



Spiel des Jahres 2005



Ausgezeichnete Spiele 2005

Spiel des Jahres

Niagara 4

Nominierte Spiele

Verflixxt! 6

In 80 Tagen um die Welt 7

Jambo 8

Himalaya 9



Empfohlene Spiele

Diamant 10

Geschenkt... ist noch zu teuer! 11

Piranha Pedro 12

Tanz der Hornochsen! 13

Typo 14

Wie ich die Welt sehe 15

Boomtown 16

Die Gärten der Alhambra 17

Funkenschlag 18

Jury Spiel des Jahres 19

Kinderspiel des Jahres

Das kleine Gespenst 20

Nominierte Spiele

Schildi Schildkröte 22

Daddy Cool 23

Mago Magino 24

Schildkrötenrennen 25



Empfohlene Spiele

Sternenkinder 26

Tier auf Tier 27

Zauberlehrling 28

Ene mene muh, gib mir deine Kuh 29

Buddel Company 30

Charlie Quak auf Fliegenjagd 31

Zahlenzwerge 32

Fleckenmonster 33

Snorta 34

Jury Kinderspiel des Jahres 35

Tipps zur Spielvorbereitung 36

Register & Impressum 37

Spiele(f)index 38

Liebe Freunde des Spiels,



mit dieser neuen Broschüre empfehlen wir Ihnen Spiele aus dem großen Neuheitenangebot. Insgesamt 28 Titel scheinen uns 2005 besonders erwähnenswert, je 14 in den Bereichen „Spiel des Jahres“ und „Kinderspiel des Jahres“. Damit hat zum ersten Mal der Umfang der Kinderspiele

den der Familienspiele erreicht und dem Trend der letzten Jahre Rechnung getragen: Hochwertige Kinderspiele führen zu höherer Nachfrage. In seinem fünften Jahr steht das „Kinderspiel des Jahres“ gleichberechtigt neben dem großen Bruder.

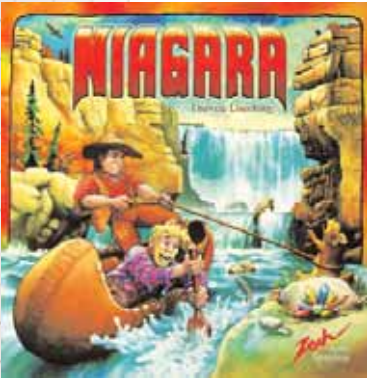
Seit Mai haben wir eine neu gestaltete und – wie uns versichert wird – attraktive Homepage. Ihrem Design haben wir das Aussehen dieser Broschüre angepasst. Wir haben sie vom Aufbau her und durch die Sortierung nach Alter für den Nutzer übersichtlicher gestaltet.

Das Interesse an der Broschüre war im letzten Jahr unerwartet stark. Nicht nur bei Journalisten, Erziehern und Ludothekaren, sondern auch bei Endverbrauchern erfreute sie sich großer Beliebtheit. So konnten wir Mitte November nur noch auf die Homepage verweisen, auf der die Broschüre als Download bereitstand. Diesen Service bieten wir auch in diesem Jahr.

Wir hoffen, dass wir Sie zum Spielen inspirieren, und wünschen dabei viel Spaß.

Uwe Petersen, Sprecher der Jury „Spiel des Jahres“

Spiel des Jahres 2005



Niagara

von
Thomas Liesching
Verlag: Zoch

3-5 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 45 Min. • ca. 30 Euro

Kleine Boote schieben sich vom sicheren Strand in die Fluten des Niagara, um in den tiefer gelegenen Buchten verschiedenfarbige Edelsteine aufzunehmen. Doch Vorsicht ist geboten. Zum einen kann der Fluss plötzlich reißend werden und die Boote in die Strudel des Wasserfalles ziehen. Zum anderen können die Mitspieler Steine aus den Booten rauben. Auch der Rückweg ist beschwerlich, denn er geht gegen den Strom. Nur wer seine eigenen Zugkärtchen taktisch klug einsetzt, wird die wertvollen Steine in gewinnbringender Anzahl an das sichere Ufer bringen.

Origineller Mechanismus

„Niagara“ besticht durch seinen originellen Mechanismus, der ein fließendes Gewässer mit Hilfe von Plexiglas-Scheiben mitten auf dem Spieltisch

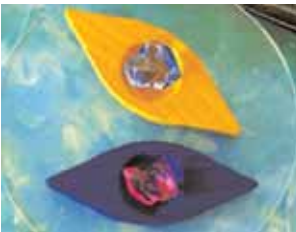
simuliert, und durch sein liebevoll gestaltetes und aufwändiges Material. Die Jagd der Boote und die stete Angst vor dem Absturz am Wasserfall halten die Spieler in Spannung und vermitteln ein intensives Spielerlebnis in einer abenteuerlichen Welt.



Planung und Bluff

Man muss stets aufmerksam beobachten, was die Mitspieler tun, um sie im richtigen Moment mit unerwarteten Zügen auszutricksen. Da alle Spieler die gleiche Ausgangslage und die gleichen Kärtchen haben, spielt das Glück kaum eine Rolle, taktisches Planen und Bluff um so mehr.

„Niagara“ lässt sich in Familien mit Kindern und in reiner Erwachsenenrunde gleichermaßen gut spielen. Es ist damit ein idealer Botschafter für die Idee des Brettspiels im Sinne der Jury, denn es fördert das Spiel in Familie und Gesellschaft.





