

Spiel des Jahres 2007



Ausgezeichnete Spiele 2007

Spiel des Jahres

Zooloretto 4

Nominierte Spiele

Der Dieb von Bagdad 6

Jenseits von Theben 7

Die Baumeister von Arkadia 8

Yspahan 9



Empfohlene Spiele

The Kaleidoskope Classic 10

Burg Appenzell 11

Jetzt schlägt's 13 12

Skybridge 13

Würfel Bingo 14

Der Prestel Kunstmarkt 15

Die Säulen von Venedig 16

Alchemist 17

Notre Dame 18

Wikinger 19

Die Säulen der Erde 20

Imperial 21

Jury Spiel des Jahres 22

Die Spiele des Jahres seit 1979 23

Kinderspiel des Jahres

Beppo der Bock 24

Nominierte Spiele

Hüpf hüpf, Hurra! 26

Burg-Ritter 27

Rettet den Märchenschatz 28

Gesagt - getan! 29



Empfohlene Spiele

Mein erstes Mitmach-Spiel 30

Der kleine Sprechdachs 31

Ding Dong 32

Manimals 33

Turbulento 34

Cornu 35

Was zählt? 36

Dschungelschatz 37

Heli Hopper 38

Jury Kinderspiel des Jahres 39

Tipps zum Einspielen 40

Register/Impressum 41

Spiele(f)index 42

Liebe Leserinnen und Leser,



wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen. Das wird sicher gelingen: 2007 ist ein wirklich guter Spielejahrgang!

Zur Orientierung gibt es diese Broschüre, die sich in den vergangenen Jahren zu einem Renner entwickelt hat. Seit 2004 haben wir die Auflage verdoppelt.

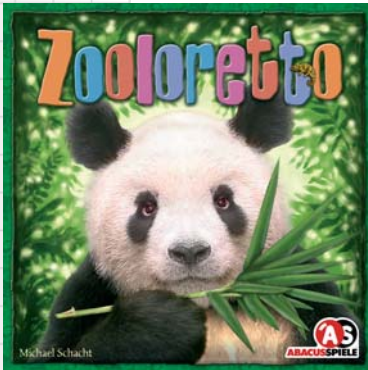
Weil immer mehr Menschen sich darauf verlassen, auf den folgenden – diesmal 44 – Seiten das für sie passende Spiel zu finden.

Die Jury „Spiel des Jahres“ hat den Jahrgang 2007 unter die Lupe genommen und gibt hier ihre Tipps: für Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele. Insgesamt 31 Neuheiten empfehlen wir, und vielleicht treffen ja nicht nur unsere Preisträger, sondern auch andere Spiele Ihren Geschmack.

Damit Sie sich schneller zurecht finden, haben wir auf den Seiten 42/43 wieder alle besprochenen Spiele nach dem Einstiegsalter und dem zu betreibenden Aufwand sortiert. So wissen Sie, wie viele Regeln Sie lesen und verstehen müssen, wie lange der Spielspaß dauert und wie viele mitmachen können. Und wenn Sie sich bei der Spielvorbereitung nicht ganz sicher sind, dann schauen Sie doch mal auf Seite 40. Hier gibt es nützliche Tipps, wie es mit dem Regelerklären und Losspielen am einfachsten klappt.

Stefan Ducksch
Sprecher Jury „Spiel des Jahres“

Spiel des Jahres 2007



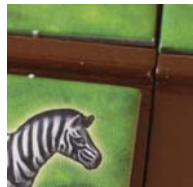
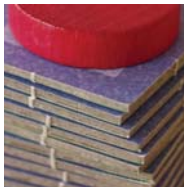
Zooloretto

von
Michael Schacht
Verlag:
Abacusspiele

2-5 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 45 Minuten • ca. 30 Euro

Bei „Zooloretto“ schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Zoodirektors. Seine Aufgabe besteht darin, seinen Tierpark so anziehend anzulegen, dass viele Besucher kommen.

Weil der Platz begrenzt ist, kann er nur wenige Tierarten unterbringen. Dazwischen sind auch noch ein paar Kioske aufzustellen. Tiere stehen Runde für Runde auf kleinen Transportwagen bereit.



