

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2018

Spiel des Jahres

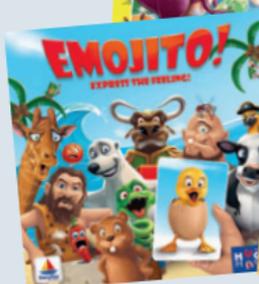
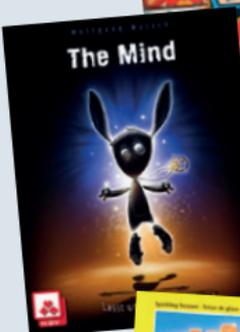
Spiel
des
Jahres

Kennerspiel
des Jahres

Kinderspiel
des Jahres

KRITIKERPREIS

KRITIKERPREIS



WWW.SPIEL-DES-JAHRES.COM

INHALTSVERZEICHNIS

3 | Vorwort Harald Schrapers

SPIEL DES JAHRES

4 – 5 | Azul

NOMINIERTE SPIELE

6 – 7 | Luxor/The Mind

EMPFOHLENE SPIELE

8 – 13

KENNERSPIEL DES JAHRES

14 – 15 | Die Quacksalber von Quedlinburg

NOMINIERTE KENNERSPIELE

16 – 17 | Ganz schön clever/Heaven & Ale

EMPFOHLENE KENNERSPIELE

18 – 19

SONDERPREIS

20 – 21 | Pandemic Legacy – Season 2

KINDERSPIEL DES JAHRES

22 – 23 | Funkelschatz

NOMINIERTE KINDERSPIELE

24 – 25 | Emojito!/Panic Mansion

EMPFOHLENE KINDERSPIELE

26 – 30

31 | Die Jurys

32 – 35 | Bisherige Preisträger

36 – 37 | Preisverleihungen 2018

38 | Förderprogramm

39 | Spieleautoren-Stipendium

40 | Register

41 – 43 | Spiele(f)index



VORWORT

Liebe Spielerinnen und Spieler,

die Auswahl an deutschsprachigen Brett- und Gesellschaftsspielen ist einmalig, das „Spiel des Jahres“ gilt deshalb als die weltweit bedeutendste Auszeichnung für nicht-elektronische Spiele. Wir haben hunderte von Neuerscheinungen gespielt und sind davon überzeugt, 23 herausragende Titel empfehlen zu können. Es lohnt sich, nicht nur die „Spiel des Jahres“-Kategorie zu beachten, sondern genauso das „Kinderspiel“ für die Jüngeren und das „Kennerspiel“ für diejenigen, die schon etwas mehr Spielerfahrung besitzen und neue Herausforderungen suchen.

„Rot“, „blau“ und „anthrazit“ sind die Farben, mit denen wir die drei Kategorien markieren. Während die siebenköpfige Kinderspieljury über den „blauen“ Preis entschieden hat, haben in der „rot-anthraziten“ Jury zehn Spieleskritikerinnen und -kritiker den Jahrgang durchforstet. Angesichts der immer noch steigenden Zahl von Neuheiten ist dies viel Arbeit, gleichzeitig hat uns das viel Freude gemacht.

Egal, ob ein Titel den Hauptpreis gewinnen konnte, mit einer Nominierung ausgezeichnet wurde oder es auf die Empfehlungsliste geschafft hat: Wir wollen, dass für alle das richtige Spiel dabei ist. Für zwei Personen oder größere Runden, gegeneinander oder kooperativ, lustig oder strategisch? Es gibt für jede Gelegenheit etwas Passendes zu entdecken. Im Spiele(f)index am Ende dieser Broschüre sind die Titel übersichtlich aufgelistet.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen.

Harald Schrapers
Vorsitzender des Vereins Spiel des Jahres

SPIEL DES JAHRES GEWINNER 2018



AZUL

- 2–4 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 30–45 Minuten
- ca. 40 Euro

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.

von
MICHAEL KIESLING
Verlag / Vertrieb
NEXT MOVE/PEGASUS SPIELE
Grafik
**PHILIPPE GUÉRIN,
CHRIS QUILLIAMS**



SPIEL DES JAHRES GEWINNER 2018

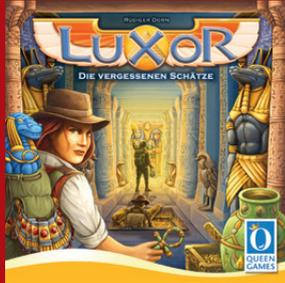


BEGRÜNDUNG DER JURY

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.



SPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2018



LUXOR

- 2–4 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 45 Minuten
- ca. 40 Euro

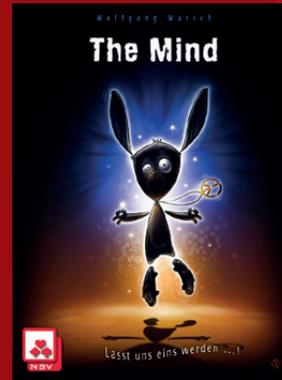
Beim Lauf- und Sammelspiel „Luxor“ betreten die Spieler mit ihren Abenteurern einen altägyptischen Tempel und folgen dem Gang zur Grabkammer des Pharaos. Bereits der Weg dorthin ist mit wertvollen Vasen, Statuen, Schmuckstücken und anderen Schätzen gesäumt. Um diese aufzunehmen zu dürfen, müssen bis zu drei eigene Figuren auf demselben Feld stehen. Das erfordert gute Planung, denn: Die Abenteurer werden durch das Ausspielen von Handkarten bewegt. Allerdings stehen immer nur die beiden äußeren der fünf Handkarten zur Auswahl. Das Umstecken ist verboten. Nachgezogene Karten kommen stets in die Mitte der Kartenhand. Je tiefer eine Figur in den Tempel eindringt, desto mehr Punkte bringt sie am Ende. Die Schnellsten schnappen sich neben vielen Schätzen auch noch die Sarkophage in der Grabkammer.



