

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2020

Spiel des Jahres



Inhaltsverzeichnis

Spiel des Jahres	4-5
Pictures	
Nominierte Spiele	6-7
My City/Nova Luna	
Empfohlene Spiele	8-13
<hr/>	
Kennerspiel des Jahres	14-15
Die Crew	
Nominierte Kennerspiele	16-17
Der Kartograph/The King's Dilemma	
Empfohlene Kennerspiele	18-20
<hr/>	
Kinderspiel des Jahres	22-23
Speedy Roll	
Nominierte Kinderspiele	24-25
Foto Fish/Wir sind die Roboter	
Empfohlene Kinderspiele	26-32
<hr/>	
Die Juries 2020	33
Preisverleihungen 2020	36
Förderprogramm	21
Spielend für Toleranz	34-35
Ausgezeichnete Spiele 2020	37-39

Vorwort



Liebe Spielerinnen und Spieler,

wer gemeinsam spielt, erlebt gemeinsam. Während der durch die Corona-Pandemie notwendigen Kontaktverbote sind Familien zusammengerückt und haben häufiger denn je ein Spiel auf den Tisch gebracht oder das Brettspiel neu entdeckt. Auch wenn die große Vielfalt digitaler Angebote aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken ist – ein gutes Gesellschaftsspiel kann, was sonst kein Medium schafft: es bringt Menschen zusammen an einen Tisch, die die Spielkarten und Figuren selbst in die Hand nehmen und die Emotionen, Bluff und Freude unvermittelt mitbekommen.

Für jeden Haushalt, jedes Alter und jede Spielerfahrung gibt es das richtige Spiel. 25 Titel haben die Jury für das Spiel und Kennerspiel sowie die Jury für das Kinderspiel des Jahres aus mehr als 400 Neuerscheinungen ausgesucht. Vom niedlichen Spiel, das schon Vierjährige begeistert, bis hin zum anspruchsvollen Kennerspiel für Leute, die sich größere Herausforderungen wünschen, ist alles dabei. „Pictures“, „Speedy Roll“ und „Die Crew“ ragen aus dieser Auswahl hervor und haben den renommierten „Pöppel“ als Spiel, Kinderspiel und Kennerspiel des Jahres gewonnen.

Mit dieser Broschüre möchten wir den Blick gerade auch auf die nominierten und empfohlenen Spiele richten. Für zwei Personen oder größere Runden, kooperativ oder gegeneinander, lustig oder strategisch, kurz oder eine Kampagne, die über viele Partien andauert – unter den besten Titeln des Jahres findet sich eine beeindruckende Vielfalt.

Viel Spaß beim Spielen!
Harald Schrapers, Vorsitzender des Vereins Spiel des Jahres

Spiel des Jahres Preisträger 2020

Pictures

3 bis 5 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 40 Euro

Einstieg: leicht



Bauklötze, Schnürsenkel, Symbol-Karten und mehr. Die insgesamt fünf in „Pictures“ enthaltenen Material-Sets könnten auf den ersten Blick kaum unterschiedlicher sein. Trotzdem dienen sie alle demselben Zweck: Mit ihnen sollen die Spielenden Foto-Motive so darstellen, dass die anderen diese in der großen Gesamtauslage wiederfinden können. Je nach Aufgabe und Material ist das gar nicht mal so einfach, denn es erfordert kreative Ideen und Abstraktionsvermögen. Außerdem muss der Überblick über die anderen Motive der Auslage gewahrt werden, damit man nicht versehentlich doppeldeutig werkelt. Wenn alle Spielenden mit ihren Kreationen zufrieden sind, folgt das gegenseitige Erraten mit Punktevergabe. Anschließend wird durchgetauscht, sodass jeder jedes Material-Set einmal ausprobieren kann.



von
Daniela und Christian Stöhr
PD-Verlag

Grafik
Dominik Mayer

Begründung der Jury

Die Material-Sets in „Pictures“ wirken anfangs fast willkürlich zusammengewürfelt, sind in Wahrheit aber klug gewählt: Jedes Set fordert auf andere Art heraus, und so ist der Anreiz zum Experimentieren enorm. Die Ergebnisse sind oft erstaunlich, weshalb die Raterunden schnell dem Besuch von Kunstausstellungen gleichen: Mit tollen Aha-Momenten und amüsierenden Rechtfertigungsversuchen des missverstandenen Künstler-Genies. Große Kreativität mit einfachsten Mitteln!



Spiel des Jahres Nominiert 2020

My City

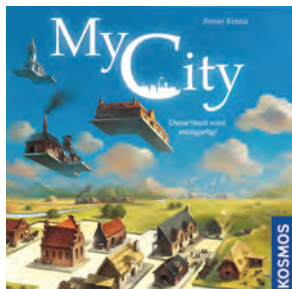
2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 35 Euro

Einstieg: mittel



In „My City“ bauen die Spielenden Städte auf, und zwar – der Titel lässt es bereits vermuten – jeweils ihre eigenen. Dazu dient ein persönliches Landschaftstableau und einen Vorrat an Gebäude-Plättchen in unterschiedlichen Formen und Farben. Ein Kartenstapel bestimmt die Reihenfolge, in der die Gebäude platziert werden dürfen. Was dabei im Detail zu beachten ist und wofür es Punkte gibt, ändert sich von Partie zu Partie. „My City“ ist nämlich ein sogenanntes Legacy-Spiel – das man über mehrere Spieleabende hinweg fortsetzt, und das sich dabei nachhaltig entwickelt. Über den Verlauf von insgesamt 24 Einzelpartien werden immer wieder neue Aufgaben und Spielerelemente hinzugefügt. Mit Aufklebern gestalten die Spielenden dabei die Landschaften auf ihren Spielbrettern permanent und individuell.



