



PRESSEINFORMATION

Auf der Suche nach dem heiligen Gral: Die Zukunft von Camelot liegt in den Händen der Ritter und Magier

Berlin, Frühjahr 2022. Auf Schloss Camelot werden fleißig Vorbereitungen getroffen. Denn aufgegeben wird hier nicht und so steht erneut die Suche nach dem heiligen Gral an. Um diesmal endlich erfolgreich zu sein, haben König Arthus 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**, in dem zwei bis fünf Personen versuchen, die meisten Punkte zu erspielen. Denn über sieben Runden wird gespielt bevor sich zeigt, ob der heilige Gral gefunden wurde. Dabei ist jede Runde in fünf Phasen gegliedert: die Vorbereitung, das Aussenden der Ritter, die Vorhersagen, das Erfüllen der Missionen und das Rundenende.

Gespielt wird im berühmten Thronsaal von Camelot, vier angrenzenden Räumen und dem Hinterland. Bei fünf Spielenden gibt es außerdem noch einen Geheimraum zu entdecken. Jede:r Spieler:in hat ein Gefolge, bestehend aus Rittern und einem Magier, mit dem die Suche nach dem heiligen Gral aufgenommen wird. Zunächst laufen die Vorbereitungen – es werden Missionskarten für alle ausgelegt. Dann überlegen sich alle Spielenden 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. Im Anschluss erfüllen die Ritter nacheinander die gewählten Missionen. So können sie sich auf dem Trainingsgelände ertüchtigen, im Turnier messen, an der berühmten Tafelrunde teilnehmen, im Ballsaal um die Königin werben, in der Kapelle geistige Erlösung finden oder in der Bibliothek nach geheimem Wissen suchen. Jede Aktion treibt die Suche nach dem heiligen Gral voran. Doch auf Camelot geht es nicht nur harmonisch zu und so werden auch Intrigen gesponnen und sogar eine Rebellion angezettelt.



Wer es schafft, über alle sieben Runden die meisten Punkte und die wertvollen Gralsplättchen – die ebenfalls Siegpunkte versprechen – zu erspielen, gewinnt die Partie.

Für noch mehr Spannung und Abwechslung sorgen die Rückseiten der Räume sowie die Spielvariante mit den Helden, vom berühmten Ritter Lancelot über den Liebesschwärmer Tristan, Parzival, der dem Gral bereits einmal so nahe war wie kein anderer Ritter, Kay, Arthus' Stiefbruder bis hin zu dem berüchtigten Mordred, von dem gemunkelt wird, dass er König Arthus' Sohn ist.

Typ: Eine einzigartige 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)

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 Ligaretto®. 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

BISS PR & Communications
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1- 04
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de