



## **IQ-Training zum Schulanfang**

*Neue Knobelspiele von SmartGames im Würfelformat*

Lasst das Würfelduell beginnen!

Mit dem Cube Duel treten zwei Spieler gegeneinander an und es heißt: "rot" gegen "gelb" - wer wird sich durchsetzen? Der beiliegende Ständer wird aufgebaut und schon geht's los: Jeder Gegner legt abwechselnd einen Spielstein ab, bis ein dreidimensionaler Würfel entsteht - hier ist strategisches Denken gefragt. Am Ende werden die von außen sichtbaren Spielsteine jeweils zusammengezählt. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Eine Partie dauert rund 10 Minuten und fördert räumliches und laterales Denken, Planungsfähigkeit, Konzentration und Problemlösen. Für noch mehr 3D-Würfelspaß sorgt das beiliegende Aufgabenheft mit 80 Solitäraufgaben.

Klein aber oho - der Plug & Play Puzzler

Von leicht bis knifflig: 48 verschiedene Aufgaben fordern angehende Schulanfänger heraus. Das Single Puzzle Game trainiert kognitive Fähigkeiten wie Räumliches Denken, Problemlösen und Konzentration. Einfach das Aufgabenheft aufschlagen und los geht's: Eine Seite des Würfels ist vorgegeben, den Rest ergänzt der Spieler mithilfe acht beiliegender Spielsteine. Es gibt, wie immer, nur eine richtige Lösung!

Verfügbarkeit

Das Cube Duel und den Plug & Play Puzzler gibt es ab sofort im gut sortierten Fachhandel und online zu einer UVP von 20 EUR und 7EUR.

## **Pressekontakt**

blattertPR GbR

Frau Melinda Hübner  
Färberstraße 71  
60594 Frankfurt

<https://blattert-pr.de/>  
[melinda@blattert-pr.de](mailto:melinda@blattert-pr.de)

## **Firmenkontakt**

SMART Toys and Games GmbH

Herr Markus Becker  
An der Pönt 46  
40885 Ratingen

<https://smartgames.eu/de>  
[deutschland@smart.be](mailto:deutschland@smart.be)

Rolf Vandoren gründete das Unternehmen SMART NV 1992 in Kontich bei Antwerpen/ Belgien. Heute vertreibt der Hersteller von Denk- und Logikspielen sowie Magnetbaukästen in über 70 Länder, darunter die Hauptabsatzmärkte Mitteleuropa und USA. Seit Juni 2016 ist SMART mit einer eigenständigen Vertriebs- und Marketing GmbH für den deutschsprachigen Raum vertreten. Die Marke SmartMax kam 2010 auf den europäischen Markt. Zu den Top-Sellern gehören weltweit Spiele wie "Camelot Jr.", "Anti-Virus" oder "IQ-Fit" aus der SmartGames Reihe. Letztere steht für international ausgezeichnete Denk- und Logikspiele, die unter anderem das Gedächtnis trainieren und die Merkfähigkeit steigern. Seit 2017 wurden zehn Spiele mit dem renommierten "spiel gut"-Siegel ausgezeichnet. SmartMax ist bereits im Vorschulbereich etabliert und erlaubt selbst Kleinkindern den sicheren Umgang mit Magneten. Seit Anfang 2017 bietet SMART mit den GeoSmart-Magnetbaukästen für Kinder ab 5 Jahren eine weitere Produktlinie an. Der "Mars Explorer" wurde im gleichen Jahr mit dem "Plus X Award" ausgezeichnet sowie für das "Goldene Schaukelpferd" nominiert. Nachdem SMART im Frühjahr 2019 den Vertrieb des belgischen Herstellers von dreidimensionalen Würfeln "Happy Cube" übernommen hat, erweitert er nun seine Distribution um die Titel des französischen Strategiespiele-Herstellers Gigamic. 2020 erweitert die Marke SmartGames ihr Sortiment um erste Familienspiele, wie "Fisch-Alarm im Froschteich" für bis zu sechs Spieler in zwei unterschiedlichen Levels.

Mehr Informationen unter [www.smartgames.eu](http://www.smartgames.eu) oder [www.facebook.com/SmartGamesDeutschland](https://www.facebook.com/SmartGamesDeutschland)  
[www.geosmart.eu](http://www.geosmart.eu) oder <https://www.facebook.com/GeoSmartDeutschland/>  
[www.smartmax.eu](http://www.smartmax.eu) oder <https://www.facebook.com/SmartMaxDeutschland>

Anlage: Bild