von
Reiner Knizia
Kosmos

Grafik
Michael Menzel

Nova Luna

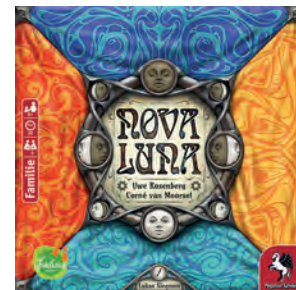
1 bis 4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 25 Euro

Einstieg: mittel



„Nova Luna“ ist ein abstraktes Legespiel in astralem Gewand. Der Auftrag: Quadratische Plättchen so anzuordnen, dass die zahlreichen auf ihnen abgebildeten Aufgaben möglichst effektiv erfüllt werden. Ein Plättchen könnte etwa verlangen, dass in seiner Nachbarschaft zwei türkise und zwei rote Teile platziert werden. Damit mehrere der geforderten Aufgaben auf einmal abgehakt werden können, sollten sich die Plättchen bestenfalls gegenseitig erfüllen. Bei den komplexeren Aufgaben hilft die Bildung von Farbgruppen. Basis des Spiels ist die clevere Kaufmechanik: Die Kosten für neue Plättchen zahlen die Spielenden mit Schritten auf einer Mond-Leiste. Den nächsten Zug – und damit die Auswahl aus den folgenden Plättchen – hat immer derjenige, der zuvor am sparsamsten war.



von
Uwe Rosenberg, Corné van Moorsel
Edition Spielwiese/Pegasus Spiele

Grafik
Lukas Siegmon

Spiel des Jahres Empfohlen 2020

Color Brain

2 bis 12 Personen

ab 12 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 23 Euro

Einstieg: leicht



Welche Farbe hat die Zunge einer Giraffe? Und wie sehen die Taxis in London, New York und Paris aus? „Color Brain“ ist ein Quizspiel mit einem einfachen Kniff: Alle Fragen lassen sich mit Farben beantworten. Dazu hat jedes Team einen identischen Satz aus elf Farbkarten. Jede Frage enthält außerdem einen Hinweis auf die Anzahl abgefragter Farben. Um zu antworten, wählen die Teams entsprechend viele Farben geheim aus. Dabei hoffen sie, dass die anderen daneben tippen, denn dann gibt es umso mehr Punkte. Die Fragen decken ein breites Spektrum an Allgemeinwissen ab, sodass jeder einmal auftrumpfen kann. Oft werden auch Markenlogos oder Symbole aus dem Alltag abgefragt. Aus dem klassischen „Es liegt mir auf der Zunge!“ wird dann schnell ein ebenso verzweifertes „Ich habe es quasi vor Augen!“



von
Tristan Williams
Game Factory

Grafik
Zoe Lee

Der Fuchs im Wald

2 Personen

ab 10 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 18 Euro

Einstieg: mittel



„Der Fuchs im Wald“ ist ein märchenhaftes Stichspiel für zwei Personen, das gleich mehrere spannende Kniffe vereint. So gewinnt eine Runde nicht unbedingt, wer die meisten Stiche machen konnte: Wie im Märchen wird zu große Gier auch hier mitunter hart bestraft. Außerdem bringen manche Kartenwerte Sonderfähigkeiten ins Spiel, mit denen sich etwa die Trumpffarbe der aktuellen Runde manipulieren lässt oder das Gegenüber zum Ausspielen bestimmter Karten gezwungen werden kann. Wer die besonderen Talente von Fuchs, Holzfäller und Monarchin geschickt einsetzt und dabei das Potential der eigenen Kartenhand erkennt, kann das Blatt oft zu seinen Gunsten wenden. Stichspiele zu zweit, ein Widerspruch in sich? Der Fuchs im Wald beweist eindrucksvoll das Gegenteil.



von
Joshua Buerger
Leichtkraft

Grafik
Jennifer L. Meyer, Keith Pishnery

Spiel des Jahres Empfohlen 2020

Draftosaurus

2 bis 5 Personen

ab 8 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 20 Euro

Einstieg: mittel



Der Dino-Park ist gebaut, nur die Hauptdarsteller fehlen noch. Stegosaurus, Triceratops und Co. sollen in die eigenen Gehege einziehen, doch auch die anderen suchen nach neuen Attraktionen für ihre Zoos. Zu Beginn einer Runde ziehen alle zufällig Dinos, von denen aber nur einer als Neuzugang im Park bleiben darf. Der Rest wandert an die Sitznachbarn, die wiederum einen Saurier aussuchen. Schnell füllen sich so die Zoos der Spielenden, doch Erfolg hat nur, wer die Dinos auch klug in der Anlage verteilt: In einem Gehege gibt es Punkte für Pärchen, ein anderes soll möglichst bunt besetzt werden. Knifflig wird es durch die Vorgaben des Gehege-Würfels: Dieser legt zu Beginn jedes Zuges fest, in welchen Bereichen der Zoos neue Dinos einziehen dürfen.



von
**Antoine Bauza, Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc, Théo Rivière**
Ankama/Board Game Box

Grafik
**Jiahui Eva Gao, Vipin Alex
Jacob**

Kitchen Rush

2 bis 4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 40 Euro

Einstieg: mittel



Zu viele Köche verderben den Brei? Nur wenn sie nicht koordiniert arbeiten! In „Kitchen Rush“ müssen sich die Spielenden in einer Restaurantküche beweisen. Gäste wollen empfangen, Bestellungen aufgenommen und Speisen zubereitet werden. Eine Spielrunde dauert dabei nur fünf bis zehn Minuten. Um möglichst viele Gäste glücklich zu machen, setzen die Spielenden in schnellem Wechsel Sanduhren an den verschiedenen Arbeitsplätzen des Restaurants ein. Erst wenn eine Uhr durchgelaufen ist, darf sie erneut für eine Aktion genutzt werden. Nach jeder erfolgreichen Schicht warten neue Herausforderungen. Nur wenn das Küchenteam in diesem kulinarischen Chaos den Überblick behält, können auch die härtesten Restaurantkritiker überzeugt werden.



