

Spiele des Jahres 2018

Kinderspiel des Jahres 2018: Funkelschatz

Für 2 bis 4 Spieler, Altersempfehlung: ab 5 Jahren, Spieldauer: ca. 15 min

Zufällig stoßen die Drachenkinder auf einen Schatz voller bunter Funkelsteine. Allerdings stecken diese eingefroren in einer dicken Säule aus Eis. Zum Glück bringt Papa-Drache die Säule mit seinem Feueratem zum Schmelzen und die Kinder können die funkelnenden Steine einsammeln. Dazu stapeln die Spieler auf dem Spielbrett neun Plastikringe zu einer Säule und füllen diese bis zum Rand mit bunten Funkelsteinen.

Zu Beginn jeder Runden wählt jeder ein farbiges Funkelplättchen. Vorsichtig entfernt nun der Startspieler den obersten Ring, und alle kassieren die runtergepurzelten Steine ihrer Farbe. Ist der letzte Eisring vom Spielbrett genommen, endet dieses ungewöhnliche Sammelspiel, und es gewinnt, wer mit Fingerspitzengefühl, ein wenig Taktik und Glück die meisten Funkelsteine einsammeln konnte.



Dieser Drachenpapa lässt nicht nur Eis, sondern auch Kinderherzen schmelzen. Hier fiebert die ganze Familie gerne mit. Ein Tochter-Vater-Gespann, die Autoren Lena und Günter Burkhardt, verbindet eine kindgerechte Geschichte, einen klassischen Mechanismus und faszinierendes Material zu einem Spieleabenteuer, das Kinder immer wieder fesselt. Beim Einschätzen und Sammeln sind ein kühler Kopf, ein Quäntchen Glück und Fingerspitzengefühl gefragt. (Drachen-) Papa ist der Beste.

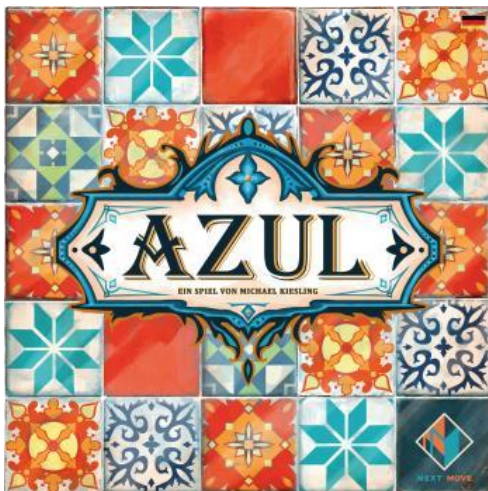
Spiele des Jahres 2018

Erwachsenenspiel des Jahres 2018: Azul

Für 2 bis 4 Spieler, Altersempfehlung: ab 8 Jahren, Spieldauer: ca. 30 bis 45 min

Im taktischen Legespiel "Azul" beauftragt der portugiesische König Manuel I. Handwerker, die Wände seines Palasts mit schönen Mosaiken zu verzieren. Dafür sollen sie nicht irgendwelche Keramikfliesen verwenden, sondern die sogenannten Azulejos. Unter den Fliesenlegern entbrennt nun ein Wettbewerb, die besten Fliesen zum richtigen Zeitpunkt aus den Manufakturen zu erhalten.

Von einem Anbieter alle genau einer Sorte – so lautet der Modus Zug für Zug bei der Auswahl. Abhängig von der Position im Mosaik brauchen die Handwerker mal viele Fliesen einer Sorte, mal wenige, um das Muster erweitern zu dürfen. Wer sich verspekuliert und zu viele Kacheln nehmen muss, büßt Punkte ein. Belohnt hingegen wird, wer zusammenhängend kachelt und am Ende vollständige Reihen und Spalten im Mosaik vorweisen kann.



Das abstrakte „Azul“ vereint vermeintliche Gegensätze: Die fast schon nüchterne Funktionalität des Spielbretts ist ein gelungener Kontrast zur wunderbaren Ästhetik des entstehenden Mosaiks. Die Haptik der Kachelsteine verstärkt den wertigen Eindruck. Allein das Material ist ein Genuss. Zudem ist Autor Michael Kiesling die Meisterleistung gelungen, einem einfachen Auswahlmechanismus so viel Tiefgang zu verleihen, dass dieser einen nahezu endlosen Wiederspielreiz auslöst.

