

Internationale Spieltage

**SPIEL '22**



Messe Essen · 6.-9. Okt. 2022

**Pressemitteilung Nr. 2**

im August 2022

**Anfang Oktober feiert die Welt der Brett- und Kartenspiele wieder ihren jährlichen Höhepunkt mit mehr als 950 Ausstellern aus 56 Nationen auf der größten Messe für Gesellschaftsspiele SPIEL in der Messe Essen. Die Branche zählt zu den Gewinnern der Corona-Krise. Ob an Karten, Würfeln oder Spielbrettern - nie war das Interesse größer. Rund 1.500 Neuheiten gibt es zu entdecken.**

**SPIEL '22 vom 6. bis 9. Oktober 2022**  
**in der Messe Essen**

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

tausende Spieltische auf einer Fläche so groß wie etwa acht Fußballfelder erwarten Brettspielenthusiasten jeden Alters. Überall stehen Spieleerklärer bereit, die darauf brennen, in die Neuheiten einzuführen. Kleine Verlage aus aller Welt mischen sich mit großen renommierten Anbietern. Es wird gelacht, getüftelt und geknobelt. Auf der SPIEL herrscht eine ganz besondere Atmosphäre. Wettbewerbe, Turniere und Weltmeisterschaften gehören ebenso zum Rahmenprogramm wie Panels, Diskussionsrunden, der EDUCATORS' DAY, der sich an Pädagogen richtet, oder der Research Day, der Brettspiele wissenschaftlich beleuchtet. Ein wahres Paradies für Brettspiel-Fans, die sich Jahr für Jahr aus aller Herren Länder auf den Weg nach Essen machen.

Rund um den Erdball wird mehr denn je gespielt. Gesellschaftsspiele machen nicht nur im Kreise der Familie Spaß, auch bei Erwachsenen sind sie ein beliebtes Freizeitvergnügen. Die Branche gehört zu den Profiteuren der Corona-Krise. Rund 650 Millionen Umsatz wurden im letzten Jahr allein in Deutschland mit Spielen gemacht.

Auch Fachbesucher erwarten die neue Ausgabe der Weltleitmesse mit Spannung, auf der Anfang Oktober mehr als 950 Spielverlage aus 56 Nationen rund 1.500 Innovationen zeigen. Denn die Veranstaltung ist traditionell der Startschuss in die wichtige Weihnachtssaison, in der rund 40-50% des Jahresumsatzes erzielt werden.

Bunt und vielfältig präsentieren sich die diesjährigen Neuheiten. Immer ausgeklügeltere, schönere, grafisch aufwändige und auch anspruchsvolle Spiele kommen auf den Markt. Die Auswahl ist riesig.

**Die bunte Welt der Neuheiten**

Einen kleinen Einblick in die bunte Welt der vielen Innovationen möchten wir Ihnen schon heute geben:

In die Kategorie Kenner Spiele gehört ATIWA aus der Feder des bekannten Autors Uwe Rosenberg. Das Spiel widmet sich dem wertschätzenden Umgang mit der Natur in Ghana. Die Atewa Range ist eine Hügelkette im Südosten Ghanas. Ein riesiges Waldschutzgebiet mit 17.400 ha immergrünem Wald. In diesem Worker-Placement-Spiel, in dem die Spieler in die Rolle von Obstbauern schlüpfen, die eine symbiotische Zusammenarbeit mit Flughunden eingehen, werden die nützlichen kleinen Wesen als Haustiere gehalten, um die Farmen schneller zu vergrößern. Man lässt hohe Bäume als Schlafplätze stehen und bietet ihnen Schutz, statt sie wegen ihres wenigen Fleisches zu jagen. Die Spielregel liefert wissenswerte Hintergrundinformationen. Wussten Sie schon, dass eine einzige Kolonie von 150.000

Flughunden innerhalb eines Jahres zur Wiederaufforstung von 800 ha Wald beitragen kann? Und dies quasi im Vorbeifliegen. (Verlag: Lookout Spiele, 1 bis 4 Spieler ab 12 Jahren)

Ein lustiges Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren, in dem die Spieler versuchen, den Insider zu entlarven, bringt Kosmos mit INSIDE JOB. Eigentlich soll mit jedem Stich ein Auftrag erfüllt werden, doch der Insider versucht in seiner geheimen Rolle die anderen zu behindern und möglichst viele Stiche zu gewinnen.

