

Internationale Spieltage

SPIEL '18



Messe Essen · 25.-28. Okt. 2018

Ausführlicher Presstext
zur Eröffnung der SPIEL '18 mit COMIC ACTION

36. Internationale Spieltage SPIEL '18 in Essen

Die SPIEL '18 legt bei der Bruttoausstellungsfläche und den Ausstellerzahlen noch einmal rasant zu

Ein weiteres Mal kann die inzwischen 36. Ausgabe der SPIEL ein rasantes Wachstum vermelden. Die Bruttoausstellungsfläche steigt in diesem Jahr erneut - diesmal um weitere 11% auf 80.000 qm (Vorjahr 72.000 qm). Auch die Ausstelleranzahl hat sich mit 1.150 Ausstellern aus 50 Nationen noch einmal erhöht (Vorjahr 1.100). In diesem Jahr belegt die Messe mit der erst kürzlich errichteten Halle 6 gleich eine ganze Halle mehr als noch im Vorjahr. Getragen wird dieses Wachstum vor allem von einer erneut gestiegenen Internationalität und dem teils beträchtlich gesteigerten Engagement dieser Aussteller.

Immer mehr Länderpavillons prägen das Messebild

Auch die Zahl der Länderpavillons steigt 2018 kontinuierlich an. Während sich koreanische und taiwanische Hersteller schon lange gemeinschaftlich auf der SPIEL präsentieren, kommen nun auch große Gemeinschaftsstände französischer und britischer Verlage in Halle 4 hinzu. Auch gibt es zum ersten Mal einen indonesischen Pavillon in Halle 3, auf dem die von der indonesischen Regierung unterstützte Creative Economy Agency zusammen mit der Indonesia Boardgame Players Association Spiele von 15 indonesischen Spieleautoren vorstellt.

Von der Subkultur hin zum popkulturellen Mainstream - Gesellschaftsspiele boomen mitten im digitalen Zeitalter

Gesellschaftsspiele haben sich in den letzten Jahren von einer subkulturellen Erscheinung hin zum popkulturellen Mainstream entwickelt. Wir leben in wirtschaftlicher und auch in kultureller Hinsicht mitten im "Goldenen Zeitalter" der Brett- und Kartenspiele. Mit ihren 180.000 Besuchern ist die SPIEL Jahr für Jahr so etwas wie der Motor und auch das Herz dieser boomenden Brettspielwelt. Ein Blick in die bereits am Donnerstag kurz nach Eröffnung brodelnden Hallen genügt, um auch dem letzten Zweifler zu verdeutlichen, wie populär Brett- und Kartenspiele mittlerweile sind.

Der Deutsche Kulturrat zu Gast auf der SPIEL '18

Einer Initiative der Spiele-Autoren-Zunft SAZ haben wir es zu verdanken, dass auf der SPIEL '18 erstmals zahlreiche Mitglieder und auch der Präsident des Deutschen Kulturrates anwesend sind. Sie wollen sich am Donnerstag, den 25.10.18, ein Bild von der Popularität der SPIEL und der hier gezeigten analogen Spiele machen. Der Kulturrat und die SAZ laden am gleichen Tag um 14.00 Uhr zu einer Podiumsdiskussion in den Saal Panorama ein. Hier werden Brettspiele unter dem Motto "Kulturgut Spiel - Teil unserer Gesellschaft: Wertschätzung, Förderung, Perspektiven" beleuchtet. Besonders berücksichtigt wird dabei, was analoge Spiele leisten: Sie sind Motor für Bildung, geistige Herausforderung, sorgen für Zusammenhalt in Familien und Integration, schaffen ein Wir-Gefühl und Vergnügen. Mit Spannung erwartet die Branche Antworten auf Fragen, etwa, wie das bis dato theoretische Bekenntnis zum analogen Spiel als Kulturgut nachhaltig in die Praxis umgesetzt werden kann und welche Fördermöglichkeiten es gibt.