von
RÜDIGER DORN
Verlag
QUEEN GAMES
Grafik
DENNIS LOHAUSEN

KRITIKERPREIS
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

SPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2018



THE MIND

- 2–4 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 20–40 Minuten
- ca. 10 Euro

„The Mind“ ist ein kooperatives Kartenspiel mit einem fast schon banalen Konzept. Die Spieler müssen über mehrere Level gemeinsam Zahlenkarten ausspielen, und zwar in aufsteigender Folge. Der Clou: Über die eigenen Handkarten darf mit keiner Silbe gesprochen werden. Gespielt wird nicht in fester Zugfolge, sondern bloß nach Zeitgefühl der Spieler. Ist es schon so weit? Sollte ich meine 43 nun ausspielen? Oder hat doch noch jemand eine niedrigere Karte? Eine zu früh gespielte Karte kostet das Team einen Lebenspunkt. Wurden jedoch alle Handkarten gespielt, so steigt man ins nächste Level auf und wiederholt die Aufgabe mit höherer Kartenanzahl. Kommunikation nur über synchronisiertes Zeitgefühl: Ein erstaunlich frisches Spielkonzept, das mit ein wenig Übung überraschend gut funktioniert.



von
WOLFGANG WARSCH
Verlag
NSV
Grafik
OLIVER FREUDENREICH

KRITIKERPREIS
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



5-MINUTE DUNGEON

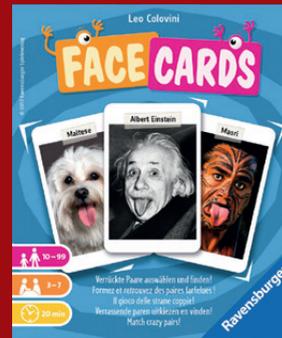
- 2–5 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 30 Minuten
- ca. 25 Euro

Ein Ad-Hoc-Völkerball-Turnier oder ein Hai mit sexy Beinen. In diesem Verlies warten ziemlich absurde Gefahren auf die Spieler. Doch um die Prüfungen lange zu hinterfragen, bleibt ihnen wenig Zeit. In nur fünf Minuten prügelt sich die Gruppe kooperativ durch eine Horde von Gegnern samt Endboss. Dazu werfen die Spieler als Paladin, Ninja & Co. Karten mit Kampfsymbolen in die Mitte, die zu der aktuellen Prüfung passen. Gespielt wird in einem hektischen Durcheinander, es geht drunter und drüber. Helfen die Symbolkarten einmal nicht weiter, bieten Sonderfähigkeiten und Aktionskarten taktische Möglichkeiten. Sind alle Prüfungen eines Levels geschafft, geht es fast ohne Verschnaufpause ab in den nächsten. Wiederholungen mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad fordern auch Profis lange heraus.

von
CONNOR REID
Verlag
KOSMOS
Grafik
ALEX DIOCHON



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



FACECARDS

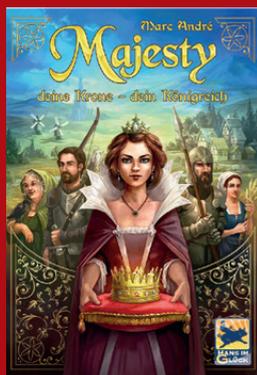
- 3–7 Spieler
- ab 10 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 13 Euro

Menschen haben Gesichter. Tiere haben Gesichter. Und manchmal haben – zumindest in unserer Wahrnehmung – sogar alltägliche Gegenstände Gesichter. Das Phänomen, dass Menschen auch in Dingen und Mustern Gesichter erkennen, nennt man Pareidolie. Eine Eigenart, aus der mit „Facecards“ ein lustiges Kombinationsspiel entwickelt wurde. Jeweils zwei Bildkarten, die sich in irgendeiner Form ähneln sollten, wählt jeder Spieler aus seiner Hand aus. Eine Karte legt er offen vor sich ab, die andere landet mit weiteren Karten der Mitspieler und zufälligen Störkarten in der Tischmitte. In einer Raterunde versuchen die Spieler dann reihum, die Paare der Mitspieler zu erkennen. Für Kategorieübergreifende Kombinationen wie etwa Banker und Stubenfliege gibt es Extrapunkte.

von
LEO COLOVINI
Verlag
RAVENSBURGER



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



MAJESTY

- 2–4 Spieler
- ab 10 Jahren*
- ca. 20–30 Minuten
- ca. 34 Euro

* Abweichende Angabe des Verlags: ab 7 Jahren

Schön, wenn man andere für sich arbeiten lassen kann. So wie die Regenten im taktischen Kartenspiel „Majesty“, die Personen aus einer schnell wechselnden Auslage anwerben, damit diese dann Geld für sie verdienen. Heuern die Gegner Soldaten an, hilft es, die Zahl der Wachen zu erhöhen. Oder die der Hexen, denn diese können verwundete Untertanen wieder heilen. Müllerinnen wirtschaften nur in die Tasche ihres Lehnsherrn, von Bauern und Wirten profitieren mitunter auch die Mitspieler. Und Adlige bringen per se Geld mit. Oft hängt das Einkommen einer Person von der Stärke anderer Arbeiter ab. Abgesehen vom sofortigen Nutzen einer Karte sollten die Herrscher einen Masterplan verfolgen. Denn nach zwölf Runden werden sowohl Mehrheiten in den einzelnen Gruppen als auch Vielfalt im Reich belohnt.

von
MARC ANDRÉ
Verlag
HANS IM GLÜCK
Grafik
ANNE HEIDSIECK



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



MEMOARRRI!

