

**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Ravensburger Spieleneuheiten 2. Halbjahr 2018

kNOW! works with the Google Assistant – Das Quizspiel, das immer aktuell ist

Beim neuen kreativen Quiz- und Fun-Spiel „kNOW!“ von Ravensburger kommen Fragen ins Spiel, die es so noch nie in einem Quizspiel gab: Denn die Antworten auf viele der über 1.500 Quizfragen wechseln täglich – und je nachdem, wo man spielt. „Wann geht morgen die Sonne auf?“, „wie weit ist es von hier nach Honolulu?“ oder „wie spät ist es jetzt in Sydney?“. Möglich macht das der Google Assistant. Der kostenlose digitale Sprachassistent von Google hat auf diese und viele andere Fragen die aktuelle Antwort parat. Zudem dürfen sich die Spieler beispielsweise auch an Zungenbrechern versuchen und müssen Redewendungen vervollständigen. Für zusätzliche Abwechslung kommen kostenlos neue Fragen und Themenspecials „in die Schachtel“.

Durch den digitalen Timer dauert das Spiel genauso lange, wie die Spieler wollen. Darüber hinaus können sie sich die Regeln via Google Assistant bequem erklären lassen. Keine Lust auf online? kNOW! ist mit und ohne Sprachassistent spielbar.

Für 3 bis 6 Spieler **ab 10 Jahren offline, ab 16 Jahren online** spielbar.

Ab November in zwei Versionen im Handel erhältlich: als reine Spielausgabe für 37,99 Euro (UVP) und als Ausgabe inklusive Google Home Mini für 49,99 Euro (UVP).

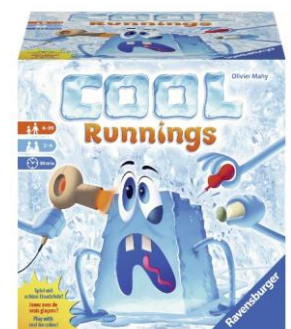
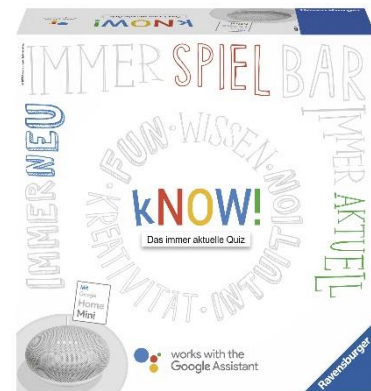
Cool Runnings – das Spiel mit echten Eiswürfeln!

– Gewinner des Innovationspreises **innoSPIEL** der SPIEL'18

Für das neue Wettlaufspiel „Cool Runnings“ braucht man einen Gefrierschrank – und eine Portion Coolness. Denn die Spielfiguren bestehen aus echten Eiswürfeln, und dass diese dahinschmelzen, liegt nicht nur am Charme der Mitspieler. Gewonnen hat der Spieler, der seinen Eiswürfel als Erster ins Ziel bringt. Oder als Letzter übrigbleibt, während die anderen weggetaut sind. Die Spieler nutzen dabei ihre Handkarten, um entweder über den variablen, wasserfesten Spielplan zu ziehen. Oder, und das ist die Variante mit dem Ärgerfaktor für die Mitspieler, man bringt die anderen Eiswürfel mit witzigen Attacks zum Schmelzen. Das Motto lautet: Mach' den Eisberg zum Eiszwerg! Eine Prise Salz, ein Wasserbad oder Rubbeln mit dem Daumen sorgen für die richtige Portion Schadenfreude am Spieltisch. Aber Vorsicht: Eine Attacke kann auch auf einen zurückprallen, wenn der angegriffene Mitspieler die gleiche Karte ausspielt.

▼
▼
Bild- und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter www.ravensburger.de





Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Und schnell ist letzterer derjenige, der gut lachen hat. Nur der coolste Würfel kann das heiße Rennen gewinnen. Wer schmilzt, verliert!

Für 2 bis 4 Spieler **ab 8 Jahren**, von Olivier Mahy, 27,99 Euro (UVP), **ET Juli 2018**

The Wall – das Spiel zur großen TV-Show!

Zweier-Teams wetteifern im Angesicht der Wand – the Wall. Wie in der beliebten TV-Show bestimmt ein Spieler, wo die Kugeln in die Wand eingeworfen werden. Sein Partner beantwortet dann die Quizfragen, ohne zu sehen, wie hoch der Gewinn aktuell ist. Nach elf Fragen muss der Spieler hinter der Wand entscheiden, ob er die Garantiesumme annimmt oder auf die erspielte Summe setzt. Sein Partner fiebert mit, kann ihm keinen Tipp geben. Das Team, das hierbei die richtige Entscheidung trifft, hat „The Wall“ bezwungen.