von
**Dávid Turczi, Vangelis
Bagiartakis**
Pegasus Spiele

Grafik
**Bartłomiej Kordowski, Natalia
Kordowska**

Spiel des Jahres Empfohlen 2020

Little Town

2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 45 Minuten

ca. 25 Euro

Einstieg: mittel



Berge, Seen, Wälder und viel urbares Grasland – der perfekte Standort! In „Little Town“ erbauen die Spielenden gemeinsam eine Siedlung und wetteifern dabei um die besten Bauplätze. Wer am Zug ist, entsendet meist einen Arbeiter auf ein freies Feld des Umlands. Dort aktiviert dieser alle ihn umgebenden Felder und kann so zu Beginn vor allem in Wald, Gewässer und Gebirge Rohstoffe einsammeln. Später können diese Rohstoffe verwendet werden, um Gebäudeplättchen auf dem Spielplan zu errichten. Der Clou dabei: Auch die Funktionen dieser Gebäude werden fortan durch in der Nähe eingesetzte Arbeiter aktiviert und stehen für ein geringes Eintrittsgeld auch den Anderen offen. Wer sowohl eigene Arbeiter als auch Gebäude taktisch klug platziert, erntet den meisten Ruhm.



von
Shun und Aya Taguchi
Iello/Studio GG/Hutter Trade

Grafik
Sabrina Miramon

Spicy

2 bis 6 Personen

ab 8 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 15 Euro

Einstieg: leicht



Im schnellen Bluffspiel „Spicy“ kann man sich leicht die Finger verbrennen! Reihum werfen die Spielenden verdeckt Wasabi-, Chili- und Pfeffer-Karten mit aufsteigendem Schärfegrad ab. Nicht immer finden sich die passenden Gewürze auf der Hand, also mogeln sich auch ungültige Zutaten in den Karten-Eintopf. Bei Verdacht können die Anderen zur Geschmacksprobe bitten, müssen dabei aber das kulinarische Vergehen präzise benennen: Hatte die zuletzt abgeworfene Karte die falsche Gewürzsorte oder stimmte der Schärfegrad nicht? Die Schummelei zu entlarven wird belohnt, birgt aber auch Risiken: Wer zu Unrecht beschuldigt wird, bekommt Punkte. Bei erfolgreicher Enttarnung freut sich hingegen die Anklage. Ein Bluff-Gericht mit Pfiff!



von
Zoltán Györi
Heidelbär Games/Gémklub

Grafik
Jimin Kim

Kennerspiel des Jahres Preisträger 2020

Die Crew

3 bis 5 Personen

ab 10 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 13 Euro

Einstieg: mittel



Als Teil einer Raumschiff-Crew reisen die Spielenden zum neunten Planeten am Rand des Sonnensystems. Dabei begegnen ihnen allerlei typische Probleme der Raumfahrt: Defekte Triebwerke oder Sauerstoffmangel dienen als thematische Aufhänger für ein kooperatives Stichspiel, das in 50 immer kniffligeren Missionen herausfordert. Zu Beginn werden dazu Aufgaben verteilt: Welches Crew-Mitglied muss welche Karte in einem Stich gewinnen? In welcher Reihenfolge muss das geschehen? Beim Absolvieren der Mission sind die Kommunikationsmittel stark eingeschränkt: Informationen über die eigene Kartenhand dürfen allenfalls bruchstückhaft mitgeteilt werden. Nur mit Teamwork, Weitblick und Ideenreichtum können die Crew-Mitglieder deshalb das ferne Ziel erreichen.



von
Thomas Sing
Kosmos

Grafik
Marco Armbruster

Begründung der Jury

„Die Crew“ ist ein kooperatives Stichspiel und alleine damit schon etwas Besonderes. Doch der Reiz erschöpft sich nicht in diesem Alleinstellungsmerkmal. Kaum ein Spiel zuvor war in der Lage, den besonderen Charme von Stichspielen so auf den Punkt zu bringen. Ganz beiläufig werden die Sinne für die Feinheiten dieses Genres geschärft und die Spielenden gleichzeitig auf originelle Weise herausgefordert. „Die Crew“ ist Missionar und Mentor zugleich. Eine wahrhaft großartige Reise!



Kennerspiel des Jahres Nominiert 2020

Der Kartograph

1 bis 8 Personen

ab 10 Jahren

30 bis 45 Minuten

ca. 20 Euro

Einstieg: mittel



Ein Jahr lang haben die königlichen Kartographen Zeit, um die unerschlossenen Ländereien im Norden zu erkunden. Die Königin hat dabei klare Zielvorgaben getroffen. Insgesamt vier Dekrete gibt sie den Spielenden pro Partie mit auf den Weg und verlangt somit etwa, dass man nach Waldpfaden zwischen Gebirgszügen oder gut bewässerten Ackerfeldern Ausschau halten möge. Leichter gesagt als getan, denn welche Landschaften und Formen die Spielenden auf ihren Karten verzeichnen dürfen, wird über zufällig gezogene Erkundungskarten bestimmt. Mit zunehmender Spieldauer drohen dabei immer größere Gefahren: Manch strategisch-wichtiges Gebiet erweist sich plötzlich als Troll-verseucht. Wer kann diesen Hindernissen zum Trotz die wankelmütigen Wünsche der Obrigkeit am besten erfüllen?