In die bunte Welt der Kinderspiele gehören:

- Ein wunderschönes Logik- und Wimmelspiel für Kinder ab 4 Jahren, das wie ein Puppenhaus gestaltet ist. Im neuen Solospiel LOGIC! GAMES - WO IST WANDA? aus dem Hause HABA wird die schelmische Wanda gesucht, die es liebt, sich zu verstecken. Gefragt sind genaues Schauen, erstes Kombinieren und räumliches Zuordnen. Der Schwierigkeitsgrad der 60 Aufgaben steigt von Runde zu Runde.
- DREAMQUEST ist ein kooperatives Eltern-Kind-Abenteuer, das gemeinsam erlebt wird. Dabei schlüpfen beide in die Rolle von zwei Helden. Die Träumerin ist ein Kind mit magischen Kräften. Der Wächter ist ein mächtiger Tiermensch, der die Träumerin auf ihrer Reise beschützt. Zusammen wird ein Abenteuer gespielt, in dem man gefährliche Wesen besiegt, Schätze findet und gemeinsam Entscheidungen trifft, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Das Besondere an DREAMQUEST ist, dass beim Spielen ein eigenes Buch geschrieben wird, das die Spieler anschließend als E-Book speichern und damit ihre Geschichte immer wieder erleben können. (Verlag: Space Cow, 2 Spieler ab 6 Jahren)

Lustige Stunden und großen Spaß versprechen auch die neuen Familienspiele:

- Pegasus Spiele schickt 2-4 Spieler ab 10 Jahren mit einem ganz besonderen Actionspiel auf eine intergalaktische Abenteuerreise. In 5 Folgen erleben wir eine Geschichte und versuchen durch unseren Einsatz, den Galaktischen Frieden zu wahren. SPACESHIP UNITY bietet ein wirklich innovatives Spielerlebnis, bei dem die ganze Wohnung zum Raumschiff wird. So können die Spielenden beispielsweise den Staubsauger als Sprungantrieb, den Rollladen als Schutzschild und eine Handvoll Löffel als Versorgungsschacht nutzen.
- 3-7 Spieler ab 8 Jahren verrenken gleichzeitig ihre Stimmen oder setzen kreativ herumliegende Gegenstände ein, wenn es im kooperativen Spiel LAUTSALAT von Schmidt Spiele gilt, Geräusche zu erraten.
- Ravensburger bringt das Kultspiel SCOTLAND YARD aus den 90er Jahren mit der SCOTLAND YARD-SHERLOCK HOLMES EDITION als neue Variante. Die Verfolgungsjagd führt die 2-6 Spieler ab 10 Jahren durch die ganze Stadt und die Detektive müssen dabei gut zusammenarbeiten, um den geheimnisvollen Verbrecher Professor Moriarty zu schnappen. Welche Spielvariante wählen die Spieler? Die klassische Scotland Yard-Version mit den Originalregeln oder die Version mit spannenden, neuen Fähigkeiten für die Detektive und Moriarty?
- Aus der Feder des bekannten Spieleautors Richard Garfield stammt WÜRFELHELDEN, ein schnelles Familienspiel von Amigo Spiele. Bei WÜRFELHELDEN schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines Helden oder einer Heldin und ergreifen mit ihrer Gruppe die Bösewichte, die im Königreich ihr Unwesen treiben. Mit Würfelglück sichern sie sich ausgesetzte Belohnungen oder finden wertvolle Schätze. (2-4 Spieler ab 8 Jahren)
- Spielend lernen, wie ein Ökosystem funktioniert oder der Klimawandel wirkt: Das Spielekollektiv Gaiagames aus Sachsen-Anhalt entwickelt seit ein paar Jahren ökologische Brett- und Kartenspiele rund um Natur und Umwelt. Auch in der Herstellung der Spiele setzt Gaiagames auf Nachhaltigkeit. Auf der SPIEL '22 stellt der Verlag sein neuestes Spiel FISHNFLIP für 1 bis 4 Spieler ab 7 Jahren vor.