Verflixxt!

von
Wolfgang Kramer &
Michael Kiesling
Verlag:
Ravensburger



2-6 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 30 Min. • ca. 18 Euro

Statt eines Spielplans liegen Plättchen aus. Jeder soll seine Spielfiguren ins Ziel bringen. Die Regel ist einfach. Wer als Letzter ein Plättchen verlässt, muss es nehmen. Bei den positiven Werten ist das ja recht erfreulich. Doch bei den Minuszahlen? Joker sind wertvoll, denn sie wandeln Minus in Plus. Aber nur, wenn man sie hat... Das ist ein ständiges Lauern und Warten. Wer falsch taktiert, bleibt auf seinen Minuswerten sitzen. Die Schachtel lässt ein Party-Spielchen erwarten. Falsch. Es ist ein gepfeffertes Würfelspiel. Man muss nur wissen, was in der „verflixxten“ Schachtel steckt.



In 80 Tagen um die Welt

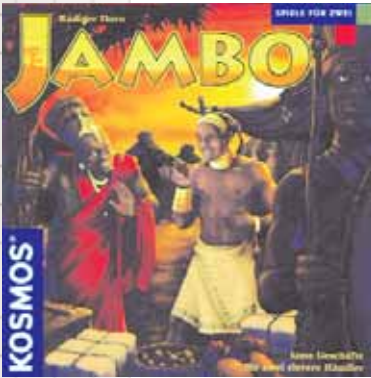
von
Michael Rieneck
Verlag: Kosmos



3-6 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 60 Min. • ca. 30 Euro

Zwei widersprüchliche Ziele gilt es, unter einen Hut zu bringen. Einerseits will jeder auf der Reiseroute vorne sein, um als Erster in London einzutreffen, andererseits soll das in möglichst wenigen Tagen geschehen, und dazu muss man seinen Tageszähler bremsen. Wir nutzen Schiff oder Eisenbahn und manchmal auch eine Montgolfiere. Zu seinen Handkarten wählt jeder Spieler eine weitere Karte mit einer Zusatzaktion. Sie senkt den Fahrpreis, bringt Gold oder eine – meist vorteilhafte – Ereigniskarte. Oder sie erlaubt, einem Konkurrenten den Detektiv vor die Nase zu setzen, der ein lästiger Zeitdieb ist.





Jambo

von
Rüdiger Dorn
Verlag: Kosmos

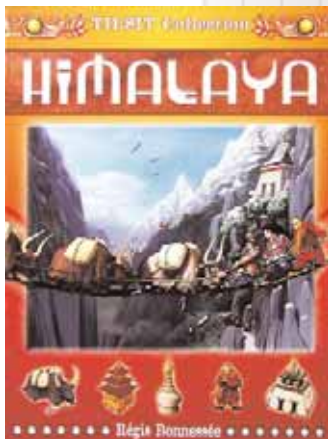


2 Spieler • ab 12 Jahren • ca. 40 Min. • ca. 15 Euro

Markt in Afrika. Die Händler begrüßen einander mit einem freundlichen „Jambo“ („Hallo“ in der Suaheli-Sprache), doch von da an geht es in diesem Zweipersonenspiel nur noch um Geschäft und Geld. Zu Reichtum gelangt nur, wer zum richtigen Zeitpunkt Waren kauft oder verkauft, Gegenstände einsetzt oder Personen und Tiere ins Geschehen eingreifen lässt. Doch wann genau ist der richtige Zeitpunkt, um die richtige Karte auszuspielen? Das herauszufinden bildet den Reiz dieses Handelsspiels, das wegen seiner vielen taktischen Möglichkeiten einige Ansprüche stellt.

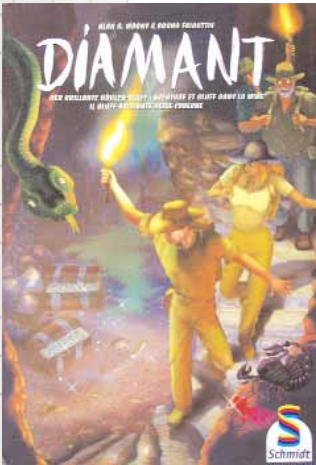
Himalaya

von
Régis Bonnesée
Verlag: Tilsit Editions
(Vertrieb: Hutter)



3-4 Spieler • ab 12 Jahren • ca. 90 Min. • ca. 30 Euro

Auf Erdwegen, Eispisten und Steinpfaden ziehen die Spieler durch den „Himalaya“. Als Stammeshäuptlinge reisen sie von Dorf zu Dorf, und sammeln dort Rohstoffe oder erfüllen Aufträge. Damit können sie sich spielentscheidenden Einfluss sichern – auf politischem, wirtschaftlichem und religiösem Gebiet. Jeder Spieler plant seine eigenen Wege durchs Gebirge und versucht gleichzeitig, die Pläne der anderen Häuptlinge zu durchkreuzen. Bis zum Ende bleibt offen, wer die Herrschaft im Himalaya übernimmt. Dank gut verständlicher Regeln eignet sich das komplexe Spiel für Familien und Freaks gleichermaßen.