Veranstalter:

Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co. KG
Bismarckallee
D-53173 Bonn
T: +49/228/ 342273
Fax: +49/228/ 856312
E-Mail: info@merz-verlag.com
<http://www.spiel-messe.com>

Ausstellerbetreuung:

Frau Dominique Metzler
Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co. KG
Bismarckallee 8
D-53173 Bonn
T: +49/228/ 342273
Fax: +49/228/ 856312
E-Mail: info@merz-verlag.com

Techn. Organisation:

Messe Essen GmbH
Messeplatz 1
D-45131 Essen
T: +49/201/ 72440
Fax: +49/201/ 7244448

Spielecafés und Brettspielgruppen leisten einen wichtigen sozio-kulturellen Beitrag

Früher wurden Erwachsene, die miteinander regelmäßig spielten, von der Gesellschaft eher als Nerds und Geeks abgetan. Zwischenzeitlich hat sich ein deutlicher Bewusstseinswandel vollzogen. Wenn Erwachsene heute zum Spielen zusammenkommen, sich miteinander messen und völlig selbstverständlich Spieleabende abhalten, dann frönen sie einem mittlerweile allseits anerkannten Hobby, das seine Nische schon lange verlassen hat.

Unterstrichen wird diese Entwicklung auch durch die rasant steigende Anzahl von Spielecafés, die einen nicht zu unterschätzenden sozio-kulturellen Beitrag leisten und der Entstehung von immer mehr Spielgruppen, in denen sich Erwachsene regelmäßig zum Spielen treffen.

Auch die Besucherzahlen der SPIEL stiegen in den letzten Jahren deutlich

Auch die Besucherzahlen der SPIEL sprechen eine deutliche Sprache. Kamen im Jahr 2015 noch 162.000 Besucher, waren es 2016 bereits 174.000 und im letzten Jahr 182.000 Spielbegeisterte, die sich hier über ihr liebstes Hobby informieren, mit Gleichgesinnten austauschen und die Neuheiten des Jahrgangs testen wollen.

Mit 1.400 Spieleneuheiten erwartet Besucher ein wahres Feuerwerk an Innovationen

Mit 1.400 Neuheiten und Weltpremierer (Vorjahr 1.200), die auf der SPIEL '18 von Verlagen aus der ganzen Welt vorgestellt werden, erwartet Brettspielfans ein wahres Feuerwerk an Innovationen.

Der Preis "innoSPIEL" für das innovativste Spiel des Jahrgangs

Wenn tausende Titel die Aufmerksamkeit von Familien, Gelegenheits- und Vielspielern suchen, ist so manch ein Verbraucher überfordert. Hier bietet die Auszeichnung innoSPIEL, die der Friedhelm Merz Verlag in Zusammenarbeit mit der Stadt Essen seit dem Jahr 2017 vergibt, eine wertvolle Orientierungshilfe, denn der Preis richtet seinen Blick auf Qualitäts- und Innovationsmerkmale.

Eine qualifizierte Jury hat auch in diesem Jahr aus dem aktuellen Spielejahrgang drei Titel ausgewählt, die sich durch besonders innovative Konzepte auszeichnen:

- Mit kleinen Stahlkugeln versuchen die 2 bis 4 Spieler, die als Teams gegeneinander antreten, in BONK eine größere Holzkugel ins gegnerische Tor zu treiben. Den Stahlkugeln gibt jeder Spieler auf seiner schwenkbaren Rutsche den nötigen Schwung. Die zwischen den Mannschaften liegende, sanft gebogene Spielfläche erschwert das Zielen. Die Holzkugel will gut getroffen sein, soll sie auf die gegnerische Seite rollen. Das erste Team mit fünf Toren siegt.
BONK von David Harvey, Game Factory, 2-4 Spieler ab 8 Jahren.
- COOL RUNNINGS ist ein klassisches Laufspiel, bei dem vier Konkurrenten um den Zieleinlauf wetteifern. Bewegt werden die Spielsteine mit Aktionskarten. Der Clou dabei: In den Spielsteinen liegen echte Eiswürfel. Es gilt nicht nur, als Erster ins Ziel zu kommen - es muss auch etwas vom Eiswürfel übrig sein. Der ist auf dem Weg ins Ziel ständig Widrigkeiten ausgesetzt: Mal pusten ihn die Gegenspieler an, streuen Salz auf den Würfel oder beträufeln ihn mit Wasser aus einer Pipette.
COOL RUNNINGS von Olivier Mahy, Ravensburger, 2-4 Spieler ab 8 Jahren.
- Hundert Karten, lediglich durchnummeriert von 1 bis 100, ein paar Lebenspunktekarten und Joker - fertig ist ein Spiel, das auf seine Grundmauern reduziert ist und doch den Geist zum Schwingen bringt. Ziel von THE MIND ist es, die Karten aller Spieler gemeinsam in aufsteigender Reihenfolge abzulegen, ohne Kommunikation, ohne Tipps. Zu Beginn hält jeder der 2-4 Mitspieler eine Karte auf der Hand, in der höchsten Stufe bis zu zwölf.
THE MIND von Wolfgang Warsch, Nürnberger Spielkarten Verlag NSV, 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

Spiele-Trends und Highlights

Die mehr als 1.400 Spieleneuheiten und Weltpremierer, die auf der SPIEL '18 vorgestellt werden, versprechen einen äußerst unterhaltsamen Spiele-Mix. Nachfolgend haben wir einige Trends und Highlights zusammengestellt:

Immer mehr Neuheiten sind kooperativ

Wir sehen eine ganz klare Entwicklung hin zu immer mehr kooperativen Spielen, in denen nicht jeder gegen jeden antritt, sondern alle gemeinsam gegen das Spiel. Hier steht die Kommunikation im Vordergrund und dieses Miteinander fördert positive Faktoren, die wir in unserer Gesellschaft gut gebrauchen können: Vertrauen, Rücksichtnahme und das Einfühlen in Andere. Insofern wäre es begrüßenswert, wenn wir in Zukunft noch mehr spielen würden, als wir es heute schon tun.

Beispiele für kooperative Neuheiten sind:

- In dem kooperativen Echtzeitspiel X-CODE (Amigo) hat eine geheime Spieler-Institution aus dem

Darknet zugeschlagen und einen Computervirus freigesetzt. Sollte der Virus aktiv werden, würden alle Daten im Internet für immer verloren gehen. Die 2-8 Spieler ab 8 Jahren versuchen unter Zeitdruck einen unbekanntem 12-stelligen Code zu knacken und so die Welt vor dem Zusammenbruch zu retten.

- Mit LIGHTHOUSE RUN erwartet die 2-4 Spieler ab 8 Jahren eine spannende Segelregatta: Das Familienspiel von Amigo ist ein dynamisches Wettrennen mit kooperativen Elementen. Durch den ansprechenden Spielplan mit 3D-Leuchttürmen taucht man rasch in das fesselnde und kurzweilige Spielerlebnis ein.
- Ein kooperatives Memo-Sammelspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren mit interaktivem Spielplan und LED-Labyrinth ist DIE LEGENDEN DER IRRLICHTER von HABA.
- Eine schwebende Forschungsstation wird von einem zerstörerischen Sturm heimgesucht. Mit dem kooperativen Legespiel FORBIDDEN SKY von Schmidt Spiele werden 2-5 Spieler ab 10 Jahren zu Abenteurern im Kampf gegen die Zeit.
- Ein gelungenes Familienspiel ist SPACE ESCAPE (Game Factory), das der Autor Matt Leacock auch während der Messe signiert. Hier müssen die 2-4 Spieler ab 7 Jahren als Nacktmulle gemeinsam eine Rettungskapsel erreichen, bevor sie die fiesen Schlangen beißen.
- In HOLDING ON: DAS BEWEGTE LEBEN DES BILLY KERR (Asmodée) übernehmen die 2-4 Spieler ab 14 Jahren gemeinsam Schichten in einem Krankenhaus. Sie müssen den gerade mit einem Herzinfarkt eingelieferten Billy Kerr versorgen und am Leben erhalten, um seine Geschichte zu erfahren.
- NYCTOPHOBIA: DIE GEJAGTEN (Asmodée) ist ein kooperatives Spiel ums Überleben, das auch von Blinden gespielt werden kann. Bis zu 5 Spieler ab 9 Jahren müssen gemeinsam einem Killer entkommen, der sie im stockfinsternen Wald verfolgt. Der Clou des Spiels: Die Flüchtenden spielen mit Dunkelbrillen. Sie sehen nichts und müssen sich auf ihren Tastsinn und ihre Kommunikation untereinander verlassen, um den Weg hinaus zu finden.
- Mit ROLL FOR ADVENTURE präsentiert der Kosmos-Verlag ein schnelles, spannendes Würfelspiel mit einfachen Regeln. 2-4 Helden ab 10 Jahren stellen sich gemeinsam den Armeen des Dunklen Lords, um rechtzeitig das magische Amulett zu vollenden und das alte Königreich zu retten.

