

DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

Preisverleihung „Spiel des Jahres 2021“

- Pressemappe -

Inhalt

- **Presseinformation: Nominierung für „Die Abenteuer des Robin Hood“**
- **Presseinformation: „Die Abenteuer des Robin Hood“**
- **Interview mit Michael Menzel – Autor & Illustrator**

- **Bildmaterial**
(zum Download unter kosmos.de/pressebilder, Copyright: KOSMOS, sofern nicht anders angegeben)
 - **Cover „Die Abenteuer des Robin Hood“ (inkl. Logo „Nominiert zum Spiel des Jahres“)**
 - **Spielsituation**
 - **Autor Michael Menzel**

Ihre Pressekontakte

Silke Ruoff
Leitung
PR & Kommunikation
s.ruoff@kosmos.de
0711 2191 - 454

Anna Satrapa
PR & Kommunikation
Spiel
a.satrapa@kosmos.de
0711 2191 – 482

Spiel des Jahres 2021: Nominierung für „Die Abenteurer des Robin Hood“

Innovatives Abenteurer-Brettspiel für die ganze Familie aus dem KOSMOS Verlag nominiert // „Switch and Signal“ auf Empfehlungsliste

Stuttgart, 17.05.2021 – Das kooperative Familienspiel „Die Abenteurer des Robin Hood“ von Autor und Illustrator Michael Menzel ist für die renommierte Auszeichnung „Spiel des Jahres“ nominiert.

In „Die Abenteurer des Robin Hood“ schlüpfen die Spielenden in die Rollen Robin Hoods und seiner Gefährten. Auf dem großen Spielplan, in den zahlreiche Plättchen zum Wenden integriert sind, bewegen sich ihre Figuren völlig frei. Mit Dorfbewohnern sprechen, Gegenstände entdecken, Orte erkunden – im Laufe der einstündigen Spielrunden werden mehr und mehr Geheimnisse gelüftet. Ein Hardcover-Buch führt dabei durch die Geschichte.

Dank des besonderen Materials ist das Familienspiel sehr schnell auf- und abgebaut. Ein Einführungs-Spiel führt direkt ins erste Abenteuer.

„Die Abenteurer des Robin Hood“ eignet sich für 2-4 Personen ab 10 Jahren.

Die Begründung der Jury zur Nominierung von „Die Abenteurer des Robin Hood“ für die Wahl zum Spiel des Jahres:

„‘Die Abenteurer des Robin Hood‘ führt die Spieler:innen fast wie von allein über die erzählte Geschichte behutsam in die Regeln des Spiels ein. Der wandelbare Spielplan, der durch sein Adventskalenderprinzip in Kombination mit dem Buch stets mehrere Möglichkeiten eröffnet, bietet ein neuartiges Spielgefühl. Besonders gelungen: Scheitern wir an einer Aufgabe aufgrund der engen Zeitvorgaben und probieren es erneut, erleben wir eine andere Variante der Geschichte mit neuen Wendungen.“

Mit dem kooperativen Familienspiel „Switch & Signal“ von David Thompson ist ein weiterer Titel aus dem KOSMOS Verlag auf der Empfehlungsliste der Jury vertreten. Hier müssen die Spielenden gemeinsam Waren von verschiedenen Startorten zum Zielort befördern. Es gilt, Weichen und Ampeln zu stellen, Fahr-anweisungen umzusetzen und vor allem, den Überblick zu behalten – denn auf den Schienen herrscht unglaublich viel Verkehr.

„Switch & Signal“ eignet sich für 2-4 Personen ab 10 Jahren.

PresseInformation

Das „Spiel des Jahres 2021“ wird am 19. Juli 2021 voraussichtlich in Berlin gekürt.

Weitere Informationen zu den Titeln finden Sie unter kosmos.de.

