



200 Jahre, 3 Erfolgssäulen:

# Gute Karten für Piatnik im Jubiläumsjahr



**Der Erfolg der 200 Jahre alten Wiener Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik und Söhne beruht auf den heutigen drei Säulen Spielkarten, Brettspiele und Puzzles. Von Beginn an sollten Produkte von Piatnik Spaß machen und Menschen zusammenbringen. Diese motivierende Mission hat auch heute noch Gültigkeit und trägt ihren Teil zum Fortbestehen des international anerkannten Players bei. Im Jubiläumsjahr bringt Piatnik für jede Säule ein besonderes Produkt heraus. Und zahlreiche Spieleneuheiten, insbesondere für die ganze Familie sowie - dem aktuellen Trend folgend - für zwei Personen.**

## Ein kurzer Streifzug durch die Geschichte Piatniks

Die Anfänge des heutigen Unternehmens gehen auf den 14.5.1824 zurück, als Anton Moser im 7. Wiener Gemeindebezirk eine Kartenmalerei gründete. Nach dessen Tod übernahm Ferdinand Piatnik den Betrieb und benannte ihn kurz danach um in „Ferdinand Piatnik in Wien“. Er entwickelte sehr schnell seine ganz spezielle Art von Spielkartenmotiven, wie beispielsweise die „Doppeldeutschen“ oder auch heute noch bekannte Rummykarten-Motive. Es dauerte nicht lange, bis Piatnik zum Inbegriff des Kartenspiels wurde. „Heiliger Piatnik, schau oba“, hört man heute noch in so manchem Wiener Kaffeehaus. Der Firmengründer gab seine Leidenschaft auch an seine Söhne weiter, die insbesondere die technologischen Möglichkeiten der damaligen Zeit nutzten und über die Ländergrenzen hinweg erfolgreich waren. Sie stellten 1891 auf moderne Industrieproduktion um, bezogen das heutige Betriebsgelände in der Wiener Hütteldorfer Straße und entwickelten das Logo mit dem charismatischen Reiter und seinem Pferd darauf. Alles lief gut, doch dann kam der Krieg. Sämtliche Fabriken außerhalb Österreichs gingen verloren, sodass das Unternehmen 1945 nahezu von vorne beginnen musste. Der nächste große Schritt war die Produktion von Brettspielen. Vorerst wurden bekannte Spieletitel wie Halma oder Schach hergestellt, ehe man sich an eigene Spieletitel heranwagte. Zehn Jahre später, 1966, kam mit den Puzzles die dritte Säule des Piatnik-Universums dazu.

## Jubiläumsprodukte

Um der Geschichte Rechnung zu tragen, gibt es im aktuellen Jubiläumsjahr zu jeder Sparte ein eigenes Produkt, das Bezug zur Vergangenheit nimmt. Das klassische Kartenset ist im Jubiläumlook gestaltet und enthält den Vermerk „Playing since 1824“. Ein besonderes Schmankerl ist das 1.000-teilige Puzzle, das Wien zur Zeit der Firmengründung zeigt und allerlei interessante Details zur damaligen Aufteilung der Stadt offenbart. Im Brettspielbereich sorgt „Crime Scene Vienna 1824“ für Nervenkitzel. Darin wird Wien zum Schauplatz eines schrecklichen Verbrechens gemacht, das es gemeinsam aufzuklären gilt.

## Frühjahrsneuheiten

Tierisch geht es bei den aktuellen Frühjahrsneuheiten von Piatnik zu: In „Federflink“ sitzen bunte Vögel auf dem Drahtseil und werfen sich für Selfies in Pose, während eine kleine Maus im Kinderspiel „Easy Cheesy“ ihren heißgeliebten Käse verteidigt. Turbulent geht es im schnellen Kartenablegespiel „Zookini“ zu, mit witzigen Motiven von Zootieren, die den Tag des Bikinis mit schrägen Outfits feiern. Etwas ruhiger hingegen ist das Familienspiel „Alpino“, indem Plättchen für Plättchen neuer Lebensraum für die Bewohner der Alpen entsteht.

Die Neuheiten führen über „Hidden Stones“ – ein taktisches Legespiel –, durch die Flüsse des farbenprächtigen Dschungels auf der Jagd nach leckeren Papayas („Papaya Boats“) bis hin an den Tatort, an dem „2gether“ durch gute Kommunikation so viel wie möglich erbeutet werden soll. Ebenfalls für zwei Personen konzipiert,



ist „3Motion“, Nachfolger des beliebten „4Mation“. Eine süße Pause bringt „Chocolates“ – und das ganz ohne Kalorien, dafür aber mit einem Hauch Casino-Feeling. Ein Highlight für die Kleinen ist „Ronny Roller“, der mit seiner großen Straßenwalze wohl nicht nur im Spiel selbst für jede Menge Spaß sorgen wird.

Für den Sommer gibt es die wasserfeste „Activity Splash!“ Variante und die platzsparende Kartenspiel-Version von Scrabble. Smart 10-Fans können sich auf die neuen Themensets Natur und Rock & Pop freuen.

### **Piatniks erfolgreichste Brettspiele**

Welche der Frühjahrsneuheiten das Zeug zum Klassiker hat, wird sich zeigen. Fakt ist, dass Piatnik es in den letzten Jahrzehnten mehrmals gelungen ist, echte Klassiker zu entwickeln. Allen voran Dauerbrenner Activity, gefolgt von Tick Tack Bumm, DKT, Speedy Roll und zuletzt Smart 10, zu dem es sogar eine eigene Quizsendung im ORF gibt.