Mit Unique Games hält ein neuer Trend Einzug in die Spieleregale

Wir beobachten auch eine schrittweise Entwicklung hin zu ganz individuellen Spielausgaben, die vor ein paar Jahren mit so genannten Legacy-Spielen begann. Bei diesem Spielgenre gleicht keine Partie der anderen, denn Regeln und Komponenten verändern sich von Runde zu Runde je nach Entscheidungen der Spieler unwiderruflich. Am Ende einer durchspielten Kampagne ist jedes Spiel einzigartig. Im nächsten Entwicklungsschritt sehen wir nun mit DISCOVER - ZU UNENTDECKTEN LANDEN von Asmodée das erste sogenannte Unique Game für 1-4 Spieler ab 12 Jahren. Thematisch geht es um das Überleben in der Wildnis, sei es miteinander oder gegeneinander. Der Verlag konfektioniert die ganz überwiegende Mehrzahl aller in der Schachtel befindlichen Komponenten für jedes Spiel unterschiedlich. So ist jedes gekaufte Exemplar absolut einzigartig und kein Spiel spielt sich wie das andere.

Die neuen Kennerspiele

- Ein neues Legacy-Spiel ist THE RISE OF QUEENSDALE (alea), das Besucher am Stand von Ravensburger finden. Bis zu vier mutigen Glücksrittern ab 12 Jahren ist der Wunsch des Königs Befehl, ihm ein würdiges Schloss zu bauen. Auch hier wird ein einzigartiges Spielerlebnis geschaffen, da alle Errungenschaften der Spieler aus vorherigen Partien in die aktuell gespielte Partie einfließen und sich das Spiel so ständig weiterentwickelt.
- Ein opulentes Miniaturespiel, in dem die 1-5 Spieler ab 14 Jahren die Rolle weltberühmter Bösewichte übernehmen, ist VILLAGE ATTACKS von ADC Blackfire. Als Vampirfürst, Sukkubus oder auch Lich gilt es, die eigene Burg gegen die wütenden Dorfbewohner zu verteidigen.
- In REYKHOLT (Frosted Games) lässt der bekannte Spieleautor Uwe Rosenberg die 2-4 Spieler ab 10 Jahren in Island einen Hof betreiben. Allerdings ist Eile geboten, denn die Saison ist kurz. Zur richtigen Zeit einen Angestellten anzuheuern, kann den entscheidenden Vorteil bringen.
- Wie alte Bücher muten die Spiele von Facade Games an. Auf der SPIEL '18 stellt der amerikanische Verlag seine Neuheit DEADWOOD 1876 vor, in der 2-9 Spieler ab 13 Jahren versuchen, die goldgefüllten Tresore einer Kleinstadt zu plündern.

- Erfolgsautor Stefan Feld nimmt uns in FORUM TRAJANUM (Huch!) mit in die Städte des römischen Imperiums. 2-4 Spieler ab 12 Jahren helfen in diesem anspruchsvollen Strategiespiel ihrem Kaiser Trajan beim Bau des prachtvollsten Kaiserforums der Geschichte.
- Dem Thema Rom bleibt Stefan Feld auch mit einem anderen Titel treu: Bei alea erscheint CARPE DIEM. 2-4 reiche Patrizier ab 12 Jahren möchten ihre eigenen Stadtviertel so organisieren, dass sie in mehreren Wertungen möglichst viele Punkte erzielen.

