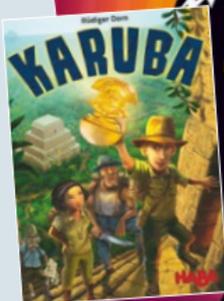
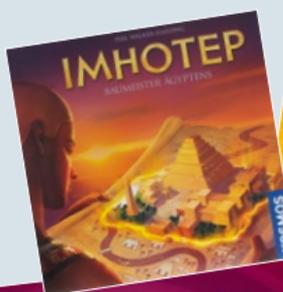


AUSGEZEICHNETE SPIELE 2016

Spiel des Jahres



WWW.SPIEL-DES-JAHRES.COM

SPIEL DES JAHRES

4 – 5 | Codenames

NOMINIERTE SPIELE

6 – 7 | Imhotep/Karuba

EMPFOHLENE SPIELE

8 – 12

KENNERSPIEL DES JAHRES

14 – 15 | Isle of Skye

NOMINIERTE KENNERSPIELE

16 – 17 | Pandemic Legacy – Season 1/T.I.M.E Stories

EMPFOHLENE KENNERSPIELE

18 – 20

KINDERSPIEL DES JAHRES

22 – 23 | Stone Age Junior

NOMINIERTE KINDERSPIELE

24 – 25 | Leo muss zum Friseur/Mmm!

EMPFOHLENE KINDERSPIELE

26 – 23

13 | Förderprogramm

21 | Die Jurys

33 – 35 | Spiele(f)index

36 – 37 | Bisherige Preisträger

38 | Spieleautoren-Stipendium

39 | Register



VORWORT

Liebe Spiele-Fans,

Nach einem fast zehnmonatigen Auswahlverfahren und einer dreitägigen Klausur präsentiert die Kritikerjury „Spiel des Jahres“ dem spielinteressierten Publikum zum 38. Mal eine Auswahl herausragender Spiele.

Das Ziel unserer Empfehlungen und Nominierungen ist es einmal mehr, den Jahrgang in eine übersichtliche Zahl qualitativ hoch stehender Spiele zu verdichten, die gleichzeitig eine möglichst große Vielfalt an verschiedenartigen Spielsystemen abbilden. Es ist unser Wunsch, dass jeder spielende Mensch in dieser Broschüre mindestens ein passendes, tolles Spiel für seinen Geschmack und seinen Anspruch findet.

24 Spiele, die alle in ihrer eigenen Weise speziell sind, empfehlen wir dieses Jahr in unseren drei bekannten, farblich unterschiedlichen Kategorien: Blau steht für Kinderspiele, die von einer separaten Jury ausgewählt wurden. Die Farbe Rot kennzeichnet Spiele für alle Leute, und Anthrazit richtet sich an Menschen, die schon etwas erfahrener im Erlernen und in der Anwendung von Spielregeln sind.

Im Spiele(f)index im hinteren Teil der Broschüre bieten wir wieder eine Übersicht über alle Spiele, die nach den üblichen Kriterien geordnet und auswählbar sind. Nicht in allen Fällen hat die Jury die Altersangaben und aufgeführten Spieldauern der Verlage übernommen, nämlich wenn solche nicht den eigenen Spielerfahrungen entsprachen.

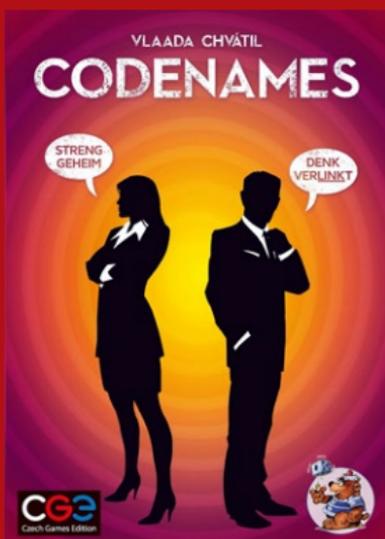
Und nun wünschen wir gute Unterhaltung und viele tolle Gemeinschaftserlebnisse beim Spielen.

Tom Felber

1. Vorsitzender, Verein Spiel des Jahres e. V.

SPIEL DES JAHRES

GEWINNER 2016



CODENAMES

- 2–8 Spieler
- ab 10 Jahren*
- ca. 15 Minuten
- ca. 19 Euro

* in ersten Auflagen hieß es:
ab 14 Jahren; unsere Empfehlung:
ab 10 Jahren

Zwei Geheimdienstchefs wollen ihren Teammitgliedern mitteilen, welche Agenten zur eigenen Organisation gehören. Da die Konkurrenz zuhört, suchen sie abwechselnd Assoziationen, um die Codenamen der Spione zu umschreiben. Es dürfen aber lediglich minimale Informationen übermittelt werden: immer nur ein Wort und eine zugehörige Zahl. Letztere gibt einen Hinweis darauf, wie viele Codenamen eigener Spione zum genannten Begriff passen. Je mehr, desto besser. Eine nur von den Geheimdienstchefs einsehbare Matrix bestimmt, welche der 25 ausliegenden Wortkarten die Agenten oder nur unbeteiligte Personen sind. „Fluss - 3“ soll auf „Bach“, „Bett“ und „Po“ hindeuten. Versteht mein Team das? Ein falscher Tipp beendet den Zug. Wer hat zuerst all seine Agenten erraten? Aber Vorsicht! Es lauert auch ein Attentäter...

von
VLAADA CHVÁTIL
Verlag/Vertrieb
**CZECH GAMES EDITION/
HEIDELBERGER SPIELEVERLAG**
Grafik
TOMÁŠ KUCEROVSKÝ



SPIEL DES JAHRES

GEWINNER 2016

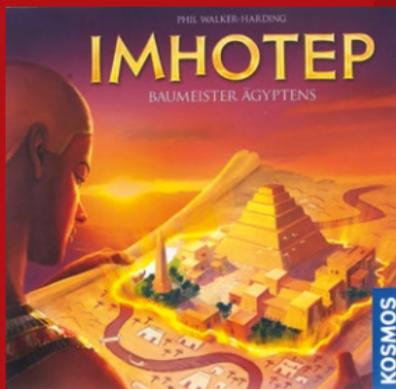


BEGRÜNDUNG DER JURY

Einer ersten Partie „Codenames“ folgt oft die zweite. Dann die dritte, die vierte. Das Spiel mit Assoziationen übt einen Sog aus, dem sich kaum jemand entziehen kann. Möglichst viele Wörter mit einem Begriff zu umschreiben, ohne auf Wörter der Konkurrenz hinzuweisen – diese wiederkehrende Aufgabe ist wie ein Rätsel, das man unbedingt lösen möchte. Gute Varianten für zwei oder drei Spieler runden dieses Teamspiel ab. Wer gerne mit Sprache jongliert, wird „Codenames“ lieben.



SPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2016



IMHOTEP

- 2–4 Spieler
- ab 10 Jahren
- ca. 40 Minuten
- ca. 35 Euro

Vier Monumente für die Ewigkeit müssen gebaut werden: Pyramide, Tempel, eine Reihe Obelisken und eine Grabkammer. Weil Baumeister Imhotep gerade nicht da ist, sollen sich die Spieler um diese Projekte kümmern. Die Steine hierfür müssen zunächst verschifft werden, um sie anschließend möglichst so einzubauen, dass sie viele Punkte einbringen. Auf dem Markt lassen sie sich in hilfreiche Werkzeuge oder Verzierungen eintauschen. Jeder Spieler steht in seinem Zug vor der Wahl, entweder eines der Boote zu beladen oder es zu einer Baustelle zu entsenden, wo dann alle der Reihe nach ihre eigenen Steine abladen und verbauen. Gutes Timing, taktische Entscheidungen und auch etwas Glück sind nötig, damit die Steine – im Spiel große, griffige Holzwürfel – dort ankommen, wo sie auch hinsollen.

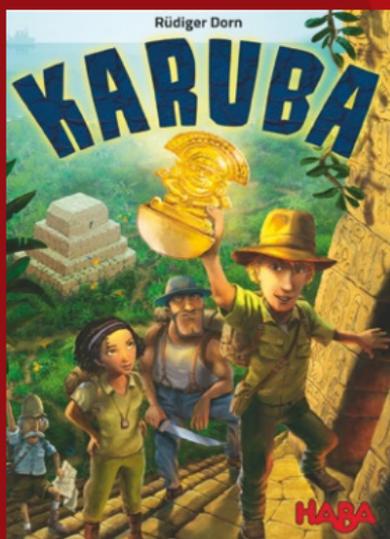
von
PHIL WALKER-HARDING

Verlag
KOSMOS

Grafik
**MIGUEL COIMBRA,
MICHAELA KIENLE**



SPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2016



KARUBA

- 2–4 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 40 Minuten
- ca. 30 Euro

Edelsteine, Gold und Tempel locken Abenteuerer nach Karuba. Um an die Schätze zu gelangen, bahnen die Spieler ihren jeweils vier Entdeckern Pfade vom Strand durch den Dschungel. Dazu legen sie Wegeplättchen auf freie Felder des eigenen Inselplans – und zwar gleichzeitig mit Runde für Runde identischen Plättchen. Doch ein ausgebautes Netz aus Pfaden allein genügt nicht. Der taktisch denkende Urwaldplaner braucht auch eine Laufstrategie. Wer ein Plättchen abwirft, darf eine Figur voranziehen. Je mehr Pfade auf dem Plättchen sind, desto mehr Schritte sind erlaubt. Und je früher ein Tempel erreicht wird, desto wertvoller sind die dort noch verbliebenen Schätze. Doch lohnt das Vorpreschen, wenn dafür andere Abenteuerer im Dschungel ausgebremst werden oder unterwegs Goldnuggets liegen bleiben?



KRITIKERPREIS

nominiert zum
SPIEL DES JAHRES

3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
RÜDIGER DORN

Verlag
HABA

Grafik
CLAUS STEPHAN

SPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



AGENT UNDERCOVER

- 3–8 Spieler
- ab 12 Jahren
- ca. 60 Minuten
- ca. 30 Euro

Ein Geheimagent wurde an einen neuen Einsatzort eingeschleust, hat aber ein Problem: Er weiß nicht, wo er ist. Im Supermarkt? Am Set eines Filmstudios? Auf einer Militärbasis? Also gilt es, bloß nicht aufzufallen und die Ohren zu spitzen. Durch schlaue Fragen und unverfängliche Antworten kann er vielleicht den Mitspielern entlocken, wo sie hier wohl sind. Die anderen wiederum sind auf der Suche nach dem Eindringling und müssen sich in diesem paranoiden Frage-Antwort-Spiel einander ganz subtil zu erkennen geben, ohne dabei leichtfertig den Ort zu verraten. Nach spätestens acht Minuten nennen alle Spieler ihren Verdächtigen – wenn bis dahin nicht der Geheimagent den Schauplatz erraten hat. Ein feinfühliges Kommunikationsspiel, das kaltblütig und schweißtreibend zugleich ist.

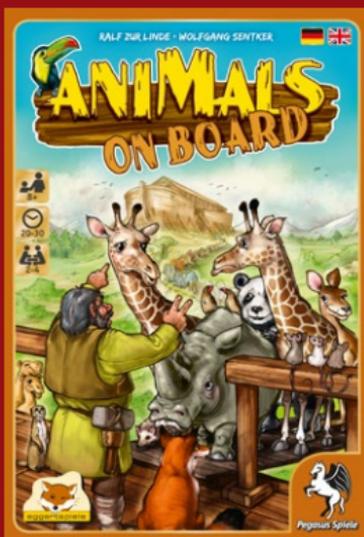
von
ALEXANDER USHAN

Verlag
PIATNIK

Grafik
SERGEY DULIN, UILDRIM



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2016



ANIMALS ON BOARD

- 2–4 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 20 Euro

Ab auf die Archen! Immer neue Tiere rangeln um die Plätze auf den Booten. Löwen, Zebras, Füchse. Oder auch Elefanten, Pandas und Gorillas. Wer eine Gruppe zumeist unterschiedlicher Tiere an Bord holen möchte, muss allerdings für jedes Exemplar auch Futter haben. Die Optionen lauten deshalb: Rette oder teile! Wer aus einer der drängelnden Gruppen in der Mitte zwei macht, erhält eine Portion Futter. Am Ende kommt es auf die Zusammensetzung der Tiere auf der eigenen Arche an. Paare derselben Art müssen an einen gewissen Noah abgetreten werden. Nur Einzeltiere und – besonders lukrativ – Herden ab drei Tieren kommen in die Wertung. Wie taktiere ich also beim Teilen, um selbst am meisten zu profitieren? Welche Gruppe nehme ich auf? Abgerechnet wird, wenn die erste Arche voll besetzt ist.

von
**RALF ZUR LINDE,
WOLFGANG SENTKER**

Verlag/Vertrieb
EGGERTSPIELE/PEGASUS SPIELE

Grafik
ALEXANDER JUNG



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2016



DIE FIESEN 7

- 2–6 Spieler*
- ab 8 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 13 Euro