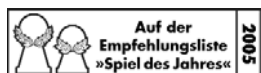


Diamant

von
Alan R. Moon &
Bruno Faidutti
Verlag: Schmidt

3-8 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 20 Min. • ca. 20 Euro

Wenig Regeln, viel Spannung: Alle Spieler sind gemeinsam in einer Höhle unterwegs, in der Diamanten locken, aber auch Gefahren drohen. Schritt für Schritt werden Karten mit Schätzen aufgedeckt, die aufgeteilt werden. Und nun stets die Frage: Weitergehen oder umkehren? Wer umkehrt, darf gesammelte Steine in seine Schatzkiste legen. Diese Punkte sind sicher. Wer weiter geht, kann noch mehr Schätze anhäufen. Stürzt der Stollen jedoch ein, sind alle bis dahin gesammelten Steine futsch. Die Klunkerjagd im Berg macht Neulingen wie Zockerprofis Spaß, und selten bleibt es bei nur einer Partie.



Geschenkt... ist noch zu teuer!

von
Thorsten Gimmler
Verlag: Amigo



3-5 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 20 Min. • ca. 6 Euro

Bei diesem raffinierten Kartenspiel wird die oberste Karte vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Der erste Spieler darf sie nehmen. Aber sie zählt Minus. Lehnt er ab, zahlt er. Der nächste Spieler kann sie nehmen – und bekommt den eingezahlten Chip dazu. Oder er lehnt ab und zahlt ebenfalls. Das geht reihum, bis einer die Karte und alle eingezahlten Chips nimmt. Bilden die auf den Karten genannten Zahlen eine durchgehende Reihe, zählt nur die niedrigste Karte negativ. Reihen mit Lücken jedoch addieren sich zu hässlichen Minuspunkten. Alles liegt offen aus. Jeder weiß, was die Mitspieler gerade gut brauchen könnten – und will es verhindern!





Piranha Pedro

von
Jens-Peter
Schliemann
Verlag:
Goldsieber

2-6 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 30 Min.* • ca. 20 Euro

Mitten auf einer Insel im Amazonas sitzt Pedro – einsam und verlassen, umgeben von gefräßigen Piranhas. Um ihn sicher über das Wasser zu führen, legen die Spieler Steine auf das Spielbrett. Dazu spielen sie gleichzeitig und verdeckt Karten aus, die Richtung und Anzahl der Schritte vorgeben. Doch Vorsicht: Der Vorrat an eigenen Steinen ist begrenzt! Wem Pedro bei diesem Hin und Her das zweite Mal ins Wasser fällt, verliert. Die Spielsteine aus Carrara-Marmor und die innovative Spielregel mit ihrem Comic-Stil runden dieses rasante Spiel ab, bei dem Schadenfreude groß geschrieben wird.

* Unsere Erfahrung: ca. 20 Minuten



Tanz der Horn- ochsen!

von
Wolfgang Kramer
Verlag: Amigo



2-8 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 45 Min. • ca. 21 Euro

Das ist die piffige Brettspiel-Version des erstklassigen Kartenspiels „6 nimmt!“. Die Regeln sind ähnlich einfach, bieten aber mehr Möglichkeiten. Jeder spielt verdeckt ein Zahlenplättchen aus. Alle drehen ihre Plättchen zugleich um und legen sie dann, mit der niedrigsten Zahl beginnend, auf dem Plan ab. Dabei setzt man stets in aufsteigender Reihenfolge, und zwar immer in die Reihe, bei der der Abstand zum vorhergehenden Plättchen am geringsten ist. Dabei können sich die Spieler gegenseitig mit Vergnügen in Kuhfladen drängen und dem finalen Misthaufen zutreiben. In jeder Besetzung ein Quell der Schadenfreude.





Typo

von
Corné van Moorsel
Verlag: Cwali

2-6 Spieler • ab 8 Jahren* • ca. 30 Min. • ca. 7 Euro

Eine große Spielidee in kleiner Schachtel von einem niederländischen Einmann-Verlag. Vier Reihen mit Buchstaben liegen aus. Alle spielen zugleich eine Buchstabenkarte verdeckt aus. Nach dem Aufdecken darf der zuerst seine Karte anlegen, dessen Buchstabe am weitesten vorn im Alphabet steht. Die so neu entstandene Reihe muss der Beginn eines Wortes sein. Spieler mit einem großen Wortschatz haben Vorteile. Aber nur, wenn sie ihre Karten und damit ihre Chancen richtig einschätzen. Denn wer nicht anlegen kann, muss eine Kartenreihe nehmen und erhält dafür Minuspunkte.

* Unsere Empfehlung: ab 10 Jahren



Wie ich die Welt sehe

von
Urs Hostettler
Verlag: Fata Morgana/
Abacusspiele



2-9 Spieler* • ab 10 Jahren • ca. 30-45 Min. • ca. 20 Euro

Wer an der Reihe ist, heißt in diesem gruppendynamischen Spiel „Idewedes“. Das ist das „Individuum, das erläutert, wie es die Welt sieht“. Dazu deckt es die oberste Karte des Meine-Welt-Stapels auf und konfrontiert die Mitspielenden mit einem Problem: „Streitende Kinder? Das muss nicht sein! Ich empfehle die Intervention mit ...“ Mit? Ein Mitspieler schlägt „Hexen“ vor, ein anderer „Büttenrandpapier“ und ein dritter ein „Rudel Berggorillas“. „Idewedes“ wählt, aus welchen Gründen auch immer, die „Berggorillas“. Eine Entscheidung, die wie so viele in diesem witzigen Spiel für Gesprächsstoff sorgt.