von
Jordy Adan
Pegasus Spiele

Grafik
Lucas Ribeiro

The King's Dilemma

4 bis 5 Personen

ab 14 Jahren

ca. 60 Minuten

ca. 75 Euro

Einstieg: anspruchsvoll



Wie ist die Hungersnot der Bauern zu lösen? Soll an den religiösen Ketzern ein Exempel statuiert werden? Kann die Krone die nächste kostspielige Expeditionsreise finanzieren? Über Fragen wie diese diskutieren die Spielenden im Rat des Königreichs Ankest. Ihre Entscheidungen haben direkte Auswirkungen auf die Stabilität des Reichs, doch jeder fühlt sich auch den Interessen des eigenen Adelshauses verpflichtet. Für Konfliktpotential ist gesorgt. So wird in den Ratssitzungen hartnäckig verhandelt, listig argumentiert und munter bestochen. Die per Abstimmung getroffenen Beschlüsse wirken lange nach und lenken die Erzählstränge des Spiels. So erlebt jede Spielgruppe über rund 20 Einzelpartien ihre ganz eigene Version der mehrere Jahrhunderte umfassenden Geschichte von Ankest.



von
Lorenzo Silva, Hjalmar Hach,
Carlo Burelli
HG (Horrible Guild)/Heidelbär
Games

Grafik
Giorgio Baroni

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2020

Paladine des Westfrankenreichs

1 bis 4 Personen

ab 14 Jahren

60 bis 180 Minuten

ca. 55 Euro

Einstieg: sehr anspruchsvoll



Im Vorgängerspiel „Architekten des Westfrankenreichs“ (empfohlen 2019) errichteten die Spielenden die Hauptstadt. Nun müssen auch die Siedlungen im Umland gesichert werden. Kriegerische Mächte bedrohen das königliche Reich. Nur mit Hilfe der einflussreichen Paladine können die bevorstehenden Herausforderungen gemeistert werden. Dabei ist es von strategischer Bedeutung, die speziellen Stärken der Elitesoldaten so effizient wie möglich einzusetzen. Befestigungsanlagen wollen errichtet, Widerstand bekehrt und die Bevölkerung koordiniert werden. Nur wer seine Arbeiter und Paladine geschickt einsetzt und die clever miteinander verzahnten Wechselwirkungen von Religion, Einfluss und militärischer Stärke durchschaut, wird das Land siegreich verteidigen.



von
Shem Philips, Sam Macdonald
Schwerkraft

Grafik
Mihajlo Dimitrievski

Res Arcana

2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 35 Euro

Einstieg: anspruchsvoll



Mächtige Zauberkundige treten in einem arkanen Wettstreit an. Mit geheimnisvollen Artefakten und fantastischen Kreaturen versuchen sie, die Kontrolle über die begehrten Orte der Macht zu erlangen. Doch die elementaren Essenzen, Ursprung der magischen Kräfte, sind rar und müssen mit Bedacht eingesetzt werden: Nutzt man den Stein der Weisen, um Gold herzustellen? Oder kann eine Seeschlange helfen, die Kontrahenten in Schach zu halten? Das Spiel bestreiten die Spielenden mit einem limitierten persönlichen Arsenal: Insgesamt nur acht Artefakte und Kreaturen hat jeder von ihnen zu Beginn erhalten. Wer seinen Kartensatz geschickt einsetzt, starke Kombinationen erkennt und die eigene Strategie flexibel anpasst, hat im Wettstreit der Magier die besten Chancen.



von
Tom Lehmann
Sand Castle Games/Asmodee

Grafik
Julien Delval

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2020

Underwater Cities

1 bis 4 Personen

ab 14 Jahren

60 bis 180 Minuten

ca. 54 Euro

Einstieg: sehr anspruchsvoll



Weil die Kapazitäten an der Erdoberfläche erschöpft sind, weicht die Menschheit Richtung Meeresgrund aus: In „Underwater Cities“ erbauen die Spielenden ein Netzwerk von Tunneln und Unterwasserstädten. Die dazu notwendigen Ressourcen entstehen in Entsalzungsanlagen und Algenfarmen, während in Laboren der wissenschaftliche Fortschritt vorangetrieben wird. Kern des Spiels ist die mit Karten unterstützte Aktionswahl: Wer am Zug ist, nutzt ein freies Aktionsfeld, um beispielsweise eine weitere Stadt zu errichten oder Rohstoffe einzusammeln. Passt die Karte außerdem farblich, darf zusätzlich ihr Effekt genutzt werden. Erfolgreiche Unterwasser-Städtebauer*innen müssen deshalb bei der Kartenauswahl die richtigen Prioritäten setzen und Synergie-Effekte klug erkennen.



von
Vladimír Suchý
Delicious Games

Grafik
Milan Vavroň

Förderprogramm



Spielen in der Bibliothek

Der Verein Spiel des Jahres unterstützt im Rahmen eines Förderprogramms Projekte, die die Stellung des Spiels als Kulturgut in der Gesellschaft stärken: zumeist Spielaktionen von Vereinen, Kirchengemeinden, Schulen und Kommunen. Dazu gehören Spieltage, Spielwochenenden und der Aufbau von Spielotheken. Insgesamt sind seit 2012 347 Projekte mit einem Gesamtvolumen von ungefähr 435.000 Euro gefördert worden.

