

# Die moderne Welt der Brett- und Kartenspiele fasziniert immer mehr Menschen!

ein Bericht zur diesjährigen SPIEL in Essen  
von Thomas Bareder

Am 27. Oktober endete die weltgrößte Messe für Gesellschaftsspiele, die 37. Internationalen Spieltage **SPIEL'19** in Essen, traditionell

mit einem erneuten Besucherrekord (209.000 vgl. 2018: 190.000) und zeigte eindrucksvoll, dass Brettspielen voll im Trend liegt: Mit rund 1.200

Ausstellern (Vorjahr 1.150) und mehr als 1.500 Neuheiten (Vorjahr 1.400) hatte die Messe schon zu Beginn ihren Vorjahresrekord gebrochen.

Die Branche erfährt in den letzten Jahren einen nie dagewesenen Boom und vermeldet auch für 2019 Rekordumsatzzahlen. Es sind gerade junge Erwachsene, die sich mehr und mehr für das Hobby begeistern und sich damit auch bewusst für eine Form der analogen Unterhaltung entscheiden. Dass Spielen mehr ist als Unterhaltung, zeigten auch der erstmals im Rahmen der SPIEL veranstaltete Educators' Day, der Pädagogen, Lehrenden und interessierten Personen die Möglichkeit gab, sich

über das Potenzial von Brettspielen in der Schule und in der Erwachsenenbildung zu informieren. Dass Spielen klüger macht und tatsächlich sogar als „Allheilmittel“ bezeichnet wird in Zusammenhang mit Teilungsbereitschaft bei Kindern, Generationen-Verbindung, De-



Fotos: Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co KG

## Deutscher Spielepreis 2019

Seit 1990 vergeben unsere nördlichen Nachbarn den auch aus österreichischer Sicht interessanten **Deutschen Spielepreis** – nicht zu verwechseln mit dem Spiel des Jahres-Preis, der überregional agiert. Im Gegensatz zu diesem erfolgt die Wahl nicht durch eine Jury, sondern es werden sachkundige Spieler, Spieleschreiber, Händler und Journalisten eingeladen, ihre Stimme abzugeben. Damit küren sie schließlich in den Kategorien Familien- und Erwachsenenspiel, Kinderspiel und Spiel mit der vorbildlichsten Regel je ein Werk mit dem Wanderpreis "Essener Feder"

der Stadt Essen. 2019 war der Hauptpreisträger **Flügel Schlag** von Elizabeth Hargrave, im Feuerland Verlag erschienen, dahinter **Die Tavernen im Tiefen Thal** (siehe Online-Ausgabe) von Wolfgang Warsch (Schmidt Spiele), **Teotihuacan: Die Stadt der Götter** von Daniele Tascini & Dávid Turczi (Schwerkraft-Verlag) und **Spirit Island** (siehe Online-Ausgabe) von R. Eric Reuss (Pegasus Spiele). Mit dem Deutschen KinderspielePreis 2019 ausgezeichnet wurde **Concept Kids: Tiere** von Gaetan Beaujannot und Alain Rivollet (Repos Production/Vertrieb: Asmodee).



Wir gratulieren!



## Sie hat eine Vision!



menz-Prävention und auch bei Verbesserung der schulischen Fähigkeiten in Mathematik, Lesen und Sprachverständnis, ist fast schon ein alter Hut.

Auch der Frage, welchen **ökologischen Fußabdruck** Brettspiele hinterlassen, wurde nicht nur im Rahmen von Podiumsdiskussionen nachgegangen, stellen sich diesem global aktuell sehr angesagten Thema doch einige namhafte Verlage mit durchaus interessanten Maßnahmen. Ein Kleinstverlag, **GAIA Games**, nimmt das Thema ganz besonders ernst, wie unser Bericht zeigt (siehe Seite 24).



Fast ein wenig untergegangen angesichts der vielen Themen ist die als wichtige Verbraucherorientierung ins Leben gerufene, 2019 zum dritten Mal vergebene Auszeichnung **innoSPIEL**. Für sein besonders innovatives Konzept wurde **Ab durch die Mauer** (Zoch; die Rezension

finden Sie in unserer Online-Ausgabe) prämiert. Die Nominierten waren **Detective: Ein Krimi-Brettspiel** von Ignacy Trzewiczek (Portal Games/ Pegasus) sowie **Keyforge** von Richard Garfield (Fantasy Flight Games/Asmodee).

In Anlehnung an diesen Preis, den generellen „Spirit“ der SPIEL und die beeindruckende Innovationskraft der Branche mit ihren originell-spektakulären oder mitunter ganz leisen Ideen wollen wir auf vier der 1.500 Neuheiten stellvertretend einmal mehr auch auf die Themen-Vielfalt hinweisen:

Ein Retro-Spaß aus Sicht der Arcade-Gamer der 80er findet ein



Comeback als Brettspiel: **Feuer Frei** von 2F heißt der Alien-Abschuss-Spaß, bei dem die angreifenden Außerirdischen Raumschiffe Level für Level zerstört werden müssen, solo oder zu zweit.

Eine dunkle Erfahrung der anderen Art steht Spielern bei **Four Senses** von HELVETIQ bevor. Lassen Sie sich allein vom Tastsinn leiten,

gilt es doch in der adaptierten *Age-winnt!*-Variante Oberflächen-Beschaffenheit, Höhe oder Anstieg durch reines Erfühlen zu erkennen und entsprechend zu setzen – besonders interessant für sehschwache Spiele-Fans!

Nicht Fliegenfänger, sondern Fliegen-Fischer werden sich beim etwas anderen Angler-Spiel wiederfinden. Nicht auf Geschicklichkeit, sondern Muße, Ruhe und vor allem strategisches Geschick rund um die sich verändernde Strömungssituation des Gebirgsbachs kommt es bei **Freshwater Fly** von Spiele Faible an.

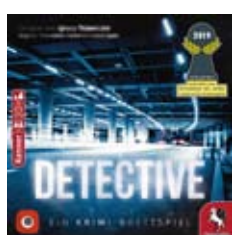
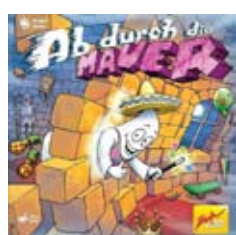
Den Abschluss bildet ein Robin-Duell. Dabei stellen sich die Spieler – mit Fokus auf den wohl berühmtesten Robin der Geschichte – der Tatsache, dass der Name Robin beiden Geschlechtern als Vorname dienen kann:

**Robin von Locksley** von Wyrmgold fragt: Wer ist der/die bessere Robin? Eine Besprechung des Spiels finden Sie in unserer Online-Ausgabe.



online

Dass der Brettspiel-Boom sich 2020 fortsetzen wird, daran zweifeln wir keine Sekunde, wie Ihnen auch die nächsten Seiten und sicher auch die 2020 erscheinenden Ausgaben von Frisch gespielt zeigen werden. Man spielt zunehmend gerne und immer wieder auch Neues – freuen wir uns auf ein noch verspielteres 2020! 😊



online

innoSpiel-Preisträger und -Nominierte 2019

Wir die Produkte.  
Made in Germany



selecta-spielzeug.de