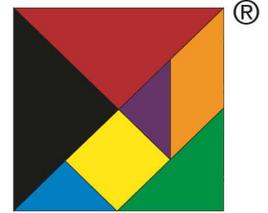


Presse-Information

Nr. 2

Internationale Spieltage

SPIEL '19



Messe Essen · 24.-27. Okt. 2019

im August 2019

Einmal im Jahr feiert die Welt der Brett- und Kartenspiele ihren jährlichen Höhepunkt auf der weltgrößten Messe für Gesellschaftsspiele SPIEL in der Messe Essen. Die Branche boomt hier und anderswo, und so feiert die Veranstaltung auch in diesem Jahr wieder zahlreiche Rekorde: Mit mehr als 1.200 Ausstellern aus 53 Nationen und einer Bruttoausstellungsfläche von 86.000 qm ist sie größer denn je.

37. Internationale Spieltage "SPIEL '19" **vom 24. bis 27.10.2019**

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

nicht nur in Deutschland, sondern auch weltweit erfahren Brett- und Kartenspiele seit einigen Jahren einen enormen Hype. Rund um den Erdball wird mehr gespielt als je zuvor. Gerade junge Erwachsene lieben es, in geselliger Runde Zeit miteinander zu verbringen. Und so wundert es nicht, dass die deutsche Branche erst jüngst ein erneutes Umsatzwachstum von 9% für das vergangene Jahr meldete. Zwischenzeitlich werden hierzulande jährlich mehr als 50 Millionen Spiele verkauft.

Deutsche Brettspiele erfahren aber auch weltweit eine starke Nachfrage. Und so geht ein immer größer werdender Teil der Produktion in den Export, denn auch im Ausland wächst der Markt für Brett- und Kartenspiele rasant. Analysten von Research and Markets sagen voraus, dass der internationale Umsatz analoger Spiele bis 2022 jährlich um 9% wachsen wird.

Wie groß der Hype wirklich ist, kann man auf der weltgrößten Messe für Brett- und Kartenspiele beobachten, die Jahr für Jahr mehr Besucher aus aller Welt anzieht und in den letzten Jahren eine Entwicklung durchgemacht hat, von der andere Messeveranstalter nur träumen können.

SPIEL '19 wächst einmal mehr signifikant und meldet Rekordzahlen

In den letzten 5 Jahren hat die SPIEL ihre Ausstellungsfläche fast verdoppelt. Im Vergleich zum Vorjahr wächst die Veranstaltung wieder einmal deutlich. In diesem Jahr steht mit der erst kürzlich umgebauten und erweiterten Halle 5 noch einmal mehr Ausstellungsfläche zur Verfügung. Diese zusätzliche Fläche wird die SPIEL '19 in vollem Umfang nutzen. Damit wächst die Veranstaltung um rund 6.000 qm auf nun 86.000 qm Bruttoausstellungsfläche. Auch die Zahl der Aussteller hat sich noch einmal erhöht und mit 1.200 Ausstellern aus 53 Nationen (Vorjahr: 1.150 Aussteller) ihr vorläufiges Rekordhoch erreicht.

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.merz-verlag.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

Rund 190.000 Spielefans aus mehr als 100 Nationen werden erwartet

Im letzten Jahr strömten 190.000 Spielbegeisterte aus mehr als 100 Nationen und 5 Kontinenten in die Essener Messehallen, um sich über die neuesten Trends am Brettspielmarkt zu informieren. Der veranstaltende Friedhelm Merz Verlag erwartet auch in diesem Jahr einen weiteren Besucherrekord.

Das weltgrößte Brettspielparadies begeistert mit einer Rekordzahl von über 1.500 Brettspiel-Neuheiten

Mit den in den letzten Jahren förmlich explodierenden Ausstellerzahlen wächst auch die Anzahl der auf der SPIEL gezeigten Neuheiten und Weltpremieren. Waren es im letzten Jahr noch 1.400 neue Spiele, die nach Herzenslust getestet werden konnten, so steigt ihre Zahl in diesem Jahr auf über 1.500 Neuheiten, die Brettspielfans vor Ort ausprobieren und auch kaufen können.

