



Maritimer Puzzlespaß:

Urlaubsfeeling mit den neuen Reisespielen von SmartGames

Strand Spiele: Wer findet den richtigen Weg?

Jeder kennt es: Kaum am Strand angekommen, sausen die Kids mit all ihren Spielsachen los, bauen Sandburgen oder kicken mit dem Ball. Doch schnell geht dabei etwas verloren. Jetzt heißt es - den richtigen Weg zu seinen Badeutensilien, Spielsachen oder Freunden zu finden. In jeder Aufgabe ist vorgegeben, welcher Weg zu welchem Gegenstand führt. Nun platziert der Spieler alle Puzzleteile so auf dem Spielfeld, dass nur noch die Strandbesucher und ihre geliebten Utensilien zu sehen sind. Besonders knifflig wird es, wenn der Weg beispielsweise zur Schaufel und zum Schwimmreifen führen soll. Das liebevoll illustrierte Puzzle im praktischen Ringbuchformat lässt sich nicht nur am Strand, sondern auch zuhause spielen und sorgt damit garantiert für Urlaubsfeeling.

Flippin? Dolphins: Knobelspaß mit sprunghaften Delfinen

Die Delfine sehen zwar süß aus, aber sie haben es in sich: Im Aufgabenheft wird ein Bildausschnitt der Meeresoberfläche gezeigt. Einige Delfine springen aus dem Wasser, andere tauchen ein, es gibt große, kleine, helle, dunkle, manche haben den Mund geöffnet, andere geschlossen. Wer genau aufpasst, legt die Delfine so wie in der Aufgabe angegeben auf die magnetische Unterlage. Anschließend wird das Brett mit den anderen Puzzleteilen vervollständigt. Liegt also schon am Anfang einer der Delfine falsch, geht die Aufgabe nicht auf. Wie bei allen SmartGames gibt es zusätzlich zu den Knobelaufgaben auch einen Lösungsteil, in dem im Notfall gespickt werden darf.

Verfügbarkeit

Strand Spiele und Flippin? Dolphins gibt es ab sofort im gut sortierten Fachhandel und online zu einer UVP von 11 EUR.

Pressekontakt

blattertPR GbR

Frau Melinda Hübner
Färberstraße 71
60594 Frankfurt

<https://blattert-pr.de/>
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

Über SMART Toys and Games GmbH

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 Leveln.

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

Anlage: Bild

