

Internationale Spieltage

SPIEL '21



Messe Essen · 14.-17. Okt. 2021

Presstext

zur Pressekonferenz der SPIEL '21

Die SPIEL geht nach pandemiebedingter Pause wieder in den Essener Messehallen an den Start

Endlich ist es wieder so weit. Nächste Woche geht es los: Nach einer Zwangspause im letzten Jahr findet die SPIEL '21 diesen Oktober wieder vom 14.10. bis 17.10.2021 als Präsenzmesse in sechs Messehallen des Essener Messegeländes statt.

Rund 600 Aussteller aus 41 Nationen auf der SPIEL '21

Rund 600 Aussteller aus 41 Nationen zeigen Spielenthusiasten und Fachbesuchern die neuesten Brett- und Kartenspieltrends. Trotz Pandemie und der damit verbundenen Reisebeschränkungen ist der Anteil internationaler Aussteller mit 63 % auch in diesem Jahr hoch. „Mit Blick auf die Unwägbarkeiten in der Vorbereitungsphase während der Corona-Pandemie, freuen wir uns insbesondere über die eindrucksvolle Teilnehmerliste internationaler Aussteller“, konstatiert Dominique Metzler, Geschäftsführerin des veranstaltenden Friedhelm Merz Verlages. "Eine internationale Messe wie die SPIEL zu realisieren, war in diesem Jahr angesichts ständig veränderter Ein- und Ausreisebestimmungen keine leichte Aufgabe. Wir sind sehr dankbar für das Vertrauen, das die Branche in uns gesetzt hat, unterstreicht es letztendlich auch die große Bedeutung der SPIEL als Präsentationsplattform für Neuerscheinungen."

Es kann nach Herzenslust gespielt werden

Mehr als 1.000 Spieleneuheiten stehen zum Ausprobieren bereit

Mehr als 1.000 Neuheiten und Weltpremieren warten darauf, auf Herz und Nieren getestet zu werden. Auch in diesem Jahr stehen tausende Spieltische und Spieleerklärer bereit, um Besucher in die neuen Spiele einzuführen, darunter viele Raritäten ausländischer Verlage, die es später in keinem deutschen Spielwarenfachgeschäft zu kaufen gibt und die man nur auf der Messe erwerben kann.

Hygienekonzept - die allgemeinen Spielregeln für Besucher der diesjährigen SPIEL '21

Im Vorfeld hat der Veranstalter ein umfangreiches Hygienekonzept erarbeitet. Für Besucher gilt die 3G-Regel. Sie müssen somit vollständig geimpft, getestet (Schnelltest) oder genesen sein. Der Einlass ist nur mit personalisierten Tickets möglich. In den Hallen ist ein medizinischer Mund- und Nasenschutz zu tragen. Hiervon ausgenommen sind lediglich Kinder unter 6 Jahren. An den Spieltischen erfolgt eine gesonderte Kontaktnachverfolgung der Teilnehmer via luca-App oder händischer Listen. An den Ständen der Aussteller sowie an neuralgischen Stellen wird Desinfektionsmittel bereitgestellt. Die Messegänge sind verbreitert worden, die Hallen werden mit 100% Frischluft belüftet.

Tickets ausschließlich online erhältlich

Die Tickets sind dieses Jahr ausschließlich online unter www.spiel-messe.com erhältlich und nicht übertragbar. Die Tageskarte für Erwachsene kostet EUR 20,-, Kinder von 4 bis 12 Jahren zahlen EUR 11,50.

Corona-Pandemie sorgt für einen Boom bei Gesellschaftsspielen

Ob Karten, Würfel oder Spielbretter - nie war das Interesse größer als in der Pandemie. Während Restaurants, Bars oder Kinos geschlossen hatten, fanden immer mehr Menschen Spaß an Gesellschaftsspielen. Insgesamt kletterten die Umsätze der Branche im letzten Jahr um 21 Prozent auf rund 650 Millionen Euro Erlöse. Eine erfreuliche Entwicklung, die auch 2021 anhält.

Spieltrends 2021

Kommunikations- und Rätsel-Spiele liegen weiterhin stark im Trend

Auch in diesem Jahr gibt es viele Kommunikations- und Rätselspiele unter den Neuerscheinungen, wie beispielsweise

- das Escape Game BREAK IN CHICHÉN ITZÁ von Schmidt Spiele,
- das APP-gestützte interaktive Audio-Mystery-Rätsel-Spiel ECHOES (Ravensburger), bei dem die Spieler gut zuhören müssen, um die Aufgaben zu lösen,
- Neuheiten zur Krimispiel-Reihe SHERLOCK von ABACUSSPIELE,
- DUNE - HOUSE SECRETS, das nicht nur für Fans der Romanreihe ein Spielehighlight ist (Portal Games/Pegasus),
- FABULA RASA - SEEMANNSGARN (Hutter), in dem sich die Spieler gegenseitig beim Geschichtenerzählen übertrumpfen und dabei versuchen, den Überblick zu behalten.