* Unsere Empfehlung: ab 4 Spielern





Boomtown

von
Bruno Faidutti &
Bruno Cathala
Verlag: Face 2
Face Games
(Vertrieb: Pro
Ludo)

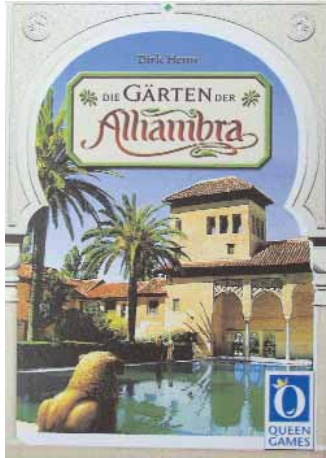
3-5 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 30 Min. • ca. 20 Euro

Goldminen werden in die Luft gesprengt, Bardamen ziehen einem das Geld aus der Tasche – so rau ist der Wilde Westen in diesem lupenreinen Zocker-Spiel. Auf der Suche nach Gold werden in jeder Runde Minen versteigert. Der Clou dabei: Das gebotene Geld wandert nicht in die Kasse, sondern wird unter den Mitspielern verteilt. Dafür hat der Meistbietende die freie Auswahl. Welchen Ertrag die Goldminen ausschütten, hängt vom Würfel ab, der nach jeder Runde zum Einsatz kommt. Ereigniskarten sorgen für zusätzlichen Reiz in einem Spiel, bei dem man ohne langes Regelstudium gleich loslegen kann.



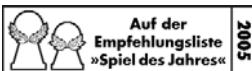
Die Gärten der Alhambra

von
Dirk Henn
Verlag: Queen Games



2-4 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 45-60 Min. • ca. 20 Euro

Mit dem Spiel des Jahres 2003 haben „Die Gärten der Alhambra“ nur den Ortsnamen gemein. Bei diesem eigenständigen Legespiel geht es um die Aufzucht von Bäumen. Gebäude mit Werten von eins bis fünf Punkten liegen auf dem Plan: Daran legen die Spieler Plättchen mit Bäumen in vier Farben an. So platziert man nicht nur die eigene Farbe Gewinn bringend, sondern pflanzt zugleich auch für die Mitspieler Bäume. Ist ein Gebäudeplättchen komplett umbaut, bekommt der die Punkte, der die meisten Bäume drum herum hat. Das ruhige Spiel bringt Taktiker zum Grübeln. Spielen jedoch alle zügig, ist es ein Genuss.





Funkenschlag

von
Friedemann Fries
Verlag: 2F-Spiele

2-6 Spieler • ab 12 Jahren • ca. 120 Min. • ca. 30 Euro

Wo gibts ein Kohlekraftwerk? Denn der Rohstoff ist gerade günstig, und die Konkurrenz setzt auf Öl und Atomstrom. Aufgabe der Spieler ist es, Städte auf einer Deutschlandkarte mit Strom zu versorgen. Für jede Stadt gibt es Geld. Also müssen die Spieler Kraftwerke ersteigern, die je nach Preis mehr Leistung bringen. Dann kaufen die Spieler Rohstoffe ein und bezahlen auch noch Baukosten für die Stromleitungen. Nur wer bei dieser anspruchsvollen Aufgabe den Überblick behält, kann gewinnen. „Funkenschlag“ ist enorm vielschichtig und innovativ. Hier spielt man zwei Stunden und mehr wie unter Strom.



Jury Spiel des Jahres 2005

Seit 1979 wird der Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ vergeben. Die Jury besteht aus Fachjournalisten, die neue Mitglieder in ihren Kreis berufen können.

Die Jury für das Jahr 2005 besteht aus elf wahlberechtigten Mitgliedern: Drei Frauen und acht Männer. Sie kommen aus der Schweiz (2) und Deutschland (9).

Die Jury „Spiel des Jahres 2005“:



*Jeweils von links, untere Reihe: Dorothee Heß, Iris Treiber;
mittlere Reihe: Dr. Synes Ernst, Bernhard Löhlein, Wieland Herold, Uwe Petersen, Birgit Nößler, Tom Werneck;
obere Reihe: Stefan Ducksch, Tom Felber, Chris Mewes*

Kinderspiel des Jahres 2005



Das kleine Gespenst

von
Kai Haferkamp
Verlag: Kosmos

2-4 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 15 Min.* • ca. 25 Euro

1966 erschien Otfried Preußlers vielfach gelesenes (und gehörtes) Kinderbuch „Das kleine Gespenst“. Seine Bilderwelt setzt sich in diesem Spiel fort. Die Übernahme der Grafiken aus dem Buch sorgt für einen hohen Wiedererkennungswert. Die Geisterstunde bestimmt atmosphärisch dicht den Spielrhythmus. Schlag Mitternacht erwacht das kleine Gespenst und nutzt die Zeit, um möglichst viele seiner Lieblingsplätze und Freunde auf Burg Eulenstein zu besuchen.

Kluger Kopf und ruhige Hand

Die Kinder führen gespannt die Figur des kleinen Gespenstes mit seinem magischen Schlüsselbund. Mit dieser magnetischen Hilfe öffnen sie Türen, hinter denen sich die gesuchten Zeichnungen

befinden. Die Gedächtnisleistung fordert junge Spieler, lässt ihnen aber auch Siegchancen gegen mitspielende Erwachsene. Aber nicht nur auf den klugen Kopf kommt es an: Für jede gefundene Zeichnung gibt es eine Kanonenkugel: Ein ruhiges Händchen und Geschick sind nötig, wenn im Rittersaal die Kugeln später in Löcher gerumpelt werden sollen. Wer so zuerst seine acht Kugeln los ist, hat gewonnen.