### **Weitere Informationen**

Schindler-PR  
Mag. (FH) Susanna Schindler  
0664 444 79 34  
s.schindler@schindler-pr.at  
schindler-pr.at

Piatnik  
Hütteldorfer Straße 229-231  
1140 Wien  
01 914 41 51  
info@piatnik.com  
piatnik.com

## Frühjahrsneuheiten & Jubiläums-Produkte

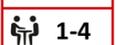
# Aktuelle Spiele von Piatnik

### FAMILIENSPIELE



#### Alpino

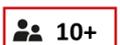
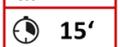
Die einzigartige Tierwelt der Alpen steht im Zentrum des Familienspiels „Alpino“. Plättchen für Plättchen entstehen im Domino-Stil neue Lebensräume für Steinböcke, Luchse, Bussarde und Co. Wer siegen möchte, braucht eine gute Taktik: Spezialisierung auf eine Tierart oder doch lieber auf Vielfalt setzen? Die Konkurrenz schläft aber auch nicht und so ändert sich Runde für Runde die Wertigkeit der verschiedenen Tierarten. Punkte gibt es am Ende aber nur für die größte Gruppe jeder Tierart.

	8+
	1-4
	20'



#### Chocolates

Wer hat nicht schon einmal eine Packung Pralinen geöffnet und sich genussvoll vom Inhalt überraschen lassen? Auf dem Prinzip der Vorfreude beruht auch die spielerische Zockerei „Chocolates“. Gesucht sind die richtigen Tipps zur Position der verschiedenen süßen Sorten. Liegen mehr Pralinen mit brauner als mit weißer Schokolade auf einer Seite des Spielrasters? Gibt es zwei weiße Pralinen nebeneinander? Nach und nach werden die Plättchen aufgedeckt und wer mag, setzt noch auf eine Tippkarte und hofft, dass die Pralinen am Ende genau so angeordnet sind, wie darauf abgebildet. Wichtig ist dabei das richtige Timing.

	10+
	2-4
	15'



#### 2gether

Gute Kommunikation unter Zeitdruck, darum geht es bei der kooperativen Beutejagd „2gether“ für zwei Personen, bei der eine rote und eine blaue Maske (3D-Brille) zum Einsatz kommen. Zuerst wird ein Plan geschmiedet, wie viele wertvolle Münzen eingesackt werden können. Dann schleicht die Person mit der roten Maske zur Diebestour durch die Räume und zeichnet mit einem abwischbaren Stift ihren Weg in einer durchgängigen Linie auf den Spielplan. Sie kann die roten Laser-Sensoren nicht sehen und ist auf die zweite Person mit der blauen Maske angewiesen. Auf Profis wartet eine anspruchsvollere Variante.

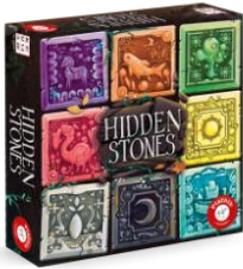
	8+
	2
	20'



#### 3motion

„3motion“ ist ein Strategiespiel für zwei Personen, das ordentlich zu denken gibt. Dabei kommt es mit wenigen Spielregeln und nur 18 Spielsteinen aus. Ziel ist es, drei passende Steine in eines der neun Quadrate auf dem Spielplan zu bringen. Links, rechts, rauf oder runter – solange der Weg frei ist, darf ein ausgewählter Stein nach Herzenslust bewegt werden. Sobald er auf ein Hindernis trifft, ist Schluss. Dann ist die andere Person an der Reihe, die allerdings keinen Spielstein in der Farbe oder Form bewegen darf, wie der zuletzt gezogene. „3motion“ ist schnell zu erlernen, und strategisch durchaus herausfordernd. Das 2-Personen-Spiel ist die Fortsetzung der beliebten Challenge „4mation“.

	10+
	2
	20'



## Hidden Stones

Neun farbige Steinplättchen und zahlreiche Formationsmöglichkeiten – aus diesen einfachen Zutaten entwickelt das taktische Legespiel „Hidden Stones“ seine Faszination. Wie sehr diese strategische Herausforderung, die auch im Solo-Modus spielbar ist, in ihren Bann zieht, zeigen einige Auszeichnungen (Mensa Select, Dice Tower), welche die amerikanische Originalversion bereits gewonnen hat. Die Steinplättchen in der Auslage sollen so arrangiert werden, dass sie zu einer Formation passen, die auf einer der eigenen vier Handkarten abgebildet ist. Genaues Überlegen und kluges Taktieren ist Gebot der Stunde.

	8+
	1-5
	20'

## KINDERSPIELE



## Federflink

Im neuen, optisch und spielerisch ansprechenden Spiel werfen sich Wuschelmeisen, Langfederfinken und Wellenstare in Pose für ein Selfie und sorgen sowohl im Spiel gegeneinander als auch in der kooperativen Variante für viel Aufregung. Zwischen drei Holzmasten wird ein Draht für verschiedene Schwierigkeitsgrade unterschiedlich stark gespannt. Es gilt, die bunten Vögel so zu positionieren, dass sie einer der Abbildungen auf den Selfie-Karten entsprechen. Beim Flattern zwischen den Drahtseilen braucht es etwas Glück und feinmotorisches Geschick.

	7+
	2-4
	20'



## Papaya Boats

Alle wollen sie haben, die frisch von den Palmen fallenden Papayas. Doch nur, wer sein Boot zur rechten Zeit an den richtigen Ort bringen kann, erntet die süßen Früchte. Wer mit welchem Boot durch die Flüsse des farbenprächtigen Dschungels paddelt, bleibt bis zum Schluss geheim. So steigert sich die Spannung von Runde zu Runde. Ziel ist es, geschickt und unauffällig die Position des eigenen Bootes zu verbessern.

