

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2019

Spiel des Jahres



WWW.SPIEL-DES-JAHRES.DE

INHALTSVERZEICHNIS

SPIEL DES JAHRES 4–5
JUST ONE

NOMINIERTE SPIELE 6–7
L.A.M.A./WERWÖRTER

EMPFOHLENE SPIELE 8–13

KENNERSPIEL DES JAHRES 14–15
FLÜGELSCHLAG

NOMINIERTE KENNERSPIELE 16–17
CARPE DIEM/DETECTIVE

EMPFOHLENE KENNERSPIELE 18–21

KINDERSPIEL DES JAHRES 22–23
TAL DER WIKINGER

NOMINIERTE KINDERSPIELE 24–25
FABULANTICA/GO GECKO GO!

EMPFOHLENE KINDERSPIELE 26–32

Die Juries 33

Bisherige Preisträger 34–37

Preisverleihungen 2019 38–39

Förderprogramm 40

Spielauteurs-Stipendium 41

Spielend für Toleranz 42–43

Register 44

Ausgezeichnete Spiele 2019 45–47

VORWORT

Liebe Spielerinnen
und Spieler,

am Spieltisch sind alle Menschen gleich. Für alle gelten dieselben Regeln, alle halten sich an dieselben Regeln. Deshalb unterstützt der Verein Spiel des Jahres die Initiative „Spielend für Toleranz“. Brett- und Gesellschaftsspiele sind ein wunderbares Beispiel dafür, wie wir Gemeinschaft erleben können. Wer mit anderen Menschen spielt, ist gegen Hass und Ausgrenzung.



Aus Hunderten von Neuerscheinungen haben wir, die Jurorinnen und Juroren, diejenigen Titel herausgefiltert, die garantiert für Spielspaß stehen. Das Spiel des Jahres vergeben wir seit exakt 40 Jahren. Seit 18 Jahren gibt es für die Kleinsten das Kinderspiel des Jahres, und seit acht Jahren das Kennerspiel des Jahres, das sich an erfahrenere Spielerinnen und Spieler richtet, die mehr Herausforderung suchen.

In dieser Broschüre sind nicht nur die Träger der Hauptpreise aufgeführt. Hier finden sich auch die mit einer Nominierung ausgezeichneten Titel und die Empfehlungslisten. Denn für jede Zeit, Gruppengröße, Spielerfahrung und Vorliebe gibt es ein Spiel, das ganz besonders herausragt.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen.

Harald Schrapers
Vorsitzender des Vereins
Spiel des Jahres



SPIEL DES JAHRES PREISTRÄGER 2019



JUST ONE

- 3–7 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 25 Euro
- Einstieg: leicht

„Schachtel“, „Würfel“, „Freizeit“, „Spaß“. Was könnten diese Begriffe assoziativ umschreiben? Klar! Ein Spiel! Im kooperativen „Just One“ muss stets einer der Spieler einen Begriff erraten. Die Hinweise gibt dabei nicht das Spiel vor, sondern die Runde der Mitspieler. Ohne sich im Team abzusprechen, notiert dafür zunächst jeder einen Hinweis, den er als Hilfestellung beisteuern möchte. Bevor der Ratende diese Wörter sehen darf, werden sie miteinander verglichen. Doppelungen werden aussortiert. Hätte also im obigen Beispiel der vierte Spieler auch „Würfel“ statt „Spaß“ aufgeschrieben, so wären nur „Schachtel“, und „Freizeit“ übrig geblieben. Womöglich hätte der Ratende dann trotzdem „Spiel“ getippt, vielleicht aber auch „Raucherpause“. „Just One“ ist ein lustiges Partyspiel für alle.

SPIEL DES JAHRES PREISTRÄGER 2019



BEGRÜNDUNG DER JURY

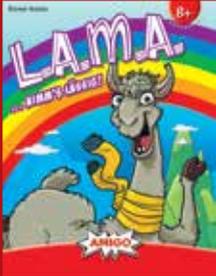
„Just One“ ist insbesondere durch seine Einfachheit genial. Es sticht dadurch hervor, dass es einen ungemeinen Sog entwickelt: Wer es in der Öffentlichkeit spielt, wird schnell Schaulustige anziehen, die am liebsten gleich mitspielen wollen. Und das machen diese dann oft auch, denn die Einstiegshürde ist so niedrig, dass jeder sie problemlos überwinden kann. Ein Geistesblitz kommunikativer Spiel Freude, der in jeder Runde einschlägt und einen bleibenden Eindruck hinterlässt.



von
LUDOVIC ROUDY, BRUNO SAUTTER
Verlag/Vertrieb
REPOS PRODUCTION/ASMODEE
Grafik
ÉRIC AZAGURY, FLORIAN POULLET



SPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2019



L.A.M.A.

- 2–6 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 8 Euro
- Einstieg: leicht

Alle mögen Lamas. Im schnellen Kartenspiel „L.a.m.a.“ erfreuen sie uns nicht nur als Motiv, sondern sie sind auch Pate für eine Abkürzung: „Lege alle Minuspunkte ab“. Hinter diesem Slogan verbirgt sich ein einfaches Prinzip für das Ausspielen der Karten. Auf eine Zahl darf nur dieselbe oder eine um eins höhere Zahl gelegt werden. Schnittstellen zwischen der Sechs und der Eins sind die Lamas. Legt jemand seine letzte Handkarte, kassieren die anderen Minuspunkte für ihre übrig gebliebenen Karten. Klingt banal, sorgt aber für Emotionen und viele eng aneinandergereihte Spannungsmomente. Das liegt an der besonderen Lama-Mathematik. Dank dieser lohnt es sich manchmal, auch mit voller Kartenhand zu passen. Und Rundengewinner bauen nicht selten gleich zehn Minuspunkte auf einmal ab.

von
REINER KNIZIA

Verlag
AMIGO

Grafik
**REY SOMMERKAMP,
BARBARA SPELGER**



SPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2019



WERWÖRTER

- 4–10 Spieler*
- ab 10 Jahren
- ca. 10 Minuten
- ca. 13 Euro
- Einstieg: mittel

* Abweichende Angabe
des Verlags: 3–10 Spieler

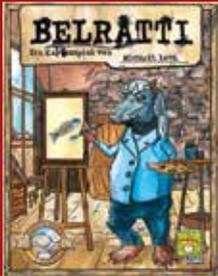
Wie lautet das Geheimwort, mit dem die Dorfbewohner die Werwölfe in die Flucht schlagen können? Der Bürgermeister kennt es. Alle anderen stellen ihm Fragen, die mit Ja oder Nein zu beantworten sind: „Kann man es essen?“ Oder: „Kann man es kaufen?“ Nur wenige Minuten haben die Spieler Zeit, um die Lösung zu finden. Eigentlich ein altbekanntes Ratespiel, doch hier erfordern die Fragen taktisches Gespür. Denn jeder Spieler hat eine geheime Rolle. Selbst die Werwölfe haben sich unter die Dorfgemeinde gemischt. Sie raten munter mit, obwohl sie das Zauberwort schon kennen. Sie versuchen, die Mitspieler auf falsche Fährten zu locken. Allzu verdächtig sollten sie sich dabei aber nicht verhalten, denn eine Enttarnung kann für sie genauso böse enden wie die Entdeckung des Zauberwortes.