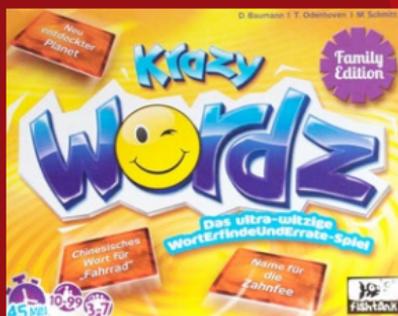
* Unsere Empfehlung:
Für 2–5 Spieler

Sieben Ganoven teilen sich die Beute und zählen brav reihum ab: rauf bis zur Sieben, wieder runter zur Eins, rauf zur Sieben und immer so weiter. Die ausgespielte Karte gibt vor: Laut mitzählen oder räuspern? Schweigen oder gar einen Doppelschritt machen? Da heißt es, bloß nicht den gedanklichen Anschluss zu verpassen! Wer einen Fehler macht, muss alle ausgespielten Karten zu sich nehmen, und die Runde beginnt erneut. Erst wenn ein Gauner all seine Karten los wird, kann er sich mit der Beute aus dem Staub machen. Noch fieser wird es, wenn statt des Räusperns andauernd neue Geräusche, Wörter oder sogar Zahlen bestimmt werden, welche die Mitspieler schnell aus dem Tritt bringen können. Ein chaotischer wie spannender Reigen für zählfeste Ganoven mit Überblick und Konzentration.

von
JACQUES ZEIMET
Verlag
**DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE**
Grafik
ROLF VOGT



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2016



KRAZY WORDZ

- 3–7 Spieler
- ab 10 Jahren*
- ca. 45 Minuten
- ca. 20 Euro

* Die Altersempfehlung bezieht sich auf die „Family Edition“. Die Altersempfehlung für die Edition „Nicht 100 % jugendfrei!“ lautet: ab 16 Jahren.

Neologismus ist die Bezeichnung für ein neu erfundenes Wort. Ein sprudelnder Quell solcher kreativer Neuschöpfungen ist „Krazy Wordz“. Jeder Spieler bekommt Runde für Runde einen Löffel aus der Buchstabensuppe mit Vokalen und Konsonanten serviert – und dazu eine Aufgabe. In der Familienausgabe bleibt sie harmlos: „Name für die Zahnfee“ oder „Fluss in Alaska“. Handfester wird es in der Erwachsenenversion: „Lässt den Papst erröten“ oder „Name eines Erotikstars“. Alle legen mit ihren Buchstaben einen Begriff, zeigen ihn vor und dann wird geraten, wer wohl welche Aufgabenkarte besaß. Ist „Zadrata“ nun ein chinesisches Fahrrad oder „Prost“ in Bulgarien? Über sechs spaßige Runden werden haufenweise neue, witzige Wörter erfunden, die man so schnell nicht wieder vergisst.

von
THOMAS ODENHOVEN, DIRK
BAUMANN, MATTHIAS SCHMITT

Verlag
FISHTANK**

Grafik
HEINER BUCK



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2016



QWINTO

- 2–6 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 15 Minuten
- ca. 8 Euro

Drei Reihen mit jeweils neun Feldern: Auf einem Ergebnisblatt sollen Zahlen in aufsteigender Reihenfolge notiert werden. Schwierig? Eigentlich nicht, aber beim Würfeln weiß man ja nie, welche Ergebnisse kommen. Wo sollte Platz bleiben, um später die Lückenbüßer einzutragen? Zu beachten ist, dass weder in einer Reihe noch in einer Spalte dieselben Zahlen auftauchen dürfen. Taktisch wird es, weil jeder Wurf von jedem Spieler genutzt werden darf. Und weil jeder Spieler stets aufs Neue vor der Wahl steht, ein, zwei oder drei Würfel zu werfen. Nur: Um eine Zahl in die lila, gelbe, orange Reihe schreiben zu dürfen, muss der farblich passende Würfel dabei sein. Wer gewinnen möchte, sollte schnell Reihen komplettieren und die Bonusfelder nicht außer Acht lassen.

von
UWE RAPP, BERNHARD LACH
Verlag
**NÜRNBERGER-SPIELKARTEN-
VERLAG**
Grafik
OLIVER FREUDENREICH



FÖRDERPROGRAMM

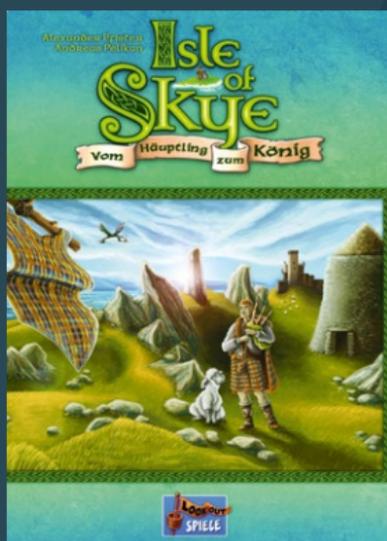
Der Verein „Spiel des Jahres“ fördert spielerische Projekte, welche die Stellung des Spiels als Kulturgut in der Gesellschaft stärken: beispielsweise Veranstaltungen, spielerische Aktionen, Ausstellungen, Buchprojekte, Medienprojekte. Hierzu hat der Verein seit 2012 ein Förderprogramm ins Leben gerufen. Jeder Interessierte kann sich mit seinem Projekt bewerben und Fördergelder beantragen. Seit 2016 legt der Verein für jedes Jahr Förderschwerpunkte fest.

Für das Jahr 2016 lautete der Förderschwerpunkt: Ganztagschulen. Insgesamt gingen 65 Anträge fristgerecht bei „Spiel des Jahres“ ein. Knapp 90 Prozent dieser Anträge entsprachen dem Förderschwerpunkt. Das Volumen des Förderprogramm-Budgets wurde um ein Mehrfaches überschritten. Deshalb konnten nicht sämtliche Projekte unterstützt werden. Nach eingehender Prüfung der Bewerbungsunterlagen mussten wir eine Auswahl treffen und teilweise beantragte Summen kürzen. Gefördert werden 44 Projekte in einem Gesamtvolumen von etwa 43.000 Euro.

Für das Jahr 2017 ist folgender Unterstützungsbereich vorgesehen: „Spiel des Jahres“ fördert Projekte, die spielerisch zur Integration von Flüchtlingen beitragen. Informationen und ein Antragsformular finden Sie auf unserer Homepage unter dem Menüpunkt „Wir fördern“ – „Förderantrag stellen“. Bewerbungsschluss ist der 30.11.2016.



