

Wien, 1. Juli 2021

## Riesiger Spieleboom im Corona-Jahr: Österreichischer Spielepreis geht an „Flyin` Goblin“

**Auch wenn das Wiener Spielefest im Jahr 2021 nicht stattfinden kann, die Lust am Spielen in den heimischen Wohnzimmern ist nicht nur aufgrund etlicher Corona-Lockdowns so groß wie nie. Die Wiener Spieleakademie präsentierte im Austria Center Vienna das Spiel der Spiele 2021 und sechs ausgezeichnete Spiele-Hits. Das nächste Spielefest findet vom 18.-20. November 2022 statt.**

„Der Auswahlprozess war für uns als Spiele-Jury heuer besonders schwierig, da die richtungsweisenden Messen in Essen und Nürnberg sowie auch unser Spielefest in Wien nicht stattfinden oder nur digital abgehalten werden konnten. Dennoch zeigt sich die kreative und innovative Kraft, die uns alle so sehr begeistert und die Spielebranche durch den Aufschwung der letzten Jahre getragen hat, weltweit so groß wie nie. Die Branche vermeldet ein Umsatzplus von 30%, der Zuwachs bei Familienspielen lag sogar bei 40%“, sagt Thomas Bareder von der Wiener Spieleakademie. Auch heuer werden aufgrund der unsicheren Situation die Spielermessen verschoben oder vorwiegend virtuell stattfinden. „Wir müssen leider auch das für November geplante Spielefest 2021 schweren Herzens absagen. Das Thema Spielen liegt uns ganz besonders am Herzen, und es hat in der Pandemie noch zusätzlich an Bedeutung gewonnen. Daher freuen wir uns schon jetzt auf das Spielefest 2022, das wir von 18.-20. November 2022 wieder bei uns veranstalten werden. Als Überbrückung und im Sinne der langjährigen Tradition findet aber heute die Bekanntgabe des Österreichischen Spielepreises im Austria Center Vienna statt.–Nächstes Jahr werden wir dann auch erstmalig die Verleihung im großen Rahmen beim Spielefest 2022 durchführen können“, sagt Susanne Baumann-Söllner, Direktorin des Austria Center Vienna.

### **Spiel der Spiele: Goblins fliegen in eine Burg**

Das *Spiel der Spiele* ist das Spiel, das der Spielekommission am besten gefallen hat, es macht Spaß und ist für nahezu alle Zielgruppen interessant. Bei „Flyin` Goblin“ (Verlag: Iello / Hutter Trade) will man als Anführer einer Goblin Armee eine Burg voller Schätze erobern und katapultiert seine Soldaten möglichst exakt in die Burg, um sie zu plündern. Mit den so erhaltenen Goldmünzen verbessert man seine Armee und baut hoffentlich als erster sein Totem fertig. Thomas Bareder: „Ein höchst einladender, skurril-witziger Action-, aber auch Taktik-Spaß, der Geschicklichkeit und Strategie-Elemente clever kombiniert.“

### **Spiele-Hit für Kinder und Spiele-Hit für Familien: Tiergeschichten und Würfelgeschick**

Beim *Spiele-Hit für Kinder* „Fabelwelten“ (Verlag: Lifestyle Boardgames / Asmodee) erhält jeder Spieler fünf Tierkarten, ein Tier vom Stapel beginnt die Geschichte. Die Geschichtenkarten werden in Reihenfolge vorgelesen und jeder Spieler wählt verdeckt ein Tier aus seiner Hand, das am besten zur Rolle in der Geschichte passt. Alle stimmen mit ihren Markern ab, welches Tier am besten passt. Das Tier mit den meisten Punkten gewinnt.

Beim *Spiele-Hit für Familien* „Rolling Dice“ (Verlag: Abacusspiele) geht es um Geschicklichkeit, Taktik und Würfelglück. In der Spieleschachtel als Würfelarena würfelt man seine beiden Würfel

auf die Eisscholle, wobei nur einer punktet. Wie viel, hängt von Augenzahl und Position im Vergleich zu den anderen ab und auch davon, ob der zuletzt gewertete getoppt werden konnte.