Gelungene Buch-Umsetzung

Autor und Verlag ist es gelungen, einen Kinderbuchklassiker spielerisch kongenial umzusetzen. Der Spieleautor Kai Haferkamp bedankte sich bei der Preisübergabe in Berlin besonders bei seiner Mutter, die ihm in seiner Kindheit Otfried Preußlers Kinderbuch mehr als zwanzig Mal vorgelesen habe. Ohne die Familie Preußler wäre es nicht zu einer Veröffentlichung gekommen. Die gab ihre Zustimmung, nachdem sie ein Muster des Spieles gesehen und für gut befunden hatte.

*Unsere Empfehlung: ca. 20 Minuten



Schildi Schildkröte

von
Ronald Hofstätter
Verlag: Haba



2-4 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 10 Min. • ca. 30 Euro

Diese Schildkröten sind ganz schön mobil: dank ihrer kugelrunden Panzer und kugelrunden Füße können sie gezielt über den Spielplan gerollt werden. Fünf verschiedene Spiele halten die Regeln bereit. Mal müssen die Tierchen wie beim Boule mit Geschick und Augenmaß möglichst nahe an ein Ziel geschubst werden, mal ist zusätzlich das Gedächtnis gefragt, mal messen sich die Schildkröten in einem leicht taktischen Wettrennen, und sogar Fußball können sie spielen. „Schildi Schildkröte“ ist eine Spielesammlung, deren Originalität und Reiz auf dem speziellen Design der niedlichen Spielfiguren aus Holz beruht.

Daddy Cool

von
Heinz Meister
Verlag: Huch



2-6 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 20 Min. • ca. 16 Euro

Endlich übernimmt einmal der Papa die Hauptrolle in einem Brettspiel. Die Eisbärenkinder haben den Inuit beim Renovieren ihrer Iglus geholfen und sich dabei gehörig bekleckert. Sie machen ein Wettrennen zum Waschzuber und werden dabei von „Daddy Cool“ über die Eisschollen geleitet. Die Spieler müssen immer wieder entscheiden, ob sie auf Nummer Sicher gehen oder etwas riskieren. So lange jemand Eisschollen-Symbole würfelt, darf er weiter ziehen. Wer allerdings zuviel Risiko eingeht, bleibt in seinem Zug stehen. Wer zuerst im Waschzuber sitzt, gewinnt.



Mago Magino

von
Reiner Knizia
Verlag: Selecta



2-5 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 20 Min. • ca. 25 Euro

Eine Hexe hat den Zauberkristall gestohlen, ihn zerbrochen und die Splitter im Zauberwald versteckt. Die Kinder machen sich auf die Suche. Sie können einen kurzen, risikoreichen oder einen längeren Weg wählen. Wer das Hexensymbol würfelt, dreht an einem Pfeil, worauf die Hexe mit ausgestrecktem Finger auf ein Feld zeigt. Alle, die dort stehen, verwandeln sich in Frösche und können nur noch ein Feld weit pro Zug hüpfen, aber Mago Magino zu Hilfe rufen, der sie zurückverwandelt. Wer zuerst drei Splitter zurück bringt, gewinnt. „Mago Magino“ ist ein Würfel-Laufspiel voller Überraschungen und mit schöner Ausstattung.

Schildkrötenrennen

von
Reiner Knizia
Verlag: Winning
Moves



2-5 Spieler • ab 5 Jahren* • ca. 20 Min. • ca. 15 Euro

Manchmal tragen Schildkröten menschliche Züge, sie sind etwas faul und lassen sich am liebsten von ihren Artgenossen tragen. So können sie bequem das Rennen um die leckeren Salatköpfe überstehen. Der Pfiff des Spiels: Jeder erhält zu Beginn eine Schildkröte zugewiesen, die er tunlichst als erste ins Ziel zu bringen hat oder zumindest als unterste in einem Schildkrötenstapel, das reicht nämlich für den Spielsieg. An einer Spielrunde mit dem Kinderspiel nehmen auch Eltern mit Vergnügen teil, ihre Kinder sollten aber schon im Grundschulalter sein

* Unsere Empfehlung: ab 6 Jahren

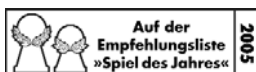


Sternen- kinder

von
Monika Mulzer-Adam
Verlag: Beleduc

2-4 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 10 Min. • ca. 25 Euro

„Sternenkinder“ ist ein sehr liebevoll gestaltetes, ganz einfaches Würfelspiel, das sich an die Kleinsten richtet. Die Sternenkinder sammeln auf der Wolkenwiese Traum-Sterne ein, um den Kindern auf der Erde süße Träume zu schicken. Während der Mond über eine Himmelsleiter wandert, laufen die Spieler auf einem Rundweg und ziehen Motivkärtchen von einem Stapel. Manchmal erhalten sie Sterne direkt geschenkt, manchmal müssen sie dafür eine Zahl ansagen und würfeln. Wer am meisten Sterne einsammeln und Träume verteilen kann, gewinnt: „Sternenkinder“ eignet sich auch sehr gut als Gute-Nacht-Spiel.