Auch die SPIEL '19 selbst steht ganz im Zeichen vieler Innovationen und Premieren

2019 steht die SPIEL ganz im Zeichen vieler Innovationen und Premieren.

- So wird am Mittwochabend vor Messebeginn erstmals eine **SPIEL-PREVIEW-NIGHT** stattfinden.
- Das **Einlass-System** wurde überarbeitet, um dem Besucheransturm in den Morgenstunden besser gerecht zu werden.
- Der am 25.10.2019 erstmals stattfindende **EDUCATORS' DAY** gibt Pädagogen, Lehrenden und interessierten Personen die Möglichkeit, sich über das Potenzial von Brettspielen in der Schule und in der Erwachsenenbildung zu informieren.
- Zahlreich stattfindende **Panels** werden Themen rund um die Branche beleuchten.
- Und zu guter Letzt wird die SPIEL erstmals an allen vier Tagen von der Messe streamen.

SPIEL '19-PREVIEW-NIGHT-Tickets waren innerhalb weniger Minuten ausverkauft

Die Tickets zur erstmals veranstalteten SPIEL-PREVIEW-NIGHT, die bereits am Mittwoch - also einen Tag vor dem offiziellen Messestart - stattfinden wird, waren innerhalb weniger Minuten komplett ausverkauft. Wer eine Karte ergattern konnte, hat an diesem Abend die Möglichkeit, von 18.00 Uhr bis 1.00 Uhr im Congress Center CC Süd die Neuheiten zahlreicher Verlage zu testen.

Große Nachfrage auch für den EDUCATORS' DAY

Auch der am Freitag, den 25.10.2019 erstmals stattfindende EDUCATORS' DAY scheint den Nerv der Zeit getroffen zu haben. Hunderte Pädagogen haben bereits im Vorfeld ihr Interesse bekundet. Vor Ort können sie sich in hochkarätig besetzten Diskussionsrunden und Panels informieren.

Experten und Wissenschaftler aus der ganzen Welt diskutieren an diesem Tag über Brettspiele als Triebkräfte des Wandels in Bildung und Gesellschaft, das mögliche Potenzial von Spielen, ein Kernmedium für informelle und auch formale Bildungskontexte zu werden und stellen Studien vor, die belegen, dass Brettspiele intelligenter machen.

Wer es lieber praktisch mag, der bekommt an diesem Tag von bereits brettspielerfahrenen Pädagogen wertvolle Tipps zum Aufbau einer Brettspiel AG in der Schule und kann sich über alltagstaugliche Konzepte für "spielstarke Schulen" oder für den Geschichtsunterricht entwickelte Spielkonzepte informieren.

Die Welt spielt - und sie spielt immer mehr

Moderne Brettspiele verbreiten sich wie ein Virus über den ganzen Erdball. Auch in Ländern, in denen man noch vor 15 Jahren einen Brettspielboom für unwahrscheinlich gehalten hätte, wird immer mehr gespielt. Dazu gehören Länder wie Korea und Japan, in denen sich Gesellschaftsspiele einer immer größer werdenden Beliebtheit erfreuen. Auch in Russland, Indonesien und ganz Lateinamerika wird immer mehr gespielt. Amerika meldet jährliche Wachstumsraten von rund 20%. Und ein Ende ist nicht in Sicht.

Brettspiele im Iran - ein weitgehend unbekannter explodierender Markt

Wer hätte das gedacht? Moderne Brettspiele erfreuen sich jüngst auch im Iran großer Beliebtheit. Was 2013 als zartes Pflänzchen mit dem ersten Brettspielcafé, dem Cando Café, in der Stadt Shiraz begann, hat sich in kürzester Zeit wie ein Lauffeuer im ganzen Land etabliert. In der Hauptstadt Teheran sind seit dem Jahr 2015 mehr als 50 Brettspielcafés entstanden. Im ganzen Land sind es etwa 300. Aktuell werden im Iran jährlich mehr als eine Million Spiele verkauft. Es ist die jüngere und gebildete Generation, die sich zusammenfindet und für moderne Brettspiele begeistert. Aber es entstehen auch nationale Verlage, die eigene Brettspiele verlegen. Einer von ihnen ist Persian Dice/ Reality Game, der auf der SPIEL '19 in Halle 5 am Stand 5E106 sein Spiel ZAAR sowie die Neuheit KING THIEF MINISTER vorstellt und über die heimatische Brettspielszene gerne informiert.