Spiele bringen die ganze Familie zusammen

- Auf eine spannende Bergtour mit hohem Interaktionsgrad lädt HABA 2-5 Spieler ab 8 Jahren in MOUNTAINS ein. Mit etwas Glück, einem guten Gedächtnis und der einen oder anderen Gefälligkeit von den Konkurrenten ergattert man die meisten Gipfelstempel!
- Die 2-4 Spieler ab 10 Jahren haben im Strategiespiel OKAVANGO (Jumbo) als Ranger die Aufgabe, Herden zu bilden und ihre Tiere unbeschadet ans Wasser zu bringen. Wer sichert seiner Herde das Überleben?
- Würfeln, klatschen, krähen, schnappen: Konzentriert bis in die Haarspitzen koordinieren 3-8 Gehirnakrobaten ab 7 Jahren die Handlungen ihrer ruhelosen Körper in VOLLPFOSTEN (Zoch Spiele).
- PLANET (Blue Orange) lässt 2-4 Spieler ab 8 Jahren eine ganze Welt in ihren Händen gestalten. Zug für Zug bedecken sie einen großen, zwölfseitigen Würfel mit Landschaften. Ziel des Spiels ist es, den eigenen Planeten so attraktiv wie möglich für Tiere zu machen, die hier einen Lebensraum finden können.
- Fast jedes Kind hat Angst vor Monstern - was aber, wenn nachts die Stofftiere erwachen und das schlafende Kind beschützen? Die Abenteuer, die daraus entstehen, können 1-4 Spieler ab 7 Jahren in DER HERR DER TRÄUME (Asmodée) erleben. Das Spiel besteht aus Miniaturen der Stofftiere und ihrer Gegner und aus einem Ringbuch: Jede Doppelseite zeigt einen neuen Spielplan und gibt die Regeln für das jeweilige Abenteuer vor - ideal, um von Eltern und Kindern gemeinsam gespielt zu werden.
- 8BIT BOX von Iello erinnert an die Konsolenspiele der 1990er Jahre. Es enthält drei Spiele, die alle darauf abzielen, alte Videospieleerinnerungen aufleben zu lassen und den damit verbundenen Nervenkitzel am Spieltisch ganz neu miteinander zu erleben. Ein Spiel für 3-6 Spieler ab 6 Jahren.
- KOSMOS verhilft den Inka zu alter Größe: Klaus und Benjamin Teuber haben ihr neues Spiel an der Welt von CATAN orientiert. In CATAN - AUFSTIEG DER INKA macht ein innovativer Verdrängungsmechanismus den Aufstieg und Niedergang einer der ältesten Hochkulturen der Welt nachvollziehbar. Die Grundelemente des Erfolgsspiels CATAN - Siedeln, Handeln, Bauen - bekommen damit Zuwachs und konfrontieren die 3-4 Spieler ab 12 Jahren mit neuen strategischen Spielsituationen. So holt sich die Natur einmal gebaute Siedlungen wieder zurück. Das Spiel ist mit detailreichen Figuren ausgestattet.
- Ravensburger stellt sein brandneues Quizspiel KNOW für 3-6 Spieler ab 10 Jahren vor. Durch die Anbindung an den Google Assistant sind die über 1.500 Quizfragen immer up to date, und auch der aktuelle Standort wirkt sich auf die Antworten aus, etwa bei der Frage "Wie weit ist es von hier nach Honolulu?". Dazu gibt es auch eine Version, die ohne Sprachassistent spielbar ist.
- Zur Feier des zehnjährigen Jubiläums von STONE AGE veröffentlicht der Verlag Hans im Glück eine große Jubiläumsausgabe für 2-4 Spieler ab 10 Jahren. Sie beinhaltet eine Sommer- und eine Winterversion sowie zwei Minierweiterungen für noch mehr steinzeitlichen Spielspaß.