KENNERSPIEL DES JAHRES GEWINNER 2016



ISLE OF SKYE

- 2–5 Spieler
- ab 8 Jahren*
- ca. 60 Minuten
- ca. 30 Euro

* Unsere Empfehlung:
ab 10 Jahren

Wer wird König der Insel Skye? Um diesen Titel wetteifern die Häuptlinge, indem sie ihr Clangebiet ausbauen. Jeweils ausgehend von ihrer eigenen Burg legen die Spieler Landschaftsplättchen an. So gewinnen sie Wiesen, Gewässer und Gebirge hinzu, mehren den Tierbestand, errichten neue Bauwerke, steigern das Einkommen. Aber nur wer geschickt Handel treibt und weitsichtig mit seinem Geld umgeht, erhält die gewünschten Ausbauten. Wie das? In jeder Runde legen die Spieler Preise für ihre Plättchen fest und binden so zunächst Kapital. Vorkaufsrecht haben aber die Kontrahenten. Was nicht verkauft wird, muss selbst bezahlt werden. Wer macht Schnäppchen? Wer zahlt zu viel für Ladenhüter? Wer kriegt die passenden Plättchen, um möglichst gut die stets neue Kombination an Wertungskriterien zu erfüllen?

von
ALEXANDER PFISTER, ANDREAS PELIKAN

Verlag/Vertrieb
LOOKOUT SPIELE/ASS ALTENBURGER

Grafik
KLEMENS FRANZ

KENNERSPIEL DES JAHRES

GEWINNER 2016



BEGRÜNDUNG DER JURY

„Isle of Skye“ wirkt dank schlanker Regeln einfach, und doch ist es faszinierend herausfordernd. Wie im richtigen Leben brauchen die Spieler in diesem Lege- und Wirtschaftsspiel Erfahrung, um ihr Geld taktisch schlau zu verwalten und einzusetzen. Darüber hinaus überzeugt „Isle of Skye“ mit einem flexiblen Wertungssystem, das in jeder Partie die Ziele neu definiert. Die elegante Verzahnung vieler innovativer Mechanismen und Ideen grenzt an Perfektion.



KENNERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2016



PANDEMIC LEGACY

Season 1

- 2–4 Spieler
- ab 14 Jahren
- ca. 60 Minuten
- ca. 45 Euro

Vier gefährliche Viren bedrohen die Menschheit. In gemeinsamer Mission unternehmen die Spieler den Versuch, Heilmittel zu entwickeln und das Leben auf der Erde zu retten. Sie reisen in infizierte Städte, teilen ihre Erkenntnisse und bekämpfen die Seuchen. Doch die Erreger breiten sich aus, Krankheitsausbrüche verschlimmern die Lage, in Epidemie-Zentren kommt es zu Unruhen. Und das sind nur die Sorgen im Januar. Im Gegensatz zum normalen „Pandemie“ folgt die Legacy-Version einer Geschichte, die Monat für Monat neue Überraschungen offenbart. Sticker werden auf den Plan geklebt, Boxen mit neuem Material geöffnet, Karten zerrissen, Regeln ergänzt. Erfolge und Katastrophen hallen nach und beeinflussen alle Folgepartien. Wie sieht wohl Ihre Welt im Dezember nach maximal 24 Rettungsversuchen aus?

von
MATT LEACOCK, ROB DAVIAU

Verlag/Vertrieb
Z-MAN GAMES/ASMODEE

Grafik
CHRIS QUILLIAMS



KENNERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2016



T.I.M.E. STORIES

- 2–4 Spieler
- ab 12 Jahren
- ca. 90 Minuten
- ca. 45 Euro

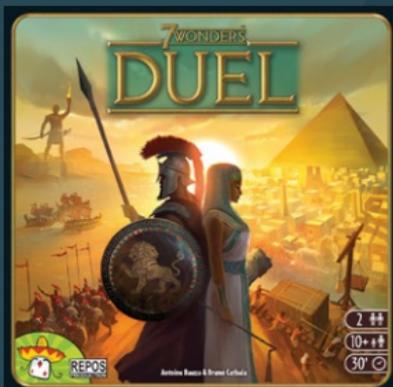
Berufsbild Zeitreise-Agent: Wer wollte nicht schon mal in die Vergangenheit reisen und sich dort in Ruhe umschauen? Das geht hier leider nicht: Denn als Spezialisten der T.I.M.E-Agency sorgen die Spieler für Ordnung im temporalen Gefüge, indem sie künstliche Störungen und Gefahren beseitigen. Dazu schlüpfen sie vor Ort in Wirtskörper und renken mysteriöse Zwischenfälle in vergangenen und alternativen Welten wieder ein. Sollte die Zeit dafür ablaufen: kein Problem, die Mission wird einfach neu gestartet. Diesmal sind die Spieler aber mit mehr Vorwissen ausgerüstet und können Hürden umgehen und Gegner austricksen. So entblättern sich an exotischen Schauplätzen spannende Kriminalfälle und düstere Geheimnisse, die gemeinsam bewältigt werden. Ein erzählerisch dichtes, mitreißendes Spielerlebnis.

von
MANUEL ROZOY
Verlag/Vertrieb
SPACE COWBOYS/ASMODEE
Grafik
PASCAL QUIDAULT



KENNERSPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



7 WONDERS: DUEL

- 2 Spieler
- ab 10 Jahren
- ca. 30 Minuten
- ca. 25 Euro

In diesem antiken Wettstreit zwischen zwei mächtigen Stadtstaaten geht es um die absolute Herrschaft, egal auf welchem Weg: militärische Übermacht, technologische Erleuchtung oder prachtvolle Gesamtleistung. Abwechselnd wählen die Spieler eine Karte aus der gemeinsamen Auslage, stärken dadurch ihre Macht und verbessern die wirtschaftliche Versorgung. Sie erweitern ihre Städte um Steinbrüche und Stallungen, Apotheken und Akademien, Tempel und Tavernen. Die Krönung dieser Anstrengungen sind antike Weltwunder, beeindruckende Symbole der kulturellen Leistung. Doch Vorsicht! Wer beim Ausbau seiner Stadt Militär und Forschung vernachlässigt, kann von seinem aufmerksamen Gegner plötzlich mattgesetzt werden – ansonsten gewinnt nach drei Zeitaltern die glanzvollste Zivilisation.