Der Preis innoSPIEL prämiert besonders innovative Spiele

Das diesjährige Gewinnerspiel wird in der Pressekonferenz der SPIEL '19 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:

- In **AB DURCH DIE MAUER** möchten sich 2-4 Gespenster verkleiden und sind auf der Suche nach dem nötigen Zubehör. Doch die Kleiderkammern sind plötzlich nicht mehr da, wo sie einmal waren. Um sie zu erreichen, muss man Mauern überwinden. Dafür braucht es den richtigen Augenblick.

AB DURCH DIE MAUER erschafft die Illusion, dass Spielfiguren wirklich durch Mauern gehen können. Dies geschieht durch die innovative Kombination eines drehbaren Spielplans mit drei Magnetschiebern, die unter der Spielfläche eingelassen sind.

AB DURCH DIE MAUER von Jürgen Adams, Zoch Verlag, 2-4 Spieler, ab 7 Jahren, 20 Minuten, ca. 35,- Euro.

- Immer auf der Jagd nach Verbrechern, erledigen wir in **DETECTIVE** Ermittlungsarbeit, befragen und beschatten Verdächtige, fahren zu Tatorten und kombinieren Indizien und Beweise. Zum Spiel gehören Informationen aus einer eigens programmierten Datenbank sowie dem realen Internet. Manchmal kommt bei den Ermittlungen die Mittagspause zu kurz, aber wenn wir Überstunden machen, dann steigt uns der Chief aufs Dach. So fehlt uns die Zeit, allen Hinweisen nachzugehen. Können wir die Schlinge enger ziehen oder haben wir etwas Entscheidendes übersehen?

DETECTIVE durchbricht auf innovative Weise die Grenze von Spiel und Wirklichkeit. Hier werden Spieler tatsächlich in ein Geschehen gezogen, das echter Polizeiarbeit nahezu kommen scheint und das Gefühl vermittelt, Teil eines Kriminalfalles zu sein.

Fünf kartenbasierte Kriminalfälle bilden dabei eine große Krimi-Geschichte und machen DETECTIVE auch zu einer Kriminal-Erzählung. Die Art wie hier Spiel, Erzählung und Wirklichkeit miteinander verweben, ist neu und innovativ.

DETECTIVE - EIN KRIMI-BRETTSPIEL von Ignacy Trzewiczek, Story von Przemysław Rymer und Jakub Łapot, Portal Games und Pegasus-Spiele, 1-5 Spieler, ab 16 Jahren, 120-180 Minuten, ca. 40,- Euro.

- In **KEYFORGE** steuern zwei Spieler über ihre Karten drei von sieben verfügbaren Fraktionen, deren Ziel es ist, aus dem Rohstoff Æmber drei Schlüssel zu schmieden. Diese werden in eine eigene Auslage gespielt, verstärken entweder die eigene Kampfreihe oder helfen bei der Æmber-Ernte. In jeder Runde kann dabei nur eine Fraktion aktiviert werden. Immer wieder neu muss die Entscheidung fallen, welcher Weg der vielversprechendste ist: List, Kraft, Kampf?

KEYFORGE ist ein gelungener Vertreter der innovativen Gattung "unique game", denn jedes Deck von 36 Karten ist einmalig und besteht aus je 12 Karten einer Fraktion, die nicht verändert oder anders kombiniert werden können. Diese Decks treten gegeneinander an, und es kommt in erster Linie darauf an, was ein Spieler aus den Karten macht, die er in seinem Deck vorfindet.