Spiele des Jahres 2017

Kinderspiel des Jahres 2017: Ice Cool

Für 2 bis 4 Spieler, Altersempfehlung: ab 6 Jahren, Spieldauer: ca. 30 min

Eiskalt schwänzen die Pinguinschüler den Unterricht und treiben sich auf der Suche nach einem Snack in der „Ice-School“ herum. Diese besteht aus fünf Boxen, die nebeneinander gesteckt ein großes, quadratisches Spielfeld ergeben.

Jeder Spieler versucht, seine farbige Figur geschickt mit den Fingern durch die Schultüren zu schnippen, über denen Fische der eigenen Farbe hängen. Gelingt dies, erhält er den Fisch und eine Karte mit Siegpunkten. Doch Vorsicht: Als Hausmeister versucht ein Spieler mit seinem Pinguin die anderen Figuren zu erwischen. So kassiert er deren Schülersausweise und erhält ebenfalls Siegpunkte.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt dieses fetzige Geschicklichkeitsspiel, bei dem man die Pinguine mit ein bisschen Übung sogar über die Schulwände hinwegschnippen kann.



Spiele des Jahres 2017

Erwachsenenspiel des Jahres 2017: Kingdomino

Für 2 bis 4 Spieler, Altersempfehlung: ab 8 Jahren, Spieldauer: ca. 15 bis 30 min

Besser um die Ecke gedacht als gebracht!

Als Herrscher eines Königreichs sind die Spieler auf der Suche nach neuen Ländereien. Diese müssen passend an bereits liegende Landschaftsplättchen angelegt werden – wie bei „Domino“. Gut ist es, große Flächen mit gleichen Landschaften zu bilden. Doch sie bringen nur dann Punkte, wenn mindestens eine Krone auf diesen Plättchen zu sehen ist.

Denn am Schluss werden für jedes Gebiet diese beiden Faktoren miteinander multipliziert: Zahl der Felder mal Zahl der Kronen. Zuvor bestimmt die Wahl des Plättchens immer auch die Zugreihenfolge für die nächste Runde, denn gute Plättchen sorgen automatisch dafür, dass man beim nächsten Mal spät an die Reihe kommt.

So stehen die Spieler in jedem Durchgang aufs Neue vor der wichtigen Entscheidung, welches Plättchen sie am besten auswählen.



Spiele des Jahres 2016

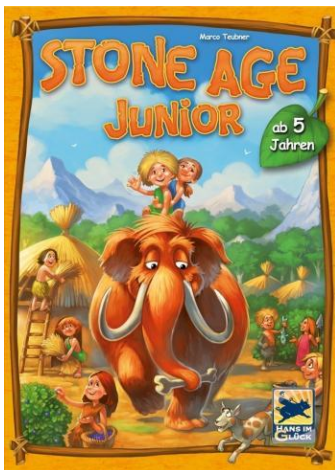
Kinderspiel des Jahres 2016: Stone Age Junior

Für 2 bis 4 Spieler, Altersempfehlung: ab 5 Jahren, Spieldauer: ca. 20 - 30 min

Sammeln, planen und bauen. Rohstoffmanagement, der clevere Einsatz von Figuren auf Aktionsfeldern und Aufbaustrategie – das sind normalerweise so gar keine Themen für Kinderspiele. Doch Autor Marco Teubner überträgt hier vorbildlich den Reiz des gleichnamigen Familienspiels in ein altersgerechtes Steinzeitabenteuer für jüngste Spieler.

Mit Jono und Jada, den beiden Steinzeitkindern, geht es auf eine Reise in die Vergangenheit. Dabei gibt es viel zu entdecken. Die Kinder spielen nach, wie die ersten Menschen sesshaft wurden. Der Ablauf dabei ist simpel: Die Spieler wählen eine der verdeckten Bewegungsscheiben und bewegen ihre Figur entsprechend. Auf dem Feld, das sie erreichen, bekommen sie Waren. Diese können im Dorf abgegeben werden, um Hütten zu errichten.