von
TED ALSPACH
Verlag
RAVENSBURGER

Grafik
ROLAND MACDONALD



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



BELRATTI

- 3–7 Spieler
- ab 9 Jahren
- ca. 20–45 Minuten
- ca. 15 Euro
- Einstieg: mittel

Kunst am Fließband: Im kooperativen Assoziationspiel „Belratti“ müssen die Spieler eine Ausstellung nach der anderen mit ihren Kunstwerken bestücken. Doch keine Angst! Selber malen muss hier niemand. Jeder Spieler hält eine Auswahl bereits fertiggestellter Kunstwerke auf der Hand. Diese kann er beisteuern, um gemeinsam mit den anderen Künstlern die teils absurd anmutenden Wünsche der Museumsleiter zu erfüllen. In einer Runde können beispielsweise fünf Gemälde zu den Themen „Papierschiffchen“ und „Krankenhausbett“ gefordert sein. Das alleine ist schon ganz schön knifflig, und dann schmuggelt auch noch der Kunstfälscher Belratti zufällige Störkarten in die Auslage. Nur wenn die Museumsleiter die wahren Kunstwerke erkennen und thematisch richtig zuordnen, wird die Ausstellung ein Erfolg.

von
MICHAEL LOTH
Verlag/Vertrieb
REPOS PRODUCTION/ASMODEE
Grafik
ANNA OELDIG U. A.



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



DIZZLE

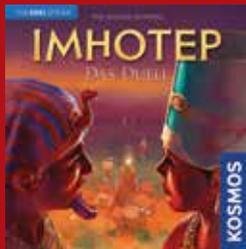
- 1–4 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 30 Minuten
- ca. 12 Euro
- Einstieg: mittel

Vermutlich handelt es sich bei „Dizzle“ um eine Wortneuschöpfung aus „Dice“ (engl. für „Würfel“) und „Puzzle“. Belegt ist das zwar nicht, aber zumindest naheliegend, beschreibt es doch das Spiel in zwei... Pardon... in einem Wort recht gut. Mit Würfeln wird gepuzzelt – und zwar auf Wertungsblättern, die genau vorgeben, auf welchen Feldern welche Würfelzahl abgelegt werden darf. Die Würfel wählen die Spieler aus einem gemeinsamen Angebot reihum aus. Da weitere Würfel immer nur angrenzend platziert werden dürfen, ergeben sich schnell Engpässe und Zwänge. Zum Glück kann bei Bedarf das komplette Würfelangebot neu geworfen werden – oft zum Verdruss der Mitspieler. Vier Level mit steigenden Anforderungen bringen viel Abwechslung in dieses taktische Würfelspiel mit Ärgerpotenzial.

von
RALF ZUR LINDE
Verlag
SCHMIDT
Grafik
ANNE PÄTZKE



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



IMHOTEP – DAS DUELL

- 2 Spieler
- ab 10 Jahren
- ca. 30 Minuten
- ca. 17 Euro
- Einstieg: mittel

Im Alten Ägypten konkurrieren Königin Nofretete und König Echnaton um Baustoffe für Monumente. Sie setzen Arbeiter in das neun Felder große Hafen-Raster ein, um an neue Güter zu kommen. Sobald mindestens zwei beliebige Figuren in einer Reihe oder Spalte stehen, darf das zugehörige Schiff entladen werden. Die Positionen der Figuren geben vor, wie die drei Plättchen vom Boot verteilt werden. Wer seine Arbeiter in diesem taktischen Zwei-Personen-Spiel clever postiert, erhält nicht nur die gewünschten Baustoffe, sondern gewinnt auch an Tempo, wenn er von den Entlade-Aktionen des Gegenübers profitiert. Wer ferner Spezialplättchen einsammelt und zur richtigen Zeit einsetzt, übertrumpft den Kontrahenten schließlich mit den eindrucksvolleren Tempeln, Obelisken, Grabkammern und Pyramiden.

von
PHIL WALKER-HARDING

Verlag
KOSMOS

Grafik
CLAUS STEPHAN, MICHAELA KIENLE



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



KRASSE KACKE

- 3–6 Spieler
- ab 8 Jahren
- ca. 15 Minuten*
- ca. 10 Euro
- Einstieg: leicht

* Abweichende Angabe des Verlags: Dauer 5–15 Minuten

Der Name dieses Spiels und die niedlichen Tierillustrationen zielen auf Kinder ab. Doch „Krasse Kacke“ macht auch Erwachsenen Spaß. Vor allem Kind geliebten Erwachsenen. Also uns. Wir müssen unsere eigenen Haustiere von dem Verdacht befreien, ein Häufchen in der Küche hinterlassen zu haben. Das klappt nur, wenn man ein Tier beschuldigt, das andere noch als Karte auf der Hand haben. Da fallen schon mal Sätze wie: „Nein, mein Hamster war es nicht. Es war eine Katze.“ Dann wird es rasant: Nur der Schnellste wird seine Karte los und verdächtigt nun seinerseits ein Tier. Nicht jeder behält bei dieser Mischung aus Reagieren und Merken den Überblick. Und das bringt uns Menschen zum Lachen. Wer ein Tier verdächtigt, das kein Mitspieler mehr auf der Hand hat, muss das (Papp-)Häufchen wegmachen...

von
JONATHAN FAVRE-GODAL

Verlag
PEGASUS SPIELE

Grafik
STEEVE AUGIER



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



REEF

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

Im taktischen Legespiel „Reef“ lassen die Spieler bunte Korallenriffe entstehen, indem sie Spielsteine auf ihren Tableaus stapeln. Gesteuert wird das Wachstum über Karten mit Doppelfunktion: Spielt man eine Karte aus, darf man zunächst neue Korallensteine der festgelegten Farbe in seinem Riff platzieren. Direkt im Anschluss erfolgt dann eine durch die Karte vorgegebene Wertung bestimmter Farb- und Formkonstellationen. Der raffinierte Kniff: Der Wertungsteil einer Karte passt nie zu der Farbe der Korallen, die man vorher setzen durfte. Erfolgreich sind deshalb Riffbauer, die gut zueinanderpassende Karten aus der gemeinsamen Auslage ergattern und diese über mehrere Züge clever kombiniert ausspielen. Eine knifflige Aufgabe, die mit einfachen Regeln viel Tiefe erzeugt.

