



PRESSEINFORMATION

Ein neues 3D-Escape Abenteuer: „Zurück nach Tombstone“ führt Spieler in den Wilden Westen

Berlin, Herbst 2020. Ein furchtloser Indianerstamm, rauchende Colts und ein düsteres Geheimnis: ‚Mystery House‘ ist zurück und sorgt mit einem weiteren, spannenden Abenteuer für rauchende Köpfe bei den Spielern. Bei der Herbstneuheit „Zurück in Tombstone“ müssen ein bis fünf Spieler einem geheimnisvollen Haus im Wilden Westen zu entkommen versuchen – und dafür bleibt ihnen nur eine Stunde Zeit. Damit dies gelingt, müssen Spieler in der dreidimensionalen Spielumgebung Raum für Raum gemeinsam nach Hinweisen suchen und diese richtig entschlüsseln. Nur wenn alle Rätsel innerhalb einer Stunde gelöst wurden, sind die Spieler frei und das Abenteuer überstanden.



Es ist heiß unter der glühenden Sonne des Wilden Westens. Doch nicht nur das: Mysteriöse Dinge gehen in der amerikanischen Kleinstadt Tombstone vor sich und locken ein bis fünf Spieler in ein geheimnisvolles Haus. Nur wenn die Spieler es schaffen, in dem finsternen Anwesen alle Rätsel zu lösen, winkt ihnen die Freiheit. **„Zurück nach Tombstone“** ist das dritte Abenteuer des ausgezeichneten 3D-Escape Spiels „Mystery House“ und fordert Spieler ab 12 Jahren zur kooperativen Rätsellösung auf Zeit. Hierfür erkunden sie auf dem dreidimensionalen Spielbrett – dem Haus – analog Zimmer für Zimmer und suchen dort nach Gegenständen und Hinweisen, um dem Kern des großen Abenteuers auf die Spur zu kommen. Mithilfe der App können neue Räume betreten und Rätsel gelöst werden.

Das Spiel beginnt sobald die App heruntergeladen, das Abenteuer ausgewählt und die Ortskarten in das Haus gesteckt wurden. Die Objektkarten liegen neben der Spielschachtel aus und die Steuerung der App übernimmt ein selbst gewählter Spielleiter. Die Gruppe einigt sich zu Beginn des Spiels auf einen Raum, den sie gemeinsam erkunden wollen. Alles, was sichtbar ist, dient bereits als möglicher wichtiger Hinweis. Gegenstände, die im Raum erspäht



wurden, können eingesammelt und bereits erspielte Objekte verwendet werden, um das Rätsel zu lösen. Denn manchmal bedarf es der schlaunen Zusammensetzung mehrerer Objekte, um eine Tür zu öffnen oder einen geheimen Hinweis zu entschlüsseln. Doch hier ist Vorsicht geboten, denn ziehen die Spieler falsche Schlüsse kostet dies wertvolle Zeit. So arbeiten sich die Spieler nach und nach von einem Raum zum nächsten vor. Langsam setzen sich die einzelnen Hinweise und Botschaften wie ein Puzzle zusammen und ergeben einen Sinn und im besten Fall eine Lösung. Dann kann das Abenteuer beendet und das Haus hoffentlich rechtzeitig verlassen werden.

Typ: 3D-Escape Abenteuer | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Antonio Tinto | Spieler: 1-5 | Alter: ab 12 Jahren | Zeit: 60 Min. | Preis: 13,99 Euro

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xrB24d1m7qm5RS84G?e=eLNhFI>

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



Natalie Hurthe & Roaya El Tahwy
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 07
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de