Die Zoodirektoren können sich kostenlos bedienen, so lange der Vorrat reicht. Wer schnell zugreift, bekommt zwar, was er haben will, davon aber meist zu wenig. Wer hingegen zu lange wartet, muss vielleicht nehmen, was noch übrig ist, ob er das nun brauchen kann oder nicht.

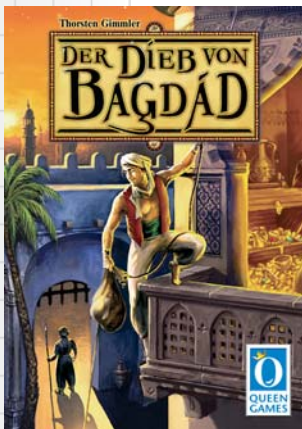
Alle Tiere, für die kein Gehege frei ist, kommen zunächst in den Stall. Wer diese bis zum Ende des Spiels nicht in Gehegen untergebracht hat, bekommt Minuspunkte.

Es gewinnt, wer die meisten Besucherpunkte erzielt.



„Zooloretto“ ist ein gut durchdachtes, spannendes Sammel- und Legespiel mit klaren Regeln, schnellem Einstieg und freundlich gestaltetem Spielmaterial.





Der Dieb von Bagdad

von
Thorsten Gimmler
Verlag: Queen Games



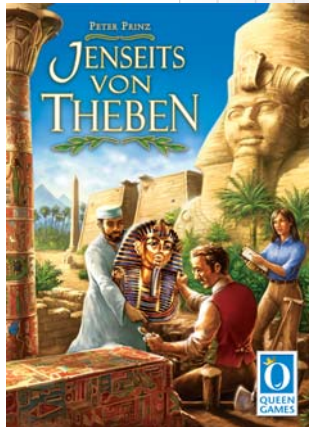
2-4 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 45 Minuten • ca. 25 Euro

Das war einmal: Bagdad, ein blühendes Wirtschaftszentrum, wo Händler zu sagenhaftem Reichtum kamen. Ihr Geld versteckten sie in den Palästen, zu deren Schutz sie Wachen aufstellten. Dieser Reichtum lockte allerdings auch Diebe an, die sich in Banden organisierten, um die Schatztruhen zu plündern. Im „Dieb von Bagdad“ übernimmt jeder Teilnehmer die Rolle eines Anführers, der versucht, seine Leute in die Häuser einzuschleusen. Dazu bedienen sie sich eines ganz profanen Mittels: Sie bestechen – mit Hilfe von Karten – die Wächter. Weil der Abtransport der Kisten im Verlauf des Spiels immer schwieriger wird, zahlt sich ein gezielter Einsatz der Kräfte aus. Für clevere Diebe kein Problem. Mit einfachen Regeln ist „Der Dieb von Bagdad“ ein temporeiches und spannendes Spiel.



Jenseits von Theben

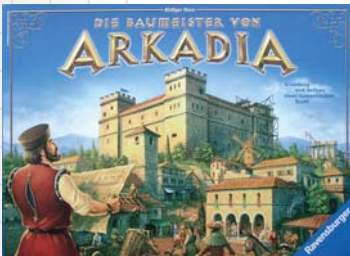
von
Peter Prinz
Verlag: Queen Games



2-4 Spieler • ab 8* Jahren • ca. 60* Minuten • ca. 30 Euro

In Griechenland, Kreta, Ägypten, Palästina und Mesopotamien gehen die Spieler als Archäologen auf die packende Suche nach wertvollen Fundstücken. Zuvor reisen sie durch Europa und eignen sich in Bibliotheken Fachwissen an, ohne dabei aber zu viel Zeit zu verlieren. Je mehr Wissen man über eine Grabungsstätte besitzt, desto höher sind die Chancen auf eine erfolgreiche Grabung. Beim Graben sind allerdings starke Nerven gefragt. Die Fundstücke werden blind aus Stoffbeuteln gezogen, in denen auch viele Nieten liegen. Glück und Misserfolg liegen also eng neben einander. Die Archäologen können auch mit Ausstellungen von Fundstücken oder Teilnahmen an Kongressen Siegpunkte erzielen. Originell ist die variable Spielreihenfolge und die Umsetzung des Faktors Zeit, ansprechend die Aufmachung.