von
EMERSON MATSUUCHI
Verlag/Vertrieb
NEXT MOVE/PEGASUS SPIELE
Grafik
CHRIS QUILLIAMS



SPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



SHERLOCK

- „Letzter Aufruf“,
„Der Fluch des Qhaqya“
und „Tod am 4. Juli“
- 1–8 Spieler
 - ab 12 Jahren
 - ca. 60 Minuten
 - ca. 8 Euro
 - Einstieg: mittel

Wer kann wie der englische Meisterdetektiv kombinieren? In den drei ersten Kriminalfällen der Kartenspielreihe „Sherlock“ müssen die Spieler jeweils gemeinsam einen Mord aufklären. Nach einer kurzen Einleitung erfahren die Ermittler allerdings nur bruchstückhaft Hintergründe und Indizien. Jede einzelne Karte ist dabei wie ein Puzzleteil. Erschwerend kommt hinzu, dass die Spieler nur grobe Angaben zu ihren Handkarten machen dürfen. Trotzdem sollten sie erkennen, welche Informationen für den Fall wichtig sind – und die entsprechende Karten offen ausspielen. Oder merken, dass eine Karte nur ablenkende Angaben enthält – und die Karte abwerfen. Wer zu wenig Karten abwirft, verliert sofort. Am Ende sind Köpfchen und Fantasie vonnöten, um möglichst viele Fragen zum Fall richtig zu beantworten.

von
JOSEP IZQUIERDO, MARTI LUCAS
Verlag
ABACUSSPIELE
Grafik
ALBA ARAGÓN



KENNERSPIEL DES JAHRES PREISTRÄGER 2019



FLÜGELSCHLAG

- 2–5 Spieler*
- ab 10 Jahren
- ca. 40–75 Minuten
- ca. 50 Euro
- Einstieg: anspruchsvoll

* Abweichende Angabe
des Verlags: 1–5 Spieler

Mehr als 900 Vogelarten leben in Nordamerika, knapp ein Fünftel davon lässt Autorin Elizabeth Hargrave in ihrem Optimierspiel „Flügelschlag“ flattern – vom Amerikanischen Schlangenhalsvogel bis zum Zwergsultanshuhn. Wer einen Vogel anlockt, spielt die entsprechende Karte in einen für das Tier artgerechten Lebensraum aus. An jedes Gebiet ist eine der Basisaktionen des Spiels gekoppelt, welche mit jedem neuen Vogel aufgewertet wird. Wer bringt beispielsweise die Eier-Maschinerie ins Laufen? Zudem tritt jeder in wechselnden Kategorien mit den Mitspielern in Konkurrenz: Wer zählt die meisten Vögel, die in Bruthöhlen nisten? Wer hat die meisten Vögel im Grasland? An dem elegant und detailverliebt gestalteten „Flügelschlag“ werden nicht nur Vogelliebhaber ihre Freude haben.

von
ELIZABETH HARGRAVE

Verlag
FEUERLAND

Grafik
**NATALIA ROJAS, ANA MARIA MARTINEZ
JARAMILLO, BETH SOBEL**



KENNERSPIEL DES JAHRES PREISTRÄGER 2019

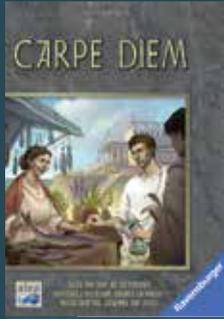


BEGRÜNDUNG DER JURY

Brettspiele und Vogelkunde – also doppelt unsexy und angestaubt? Mitnichten! „Flügelschlag“ präsentiert sich nicht mit zerzaustem Federkleid, sondern ist frisch und en vogue. Thematisch liebevoll und redaktionell sorgsam feingeschliffen: Hier hat Autorin Elizabeth Hargrave ein nahezu makellostes Gesamtkunstwerk geschaffen. Eingängige Spielmechanismen, ein schnörkelloser Ablauf und eine hohe Taktung wichtiger Entscheidungen machen „Flügelschlag“ zu einem wahren Überflieger.



KENNERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2019



CARPE DIEM

- 2–4 Spieler
- ab 12 Jahren*
- ca. 45–75 Minuten
- ca. 40 Euro
- Einstieg: anspruchsvoll

* Abweichende Angabe
des Verlags: ab 10 Jahren

Wir entwickeln Stadtviertel im Alten Rom. Kulturlandschaften und Gebäude werfen Erträge ab oder ermöglichen andere Fortschritte. Die Anordnung der Bauten sollte dabei den individuellen Anforderungen folgen, die uns der eigene Spielplan vorgibt. Neue Teile sammelt man mit seiner Patrizier-Figur ein; die allerdings hat nur einen kleinen Bewegungsradius. Wer klug vorgeht, lässt sich in seinem Plättchen-Puzzle viele Optionen offen, um stets sinnvoll weiterbauen zu können. Zugleich sollte die Auslage der Aufträge beachtet werden. Denn am Ende einer Runde hat jeder die Vorgaben zwei benachbarter Auftragskarten zu erfüllen. Jede Kombination kann pro Partie nur einmal gewählt werden. Dadurch entsteht ein strategischer Wettlauf um die lukrativsten Aufträge. Also: Carpe Diem! Nutze den Tag!

2019

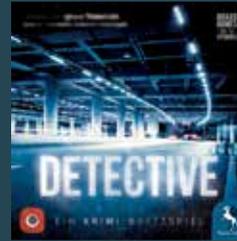


KRITIKERPREIS

nominiert zum
KENNERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
STEFAN FELD
Verlag
ALEA RAVENSBURGER
Grafik
LALANDA HRUSCHKA

KENNERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2019



DETECTIVE

- 1–5 Spieler
- ab 16 Jahren
- ca. 120–240 Minuten*
- ca. 40 Euro
- Einstieg: anspruchsvoll

* Abweichende Angabe
des Verlags: Spieldauer
120–180 Minuten

Eine goldene Uhr, die im Zweiten Weltkrieg in Polen geraubt wurde, taucht mehr als 70 Jahre später in einem Auktionshaus in den USA wieder auf. Wie das passieren konnte, sollen die Spieler als Ermittler der neu gegründeten Antares-Sonderbehörde gemeinsam herausfinden. Doch das ist nur der Auftakt zu einem vielschichtigen und verworrenen Kriminalfall, der sich über mehr als ein halbes Jahrhundert erstreckt. In fünf aufeinander aufbauenden Fällen tauchen die Spieler immer tiefer in die Geschichte von „Detective“ ein, führen Verhöre, sichten Beweismaterial, müssen ihrer Intuition folgen, Spuren auch mal aufgeben und an anderen Stellen vertieft recherchieren. Unterstützt durch eine eigene Computer-Datenbank und eng angelehnt an historische Begebenheiten, hat sich selten ein Spiel so realistisch angefühlt.