von
**ANTOINE BAUZA,
 BRUNO CATHALA**
 Verlag/Vertrieb
REPOS PRODUCTION/ASMODEE
 Grafik
MIGUEL COIMBRA



KENNERSPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



BLOOD RAGE

- 2–4 Spieler
- ab 14 Jahren
- ca. 75 Minuten*
- ca. 75 Euro

* Unsere Erfahrung:
Spieldauer 90 Minuten

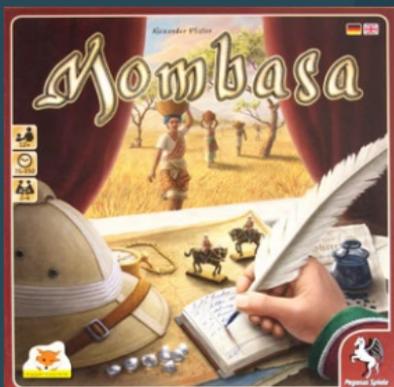
Es ist Ragnarök, der unvermeidliche Untergang der Welt. Vier Wikinger-Clans kämpfen in den letzten Tagen um Ehre – und Ruhm. Denn dieser, so glauben sie, währt ewig. Über drei Zeitalter machen Karten mit Kreaturen, Fähigkeiten, Aufgaben und Taktiken die Runde: Geschenke der Götter Thor, Loki oder Freja. Die Spieler behalten jeweils eins und geben den Rest an den Nachbarn weiter – bis fast alle Geschenke verteilt sind. Erst dann ziehen von allen Seiten die Truppen herbei und machen sich für einen ehrenvollen Tod bereit. Mit beeindruckend detaillierten Miniaturen schlagen die Spieler epische Schlachten und erobern die Länder der nordischen Edda-Legende. Am Ende der Zeitalter wird der Ruhm verglichen, bevor diese raue Welt vergeht und sie ihre Spieler wieder in die Realität entlässt.

von
ERIC M. LANG
Verlag/Vertrieb
COOL MINI OR NOT/ASMODEE
Grafik
**HENNING LUDVIGSEN,
MIKE MCVEY, ADRIAN SMITH**



KENNERSPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



MOMBASA

- 2–4 Spieler
- ab 12 Jahren
- ca. 75 Minuten
- ca. 40 Euro

Die Spieler treten an, um im Afrika zu Zeiten des Kolonialismus Gewinne zu erwirtschaften. Sie investieren in vier Handelskompanien und nehmen Einfluss, sodass sich diese Gesellschaften auf dem Kontinent ausbreiten. Das lässt den Wert der eigenen Anteile an den Kompanien wachsen. Dazu handeln die Spieler in diesem anspruchsvollen Strategiespiel mit Waren wie Bananen, Kaffee oder Baumwolle, arbeiten mit Diamantenhändlern zusammen und sorgen sogar dafür, dass die Buchhaltung stimmt. Wichtig ist dabei, zur rechten Zeit die richtigen Aktionskarten (wieder) parat zu haben. Das erfordert eine gute Planung. Die Verzahnung verschiedener Mechanismen erweist sich bei „Mombasa“ als elegant, die Vielzahl taktischer Möglichkeiten sorgt für Spannung bis zur finalen Abrechnung.

von
ALEXANDER PFISTER
 Verlag/Vertrieb
EGGERTSPIELE/PEGASUS
 Grafik
KLEMENS FRANZ,
ANDREAS RESCH



DIE JURYS 2016

DIE JURY „SPIEL DES JAHRES“ UND „KENNERSPIEL DES JAHRES“



Jury „Spiel des Jahres“ und „Kennerspiel des Jahres“ 2016

Stehend von links: Udo Bartsch, Karsten Grosser, Martin Klein, Tom Felber, Wieland Herold, Chris Mewes

Sitzend: Guido Heinecke, Sandra Lemberger, Bernhard Löhlein

Der Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ wird seit 1979 vergeben. Seit 2011 wird auch das „Kennerspiel des Jahres“ gewählt. Die neunköpfige Jury, die für beide Preise verantwortlich ist, besteht aus Fachjournalisten und ist unabhängig von Industrie und Handel.

DIE JURY „KINDERSPIEL DES JAHRES“

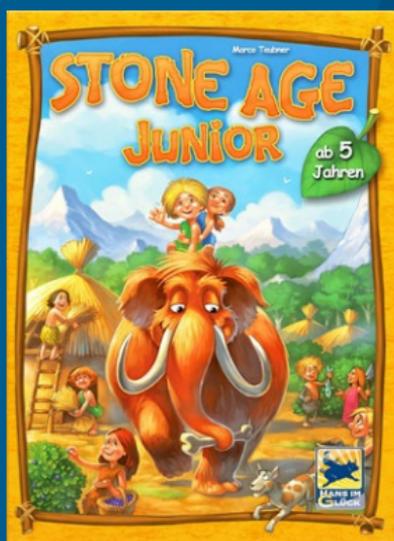


Jury und Beirat „Kinderspiel des Jahres“ 2016

Von links: Stefan Gohlisch, Christoph Schlewinski, Cordula Dernbach, Gaby Kaufmann, Stefanie Marckwardt, Sabine Koppelberg, Hauke Petersen, Tina Kraft

Den Kritikerpreis „Kinderspiel des Jahres“, welchen es seit 2001 gibt, verleiht eine achtköpfige Jury, deren Mitglieder sich intensiv mit Kinderspielen beschäftigen. 2016 bestand die Jury aus drei Mitgliedern des Vereins „Spiel des Jahres“ sowie fünf Beiräten.

KINDERSPIEL DES JAHRES GEWINNER 2016



STONE AGE JUNIOR

- 2–4 Spieler
- ab 5 Jahren
- ca. 15 Minuten
- ca. 25 Euro

Ackerbau und Viehzucht, Jagen und Sammeln: Wie die Menschen in der Steinzeit ihre Welt eroberten und gestalteten, stellt dieses Spiel sehr einprägsam, spannend und kindgerecht dar. Auf den Feldern des Spielplans bekommt man Rohstoffe, geht in den Tauschhandel oder baut Hütten – wofür man allerdings ganz bestimmte Materialien benötigt. Wohin man seine Figur bewegen darf, bestimmen verdeckt liegenden Plättchen am Spielfeldrand; die muss man erst einmal erkunden und sich dann merken, wo was liegt, um gezielt an seinem Dorf zu bauen: Wer als Erster drei Hütten errichtet hat, gewinnt. Ein anspruchsvolles „Kennerspiel“ für Kinder, das Planung und ein gutes Gedächtnis erfordert: Wer sich auf die taktischen Herausforderungen einlässt, wird mit einem reichhaltigen Spielerlebnis belohnt.

