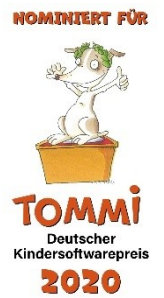


TAP IT! ist nominiert für den TOMMI Kindersoftwarepreis 2020 Das wireless gesteuerte Spiel macht Lust auf Bewegung

Nominiert für den deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI in der Kategorie Elektronisches Spielzeug ist **TAP IT!** aus dem Verlag HCM Kinzel. Vier wireless miteinander verbundene Buzzer fördern die Reaktion und Schnelligkeit und machen Lust auf Bewegung. Die Sieger werden am 17. Oktober gekürt. Bis dahin testen Kinder in rund 20 öffentlichen Bibliotheken die nominierten Spiele.



TAP IT! gehört zu den diesjährigen Herbstneuheiten des in Zaberfeld ansässigen Verlags und kommt jetzt in den Handel. „Es ist das erste elektronische Spiel bei HCM Kinzel“, sagt Geschäftsführer Markus Kinzel. „Wir sind sehr überzeugt von **TAP IT!**, da es spielerisch die Reaktion und die Bewegung fördert. Diese Nominierung freut uns daher und stimmt uns optimistisch.“ Die nominierten Spiele in fünf Kategorien legt eine Fachjury aus renommierten Fachjournalisten und Medienwissenschaftlern fest. Kinder jedoch entscheiden, wer am Ende zu den finalen Preisträgern gehört. Die jährliche Vergabe dieses Kindersoftwarepreises steht unter der Schirmherrschaft von Bundesfamilienministerin Dr. Franziska Giffey und hat Partner wie den Deutschen Bibliotheksverband e.V., das ZDF oder die Auerbach Stiftung.



Zum Spiel

Spaß und Action für Freunde und Familien: Gleich vier Spielvarianten bietet das neue Hightech-Action-Game **TAP IT!** aus dem Verlag HCM Kinzel: Tap it, Switch, Memo und Pong. Möglich machen dies vier Buzzer, die wireless miteinander verbunden sind und in acht Farben für bis zu acht Spieler leuchten können. Die haptisch schön gestalteten Halbkugeln blinken dazu je nach Spielvariante im schnellen Wechsel auf. Bei Switch beispielsweise muss schnell der Buzzer, der in der eigenen Spielfarbe blinkt, gedrückt werden, um den Punkt für sich einzuheimsen. Wechselt die Farbe, sollte man die Finger davon lassen, sonst geht ein Punkt an den Mitspieler. Egal welches Spiel man gewählt hat, nach jeder Spielrunde zeigen die Buzzer farblich an, wer am meisten gebuzzert hat.

Das elektronische Action-Game trainiert die Aufmerksamkeit, die Reaktionsfähigkeit und die Schnelligkeit. In der Box befinden sich vier 8,5 Zentimeter große Buzzer, die wireless für bis zu acht Spieler mit bis zu fünf Meter Abstand Spielspaß versprechen. **TAP IT!** kann mit weiteren Spielesets verbunden werden.

Tap It: Jeder Spieler erhält seine Farbe zugeordnet und muss dann die Buzzer der eigenen Farbe drücken. Doch ständig wechseln die Farben. Wer kann final die meisten „Touchdowns“ für sich verzeichnen?

Switch: Laufe zum Buzzer, der in deiner Farbe leuchtet und drücke ihn, bevor ein Mitspieler seine Farbe buzzern konnte. Denn dann ändern sich sofort alle Farben. Bist du schneller als die Mitspieler, um die richtige Farbe zu erwischen?

Memo: Die Buzzer geben dem Spieler die Reihenfolge vor, die stets um einen Schritt erweitert wird. Bist du clever genug, um die Reihenfolge korrekt zu wiederholen?

Pong – eine Art Tischtennis: Die in einer Reihe liegenden Buzzer springen farblich von einer Seite auf die andere. Bist du schnell genug, um den Lichtball zum Gegner zurück zu schlagen?

PRESSE-INFORMATION

Heiss Public Relations
Tel. +49 9072 9227 50

TAP IT! für bis zu vier und acht Spieler ab acht Jahren von Fotorama, Illustration: Anoka Designstudio.
UVP ca. 40 Euro.

INFOS: Verlag HCM Kinzel | www.hcm-kinzel.de.

Zaberfeld / Lauingen, 14. September 2020

PRESSEKONTAKT

HEISS PUBLIC RELATIONS, Susanne Heiss

Tel. +49 9072 922750 | presse@heiss-pr.de | www.heiss-pr.de

- Zum [Download](#) Box des Spiels. Produktfoto HCM Kinzel
- Weitere Bilddaten und Infos finden Sie bitte im [Press-Room](#) bei Heiss PR.
- Zum Video auf [Youtube](#) – So geht's.

PRESSE-INFORMATION

Heiss Public Relations
Tel. +49 9072 9227 50

Zu HCM Kinzel

Das Familienunternehmen aus dem Schwäbischen startete vor rund fünf Jahren mit dem eigenen Spieleverlag. Mit dem Markennamen HCM Kinzel kommen seitdem unter dem Motto "Spielen - Wissen - Schenken" spannende Spielideen für Jung und Alt in den Markt. Neben Kinder-, Familien- und Partyspielen bereichern auch Lern- und Kreativspiele das Sortiment. Die Spiele überzeugen durch raffinierte Spielkonzepte und eine ansprechende Grafik. Über 20 Verlagsspiele und 35 Verlagsprodukte sind bislang unter der Marke HCM Kinzel erschienen. In der 1993 gegründeten GmbH werden zahlreiche im Ausland ausgezeichnete Spiele und Marken in den deutschen Markt gebracht.

