



PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

Neues Wortsuchspiel für unterwegs: „Ich seh' ein Wort“, das du nicht siehst

Frühjahr 2026. Wenig Spielmaterial, einfache Regeln, hoher Knobel- und Spaßfaktor: das ist die Neuheit „Ich seh' ein Wort“ von Schmidt Spiele. In der praktischen Metallbox für unterwegs finden sich Wortkarten, in denen die Spielenden versteckte Wörter suchen. Klingt simpel, ist aber gar nicht so leicht.



Credits: Schmidt Spiele

Ein Spielblock und sechzig Karten – mehr braucht es bei „Ich seh' ein Wort“ nicht, um für Spielspaß zu sorgen. Ziel ist es, im jeweils ausliegenden Wort schnell andere Begriffe zu finden. Aber ganz so leicht wird es einem nicht gemacht, denn: es müssen Buchstaben weggelassen werden, um das neue Wort zu bilden. So darf aus der Eisenbahnschiene eine Eisbahn, ein Bach, eine Eiche oder auch eine Esche werden, aber kein Eis und auch keine Bahn. Wer am meisten einzigartige Begriffe findet, sammelt ordentlich Punkte und gewinnt am Ende das Spiel. Die Spieleneuheit verbindet Wortgewandtheit mit Gehirnjogging und ist daher insbesondere für Fans von „Stadt Land Fluss“[®] zu empfehlen – aber auch für alle, die gern etwas knobeln.

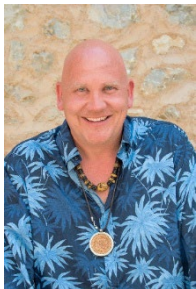


„Ich seh' ein Wort“ ist ein schnelles, kurzweiliges Wortsuchspiel für zwei bis sechs Personen ab acht Jahren, das ideal für unterwegs geeignet ist und nahezu überall gespielt werden kann.

Typ: Wortsuchspiel | Marke: Schmidt Spiele® | Anzahl Spielende: 2-6 Personen | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 7,99 Euro (UVP)

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [Ich seh' ein Wort](#)

Der Autor: Ralf zur Linde:



Credits: privat

Ralf zur Linde, Jahrgang 1969, begann bereits während seines Studiums Logikspiele zunächst analog – später dann auch digital – zu erfinden. Neben einigen Brettspielen (u. a. „Finca“, „Eselsbrücke“, „Dizzle“) entstand so unter anderem sein Computerspiel „Pushy“ als Teil der ebenfalls von ihm entwickelten fächerübergreifenden Lernsoftware „Lernwerkstatt“, für die er 2004 den Deutschen Bildungssoftwarepreis erhielt. Nach mehr als zehn weiteren Jahren in der Lehrerausbildung an der Universität Bielefeld lebt zur Linde heute die meiste Zeit auf Mallorca, mitunter aber auch sehr zurückgezogen auf einer kleinen Insel auf den Seychellen.

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