Tier auf Tier

von
Klaus Miltenberger
Verlag: Haba



2-4 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 15 Min. • ca. 15 Euro

Lustig geht es zu, wenn die Kinder versuchen, ihre Tiere reihum auf dem Rücken des Krokodils abzuladen. So entsteht eine immer höhere Pyramide. Das ist nicht ganz einfach, denn sowohl der Rücken des Krokodils als auch die 28 Tierfiguren sind rund, bucklig, wellenförmig oder abgewinkelt, aber sicher nicht gerade. Ein Würfel bestimmt, ob das Kind ein oder zwei Tiere platzieren darf. Wer als erster keine Tiere mehr besitzt, gewinnt. Aber wehe, wenn die Pyramide ins Wanken gerät! Dann bekommt das Kind die heruntergefallenen Tiere zurück und muss auf die nächsten Runden hoffen.





Zauberlehrling

von
Peter Schackert
Verlag:
Oberschwäbische
Magnetspiele

2-4 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 20 Min. • ca. 39 Euro

Auf vier Spiralwegen ziehen Zauberlehrlinge in eine Zauberwerkstatt. Ob sie auf diesem Weg vorankommen, bestimmt ein großer Magier, der sich auf acht magnetischen Zaubersteinen bewegt. Er spielt mit roten und grünen Signalen Zauberampel. Was anfangs für die Spieler rein zufällig geschieht, wird mit der Zeit berechenbarer. „Zauberlehrling“ ist ein schnelles Spiel, es kann schon nach zehn Minuten beendet sein und dauert maximal die doppelte Zeit. Magnetspiele prägen schon viele Jahre das Programm des Verlages aus Oberschwaben. Mit dem Spiel „Zauberlehrling“ ist ein besonderer Wurf gelungen.



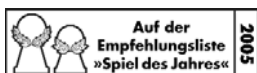
Ene mene muh, gib mir deine Kuh!

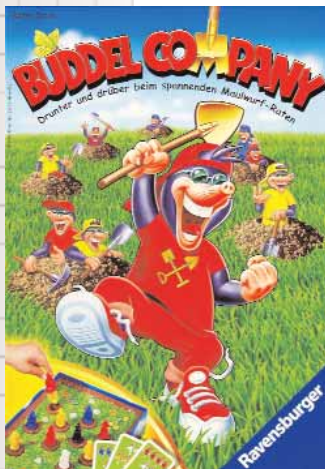
von
Wolfgang Kramer
& Hartmut Witt
Verlag: Kosmos



2-4 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 15 Min. • ca. 20 Euro

Wer kennt sich mit Bauernhoftieren aus und kann möglichst viele von ihnen in seinem Stall unterbringen? Die Kinder würfeln und ziehen die Figur des Bauern Max auf einem Spielplan vorwärts. Je nachdem, wo Max landet, dürfen die Spieler eine der großen, hölzernen Tierfiguren aus der Mitte nehmen, weiter an ihrem dreidimensionalen Bauernhof bauen oder ein aufgedecktes Bildkärtchen einem Tier zuordnen. Wer sich gut merkt, was die Mitspieler bereits in ihrem Stall versteckt haben, kann ihnen unter Umständen ein Tier abluchsen. Nebenbei lernen die Jüngsten spielerisch die Bauernhoftiere kennen.





Buddel Company

von
Gunter Baars
Verlag: Ravensburger

2-6 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 20 Min. • ca. 13 Euro

Wo stecken denn nur die frechen bunten Maulwürfe? Paarweise buddeln sie sich in die Wiese. Nur einer guckt jeweils aus dem Spielplan, der andere ist darunter versteckt. Die Spieler müssen sich merken, wo die roten, grünen, blauen und weißen Maulwürfe abgetaucht sind. Wer an der Reihe ist, dreht genau drei Maulwürfe um. Stimmen danach die Farben der sichtbaren Maulwürfe mit einer Aufgabenkarte überein, bekommt er die Karte und darf eine neue ziehen. Je nach Fähigkeit und Alter werden die leichteren oder schwereren Aufgaben gewählt. Nicht selten fordern dabei die Kinder ihre Eltern und Großeltern mit Erfolg heraus.



Charly Quak auf Fliegen- jagd

von B. Spence,
E. Donner &
M. Steer
Verlag: Piatnik



2-4 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 10 Min. • ca. 15 Euro

In der Tischmitte sitzen vier verschiedenfarbige Plastikfrösche. Vor jedem Spieler liegen vier Karten offen aus. Darauf sind Frösche in unterschiedlicher Zahl und Farbe abgebildet. Ein Symbolwürfel mit Fliegen bestimmt eine Zahl, die jeder blitzschnell mit seinen Froschkarten vergleicht. Alle versuchen gleichzeitig, Frösche, von deren Farbe sie die erwürfelte Anzahl auf ihren Karten haben, aus der Tischmitte zu schnappen. Eroberte Karten geben Punkte und werden durch neue ersetzt. Wer so rasch zuschnappen kann wie ein Frosch, hat beste Aussichten, dieses rasante Reaktionsspiel zu gewinnen.