2019



KRITIKERPREIS

nominiert zum
KENNERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
**IGNACY TRZEWICZEK, PRZEMYSŁAW
RYMER, JAKUB ŁAPOT**
Verlag/Vertrieb
PORTAL GAMES/PEGASUS SPIELE
Grafik
**AGA JAKIMIEC, EWA KOSTORZ,
Rafał SZYMA**

KENNERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



ARCHITEKTEN DES WESTFRANKEN- REICHS

- 1–5 Spieler
- ab 12 Jahren
- ca. 60–80 Minuten
- ca. 50 Euro
- Einstieg: anspruchsvoll

Wer hätte es gedacht? „Team“ steht doch nicht immer für „Toll, ein anderer macht’s“. In „Architekten des Westfrankenreichs“ bedeutet „Team“ stattdessen: „Tatsache, echt alle malochen!“. In diesem Arbeiter-Einsatz-Spiel werden die Aktionen der Spieler umso stärker, je mehr Arbeiter sie an den einzelnen Orten versammeln. Eine Figur produziert eine Einheit Holz, eine Gruppe aus drei Figuren drei Einheiten. In schnellen Zügen werden so Rohstoffe abgebaut und Lehrlinge rekrutiert, um Stadtgebäude zu errichten und den Bau der Kathedrale voranzutreiben. Ferner können Arbeitstrupps allzu gieriger Mitspieler gefangen genommen und eingekerkert werden. Und auch die Tugendhaftigkeit des eigenen Handelns sollte man in diesem kurz getakteten Strategiespiel voller spannender Kniffe im Auge behalten.

von
SHEM PHILLIPS, SAM MACDONALD

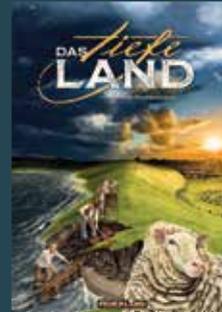
Verlag
SCHWERKRAFT

Grafik
MIHAJLO DIMITRIEVSKI



Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2019

KENNERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



DAS TIEFE LAND

- 2–4 Spieler
- ab 12 Jahren
- ca. 50–100 Minuten
- ca. 50 Euro
- Einstieg: sehr anspruchsvoll

Ein Deich soll die Nutzfläche an der Nordseeküste vor Fluten zu schützen. Doch wird seine Höhe reichen? Die Antwort hängt von den Unwägbarkeiten der Natur ab. Und vom Zusammenhalt der Menschen. Im Strategiespiel „Das tiefe Land“ müssen sich die Spieler entscheiden, wie sie ihr Engagement gewinnbringend in Deichbau und Schafzucht aufteilen. Dazu entsenden sie Arbeiter, die entweder den Schutzwall erhöhen oder die Weidefläche hinter dem Deich vergrößern. Schwappt beim Hochwasser das Meer über die Kante, sinkt der Schafpreis und die Arbeit am Deich erhält zunehmende Anerkennung. Wer zu wenig Sinn für Gemeinschaftsarbeit gezeigt hat, wird in diesen Momenten mit Deichbruchmarkern bestraft, die am Ende richtig teuer werden können. Dann nämlich, wenn der Deich der finalen Sturmflut nicht standhält.

von
CLAUDIA UND RALF PARTENHEIMER

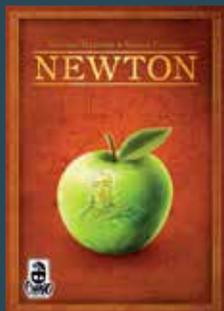
Verlag
FEUERLAND

Grafik
ANDREA BOEKHOFF



Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2019

KENNERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



NEWTON

- 1–4 Spieler
- ab 14 Jahren*
- ca. 90 Minuten
- ca. 45 Euro
- Einstieg: sehr anspruchsvoll

* Abweichende Angabe des Verlags: ab 12 Jahren

In die Fußstapfen großer Erfinder tretend, agieren die Spieler in „Newton“ als ambitionierte Wissenschaftler. Sie begeben sich auf Forschungsreise, absolvieren Studiengänge und legen eigene Bibliotheken an. Ein trickreicher Kartenmechanismus verstärkt die verschiedenen Aktionen, wenn sie innerhalb einer Runde mehrfach angewendet werden. Im Verlauf einer Partie gilt es deshalb, in wenigen Zügen eine spielmechanisch gut geölte Maschine ohne Reibungsverluste ins Laufen zu bringen. Wer sich bei der Feinjustierung seiner Kartenhand geschickt anstellt und mit Weitsicht die besten Strategien entwickelt, dem winkt ein Platz in den Geschichtsbüchern. „Newton“ erweist sich als anspruchsvolle Aufgabe für Leute, welche die Zahnräder in ihren Gehirnen gerne auf die Probe stellen.

von
SIMONE LUCIANI, NESTORE MANGONE

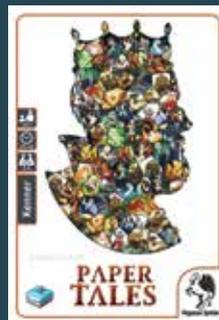
Verlag/Vertrieb
CRANIO CREATIONS/ASMODEE

Grafik
KLEMENS FRANZ



Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2019

KENNERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



PAPER TALES

- 2–5 Spieler
- ab 10 Jahren
- ca. 30–45 Minuten
- ca. 30 Euro
- Einstieg: anspruchsvoll

Im taktischen Kartenspiel „Paper Tales“ bauen die Spieler Königreiche auf, deren Untertanen der Alterung unterliegen und in der Regel nur zwei der insgesamt vier Runden überleben. Ein gnadenloses Spiel? Nein, ein dynamisches, das über mehrere Partien entdeckt werden will! Anfangs vier, später bis zu fünf Karten dürfen die Spieler in ihrem Königreich platzieren. Ritter zum Beispiel erhöhen die Kampfstärke für die Duelle mit den Sitznachbarn, Holzhändler bringen Ressourcen für den Gebäudebau und der Drache ermöglicht besondere Aktionen. Manche Karten ergänzen sich gut, doch kommen diese überhaupt ins Spiel? Und wenn ja: Wann? Zudem ist das eigene Königreich viel zu klein, um all die Einheiten unterzubringen, die man gerne nutzen möchte. Hier wird die Qual der Wahl zum Spielerlebnis.

von
MASATO UESUGI
Verlag/Vertrieb
FROSTED GAMES/PEGASUS SPIELE
Grafik
CHRISTINE ALCOUFFE



Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2019

KINDERSPIEL DES JAHRES PREISTRÄGER 2019



TAL DER WIKINGER

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

Wenn im Dorf der Nordmänner die Fässer rollen, sind alle mit Feuereifer dabei, große wie kleine Wikinger. Außen stehen die Schiffe bereit, Beute aufzunehmen, in der Mitte die Fässer. Die werden mit einer gewaltigen Kugel umgekegelt, aber bitte gezielt. Denn oberhalb des Dorfs verläuft ein Steg. Die Farbe der umgeworfenen Fässer bestimmt, wessen Spielerchip dort wohin bewegt wird. Im Idealfall gibt es Belohnungen. Wer jedoch Pech hat und vom Ende des Stegs ins Wasser fällt, löst die Rundenwertung für die anderen aus und geht selber leer aus. „Tal der Wikinger“ ist ein aufregender Beutezug, bei dem man mit Geschick einfach drauflos spielen kann. Die taktischen Überlegungen beim Positionskampf auf dem Steg erschließen sich mit zunehmender Erfahrung und garantieren lang anhaltenden Spielspaß.

von
WILFRIED UND MARIE FORT

Verlag
HABA

Grafik
MAXIMILIAN MEINZOLD



KINDERSPIEL DES JAHRES PREISTRÄGER 2019



BEGRÜNDUNG DER JURY

Losspielen will jeder – allein wegen des bildhübschen Materials. Loskegeln kann auch jeder. Da fliegen die Fässer, da ist die Freude groß. Die Finessen lernt man hier quasi Knall auf Fall. Und wenn es mal danebengeht, steigert das nicht den Frust, sondern nur noch den Ehrgeiz für eine weitere Partie. Wie das Autorenpaar Fort im „Tal der Wikinger“ zugleich Geschick und taktisches Denken herausfordert, ist in seiner Mischung so einzig- wie neuartig.



KINDERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2019



FABULANTICA

- 2–5 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 20–30 Minuten
- ca. 25 Euro
- Einstieg: mittel

Willkommen in „Fabulantica“, dem Reich der Märchen, in dem sich gestiefelter Kater und Zauberlehrling, Hexe und Djinn „Guten Tag“ sagen. Im Sinne der Familienzusammenführung sind die Spieler in dem magischen Reich unterwegs. Ihre Aufgabe: jeweils jene beiden Figuren aufzusuchen, die auf den Auftragskarten am Spielfeldrand abgebildet sind. Dazu reisen sie zu Lande, zu Wasser und – dank fliegendem Teppich – sogar durch die Luft, vorausgesetzt, sie haben die zu den Landschaftstypen passenden Reisekarten gesammelt. Haben sie eine Ortschaft erreicht, schauen sie im dortigen Turm nach, welche Märchenfigur sich darin versteckt hat, und merken sich das hoffentlich gut. Denn auf das Gedächtnis kommt es in diesem vielschichtigen Laufspiel ebenso an wie auf erste taktische Überlegungen.

von
MARCO TEUBNER
Verlag
PEGASUS SPIELE
Grafik
ANNE PÄTZKE



KINDERSPIEL DES JAHRES NOMINIERT 2019



GO GECKO GO!

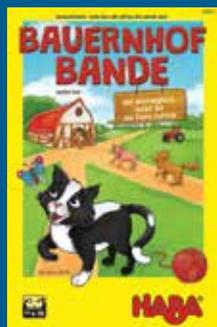
- 2–4 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 30 Euro
- Einstieg: mittel

Dem Ziel so nah und doch so fern – auf dem Flusslauf liefern sich Gecko, Frosch, Schildkröte und Krokodil einen spannenden Wettstreit. Welcher Freundeskreis surft am schnellsten auf Blättern durchs Nass und landet zuerst auf dem Baumstamm-Treppchen? Kühne Taktik und punktgenaues Teambuilding entscheiden in diesem Würfel-Laufspiel über Sieg und Niederlage. Mal lohnt es, das Würfelglück aktiv zu nutzen und seine Teammitglieder Blatt für Blatt nach vorne zu ziehen, mal ist es klüger, einfach nur auszuharren und sich von der Strömung gen Ziel treiben zu lassen – vielleicht sogar bequem auf dem Rücken des Stärkeren. Dann bergen jedoch tief hängende Hindernisse Gefahr. Ein ausgeklügelter Schiebemechanismus erfordert wohlüberlegte Spielzüge und schenkt gleichzeitig überraschende Momente.

von
JÜRGEN ADAMS
Verlag
ZOCH
Grafik
GABRIELA SILVEIRA



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



BAUERNHOF- BANDE

- 2–4 Spieler
- ab 4 Jahren
- ca. 5–15 Minuten
- ca. 10 Euro
- Einstieg: leicht

Anarchie auf der Farm der Tiere – Bauer Fridolin und Hütehund Lilli haben ihre liebe Not, das freche Ferkelchen und seine freiheitsliebenden Freunde Katze, Maus und Co. im Zaum zu halten. Durch Würfel- und Kartenglück können die Kinder gemeinsam gegensteuern. Mit leckerem Käse lockt man Mäuse, mit einer fetten Fliege den Frosch. Wer Farmer Fridolin oder Hündchen Lilli würfelt, muss entscheiden, wo die Not am größten ist und welchen Rumtreiber er zuerst zurück in den Stall holt. Die Kinder gewinnen nur gemeinsam, wenn sie ihre Spielzüge clever planen und sich gut absprechen. Bauer sucht Tier – mit kindgerechten Regeln und steiler Spannungskurve entsteht hier ein rundum gelungenes, kooperatives Abenteuer mit wunderschön gestalteten, griffigen Holztierchen.

von
JUSTIN LEE

Verlag
HABA

Grafik
ANNA-LENA KÜHLER



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



CONCEPT KIDS – TIERE

- 2–12 Spieler
- ab 4 Jahren
- ca. 20 Minuten
- ca. 25 Euro
- Einstieg: leicht

Muh – Mia – Mäh! Kuh – Katze – Schaf! Tiere an ihren typischen Geräuschen zu erkennen, ist oft gar nicht so schwer. Doch was, wenn lediglich deren Eigenschaften beschrieben werden – ob das Tier groß oder klein ist, wo es lebt und was es frisst? Bei „Concept Kids – Tiere“ wimmelt es auf dem großen Spielbrett nur so von Symbolen zu Aussehen, Lebensraum und Verhaltensweisen von Tieren. Gemeinsam markieren die Kinder passende Piktogramme mit kleinen Bilderrahmen, um das gesuchte Tier nach und nach so treffend zu beschreiben, dass der Ratende möglichst viele Treffer für das gesamte Team holt. Das einzigartige Spielkonzept fördert die Anwendung von Symbolen und deren Bedeutungen. Verschiedene Varianten machen dieses spannende Ratespiel zu einem echten Partykracher für Kinder und Erwachsene.