Für das Förderprogramm wird alljährlich ein besonderer Schwerpunkt festgelegt. Zuletzt lauteten diese „Spielen in Bibliotheken und Ludotheken“ sowie „Spielen mit Handicap“. 2021 werden Projekte in Kulturkneipen, Landgasthäusern, Hotelbars, Cafés in öffentlichen Einrichtungen und alle anderen Gaststätten, die sich auf spielende Gäste freuen, gefördert. Damit soll mehr Sichtbarkeit für Spiele geschaffen werden und das Spielen als Kulturgut, als Gegengewicht zum Alltag, stärker in das öffentliche Bewusstsein rücken. Denn Spielen ist im Kern immer auch Kommunikation. Brettspiele müssten nicht nur im Wohn- oder Kinderzimmer stattfinden. Sie gehören zum öffentlichen Leben dazu, dürfen neugierige Blicke anziehen und sollen Fremde zu Mitspielenden machen. Denn wo gemeinsam gespielt wird, ist kein Platz für Misstrauen, Ausgrenzung und Hass.

Kinderspiel des Jahres Preisträger 2020

Speedy Roll

1 bis 4 Kinder

ab 4 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 27 Euro

Einstieg: mittel



Pilze, Äpfel und Blätter liegen auf dem Tisch verteilt, wie auf einem Waldboden. Das ist auch wichtig, denn sie braucht der kleine Igel, um schnell nach Hause zu kommen, bevor ihn der Fuchs einholt. Zum Glück hat sich der Igel eingerollt: zu einer niedlichen Fusselkugel. An der haften die Waldteile wie bei einem Klettverschluss, wenn man denn nur geschickt genug kugelt. Pro erwischtem Waldteil darf man sich ein Stück weit über den Spielplan bewegen, vorausgesetzt, man hat die richtigen Teile erwischt. Hierbei kugelt man kooperativ oder im Wettstreit. Und wer schon richtig gut ist, probiert die Varianten für Fortgeschrittene und Profis aus – und muss die Kugel zum Beispiel mit geschlossenen Augen rollen. Dieses Geschicklichkeitsspiel mit taktischer Note ist einfach eine runde Sache.



von
Urtis Šulinskas
Lifestyle Boardgames/Piatnik

Grafik
Irina Pechenkina

Begründung der Jury

In Kinderspielen wurden schon viele Dinge gerollt. Murmeln, Kugeln, Stämme, aber bis jetzt war noch kein Tennisball dabei. Die Idee, diesen als Igel zu behaupten, an dessen filzigen Stacheln mit Klett beschichtete Äpfel, Pilze und Blätter hängen bleiben, ist allein schon besonders. Aber das alles mit einem Wettrennen zu verknüpfen, bei dem der Igel tatsächlich über den Tisch kugelt und die „aufgespießten“ Dinge die Zugweite bestimmen, macht den besonderen Reiz von „Speedy Roll“ aus. Egal ob kooperativ oder gegeneinander: Hier wird bei jeder Partie eine spannende Geschichte erzählt.



Kinderspiel des Jahres Nominiert 2020

Foto Fish

2 bis 4 Kinder

ab 4 Jahren

15 bis 20 Minuten

ca. 22 Euro

Einstieg: leicht



Wer Fische fotografieren will, braucht oft Geduld. Oder – wie bei „Foto Fish“ – ein Aquarium aus Pappe, denn dort wird nicht wild durcheinander gewuselt, sondern alle Fische bleiben an ihrem Platz. Man braucht trotzdem ein gutes Auge, denn die Würfel bestimmen, welche Fische (oder auch nur ein Fisch... oder manchmal auch gar keiner) mit dem Fotorahmen „eingefangen“ werden müssen. Das schnellste Kind bekommen zwar die beste Belohnung, aber auch das Langsamste geht nicht leer aus. Ohne Hektik wird so Runde um Runde der Rahmen über die bunte Fischwelt bewegt, und es wird eifrig und begeistert gesucht. Eine schnell erklärte Fotosafari unter Wasser, die mit schlaun und spannenden Varianten überrascht.



von
Michael Kallauch
Logis/Pegasus Spiele

Grafik
Rasa Joni, Gediminas Akelaitis

Wir sind die Roboter

2 bis 6 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 10 Euro

Einstieg: mittel



Roboter können ja so einiges. Fliegen, sich in Autos verwandeln, fremde Sprachen übersetzen, Prinzessinnen in Not helfen... Aber im Grunde kann man alle Roboter in drei Geschwindigkeits-Kategorien einteilen: langsam, normal und schnell. Und nur diese Info hat die Runde, wenn der Roboter mit seinen Augen die Rennstrecke abfährt und irgendwann verkündet, an seinem geheimen Ziel angekommen zu sein. Aber wie schnell bewegt sich ein langsamer Roboter? Oder ein normaler? Oder ein schneller? Das empfindet jedes Kind anders, aber mit jedem Rennen lernt man, die anderen Kinder besser einzuschätzen. Entweder, weil alle zusammen viele Punkte machen wollen – oder weil man selber der beste Einschätzer werden will.



von
Reinhard Staupe
NSV

Grafik
Oliver Freudenreich

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2020

Go Slow!