KEYFORGE ist ein Deckbuilder ohne Deckbuilding, ein Sammelkartenspiel ohne Sammeln. Jeder Spieler kann auch ohne Grundset mit nur einem Kartenpäckchen sofort losspielen.

KEYFORGE von Richard Garfield, Verlag Fantasy Flight Games, Vertrieb: Asmodee, 2 Spieler, ab 14 Jahren, 15-45 Minuten, Starterset ca. 30,- Euro, einzelne Decks ca. 10,- Euro.

In der Neuheitenschau der SPIEL '19 können sich Medienvertreter bereits ab Mittwoch, den 23.10.2019, über die aktuellen Trends informieren

Im Anschluss an die Pressekonferenz eröffnen wir für Medienvertreter am 23.10.2019 die Neuheitenschau zur SPIEL '19, in der Sie einen großen Teil der 1.500 Neuheiten bereits begutachten und filmen können. Branchenvertreter stehen an diesem Tag gerne für Interviews bereit.

Ein riesiges Rahmenprogramm macht die Messe zum speziellen Erlebnis

Auf der SPIEL '19 kann man nicht nur rund 1.500 Neuheiten und Weltpremierer testen und auch kaufen. Die Messe ist auch ein einzigartiger Erlebnispark für die ganze Familie. So gibt es beispielsweise

- in der Galeria ein riesiges Kinder-Animationsprogramm mit Jonglierstudio, einer intergalaktischen Mitspielreise, Hüpfburgen, Clown-Shows und vielem mehr. Hier können auch ausgewählte Amigo-Spiele, wie das Becherspiel Speed Cups, im Großformat getestet werden.
- Beim Verlag Amigo können Fans anlässlich des 25-jährigen Jubiläums von 6 nimmt! an einem 6 nimmt!-Sonderkartenwettbewerb teilnehmen, bei dem man unter anderem eine Reise zur SPIEL '20 inklusive Meet and Greet mit dem Autor Wolfgang Kramer gewinnen kann.
- Kosmos lädt alle Messebesucher wieder zu einer großen realen CATAN-Tauschaktion ein. Besucher können bei dieser Aktion mit anderen CATAN-Fans in den Messehallen Kontakt aufnehmen und Rohstoffe tauschen. Sobald die 5 verschiedenen catanischen Rohstoffe gesammelt sind, nehmen sie an einem Gewinnspiel mit vielen tollen Preisen teil.
- Zahlreiche Turniere und Wettbewerbe gibt es an vielen Ständen. So werden unter anderem ein THE CHRONICLES OF RUN-Turnier und zahlreiche Yu-Gi-Oh!-Turniere stattfinden. Aber auch MOBILITY ERA-, LUNATIC-, L.A.M.A.-, SMART 10- und ein NICE TRY-Turnier werden gespielt. Die Deutsche Meisterschaft in WAR OF THE THREE KINGDOMS, einem sehr beliebten chinesischen Brettspiel wird ausgetragen. Und selbstverständlich fehlen die CARCASSONNE-Weltmeisterschaften nicht.
- In Halle 6 zeigen Künstler auf der Zeichner-Allee ihre neuesten Illustrationen.
- Besser als jeder Flohmarkt für Gebrauchtspiele ist der jährlich stattfindende Math-Trade. Hier können Spieler schon vor der Messe auf der international stark frequentierten Plattform BoardGameGeek Spiele anbieten. Finden sie einen Käufer, findet die Aushändigung auf der SPIEL statt. Zwecks Übergabe treffen sich die Spieler und halten Schilder mit ihren BoardGameGeek-Nicknames in die Höhe. Der Friedhelm Merz Verlag freut sich besonders, dass diese Treffen nach dem fertig gestellten Hallenumbau nun wieder täglich indoor in Halle 7 stattfinden können.
- Viele große Standaufbauten der Verlage prägen das Gesicht der SPIEL. In diesem Jahr hat sich auch der französische Verlag Libellud etwas ganz besonders einfallen lassen und lädt die Besucher herzlich ein, sein neues Spiel OBSCURIO in einem eigens dafür gebauten Herrenhaus zu spielen.