Für 3 bis 6 Spieler **ab 10 Jahren**, 49,99 Euro (UVP), **ET August 2018**

IMPACT – Kampf der Elemente

Bei IMPACT kracht es richtig: Reihum feuern die Spieler ihre Elementwürfel in die Arena. Ihr Ziel ist es, möglichst viele Würfel umzustößen, um die Elemente zu ändern. Nur wenn viele gleiche Elemente in der Arena liegen, erhalten die Spieler ihre Würfel zurück. Wer zuletzt Würfel übrig hat, gewinnt.

Für 2 bis 5 Spieler **ab 8 Jahren**, von Dieter Nüßle, 19,99 Euro (UVP), **ET September 2018**

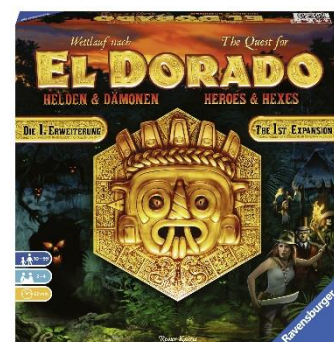
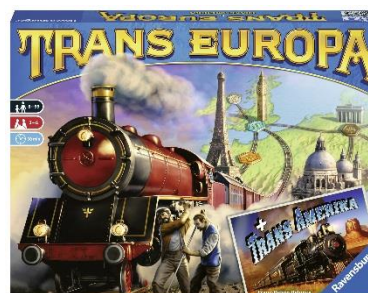
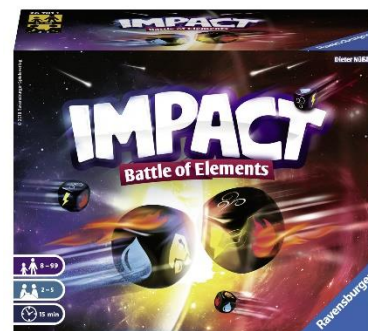
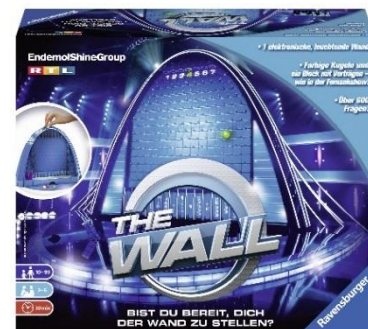
TransEuropa

In diesem modernen Familienspiel-Klassiker wetteifern die Spieler darum, ihre zu Beginn zugestellten Städte Zentraleuropas als Erster an ein Schienennetz anzuschließen. Je schneller ein Spieler das begreift, desto mehr Punkte auf der Prestigeliste bringt es ihm ein. Vor allem aber kommt es darauf an, die Netze seiner Mitspieler möglichst geschickt zu nutzen. Wer verbindet London, Paris und Berlin als Erster? Wer findet einen günstigen Weg über die Alpen? Neben „Europa“ enthält das Spiel auch noch Spielmaterial für „U.S.A.“.

Für 2 bis 6 Spieler **ab 8 Jahren**, von Franz-Benno Delonge, 27,99 Euro (UVP), **ET September 2018**

Wettlauf nach El Dorado: Helden & Dämonen

In der ersten Erweiterung zum beliebten Familienspiel bleibt das Ziel bestehen: El Dorado. Doch der Weg ist deutlich steiniger: Dämonen locken mit teuflischen Angeboten. Wer etwas wagt und abseits der Wege sucht, kann erprobte Abenteurer zur Unterstützung gewinnen – doch das ist gar nicht so einfach. Welche Verlockung ist die größere? Und welche Taktik



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

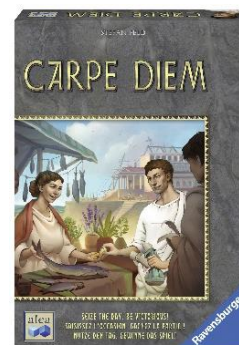
führt diesmal zum Ziel? Die Erweiterung bringt mit neuem Spielmaterial und neuen Funktionsweisen zahlreiche weitere Entscheidungsmöglichkeiten mit sich – für kleine und große Entdecker, die einfach nicht genug kriegen können.

*Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, von Reiner Knizia, 25,99 Euro (UVP), **ET September 2018***

Carpe Diem – das neue alea-Spiel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle reicher Patrizier im alten Rom. Jeder versucht, ein einträgliches Stadtviertel aufzubauen, um bei den Wertungen möglichst viele Punkte zu erzielen. Die neuartige Weise, an die einzelnen Gebäude seines Viertels zu kommen, und die variantenreiche Auslage der vielen verschiedenen Wertungskarten machen das Spiel zu einem ungewöhnlichen und sehr abwechslungsreichen Strategiespiel des Erfolgsautoren Stefan Feld.

*Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, von Stefan Feld, 39,99 Euro (UVP), **ET August 2018***

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.