

Asmodee lanserar ny satsning som gör sällskapsspel tillgängliga för fler spelare

Med lanseringen av den nya plattformen asmodeeaccess.com tar asmodee nästa steg i sitt tillgänglighetsarbete. Asmodee access+ utvecklas från ett urval anpassade spel till ett koncernövergripande tillgänglighetsprogram, som även omfattar nya riktlinjer för speldesign i asmodees spelstudios.

Boulogne-Billancourt – 27 oktober 2026 – asmodee, en global ledare inom sällskapsspel, lanserar i dag asmodeeaccess.com. Den kostnadsfria onlineplattformen hjälper spelare, familjer, lärare, omsorgspersonal och vårdpersonal att hitta spel som passar olika behov och anpassa dem så att fler kan vara med och ha roligt.

Lanseringen är nästa steg för asmodee access+. Initiativet började med en serie spel för personer som lever med kognitiva funktionsnedsättningar, såsom demens, autism eller intellektuell funktionsnedsättning. Nu utvidgas det till asmodees kreativa studios, där det kommer att påverka både hur spel utformas och hur de spelas. Initiativet har tagits fram tillsammans med forskare, vårdpersonal och tillgänglighetsexperter och syftar till att minska de motoriska, sensoriska och kognitiva hinder som kan göra det svårt för människor att delta.

Arianna Ryan, Chief People Officer, EVP Sustainability, kommenterar: *”Med asmodee access+ vill vi göra tillgänglighet till en gemensam praxis som driver förändring i hela vår bransch. Det handlar om att ge våra studios rätt verktyg och att erbjuda spelarna praktisk vägledning och konkreta lösningar. Vår vision är att hylla alla spelare genom gemensamma upplevelser, och den nya plattformen speglar den ambitionen: att hjälpa fler att hitta sin plats runt bordet och dela glädjen i att spela.”*

En undersökning med över 1 500 spelare visar att mer än var fjärde person (25 procent) uppger att de lever med psykisk ohälsa eller neurodiversitet, vilket ofta medför särskilda behov som behöver uppmärksammas*. Sällskapsspel har stor potential att möta dessa och främjar den sociala utvecklingen i olika åldersgrupper, stärker kommunikationsförmågan och kan bidra till att minska depression*. Vissa spelare beskriver sällskapsspel som ett sätt att lättare komma in i sociala sammanhang eftersom det har en struktur som underlättar samspel och skapar gemenskap*.



Tillgänglighet som en självklar del av speldesignen

Ambitionen bakom asmodee access+ kretsar kring två fokusområden som kompletterar varandra: att göra spelen mer tillgängliga och att låta fler spelare glädjas åt dem. Det omfattar allt från hur tydliga spelkomponenterna är och hur lätta de är att hantera, till hur begripliga reglerna är och hur förutsättningarna för en spelstund kan bli så goda som möjligt.

På asmodeeaccess.com finns samlade verktyg för spelare, familjer och vänner, lärare, omsorgspersonal och vårdpersonal. Här kan besökarna utforska:

- **Ett urval av spel med information om deras tillgänglighetsanpassningar och vilka färdigheter som stimuleras genom spelmekaniken**, för att hjälpa besökare att göra välgrundade val.
- **Spelguider** med råd om hur man leder en spelstund och förslag på hur spelen kan anpassas efter deltagarnas behov.
- **Utskrivbart material och tips på tillbehör** som gör det lättare att kommunicera och hantera spelkomponenter, eller som gör spelstunden bekvämare.
- **Artiklar** som kopplar samman spelupplevelser med insikter från forskningen.

Genom att dela dessa resurser öppet vill asmodee sprida god praxis bland spelmensskaper och samarbetspartner. Företaget hoppas också kunna uppmuntra till användning av spel i hemmet, i klassrum och inom vård och omsorg.

Besök webbplatsen: www.asmodeeaccess.com

*Källor:

- Making Caring Common (2024). Loneliness in America: Just the Tip of the Iceberg? Harvard Graduate School of Education [Loneliness in America: Just the Tip of the Iceberg? – Making Caring Common](https://www.makingcaringcommon.org/loneliness-in-america-just-the-tip-of-the-iceberg/)
- Cross et al. (2023). Your Move: An Open Access Dataset of Over 1500 Board Gamer's Demographics, Preferences and Motivations. Simulation & Gaming. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/10468781231189493>
- Cès et al. (2026). Playing Board Games to Increase Emotional Competencies in School-Age Children and Older People: A Systematic Review. Leisure Sciences. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01490400.2024.2373415>



- Cross et al. (2024). Game changer: Exploring the role of board games in the lives of autistic people. Journal of Autism and Developmental Disorders.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10803-024-06408-0>

För mer information, kontakta

Asmodee Communications team

E-post: press@asmodee.com

Nathalie Redmo, Head of Investor Relations, asmodee

E-post: ir@asmodee.com

Om oss

Asmodee är en global ledare inom sällskapsspel. Med spelarna som inspiration har asmodee i över 30 år skapat och lanserat fängslande upplevelser att dela tillsammans. Portföljen inkluderar omtyckta spel och varumärken som CATAN®, Ticket to Ride®, Dobble /Spot it!®, 7 Wonders och Exploding Kittens®. asmodee har sitt operativa huvudkontor i Frankrike och är verksamt globalt, med spel i mer än 100 länder världen över. Asmodee-koncernens B-aktier är börsnoterade på Nasdaq Stockholm under koden ASMDEE B. Läs mer om asmodee [här](#).

Bifogade bilder

[Asmodee Access+](#)

Bifogade filer

[Asmodee lanserar ny satsning som gör sällskapsspel tillgängliga för fler spelare](#)

