



## Spin Master Games

### **Inselabenteurer und Kamikaze-Bohnen**

**Der Spieleherbst mit Spin Master verspricht kooperativen Familienspaß und Partyaction mit morbiden Bohneneintopf**

**Herbst 2024 – Die Buschtrommeln sind wieder zu hören! Das kann nur eines bedeuten: Das legendäre Spiel wird gespielt! Mit „Jumanji Stampede“ fordert Spin Master Abenteuerlustige ab acht Jahren auf, ihren Mut zusammenzunehmen und sich dem Bösewicht Draven in den Weg zu stellen, der die Magie von Jumanji an sich reißen will. Dieses Mal entsteht die geheimnisvolle Insel samt Mount Rhino dreidimensional auf dem Spieltisch - mit all ihren Tücken und Fallen ...! Ums nackte Überleben in alltäglichen Situationen geht es auch bei dem skurrilen Kartenspiel „Dumb Ways to Die“. Hervorgegangen aus einer australischen Verkehrserziehungskampagne, bringen sich hier Runde um Runde tollpatschige Bohnen in Lebensgefahr. Wer es schafft, bis zum Schluss eine seiner Bohnen am Leben zu halten, gewinnt!**

### **Abenteurer gesucht: Jumanji Stampede**

Spieltyp: Familienspiel | Verlag: Spin Master | Anzahl: 2-4 Personen | Alter: ab 8 Jahren |

Preis: ca. €39,99

Das Abenteuerleben ist riskant, aber man muss nicht Dwayne „The Rock“ Johnson sein, um Jumanji zu retten und den Bösewicht Draven in die Schranken zu weisen! Gute Chancen hat, wer sich als Teamplayer erweist, denn „Jumanji Stampede“ ist ein kooperatives Spiel. Sobald die Insel aufgebaut ist und der Mount Rhino dreidimensional aus dem Spielfeld hervorragt, kann der Wettlauf auch schon beginnen: Fünf versteckte Kristalle wollen entdeckt und in ihre Tempel zurückgebracht werden, ehe Fiesling Draven den Mount Rhino erklimmen und alle Magie an sich reißen kann. Strategische Absprachen unter den Teammitgliedern sind hilfreich und können über den Erfolg der Mission entscheiden. Doch auf dem Weg lauern Gefahren! Wilde Affen, Giftschlangen und nicht zuletzt die namensgebende Panikflucht der Nashörner machen manch guten Plan zu Nichte.

Jeder Zug besteht aus zwei Phasen. In der Erkundungsphase darf die Spielfigur des gewählten Abenteuer-Charakters bis zu sechs Felder in eine beliebige Richtung ziehen. Wohl dem, der dabei einen nützlichen Kompass-Chip aufsammeln kann! Aber Achtung: Die Anweisungen auf den Actionkarten, die unterwegs gezogen werden, müssen ausgeführt werden! Wer die Möglichkeit hat, hält nach sicheren Plätzen Ausschau, auf denen bis zum nächsten Zug keine Gefahr droht. Die offenbart sich regelmäßig in der zweiten Phase: Hier muss mit vier Würfeln gewürfelt werden. Der Schwarze davon zeigt an, wie viele Felder Draven auf seinem Weg zum Berg vorankommt. Danach werden alle Gefahren, die auf den roten Würfeln angezeigt werden, ausgelöst. Hier lauern mechanische Features auf dem Spielfeld, wie ein herausspringender Leopard oder rollende Felsen! Wer danach noch steht, hat gute Chancen auf den Sieg und in jedem Fall: auf einen spannenden Spieleabend! Ein Spiel für jeden, der drauf sinnt, wie er seiner Welt entrinnt...

### **Todesmutiges Gemüse in Lebensgefahr: Dumb Ways to Die**

Spieltyp: Party-Kartenspiel | Verlag: Spin Master | Anzahl: 2-4 Personen | Alter: ab 12 Jahren | Preis: ca. €16,99

Wird es ein Unfall sein, der uns am Ende den Garaus macht? Oder ein Schwarm hungriger Piranhas? Es gibt viele Arten draufzugehen, besonders blöde und ärgerliche präsentiert das lustig-morbide Kartenspiel „Dumb Ways to Die“. Wichtigste Regel: Nicht sterben! Leichter gesagt als getan, denn die Protagonisten auf den Du-bist-tot-Karten sterben tausend Tode aufgrund von dummem Verhalten. Die Bohnen mit den klingenden Namen Dummi, Honk oder Doofus stellen allerhand Unfug an, der sie – ohne die passende, Unheil abwendende Karte – ins Grab bringt. Sie kitzeln einen Grizzly – und sterben. Sie verkaufen ihre beiden Nieren im Internet – und sterben. So doof kann keiner sein? Das gilt es zu beweisen! Jeder, der sich auf das Spiel um Leben und Tod einlassen will, startet mit drei lebendigen Bohnen, die er offen vor sich ablegt. Doch der Tod lauert schon als hologrammartiges Wackelbild auf der Kartenrückseite! Abzuwenden ist er vielleicht mit einer der fünf Aktionskarten, die man zu Spielbeginn auf die Hand bekommt und die lebensrettend oder auch todbringend sein können. Nachschub gibt's vom Nachziehstapel. Die Würfeln sagen an, wie viele Karten pro Zug gezogen und/oder ausgespielt werden. Wird beispielsweise eine Psycho-Attacke-Karte aufgedeckt, müssen alle in der Runde ums nackte Überleben würfeln. Glück hat, wer eine Relax-Karte auf der Hand

hat. Mit diesem Joker stehen die Chancen gut, dass zumindest eine der eigenen Bohnen die Runde übersteht, ihren Besitzer damit zum Sieger kürt und erst eines fernen Tages friedlich an Altersschwäche dahinscheidet.

### **Über Spin Master**

*Spin Master Corp. (TSX:TOY) ist ein weltweit führendes Unternehmen im Bereich der Kinderunterhaltung, das mit einem breit gefächerten Portfolio aus innovativem Spielzeug, Entertainment und digitalen Spielen außergewöhnliche Spielerlebnisse schafft. Spin Master ist vor allem für die preisgekrönten Marken PAW Patrol®, Bakugan®, Kinetic Sand®, Air Hogs®, Hatchimals®, Rubik's Cube® und GUND® bekannt und ist Partner für weitere beliebte Lizenzthemen. Mit der Tochtergesellschaft Spin Master Entertainment ist das Unternehmen im Kindermedienmarkt aktiv und konzentriert sich auf Konzeption, Entwicklung und Produktion von TV- und Medienformaten. Dazu gehört beispielsweise die erfolgreiche Vorschulserie PAW Patrol und zahlreiche weitere Originalserien sowie mehrere Kurz-Formate. In über 30 Niederlassungen beschäftigt Spin Master weltweit mehr als 2000 Mitarbeiter.*

Weitere Informationen unter [www.spinmaster.com](http://www.spinmaster.com). Spin Master International B.V.,  
Central European Office, Tel. 089-55 05 979-12;  
<https://www.facebook.com/SpinMasterDe/>