### **Spiele Hit für Freunde und Spiele Hit für Experten: Verbrechen aufklären oder Plündern?**

Der *Spiele-Hit mit Freunden* präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, hier konnte sich „Micro Macro Crime City“ (Verlag: Edition Spielwiese / Pegasus Spiele) durchsetzen. In Crime City wimmelt es von Verbrechen, die es aufzuklären gilt. Indizien, Verdächtige zum Verhören und alles, was wir sonst an Informationen brauchen, findet sich am Stadtplan. Die Szenen des comichaften Wimmelbilds offenbaren Hinweise und Tathergänge, die es zu finden gilt.

Der *Spiele-Hit für Experten* präsentiert Spiele mit komplexen Regeln, in dieser Kategorie gewann das hoch-interaktive Mehrheitenspiel „2491 Planetship“ (Verlag Mebo Games / Heidelbär Games). Nachdem die natürlichen Ressourcen der Erde zur Neige gegangen sind, wurden sogenannte Weltenschiffe gebaut, um das Überleben zu sichern und die Galaxien zu durchqueren. Als das Mutterschiff zerstört wird, wollen wir Kommandeure der anderen Raumschiffe diese günstige Gelegenheit nutzen, um aus dem Wrack wertvolle DNA zu erbeuten.

### **Spiele-Hit Karten und Spiele-Hit Trendspiele: Kartenglück und Einbruch statt Ausbruch**

Der Spiele-Hit „Jinx“ (Verlag: Piatnik) verbindet Würfel und Karten: In drei Runden liegen jeweils 16 Karten im Raster aus. Die Spieler sind reihum aktiv, würfeln und nehmen eine Karte des gewürfelten Werts aus der Auslage. Geht das nicht und hilft auch eine Glückskarte nicht weiter, endet die Runde und manche Karten müssen zurückgegeben werden. Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Der *Spiele-Hit für Trendspiele* „Break In Arena 51“ (Verlag: Schmidt Spiele) dreht den Escape-the-Room-Trend geschickt um, es geht um Einbruch statt Entkommen, zumindest bis man das Schiff erreicht hat, um auf den Heimatplaneten zurückzukehren – schließlich sind wir ein Alien. Wie zumeist bei solchen Spielen „erlebt“ man eine Geschichte mit teils überraschenden Wendungen, löst dabei facettenreiche Rätsel. Das Spiel kann mehrmals gespielt werden.

Apropos Trends: „Corona-Spiele“ gibt es (noch) kaum auf dem Markt, aber aktuelle Entwicklungen finden normalerweise durchaus den Weg auf das Spielbrett, wie Thomas Bareder weiß: „Ich bin sehr gespannt, ob wir nicht das eine oder andere Kickstarterspiel zum Management des Suez-Kanals demnächst sehen werden! Zum Panamakanal oder zu Frachthäfen in Europa wie Rotterdam gibt es bereits spannende und empfehlenswerte Spiele.“

### **Reisespiele: Kompakte Begleiter für den Urlaub**

Wer auf Reisen kontaktfreudig agiert und neue Freundschaften in größeren Runden vielleicht mit originellen, kommunikativen Spielansätzen vertiefen oder unterwegs spielerisch versorgt sein will, der sollte Platz im Handgepäck reservieren. Mitunter reicht auch die Hemdtasche wie bei den „Minnys“, die in unterschiedlicher Ausführung uns beispielsweise Blätter musterkonform legen, Puzzleflächen einzeichnen oder gegeneinander zocken lassen – in umweltfreundlicher Verpackung. Gezockt und vor allem schnell gewürfelt wird auch bei „Auf die Nüsse“ in Pfefferminz-Zuckerl-Schachtel kleinen Döschen. „Tatamokatso“ wird bei Sicherheitskontrollen wohl eher mit einem Nasenspray verwechselt werden, ist jedoch ein höchst unterhaltsames Würfel-Reaktions-Geschicklichkeits- und Fun-Spiel, das uns, inspiriert von der Samurai-Ausbildung, unsere Finger verlieren lässt - außer man ist flink und clever. Und auch das neue Trend Fidget „Game Go Pop!“ Zählt dazu und lässt uns nach einfachen und fortgeschrittenen Regeln Bubbles auf dem Spielfeld drücken – hoffentlich nicht das letzte