	6+
	2-5
	20'



## Ronny Roller

„Rette sich wer kann“ heißt es im actionreichen Kinderspiel „Ronny Roller“. Denn Ronny in seiner Straßenwalze macht einfach alles platt, was sich ihm in den Weg stellt. Da hilft nur eins: Schnell die eigenen Verkehrshütchen über die vier Fahrbahnstreifen der Straße in Sicherheit bringen. Das einfache Spielkonzept des turbulenten Laufspiels mit der großen, dreidimensionalen Walze ermöglicht einen schnellen Einstieg schon für 5-Jährige.

	5+
	2-4
	10'

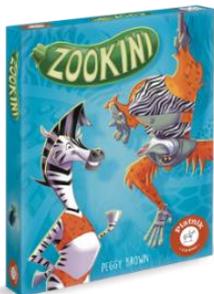


## Easy Cheesy

In dem ebenso amüsanten wie kurzweiligen Kinderspiel „Easy Cheesy“ von Piatnik dreht sich alles um Käse und eine kleine bissige Maus. Sie versteckt sich inmitten des schmackhaften Käselabes und verteidigt ihren heiß geliebten Snack mit ihren Zähnen. Denn auch andere wollen sich ein Stückchen vom leckeren Käse schnappen. Doch Vorsicht: Wer seinen Finger auf der Suche danach in ein falsches Loch steckt, wird gnadenlos gebissen. Wer hat den Dreh raus und kann sich als Erster drei Stück Käse und damit den Sieg sichern?

	4+
	2-4
	10'

## POCKETSPIELE



### Zookini

Die Zootiere feiern den „Tag des Bikinis“ und präsentieren stolz ihre schönsten Outfits. Ein Zebra im Nashorn-Bikini oder ein Bär in Orang-Utan-Bademode? Ganz schön skurril und gar nicht so einfach, in dem bunten Trubel den Überblick zu behalten und die richtige Karte abzulegen. Passt das Bikini-Muster zum Tiermuster eines Mitbewohners, oder umgekehrt, darf eine Karte abgelegt werden. Für noch mehr Action sorgen schrille Gorillas, lästige Fliegen und eine heiß begehrte Zucchini. Im witzigen Pocketspiel „Zookini“ kommen Fans von schnellen Kartenablespielen voll auf ihre Kosten.

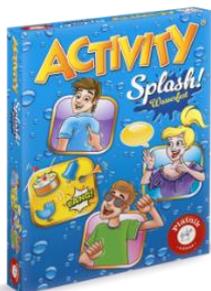
	7+
	2-6
	15'



### Scrabble – Kartenspiel

Jetzt gibt es das beliebte Wortspiel auch im Pocketformat. Gesucht sind die besten Wörter aus den eigenen Buchstabenkarten, um die meisten Punkte zu erzielen. Mithilfe von Prämien- und Aktionskarten können sie noch vervielfacht werden. Drei unterschiedliche Spielvarianten sorgen für Abwechslung, so kann in „Rummy-Runden“ um verschiedene Ziele gewetteifert werden. Wer dabei kreativ und schnell ist, geht nicht leer aus.

	10+
	2-4
	20'



### Activity Splash!

Der Partyklassiker für unterwegs. Die wasserfesten und robusten Kunststoffkarten eignen sich hervorragend, um zu jeder Party oder in den Urlaub – an Pool, Meer oder See – mitgenommen zu werden. Gesuchte Begriffe umschreiben, pantomimisch darstellen, mit Geräuschen imitieren oder auf dem Rücken einer anderen Person zeichnen – am wesentlichen Grundprinzip von „Activity“ wird auch in der neuesten Variante nicht gerüttelt. Über 300 Aufgaben und vier Darstellungsvarianten sorgen in der neuesten Variante im Pocketformat für reichlich Abwechslung.

	12+
	3-16
	60'

## SMART 10 - ERWEITERUNGEN



### Themenfragen „Nature“ und „Rock & Pop“

Noch mehr Quiz-Spaß für die Smart 10 Spielefamilie! Die neuen Themenpakete „Nature“ und „Rock & Pop“ können einen ganz schön ins Grübeln kommen lassen: Sind Walhai und Delfin Fische oder Wale? Mit welcher Zahl ist der Songtitel „When I'm ...“ zu ergänzen? Wer kann mit Wissen punkten oder errät einfach die richtige Antwort und zockt?

	14+
	2-8
	20'

Egal, denn wie im Originalspiel gilt es auch hier, aus zehn Antwortmöglichkeiten zur jeweiligen Frage die richtigen zu benennen. Wer an der Reihe ist, wählt eine davon aus, kontrolliert, ob's stimmt und gibt die Smartbox weiter. Will man keine Antwort mehr geben, sollte man besser passen, denn wer falsch liegt, verliert alle in der laufenden Runde gesammelten Punkte. Die neuen Themenfragen sind nur spielbar mit einer Smartbox der Smart 10-Reihe.



## CRIME SCENE GAMES

Willkommen am Tatort: Wer sich auf die Ermittlungen einlässt, steht jeweils vor einem furchteinflößenden Tatort(bild) voller Indizien. Es gilt Hinweise zu entschlüsseln und Beweise zu sichern. Das Grundprinzip für erfolgreiche Detektivarbeit besteht in einer Kombination aus sorgfältigem Lesen des Storybuchs und der Dokumente, Lösen der Bild- und Texträtsel, Bewertung der Hinweise und logischen Schlussfolgerungen. Allerdings führt so manche Spur in die falsche Richtung und immer weiter weg von der Lösung des mysteriösen Falls. Ob man auf der richtigen Fährte ist, lässt sich auf der Beweistafel kontrollieren. Das Material wird jeweils clever kombiniert, nicht aber bearbeitet oder zerstört. Die eigenständig spielbaren Mordfälle garantieren Nervenkitzel und überraschende Wendungen. Piatnik setzt seine „Crime Scene“ Reihe mit zwei neuen spannenden Fällen zum Ermitteln auf eigene Faust oder im Team fort.