Am Stand von unidice gibt es einen digitalisierten, intelligenten Würfel mit 6 digitalen Displays zu entdecken, den man tatsächlich rollen kann! Angepasst werden kann er mithilfe der unidice App. So simuliert er beispielsweise mehrere Würfelsets, oder man kann ihn als eine neue Art von Spielekonsole nutzen.

## **24 Nachwuchsautoren zeigen ihre Spiele auf dem Autorenworkshop**

Noch Einfluss auf die Gestaltung eines Spiels können Besucher des Autorenworkshops nehmen, auf dem in diesem Jahr 24 Spieleautoren ihre Prototypen zeigen.

## **Der Preis innoSPIEL prämiiert besonders innovative Spiele**

### **Das diesjährige Gewinnerspiel wird in der Pressekonferenz der SPIEL '22 gekürt**

Eine besonders innovative Spielidee zeichnet der Preis innoSPIEL aus, dessen Sieger jährlich auf der Pressekonferenz der SPIEL bekanntgegeben wird. Wir möchten Ihnen nachfolgend die diesjährigen Nominierten vorstellen:

- **ECHOES** verbindet auf gelungene Weise sehr schön gestaltete Karten mit einer hervorragend produzierten App.

Innovativ ist, wie aus dem Spiel ein zusammenbaubares Hörspiel wird, das im Kopf ein ganz eigenes Kino entstehen lässt.

Eine geisterhafte Erscheinung, ein Gangsterboss, der Untergang der Welt: Das sind die Zutaten zu den Spielen der Audio-Mystery-Reihe ECHOES. Uns ist die einmalige Fähigkeit gegeben, Klangfragmente der Vergangenheit aus Gegenständen herauszuhören. Aus diesen Schnipseln setzen wir Schritt für Schritt eine Geschichte zusammen.

Die handlichen Schachteln kommen mit großformatigen Karten, die wir mittels einer eigens entwickelten App scannen, um den Bildern Töne zu entlocken. Um den Fall zu entschlüsseln gilt es, die Audiofragmente in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Drei Spiele umfasst die nominierte ECHOES-Reihe: Die Tänzerin, Der Cocktail und Der Mikrochip. Ein weiteres Spiel ist bereits hinzugekommen.

ECHOES, von Matthew Dunstan und Dave Neale, Ravensburger, 1-6 Spieler, ab 14 Jahren, 60 Minuten, ca. 10 Euro

- Als Mitglieder einer Rap-Band wollen wir nur eines: Fame! Den holen wir uns im Spiel **HEY YO**, wenn unsere Reime und Beats mit dem Rhythmus der Rhythmus-Maschine harmonieren. Wird unsere Crew die nächste Runde erreichen oder sogar den Highscore knacken? Viel reden können wir nicht, sonst läuft uns der Takt davon.

Sobald die im Spiel mitgelieferte Rhythmusmaschine läuft, müssen wir unsere Karten im Rhythmus des Beats auslegen und aneinanderreihen. Was ist gefordert? Yo! Yo! Was kann ich bedienen? Hey!, passend zum Beat, bis zur Punchline, denn nur die gibt Punkte. Und dann die Kartenhand wieder auffüllen und wieder ausspielen, bis der Beat verebbt. Wer wird der größte Rap-Star?

So exakt bemessen, wie der Inhalt der Schachteln, sind auch die Spiele von Oink Games. Zwei Linien, vier verschiedene Symbole auf den Karten und eine kleine Rhythmusmaschine, die den Rhythmus vorgibt, in dem die Karten abzulegen sind – mehr braucht es nicht.

Selbst unmusikalische Menschen wippen plötzlich im Takt und versuchen, ihre Kartenablage an den Beat anzupassen. Zur stimmigen Ausstattung des Spiels gehört neben dem Lautsprecher auch ein klug gemachter Wertungsblock, der uns bei der Punkteverteilung gut anleitet und eine Menge Arbeit abnimmt.

