



## PRESSEINFORMATION

### „**Kennerspiel des Jahres 2024**“: **Schmidt Spiele gewinnt mit „e-mission“ den renommierten Titel**

**Berlin, 21. Juli 2024.** Das Spiel „**e-Mission**“, aus der Feder des Autorenduos Matt Leacock und Matteo Menapace war ein erfolgreiches Kickstarterprojekt in den USA welches Schmidt Spiele im vergangenen Herbst lizenziert und so nach Deutschland gebracht hat. Am 21. Juli 2024 wurde es nun im Rahmen der offiziellen Verleihung in Berlin, zum „**Kennerspiel des Jahres 2024**“ gekürt. Das Spiel überzeugte laut Jury besonders mit der ernststen Thematik, die in ein spannendes und dynamisches Spielprinzip übersetzt wurde und zu einer ganz besonderen Stimmung an den Spieletischen führt.



*v.l.n.r. Axel Kaldenhoven, Matt Leacock, Matteo Menapace, Anatol Dündar*

In Bezug auf die reale Situation auf unserem Planeten starten die Spielenden in den Rollen von China, den USA, Europa und dem Globalen Süden mit unterschiedlich hohem Energiebedarf sowie einem unterschiedlich hohen Emissionsausstoß und kämpfen gegen den bevorstehenden Klimawandel. Nominiert wurde das Spiel aufgrund des Weiterbildungsgedanken und genau das ist es, was Schmidt Spiele mit diesem Spiel



bezwecken wollte. „Unser Ziel war es Menschen spielerisch zu animieren sich mit der realen Klimasituation auf der Erde zu beschäftigen und Anreize zu schaffen nach Lösungen zu suchen und aufzuzeigen, dass eine Lösung nur als geschlossene Gemeinschaft gefunden wird. Das wir nun den Preis zum „Kennerspiel des Jahres 2024“ gewonnen haben zeigt, dass wir mit diesem Spiel den Nerv der Zeit getroffen haben“, so Axel Kaldenhoven, Geschäftsführer Schmidt Spiele GmbH.

### Details zum „Kennerspiel des Jahres 2024“ e-Mission



Das Spiel „e-Mission“, des Autorenduos Matt Leacock und Matteo Menapace, ist ein erfolgreiches Kickstarterprojekt aus den USA, welches Schmidt Spiele im Herbst 2023 durch eine Lizenzierung nach Deutschland geholt hat. Bis zu vier Spielende werden mental zu den führenden Köpfen der beiden Großnationen USA und China, sowie Europas und des Globalen Süden. Analog zur realen Situation auf dieser Erde starten die Spielenden mit unterschiedlich hohem Energiebedarf sowie einem unterschiedlich hohen Emissionsausstoß. Auch die Zufriedenheit der Bevölkerung und damit die Stabilität unterscheidet sich in der Startphase. Ziel ist es, die Lage positiv zu verändern und gemeinsam mit

eigenen und globalen Projekten dafür zu sorgen, dass alle Spielenden zusammen weniger Emissionen produzieren, als die Erde aufnehmen kann. Nur so können die Erderwärmung gestoppt und noch mehr Krisen verhindert werden. Wird dies in einer Runde erreicht, ist der Wendepunkt erreicht und das Spiel gewonnen.

Auf dem Weg zum Sieg spielen alle kooperativ in je fünf Phasen pro Runde: In der globalen Phase wird gemeinsam entschieden, welche globalen Projekte verfolgt werden sollen und erwartete Krisen aufgedeckt. In der Projektphase fällt der Blick auf die Situation auf dem eigenen Spieltableau. Wie können die eigenen Karten in die Projekte gesteckt werden, damit die Emissionen sinken, ohne dass der Energiebedarf in Gefahr gerät? Wenn hierfür kein Weg gefunden wird, drohen innere Unruhen und Notstände, die unangenehme Folgen für die weiteren Runden mit sich bringen. Sobald alle Spielenden ihre Entscheidungen getroffen haben, wird es ernst und das Team muss sich der Frage stellen, wie viel CO<sub>2</sub> weltweit ausgestoßen wurde und ob der Ausstoß gebunden werden kann, durch die Bäume und Meere auf der Welt. Können die Emissionen nicht vollständig getragen werden, sorgen sie für einen verstärkten Temperaturanstieg, was die Krisenphase verschärft. In dieser werden die direkten Folgen der Erderwärmung spürbar, von Wetterextremen bis zu finanziellen Krisen. Die Krisen verschlechtern die globale Situation sowie die Situation aller Spielenden, sie führen zu Notstand und Instabilität. In maximal sechs Runden wird so um die Zukunft der Erde gekämpft. Das Spiel kann auch in der Solovariante und in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden.



*Typ: kooperatives Kennerspiel | Marke: Schmidt Spiele® | Anzahl Spielende: 1-4 Personen | Alter: ab 10 Jahren | Zeit: ca. 120 Minuten | Preis: 77,99 Euro (UVP)*

Bildmaterial (Credits © Schmidt Spiele): [e-Mission](#)

### **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](http://www.schmidtspiele.de)*

### **Pressekontakt**

BISS PR & Communications GmbH & Co. KG  
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin  
Tel.: +49 162 3372138  
E-Mail: [schmidtspiele@biss-pr.de](mailto:schmidtspiele@biss-pr.de)  
Internet: <https://biss-pr.de/>