von
MARCO TEUBNER
Verlag/Vertrieb
HANS IM GLÜCK/SCHMIDT
Grafik
MICHAEL MENZEL



KINDERSPIEL DES JAHRES

GEWINNER 2016

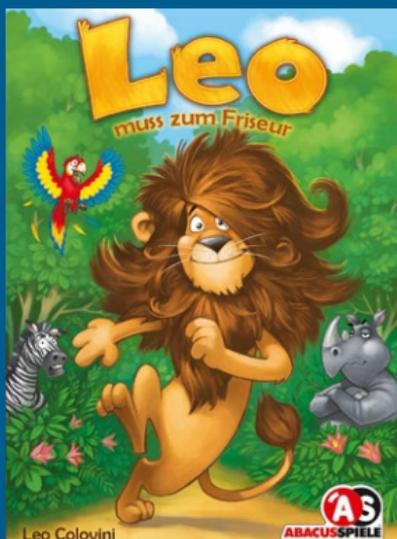


BEGRÜNDUNG DER JURY

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. Dabei stellt er durch Memo-Elemente geschickt Chancengleichheit zwischen den Generationen her. So spielt das moderne Steinzeitkind gerne.



KINDERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2016



LEO MUSS ZUM FRISEUR

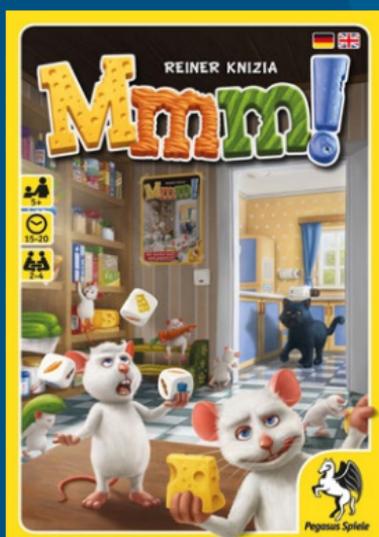
- 2–5 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 30 Minuten
- ca. 20 Euro

Wenn einem stattlichen Löwenmännchen die Mähne über den Kopf wächst, geht es zum Friseur – zumindest im Spiel. Pünktlich um acht Uhr morgens macht sich Löwe Leo auf den Weg zum Friseursalon. Dabei muss er sich sputen, denn Affe Bobo schließt seinen Laden pünktlich um acht Uhr abends. Um Leo in diesen zwölf Stunden zum Salon zu lotsen, überlegen die Spieler gemeinsam, welche Handkarten sie ausspielen, um passende Wegeplättchen aufzudecken. Ansonsten verquatscht sich der Löwe mit anderen Tieren und verliert wertvolle Stunden. Zum Glück haben die Spieler fünf Tage Zeit, um nach und nach ihr Wissen über die Verteilung der Wegeplättchen zu erweitern und clever zu nutzen. Ein spannendes Lauf- und Merkspiel, bei dem schlaue Löwenflüsterer stets den Überblick behalten müssen, um gemeinsam zu gewinnen.

von
LEO COLOVINI
Verlag
ABACUSSPIELE
Grafik
MICHAEL MENZEL



KINDERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2016



MMM!

- 1–6 Spieler
- ab 5 Jahren
- ca. 15 Minuten
- ca. 20 Euro

Die Katze lässt das Mäusen nicht – und die Mäuse lassen das Mopsen nicht. Die hungrigen Nager wollen eine Vorratskammer plündern und Käse, Möhren und Co. an dem wachsamem Stubentiger vorbeismuggeln. Die Spieler sammeln gemeinsam Leckereien und reservieren mit Hilfe von drei Würfeln nach und nach Teile der Nahrungsmittel, um diese später komplett und von der Katze unbemerkt abzutransportieren. Doch Vorsicht: Nehmen die Mäuse den Mund zu voll, kommt die Katze näher, und reservierte Stücke sind wieder verloren. Gelingt es den Spielern, alle Köstlichkeiten komplett herauszuschaffen, bevor Samtpfote die Kammer erreicht, haben sie gewonnen. Um bei diesem kniffligen Katz-und-Maus-Spiel die vorteilhaftesten Züge zu machen, muss das Team stets Chancen und Risiken gegeneinander abwägen.

von
REINER KNIZIA
Verlag
PEGASUS SPIELE
Grafik
ANDREAS RESCH



KINDERSPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



BURG FLATTERSTEIN

- 2–4 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 35 Euro

Auf Burg Flatterstein veranstalten Zauberer ein spannendes Wettrennen. Jeder möchte als Erster den Burggraben überqueren und die wackeligen Stufen der Ruine erklimmen, um den begehrten Fledermaus-Pokal zu ergattern. Wie schnell die Spieler vorankommen, wird bestimmt, indem sie mit einem kräftigen Luftstoß kleine Fledermäuse aus Stoff aus dem Katapult gezielt in das alte Gemäuer schleudern. Wer etwa die Fenster trifft, darf seine Spielfigur drei Felder weit vorziehen. Doch Vorsicht: In der Burg spuken verschiedene Geister herum – die einen können helfen, die anderen wollen eher bremsen. Das Geschicklichkeitsspiel um flatterige Fledermäuse fordert Kinder und Erwachsene gleichermaßen heraus. Es gilt, mit viel Konzentration clever ein Ziel anzupeilen und geschickt zu treffen.

von
GUIDO HOFFMANN
Verlag
SCHMIDT/DREI MAGIER SPIELE
Grafik
ROLF VOGT



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2016



BURG SCHLUMMER- SCHATZ

- 1–4 Spieler
- ab 4 Jahren
- ca. 10 Minuten
- ca. 8 Euro

Zwölf Wächter sollen in dunkler Nacht den wertvollen Schatz auf der Burg bewachen. Doch nicht umsonst trägt diese den Beinamen Schlummerschatz, denn die Wachposten machen gerne mal ein kleines Nickerchen. Das wissen auch die listigen Langfinger. Sie lauern darauf, zwei der Wachen beim Schlummern zu erwischen und den von ihnen beschützten Teil des Schatzes zu stehlen. Dazu deckt der Spieler zwei Schlafmützen-Plättchen auf und sucht die passenden Wächter, die offen im Kreis ausliegen. Schlafen diese nebeneinander und bewachen Münzen, darf er diese stibitzen. Deckt ein Mitspieler später dieselben Plättchen auf, geht er leider leer aus. Wer am Ende die größte Beute besitzt, gewinnt dieses kleine, feine Merkspiel, bei dem schon die Jüngsten ganz nebenbei Konzentration und erstes Zählen trainieren.

