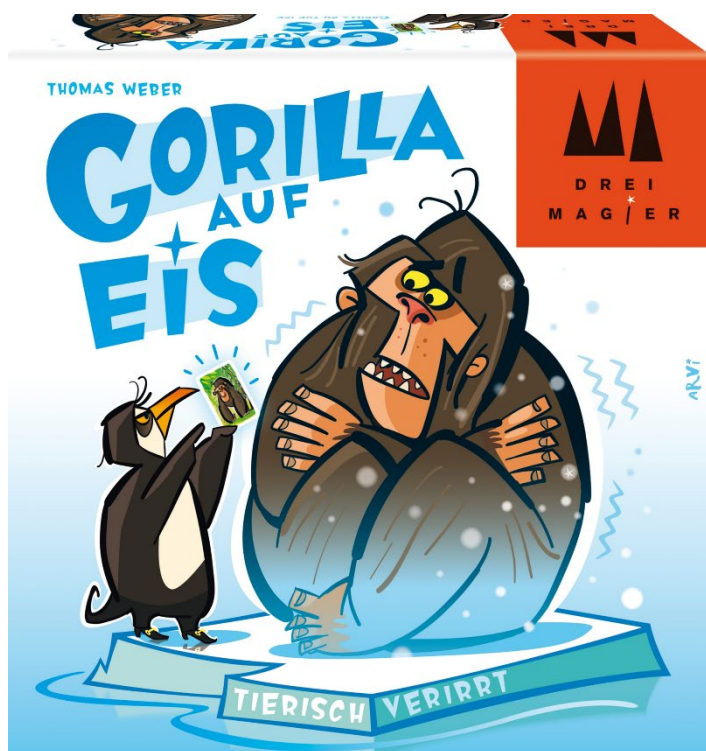




## PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

### Eiskalt erwischt: Bei „Gorilla auf Eis“ zählt blitzschnelles Kombinieren

Ein Gorilla auf der Eisscholle? Da stimmt doch etwas nicht. Im ewigen Eis fühlt sich der Bewohner des Regenwalds doch gar nicht wohl. Da hilft nur die blitzschnelle Suche nach dem geeigneten Lebensraum. Mit „Gorilla auf Eis“ bringt Drei Magier® ein rasantes Kartenspiel heraus, bei dem Tempo, Überblick und flinke Hände gefragt sind.



*Credits: Schmidt Spiele*

Bei „Gorilla auf Eis“ versuchen zwei bis sechs Personen ab sechs Jahren besonders aufmerksam und schnell zu sein. Reihum decken die Spielenden Karten auf, während alle gleichzeitig nach passenden Tier-Lebensraum-Kombinationen Ausschau halten. Ein Kamel gehört nun einmal in die Wüste und eine Kröte an den Seerosenteich. So schnell wie möglich müssen die Kombinationen erfasst werden. Denn wer glaubt, ein richtiges Paar entdeckt zu haben, muss sofort zugreifen: manchmal mit beiden Händen, manchmal nur mit einer. Wer richtig lag, gewinnt Karten. Wer sich im Eifer des Spiels geirrt hat, verliert sie wieder. Für zusätzlichen Wirbel sorgen Spezialkarten, die noch einmal alles auf den Kopf stellen. Das Spiel endet, wenn niemand mehr Karten in die Mitte legen kann – die Person mit den meisten gesammelten Karten gewinnt.



„Gorilla auf Eis“ ist ein hochdynamischer Kartenspaß, der genau das liefert, wofür die kleinen Spiele von Drei Magier® bekannt sind: ein kniffliges Reaktionsspiel mit klaren Regeln und jeder Menge Action am Tisch.

*Typ: Reaktionsspiel | Marke: Drei Magier® | Anzahl Spielende: 2–6 | Alter: ab 6 Jahren | Zeit: ca. 10 Minuten | Preis: 13,99 Euro (UVP)*

**Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [Gorilla auf Eis](#)**

### **Der Autor: Thomas Weber**



*Credits: privat*

Thomas Weber ist diplomierter Betriebswirt und widmet sich seit 2017 der Entwicklung von Spielen. Er liebt daran, kreativ zu sein und zu erleben, wie Menschen zusammenkommen und Freude am gemeinsamen Spielen haben. Kreativität und Interaktion beschäftigen ihn auch als selbständiger Trainer, Coach und Berater. Er unterstützt Unternehmen und Teams dabei, kreative Lösungen für deren Herausforderungen zu finden und die Zusammenarbeit zu verbessern. Thomas lebt in München.

### **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 Kniffe® 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**

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