Der Clou des Spiels ist, dass die Bewegungsscheiben in unregelmäßigen Abständen wieder verdeckt und vertauscht werden. Durch dieses Memo-Element haben Kinder eine reelle Chance, sich gegen ältere Mitspieler durchzusetzen.



Spiele des Jahres 2016

Erwachsenenspiel des Jahres 2016: CodeNames

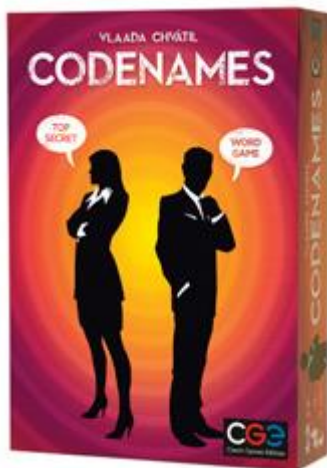
Für 2 bis 8 Spieler, Altersempfehlung: ab 10 Jahren, Spieldauer: ca. 15 min

Besser um die Ecke gedacht als gebracht!

Zwei Teams, zwei Hinweisgeber. Durch geschickte Assoziationsketten geben diese ihren Ermittlern Tipps, um die Identitäten der eigenen Agenten zu enttarnen.

Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen. Ein Hinweis kann sich auf mehrere Wortkarten auf dem Tisch beziehen. Die Ermittler versuchen zu erraten, welche (Code-)Wörter ihr Geheimdienstchef gemeint hat. Sobald ein Ermittler eine Wortkarte berührt, enthüllt der Geheimdienstchef deren geheime Identität (blau, rot, neutral, Attentäter). Ist es eine Karte des eigenen Teams, dürfen die Ermittler weiterraten. Andernfalls ist das andere Team am Zug – beim Attentäter hat man sogar sofort verloren. Das Team, das als erstes alle seine Agenten findet, gewinnt.

Gewinnen ist nicht so wichtig. Hauptsache, der Hinweis war richtig!



Spiele des Jahres 2015

Kinderspiel des Jahres 2015: Spinderella

Für 2 bis 4 Spieler, Altersempfehlung: ab 6 Jahren, Spieldauer: ca. 20 min

Alles Gute kommt von oben ...

"Spinderella" lässt sich von ihren beiden Spinnenbrüdern abseilen. Hoch über dem Boden schwingend, wirbelt sie den Marathon der Waldameisen kunterbunt durcheinander.

'Schnapp' – im ganzen Wald ist es zu hören, wenn das aufgeweckte Spinnenmädchen wieder einen der kleinen Kraftprotze dorthin bugsiiert, wo er gestartet ist. Aber auch die Ameisen sind nicht dumm. Sie nutzen ein ausgehöhltes Rindenstück als Schutzschild. Während die Spieler sich gegenseitig darin übertreffen, die Ameisen der Mitspieler einzufangen, wetteifern sie gleichzeitig darum, die eigenen Krabblers ins Ziel zu bringen.

"Spinderella" bietet verspielten Jungspinnern und drahtigen Ameisen ein kribbelndes räumliches Spielerlebnis, bei dem die Nervenfasern am seidenen Faden hängen.



Spiele des Jahres 2015

Erwachsenenspiel des Jahres 2015: Colt Express

Für 2 bis 6 Spieler, Altersempfehlung: ab 10 Jahren, Spieldauer: ca. 40 min

Darum gehts: Eine Gruppe von Banditen raubt einen Zug aus. Wer am meisten Beute macht, gewinnt. Jeder steuert seinen Gangster mit Kartenbefehlen. Diese Anweisungen werden zuerst offen oder verdeckt abgelegt. Erst dann werden sie Schritt für Schritt ausgeführt, so kann es zu manch witziger Überraschung kommen. Da schnappt man sich eine Beute und verliert sie im nächsten Zug wieder und landet erst noch im falschen Wagen.

Das macht Spass: Der Kartenzug und die Ausstattung sind liebevoll gemacht und versetzen einen atmosphärisch sofort in den Wilden Westen. Spannend ist jeweils auch, ob die geplanten Züge mehr oder weniger so aufgehen, wie man sich das gedacht hat. Oder ob wieder mal ein witziges Chaos entsteht. Aus dem Bauch heraus spielen, ist genauso erfolgversprechend wie taktische Überlegungen.