von
HEINZ MEISTER

Verlag
HABA

Grafik
GABRIELA SILVEIRA



**Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2016**

KINDERSPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



DIE GEHEIMNIS- VOLLE DRACHENHÖHLE

- 2–4 Spieler
- ab 5 Jahren
- ca. 15 Minuten
- ca. 40 Euro

Wenn der kleine Drache Edgar vor Freude leuchtet, dann strahlen auch die Kinder. Denn dann haben sie ihm erfolgreich bei der Schatzsuche geholfen. Sechs Edelsteine müssen sie in der geheimnisvollen Höhle finden. Welche aktuell gefragt sind, geben jedem Kind jeweils zwei Kärtchen vor. Würfelnd bewegen die Spieler die niedliche Drachenfigur über den Spielplan, der von Juwelen, Rubinen und Smaragden übersät ist. Aber nur auf den richtigen Feldern leuchtet Edgar auf – diese sollte man sich gut merken. Denn ein raffinierter Mechanismus lässt ihn immer wieder aufs Neue erstrahlen: für Kinder ein magischer, in Wahrheit ein magnetischer Effekt, der sich von Partie zu Partie variieren lässt. Das Ergebnis ist ein faszinierendes Gedächtnisspiel, bei dem Erleuchtung garantiert ist.

von
**CARLO E. LANZAVECCHIA,
 WALTER OBERT**
 Verlag
SCHMIDT/DREI MAGIER SPIELE
 Grafik
ROLF VOGT



KINDERSPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



DSCHUNDEL- BANDE

- 2–4 Spieler
- ab 5 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 25 Euro

Alles im Fluss bei der verrückten Dschungelbande: Affe, Tukan, Tiger & Co. sind in das rauschende Gewässer gesprungen. Da treiben sie nun als Plättchen auf dem Spielplan im Wasser, manchmal tauchen sie auch unter Brücken ab. Das sollten sich die Spieler gut merken: Ein Symbolwürfel zeigt, von welcher Tierart sie in der aktuellen Runde möglichst viele finden sollen. Dazu schieben sie ein neues Tierplättchen in den Spielplan. Je mehr geforderte Tiere nun sichtbar sind, desto weiter darf ihre Spielfigur laufen. In der Fortgeschrittenenversion gibt es noch einen taktischen Freunde-Bonus. Und am Ende wartet eine große Dschungelparty. Da möchte natürlich jeder als Erster hin. „Dschungelbande“ verbindet Elemente von Lauf- und Schiebenspiel mit Merkaufgaben zu einem tierischen Vergnügen.

von
**STEFAN DORRA,
MANFRED REINDL**

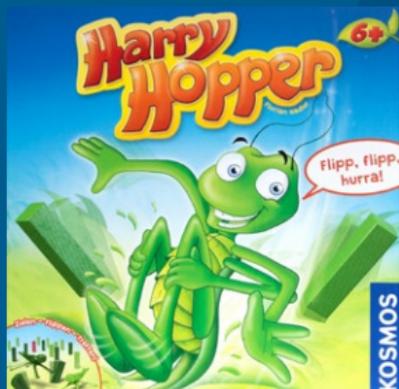
Verlag
KOSMOS

Grafik
LIGNE, KATJA WITT



KINDERSPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



HARRY HOPPER

- 2–4 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 20 Euro

Auf die Halme, fertig, los: Gelenkt von ihren Teams treten zwei Grashüpfer gegeneinander an. Sie bestehen aus Plastik und lassen sich nach Druck auf die Kehrseite zu erstaunlichen Sprüngen motivieren. In der klassischen Version, „Abgegrast“, spielt man noch ganz gesittet am Tisch. Wer zuerst alle Halme der eigenen Farbe mit dem Grashüpfer umwirft, gewinnt. Der „Grashüpfer-Parcours“ findet in der ganzen Wohnung statt. Quer durch das Zimmer geht es, über Tische, Stühle und Bänke. Fantasie und Flexibilität sind kaum Grenzen gesetzt; kein Hindernis ist den flotten Hüpfern zu hoch. Das Geschicklichkeitsspiel lässt Kinder und auch Erwachsene immer wieder Freuden sprünge machen – und funktioniert gerade in der raumgreifenden Version auch ausgezeichnet mit größeren Gruppen.

von
FLORIAN NADLER

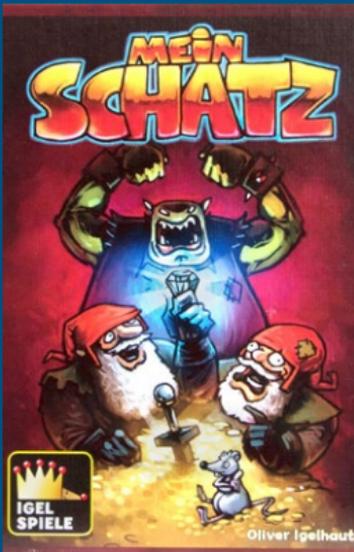
Verlag
KOSMOS

Grafik
STEFAN LOHR



KINDERSPIEL DES JAHRES

EMPFOHLEN 2016



MEIN SCHATZ

- 2–4 Spieler
- ab 7 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 12 Euro

Funkelnde Diamanten, glänzendes Gold, prächtige Perlen und scharfe Schwerter: All das liegt tief vergraben in der dunklen Höhle des Orks. Zwei bis vier tapfere Zwerge machen sich in diesem atmosphärischen Kartenspiel auf den Weg, den Schatz zu heben. Dafür stapeln sie Karte für Karte ihre Fundstücke auf vier verschiedenen Haufen. Wer früh zugreift, hat die Wahl und bestimmt selbst, welche Schätze am Rundenende bei ihm landen und gewertet werden. Aber Vorsicht: Zwerge, die sich von der Gier übermannen lassen, laufen Gefahr, dass der Ork kommt. Dann müssen sie sich mit dem Rest begnügen, der für sie übrig bleibt. Viel Spannung steckt in diesem Spiel mit kleiner Packung, bei dem man nur mit planvollem Vorgehen und einem Quäntchen Glück zum Ziel kommt.

von
OLIVER ISELHAUT
 Verlag
IGEL-SPIELE
 Grafik
RUDOLF EIZENHÖFER



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2016



SAG'S MIR! JUNIOR*

- 2–12 Spieler
- ab 4 Jahren
- ca. 10 Minuten
- ca. 17 Euro

* „Sag's mir! Junior“ heißt in der Schweiz „Time's Up Junior“.