Solo-Spiele und Spiele mit Solomodus-Variante hoch im Kurs

Pandemiebedingt kommen immer mehr Solo-Spiele oder Mehrpersonenspiele, die eine Solo-Variante beinhalten, auf den Markt und erfreuen sich hoher Beliebtheit. Hierzu gehören beispielsweise

- das Rätselspiel CATAN - LOGIK RÄTSEL (Kosmos), in dem der Spieler versucht Rohstoffe so aneinander zu reihen, dass eine Handelsroute entsteht,
- CALICO von Ravensburger, ein optisch schön gestaltetes Familienspiel, in dem die Spieler einen Quilt zusammenpuzzeln,
- das Kartenspiel ICH SEHE WAS! WAS SIEHST DU? (Match Networks), das sich mit den fünf gängigsten menschlichen Emotionen beschäftigt,
- neue Adventure Games von Kosmos, wie DIE AKTE GLOOM CITY oder IM NEBELREICH, sowie neue Spiele aus der erfolgreichen EXIT-Reihe,
- FLIPPERMANIA (Frosted Games), das die Aufregung aus den Flipper-Spielhallen auf den Tisch bringt,
- das Flip & Write Spiel EXPLORERS (Ravensburger),
- CITY OF ANGELS (Pegasus), in dem wir im Los Angeles der 40er Jahre als Polizisten unterwegs sind und versuchen Mord aufzuklären,
- das Würfelspiel TULPENFIEBER (Amigo) und
- auch Kinderspiele wie ZAUBERBERG (Amigo), in dem die Jüngsten in einem magischen Wettlauf erste gemeinsame Erfahrungen zu strategischen und taktischen Überlegungen sammeln.

Ein Highlight für alle Ruhrgebietsfans dürfte SCHICHTWECHSEL aus dem Verlag Spielefaible sein, denn hier schlüpfen die Spieler in die Rolle der Verwalter einer Steinkohlezeche und durchleben in einem spannenden Wettkampf ein Stück Ruhrgebietsgeschichte.

Die ausgezeichneten Spiele 2021

Der DEUTSCHE SPIELEPREIS ist der weltweit wichtigste Publikumspreis für Gesellschaftsspiele. Er wird seit 1990 in den Kategorien "Bestes Familien- und Erwachsenenenspiel" sowie "Bestes Kinderspiel" auf der SPIEL vergeben. In diesem Jahr geht der

1. Platz DEUTSCHER SPIELEPREIS 2021 in der Kategorie "Bestes Familien- und Erwachsenenenspiel"

an DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK aus dem Verlag Czech Games Edition / HeidelBÄR Games.

Wenn der Blick über das Spielfeld und die verwendeten Materialien schweift, sieht der Betrachter ein wunderschönes, opulentes und sehr atmosphärisches Abenteuerspiel für 1-4 Spieler ab 12 Jahren, die als Archäologen eine mystische Insel und ihre geheimnisvollen Ruinen entdecken. Die Wahl der richtigen Ausrüstung, eine sorgfältige Planung und die ständige Risikoabwägung stehen im Mittelpunkt dieses Expeditionsspiels.

Für die Spieler heißt es, auf ihren Reisen Ressourcen zu sammeln, sich gegen mächtige Wächter des Dschungels zu wehren und verlassene Tempelruinen zu erforschen.

Karten- und Ressourcenmanagement, Deckbau sowie Arbeitereinsatz wurden in diesem Spiel in ein mitreißendes Thema gehüllt und spielerisch perfekt umgesetzt. Der Zufall spielt durch die Fülle taktischer Möglichkeiten, die auf dem Spielbrett angeboten werden, nur eine untergeordnete Rolle. Das begeistert Strategiespieler.

DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK von Michaela Štachová und Michal Štach, für 1-4 Spieler ab 12 Jahren, Czech Games Edition / HeidelBÄR Games, 90-120 Minuten, ca. 60,- Euro

1. Platz DEUTSCHER KINDERSPIELEPREIS 2021

Ein optisches Highlight ist auch der dreidimensionale diesjährige Preisträger des DEUTSCHEN KINDERSPIELEPREIS 2021 DODO - RETTET DAS WACKEL-EI! aus dem Kosmos Spieleverlag.

Schnelligkeit ist in diesem Kinderspiel ab 6 Jahren gefragt, wenn alle zusammenarbeiten, um das kullernde Wackel-Ei, das unglücklicherweise aus dem Nest gefallen ist und nun eine steile Klippe hinunterrollt, sicher an den Fuß des Berges zu bringen. Hierzu muss schnell Baumaterial erwürfelt, Hämmer und Nägel gesammelt und im Eiltempo an den Berg gesteckt werden. Ein aufregender Wettlauf gegen die Zeit beginnt!

