



PRESSEINFORMATION

Im Glanz der Lagune: In „Mille Fiori“ erschaffen Spieler:innen ihre eigenen Glas-Dynastien

Berlin, Herbst 2021. Anker lichten, Segel setzen und auf in das sagenumwobene Land der Glaskunst – die Lagune. Gemeinsam entdecken die Spieler:innen dort die Kultur der Nobili und Populi in ihrer vollsten Pracht und versuchen durch strategisch-taktisches Geschick eine erfolgreiche Glas-Dynastie aufzubauen. Dafür sichern sich die Spieler:innen verschiedene Rohstoffe, handeln mit hergestellten Glaswaren und bereiten diese für den Transport nach Europa vor. Dabei erwarten die Spieler:innen einige Herausforderungen und Abenteuer. Wer am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt „Mille Fiori“ von Reiner Knizia.



© Schmidt Spiele

Zwei bis vier Spieler:innen begeben sich ab Herbst auf eine Reise in ein weit entferntes Land, wo feinstes Glas das teuerste Gut ist. Ziel von „**Mille Fiori**“ ist es, am lukrativsten mit den wertvollen Glaswaren zu handeln und über mehrere Runden hinweg die meisten Punkte zu sammeln. Zu Beginn jeder Runde erhalten die Spielenden je fünf Karten, eine weitere Karte wird anschließend pro Spieler:in aufgedeckt und neben dem Spielplan platziert. Danach entscheiden sich alle Spieler:innen gleichzeitig für eine ihrer Handkarten und decken diese auf – die übrigen Karten werden verdeckt vor dem linken Mitspielenden platziert. Durch kluges Auslegen der gläsernen Rauten auf dem gemeinsamen Spielplan erhalten die Spieler:innen Punkte und dürfen dementsprechend weiterreisen. Wo sich die Rauten platzieren lassen, zeigen die Karten – etwa in der Werkstatt oder auch am Hafen. Nachdem alle Spieler:innen ihre Karten ausgespielt und die Rauten gesetzt haben, wählen die Spielenden eine neue Karte und eine neue Runde beginnt. Sobald nur noch eine Karte an eine:n Spieler:in weitergegeben werden kann, lassen die Matrosen die Segel bergen und eine neue Runde beginnt. Das Spiel endet entweder, indem ein:e Spieler:in ihren persönlichen Vorrat an gläsernen Rauten aufgebraucht hat oder indem zu Beginn einer neuen Runde nicht mehr genug Karten an die Spielenden ausgeteilt werden können. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte sammeln konnte.



*Typ: Kennerspiel | Verlag: Schmidt Spiele | Autor: Reiner Knizia | Spieler: 2-4 | Alter: ab 10 Jahren
| Zeit: ca. 60-90 Minuten | Preis: 38,99 Euro*

Der Autor:

Geboren in Illertissen, studierte Reiner Knizia zunächst Physik und Mathematik an der Universität Ulm, ehe er sich seiner Leidenschaft, der Entwicklung von Spielen, widmete. Heute zählt Knizia mit mehr als 600 veröffentlichten Spielen zu einem der erfolgreichsten deutschen Spieleautoren – mit vielfältigen Auszeichnungen. Während er sich bereits viermal den Deutschen Spielepreis sichern konnte, darunter für das Spiel „Amun-Re“ im Jahr 2003, erhielt „Keltis“ im Jahr 2008 die Auszeichnung zum „Spiel des Jahres“.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xwkLPL9Vbha53ULNJ?e=aPgmCG>

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 Joseph 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

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