Die Ausstellung "spielART" - Von der Kunst im Spiel

Wie viele Aspekte der Kultur und des Alltags, findet auch immer wieder die Kunst ihren unvermeidlichen Weg ins Spiel. Auf der SPIEL '19 begibt sich die Europäische Spielesammler Gilde in Halle 5 am Stand 5A118 in ihrer jährlichen Ausstellung auf Spurensuche: Wie begegnen sich Kunst und Spiel als Ausdrucksformen der Auseinandersetzung mit der Welt? Wie beeinflussen sie sich? Wo liegen Möglichkeiten und Grenzen? Historische und aktuelle, spannende und kuriose, einzigartige und merkwürdige Exponate veranschaulichen das weite Spektrum und Diskussionspotential, das diesem Thema innewohnt. Die Ausstellung zeigt unter anderem: Kunst im Spiel (Kunsthandel, Kunstvermittlung, ...), Künstler im Spiel, künstlerisch gestaltete Spiele, den Grafiker als Künstler sowie das Spiel in der Kunst.

Hilfe für Spielanleitungen gibt es bei Spieletexter

Einen besonderen SPIEL-Service für Autorinnen, Autoren und Verlage bietet Spieletexter an. Hier gibt es wertvolles Feedback und Schreibtipps zu Spielanleitungen.

Der BrettSPIELcake - eine große Charity-Aktion von Bloggern, YouTubern und Podcastern

Was vor einem Jahr innerhalb der Szene als Blödelei auf Twitter entstand, wird dieses Jahr erstmals Realität. Mehr als 40 Blogger, YouTuber, Podcaster und einige Verlage backen unter dem Motto "BrettSPIELcake" für einen guten Zweck, was der Ofen hergibt. Alle Kuchen und Cookies werden während der SPIEL '19 am Veranstalter-Stand in Halle 3, Stand 3H100, gegen eine Spende abgegeben. Ein Getränk gibt es gratis mit dazu. Der gesamte Erlös geht an den Verein Balu und Du e.V. (<https://www.balu-und-du.de>), der das Geld für eine Startfinanzierung seines ersten Standortes in Essen verwenden wird. Das bundesweite Mentorenprogramm Balu und Du fördert Grundschulkinder im Alter zwischen 6 und 10 Jahren im außerschulischen Bereich: Ein Jahr lang unterstützt ein ehrenamtlicher Oberstufenschüler oder Student (Balu) ein Kind im Grundschulalter (Mogli). Die beiden verbringen einmal pro Woche einen Nachmittag miteinander und unternehmen gemeinsame Freizeitaktivitäten. Durch die persönliche Zuwendung und aktive Freizeitgestaltung helfen sie dem Kind, sich in unserer Gesellschaft zu entwickeln und zu lernen, wie man die Herausforderungen des Alltags erfolgreich meistern kann. Alle Balus werden dabei von qualifizierten Fachkräften angeleitet, die den Paten jederzeit mit gutem Rat zur Seite stehen. LehrerInnen an den Grundschulen können Kinder, die besonderer Fürsorge bedürfen, für das Balu und Du-Programm empfehlen. In Amerika sind solche Mentorenprogramme auch bekannt unter Big Brothers Big Sisters.