von
**ALAIN RIVOLLET,
GAËTAN BEAUJANNOT**
Verlag/Vertrieb
REPOS PRODUCTION/ASMODEE
Grafik
ÉRIC AZAGURY



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



MAGIC MAZE KIDS

- 2–4 Spieler
- ab 5 Jahren
- ca. 15 Minuten
- ca. 30 Euro
- Einstieg: mittel

Ein Königreich für einen Frosch, leider buchstäblich. Denn Seine Majestät hat sich verzaubert, jetzt sitzt sie herum und quakt und ist auf Hilfe angewiesen. Also machen sich Prinz, Prinzessin, Magier und Ritter auf den Weg in den Wald, um in ihrem Hexenkessel Zutaten für den Gegenzauber zu sammeln. Das klappt in diesem originellen kooperativen Spiel nur, wenn sie gut zusammenarbeiten und sich absprechen. Denn jeder Spieler darf zwar alle Figuren bewegen, aber jeweils nur in eine Himmelsrichtung. Vier Szenarien umfasst das Spiel. Neue Regeln werden behutsam durch kleinere Lernspiele eingeführt. Da tauchen Monster auf, bekommen die Figuren Sonderfähigkeiten, wird schließlich unter Zeitdruck gespielt. Am Ende steht ein märchenhaftes Abenteuer für die ganze Familie.

von
KASPER LAPP

Verlag/Vertrieb
SIT DOWN!/PEGASUS SPIELE

Grafik
GYOM



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



MONSTERBANDE

- 2–8 Spieler
- ab 7 Jahren
- ca. 25 Minuten
- ca. 20 Euro
- Einstieg: leicht

Hilfe, die Monster sind los! 54 einzigartige Kreaturen tummeln sich in der Tischmitte. Manche Monster sind gelb, andere rot, manche haben sechs Augen, andere spitze Zähne und Hörner. 12 solcher Eigenschaften unterscheiden diese wilde Bande, doch jeder besitzt auch einen identischen Zwilling. Dieser versteckt sich im verdeckten Kartenstapel. Der Startspieler zieht die oberste Karte und versucht, seinem Team das Zwillingsmonster so schnell wie möglich zu beschreiben. Dabei muss er jedoch zwei ausliegende Würfel beachten, die zeigen, welche zwei Merkmale gerade nicht genannt werden dürfen. Nur wer in diesem frech illustrierten Teamspiel präzise beschreibt, genau hinschaut und schnell reagiert, wird mit den meisten Kartenpaaren und monstermäßigem Glücksgefühl belohnt.

von
FLORIAN BIEGE

Verlag
DREI HASEN IN DER ABENDSONNE

Grafik
FLORIAN BIEGE



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



MONSTER MATCH

- 2–6 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 10 Minuten
- ca. 13 Euro
- Einstieg: leicht

Ach, du Schreck – in Donut-City fallen gefräßige Monster ein! Von großem Appetit getrieben, sind sie auf der Suche nach süßen Kringeln. Zehn verschiedene Kreaturen liegen offen auf dem Tisch – die einen glotzen aus fünf Glubsch- augen, die anderen winken mit Viel-Armen oder balancieren auf nur einem Bein. Zwei Würfel bestimmen, welches Merkmal in welcher Anzahl die Kinder suchen sollen. Wer blitzschnell reagiert, ergattert zwar zuerst eine passende Karte, wer aber genauer hinschaut, findet die wertvollere. Denn entscheidend ist, wie viele Donuts auf der Karte zu sehen sind. Wer die meisten Leckereien vor den Schlecker- mäulern rettet, gewinnt dieses frech illustrierte, varianten- reiche Karten-Match, bei dem schon allein die Verpackung ein echter Hingucker ist.

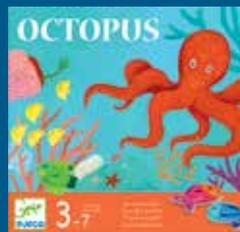
von
KEN GRUHL, QUENTIN WEIR

Verlag
KOSMOS

Grafik
LINDA DESANTIS, BEN GOLDMAN



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



OCTOPUS

- 2–4 Spieler
- ab 3 Jahren
- ca. 5 Minuten
- ca. 29 Euro
- Einstieg: leicht

Vorsicht, ihr kleinen Fische! Kommt ihr dem Oktopus zu nahe, erlebt ihr euer blaues Wunder. Dann versprüht der Krake verärgert seine Tinte und färbt das Meer zur trüben Brühe, aus dem euch nur noch geschickte Hochseefischer retten können. Behutsam nehmen zwei Kinder einen Fisch an ihre Angeln und hieven ihn gemeinsam von einem Spielkarton hinüber in den anderen – ganz vorsichtig vorbei an den gefährlichen Fangarmen des großen dreidimensionalen Kraken. Und sofort geht das nächste Team auf Rettungstour. Wenn sich vor Ablauf der Sanduhr sämtliche Fische in der glasklaren Lagune tummeln, gewinnen alle Kinder gemeinsam dieses gute alte Angelspiel in neuem Gewand, jetzt als kooperatives, aufregendes Geschicklichkeitsspiel, mit wunderschön gestalteten, stabilen Holzteilen für jüngste Spielanfänger.

von
**GRÉGORY KIRSZBAUM,
ALEX SANDERS**

Verlag/Vertrieb
DJECO/FANTASIE4KIDS

Grafik
ALEX SANDERS



KINDERSPIEL DES JAHRES EMPFOHLEN 2019



VOLL VERWACKELT

- 2–4 Spieler
- ab 6 Jahren
- ca. 25 Minuten
- ca. 25 Euro
- Einstieg: leicht

Wer leckere Kokosnüsse ernten möchte, muss hoch klettern – eine sehr wacklige Angelegenheit. Löwe, Giraffe, Elefant und Zebra lassen sich trotzdem darauf ein und kraxeln nun auf einer Palme herum, die obendrein auf einem Wackelfelsen steht – eine eindrucksvolle 3D-Konstruktion. Wer dran ist, muss das erwurfene Tier versetzen. Gelingt das, gibt es Kokosnüsse. Die lagert man entweder auf einem Wiesentableau zwischen. Oder aber man räumt die bisherige Beute von der Wiese in den sicheren Garten. Denn wer die Konstruktion aus dem Gleichgewicht bringt, verliert alle Nüsse, die er nicht eingelagert hat, an das hungrige Krokodil. „Voll verwackelt“ ist ein hinreißendes Geschicklichkeitsspiel mit vier Schwierigkeitsstufen, bei dem man das Glück nie zu sehr herausfordern sollte.