- 2–4 Spieler
- ab 8 Jahren*
- ca. 20 Minuten*
- ca. 10 Euro

* Abweichende Angaben des Verlags: ab 6 Jahren, 10–20 Minuten

Zum Klabauteermann! Als Kapitän Goldfisch seine Schätze aus dem Versteck holt, spuckt der Vulkan mitten auf der Insel Lava. Jetzt aber schnell zum Schiff! Doch wo geht es lang? Beim Merkspiel „Memoarrri!“ finden die Spieler den richtigen Weg, wenn sie im Raster eine Karte aufdecken, die entweder das gleiche Tier oder die gleiche Farbe wie die vom Vorgänger umgedrehte Karte zeigt. Wer einen Fehler macht, scheidet aus der Runde aus. Wer bis zuletzt übrig bleibt, erhält eine Schatzkiste. Zu Beginn des ersten Durchgangs sind die Informationen noch spärlich. Doch das Wissen nimmt stetig zu – oder sollte es zumindest. Denn die Karten bleiben für die nächste Runde an Ort und Stelle; sie werden jedoch wieder verdeckt. Nach sieben Durchgängen zählt jeder die Rubine in seinen Schatzkisten.

von
CARLO BORTOLINI
Verlag / Vertrieb
**EDITION SPIELWIESE/
PEGASUS SPIELE**
Grafik
PABLO FONTAGNIER



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



SANTORINI

- 2 Spieler*
- ab 8 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 35 Euro

* Abweichende Angabe des Verlags: 2–4 Spieler

Die griechische Insel Santorin ist bekannt für ihre weißen Häuser mit blauen Dächern. Im Taktikspiel „Santorini“ wird diese Urlaubsidylle nachgebaut. Ein Hingucker! Auf einer Klippe thront der Spielplan, auf dem nach und nach Gebäude Etage für Etage wachsen. Dazu bewegen die Spieler jeweils eine ihrer beiden Figuren und müssen dann ein Haus auf einem der angrenzenden Felder um ein Stockwerk erhöhen. Erst kommt das Erdgeschoss, dann erste und zweite Etage und schließlich die blaue Kuppel. Ein Gebäude mit Dach darf nicht mehr betreten werden, ansonsten darf eine Figur maximal ein Level pro Zug nach oben gehen. Wer klettert zuerst auf eine zweite Etage? Santorini eignet sich vor allem für zwei Spieler und gewinnt an Abwechslung durch Götterkarten, die individuelle Fähigkeiten verleihen.

von
GORDON HAMILTON

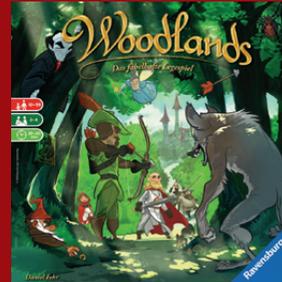
Verlag
SPIN MASTER

Grafik
**LINA COSSETTE
DAVID FOREST**



Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2018

SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



WOODLANDS

- 2–4 Spieler
- ab 10 Jahren
- ca. 20–40 Minuten
- ca. 37 Euro

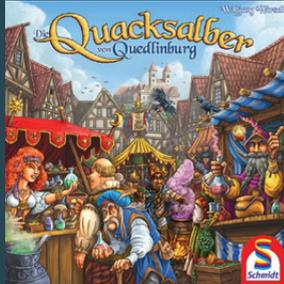
Rotkäppchen möchte zur Großmutter und muss dem Wolf ausweichen. Robin Hood will dem Sheriff von Nottingham eins auswaschen, König Artus die Tafelrunde erreichen und in Transsilvanien treibt Dracula sein Unwesen. Beim Legespiel „Woodlands“ begegnen die Spieler den Charakteren aus vier unterschiedlichen Märchen oder Legenden. Für welche Geschichte sich die Spieler auch entscheiden: In jedem der aufeinander aufbauenden Kapitel müssen sie unter Zeitdruck Wegeplättchen so auf ihre Tafel legen, dass die Figuren über Wege im Wald zu den geforderten Punkten laufen können. Orientierung bietet jeweils eine zentral ausliegende Folie, auf der die relevanten Symbole aufgedruckt sind und die zur Auswertung auf die Wegenetze der Spieler gelegt wird. Wer passiert verbotene Orte? Wer erfüllt alle Aufgaben?

von
DANIEL FEHR
Verlag
RAVENSBURGER
Grafik
FELIX MERTIKAT



Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2018

KENNERSPIEL DES JAHRES GEWINNER 2018



DIE QUACK- SALBER VON QUEDLINBURG

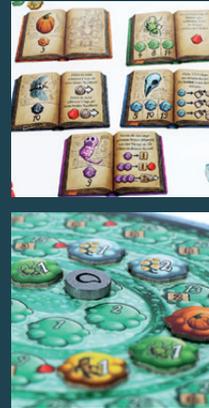
- 2–4 Spieler
- ab 10 Jahren
- ca. 45 Minuten
- ca. 35 Euro

