



PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

In der Kürze liegt die Würze: Beim neuen Partyspiel „MFG“ sind Kreativität und Köpfchen gefragt

MFG – Mit freundlichen Grüßen? Eher „Mit Federpfeil gleiten“ oder vielleicht doch „Mond Flug Gerät“? Das neue kreative Party- und Kommunikationsspiel mit assoziativem Merkcharakter von Schmidt Spiele® wird „mit Fun gefüllt“, wenn sich die Spielenden gemeinsam prägnante Wortassoziationen zu Bildern ausdenken und diese später punktreich aus dem Gedächtnis abrufen wollen. Dann zeigt sich, wie passend die gewählten Begriffe waren.



© Schmidt Spiele

Die Neuheit „MFG“ aus der Feder von Stefan Dorra und Ralf zur Linde regt die Kommunikation an. Jede Runde stecken die Spielenden die Köpfe zusammen, um zwischen einem Bildplättchen und einer vorgegebenen Dreierbuchstabenreihe einen eindrucksvollen Zusammenhang aus drei Wörtern zu schaffen. Fantasievoll darf es sein, aber möglichst so, dass sich die Spielenden gut erinnern können. Denn nach zwölf Runden wird das Wissen von allen für alle zwölf gespielten Bild-Buchstaben-Kombinationen einzeln und in zufälliger Reihenfolge abgefragt. War es nun besser für das Bild, dass ein Raumschiff mit Lichtkegel zeigt und den Buchstaben R, M und O zugeordnet wurde, die Begriffe „Raumschiff Mars Orbit“ festzulegen oder wäre „Raumschiff Männchen Orion“ doch besser zu merken gewesen? Keine leichte Übung, die nur mit Einprägungsvermögen und passenden, ungewöhnlichen, aber nicht zu abstrakten Begriffen gemeistert wird. Die Person, die sich die meisten

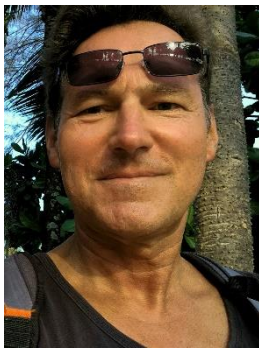


Buchstabenkombinationen zu den Bildern richtig merken konnte, gewinnt die Partie, nach der meist gleich die nächste folgt.

Dank der 62 Bildplättchen sowie der 18 Buchstabenplättchen mit je sechs farblich gekennzeichneten Buchstabenkombinationen – jede Runde wird eine Farbe gespielt – sind besonders viele Runden ohne Wiederholungseffekt spielbar.

Typ: Kreatives Party- und Kommunikationsspiel | Marke: Schmidt Spiele® | Anzahl Spielende: 2-6 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 30 Minuten | Preis: 29,99 Euro (UVP)

Die Autoren: Stefan Dorra und Ralf zur Linde



© privat

Stefan Dorra wurde 1958 in Soltau geboren und lebt mit seiner Familie in der Nähe von Hildesheim. Stefan hat in Hannover Sprachheilpädagogik studiert und viele Jahre als Sprachtherapeut an einer Förderschule mit körperbehinderten Schülern gearbeitet. Zunächst entwickelte er Lernspiele, um seine Sprachtherapie spielerisch zu gestalten. Später kamen auch Familienspiele und Kartenspiele ohne sonderpädagogischen Anspruch dazu. Sein erstes Spiel „Razzia“ wurde gleich auf die Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres 1992 gewählt. Weitere Spiele, die von der Jury Spiel des Jahres ausgezeichnet wurden, sind „Linie 1“, „Land unter“, „Alles im Eimer“, „Die Sieben Siegel“, „Seeräuber“, „Land in Sicht“, „Eselsbrücke“ (gemeinsam mit Ralf zur Linde) und „Dschungelbande“. Letzteres wurde auch in Norwegen 2018 zum Kinderspiel des Jahres gewählt.



© privat

Ralf zur Linde wurde 1969 in Bad Wildungen geboren. In seinem Lehramtsstudium zu Beginn der neunziger Jahre begann er mit der Entwicklung erster Brett- und Kartenspiele. So erschien 1992 sein Erstlingswerk „Marieno“, ein Strategiespiel für zwei Personen. Ralf widmete sich jedoch auch zunehmend der Entwicklung digitaler Logikspiele. Sein erfolgreichstes Videospiel ist „Pushy“, das im Kontext einer Lernsoftware für die Kernbereiche grundschulischen Lernens 2004 mit dem Deutschen Bildungssoftware Preis ausgezeichnet wurde. Ralf lebt heute mit seiner Familie auf Mallorca und entwickelt noch immer Spiele. Dabei konzentriert er sich nach wie vor auf Brett- und Kartenspiele für Familien. Zu seinen bekanntesten Veröffentlichungen gehören u. a. die Spiele „Eselsbrücke“ und „Dizzle“ (ebenfalls erschienen bei Schmidt Spiele®), die beide von der Jury Spiel des Jahres nominiert bzw. empfohlen wurden.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [MFG](#)



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 Josef 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

Schindler-PR
Mag. (FH) Susanna Schindler
0664 444 79 34
s.schindler@schindler-pr.at
schindler-pr.at