von
**WOLFGANG DIRSCHERL,
MANFRED REINDL**

Verlag
QUEEN GAMES

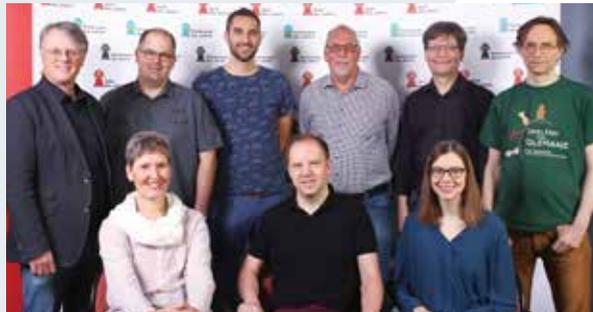


Auf der
Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres“
2019

DIE JURYS 2019

Das Spiel des Jahres wurde erstmals 1979 als Preis für analoge Gesellschaftsspiele verliehen. Berücksichtigt werden deutschsprachige Spiele des aktuellen Jahres und des Jahres davor. Seit 2001 gibt es das Kinderspiel des Jahres und seit 2011 das Kennerspiel des Jahres. Sowohl die ehrenamtlich tätige Jury für das Spiel und das Kennerspiel als auch die für das Kinderspiel des Jahres bestehen aus unabhängigen Spielekritikerinnen und -kritikern, die dem Verein Spiel des Jahres angehören. Die Kinderspiel-Jury wird zudem durch drei Beiräte verstärkt.

DIE JURY „SPIEL UND KENNERSPIEL DES JAHRES“



Harald Schrapers, Tim Koch, Martin Klein, Wieland Herold, Bernhard Löhlein, Udo Bartsch. Sitzend: Sandra Lemberger, Karsten Grosser, Julia Zerlik. Es fehlt: Chris Mewes.

DIE JURY „KINDERSPIEL DES JAHRES“



Stefanie Marckwardt, Sabine Koppelberg, Hauke Petersen (Beirat), Gaby Kaufmann (Beirätin), Stefan Gohlisch, Tina Kraft, Cordula Dernbach (Beirätin), Christoph Schlewinski.

BISHERIGE PREISTRÄGER SPIEL DES JAHRES



1979



1980



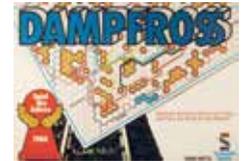
1981



1982



1983



1984



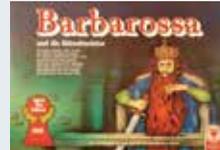
1985



1986



1987



1988



1989



1990



1991



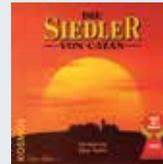
1992



1993



1994



1995



1996



1997



1998



1999



2000



2001



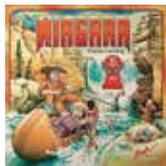
2002



2003



2004



2005



2006



2007



2008



2009



2010



2011



2012



2013



2014



2015



2016



2017



2018



2019

BISHERIGE PREISTRÄGER KINDERSPIEL DES JAHRES



2001



2002



2003



2004



2005



2006



2007



2008



2009



2010



2011



2012



2013



2014



2015



2016



2017

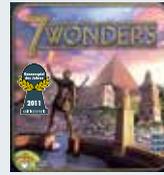


2018



2019

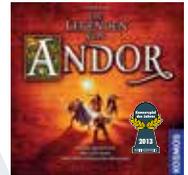
BISHERIGE PREISTRÄGER KENNERSPIEL DES JAHRES



2011



2012



2013



2014



2015



2016



2017



2018



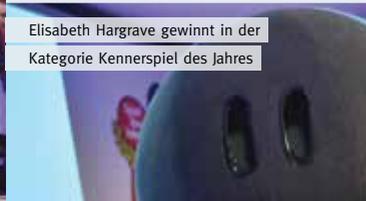
2019



Spiel und Kennerspiel des Jahres:
Harald Schrapers eröffnet die Preisverleihung in Berlin



Eine Runde „Just One“



Elisabeth Hargrave gewinnt in der
Kategorie Kennerspiel des Jahres



Spiel-des-Jahres-Sieger Bruno Sautter
und Staatsministerin Monika Grütters



Kulturstaatsministerin Monika Grütters
betont die kulturelle Bedeutung des Spielens



Freude über den Sieg von „Flügel Schlag“



Marie und Wilfried Fort gewinnen
die Kinderspiel-des-Jahres-Auszeichnung



„Tal der Wikinger“-Illustrator
Maximilian Meinzold und das Autorenpaar
Wilfried und Marie Fort



Sabine Koppelberg begrüßt die Gäste bei
der Kinderspiel-des-Jahres-Verleihung in Hamburg



Jubel in der Hamburger Speicherstadt

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 2019 lag der besondere Förderschwerpunkt beim Spielen in Bibliotheken und Ludotheken mit Aktionstagen, nachhaltigen Spieleanschaffungen und dem Aufbau einer Spieleausleihe.

160 Anträge gingen ein – ein neuer Rekord. 109 Projekte werden 2019 mit einem Gesamtvolumen von über 87.000 Euro gefördert. Die Fördersumme überschreitet deutlich die der vergangenen Jahre. Der Verein Spiel des Jahres hat erkannt, dass in diesem Bereich ein sehr großer Bedarf besteht und sich dafür entschieden, eine deutlich höhere Summe zur Verfügung zu stellen. So konnten möglichst viele Bibliotheken und Ludotheken mit einer Förderung bedacht werden.

Für das Jahr 2020 ist folgender Unterstützungsbereich vorgesehen: Der Spiel des Jahres e.V. fördert Projekte, die es sich zum Ziel setzen, Menschen mit Handicaps den Zugang zu Spielen zu ermöglichen. Informationen und ein Antragsformular sind auf spieldesjahres.de unter dem Menüpunkt „Wir fördern“ – „Förderantrag stellen“ zu finden. Bewerbungsschluss ist der 30. November 2019.



Spielen in einer Bibliothek

SPIELEAUTOREN-STIPENDIUM

Der 38-jährige Michael Modler ist der Gewinner des Spieleautoren-Stipendiums 2019/20. Auf dem von der Spieleautorenunft veranstalteten Autorentreffen in Göttingen nahm er den mit 3.000 Euro dotierten Preis entgegen, der vom Verein Spiel des Jahres finanziell getragen wird.

Michael Modler ist Sozialpädagoge und lebt in Ritterhude bei Bremen. Ausgewählt wurde er von einer dreiköpfigen Jury, der neben dem Vorjahresstipendiaten Richard Haahrhoff die renommierten Spieleredakteure Lothar Hemme und Henning Kröpke angehörten. Die Juroren bezeichneten Modler als einen jungen Mann, der vor Ideen übersprudelt. Er wache sogar nachts auf, wenn Inspirationen für neue Spielideen bei ihm landen, und das seien sogar die besonders guten.