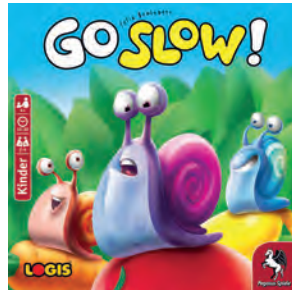
2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

15 bis 20 Minuten

ca. 17 Euro

Einstieg: leicht



Schnecken sind nicht gerade als Raser bekannt. Sie schleichen fast meditativ über den Boden und nehmen sich Zeit. Bei „Go Slow!“ wollen sie aber auch mal fühlen, wie das ist, wenn das Adrenalin eines Wettrennens durch das Schneckenhaus schießt. Aber immer schön sachte, denn sie bleiben sich treu: Möge die Langsamste gewinnen. Als Letzte durchs Ziel, um der Erste zu sein. Über eine variable Rennstrecke mit schmackhaften Schnecken-Leckereien bewegen sich die Schnecken mittels Karten. Dabei überholen sie sich, oder – noch schlimmer für alle Vorder-Schnecken – sie werden in Richtung Ziel geschoben. Gegen ihren Willen! Jetzt schnell die richtige Karte ausgespielt, um nicht mehr vorne mitzuspielen, sondern schööööön weit hinten – damit der Sieg in greifbare Nähe rückt.



von
Felix Beukemann
Logis/Pegasus Spiele

Grafik
Gediminas Akelaitis

Hans im Glück

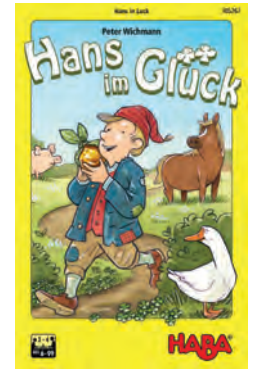
2 bis 4 Kinder

ab 6 Jahren

ca. 10 Minuten

ca. 7 Euro

Einstieg: leicht



Weniger ist mehr – wer wüsste das besser als der „Hans im Glück“ aus dem Märchen? Er zieht mit Gold los und steht nach vielen frohen Tauschhandeln selig mit Nichts dar. Diesem Meister des Minimalismus ist nun ein spielerisches Denkmal gesetzt. Mit sechs Goldklumpen-Chips startet jeder Hans, und die tauscht er: erst in Pferde, dann in Schweine und Gänse und schließlich, wenn er besonders viel Glück hat, in ein vierblättriges Kleeblatt. Zwei Würfel bestimmen den möglichen Wechselkurs. Der schwankt enorm, weil die Augenzahlen recht ungleich verteilt sind. Da heißt es, den besten Zeitpunkt zum Tausch abzuwarten oder doch auf Nummer sicher zu gehen. Das Regelwerk ist schlank, die Freude groß – und so zeigt diese Würfelei auch spielerisch die alte Weisheit: Weniger ist mehr.



von
Peter Wichmann
Haba

Grafik
Alexander Steffensmeier

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2020

Magic School

1 bis 6 Kinder

ab 5 Jahren

5 bis 15 Minuten

ca. 9 Euro

Einstieg: leicht



Was für ein Tag! Die Aufnahmeprüfungen für die Zauber-
schule stehen an und die kleinen Zauberer machen ihre
Hände und Nacken locker. Aber vor allem: den Kopf.
Denn dies ist keine normale Zauberprüfung, wo man
einfach nur die unliebsamen Mitschülerer*innen in eine
Kröte verwandeln muss. Hier müssen sich Dinge gemerkt
werden. Gemeine Dinge. Weil manche zwar ähnlich aus-
sehen, aber dennoch verschieden sind. Da fragen sich alle
Zauberschüler*innen ständig: Hatten wir jetzt schon den
Riesen mit der grünen Flasche? Oder wars der Gnom mit
der Blauen? Nur zusammen kann man diese anspruchsvol-
le und spannende Gedächtnisleistung meistern. Und wenn
man es geschafft hat? Einfach beim nächsten Mal besser
sein. Gar nicht einfach, so eine Zauberprüfung.



von
Jonathan Favre-Godal
Djeco/Fantasie4Kids

Grafik
Olivier Latyk

Puzzle Memo

2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 20 Euro

Einstieg: mittel



Es wird Morgen im Regenwald. Allmählich, Puzzlestück
für Puzzlestück, erwacht die Tierwelt zu farbenfrohem
Leben – wenn ein wenig Glück und viel gutes Gedächtnis
im Spiel sind. Anfangs liegen die einzelnen Teile noch ver-
deckt auf dem Tisch. Wer dran ist, deckt eines auf und ist,
wenn er es ablegen darf, gleich noch einmal dran. Aber:
Der Spielplan muss von unten nach oben bedeckt werden.
Wer ein Tier vervollständigt, bekommt Punkte, abhängig
von dessen Größe: Der niedliche Flughund zum Beispiel
nimmt nur ein Feld ein, der mächtige Gorilla gleich vier.
Da hilft, sich gemerkt zu haben, wo welches Plättchen liegt
– und die Sonderkärtchen geschickt einzusetzen. „Puzzle
Memo“ verbindet Elemente aus Lege- und Gedächtnisspie-
len zu einem bildhübschen Ganzen.



von
Günter Burkhardt
Drei Hasen in der Abendsonne

Grafik
Florian Biege

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2020

Slide Quest

1 bis 4 Kinder

ab 7 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 28 Euro

Einstieg: leicht



Hier kommt der rollende Ritter angesaut. Durch Dschungel und Eiswelten, finstere Gewölbe und lichte Wälder führt seine Reise 20 Level lang. Denn „Slide Quest“ verwandelt Welten, die man aus Computerspielen kennt, mit viel Retro-Charme, Augenzwinkern und liebevollen Illustrationen in ein zeitgemäßes Kinderspiel. Hier kommt das gute alte Kugellabyrinth groß heraus: Denn den hochmobilen Ritter bewegen die Kinder gemeinsam durch behutsames Heben und Senken der wechselnden Spielpläne, die mit dreidimensionalen Geländeteilen bestückt sind. Ständig droht Lebenspunktverlust. Teamwork ist gefragt: Nur wer geschickt vorgeht und sich gut miteinander abspricht, umrollt Fallen, Hindernisse und Abgründe, schiebt Schurken in Abgründe und rettet am Ende das Königreich – ganz ohne Blechschaden.