20 Karten, 20 Illustrationen darauf und zwei Runden, in denen unter Zeitdruck die dazugehörigen Begriffe dargestellt werden müssen – darauf läuft im Kern „Sag's mir! Junior“ hinaus. Anfangs ist ein erwachsener Mitspieler gehalten, den Erklärer zu geben: Er zieht 20 der 220 enthaltenen Karten, dreht die Sanduhr um und beginnt zu erklären: im ersten Durchgang mit Worten, im zweiten – wenn schon klar ist, welche Begriffe überhaupt im Spiel sind – nur pantomimisch und mit Geräuschen. Doch wie stellt man zum Beispiel eine Krabbe dar, wenn danach auch noch eine Spinne wartet? Eine Herausforderung und ein großer Spaß! Bei diesem durch und durch gelungenen Partyspaß dauert es nicht lange, bis selbst schüchterne Kinder ihre Hemmungen ablegen und selber erklären wollen.

von
PETER SARRETT
Verlag/Vertrieb
**REPOS PRODUCTION/
ASMODEE**
Grafik
ERIC AZAGURY



SPIELE(F)INDEX

AUSGEZEICHNETE KINDERSPIELE 2016

Alter	Spiel	Einstieg	Spielerzahl	Dauer (Min.)	Seite
4	Burg Schlummer-schatz	leicht	1-4	10	27
4	Sag's mir! Junior	leicht	2-12	10	32
5	Die geheimnisvolle Drachenhöhle	leicht	2-4	15	28
5	Dschungelbande	mittel	2-4	20	29
5	Mmm! ⁿ	mittel	2-4	15	25
5	Stone Age Junior	anspruchsvoll	2-4	15	22
6	Harry Hopper	leicht	2-4	20	30
6	Burg Flatterstein	mittel	2-4	20	26
6	Leo muss zum Friseur ⁿ	mittel	2-5	30	24
7	Mein Schatz	mittel	2-4	20	31

fett markiertⁿ

= Kinderspiel des Jahres

= nominierte Kinderspiele

Die Tabelle ist aufsteigend sortiert nach Alter und Einstieg.

SPIELE(F)INDEX

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2016

Alter	Spiel	Einstieg	Spielerzahl	Dauer (Min.)	Seite
8	Die fiesen 7	leicht	2-5*	20	10
8	Qwinto	leicht	2-6	15	12
8	Karuba ⁿ	mittel	2-4	40	7
8	Animals on Board	mittel	2-4	20	9
10	Krazy Wordz	leicht	3-7	45	11
10*	Code-names	mittel	2-8	15	4
10	Imhotep ⁿ	mittel	2-4	40	6
12	Agent Undercover	mittel	3-8	60	8

*

= hier weichen unsere Empfehlungen von jenen der Hersteller ab

fett markiert

= Spiel des Jahres

ⁿ

= nominierte Spiele

Die Tabelle ist aufsteigend sortiert nach Alter und Einstieg.

SPIELE(F)INDEX

AUSGEZEICHNETE KENNERSPIELE 2016

Alter	Spiel	Einstieg	Spielerzahl	Dauer (Min.)	Seite
10*	Isle of Skye	mittel	2–5	60	14
10	7 Wonders: Duel	anspruchsvoll	2	30	18
12	T.I.M.E. Stories ⁿ	anspruchsvoll	2–4	90	17
12	Mombasa	sehr anspruchsvoll	2–4	75	20
14	Blood Rage	anspruchsvoll	2–4	90*	19
14	Pandemic Legacy – Season 1 ⁿ	anspruchsvoll	2–4	60	16

*

= hier weichen unsere Empfehlungen von jenen der Hersteller ab

fett markiert

= Kennerspiel des Jahres

ⁿ

= nominierte Kennerspiele

Die Tabelle ist aufsteigend sortiert nach Alter und Einstieg.

BISHERIGE PREISTRÄGER



BISHERIGE PREISTRÄGER



SPIELEAUTOREN- STIPENDIUM

Das Spieleautoren-Stipendium soll „Nachwuchskräften“ Einblicke in unterschiedliche Bereiche der Szene ermöglichen. Hierbei soll nicht nur der Blick für die reine Autorentätigkeit geschärft werden, auch Verbraucherperspektiven und spieltheoretisches Umfeld gehören zu den Inhalten. Um Fahrtkosten und Spesen der Stipendiaten abzudecken, steht eine Summe von 3.000 Euro zur Verfügung. Vorgesehen sind mehrere Praktika, unter anderem bei Spieleverlagen und im Spielwarenfachhandel. Vergeben wird das Stipendium alljährlich auf dem Göttinger Spieleautorentreffen.



Marco Kujat aus Dortmund ist der Stipendiat 2016/17 der Jury „Spiel des Jahres“. Auf dem Spieleautorentreffen in Göttingen am 4./5. Juni 2016 gewann der 27-jährige Student der Wirtschaftsinformatik den begehrten Förderpreis für Nachwuchsautoren. Kujat setzte sich mit dem strategischen Aufbauspiel „Jangal“ und dem Kartenspiel „Wolfpack“ gegen starke Konkurrenz durch.

Bitte informieren Sie sich dazu direkt im Internet unter www.spiel-des-jahres.com.

REGISTER

7 Wonders: Duel	18
Agent Undercover	8
Animals on Board	9
Blood Rage	19
Burg Flatterstein	26
Burg Schlummerschatz	27
Codenames	4
Die fiesen 7	10
Die geheimnisvolle Drachenhöhle	28
Dschungelbande	29
Harry Hopper	30
Imhotep	6
Isle of Skye	14
Karuba	7
Krazy Wordz	11
Leo muss zum Friseur	24
Mein Schatz	31
Mmm!	25
Mombasa	20
Pandemic Legacy – Season 1	16
Qwinto	12
Sag's mir! Junior	32
Stone Age Junior	22
T.I.M.E Stories	17

Spiel des Jahres



IMPRESSUM

1. Auflage 2016

Redaktion: Spiel des Jahres e.V.
Heinrich-Hertz-Straße 9, 50170 Kerpen
Telefon: 02273 531382 | mail@spiel-des-jahres.com

Gestaltung: Partner Satz GmbH, Amsterdamer Straße 172, 50735 Köln,
kontakt@partnersatz-media.de

Druck: Druckerei Flock, Dr.-Gottfried-Cremer Allee 10, 50226 Frechen

Copyright Fotos: Spiel des Jahres e.V. und die Verlage für ihre Covershots

Alle Informationen auch auf www.spiel-des-jahres.com