Alraunenwurzel, Geisteratem und Fliegenpilz. Als Quacksalber brauen die Spieler aus allerlei ungewöhnlichen Zutaten immer wieder neue Tränke. Die Zubereitung erfolgt dabei nicht etwa streng nach Rezept, sondern nach dem Prinzip Zufall: Aus dem eigenen wildgemischten Vorratsbeutel zieht jeder Spieler nach und nach die Ingredienzien für seinen Trank. Die meisten Zutaten bringen positive Sondereffekte. Bei Knallerbsen allerdings ist Vorsicht geboten, denn diese führen in zu hoher Konzentration zur Kesselexplosion. Mit den Erträgen der gebrauten Elixiere können neue Zutaten gekauft und damit immer bessere Tränke hergestellt werden. Wer das Risiko einer Kesselexplosion gut einschätzt und die taktischen Möglichkeiten sinnvoll nutzt, hat im Wettstreit der Quacksalber beste Siegchancen.

von
WOLFGANG WARSCH
Verlag
SCHMIDT SPIELE
Grafik
DENNIS LOHAUSEN



KENNERSPIEL DES JAHRES GEWINNER 2018



BEGRÜNDUNG DER JURY

Das Köcheln mit zufällig gezogenen Zutaten sorgt bei „Die Quacksalber von Quedlinburg“ für Geschmacksexplosionen und für ein Feuerwerk der Emotionen. Schadenfreude, Jubel und Wehklage wechseln sich in schneller Abfolge ständig ab. Ein reines Glücksspiel? Nein, denn Autor Wolfgang Warsch lässt den Spielern dank des exquisiten Grundrezepts viele taktische Freiheiten beim Verfeinern. So wird aus der Tüten-, äh Beutelsuppe ein schmackhaftes Gericht für Spielegourmets.



KENNERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2018



GANZ SCHÖN CLEVER

- 1–4 Spieler
- ab 10 Jahren*
- ca. 30 Minuten
- ca. 12 Euro

* Abweichende Angabe des Verlags: ab 8 Jahren

Beim Würfelspiel „Ganz schön clever“ gehen die Spieler auf Punktejagd. Je effektiver sie pro Zug nacheinander die Ergebnisse von drei der sechs Würfel auf ihrem Spielblatt eintragen, desto mehr Kettenreaktionen lösen sie aus. Die Farbe des zu wertenden Würfels gibt vor, in welchem Bereich auf dem Blatt Felder angekreuzt oder Zahlen eingetragen werden dürfen. Mal müssen Reihen komplettiert, mal bestimmte Felder gefüllt werden, um als Bonus weitere Felder markieren oder hohe Zahlen notieren zu dürfen. Zusätzliche Herausforderung: Würfel, die eine kleinere Zahl als der gewählte anzeigen, kommen zu den Würfeln, aus denen sich die Mitspieler einen aussuchen dürfen. Ratsam ist es, in den verschiedenen Bereichen gleichmäßig voranzukommen, um am Ende über Fuchsfelder ganz schön clever abzuräumen.

2018



KRITIKERPREIS

nominiert zum

KENNERSPIEL DES JAHRES

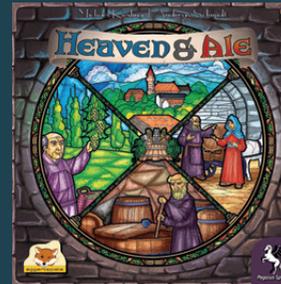
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
WOLFGANG WARSCH

Verlag
SCHMIDT SPIELE

Grafik
LEON SCHIFFER

KENNERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2018



HEAVEN & ALE

- 2–4 Spieler
- ab 12 Jahren
- ca. 60–90 Minuten
- ca. 40 Euro

Klostergarten-Idylle? Von wegen! In „Heaven & Ale“ wird hart geschuftet. Die Spieler wollen Bier brauen – und zwar möglichst viel und hochwertig. Um die dafür notwendigen Ressourcen zu beschaffen, platzieren die Spieler erworbene Rohstoff- und Mönchsplättchen in ihren Klostergärten – günstig auf der Schattenseite, teuer auf der Sonnenseite. Die Plättchen schütten unter anderem dann Erträge aus, wenn ein Spieler die Wertung einer bestimmten Kategorie für sich auslöst. Wertet er etwa alle Hopfenplättchen seines Gartens, erhält er dafür Hopfen und Münzen. Das Dilemma: Jeder darf jede Kategorie nur einmal nutzen. Eigentlich möchte man Wertungen lange hinauszögern, doch man braucht immer wieder frisches Geld. Und auch die Wertungsmöglichkeiten werden schnell knapp. Na, dann mal Prost!

2018



KRITIKERPREIS

nominiert zum

KENNERSPIEL DES JAHRES

3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
MICHAEL KIESLING,
ANDREAS SCHMIDT

Verlag/Vertrieb
EGGERTSPIELE/PEGASUS SPIELE

Grafik
CHRISTIAN FIORE

KENNERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



KLONG!