### Zum Jubiläum: Crime Scene: Wien 1824

Im Mai 1824 überschlugen sich in Wien große Ereignisse: Die Gründung einer Kartenmalerei wird der Grundstein für die heutige Firma Piatnik und im Theater am Kärntnertor findet die legendäre Uraufführung von Ludwig van Beethovens 9. Sinfonie statt. Anlass genug für Piatnik passend zum 200-jährigen Jubiläum beides zu verknüpfen und „Wien 1824“ zum Schauplatz eines schrecklichen Verbrechens zu machen.



„Crime Scene: Palermo 1985“ entführt in die Heimat der „Cosa Nostra“, wo Morde an der Tagesordnung sind. Aber dieser hier schockt selbst Hartgesottene! Wer hat den großen Don Puccio, einen gefürchteten Mafiaboss, ins Jenseits befördert? Auch in diesem kniffligen Fall heißt es einen kühlen Kopf zu bewahren und sich von falschen Hinweisen nicht in die Irre führen zu lassen.



### Weitere Informationen

Schindler-PR  
Mag. (FH) Susanna Schindler  
0664 444 79 34  
s.schindler@schindler-pr.at  
schindler-pr.at

Piatnik  
Hütteldorfer Straße 229-231  
1140 Wien  
01 914 41 51  
info@piatnik.com  
piatnik.com



Starprodukte:

## Piatniks Big Five

Neben zahlreichen schön illustrierten Kartendecks und Puzzles hat vor allem ein gutes Händchen für Brettspiele in den letzten 40 Jahren maßgeblich zum Erfolg des Familienunternehmens, indem heute bereits die 6. Generation am Zug ist, beigetragen. Jährlich werden rund 20 Brettspiele vom österreichischen Traditionsverlag auf den Markt gebracht, hauptsächlich Kinder-, Familien- und Partyspiele.

Doch woran erkennt man, welches Spiel das Potential zum Klassiker hat? „Das weiß man vorher nie genau“, erklärt Mag. Dieter Strehl, Piatnik Geschäftsführer und Ur-Ur-Enkel des Firmengründers Ferdinand Piatnik. „Es ist kein Problem neue Ideen zu finden. Schwierig dagegen ist, davon die richtigen auszusuchen. Seit wir bei Piatnik Brettspiele verlegen, ist uns das mit Glück und Verstand ein paar Mal gelungen: Activity, Tick Tack Bumm und zuletzt Smart 10 sind Erfolge, auf die wir sehr stolz sind. Nicht zuletzt, weil wir damit vielen Millionen Menschen Spielfreude bereiten“.



### Activity – das kommunikative Partyspiel

1990 erfunden, steht „Activity“ bis heute für wilde Gesten, skurrile Zeichnungen, ausschweifende Umschreibungen und vor allem Lachsalven. Umso erstaunlicher, dass ausgerechnet Langeweile die Initialzündung für die Entstehung des Partyklassikers schlechthin war. Die beiden befreundeten Ehepaare Ulrike und Paul Catty sowie Maria und Josef Ernst Führer erfanden ihr eigenes Spiel, nachdem die vorhandenen Gesellschaftsspiele in ihrem steirischen Ferienort Seckau den Reiz verloren hatten. Seitdem hat der Longseller

Fans und Preise rund um den Globus gewonnen (u.a. Spiel des Jahres in Australien und Tschechien) und erfreut sich bis heute ungebrochener Beliebtheit. Mehr als 11 Millionen verkaufte Spiele sind dafür der beste Beweis. Mit Übersetzungen in dreizehn Sprachen zählt das Partyspiel auch international zu den erfolgreichsten Brettspielen aller Zeiten.

Piatnik hat zahlreiche „Activity“-Versionen auf den Markt gebracht, darunter Ausgaben für Kinder und Jugendliche, eine Edition nur für Erwachsene und jetzt neu für unterwegs die „Splash!“ Variante mit wasserfesten Karten.



### Tick Tack Bumm – das explosive Wortspiel

Seit 1993 sorgt der mehrfach ausgezeichnete (u.a. Spiel des Jahres in Frankreich, Dänemark, Holland und England) Spieleklassiker „Tick Tack Bumm“ für ausgelassene Partystimmung in unzähligen Spielerunden. Das Erfolgsrezept ist denkbar einfach, denn Spaß und Spannung sind garantiert, wenn die vorgegebenen Aufgaben unter Zeitdruck zu lösen sind. Die stetig tickende Bombenuhr darf nur dann rasch in der Spielerunde weitergegeben werden, wenn eine richtige Lösung genannt wurde. Wer schnell und nervenstark mit Worten und Silben jongliert, ist hier auf jeden Fall richtig. Manchmal erlebt man zur Freude der anderen den kompletten Blackout, wenn einem mit dem Timer in der Hand gerade

absolut kein passender Begriff einfallen will, bevor das Explosionsgeräusch zu hören und die Runde zu Ende ist.



Neben dem von Autor Los Rodriguez erfundenen roten Original „Tick Tack Bumm“ gehören heute acht explosive Varianten zur beliebten Reihe: Von der Junior-Version für die Kleinsten über eine Family-Ausgabe, von der Pocket-Version bis zur Party-Edition. Das witzige Partyspiel mit dem gewissen Rumms ist mit mehr als 10 Millionen verkauften Exemplaren längst ein Bestseller.



### DKT – Das kaufmännische Talent

Seit 2008 erscheint die traditionsreiche Marke „DKT“ bei Piatnik. Der Vorgänger des heute in Österreich so beliebten Brettspiels „DKT“ hieß „Spekulation“. Er wurde 1936 veröffentlicht und während des Kriegs in „DKT – Das kaufmännische Talent“ umbenannt. Die Erfolgsformel von „DKT“ lautet bis heute unverändert „Kaufen, bauen und kassieren“. Das bewährte und über Generationen beliebte Spielprinzip dreht sich um das gezielte Kaufen von Grundstücken, die klassische Wertsteigerung durch Häuser- und Hotelbauten und natürlich das satte Abkassieren. Wer gelangt so zum größten Reichtum und wer geht Bankrott?