Spiele in Bibliotheken und Ludotheken - Spielen im öffentlichen Kulturraum

Die Spiele-Autoren-Zunft veranstaltet am Samstag, den 26.10.2019, um 11.00 Uhr im Saal Rheinland eine Podiumsdiskussion zum Thema "Spiele in Bibliotheken und Ludotheken - Spielen im öffentlichen Kulturraum", denn Spiele bekommen eine zunehmende Bedeutung im öffentlichen Kulturraum, ergänzen das Angebot von Bibliotheken und bringen diesen verlorene Zielgruppen zurück. Vertreter aus den verschiedensten Bereichen berichten aus ihren Praxiserfahrungen mit der Ausleihe und dem Einsatz von Spielen. In der Diskussion werden die Perspektiven und Chancen beim Einsatz dieses Mediums thematisiert. Auch die gegenwärtig ungenügend umgesetzte Bibliothekstantieme für die Spieleautoren wird eine Rolle spielen. Für das Podium sind folgende Institutionen bzw. Personen geplant: Christian Beiersdorf (Moderation, Geschäftsführer der Spiele-Autoren-Zunft), Petra Fuchs (Spielecafé der Generationen in Pfarrkirchen), Renate Fuchs (Koordinatorin der European Toy Libraries), Thomas Patzner (Leiter der Stadtbücherei Ahrensburg), Michael Schmitt (Spielwiese in Berlin, Beisitzer im Verband der Spielotheken/Ludotheken) und Martina Silbermann (SpielTruhe, Lieferant der öffentlichen Bibliotheken).

YouTube, Podcast und Co - Die digitale Welt der analogen Spiele

In diesem Panel geben erfahrene YouTuber, Podcaster und Blogger am 26.10.2019, um 14.00 Uhr, im Saal Berlin Auskunft über ihre Kanäle und ihren Erfolg, denn ein großer Teil der Berichterstattung über die analoge Szene läuft mittlerweile digital. Stephan Willis (Boardgamedigger), Nico Wagner (Brettagoge), Benjamin Törck (Brettspielblog.net), Christoph Dick (Get on Board), Julia Zerlik (Spiel doch mal!) und Daniel Wüllner (Süddeutsche Zeitung) diskutieren Fragen wie: "Mit welchem Selbstverständnis werde ich YouTuber, Blogger, Podcaster? Wie gestalte ich mein Programm? Wie gewinne ich mein Publikum und wie behalte ich es? Wie unabhängig kann ich als Betreiber eines solchen Kanals sein?".

Halle 6 beheimatet wieder alle Anbieter von Miniaturen- und Fantasy-Rollenspielen

In Halle 6 kommen auch in diesem Jahr Fans von Miniaturen- und Rollenspielen voll auf ihre Kosten. Namhafte Hersteller wie Games Workshop, Square Enix, Smirking Dragon, WizKids Games und Para Bellum Wargames, aber auch viele kleine Verlage sind hier zu finden. Workshops und Seminare zum Thema Figuren- und Gelände-Bemalung sowie Airbrush werden in dieser speziellen Halle angeboten. Fantasy-Live-Rollenspieler können sich mit stilgerechter Kleidung eindecken, Pen und Paper Rollenspiele haben hier ihr Zuhause.

Wir freuen uns, wenn wir Sie neugierig gemacht haben und wir Sie auf der SPIEL '19 begrüßen dürfen!
Nachstehend noch die wichtigsten Informationen für alle Medienvertreter:

- Mit der Pressekonferenz am 23.10.2019, 11.00 Uhr, im CC West, Saal Europa eröffnen wir für die Medien die SPIEL '19. Im Anschluss daran folgt die Eröffnung der Neuheitenschau, die wieder in **Halle 1A** zu finden sein wird, und in der viele trendsetzende Spiele-Weltneuheiten zu sehen sein werden. Einen besseren Testplatz als die Internationalen Spieltage kann man sich nicht wünschen.
- Mittwochabend feiert die **SPIEL '19-PREVIEW-NIGHT** ab 18.00 Uhr Premiere. Die Tickets sind leider sehr limitiert, so dass wir Medienvertretern keine kostenlosen Karten - doch immerhin vergünstigte Tickets - anbieten können. Bitte sprechen Sie uns bei Interesse an.
- Am Abend des 24.10.2019 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.

Wenn Sie das beiliegende Akkreditierungsformular ausgefüllt zurücksenden, erhalten Sie die Presse- und Parkausweise per Post. Wir werden Sie selbstverständlich weiter auf dem Laufenden halten. Für telefonische Rückfragen steht Ihnen gerne Frau Dominique Metzler unter der Telefonnummer 0228/342273 zur Verfügung.

Mit herzlichen Grüßen
Ihr
Friedhelm Merz Verlag (Veranstalter SPIEL '19)

Dominique Metzler