- 2–4 Spieler
- ab 12 Jahren
- ca. 60–90 Minuten*
- ca. 55 Euro

* Abweichende Angabe des Verlags: ca. 30–60 Minuten

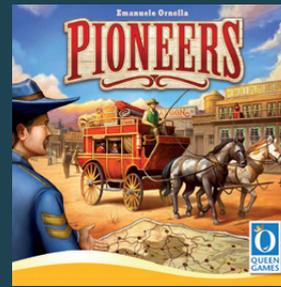
Jeder kennt ihn: Den Tollpatsch, der in Abenteuerfilmen genau im falschen Moment und unter lautem Scheppern irgendwo gegen etwas rennt und damit die Aufmerksamkeit des Ungeheuers auf sich zieht. In „Klong!“ sind die Spieler solche Tollpatsche. Es geht hinab in ein verzweigtes Verlies, in dem sagenhafte Schätze warten und ein grimmiger Drache wacht. Ihre Aktionen steuern die Spieler mit eigenen Kartensätzen, die im Laufe einer Partie mehrfach durchgespielt und mit neuen Karten verbessert werden. Da sich niemand gegen Stolper-Karten wehren kann, machen die Spieler bei der Schatzjagd unweigerlich Lärm, der immer mal wieder Drachenangriffe zur Folge hat. In diesen Momenten steigt die Spannung besonders an. Wer kann den wertvollsten Schatz bergen, ohne dem Herrn des Hauses zum Opfer zu fallen?

von
PAUL DENNEN
Verlag
SCHWERKRAFT-VERLAG

Grafik
**RAYPH BEISNER, RAUL RAMOS,
NATE STORM**



KENNERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



PIONEERS

- 2–4 Spieler
- ab 10 Jahren*
- ca. 60 Minuten
- ca. 45 Euro

* Abweichende Angabe des Verlags: ab 8 Jahren

Von der Ostküste aus besiedeln die Spieler Nordamerika. Dabei bauen sie ein Wegenetz auf, das auch die Mitspieler nutzen können – natürlich gegen Abgabe einer Gebühr. Wer am Zug ist, zieht die gemeinsame Postkutsche zu einer unbesetzten Siedlung, in der er im Anschluss einen passenden Pionier absetzt. Die Pioniere, darunter Goldgräber, Barkeeper und Händlerinnen, bringen dabei unterschiedliche Sondereffekte. Punkte erzielen die Spieler, indem sie alle Passagiere einer Kutsche im eigenen Vorrat zu ihren neuen Zielen bringen. Außerdem gilt es, die eigenen Pioniere so zu platzieren, dass am Spielende möglichst viele von ihnen über eigene Wege miteinander verbunden sind. Wer sowohl strategisch als auch taktisch den Überblick behält, kann hier in der Neuen Welt sein Glück finden.

von
EMANUELE ORNELLA
Verlag
QUEEN GAMES

Grafik
MARKUS ERDT



JURY „SPIEL DES JAHRES“ SONDERPREIS



PANDEMIC LEGACY – SEASON 2

- 2–4 Spieler
- ab 14 Jahren
- ca. 90–120 Minuten*
- ca. 65 Euro

* Abweichende Angabe des Verlags: ca. 60 Minuten

Das kooperative „Pandemic Legacy – Season 2“ schreibt die Geschichte der großartigen Season 1 in gleicher Qualität fort. 71 Jahre nach dem apokalyptischen Ausbruch der Seuche versorgen wir vom Meer aus die letzten Überlebenden auf dem Festland. Was aber liegt hinter den Küstenstädten? Jede Entscheidung hat Auswirkungen auf alle folgenden der maximal 24 Partien. Unsere Charaktere lernen hinzu oder erleiden Narben. Neue Städte vergrößern das Raster der bekannten Welt. Sticker werden auf den Plan geklebt, die Regeln erweitert, Felder freigerubbelt, Materialien hinzugenommen oder zerstört. Legacy-Karten treiben die Story voran. Die Prinzipien entsprechen Season 1, doch der geniale „Pandemie“-Mechanismus dient nun der Versorgung der Überlebenden statt der Ausbreitung von Seuchen. Retten wir die Welt?

von
MATT LEACOCK, ROB DAVIAU
Verlag / Vertrieb
Z-MAN GAMES/ASMODEE
Grafik
**ATHA KANAANI,
CHRIS QUILLIAMS**



JURY „SPIEL DES JAHRES“ SONDERPREIS



BEGRÜNDUNG DER JURY

Zehn Jahre nach Veröffentlichung des Grundspiels wächst die „Pandemie“-Familie immer weiter. Und wie! Schon mit Season 1 hatten Matt Leacock und Rob Daviau das Tor zu einer faszinierenden Spielewelt aufgestoßen, mit der perfekten Fortsetzung toppen sie sich nun selbst. An „Pandemic Legacy – Season 2“, dem bislang besten „Pandemie“, werden sich künftig alle Legacy-Spiele messen lassen müssen. Die herausragende Leistung des Autorenduos würdigt die Jury mit einem Sonderpreis!



KINDERSPIEL DES JAHRES GEWINNER 2018



FUNKELSCHATZ

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

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.

von
LENA UND GÜNTER BURKHARDT

Verlag
HABA

Grafik
DANIEL DÖBNER

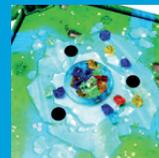


KINDERSPIEL DES JAHRES GEWINNER 2018

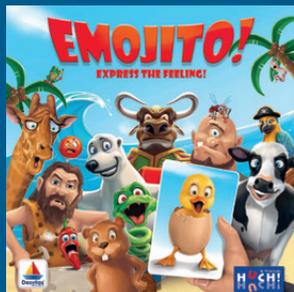


BEGRÜNDUNG DER JURY

Dieser Drachenvater lässt nicht nur Eis, sondern auch Kinderherzen schmelzen. Hier fiebert die ganze Familie gerne mit. Ein Tochter-Vater-Gespinn, 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.



KINDERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2018



EMOJITO!

- 2–14 Spieler
- ab 7 Jahren
- ca. 30 Minuten
- ca. 22 Euro

Das boxende Känguru hängt erschöpft in den Seilen. Die Vogelscheuche ist ganz schön genervt von dem Gezwitscher um sie herum. Das Bügeleisen muss dringend mal Dampf ablassen. Und der Eisbär probiert selig seine neuen Schlittschuhe aus. So viele Gefühle, so viele Stimmungen und noch viele mehr gibt es in diesem Partyspiel. Drei Varianten gibt es, man spielt miteinander, gegeneinander oder sogar in Teams. Immer geht es darum, dass einer das Gefühl, das eine Figur auf einer Spielkarte zeigt, mimisch und/oder mit Geräuschen darstellt, und die Mitspieler dieses erraten müssen. Das macht nicht nur allen Beteiligten tierischen Spaß, man lernt auch einiges: über die eigenen Emotionen und vor allem über die der Anderen. Da sage noch einer, mit Gefühlen spielt man nicht.

2018



KRITIKERPREIS

nominiert zum
KINDERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
URTIS ŠULINSKAS
Verlag
HUCHI UND DESYLLAS
Grafik
TONY TZANOUKAKIS

KINDERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2018



PANIC MANSION

- 2–4 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 30 Euro

In einer alten Villa findet ein Abenteurer wertvolle Schatztruhen. Plötzlich beginnt das Haus zu schwanke und es erscheinen gespensterhafte Geister, Schlangen und Spinnen. Rettet sich der Glücksritter rechtzeitig mit den Truhen in eines der vielen Zimmer, hat der Spuk ein Ende. Dazu erhält jeder Spieler einen offenen Schachtelboden, der in verschiedene Räume unterteilt ist, die durch Öffnungen miteinander verbunden sind. Durch geschicktes Rütteln und Kippen der Schachtel versucht nun jeder, seinen Abenteurer und drei Schatztruhen möglichst schnell in ein bestimmtes Zimmer zu bugsieren, ohne dass dabei die ebenfalls durchs Haus rutschenden Gegenstände wie Geister, Spinnen und rollende Holzaugen mit in den Raum gelangen. Variantenreiches, hektisches Geschicklichkeitsspiel für Klein und Groß.

2018



KRITIKERPREIS

nominiert zum
KINDERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
**ASGER HARDING GRANERUD,
DANIEL SKJOLD PEDERSEN**
Verlag / Vertrieb
**BLUE ORANGE/
ASMODEE**
Grafik
ETIENNE HEBINGER

KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



DIE LEGENDE DES WENDIGO

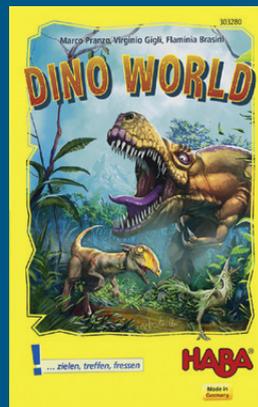
- 2–6 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 10 Minuten
- ca. 18 Euro

Ach, ist das schön schaurig, wenn man spätabends am Lagerfeuer sitzt und sich gruselige Geschichten erzählt. 32 Pfadfinder haben sich versammelt, dicke und dünne, Jungen und Mädchen, mit Hut oder Mütze. Ganz schön unterschiedlich sehen sie aus und ähneln einander doch ganz schön. Was sie nicht ahnen: Der fiese Wendigo ist längst unter ihnen, sieht aus wie sie, und nachts schnappt er sich ein Kind. Wird er rechtzeitig enttarnt? Jede Nacht schließen alle Pfadfinder ihre Augen. Der Wendigo-Spieler nimmt eines der anfangs 32 Pfadfinder-Plättchen und legt sein eigenes an dessen Stelle. Nur 45 Sekunden haben die Kinder Zeit, ihn zu enttarnen, und dabei hilft ihnen einzig ihr Gedächtnis. Dieses originelle Merk- und Schau-genau-Spiel bietet Hochspannung und wohligen Grusel.

von
CHRISTIAN LEMAY
Verlag/Vertrieb
SCORPION MASQUÉ/ASMODEE
Grafik
NIKAO



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



DINO WORLD

- 2–4 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 10 Minuten
- ca. 7 Euro

Fressen oder gefressen werden? Das ist die große Frage in diesem kleinen, feinen Urzeitabenteuer. Kaum hat sich der füllige Velociraptor genüsslich auf den zierlichen Archaeopteryx gestürzt, wird er von dem voluminösen Dilophosaurus geschnappt. Den allergrößten Appetit hat allerdings der gigantische T-Rex. Runde für Runde wählen die Spieler aus ihrem Set unterschiedlich großer Dinokarten eine aus, um diese dann möglichst geschickt von der hochkant aufgestellten Spielschachtel in Richtung bereits ausliegender Dinos zu schubsen. Agieren die Spieler mit List und Zielgenauigkeit, machen ihre Urzeittiere auch tatsächlich fette Beute. Denn nur, wer mit clever ausgesuchten Karten geradewegs auf kleineren Saurierkarten landet, hat in dem actionreichen Mitbringenspiel am Ende den vollsten Dinomagen.

