



PRESSEINFORMATION

Auf der Suche nach dem heiligen Gral:

Die Zukunft von Camelot



Auf Schloss Camelot werden fleißig Vorbereitungen getroffen, erneut steht die Suche nach dem heiligen Gral an. Um diesmal endlich erfolgreich zu sein, haben König Arthur und sein engster Vertrauter, der Magier Merlin, einen kühnen Plan geschmiedet: Ritter und Magier sollen zusammenarbeiten und so die größten Stärken des Hofes vereinen. Und da Wettbewerb bekanntlich anspornt, werden mehrere Gefolge losgeschickt. Für sie gilt es, auf dem Land sowie auf Camelot, Herausforderungen zu meistern und Geheimnisse zu lüften, um dem größten Geheimnis – dem heiligen Gral – endlich auf die Spur zu kommen.

Die magische Zahl Sieben bestimmt die Spieldauer von **Die Zukunft von Camelot**. Über sieben Runden versuchen zwei bis fünf Personen, die meisten Punkte zu erspielen, bis sich zeigt, ob der heilige Gral gefunden wurde. Dabei ist jede Runde in mehrere Phasen gegliedert: die Vorbereitung, das Aussenden der Ritter, die Vorhersagen, das Erfüllen der Missionen und das Rundenende.

Ritter und Magier im Einsatz

Gespielt wird im berühmten Thronsaal von Camelot, vier angrenzenden Räumen und dem Hinterland. Alle Spielenden haben ein Gefolge, bestehend aus Rittern und einem Magier, mit dem die Suche nach dem heiligen Gral aufgenommen wird. Zunächst werden Missionskarten für alle ausgelegt. Dann überlegen sich alle geheim, wie viele Ritter sie gern auf welche Mission senden würden, woraufhin die Magier ihr Können zeigen. Sie prophezeien, wie viele Ritter insgesamt ausgesendet wurden. Der Magier, der seine Zauberfähigkeit am besten unter Beweis stellt, ermöglicht die bevorzugte Auswahl der Mission und bringt Siegpunkte.

Danach sind die Ritter an der Reihe: Sie ertüchtigen sich auf dem Trainingsgelände, messen sich im Turnier, nehmen an der berühmten Tafelrunde teil, werben im Ballsaal um die Königin, finden in der Kapelle geistige Erlösung oder in der Bibliothek geheimes Wissen. Jede Aktion treibt die Suche nach dem heiligen Gral voran. Doch auf Camelot geht es nicht nur harmonisch zu, und so werden Intrigen gesponnen und sogar eine Rebellion angezettelt. Wer es schafft, nach sieben Runden die meisten Punkte und wertvolle Gralsplättchen zu erspielen, gewinnt die Partie.



Bluffen und taktieren

Für noch mehr Spannung und Abwechslung sorgen die Rückseiten der Räume sowie eine Spielvariante mit berühmten Helden, vom Ritter Lancelot über den Liebesschwärmer Tristan bis zu Parzival, der dem Gral schon einmal nahe war, und Mordred, von dem gemunkelt wird, dass er König Arthus' Sohn sei.

Die Zukunft von Camelot verbindet in innovativer Weise klassisches „Worker Placement“ mit Elementen eines Bluff- und Knobelspieles. Interaktion und taktisches Geschick stehen dabei im Vordergrund, ein bisschen Glück gehört freilich auch dazu. Das ist bei den Rittern und Magiern der Spielewelt schließlich auch nicht anders als im richtigen Leben.

Typ: Kombination aus Einschätz-/Bluff-Elementen und Worker Placement | Verlag: Schmidt Spiele | Spieler: 2-5 | Alter: ab 10 Jahren | Zeit: 45-60 Minuten | Preis: 34,99 Euro (UVP)

Wien, 20. April 2022

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xyEZwr9nRi5lm8Mzs?e=whoS9y>



Der Autor:

Emanuele Briano lebt, arbeitet und spielt in einer wunderbaren Stadt an Italiens Küste. Er entwickelt elegante Spiele mit viel Interaktion. Seine Inspirationen dafür bezieht er aus Literatur, Kunst und Mathematik. Mit seinen Spielen möchte der Autor den Spielern eine Möglichkeit geben, die Schönheit, sowohl unserer realen, als auch phantastischer Welten, zu erleben.

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

Pressekontakt

PR-Büro Halik, Sparkassaplatz 5a/2, 2000 Stockerau
Tel.: 02266/674 77-0, office@halik.at