HEY YO, von Takashi Saito, Oink Games, 2-10 Spieler, ab 8 Jahren, 15 Minuten, ca. 16 Euro

- Wir befinden uns in Oniria, dem Land der Drachen. Das einstige Paradies ist bedroht. Um eine uralte Macht davon abzuhalten, Oniria zu zerstören, müssen wir mit Hilfe des Wonder Books in die Vergangenheit reisen und die Drachen retten.

Im kooperativen **WONDER BOOK** spielen die Spieler auf und in dem gleichnamigen Buch, aus dem ein markanter Pop-Up-Baum ragt. Weitere Pop-Up-Elemente kommen nach und nach ins Spiel und lassen Interaktion auf vielfältige Art und Weise zu. Über Kartensets wird die sechsteilige Geschichte vorangetrieben. Dank einfacher Regeln ist der Einstieg ins Spiel sehr niedrigschwellig.

Ein absoluter Hingucker in WONDER BOOK ist der Baum, dessen mächtige Pop-Up-Krone das namensgebende Buch und den Spieltisch überragt und doch kein optischer Selbstzweck ist, denn er beinhaltet viele Funktionen und eine hohe Interaktion.

Auch bieten die sechs zu spielenden Kapitel einen abwechslungsreichen Spielverlauf, der von einer großen Entscheidungsvielfalt der Spielerinnen und Spieler lebt, die einen deutlichen Einfluss auf den Verlauf von Spiel und Geschichte haben.

WONDER BOOK, von Martino Chiacchiera und Michele Piccolini, dV Giochi und ABACUSSPIELE, 1-4 Spieler, ab 10 Jahren, 60-90 Minuten, ca. 65 Euro

### **Eine Ausstellung ehrt große Brettspielautoren**

Alex Randolph, Reinhold Wittig, Wolfgang Kramer, Klaus Teuber, Rainer Knizia - das sind die Namen fünf großer Spieleautoren, die auf einzigartige Weise das Kulturgut Spiel bereichert haben. Sie alle haben die Art, wie wir Spiele spielen, beeinflusst und unsere Sicht darauf, was Spiel sein und leisten kann, verändert. Ihren Werken ist eine Ausstellung der Europäische Spielesammler Gilde (ESG) in Halle 4, Stand 4E102 gewidmet.

### **Der EDUCATORS' DAY richtet sich an Pädagog:innen, Lehrende und andere Interessierte**

Am Freitag, den 7.10.2022, findet bereits zum zweiten Mal der EDUCATORS' DAY im Rahmen der SPIEL statt. Er richtet sich an Pädagog:innen, Lehrende und andere Interessierte.

Im [Saal Berlin](#) zeigen praxisnahe Vorträge und Diskussionsrunden auf, wie Brettspiele im Unterricht sowie in der Gemeinde- und Seniorenarbeit eingesetzt werden können. Ein von Asmodee Research gehaltenes Panel präsentiert Spiele, die für Menschen mit kognitiven Störungen entwickelt wurden und stellt aktuelle Forschungsergebnisse auf

diesem Gebiet vor. Die Brettspielakademie bietet mit der Weiterbildung zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele eine fundierte Wissensvermittlung vom ersten Spielen in der Kita bis hin zu Spielen mit Senioren an.

Im Saal Europa stellen Verlage an diesem Tag an extra bereitgestellten Tischen Spiele vor, die sich gut im Unterricht einsetzen lassen.

Zutritt zur Neuheitenschau der SPIEL '22 erhalten Pädagog:innen am Freitag, wenn sie sich vorab am Stand des Friedhelm Merz Verlages in Halle 3, Stand 3H100, mit einer Schulbescheinigung oder anderen eindeutigen Akkreditierungsunterlagen ausweisen.

### **Meet'n'Play**

Wer schon immer mal seine Lieblings-Content-Creator:innen persönlich kennenlernen wollte, der sollte das große Meet'n'Play am Samstag, den 8.10.22 ab 14.00 Uhr im Saal Europa nicht verpassen. Zahlreiche YouTuber:innen, Blogger:innen und Podcaster:innen werden vor Ort sein und freuen sich auf den Austausch mit den Fans.