von
**MARCO PRANZO,
VIRGINIO GIGLI, FLAMINIA BRASINI**
Verlag
HABA
Grafik
JANN KERNTKE



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



RHINO HERO SUPER BATTLE

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

Das heldenhafte Nashorn Rhino Hero erklimmt im Wettlauf mit seinen tierischen Freunden einen wankenden Wolkenkratzer, der so standfest ist wie ein Kartenhaus. Solch eines errichten alle Spieler gemeinsam aus verschiedenen Wänden und Böden. Jeder verbaute Zwischenboden gibt vor, wie und welche nächsten Karten daraufgestellt werden müssen. Wie viele Stockwerke die Helden danach nach oben klettern dürfen, entscheidet das Würfelglück. Trifft man dabei auf einen Konkurrenten, kommt es zu einem spannenden Würfel-Duell. Dieses entscheidet darüber, für wen es weiter gen Himmel oder gnadenlos abwärts geht – all das freilich, ohne dass das Haus zusammenbricht. Um aus diesem ungewöhnlichen, liebevoll illustrierten Stapelspiel als Himmelsstürmer hervorzugehen, sind Geschick und Würfelglück gefragt.

von
SCOTT FRISCO,
STEVEN STRUMPF

Verlag
HABA

Grafik
THIES SCHWARZ



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



SOS DINO

- 1–4 Spieler
- ab 7 Jahren
- ca. 25 Minuten
- ca. 27 Euro

Panik im Dinosaurierland: Gleichzeitig brechen alle vier Vulkane aus, und Lava bahnt sich ihren Weg. Schnell müssen die Minisaurier Marie, Freddy, Nessie und Louis in die Berge flüchten und auf dem Weg dorthin noch ein paar Dinosaurier retten. Glück und Verstand sind bei diesem kooperativen Laufspiel gefragt: Glück, wenn die Kinder zu Beginn ihres Zuges Plättchen nachziehen, die stets einen Lavastrom verlängern, ihnen aber auch erlauben, die Dinos an allen Hindernissen vorbei zu bewegen. Verstand, weil genau überlegt und abgesprochen werden muss, wer welche Figur wie zieht und wie man die Lavaplättchen legt, ohne dass sich Sackgassen bilden. Das zusammen mit der reizenden Ausstattung samt drolligen Saurierminiaturen ergibt ein Urzeit-Abenteuer, dem sich kein Dino-Fan entziehen kann.

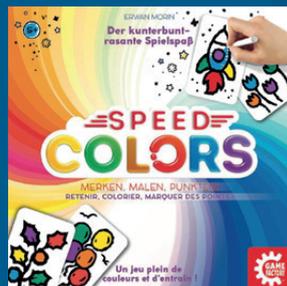
von
LUDOVIC MAUBLANC,
THÉO RIVIÈRE

Verlag/Vertrieb
LOKI/HUTTER TRADE

Grafik
MATHIEU LEYSSENNE



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2018



SPEED COLORS

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

Merken, Malen, Punkten – Spielmaterial: sechs farbige Filzstifte mit Putzschwamm und 55 Bildkarten. Auf abwaschbaren Karten sollen die Spieler auf Zeit schwarz-weiße Motive bunt ausmalen. Dabei ist die Farbwahl auf der Kartenrückseite genau zu beachten. Alle Motive bestehen aus genau sechs unterschiedlichen Farben. Deren exakte Position gilt es sich zunächst gut einzuprägen, um dann das entsprechende Schwarz-Weiß-Bild auf der Vorderseite so schnell und so sorgfältig wie möglich auszumalen. Doch wo schwebte nochmal der rote Luftballon in der Traube? War der gelbe Ballon oben oder unten? Zu allem Übel können alle Spieler nur insgesamt sechs Stifte nutzen. Wer hier nicht rechtzeitig nach einer Farbe greift, verliert wertvolle Sekunden in diesem ungewöhnlichen, schnellen Merk-Malspiel.

von
ERWAN MORIN
Verlag
GAME FACTORY
Grafik
ROBIN ROSSIGNEUX



DIE JURYS 2018

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



Jury „Spiel des Jahres“ und „Kennerspiel des Jahres“ 2018

Stehend von links: Martin Klein, Udo Bartsch, Tom Felber, Tim Koch, Harald Schrapers.
Sitzend von links: Karsten Grosser, Chris Mewes, Wieland Herold, Sandra Lemberger.
Es fehlt: Bernhard Löhlein

Der Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ wird seit 1979 und das „Kennerspiel des Jahres“ seit 2011 verliehen. Die Preisträger werden von einer unabhängigen und ehrenamtlichen Jury gewählt, deren zehn Mitglieder journalistisch tätig sind.

DIE JURY „KINDERSPIEL DES JAHRES“



Jury und Beirat „Kinderspiel des Jahres“ 2018

Von links: Christoph Schlewinski, Stefanie Marckwardt, Sabine Koppelberg, Hauke Petersen, Gaby Kaufmann, Stefan Gohlisch. Es fehlt: Tina Kraft.

Den Kritikerpreis „Kinderspiel des Jahres“, welchen es seit 2001 gibt, verleiht eine siebenköpfige Jury, deren Mitglieder sich intensiv mit Kinderspielen beschäftigen. 2018 bestand die Jury aus fünf Mitgliedern des Vereins „Spiel des Jahres“ sowie zwei Beiräten.