Kinderspiele: Magisch, knifflig, lustig

- Kooperativ ist KÖNIG GRUMMELBART (Schmidt Spiele). Hier versuchen 2-4 Kinder ab 5 Jahren seiner Majestät gemeinsam eine Torte zu backen und auf der großen Festtafel zu platzieren. Doch das schusselige Hofwiesel hat die Zutaten auf der Treppe stehen gelassen. Nun versuchen die Spieler ihre Figuren von Stufe zu Stufe zu stupsen oder zu schnippen und anschließend die passenden Zutaten aus dem Beutel zu ziehen.
- Zu den trendigen Escape-Spielen gehört das Kinderspiel EXIT KIDS - CODE BREAKER von Kosmos. Die 1-4 jungen Detektive ab 7 Jahren müssen gemeinsam rätseln, um den Code des elektronischen Schlosses zu knacken. Manchmal hilft dabei auch die Detektivausrüstung in Form einer UV-Lampe, eines Spiegels und eines Rotfilters. Zwei Spielmodi sorgen dafür, dass sich die Spieler entweder Zeit nehmen können oder aber unter Zeitdruck arbeiten müssen.
- Nachdem schon im letzten Jahr mehrere "Toilettenspiele" für Furore sorgten, springt nun auch Mat-

tel auf diesen Zug auf und zeigt KACKA-ALARM. In diesem Kinderspiel laufen die 2-4 Spieler ab 5 Jahren Gefahr, dass nach jeder Toilettenspülung "Mister Kacka" aus der Toilette gesprungen kommt, den man möglichst noch in der Luft fangen muss.

- Repos bringt mit CONCEPT KIDS: TIERE das Spielprinzip von CONCEPT in einer Version für die Kleinsten heraus: In dem Beschreibungs- und Wortspiel müssen 2-12 Kinder ab 4 Jahren gemeinsam einem anderen Spieler ein Tier beschreiben. Dazu dürfen sie aber nur die Symbole auf dem schön und einfach gestalteten Spielbrett nutzen.

Die neuen Party-Kracher

- DAS CHAMÄLEON von HCM Kinzel ist ein witziges und herausforderndes Partyspiel für 3-8 Spieler ab 10 Jahren. Unter ihnen auch das Chamäleon, das als einziger nicht weiß, welcher Begriff gesucht wird. Doch das dürfen die Mitspieler nicht merken und so wird getäuscht und getrickst, um nicht aufzufliegen.
- Für die junge Partyzielgruppe hat Hasbro DUMMSCHWÄTZER im Gepäck. Was erst einmal ganz einfach klingt, erweist sich in der Praxis als knifflige Aufgabe. Denn während ein Sprecher versucht Begriffe zu beschreiben, hört er sich zeitverzögert über ein Kopfhörer-Mikrofon. Heraus kommt meist ein Stottern, und es wird für die Mitspieler schwierig zu erraten, was gemeint ist. Ein Spiel für 4-10 Spieler ab 14 Jahren.
- Zum 25. Geburtstag des Partyklassikers TICK TACK BUMM, der sich zwischenzeitlich über sechs Millionen mal verkauft hat, bringt Piatnik nun das Spiel TICK TACK BUMM CHAIN REACTION. Hier sind Schlagfertigkeit und Spontanität gefragt, wenn zwei oder mehr Spieler ab 12 Jahren Wortketten bilden, bevor die Bombe explodiert.

