

Spiele des Jahres 2016

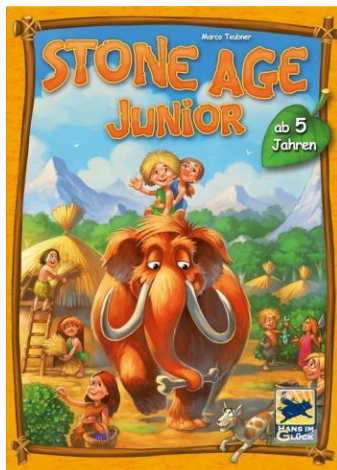
Kinderspiel des Jahres 2016: Stone Age Junior

Für 2 bis 4 Spieler, Altersempfehlung: ab 5 Jahren, Spieldauer: ca. 20 - 30 min

Sammeln, planen und bauen. Rohstoffmanagement, der clevere Einsatz von Figuren auf Aktionsfeldern und Aufbaustrategie – das sind normalerweise so gar keine Themen für Kinderspiele. Doch Autor Marco Teubner überträgt hier vorbildlich den Reiz des gleichnamigen Familienspiels in ein altersgerechtes Steinzeitabenteuer für jüngste Spieler.

Mit Jono und Jada, den beiden Steinzeitkindern, geht es auf eine Reise in die Vergangenheit. Dabei gibt es viel zu entdecken. Die Kinder spielen nach, wie die ersten Menschen sesshaft wurden. Der Ablauf dabei ist simpel: Die Spieler wählen eine der verdeckten Bewegungsscheiben und bewegen ihre Figur entsprechend. Auf dem Feld, das sie erreichen, bekommen sie Waren. Diese können im Dorf abgegeben werden, um Hütten zu errichten.

Der Clou des Spiels ist, dass die Bewegungsscheiben in unregelmäßigen Abständen wieder verdeckt und vertauscht werden. Durch dieses Memo-Element haben Kinder eine reelle Chance, sich gegen ältere Mitspieler durchzusetzen.



Spiele des Jahres 2016

Erwachsenenspiel des Jahres 2016: CodeNames

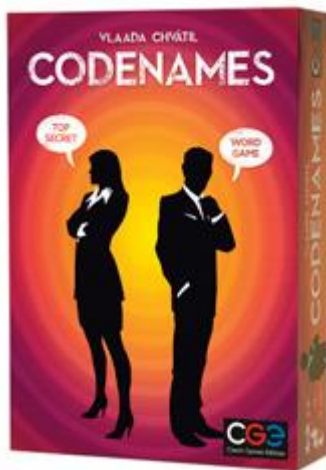
Für 2 bis 8 Spieler, Altersempfehlung: ab 10 Jahren, Spieldauer: ca. 15 min

Besser um die Ecke gedacht als gebracht!

Zwei Teams, zwei Hinweisgeber. Durch geschickte Assoziationsketten geben diese ihren Ermittlern Tipps, um die Identitäten der eigenen Agenten zu enttarnen.

Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen. Ein Hinweis kann sich auf mehrere Wortkarten auf dem Tisch beziehen. Die Ermittler versuchen zu erraten, welche (Code-)Wörter ihr Geheimdienstchef gemeint hat. Sobald ein Ermittler eine Wortkarte berührt, enthüllt der Geheimdienstchef deren geheime Identität (blau, rot, neutral, Attentäter). Ist es eine Karte des eigenen Teams, dürfen die Ermittler weiterraten. Andernfalls ist das andere Team am Zug – beim Attentäter hat man sogar sofort verloren. Das Team, das als erstes alle seine Agenten findet, gewinnt.

Gewinnen ist nicht so wichtig. Hauptsache, der Hinweis war richtig!



Spiele des Jahres 2015

Kinderspiel des Jahres 2015: Spinderella

Für 2 bis 4 Spieler, Altersempfehlung: ab 6 Jahren, Spieldauer: ca. 20 min

Alles Gute kommt von oben ...

"Spinderella" lässt sich von ihren beiden Spinnenbrüdern abseilen. Hoch über dem Boden schwingend, wirbelt sie den Marathon der Waldameisen kunterbunt durcheinander.

'Schnapp' – im ganzen Wald ist es zu hören, wenn das aufgeweckte Spinnenmädchen wieder einen der kleinen Kraftprotze dorthin bugsiert, wo er gestartet ist. Aber auch die Ameisen sind nicht dumm. Sie nutzen ein ausgehöhltes Rindenstück als Schutzschild. Während die Spieler sich gegenseitig darin übertreffen, die Ameisen der Mitspieler einzufangen, wetteifern sie gleichzeitig darum, die eigenen Krabblers ins Ziel zu bringen.

"Spinderella" bietet verspielten Jungspinnern und drahtigen Ameisen ein kribbelndes räumliches Spielerlebnis, bei dem die Nervenfasern am seidenen Faden hängen.



Spiele des Jahres 2015

Erwachsenenspiel des Jahres 2015: Colt Express

Für 2 bis 6 Spieler, Altersempfehlung: ab 10 Jahren, Spieldauer: ca. 40 min

Darum gehts: Eine Gruppe von Banditen raubt einen Zug aus. Wer am meisten Beute macht, gewinnt. Jeder steuert seinen Gangster mit Kartenbefehlen. Diese Anweisungen werden zuerst offen oder verdeckt abgelegt. Erst dann werden sie Schritt für Schritt ausgeführt, so kann es zu manch witziger Überraschung kommen. Da schnappt man sich eine Beute und verliert sie im nächsten Zug wieder und landet erst noch im falschen Wagen.

Das macht Spass: Der Kartenzug und die Ausstattung sind liebevoll gemacht und versetzen einen atmosphärisch sofort in den Wilden Westen. Spannend ist jeweils auch, ob die geplanten Züge mehr oder weniger so aufgehen, wie man sich das gedacht hat. Oder ob wieder mal ein witziges Chaos entsteht. Aus dem Bauch heraus spielen, ist genauso erfolgversprechend wie taktische Überlegungen.