von
Jean-François Rochas, Nicolas Bourgoïn
Blue Orange/Asmodee

Grafik
Stéphane Escapa

Zombie Kidz Evolution

2 bis 4 Kinder

ab 7 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 25 Euro

Einstieg: mittel



Schlaffe Gestalten schlurfen durch die Schule. Sie haben Hunger und sonst wenig Motivation: Die Zombies sind da, und das finden die Kids doch nicht so toll. Die Regeln aus ihrem Handbuch für angehende Zombiejäger: Den Farbwürfel werfen und neue Zombies an den entsprechenden Ort setzen und bis zu zwei Zombies an Ort und Stelle bekämpfen, bevor die Schule überrannt wird. Schnell die vier Tore verriegeln, um den Ansturm aufzuhalten. „Zombie Kidz Evolution“ ist ein raffiniertes kooperatives Rennen gegen die Zeit. Und der Namenszusatz „Evolution“ verrät, dass es sich verändert. Alle paar Partien kommen neue Regeln und Details hinzu – man hat es hier mit einem Legacy-Spiel für Kinder zu tun. So viel Langzeitmotivation, in der Schule für Ordnung zu sorgen, hatte man lange nicht.



von
Annick Lobet
Scorpion Masqué/Asmodee

Grafik
Nikao

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2020

Zoo Run

1 bis 5 Kinder

ab 4 Jahren

ca. 10 Minuten

ca. 18 Euro

Einstieg: leicht



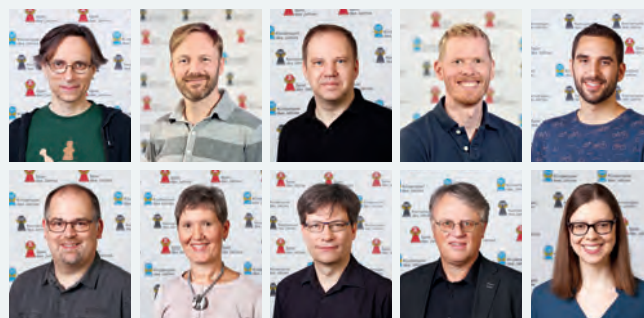
Raus aus dem Zoo, ab auf die Rennbahn: Zwei Wettrennen in einem bietet dank Wendespielplan „Zoo Run“. In der kooperativen Variante arbeiten bis zu vier etwas ältere Kinder gemeinsam daran, den Tieren zur Flucht zu verhelfen, bevor der Wärter etwas merkt. Im Wettbewerb für frischgebackene Freigänger liefern sich die tollkühnen Tiere in rasenden Kisten ein hektisches Rennen. Motor ist in beiden Fällen ein Puzzle-Mechanismus: Die Kinder bekommen Karten, auf denen rechts und links ein bis drei Tiere abgebildet sind, allerdings nur mit Vorder- oder Hinterteil. Wer die Hälften richtig zusammenfügt, darf befreien, beziehungsweise vorwärtsziehen. Mit dem richtigen Augenmaß saust sogar die Schildkröte Luchs, Lama, Panda und Elefant davon. Konzentriertes Puzzeln und konzertierter Wettlauf fügen sich zu einem spannenden Rätselrennen.



von
Florian Sirieix
Loki/Hutter Trade

Grafik
Davide Tosello

Die Jurys 2020



*Jury Spiel des Jahres und Kennerspiel des Jahres:
Udo Bartsch, Manuel Fritsch, Karsten Grosser, Stephan Kessler,
Martin Klein, Tim Koch (stellvertretender Vorsitzender), Sandra
Lemberger, Bernhard Löhlein, Harald Schrapers (Vorsitzender)
und Julia Zerlik.*



*Jury Kinderspiel des Jahres:
Stefan Gohlisch, Stefanie Marckwardt,
Hauke Petersen, Christoph Schlewinski (Koordinator), Carolin
Pletsch (Beirätin), Arne Proctor (Beirat),
Sigrid Wood (Beirätin).*

Das Spiel des Jahres wurde erstmals 1979 als Preis für analoge Gesellschaftsspiele verliehen. Berücksichtigt werden deutschsprachige Spieleneuerscheinungen des aktuellen Jahrgangs. Seit 2001 gibt es das Kinderspiel des Jahres und seit 2011 das Kennerspiel des Jahres. Die ehrenamtlich tätigen Jurys bestehen aus unabhängigen Spielekritikerinnen und -kritikern, die beim Kinderspiel mit dem Sachverstand dreier Beirat*innen ergänzt wird, die in Ludothek, Schule und Kita beschäftigt sind.

Spielend für Toleranz



„Krasse Kacke“ bei der hundertsten Spielend-für-Toleranz-Veranstaltung in einer Duisburger Gesamtschule.

Spielen bedeutet respektvolles Miteinander, Gleichheit, Fairness und Dialog. Deswegen haben sich nahezu 100 Spielejournalistinnen und -journalisten sowie Bloggerinnen und Blogger zur Initiative „Spielend für Toleranz“ zusammengetan, 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 Pressefreiheit 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 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!

Der Verein Spiel des Jahres hat bereits mehr als 100 dezentrale „Spielend für Toleranz“-Veranstaltungen unterstützt. Diese haben in Kultur-, Gemeinde- und Jugendzentren, Bibliotheken, Schulen und Spieleclubs stattgefunden – überall organisiert von Freiwilligen mit Spaß am Spielen und dem Wunsch, sich gesellschaftlich aktiv einzubringen. Dafür hat der Spiel des Jahres e.V. jeweils ein großes Spielepaket finanziert, das das aktuelle Spiel und Kinder-spiel des Jahres sowie Titel wie „Drecksau“, „Icecool“, „Klask“, „Krasse Kacke“, „L.a.m.a.“, „Looping Louie“, „Memoarr!“ „Qwirkle“ und „The Mind“ enthält. Dies sind allesamt 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.