DODO - RETTET DAS WACKEL-EI! von Marco Teubner und Frank Bebenroth, für 2-4 Spieler ab 6 Jahren, Kosmos Spieleverlag, 10 Minuten, ca. 29,- Euro

Die drei nominierten Titel für die Auszeichnung innoSPIEL 2021

Die Auszeichnung innoSPIEL ehrt einmal im Jahr ein besonders innovatives Gesellschaftsspiel. Vor einigen Wochen wurden im Vorfeld der SPIEL '21 die Anwärter auf den Siegeltitel nominiert:

1. GHOST ADVENTURE - Autor: Wlad Watine, Verlag: Pegasus Spiele
2. MICRO MACRO: CRIME CITY - Autor: Johannes Sich, Verlag: Edition Spielwiese
3. DER PERFEKTE MOMENT - Autor: Anthony Nouveau, Verlag: Corax Games

Der Siegeltitel des innoSPIEL 2021

Der Siegeltitel innoSPIEL '21 geht an das Spiel GHOST ADVENTURE - Autor: Wlad Watine, Verlag: Pegasus Spiele

Das friedliche Waldreich ist in Gefahr. Wolfskrieger haben es überfallen, die heiligen Statuen zerstört und die Schutzgeister gefangen. Nur einer der Geister konnte entkommen: Eine kleine Geistermaus mit ihrem magischen Kreisel. Nun ist es an uns, der Geistermaus bei ihren Missionen zu helfen und das Waldreich zu retten.

Im kooperativen Familienspiel GHOST ADVENTURE lenken wir den sich drehenden Kreisel durch Kippen und Neigen über die Spielpläne. Auf unserer Route müssen wir nacheinander eine Reihe von Zielen erreichen, um den nächsten Schritt unserer Mission angehen zu können. Speicherpunkte ermöglichen den Wiedereinstieg, wenn der Kreisel einmal hängen bleibt oder keinen Schwung mehr hat. 56 Missionen gilt es auf den vier beidseitig bedruckten Spielplänen erfolgreich zu absolvieren, bis der Frieden im Wald wiederhergestellt ist.

Begründung der Jury:

Mit GHOST ADVENTURE hat sich der Autor das Spiel seiner Träume erschaffen. Der Kreisel als Spielfigur ist kein bloßes Gadget, sondern eine echte Innovation. Wir sind ständig gemeinsam gefordert, den Kreisel von Spielplan zu Spielplan zu übergeben, den verbleibenden Schwung der Rotation einzuschätzen und ihn mit Geschick zu lenken. Kommunikation ist wichtig, um den richtigen Spielplan zur richtigen Zeit zu nehmen und sich abzustimmen. Spektakulär, wenn wir den Kreisel mit dem Spielplan hochwerfen müssen, um das Abenteuer auf der Rückseite des Spielbretts fortzusetzen.

Die gelungene Anleitung im Comic-Stil führt sofort ins Thema und liefert einen intuitiven und schnellen Zugang zum Spiel. Die tolle Illustration und die Gestaltung leisten einen weiteren Beitrag zum Gesamtpaket. Ein Spiel für die ganze Familie, bei dem keine Langeweile entsteht. Manchmal fühlt sich GHOST ADVENTURE an wie ein Smartphonespiel mit einem Gleichgewichtssensor, das man plötzlich ganz real in den Händen hält.

GHOST ADVENTURE von Wlad Watine, Pegasus Spiele, 1-4 Spieler, ab 8 Jahren, 15-30 Minuten, ca. 30,- Euro

Messebegleitend kann auch auf www.SPIEL.digital gespielt werden

Daheimgebliebene können sich auf der messebegleitenden Onlineplattform SPIEL.digital ein Bild der vor Ort gezeigten Neuheiten machen und auch das ein oder andere Brettspiel virtuell zocken. Einige der ausstellenden Verlage haben ein umfangreiches Rahmenprogramm mit Online-Vorträgen, Gewinnspielen und vielem mehr vorbereitet. Auch der EDUCATORS' DAY, der sich an Pädagogen, Lehrende und interessierte Personen richtet und das mögliche Potenzial von Spielen, ein Kernmedium für informelle und auch formale Bildungskontexte zu werden, beleuchtet, ist dieses Jahr ins Netz verlagert worden. Hier gibt es unter anderem Vorträge zu den Themen "Spielen macht schlau", "Gesellschaftsspiele als Bildungsmedium in Bibliotheken", "Vorteile des Einsatzes von Brettspielen im Lernprozess an Schulen", "Anwendung von Pen- & Paper Rollenspielen in Therapie und Bildung" und "Mit Spielen Megatrends begreifbar machen - am Beispiel Klimaschutz & Klimakrise".

Während der SPIEL '21 betreuen wir Sie gerne an unserem Messestand in Halle 3, Stand 3H100

Ab Montag Nachmittag (11.10.2021, ab ca. 15 Uhr) bis Sonntag Abend (17.10.2021) befindet sich unser Team in Halle 3 am Stand 3H100. Hier betreuen wir Sie gerne und stehen auch für Interviews zur Verfügung. Telefonisch erreichen Sie uns in dieser Zeit unter der Telefonnummer 0201/7244-800.

Wir hoffen, Ihnen einen guten Überblick über die SPIEL '21 gegeben zu haben. Hermann Hutter, Vorsitzender der Interessengemeinschaft "Spieleverlage e.V.", wird Ihnen nun Einzelheiten zu wirtschaftlichen Fragen der deutschen Spielebranche erläutern.

Bonn, den 6.10.2021

Dominique Metzler
Presse und Organisation SPIEL '21
des veranstaltenden Friedhelm Merz Verlages