### **Podiumsdiskussion - Was macht die Krise mit der Spieleszene**

Am Samstag, den 8.10.22, stellt eine Podiumsdiskussion die Auswirkungen der wirtschaftlichen Krise auf die Brettspielbranche in den Fokus. Zum Thema "Was macht die Krise mit der Spieleszene?" diskutieren Branchenvertreter von 15.00 bis 16.00 Uhr im Saal Berlin.

Wir sind im Krisenmodus. Die Welt verändert sich rasant. Eine Pandemie, ein Krieg und eine angespannte wirtschaftliche Weltlage gehen auch an der Brettspielbranche nicht spurlos vorüber.

Welche Auswirkungen hat die globale Krise auf den Spielemarkt? Welche Folgen haben Rohstoff- und Lieferkettenprobleme? Wie flexibel kann ein internationalisierter Markt auf die neuen Anforderungen reagieren? Müssen wir uns darauf einstellen, dass Spiele zukünftig anders aussehen und nicht mehr in China gefertigt werden? Können Verlage Produktion und Erscheinungstermine weiterhin verlässlich planen? Werden die Preise zukünftig stark steigen, weil Papier, Energie und Transport teurer werden? Welche Auswirkungen haben diese Preissteigerungen auf den Handel?

### **Research Day - Brettspielforschung in Deutschland**

Boardgame Historian und die SPIEL '22 laden am Samstag, den 8.10.2022 von 11.00 bis 18.30 Uhr unter dem Titel „Brettspielforschung in Deutschland“ zum ersten Research Day ein.

Deutschlands Brettspielkultur ist einzigartig. Und doch gibt erst seit kurzem den Versuch, die wenig vorhandenen Forschungen zu modernen Brettspielen zu vernetzen. Das Projekt Boardgame Historian hat es sich zum Ziel gesetzt, dies zu ändern, und versteht sich seit seiner Gründung 2020 als eine Anlaufstelle für Brettspielforschende in Deutschland.

In vier Podiumsdiskussionen werden die Themen „Geschichte in Brettspielen“, „Sammeln-Bewahren-Spielen“, „Repräsentation und Diversity“ und „Brettspielforschung in Deutschland – Aktueller Stand und Perspektiven“ mit Expert:innen aus Wissenschaft und Szene diskutiert.

Ein Grundsatz der Wissenschaftler:innen bei Boardgame Historian ist die Überzeugung, dass eine Erforschung moderner Brettspiele nur in Zusammenarbeit mit Spielenden und Spieleschaffenden gelingen kann. Alle Interessierten sind daher herzlich eingeladen, aktiv teilzunehmen. Im Anschluss an die Panels gibt es Zeit für Fragen und Diskussionen.

### **Hygienekonzept, Eintrittspreise und Ticketshop zur SPIEL '22**

- Auf der Veranstaltung ist in allen Innenräumen ein medizinischer Mund- und Nasenschutz zu tragen. Besucher sollten sich kurz vor Messestart noch einmal auf der Homepage der SPIEL über das Hygienekonzept informieren, da am 23.9.2022 eine neue Coronaschutzverordnung NRW in Kraft treten wird, die Anpassungen erfordern könnte.
- Die Tickets zur SPIEL sind unter [www.spiel-messe.com](http://www.spiel-messe.com) erhältlich. Neben Tageskarten gibt es auch 2-Tageskarten, eine Familienkarte und Fachbesucherkarten. Die Ticketpreise im Online-Verkauf unterscheiden sich preislich nicht von den Tickets, die vor Ort verkauft werden. Tageskassen gibt es ausschließlich am Eingang Ost. Besucher, die ihr Ticket im Vorverkauf erwerben, können alle Eingänge (West, Ost und Süd) nutzen.
- Preise Tageskarten Privatbesucher:
  - Tageskarte Erwachsene und Kinder ab 13 Jahren: 19,- EUR (inkl. Service-Gebühr)
  - Tageskarte Kinder von 4 bis 12 Jahren: 11,- EUR (inkl. Service-Gebühr)

Tageskarte Familien: max. 5 Personen (2 Erwachsene, Kinder nicht älter als 12 Jahre oder mit Schülerschein) 44,- EUR. Nur an der Tageskasse Eingang Ost erhältlich.

