

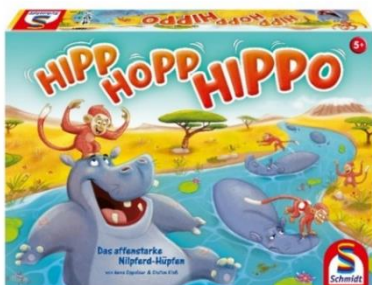


## PRESSEINFORMATION

### **Von der Spiel des Jahres-Jury empfohlen: „Hipp Hopp Hippo“, „Käpt'n Kuller“ und „Biss 20“ gehören zu den besten Spielen des Jahrgangs 2021**

**Berlin/Chemnitz, Mai 2021.** Am Montagvormittag wurden in einer digitalen Pressekonferenz die Nominierungen und Empfehlungen für das Kinderspiel, Kennerspiel und Spiel des Jahres 2021 bekanntgegeben. Aus rund 400 getesteten Spielen stellte die Jury nicht nur die jeweils drei Favoriten vor, sondern präsentierte pro Kategorie auch eine Longlist. Diese Liste enthält sieben weitere Spiele, die für Begeisterung sorgten und von der renommierten Jury empfohlen werden. Gleich dreimal war auch Schmidt Spiele auf der Longlist vertreten. Während das affenstarke „**Hipp Hopp Hippo**“ und das aktionsreiche „**Käpt'n Kuller**“ bei der Kinderjury punkten konnten, hat es das Kartenspiel „**Biss 20**“ auf die Longlist für das Spiel des Jahres 2021 geschafft.

#### **„Hipp Hopp Hippo“ und „Käpt'n Kuller“ auf der Kinderspiel-Longlist 2021**



Zwei bis vier Spieler ab fünf Jahren helfen bei „**Hipp Hopp Hippo**“ ihre Affenbande über den Fluss, wobei sie so viele Bananen wie möglich einsammeln müssen. Nilpferde haben es sich im Gewässer gemütlich gemacht und dienen den Affen dabei als Brücke. Diese stellen die Laufstrecke dar, die sich im Verlauf des Spiels jedoch immer wieder verändert. Entsprechend des Laufwürfels ziehen die Spieler ihre Affen auf dem Spielplan – und den Rücken der Nilpferde – vorwärts. Mit

dem Farbwürfel kommt Bewegung ins Spiel, denn eine neue Nilpferdkarte wird in den Spielplan geschoben, womit sich auch eine neue die Laufstrecke ergibt. Manchmal taucht ein Nilpferd ab – und ein Affe geht baden. Schafft es ein Spieler, einen seiner Affen über den Fluss zu befördern, darf er sich eine Bananenkiste aussuchen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Affenfigur ins Ziel gebracht hat. Im Anschluss wird das Geheimnis der Kisten gelüftet und jeder Spieler zählt die erworbenen Früchte. Wer die meisten Bananen mopsen konnte, gewinnt mit seiner Affenbande das Spiel.

Auf dem Piratenschiff von „**Käpt'n Kuller**“ geht es turbulent zu. Zwei bis vier Spieler ab fünf Jahren versuchen, sich Goldmünzen zu sichern. Doch das gelingt nur, wenn sie geschickt die Kugel durch ein Rohr sausen lassen und die Diamanten treffen. Ziel ist es, von jeder der vier Münzarten eine zu ergattern. Teil der Schiffsausstattung sind ein Rohr, zwei Kugeln und – besonders wichtig – Diamanten und Goldmünzen. Reihum bringen die jungen Piraten die Kugel zum Sausen. Wer es schafft, die Diamanten mit der Kugel vom Oberdeck ins Unterdeck zu befördern, darf diese behalten und vor sich ablegen.

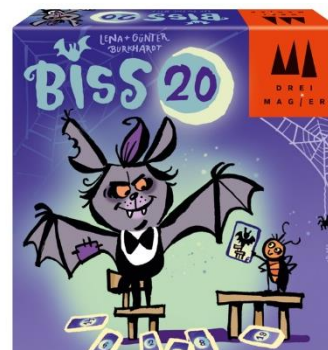




Eine der offenliegenden Goldmünzen darf sich ein Spieler nehmen, sobald er die Diamanten erbeutet hat, die auf der Münze abgebildet sind.

### **„Biss 20“ auf der Empfehlungsliste für das Spiel des Jahres 2021**

Zwei bis acht Spieler ab sieben Jahren müssen bei „**Biss 20**“ von Drei Magier® ihre Konzentrations- und Merkfähigkeit unter Beweis stellen. Reihum zählt die Gruppe immer wieder von 1 bis 20. Doch mit jeder Runde kommt eine neue Regel hinzu, die mit einer bestimmten Zahl in Verbindung steht. Hierfür decken die Spieler nach jeder erfolgreichen Zählrunde eine neue Zahlen- und Aufgabenkarte auf. So kann es beispielsweise sein, dass man bei der Zahl „9“ künftig winken muss oder statt der „32“ ein Muh-Geräusch von sich zu geben hat, statt die Zahl zu nennen. Falsche Antworten – oder vergessene Regeln – kosten die



Gruppe je einen Edelstein und es muss von vorn gezählt werden. Die Anzahl der Steine richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad des Spiels, den die Gruppe zu Beginn gemeinsam festlegt. Das Spiel endet, sobald alle Regelkarten erfolgreich gelöst und umgesetzt wurden. In diesem Fall hat die Gruppe gemeinsam gewonnen. Wurden vorher jedoch alle Edelsteine verbraucht, ist das Spiel verloren.

#### **Bilderlink (© Schmidt Spiele):**

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xvgFDOxnuRqvHPuOO?e=aTZisn>

#### **Über Schmidt Spiele®**

*Der Verlag Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Joseph Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen.*

*Weitere Informationen: [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)*

#### **Pressekontakt**

BISS PR & Communications GmbH & Co. KG  
Natalie Hurthe & Roaya El Tahwy  
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin  
Tel.: +49 30 80 93 33 1-07  
E-Mail: [schmidtspiele@biss-pr.de](mailto:schmidtspiele@biss-pr.de)  
Internet: [www.biss-pr.de](http://www.biss-pr.de)