Kartenspiele sind schnell und packend

- In NESSOS (Iello) schlüpfen 3-6 Spieler ab 8 Jahren in die Rollen griechischer Helden, die den Göttern mythische Wesen als Opfer darbringen wollen. Ein verzwicktes Deduktions- und Bluffspiel, das viele unerwartete Wendungen bereithält.
- In KRASSE KACKE (Pegasus) müssen die 2-6 Spieler ab 6 Jahren möglichst schnell den Verdacht von ihren eigenen Haustieren ablenken und die der Mitspieler beschuldigen. Wer hat das Häufchen auf den Teppich gemacht? Krasse Kacke ist witzig, schnell erklärt und hat ein schräges Thema.
- BLANK (Hutter Trade) hat zu Beginn viele leere Karten. Der Sieger einer Partie darf eine dieser blanken Karten gestalten und bringt so neue, individuelle Regeln ins Spiel. Damit ist das Spiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren ständig im Wandel.
- Mit gerade 20 Karten kommt EISERNER VORHANG (Frosted Games) aus. 2 Spieler ab 10 Jahren ringen als USA und Sowjetunion um die Vorherrschaft im Kampf der Ideologien.

Die Gewinner des Deutschen SpielePreises 2018

Ein ganz besonderer Höhepunkt im Rahmen der SPIEL ist die Vergabe des **Deutschen SpielePreises**. Er ist der **weltweit bedeutendste Publikumspreis für Gesellschaftsspiele** und wird in den Kategorien "Bestes Familien- und Erwachsenenenspiel" und "Bestes Kinderspiel" vergeben.

- **Als bestes Familien- und Erwachsenenenspiel 2018** wird das Spiel **AZUL** von **Michael Kiesling** aus dem Verlag Next Move (Vertrieb: Pegasus) prämiert.
Als Spieler fliesen wir bei AZUL den Palast des portugiesischen Königs. Dazu bedienen wir uns aus dem ausliegenden Angebot der Fliesenhersteller und legen die bunten, handschmeichelnden Spielsteine erst in den Wartebereich unserer eigenen Auslage. Siegpunkte bekommen wir dafür, diese Fliesen in guten Kombinationen an die königliche Wand zu bringen.
AZUL macht aus einem eigentlich abstrakten Spielmechanismus ein wunderbar konkretes Spiel. Ein eingängiger Ablauf, eine niedrige Einstiegsschwelle und große taktische Möglichkeiten machen dieses hochwertig gestaltete und schön zu berührende Spiel zu einem Genuss für Einsteiger wie Enthusiasten.
AZUL, von Michael Kiesling, Next Move, 2-4 Spieler, ab 8 Jahren, 30-45 Minuten, ca 40 Euro.
- Der **Deutsche KinderSpielePreis 2018** geht an **MEMOARRR!** von **Carlo Bortolini** aus dem Hause Edition Spielwiese und Pegasus Spiele.
MEMOARRR! führt uns zur Schatzsuche auf eine Vulkaninsel. Auf einer 5x5 Felder großen Kartenauslage decken die Spieler nach dem Memory-Prinzip reihum eine Karte auf. Die Karte muss da-

bei zur zuvor umgedrehten Karte passen. Wer die falsche Karte auswählt, erleichtert den Mitspielern den Weg zum Schatz.

MEMOARRR! lädt Kinder zum schnellen Einstieg ein und bietet durch seine steile Lernkurve und eine Expertenversion dauerhaften Spaß für die ganze Familie. Spieler mit gutem Gedächtnis sind bei MEMOARRR! klar im Vorteil, denn in jeder der sieben Spielrunden steigt ihr Wissen über die Schatzinsel. Bald können sie ihre Rivalen um den Piratenschatz ins Leere laufen lassen.

MEMOARR!, von Carlo Bortolini, Edition Spielwiese und Pegasus Spiele, ab 8 Jahren, 10-20 Minuten, ca 12 Euro.

Auf der COMIC ACTION kommen Freunde der Neunten Kunst voll auf ihre Kosten

Für Comic-Fans wird insbesondere Panini einige Leckerbissen bereithalten. Angekündigt sind Zeichner wie ARTHUR "ART" ADAMS und JOYCE CHIN aus den USA sowie MIGUEL FERNANDEZ aus Spanien und der deutsche Zeichner MICHAEL VOGT, die alle Tage anwesend sein werden.

Donnerstags und freitags gibt sich LEE SULLIVAN aus England die Ehre.

Außerdem bringt Panini zahlreiche Comic-Specials mit, die nur auf der Messe in limitierten Auflagen erhältlich sein werden.