Zahlenzwerge

von
Gerhard Friedrich
& Vio de Galgóczy
Verlag: Haba

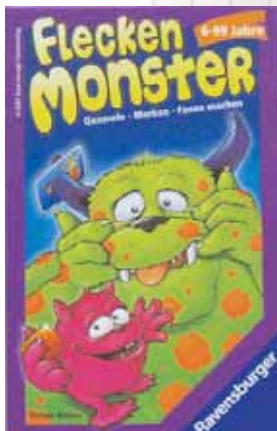
2-4 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 20 Min. • ca. 25 Euro

Lernen mit Kopf und Hand ist das Motto von „Zahlenzwerge“, ein Lernspiel, das Vorschulkinder in ein zauberhaftes Zahlenland entführt. Dort lernen sie tastend, hüpfend, beobachtend den Zahlenbereich eins bis zehn kennen. „Zahlenzwerge“ spricht im Laufe des Spiels nicht nur viele Sinne an, es bietet den kleinen Zahlenzwergen auch einen spannenden Wettkampf um wertvolle Schätze. Das Konzept dieses Lernspiels überzeugt. Der Lernzuwachs ist garantiert und, was noch wichtiger ist, das Spiel bereitet auch noch Vergnügen.



Flecken- monster

von
Reiner Knizia
Verlag: Ravensburger

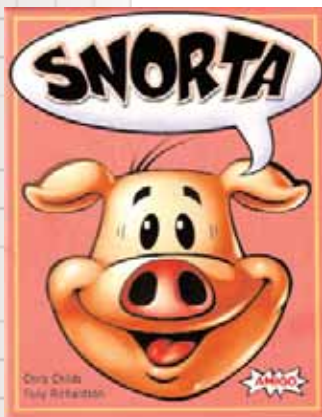


2-4 Spieler • ab 6 Jahren • ca. 15 Min. • ca. 8 Euro

Monster, die sich mit Flecken bekleckert haben? Vor diesen Ungeheuern muss sich niemand fürchten. Im Gegenteil: Es macht großen Spaß, die wuscheligen Kerlchen von ihren Flecken zu befreien. Was bei Kindern mit Seife und Schrubben geht, klappt hier mit Aufgaben.

Da muss man sich an die richtigen Fleckenkärtchen erinnern oder bei Aktionskarten die Nase vorn haben. Besonders beliebt ist die Monsterrunde, wenn die Kinder Grimassen schneiden, Tierstimmen nachahmen oder die Zutaten für die Monstersuppe aufzählen. Ein temporeiches Merkspiel, das sich für jeden Kindergeburtstag eignet.





Snorta

von
Chris Childs &
Tony Richardson
Verlag: Amigo

3-6 Spieler • ab 6 Jahren • ca. 20 Min. • ca. 6 Euro

Jeder bekommt eine Tierstimme und einen verdeckten Stapel aus bunt gemischten Tierkarten zugeteilt. Reihum deckt immer einer eine Karte auf. Sobald zwei gleiche Tiere zu sehen sind, müssen die, vor denen diese Tiere liegen, möglichst schnell Tierstimmen nachmachen. So wird gegrunzt und gekräht, gewiehert und gebellt und mit viel Konzentration sogar an der richtigen Stelle. Denn dann dürfen Karten abgegeben werden, und wer zuerst keine mehr hat, gewinnt. „Snorta“ ist ein lustiges, spannendes, schnelles Kartenspiel, bei dem Kleine und Große viel Spaß haben.



Jury Kinderspiel des Jahres 2005

Seit 2001 wird der Kritikerpreis „Kinderspiel des Jahres“ als gleichberechtigter Hauptpreis neben dem „Spiel des Jahres“ vergeben.

Dem siebenköpfigen Wahlgremium gehören drei Mitglieder der Jury „Spiel des Jahres“ an.

Dazu beruft die Jury einen vierköpfigen Beirat, dessen Mitglieder sich intensiv mit Kinderspielen beschäftigen. Diese wählen das "Kinderspiel des Jahres" mit. Im Jahr 2005 waren es zwei Frauen und zwei Männer. Ziel ist es hier, nicht nur Journalisten einzubinden, sondern auch Experten für Kinderspiele aus anderen Berufsgruppen. So gehört dem Beirat derzeit zum dritten Male eine Ludothekarin an.

Jury und Beirat zur Wahl des „Kinderspiels des Jahres 2005“:



Von links: Uwe Petersen, Udo Schmitz, Ralf Ruhl, Tom Felber, Tina Kraft, Sabine Koppelberg, Wieland Herold

So klappts mit neuen Spielen

Bevor Du ein Spiel vorschlägst, überlege, ob dieses Spiel (Art, Schwierigkeitsgrad) mit diesen Mitspielern (Alter, Vorlieben) zu diesem Zeitpunkt (Stimmung der Gruppe) eine Chance hat.

Beginne zunächst mit einem einfachen, kurzen Spiel und gehe erst dann zu anderen, komplexeren oder ungewohnteren Spielen über. Mit einem flotten Spiel lässt sich ein Spieleabend auch fröhlich abschließen.

Ist ein Spiel neu in einer Runde, muss vorher festgelegt werden, wer es erklärt. Es kann nur eine Person das Spiel erklären, sonst ist Chaos vorprogrammiert.

Arbeite bei neuen Spielen immer die Spielregel vorher schon in aller Ruhe durch. Sinnvoll ist eine erste, lockere Lektüre zur Übersicht und danach eine zweite, bei der man sich die wesentlichen Stellen einprägt. Dann ist auch das Erklären mit eigenen Worten möglich. Das komplette Vorlesen einer Regel hingegen erschwert das Verständnis und sorgt für Langeweile.

Gehe bei der Einführung nach folgendem Schema vor.