Das Spieleautoren-Stipendium soll „Nachwuchskräften“ Einblicke in unterschiedliche Bereiche der Spieleszene ermöglichen. Hierbei soll nicht nur der Blick für die reine Autorentätigkeit geschärft werden, auch Verbraucherperspektiven und das spieltheoretische Umfeld gehören zu den Inhalten. Das Stipendium umfasst mehrere Praktika, unter anderem bei Spielerverlagen und im Spielwarenfachhandel.



Michael Modler: Stipendiat 2019/20

SPIELEND FÜR TOLERANZ

Spielen bedeutet respektvolles Miteinander, Gleichheit, Fairness und Dialog. Deswegen haben sich an die 100 Spieljournalistinnen und -journalisten sowie Bloggerinnen und Blogger zur Initiative „Spielend für Toleranz“ zusammengenommen, um ein gemeinsames Zeichen gegen rechte Hetze, gegen Ausgrenzung, Antisemitismus und Fremdenfeindlichkeit zu setzen. Auch eine Reihe von Autorinnen und Autoren, Illustratoren, Verlagen, Spielerevents und Geschäften haben sich angeschlossen.



Alle eint das Bestreben, die offene Gesellschaft und die europäischen Werte gegen diejenigen zu verteidigen, die in den sozialen Medien Hassbotschaften verbreiten, Desinformation mit Fake News betreiben und die Meinungs- und Pressefrei-

heit beschneiden wollen. Denn die Spiele-Szene steht für Toleranz und Respekt gegenüber jedermann, ganz egal welcher Herkunft, welchen Geschlechts, welcher sexuellen Identität oder religiösen Überzeugung er oder sie ist.

Spiele schaffen einen Rahmen, um aufeinander zuzugehen, einander kennenzulernen und Regeln zu folgen, die für alle gelten. Werte, die am Spieltisch so wichtig sind, sind im echten Leben noch viel unverzichtbarer. Für die laute Minderheit, die sich uneinsichtig nicht an diese Normen halten will, gibt es nur eine Antwort: Mit Euch spielen wir nicht! Und zwar im Großen wie im Kleinen.



Im niedersächsischen Asendorf dreht „Looping Louie“ seine Runden



Der Verein Spiel des Jahres hat in den letzten Monaten sehr viele dezentrale „Spielend für Toleranz“-Veranstaltungen unterstützt. Diese fanden in Kultur-, Gemeinde- und Jugendzentren, Bibliotheken, Spieleclubs sowie an anderen Orten statt, überall organisiert von Freiwilligen mit Spaß am Spielen und dem Wunsch, sich gesellschaftlich aktiv einzubringen. Der Verein Spiel des Jahres spendete dafür umfassende Servicepakete, die neben einem Banner, mehreren Buttons, Siegpunktblöcken und Plakaten auch 15 Spiele enthalten. Neben „Azul“ wurden dafür „Déjà vu“, „Drecksau“, „Emojito“, „Facecards“, „Funkelschatz“, „Geistesblitz“, „Icecool“, „Kingdomino“, „Klask“, „Looping Louie“, „Memoarr“, „The Mind“, „Panic Mansion“ und „Qwirkle“ ausgewählt – leicht zugängliche Titel, die ohne große Worte auskommen und ohne tiefere Deutschkenntnisse spielbar sind. Sie verdeutlichen, welche Bedeutung das Spiel für Gemeinschaft haben kann. Hier kommt man sich näher, baut Schranken ab und schließt neue Freundschaften.



„Emojito“ in Duisburg

REGISTER

Architekten des Westfrankenreiches	18
Bauernhof-Bande	26
Belratti	8
Carpe Diem	16
Concept Kids – Tiere	27
Das tiefe Land	19
Detective	17
Dizzle	9
Fabulantica	24
Flügel Schlag	14
Go Gecko Go	25
Imhotep – Das Duell	10
Just One	4
Krasse Kacke	11
L.a.m.a.	6
Magic Maze Kids	28
Monster-Bande	29
Monster Match	30
Newton	20
Octopus	31
Paper Tales	21
Reef	12
Sherlock	13
Tal der Wikinger	22
Voll verwackelt	32
Werwörter	7

AUSGEZEICHNETE
KINDERSPIELE 2019

Spiel	Alter	Einstieg	Spielerzahl	Seite
-------	-------	----------	-------------	-------



KINDERSPIEL DES JAHRES

Tal der Wikinger	6	mittel	2-4	22
------------------	---	--------	-----	----



NOMINIERT

Fabulantica	6	mittel	2-5	24
Go Gecko Go!	6	mittel	2-4	25



EMPFOHLEN

Bauernhof-Bande	4	leicht	2-4	26
Concept Kids – Tiere	4	leicht	2-12	27
Magic Maze Kids	5	mittel	2-4	28
Monster-Bande	7	leicht	2-8	29
Monster Match	6	leicht	2-6	30
Octopus	3	leicht	2-4	31
Voll verwackelt	6	leicht	2-4	32

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2019

Spiel	Alter	Einstieg	Spielerzahl	Seite
-------	-------	----------	-------------	-------



SPIEL DES JAHRES

Just One	8	leicht	3-7	4
----------	---	--------	-----	---



NOMINIERT

L.a.m.a.	8	leicht	2-6	6
Werwörter	10	mittel	4-10	7



EMPFOHLEN

Belratti	9	mittel	3-7	8
Dizzle	8	mittel	1-4	9
Imhotep – Das Duell	10	mittel	2	10
Krasse Kacke	8	leicht	3-6	11
Reef	8	mittel	2-4	12
Sherlock	12	mittel	1-8	13

AUSGEZEICHNETE KENNERSPIELE 2019

Spiel	Alter	Einstieg	Spielerzahl	Seite
-------	-------	----------	-------------	-------



KENNERSPIEL DES JAHRES

Flügelschlag	10	anspruchsvoll	2-5	14
--------------	----	---------------	-----	----



NOMINIERT

Carpe Diem	12	anspruchsvoll	2-4	16
Detective	16	anspruchsvoll	1-5	17



EMPFOHLEN

Architekten des Westfrankenreichs	12	anspruchsvoll	1-5	18
Das tiefe Land	12	sehr anspruchsvoll	2-4	19
Newton	14	sehr anspruchsvoll	1-4	20
Paper Tales	10	anspruchsvoll	2-5	21

Spiel des Jahres



IMPRESSUM

1. Auflage 2019

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

Gestaltung: 480Hz GmbH | Kaiserstraße 31-37
53113 Bonn | info@480hz.de

Druck: johnen DRUCK | Bornwiese 5 | 54470 Bernkastel-Kues

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

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