Auch knapp 90 Jahre nach seiner Erfindung bringt „DKT“ Jung und Alt gemeinsam an den Spieltisch und zählt zu den erfolgreichsten Brettspielen Österreichs. Neben „DKT – Das Original“ finden sich verschiedene Versionen im Programm von Piatnik, z. B. „DKT Weltreise“, „DKT Junior“ und „DKT Alpen“. Zeitgemäß ist „DKT Smart“ unterwegs: Die 2021 mit dem Deutschen Kindersoftwarepreis „TOMMI“ ausgezeichnete Edition wird mit einer App gespielt, die spannende Auktionen, dynamische Mietpreise und ein Tutorial bietet. Nachhaltigkeit steht bei der jüngsten Edition „DKT – Das klimaneutrale Talent“ im Fokus, wenn alle gemeinsam das Klima retten und im spielerischen Wettstreit ermitteln, wer die CO<sub>2</sub>-Bilanz verbessert und die meisten Bäume pflanzt.



### Smart 10 – das revolutionäre Quizspiel

Ausgezeichnet als „Spiel der Spiele“ in Österreich (2020) sowie als Spiel des Jahres in Schweden und Dänemark (2017/2019) begeistert „Smart 10“ von Arno Steinwender und Christoph Reiser heute nicht nur hunderttausende Quiz-Fans in analogen Spielerunden (mehr als 350.000 verkaufte Exemplare), sondern seit zwei Jahren auch eine große Zuschauerschar mit einer täglichen Show im österreichischen Fernsehen. Teil des Erfolgsrezeptes ist die kompakte Box, die in jeder Tasche Platz findet, mit ihren 100 doppelseitig bedruckten Kärtchen – und jeweils einer Frage in der Mitte. Pro Frage stehen 10 Antwortmöglichkeiten zur Wahl, die mit Markern abgedeckt sind. Wer an der

Reihe ist, wählt eine davon aus, kontrolliert, ob's stimmt und gibt die Smartbox in der Runde weiter. Will man keine Antwort mehr geben, sollte man besser passen, denn wer falsch liegt, verliert alle in der laufenden Runde gesammelten Punkte. Oder man zockt einfach und rät die richtige Antwort. Bei den Themen ist tatsächlich für jeden etwas dabei.

Für noch mehr Abwechslung kann die Smartbox mit „Zusatzfragen“ oder „Themenfragen“ wie etwa zu „Food & Drink“, „History“ oder neu „Rock & Pop“ oder „Nature“ erweitert werden. Zusammen mit den weiteren eigenständigen Editionen „Family“, „Harry Potter“ und „Österreich“ gibt es mittlerweile schon 1.700 Fragen des unterhaltsamen Quizspases und 17.000 Antworten für jeden Geschmack.



### Rummikub – der internationale Spiele-Megahit

Der jahrzehntelange Erfolg von Rummikub ist kein Zufall. Es ist leicht zu erlernen, geht flott voran und ist so variantenreich, dass jedes Spiel zu einem neuen Erlebnis wird. Das Spielprinzip ist einfach: Es gilt als erster seine 14 Steine, bunt gemischt mit Werten von 1 bis 13, loszuwerden, indem sie in Zahlenreihen oder Gruppen gleicher Zahlenwerte abgelegt werden. Um ins Spiel zu kommen, müssen Steine mit einem Mindest-Gesamtpunktwert von 30 abgelegt werden, danach darf man alle am Spieltisch offen liegenden Steine für seine Aktivitäten nutzen.

Die Geschichte des Spiels führt zurück in das Rumänien der 1930er-Jahre. Dort lebte der Kaufmann Ephraim Hertzano, der ursprünglich Zahnbürsten, Kämmen und Kosmetikartikel herstellte. Spielkarten waren unter dem kommunistischen Regime verboten. Also umging dies der findige Hertzano, indem er sein Rummy-Spiel einfach mit Spielsteinen herstellte, die verschiedenfarbige Zahlen anstelle der Bildkarten trugen. Heute wird „Rummikub“ in mehr als 60 Ländern gespielt. Der Vertrieb in Österreich liegt seit vielen Jahren in den Händen von Piatnik. Neben dem Original Rummikub ist das Spiel auch in zahlreichen weiteren Varianten erhältlich, darunter eine „Xpress“-Version für flotte Spielrunden, eine speziell für Senioren adaptierte XXL-Variante und eine für unterwegs, „Rummikub Twist Mini Tin“.

#### Weitere Informationen

Schindler-PR

Mag. (FH) Susanna Schindler

0664 444 79 34

s.schindler@schindler-pr.at

schindler-pr.at

Piatnik

Hütteldorfer Straße 229-231

1140 Wien

01 914 41 51

info@piatnik.com

piatnik.com



Österreichisches Traditionsunternehmen feiert 200-jähriges Jubiläum:

# Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne



**Was 1824 als kleine Kartenmalerei in Wien begann, zählt heute zu den bekanntesten Unternehmen des Landes: Die Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne. Dabei ist Piatnik längst nicht mehr nur für seine einzigartigen Spielkarten berühmt. Zum Sortiment zählen außerdem Brettspiele und Puzzles für Kinder und Erwachsene. Produziert wird direkt am Unternehmenssitz in der Wiener Hütteldorfer Straße nach strengen ökologischen Vorgaben. Mit Vertriebstöchtern in Deutschland, Tschechien und Ungarn ist Piatnik der größte Spieleverlag Österreichs und ein führender Anbieter von Spielen in Europa. Produkte aus dem Hause Piatnik – ein nach wie vor von Nachkommen des Firmengründers geführtes Unternehmen - sind weltweit in über 70 Ländern erhältlich.**