Ihr Pressekontakt:

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Anna Satrapa
PR und Kommunikation Spiel
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel. +49 (0) 711/21 91-482
E-Mail: a.satrapa@kosmos.de, Internet: www.kosmos.de

PresseInformation

Die Abenteuer des Robin Hood

Innovatives Familienspiel von Erfolgsautor Michael Menzel



Michael Menzel
Die Abenteuer des Robin Hood

*ab 10 Jahren
für 2-4 Spieler
Spieldauer ca. 60 Minuten*

€/D 49,99
Format: 29,5 x 29,5 x 6,8 cm (LxBxH)
EAN 4002051680565

ET: März 2021

Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart

TELEFON/PHONE
+49 (0)711 / 21 91 -
482

FAX
+49 (0)711 / 21 91 -
413

E-MAIL
a.satrapa@kosmos.de

INTERNET
www.kosmos.de

KOSMOS

Mit „Die Abenteuer des Robin Hood“ zieht es Michael Menzel, den Illustrator und Erfinder von „Die Legenden von Andor“ zurück in die Welt der Spieleautoren. Das Besondere: Auf dem lebendigen Spielplan wird tatsächlich das Bild gespielt. Die Figuren bewegen sich ohne vorgegebene Laufwege in einer offenen Spielewelt; das Spielbrett wandelt sich im Laufe der Partie. Dabei bestimmt ein origineller Mechanismus die Figurenbewegung durch den Einsatz unterschiedlicher Holz-Legeteile.

England 1193. Die Grafschaft Nottingham leidet unter dem Joch des bösen Prinz John und seiner Handlanger. Die Spieler*innen schlüpfen in die Rollen von Robin Hood und seiner Gefährten Little John, Maid Marian und Will Scarlet. Gemeinsam stellen sie sich dem Unrecht entgegen und kommen dabei einem dunklen Geheimnis auf die Spur. Auf dem großen Spielplan bewegen sie ihre Figuren völlig frei, sprechen mit Dorfbewohnern und erkunden Gegenstände. Stets müssen sie sich dabei vor den Schergen des Sheriffs von Nottingham in Sicherheit bringen. Die verschiedenen Aktionen und Geheimnisse sind in den Spielplan integriert und werden erst im Laufe der Geschichte gelüftet. Dabei hat der Spielplan ein „Gedächtnis“ und merkt sich, was die Spieler*innen bereits erkundet oder gefunden haben. Dank des besonderen Materials ist das komplette Spiel sehr schnell auf- und abgebaut. Mit dem Einführungs-Spiel starten die Spieler*innen sofort ins erste Abenteuer. Das enthaltene Buch begleitet sie durch die spannende Geschichte!

Spielmaterial: großer Spielplan, Hardcover-Buch, 26 Holzfiguren, 130 Holzsteine, 10 Holzscheiben, Holzpfeil, 12 Holz-Sanduhren, Beutel, Starter-Blatt, Begleitheft

„Ich wollte ein Spiel erfinden, bei dem die Spielenden richtig in die Geschichte eintauchen können“

Die Abenteuer des Robin Hood, das zum Spiel des Jahres 2021 nominiert wurde, bietet mit seinem lebendigen Spielplan und dem zugehörigen Hardcover-Buch ein völlig neues Spielerlebnis. Wie kamen Sie auf die Idee, solch ein Spiel zu entwickeln?

Ich wollte ein Spiel erfinden, bei dem die Spielenden richtig in die Geschichte eintauchen können, wie in einen Kinofilm. Gleichzeitig sollte es ruckzuck aufgebaut sein und einen leichten Einstieg bieten. Um diese Ziele zu erreichen, brauchte es ganz besonderes Spielmaterial, das nicht sortiert oder groß aufgebaut werden muss.

Wie lange haben Sie an der Entwicklung des Spiels gearbeitet, bis es auf den Markt kam?
Etwa vier Jahre.

Was war bei der Entwicklung besonders knifflig?

Ich glaube, es war die Abstimmung zwischen „Abenteuer schieben“ und „Spielplan illustrieren“. Letzterer zeigt den Sherwood Forest und Nottingham Castle, außerdem Einwohner der Stadt und viele Gegenstände. Alles kann erkundet oder angesprochen werden. Das heißt, die Illustration ist nicht nur Beiwerk – sie ist spielrelevant. Die gemalten Personen und Gegenstände spielen eine wichtige Rolle in der Geschichte. Und hier wurde es knifflig: Denn etwas zu malen und auf dem Spielplan zu positionieren, das sich auf eine Story bezieht, die man gerade erst schreibt, ist schwierig. Und umgekehrt ist eine Story zu schreiben, die sich auf einen Spielplan bezieht, der gerade erst entsteht, ebenfalls nicht ganz einfach... 😊

Gab es einen Moment, in dem Sie gemerkt haben, dass Sie mit *Die Abenteuer des Robin Hood* etwas Besonderes geschaffen haben?