- Preise 2-Tageskarte Privatbesucher:

2-Tageskarte Erwachsene (Donnerstag und Freitag): 34,- EUR (inkl. Service-Gebühr)

2-Tageskarte Erwachsene (Samstag und Sonntag): 34,- EUR (inkl. Service-Gebühr)

2-Tageskarte Kinder von 4 bis 12 Jahren (Donnerstag und Freitag): 18,- EUR (inkl. Service-Gebühr)

2-Tageskarte Kinder von 4 bis 12 Jahren (Samstag und Sonntag): 18,- EUR (inkl. Service-Gebühr)

- Preise Tageskarte Fachbesucher:

Tageskarte „Comfort“ mit Zugangsberechtigung zur Business-Lounge EUR 32,- (inkl. Service-Gebühr)

Tageskarte „Comfort plus“ mit Zugangsberechtigung zur Business-Lounge und Parkticket (nur im Vorverkauf erhältlich) EUR 38,- (inkl. Service-Gebühr)

- Preise 2-Tageskarte Fachbesucher:

2-Tageskarte „Comfort“ mit Zugangsberechtigung zur Business-Lounge (Donnerstag und Freitag): EUR 55,- (inkl. Service-Gebühr)

2-Tageskarte „Comfort“ mit Zugangsberechtigung zur Business-Lounge (Samstag und Sonntag): EUR 55,- (inkl. Service-Gebühr)

2-Tageskarte „Comfort plus“ mit Zugangsberechtigung zur Business-Lounge und Parkticket (Donnerstag und Freitag/nur im Vorverkauf erhältlich): EUR 67,- (inkl. Service-Gebühr)

2-Tageskarte „Comfort plus“ mit Zugangsberechtigung zur Business-Lounge und Parkticket (Samstag und Sonntag/nur im Vorverkauf erhältlich): EUR 67,- (inkl. Service-Gebühr)

Wir freuen uns, wenn wir Sie neugierig gemacht haben und wir Sie auf der SPIEL '22 begrüßen dürfen!

**Die wichtigsten Informationen für Medienvertreter**

- Mit der Pressekonferenz am 5.10.2022, 11.00 Uhr, im CC West, Saal Europa eröffnen wir für die Medien die SPIEL '22.
- Im unmittelbaren Anschluss an die Pressekonferenz erfolgt die Öffnung der Neuheitenschau, in der Sie einen großen Teil der 1.500 Neuheiten bereits begutachten und filmen können. Branchenvertreter stehen an diesem Tag gerne für Interviews bereit.  
Auch die Siegeltitel des diesjährigen 32. Deutschen SpielePreises werden in der Neuheitenschau ausführlich vorgestellt. Gleiches gilt für den Hauptpreisträger des innoSPIELs, der seit 2017 jährlich auf der Messe prämiert wird und eine besonders innovative Spielidee auszeichnet.
- Am Abend des 5.10.2022 findet die Preisverleihung für den Deutschen SpielePreis statt. Hierzu haben wir nur beschränkte Einlassmöglichkeiten, die wir aber von Jahr zu Jahr variabel nutzen. Sie erhalten gesonderte Einladungen.
- Ab Donnerstag, den 6.10.2022, 10.00 Uhr, öffnen sich die Hallen für das Publikum.

Für Ihre Akkreditierung füllen Sie bitte das Online-Akkreditierungsformular aus:

<https://docs.google.com/forms/d/1S6kfQ9d0C8jkLVd8IfWIDKsJ40eQjPuZktqcM7pyJSI/edit>

**Nach Prüfung Ihres Akkreditierungswunsches erhalten Sie im September einen Zugangscod für den Presse-Ticketshop, mit dem Sie Ihr Ticket downloaden können.**

Wir freuen uns einmal mehr, ein rauschendes Spielefest mit Ihnen feiern zu dürfen und werden Sie selbstverständlich weiter auf dem Laufenden halten. Für telefonische Rückfragen steht Ihnen gerne Frau Dominique Metzler unter der Telefonnummer 0228/342273, E-Mail: info@merz-verlag.com zur Verfügung.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr

Friedhelm Merz Verlag (Veranstalter SPIEL '22)

Dominique Metzler