Die Erfolgsgeschichte begann, als Unternehmensgründer Ferdinand Piatnik, gelernter Kartenmaler, in der am 14. Mai 1824 gegründeten Kartenmalerei im 7. Wiener Bezirk zu arbeiten begann. Nach dem Tod seines Chefs Anton Moser heiratete er dessen Witwe und übernahm gleichzeitig den Betrieb. Bald nach der Übernahme wurde der Handwerksbetrieb in „Ferdinand Piatnik in Wien“ und 1882 in „Ferd. Piatnik & Söhne, Wien“ umbenannt. Ferdinand Piatnik entwickelte höchst erfolgreiche und bis heute bekannte Spielkartenmotive in spezieller Eigenart, wie zum Beispiel die „Doppeldeutschen“ mit gedreht zueinanderstehenden Halbfiguren aus Schillers „Wilhelm Tell“, das österreichische Tarockblatt sowie viele Joker- und Rummy-Karten.

## Richtungsweisende Entwicklungen

Die Leidenschaft für Spiele hat der Firmengründer an seine Söhne weitergegeben. Diese waren recht geschäftstüchtig und offen für technologische Innovationen. 1891 wurde auf moderne Industrieproduktion umgestellt und der neue Firmensitz in der Wiener Hütteldorfer Straße bezogen, damals noch Vorstadt. Durch die Übernahme anderer Spielkartenhersteller und Neugründungen von Spielkartenfabriken expandierte Piatnik rasch über die Landesgrenzen hinaus. In der Österreichisch-Ungarischen Monarchie wurde der Name Piatnik zum Inbegriff des Kartenspiels. So sehr, dass der Name des Firmengründers, umgangssprachlich als „Heiliger Piatnik“ bezeichnet, Eingang in den Volksmund österreichischer Kartenspieler fand: „Heiliger Piatnik, schau oba!“ ist als Appell an höhere Mächte zu verstehen, das bisher als unzufriedenstellend empfundene Kartenglück zu wenden.



1891 war auch jenes Jahr, in dem das Unternehmen sein Logo entwickelte. Neben der Leidenschaft für Spielkarten begeisterten sich mehrere Mitglieder der Familie Piatnik für Pferderennen. Diese Faszination war so groß, dass sie sogar im Firmenlogo Niederschlag fand. Bis heute stehen Jockey und Pferd im Zentrum des rot-weiß-roten Markenzeichens des Wiener Traditionsverlags. In den Jahren wurde es freilich schon mehrfach überarbeitet und an den jeweiligen Zeitgeist angepasst.

### **Fulminanter Neustart**

Nach 1945 hieß es: Zurück an den Start. Piatnik verlor sämtliche Fabriken außerhalb Österreichs, startete aber dennoch erfolgreich neu durch. So gab es 1956 erstmals auch Brettspiele von Piatnik. Am Anfang waren es Klassiker wie Schach, Backgammon, Mühle, Halma, Fuchs und Henne und Spielesammlungen. Schon bald standen eigene Brettspiele wie Activity, Tick Tack Bumm, DKT, Golden Horn, Speedy Roll, Smart 10 und viele andere mehr auf dem Programm. Einige davon entwickelten sich zu echten Spieleklassikern, die in keinem Haushalt fehlen dürfen. Und selbst Jahrzehnte nach ihrer Erfindung sind sie immer noch aktuell und eine wichtige Säule des unternehmerischen Erfolgs des Familienunternehmens. Heute bringt Piatnik jährlich rund 20 neue Spiele von österreichischen und internationalen Spieleautoren auf den Markt.

Die dritte Säule des Piatnik Universums, Puzzles, wurde 1966 aufgebaut. Hier hat sich über die Jahre eine Vorliebe für 1.000 Teile-Puzzles mit außergewöhnlichen Motiven entwickelt: von Kunst über kulinarische Genüsse bis hin zu einzigartigen Cartoons, Städten und Sehenswürdigkeiten. Passend zum Jubiläum bringt Piatnik ein 1.000-teiliges Puzzles heraus, das die Wien-Karte von 1824 zeigt. Zusätzlich finden sich darauf zahlreiche interessante Fakten des damaligen Wiens, etwa die Aufteilung in 34 Bezirke. Die Texte darauf sind in der für diese Zeit typischen Schriftart verfasst – ein kulturelles Schmankerl.

### **Nachhaltigkeit ist Trumpf**

Mit dem Einsatz von FSC-zertifizierten Materialien, dem fast ausschließlichen Einsatz von Rohstoffen europäischen Ursprungs und der unternehmenseigenen Produktion in Wien, legt Piatnik für sich selbst die Messlatte hoch. 100 % Ökostrom sowie die Implementierung eines „Ökoprotit“-Programms zur Abfallvermeidung am Standort verkleinern den CO<sub>2</sub>-Fußabdruck des Traditionsunternehmens. Ein Weg, der konsequent fortgesetzt wird, damit sich Spiele- und Spielkartenfans auf die nächsten 200 Jahre Spielfreude freuen können.

„Spielspaß, Gemeinschaft und Familie, Neugier, Menschlichkeit und Verantwortung für Mensch und Umwelt. Diese Werte sind Teil unserer Unternehmenskultur, die wir täglich leben“, betont Piatnik-Geschäftsführer Mag. Dieter Strehl. Das traditionsbewusste Familienunternehmen beschäftigt derzeit 100 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter am Unternehmenssitz in der Wiener Hütteldorfer Straße. Neben Einkauf, Vertrieb, Marketing und Entwicklung findet sich hier auch die Produktion – eine Besonderheit in der Spielwarenbranche. Jedes Jahr gehen weltweit rund 25 Millionen Spielkartenpakete, 3 Millionen Spiele und 1 Million Puzzles über die Ladentische.