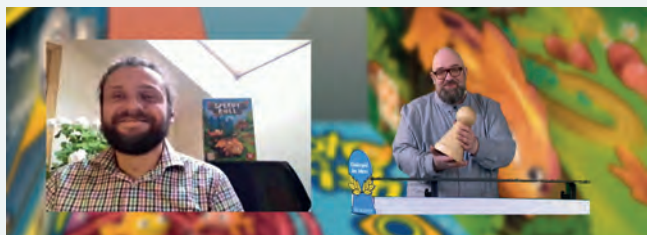
Preisverleihungen 2020



Peter Dörsam und Claudia Barmbold vom PD-Verlag und – auf der Leinwand zugeschaltet – die „Pictures“-Autor*innen Daniela und Christian Stöhr können ihr Glück kaum fassen.



Kilian Vosse und Heiko Windfelder vom Kosmos-Verlag und „Die Crew“-Autor Thomas Sing freuen sich über den Pöppel, überreicht durch Harald Schrapers.



Die Kinderspiel-Verleihung fand bereits im Frühjahr statt – coronabedingt nur im Internet: „Speedy Roll“-Autor Urtis Šulinskas erhält von Christoph Schlewinski den Siegerpöppel.

Kinderspiel des Jahres Ausgezeichnet



Kinderspiel des Jahres

Speedy Roll	1–4 Kinder	ab 4 Jahren	mittel	S.22
-------------	------------	-------------	--------	------



Nominiert

Foto Fish	2–4 Kinder	ab 4 Jahren	leicht	S.24
-----------	------------	-------------	--------	------

Wir sind die Roboter	2–6 Kinder	ab 5 Jahren	mittel	S.25
----------------------	------------	-------------	--------	------



Empfohlen

Go Slow!	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	leicht	S.26
----------	------------	-------------	--------	------

Hans im Glück	2–4 Kinder	ab 6 Jahren	leicht	S.27
---------------	------------	-------------	--------	------

Magic School	1–6 Kinder	ab 5 Jahren	leicht	S.28
--------------	------------	-------------	--------	------

Puzzle Memo	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	mittel	S.29
-------------	------------	-------------	--------	------

Slide Quest	1–4 Kinder	ab 7 Jahren	leicht	S.30
-------------	------------	-------------	--------	------

Zombie Kidz Evolution	2–4 Kinder	ab 7 Jahren	mittel	S.31
-----------------------	------------	-------------	--------	------

Zoo Run	1–5 Kinder	ab 4 Jahren	leicht	S.32
---------	------------	-------------	--------	------

Spiel des Jahres Ausgezeichnet



Spiel des Jahres

Pictures	3–5 Personen ab 8 Jahren	leicht	S.4
----------	--------------------------	--------	-----



Nominiert

My City	2–4 Personen ab 10 Jahren	mittel	S.6
---------	---------------------------	--------	-----

Nova Luna	1–4 Personen ab 8 Jahren	mittel	S.7
-----------	--------------------------	--------	-----



Empfohlen

Color Brain	2–12 Personen ab 12 Jahren	leicht	S.8
-------------	----------------------------	--------	-----

Der Fuchs im Wald	2 Personen ab 10 Jahren	mittel	S.9
----------------------	-------------------------	--------	-----

Draftosaurus	2–5 Personen ab 8 Jahren	mittel	S.10
--------------	--------------------------	--------	------

Kitchen Rush	2–4 Personen ab 8 Jahren	mittel	S.11
--------------	--------------------------	--------	------

Little Town	2–4 Personen ab 10 Jahren	mittel	S.12
-------------	---------------------------	--------	------

Spicy	2–6 Personen ab 8 Jahren	leicht	S.13
-------	--------------------------	--------	------

Kennerspiel des Jahres Ausgezeichnet



Kennerspiel des Jahres

Die Crew	3–5 Personen ab 10 Jahren	mittel	S.14
----------	---------------------------	--------	------



Nominiert

Der Kartograph	1–8 Personen ab 10 Jahren	mittel	S.16
----------------	---------------------------	--------	------

The King's Dilemma	4–5 Personen ab 14 Jahren	anspruchsvoll	S.17
-----------------------	---------------------------	---------------	------



Empfohlen

Paladine des Westfrankenreichs	1–4 Personen ab 14 Jahren	sehr anspruchsvoll	S.18
-----------------------------------	---------------------------	--------------------	------

Res Arcana	2–4 Personen ab 10 Jahren	anspruchsvoll	S.19
------------	---------------------------	---------------	------

Underwater Cities	1–4 Personen ab 14 Jahren	sehr anspruchsvoll	S.20
----------------------	---------------------------	--------------------	------

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

Gestaltung:
www.judithboettiger.com
Copyright Fotos:
Spiel des Jahres e. V.
und die Verlage für ihre
Covershots



Auf der Webseite www.spiel-des-jahres.de erscheinen regelmäßig neue Informationen zum Thema Spielen:

Spielkritiken

Kommentare

Spiel des Jahres-Podcast mit Hintergründen und Reportagen

Datenbank mit allen Preisträgern

Berichte von Förderprogrammen, „Spielend gesund werden“ und „Spielend für Toleranz“-Events

Informationen zu allen Preisträgern, nominierten und empfohlenen Spielen

FOLGE UNS

-  facebook.com/spieldesjahres
-  twitter.com/SpieldesJahres
-  youtube.com/spieldesjahres
-  instagram.com/spieldesjahres_official