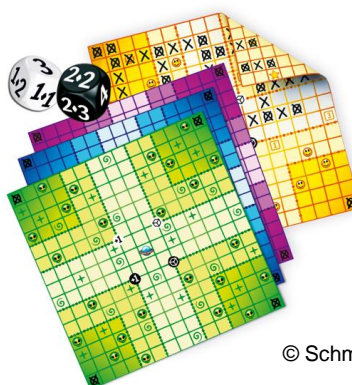




PRESSEINFORMATION

Innovatives „Roll & Write“-Spiel: **Kannste knicken**

Alle Ziele mit einem Wegenetz aus Kreuzen verbinden – wer das auf seinem Spielblatt zuerst schafft, geht bei „Kannste Knicken“ als Gewinner hervor. Klingt einfach? Sicher, wenn sich bloß nicht eine Vielzahl der Ziele auf der Blattrückseite befänden. Um diese mit den Kreuzen zu erreichen, müssen die Spieler ihre Würfelergebnisse clever einsetzen und die Ecken ihres Blattes knicken – immer mit dem Fortschritt der Mitspieler im Blick. Denn nur der Schnellste gewinnt die Partie. Mit dem neuen Roll & Write Spiel von den Erfolgsautoren Klaus-Jürgen Wrede und Ralph Querfurth erweitert Schmidt Spiele die beliebte „Klein & Fein“-Reihe.



© Schmidt Spiele

Würfeln, kreuzen, knicken – bei „**Kannste Knicken**“ versuchen bis zu vier Spieler ab acht Jahren schneller als die anderen die Zielpunkte auf ihrem Spielblatt zu erreichen und miteinander zu verbinden. Sobald die beiden Würfel gefallen sind, darf sich der aktive Spieler eines der zwei Würfelergebnisse aussuchen. Der andere Würfel steht den übrigen Mitspielern zur Verfügung. Nun beginnt das schlaue Kreuzesetzen: Jeder trägt auf seinem Blatt entsprechend der Würfelzahl seine stets gerade verlaufenden Kreuzreihen ein – manchmal eine, manchmal auch zwei, aber immer beginnend an einem Start- oder Endpunkt einer anderen Reihe. Geschickterweise nimmt man dabei Bonus-Felder für bessere Würfelchancen mit und lässt seine Kreuzreihen über Smileys führen, denn diese erlauben ein rascheres Umknicken der Spielblatt-Ecke.

Ohne Knicken geht es nämlich nicht, denn vier der fünf Zielpunkte befinden sich am umgeknickten Abschnitt der Rückseite. Wer entsprechend vorausschauend plant und seine Reihen schlauplatziert, kann als Erster alle Zielpunkte miteinander verbinden und gewinnt das Spiel. „Kannste Knicken“ bietet neben dem Basisspiel auch noch drei zusätzliche Levels, die unter anderem auf den Eislaufplatz und ins Weltall führen, thematisch passende Smileys



inklusive. Und ist einmal kein Spielpartner greifbar, macht auch die Solo-Variante riesigen Spaß.

Typ: Roll & Write Spiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autoren: Klaus-Jürgen Wrede und Ralph Querfurth | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 12,79 Euro

Die Autoren:

Seit dem Besuch der Spielmesse in Essen im Jahr 1989 wurde für **Klaus-Jürgen Wrede** aus dem gelegentlichen Spielen eine große Leidenschaft, die in der Entwicklung und Umsetzung eigener Spielideen endete. Sein Erstlingswerk „Carcassonne“ wurde im Jahr 2001 sowohl als „Spiel des Jahres“ als auch mit dem „Deutschen Spielepreis“ geehrt. Mittlerweile sind zahlreiche Erweiterungen und weitere eigenständige Carcassonne-Spiele entstanden. Bei der Spieleentwicklung reizt Klaus-Jürgen Wrede besonders die Umsetzung historischer Themen in familienfreundlichen Spielen.

Ralph Querfurth ist studierter Informatiker und mittlerweile seit über 8 Jahren als Redakteur beim Verlag Kosmos tätig, wo er den Bereich Familien- und Erwachsenenspiele verantwortet. Kennengelernt haben sich Ralph Querfurth und Klaus-Jürgen Wrede bei der „Carcassonne“ Weltmeisterschaft – bis heute konnte sich Querfurth dort viermal als Gewinner durchsetzen. Daneben hegt er eine große Leidenschaft für Escape Rooms und hat mehr als 100 in Deutschland besucht und durchgespielt. Bei der erfolgreichen Exit-Reihe des Kosmos Verlags, war er neben Inka und Markus Brand nicht nur als Redakteur sondern auch als Autor tätig.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xtDMdxmhcZ61C0PCw?e=LtWD9E>

Wien, 5.5.2021

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

Pressekontakt

PR-Büro Halik, Sparkassaplatz 5a/2, 2000 Stockerau
Tel.: 02266/674 77-0, office@halik.at