### **Weitere Informationen**

Schindler-PR  
Mag. (FH) Susanna Schindler  
0664 444 79 34  
s.schindler@schindler-pr.at  
schindler-pr.at

Piatnik  
Hütteldorfer Straße 229-231  
1140 Wien  
01 914 41 51  
info@piatnik.com  
piatnik.com



Asse, Trümpfe, Spiele und Familientradition:

# 200 Jahre Spielfreude

Ein Gespräch mit Piatnik-Geschäftsführer Mag. Dieter Strehl



Dieter Strehl ist seit 1995 Geschäftsführer und Gesellschafter der Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne. Er setzt damit die Familientradition in der 6. Generation seit der Unternehmensgründung (1824) fort. In seine Zeit als Verleger fallen große Umbrüche und Erfolge des Familienunternehmens, unter anderem die Publikation der heutigen Spieleklassiker „Activity“, „Tick Tack Bumm“ und in jüngster Zeit des erfolgreichen Quizspiels „Smart 10“.

**Als Urenkel von Ferdinand Piatnik halten Sie die Familientradition hoch und die Geschäfte am Laufen. Sind Sie ein Zocker?**

Ich spiele sehr gerne Karten, am liebsten das ur-österreichische Kartenspiel Tarock. Einen Verlag erfolgreich zu leiten ist natürlich kein Kinderspiel, aber es macht ähnlich viel Spaß. Ich habe nahezu mein ganzes Arbeitsleben in der Firma verbracht und bereue das nicht. Zu entscheiden, welche neuen Produkte herausgebracht werden, finde ich spannend. Zu sehen und zu begleiten, wie die Entwicklung von Spielen bis zur Marktreife voranschreitet. Dann die Kritiken zu lesen, die nach dem Erscheinen geschrieben werden. Es ist toll, Teil der weltweiten Spiele-Community zu sein und mit unserem 200 Jahre alten Familienunternehmen auf Augenhöhe mit den internationalen Mitbewerbern zu agieren. Ich freue mich jedes Mal darauf, unsere Neuheiten Geschäftsfreunden vorzustellen und mit Journalisten darüber zu plaudern.

**200 Jahre Firmengeschichte – Wofür sind Sie dankbar?**

Man kann sagen: Am Anfang war ein Ass. Es gründete im Kaiserreich ein Familien-Spielkartenunternehmen und traf mit seinem Unterhaltungsangebot den Nerv der Zeit. Seitdem haben wir bei Piatnik gute Karten – buchstäblich. Auch der Schritt vom reinen Spielkartenverlag zum Spieleverlag ist uns gut gelungen, sodass wir heute mit den drei Säulen Spiele, Spielkarten und Puzzles in meinen Augen ausgezeichnet aufgestellt sind.

**Was war das verrückteste Spiel, das Ihnen je angeboten wurde?**

Wir bekommen jedes Jahr bis zu 1000 Spielideen und Prototypen vorgelegt. Das skurrilste war wohl ein Spiel, bei dem man sich ein dünnes Plastikhäubchen, ähnlich einem Kondom, über den Kopf stülpen musste. Darauf arrangierte dann eine zweite Person einen klebrigen Haufen kleiner Kügelchen zu vorgegebenen Frisuren, die die Mitspieler wiederum erkennen und erraten sollten.



**In Ihre Zeit als Geschäftsführer fallen „Activity“ und „Tick Tack Bumm“, die zu Partyklassikern avanciert sind. Haben Sie einfach Glück im Spiel, oder erkennen Sie eine gute Spielidee?**

Es ist kein Problem neue gute Ideen zu finden. Schwierig dagegen, aus allen guten die eine erfolgreiche Idee auszusuchen. Das weiß man vorher nie so genau und es braucht ein Quäntchen Glück. Und Mut, um sich an ein neues Konzept zu trauen. Man erwischt nicht alles, was dann erfolgreich wird. Ich habe auch etliche Spiele abgelehnt, die später sehr gut liefen. Das ist dann sehr ärgerlich. Fakt ist: Wir haben schöne Erfolge eingefahren und ein paar Mal Glück gehabt. Aber Glück hat auch nur der Tüchtige...

**Sie sind 2. Vorsitzender der Spieleverlage e.V. Wie würden Sie die aktuelle Situation in der Spielebranche beschreiben?**

Die Leute geben nicht mehr so viel Geld aus, das macht fast allen Branchen zu schaffen. Die verschiedenen Vorkostenerhöhungen und Rohmaterialerhöhungen in den letzten zwei Jahren haben dazu geführt, dass das Preisniveau angestiegen ist. Zusammen mit den Krisen dieser Tage ergibt das keine gute Mischung. Der Blick in Europa in die Zukunft ist sorgenvoll. Aber ich habe keinen Zweifel, dass analoge Spieleunterhaltung für die Menschen relevant bleibt, gerade in Krisenzeiten. Nur: Die Zeit der Hochpreisphase bei Spielen ist vermutlich vorbei – eher gefragt sind jetzt reisetaugliche Spiele mit niedrigen Preisen – wie die aus unserer Pocketreihe.

**Wie begegnet Piatnik diesen Entwicklungen?**

Wir tragen ihnen Rechnung. Konkret: Wir senken die Preise von rund einem Drittel unseres Spielesortiments. Zum 200. Jubiläum gibt es 200 Preissenkungen. Das demonstriert auch unser Interesse, partnerschaftlich gemeinsam mit dem Handel durch diese Zeit zu kommen. Und wenn ich in der Unternehmensgeschichte zurückblicke – und das tut man zwangsläufig bei einem Jubiläum wie unserem: Weltwirtschaftskrisen, Kriege, Währungsumstellungen gab es genug in den letzten 200 Jahren. Jetzt haben wir die Polyrise. Und auch die werden wir überstehen.