- 1) Erläutere das Spiel in groben Zügen mit Spielziel, Spielverlauf und Spielende.
- 2) Dann erst die Einzelheiten, aber nur, wenn sie vor Spielbeginn bereits wissenswert und notwendig sind. Beispiel: Was kann der Spieler in seinem Zug tun?
- 3) Schließe die Vorbereitungen ab: Verteile Figuren und Spielmaterial und ermittle den Startspieler.

Bevor ihr anfangt, vergewissere Dich, ob die Mitspieler noch Fragen zu wichtigen Punkten des Spieles haben. Unsichere Spieler beruhige damit, dass sich beim Spielen das Verständnis der Regeln schon einstellt. So schaffst Du schon von Beginn an eine gute Spielatmosphäre.

Wenn Du ein Spiel verschenkst, packe es aus der Folie aus, um die Regeln zu lesen und das Material zu sichten. Ins Geschenkpapier kann das Spiel dann immer noch. Das Erklären der Regeln kann auch zum Geschenk gehören!

Register

	Seite
Boomtown	16
Buddel Company	30
Charlie Quak auf Fliegenjagd	31
Daddy Cool	23
Das kleine Gespenst	20
Diamant	10
Die Gärten der Alhambra	17
Ene mene muh, gib mir deine Kuh!	29
Fleckenmonster	33
Funkenschlag	18
Geschenkt ist noch zu teuer!	11
Himalaya	9
In 80 Tagen um die Welt	7
Jambo	8
Mago Magino	24
Niagara	4
Piranha Pedro	12
Schildi Schildkröte	22
Schildkrötenrennen	25
Snorta	34
Sternenkinder	26
Tanz der Hornochsen!	13
Tier auf Tier	27
Typo	14
Verflixxt!	6
Wie ich die Welt sehe	15
Zahlenzwerge	32
Zauberlehrling	28

Impressum

1. Auflage 2005

Redaktion: Spiel des Jahres e.V.
Barfüßerstraße 2a, 35037 Marburg
Tel.: 06421.62728, Fax: 06421.62720

Gestaltung: temedes – TeamMedienDesign, 52445 Titz

Herstellung: Prost Druck GmbH, 52428 Jülich

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

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

Ausgezeichnete Kinderspiele 2005

Alter	Spiel	Einstieg	Spielerzahl	Dauer	Seite
Ab 4	Sternenkinder	+	2-4	10	26
Ab 4	Tier auf Tier	+	2-4	15	27
Ab 4	Zauberlehrling	+	2-4	15	28
Ab 4	Ene mene muh...	++	2-4	15	29
Ab 4	Schildi Schildkröte (nominiert)	++	2-4	10	22
Ab 5	Buddel Company	+	2-6	20	30
Ab 5	Charlie Quak auf Fliegenfang	+	2-4	10	31
Ab 5	Daddy Cool (nominiert)	++	2-6	20	23
Ab 5	Das kleine Gespenst	++	2-4	20*	20
Ab 5	Mago Magino (nominiert)	++	2-5	20	24
Ab 5	Zahlenzwerge	++	2-4	20	32
Ab 6*	Schildkrötenrennen (nominiert)	+	2-5	20	25
Ab 6	Fleckenmonster	++	2-4	15	33
Ab 6	Snorta	++	3-6	20	34

Einstieg:

+

++

+++

*

= schnell erfasst

= übliche Anforderung

= anspruchsvoll

= hier weichen unsere Empfehlungen von den Herstellerangaben ab

blau markiert

= Kinderspiel des Jahres

Die Tabelle ist aufsteigend sortiert nach Alter und Einstieg.



Ausgezeichnete Spiele 2005

Alter	Spiel	Einstieg	Spielerzahl	Dauer	Seite
Ab 8	Diamant	+	3-8	20	10
Ab 8	Geschenkt ist noch zu teuer!	+	3-5	20	11
Ab 8	Verflixxt! (nominiert)	+	2-6	30	6
Ab 8	Niagara	++	3-5	45	4
Ab 8	In 80 Tagen um die Welt (nominiert)	++	3-6	60	7
Ab 8	Piranha Pedro	++	2-6	20*	12
Ab 8	Tanz der Hornochsen!	++	2-8	45	13
Ab 10*	Typo	+	2-6	30	14
Ab 10	Wie ich die Welt sehe	+	4-9*	30-45	15
Ab 10	Boomtown	++	3-5	30	16
Ab 10	Die Gärten der Alhambra	++	2-4	45-60	17
Ab 12	Jambo (nominiert)	++	2	40	8
Ab 12	Himalaya (nominiert)	+++	3-4	90	9
Ab 12	Funkenschlag	+++	2-6	120	18

Einstieg:

- + = schnell erfasst
- + + = übliche Anforderung
- + + + = anspruchsvoll
- * = hier weichen unsere Empfehlungen von den Herstellerangaben ab
- rot markiert = Spiel des Jahres

Die Tabelle ist aufsteigend sortiert nach Alter und Einstieg.



2005 Spiel des



Jahres

Aktivitäten des Vereins „Spiel des Jahres“:

- Vergabe der Kritikerpreise „Spiel des Jahres“ und „Kinderspiel des Jahres“
- Ganzjährige Öffentlichkeitsarbeit für das Spiel in Familie und Gesellschaft
- Unterstützung der Medien bei der Berichterstattung über Spiele
- Verbraucherberatung auf allen größeren Messen und Spielfesten
- Beratung sozialer Einrichtungen beim Einsatz von Spielen
- Förderung der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Spiel
- Vergabe von Stipendien und Fördermitteln
- Internet:
www.spiel-des-jahres.com