Ja. Irgendwann im Entwicklungsprozess veränderten sich die Reaktionen der Tester. Sie wollten mehr Abenteuer spielen, weiterspielen. Die Neugierde, mehr „Türchen“ auf diesem adventskalenderartigen Spielplan zu erkunden, wurde immer größer und sie wollten erfahren, wie die Geschichte weitergeht. Von da an wusste ich, dass ich auf einem guten Weg war.

Inwiefern hat es Ihnen geholfen, gleichzeitig Autor und Illustrator des Spiels zu sein?

Ich glaube, es wäre unmöglich gewesen, dieses Spiel zu entwickeln, wenn ich nicht auch gleichzeitig der Illustrator wäre. Die Illustration ist eng mit der Spielmechanik und der Geschichte verzahnt. Dafür musste ich lange, lange tüfteln und ich fürchte, jeder andere Illustrator wäre mir früher oder später davongelaufen.

Haben Sie einen Tipp für Spielegruppen, die *Die Abenteuer des Robin Hood* das erste Mal spielen?

Eigentlich nicht. Das ganze Spiel ist so konzipiert, dass man direkt losspielen kann und keinerlei Vorbereitung braucht. Vielleicht ein bisschen mittelalterliche Musik auflegen, um schön in Stimmung zu kommen.

Arbeiten Sie derzeit an einer neuen Spielidee?

Derzeit bin ich mit dem Illustrieren von Brettspielen sehr ausgelastet. Aber anders als in 2012, als mein Erstlingswerk „Die Legenden von Andor“ erschien, würde ich heute nicht mehr ausschließen, dass da vielleicht noch mal was kommt.

Was genau fasziniert Sie an Brettspielen?

Dass es kaum etwas Vergleichbares gibt. Ein gutes Brettspiel gibt den Spielenden die Bühne, auf der sie miteinander interagieren können. Anders als ein Kinofilm, den wir zwar auch zusammen erleben, lässt ein Brettspiel uns den Raum und die Luft, uns einzubringen und mitzugestalten. Ein Brettspiel dominiert nicht, wie ein Film oder Computerspiel. Es ist Zeit am Spieltisch für eine Anekdote, für den Austausch untereinander. Trotzdem bietet es auch ein Skript, anhand dessen wir interagieren können.

Wie sind Sie zum Spieleautor/-illustrator geworden?

In meiner Zeit als Grafiker für eine Computerspiel-Firma konnte ich ein paar Kontakte in die Welt der Brettspiele knüpfen. Als ich mich später selbstständig gemacht habe, hatte ich großes Glück, einem dieser Kontakte wieder über den Weg zu laufen. Das führte zu einem ersten Probeauftrag. Das Spieleerfinden habe ich für meinen Sohn und meinen Neffen angefangen. Wir wollten etwas Fantasy-mäßiges spielen, das aber nicht zu komplex sein sollte. Da haben wir angefangen, unser eigenes Spiel zu basteln. Daraus wurde „Die Legenden von Andor“.

Wo und mit wem testen Sie Ihre Spiele-Prototypen? Hat sich dies in der aktuellen Situation stark verändert?

In der Regel teste ich erst in der Familie und später dann mit Freunden. Glücklicherweise war der größte Teil der Tests für „Die Abenteuer des Robin Hood“ bereits vor der Pandemie erledigt.

Spielen Sie noch zum Spaß? Und falls ja, welches sind Ihre Lieblingsspiele?

Ja. Durch das Illustrieren bin ich auch zum Spieler geworden. Aktuell spielen wir sehr gern „Fantastische Reiche“ von Strohmann Games.

Über den Autor:

Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt heute mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Der Einstieg in die Spiele-Illustration glückte ihm im Jahr 2004 mit einem Spiel für den Kosmos Verlag. Seither gestaltet er für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Erwachsenenspiele. Sein weltweit erfolgreiches Erstlingswerk „Die Legenden von Andor“ erhielt zahlreiche Preise im In- und Ausland und wurde 2013 auch als „Kennerspiel des Jahres“ ausgezeichnet. Mit „Die Abenteuer des Robin Hood“ hat er erneut ein besonderes kooperatives Spielerlebnis erschaffen.