**Spieleredaktion oder KI? Wer schreibt in Zukunft die Regeln für ein neues Spiel?**

Vielleicht kann KI eine Hilfe beim Zusammenfassen von komplexen Regeln sein. Bei der Spielentwicklung halte ich sie nicht für konkurrenzfähig. Wie soll eine KI, die mit Daten aus der Vergangenheit gefüttert wurde, etwas bahnbrechend Neues entwickeln? Originelle Blickwinkel sind beim Spielerfinden das Salz in der Suppe. Hier wird auch in Zukunft der Mensch gefragt und notwendig sein. Wir jedenfalls investieren in unsere Spieleredaktion. Dort sind jetzt fünf spielbegeisterte, sehr kreative Köpfe am Werk – mit künstlerisch-kreativer Intelligenz. Natürlich haben wir schon mal ein Kartenspiel von der KI entwerfen lassen – das Ergebnis hat mich nicht überzeugt. Mal sehen, was die Zeit bringt.

**Gibt es ein Thema, zu dem Sie immer schon gerne mal ein Spiel herausbringen wollten?**

Als Verleger ist die Antwort simpel: Die schönsten Spiele sind die, die sich in Millionenaufgaben verkaufen. Das ist uns ein paar Mal gelungen und ich würde mir wünschen, dass uns das wieder gelingt. Denn das zeigt dann auch, dass dem Publikum gefällt, was uns einfällt. Zu unserem Jubiläum haben wir uns allerdings selbst ein kleines Geschenk gemacht: Wir haben uns ein eigenes Spiel in unserer Reihe „Crime Scene Games“, die immer eine Stadt als Tatort und ein Jahr als Tatzeit im Titel trägt, gewidmet. Die Anspielung ist eher subtil, trotzdem freuen wir uns auf „Crime Scene - Wien 1824“. Und hoffen, dass viele Krimifans den Fall aus dem Piatnik-Gründungsjahr – in dem dankenswerterweise auch Beethoven seine 9. Symphonie in Wien uraufgeführt hat und damit unserer Mordgeschichte einen historischen Rahmen gibt – mit Spaß und Spannung lösen werden.

**Piatnik produziert einen Großteil seines Sortiments am Unternehmenssitz in Wien. Haben Sie nie über eine Produktionsstätte außerhalb Europas nachgedacht?**

Produzieren in Europa geht sich noch immer aus. Obwohl vieles – nicht zuletzt die Gehälter – teurer ist. Aber man agiert marktnahe und kann die sprachgebundenen Spiele ohne langdauernde weite Transportwege in der kurzen Weihnachtssaison schnell an Kunden in ganz Europa ausliefern. Das ist ein klarer



Trumpf und nicht zuletzt auch nachhaltiger. Und man kann im November noch etwas für Dezember liefern. Wir drucken selbst, fertigen die Spielkarten und Spiele an, lagern und versenden von hier. Einkauf, Vertrieb, Marketing, Entwicklung und Produktion befinden sich bei uns in Wien unter einem Dach. Zugeliefert werden nur Vormaterialien und Komponenten wie Tiefzieheinsätze oder Würfel. Wir haben gerade erst zwei neue Produktionsroboter und zwei weitere Anlagen gekauft. 73 Prozent unserer Mitarbeiter können zu Fuß, mit dem Rad oder öffentlichen Verkehrsmitteln zur Arbeit kommen. Wir finden: Das ist ein rundes Konzept.

### **Was bedeutet Familientradition für Sie?**

Unsere Firma ist zu 100 Prozent in Familienbesitz, alle Gesellschafter sind direkte Nachkommen unseres Firmengründers Ferdinand Piatnik. Und alle Familienmitglieder halten es für wichtig, dass in Zukunft auch Familienangehörige im Unternehmen mitarbeiten. Seit einem Jahr ist auch einer meiner Söhne bei uns tätig. Er wächst jetzt in die Spielredaktion hinein. Man weiß nicht, was kommen wird, aber ich hoffe, dass er ein glückliches Händchen hat und auf einer der vielen Spielveranstaltungen, wo neue Ideen angeboten werden, eine findet, die bei uns erfolgreich ist.

### **Ein Blick in die Zukunft: Wird auch in 200 Jahren noch analog gespielt?**

Es gibt derzeit hunderte Spielverlage weltweit – eine noch nie dagewesene Konkurrenzsituation. Als Konsequenz sind heute mehr Spieletitel erhältlich als jemals zuvor in der Geschichte der Menschheit. Das hat auch zu einer deutlichen Erhöhung der Qualität und des Anspruchs geführt. Ich glaube, dass analoge spielerische Beschäftigungen auch in Zukunft auf großes Interesse stoßen werden, auch aus sozialen Gründen. Man spielt ja auch immer noch Fußball. Spiele werden sich behaupten, weil sie unterhaltsam sind, die Kommunikation zwischen Menschen fördern und sie zusammenbringen. In diesem Sinne: Let's Play Piatnik!



# Fact Sheet

<b>Firmenname:</b>	Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne GmbH und Co. KG
<b>Firmensitz:</b>	A-1140 Wien, Hütteldorfer Straße 229 - 231 Österreich
<b>Mitarbeiter:</b>	ca. 100
<b>Jahresabsatz:</b>	ca. 25 Millionen Spielkartenpakete ca. 3 Millionen Spiele ca. 1 Million Puzzles
<b>Tochterfirmen:</b>	Piatnik Deutschland GmbH, Mönchengladbach Piatnik Praha sro., Tschechische Republik Piatnik Budapest Kft., Ungarn
<b>Export:</b>	in über 70 Länder der Welt