Riesiges Rahmenprogramm online durchsuchbar

Mit dem Wachstum der SPIEL und einer immer größer werdenden Anzahl von Ausstellern aus aller Herren Länder wächst auch das Rahmenprogramm noch einmal beträchtlich. In diesem Jahr wurden mehr als 1.300 einzelne Messe-Events gemeldet. Eine Datenbank, in der Besucher sich über Signierstunden von Spieleautoren und Comiczeichnern, über Turniere und Wettbewerbe, Messepanels und vieles mehr informieren können, ist auf der Homepage der SPIEL unter www.spiel-messe.com online abrufbar und kann natürlich auch auf mobilen Endgeräten genutzt werden.

Panel zum internationalen Spielmarkt

Eine ganz besondere Veranstaltung ist ein international besetztes Panel, das die Entwicklungen des internationalen Spielmarkts beleuchtet: "Wie spielen Deutschland und die Welt in Zukunft?" Mit internationalen Branchenvertretern und Spieleautoren diskutieren wir am Freitag, den 26.10.18, um 14 Uhr, im Saal Berlin der Messe Essen. Wie wird der Spielmarkt der Zukunft aussehen? Gleichen sich die verschiedenen Märkte mit ihren Spielen einander an oder verlangen unterschiedliche Länder nach unterschiedlichen Spieltypen? Wie kann ich mich als Verlag oder Autor aufstellen, um international Erfolg zu haben? Alle Interessierten sind herzlich willkommen. Der Eintritt ist frei.

Panel-Redner sind: Stephen Buonocore, Stronghold Games; Friedemann Friese, 2F-Spiele; Sophie Gravel, Plan B/Next Move; Carol Rapp, Asmodée Deutschland; Ignacy Trzewiczek, Portal Games; Eric M. Lang, Kanadischer Spieleautor und Director of Game Design bei CMON. Die Moderation übernimmt der Journalist Frank Zirpins.

Gebündelte Information im kostenlosen SPIEL-GUIDE

An allen drei Eingängen zu den Messehallen wird in diesem Jahr erstmals ein kostenloser 64 Seiten starker Messeführer verteilt, der SPIEL-GUIDE. Dieser überaus nützliche Führer enthält neben den Hallenplänen eine komplette Neuheitenliste, einzelne Programm-Highlights und Tipps rund um den Messebesuch.

Internationale Spieltage kleiden Spieler ein

Am Stand des Friedhelm Merz Verlages in Halle 3, Stand 3H100, gibt es in diesem Jahr für alle Fans der Messe, die etwas mit nach Hause nehmen möchten, T-Shirts mit dem Messelogo und der Aufschrift "SPIELkamerad".

Hallenaufteilung SPIEL '18

Die Halleneinteilung für 2018 ist wie folgt:

- Die Presse-Neuheitenschau ist wieder in Halle 1A untergebracht.
- Brett- und Kartenspiele finden die Besucher in den Hallen 1, 2, 3, 4, 5 und 6.
- Kinder kommen wie gewohnt in der Galeria voll auf ihre Kosten, denn hier befindet sich das große Kinderparadies mit Animationen, Groß- und Bewegungsspielen und vielem mehr.
- Comics, Miniaturen-, Fantasybrett- und Live-Rollenspiele finden Besucher in Halle 6.

Ich hoffe, Ihnen mit meinem Vortrag einen kleinen Vorgeschmack auf die SPIEL '18 mit COMIC ACTION gegeben zu haben. Das Wort gebe ich nun an Herrn Hermann Hutter, den Vorsitzenden der Interessengemeinschaft "Spieleverlage e.V.", der Ihnen nähere Einzelheiten zu den wirtschaftlichen Fragen der deutschen Spielebranche erläutern wird. Ich wünsche Ihnen schon jetzt viel Spaß bei Ihrer Arbeit.

Essen, den 24.10.2018

Dominique Metzler,
Organisation und Presse SPIEL '18 mit COMIC ACTION
des veranstaltenden Friedhelm Merz Verlages