### **Wiener Spieleakademie: Dagmar de Cassan übergibt Juryvorsitz an Thomas Bareder**

Dagmar de Cassan hat jahrzehntelang gemeinsam mit Ihrem Mann die Geschicke der Wiener Spieleakademie geführt, auch die Geschichte des Wiener Spielefest ist untrennbar mit ihr verbunden. „Ich freue mich sehr, dass ich den Vorsitz nun in gute Hände übergeben kann. Thomas Bareder ist ein absoluter Spiele-Begeisterter, der mit unglaublich viel Engagement die lange Tradition fortführen wird“, so de Cassan, die in der Jury verbleibt. Die Jury der Wiener Spieleakademie hat einige neue Gesichter, wie Thomas Bareder erklärt: „Mit den neuen Jury-Mitgliedern Sonja Altrichter, René Eichinger, Johann Herrmann, Pia Lemberger und Alexandra Lugert haben wir höchst kompetente Verstärkung bekommen, die sich seit vielen Jahren nicht nur privat, sondern auch beruflich intensiv mit Spielen beschäftigt und zudem große und differenzierte Branchen- und Zielgruppen-Kenntnis mitbringen.“

### **Über die Wiener Spieleakademie**

Die Wiener Spiele Akademie versteht sie sich in erster Linie als „Denkfabrik“ für die österreichische Szene. Im Mittelpunkt unserer Tätigkeiten steht die Entwicklung und Realisierung von Lösungen und Ideen zum Zweck der Popularisierung des Spielens in Österreich, wodurch der gesellschaftliche Wert von Brett-, Karten- und Gesellschaftsspielen in Familien und Freundeskreisen gefestigt werden und Österreich als Spielmarkt für Spielverlage noch interessanter werden.

[www.spieleakademie.ac.at](http://www.spieleakademie.ac.at)

[www.spielen.at](http://www.spielen.at)

### **Über die IAKW-AG**

Die IAKW-AG (Internationales Amtssitz- und Konferenzzentrum Wien, Aktiengesellschaft) ist verantwortlich für die Erhaltung des Vienna International Centre (VIC) und den Betrieb des Austria Center Vienna. Das Austria Center Vienna ist mit 24 Sälen, 180 Meetingräumen sowie rund 26.000 m<sup>2</sup> Ausstellungsfläche Österreichs größtes Kongresszentrum und gehört zu den Top-Playern im internationalen Kongresswesen. 2019 fungierte das Austria Center Vienna zum ersten Mal und mit großem Erfolg als Veranstalter des Spielefest. Kommendes Jahr findet das Spielefest von 18.-20. November 2022 statt.

[www.acv.at](http://www.acv.at)

[www.spiele-fest.at](http://www.spiele-fest.at)

### **Kontakt und Rückfragen:**

Zu den ausgezeichneten Spielen und der Wiener Spieleakademie:

#### **Wiener Spieleakademie**

**Thomas Bareder / Dagmar de Cassan**

**Tel: 0699/10111054, Mail: [office@spielen.at](mailto:office@spielen.at)**

Zum Spielefest im Austria Center Vienna:

**IAKW-AG – Austria Center Vienna**

**DI David Scheurich, Pressesprecher**

**Tel: 0676/4392579, Mail: [david.scheurich@acv.at](mailto:david.scheurich@acv.at)**

Pressedownload: <https://www.acv.at/de/presse/unternehmenskommunikation>