BISHERIGE PREISTRÄGER KINDERSPIEL DES JAHRES



BISHERIGE PREISTRÄGER KENNERSPIEL DES JAHRES



PREISVERLEIHUNGEN 2018



FÖRDERPROGRAMM

Der Verein „Spiel des Jahres“ fördert zahlreiche spielerische Projekte, die die Stellung des Spiels als Kulturgut in der Gesellschaft stärken, darunter Veranstaltungen, spielerische Aktionen, Ausstellungen, Buch- oder 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 2018 lag der Förderschwerpunkt bei Spieleprojekten in Jugendstrafanstalten. Insgesamt gingen 32 Anträge fristgerecht bei „Spiel des Jahres“ ein. Einige dieser Anträge entsprachen dem Förderschwerpunkt. Das Volumen des Budgets wurde um ein Mehrfaches überschritten, weshalb nicht alle Projekte unterstützt werden konnten. Nach eingehender Prüfung der Bewerbungsunterlagen musste eine Auswahl getroffen und teilweise beantragte Summen gekürzt werden. Gefördert werden insgesamt 22 Projekte mit einem Gesamtvolumen von etwa 47.000 Euro.

Für das Jahr 2019 ist folgender Unterstützungsbereich vorgesehen: „Spiel des Jahres“ fördert Projekte rund um das Spielen in Bibliotheken und Ludotheken. Dazu gehören Aktionstage, nachhaltige Spieleanschaffungen und der Aufbau einer Ausleihe. Informationen und ein Antragsformular finden Sie auf unserer Homepage unter: www.spiel-des-jahres.com/de/foerderung Bewerbungsschluss ist der 30.11.2018.



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 Spielverlagen und im Spielwarenfachhandel. Vergeben wird das Stipendium alljährlich auf dem Göttinger Spieleautorentreffen.



Richard Haarhoff aus Bad Oldesloe ist der Stipendiat 2018/19 der Jury Spiel des Jahres. Auf dem Spieleautoren-Treffen in Göttingen am 3. Juni 2018 gewann der 27-jährige IT-Consultant den begehrten Förderpreis für Nachwuchsautoren. Haarhoff setzte sich mit dem Kartenspiel „Space Dragons“ und dem Familienspiel „Alice im Wunderland“ gegen starke Konkurrenz durch.

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

REGISTER

5-Minute Dungeon	8
Azul	4
Die Legende des Wendigo	26
Die Quacksalber von Quedlinburg	14
Dino World	27
Emoji!	24
Facecards	9
Funkelschatz	22
Ganz schön clever	16
Heaven & Ale	17
Klong!	18
Luxor	6
Majesty	10
Memoarr!	11
Pandemic Legacy – Season 2	20
Panic Mansion	25
Pioneers	19
Rhino Hero Super Battle	28
Santorini	12
SOS Dino	29
Speed Colors	30
The Mind	7
Woodlands	13

SPIELE(F)INDEX

AUSGEZEICHNETE KINDERSPIELE 2018

Einstieg für Kinder



KINDERSPIEL DES JAHRES

Spiel	Alter	Einstieg	Spielerzahl	Seite
Funkelschatz	5	leicht	2–4	22



NOMINIERT

Emoji!	7	leicht	2–14	24
Panic Mansion	6	leicht	2–4	25



EMPFOHLEN

Die Legende des Wendigo	6	anspruchsvoll	2–6	26
Dino World	6	leicht	2–4	27
Rhino Hero Super Battle	5	mittel	2–4	28
SOS Dino	7	mittel	1–4	29
Speed Colors	5	leicht	2–5	30

SPIELE(F)INDEX

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2018



SPIEL DES JAHRES

Spiel	Alter	Einstieg	Spielerzahl	Seite
Azul	8	mittel	2-4	4



NOMINIERT

Luxor	8	mittel	2-4	6
The Mind	8	leicht	2-4	7



EMPFOHLEN

5-Minute Dungeon	8	mittel	2-5	8
Facecards	10	leicht	3-7	9
Majesty	10	mittel	2-4	10
Memoarr!	8	leicht	2-4	11
Santorini	8	leicht	2	12
Woodlands	10	mittel	2-4	13

SPIELE(F)INDEX

AUSGEZEICHNETE KENNERSPIELE 2018



KENNERSPIEL DES JAHRES

Spiel	Alter	Einstieg	Spielerzahl	Seite
Die Quacksalber von Quedlinburg	10	mittel	2-4	14



NOMINIERT

Ganz schön clever	10	mittel	1-4	16
Heaven & Ale	12	anspruchsvoll	2-4	17



EMPFOHLEN

Klong!	12	anspruchsvoll	2-4	18
Pioneers	10	mittel	2-4	19



SONDERPREIS

Pandemic Legacy – Season 2	14	anspruchsvoll	2-4	20
----------------------------	----	---------------	-----	----

Spiel des Jahres



IMPRESSUM

1. Auflage 2018

Redaktion: Spiel des Jahres e.V.
Heinrich-Hertz-Straße 9, 50170 Kerpen
Telefon: 02273 9531382 | mail@spiel-des-jahres.com

Gestaltung: Partner Satz GmbH, Riehler Straße 33, 50668 Köln,
kontakt@partnersatz-media.de

Druck: Kollin Medien GmbH, Gutenbergstr. 1-3, 95512 Neudrossenfeld

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

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