* Unsere Erfahrung: ab 10 Jahren
und ca. 75 - 90 Min.



Die Baumeister von Arkadia

von
Rüdiger Dorn
Verlag:
Ravensburger



2-4 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 60 Minuten • ca. 28 Euro

Arkadien: ein Idyll, ohne Städte oder die Mühsal der Arbeit. Damit ist nun Schluss.

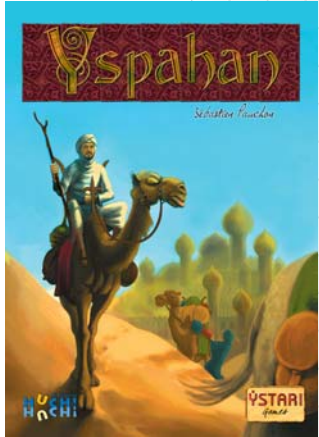
Jetzt übernehmen die Spieler die Rolle von Baumeistern, die mit ihren Arbeitern die Stadt und das Kastell „Arkadia“ errichten. Im spannenden Wettstreit geht es um Prestige und Macht, die man sich durch den zügigen Bau von Gebäuden sichert. Dafür muss man seine Arbeiter rechtzeitig und am richtigen Ort ins Spiel bringen. Der Zeitfaktor entscheidet auch darüber, wie viel Gold man beim Verkauf seiner Siegelwappen erlässt. Während die große Bastion in der Mitte des Spielplans in die Höhe wächst, entsteht eine stimmige Atmosphäre. Sie lässt beinahe vergessen, dass das Taktikspiel „Die Baumeister von Arkadia“ die Spieler durch seine vielen Entscheidungsmöglichkeiten ordentlich fordert.

Spielname in der Schweiz: „Arkadia“



Yspahan

von
Sébastien Pauchon
Verlag: Ystari
Vertrieb:
HUCH! & friends



3-4 Spieler • ab 8* Jahren • ca. 45-60 Minuten • ca. 29 Euro

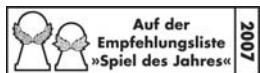
Auf dem großen Basar von Yspahan bieten Händler in vier Bezirken ihre Waren feil. Ein Wächter wandert auf den beiden Hauptstraßen hin und her und sorgt für einen ordentlichen und fairen Wettbewerb. Wichtigstes Element im Spiel ist ein Dutzend Würfel. Die werden, sortiert nach Werten, auf einem Tableau ausgelegt. Reihum bedienen sich die Spieler davon, um zu Geld, zu Kamelen oder zu Marktständen im Basar zu kommen. Sonderfähigkeiten, die die Spieler für teures Geld erwerben können, und geschickt in einer Karawane platzierte Kamele verbessern die Gewinnchancen. „Yspahan“ vermittelt auf der einen Seite das Erlebnis eines abenteuerlichen, orientalischen Marktes. Und bietet andererseits Gelegenheit, taktische Finessen auszuspielen – soweit die Würfel dies zulassen.

* Unsere Empfehlung: ab 10 Jahren



The Kaleidoscope Classic

von
M.T. Wood und
F.H. Dyksterhuis
Verlag: Dr. Wood
Vertrieb: Pro Ludo

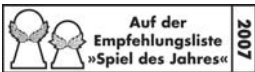


1-3 Spieler • ab 6 Jahren • ca. 10 Minuten • ca. 25 Euro

„The Kaleidoscope Classic“ ist eine reizvolle Sammlung von Denksportaufgaben für einen Solitärspieler. Die Beschäftigung mit den geometrischen Teilen, die aus mehrfarbigen Quadraten bestehen, ist eine echte Herausforderung. Es gilt, auf einem schachbrettartigen Plan in verschiedenen Schwierigkeitsstufen Bildvorlagen – vom Elefanten bis zum Flugzeug – nachzulegen. Mit den 100 Aufgaben kann man sich tagelang auf interessante Weise unterhalten. Die Schachtel enthält aber auch das abstrakte Taktikspiel „enKounter“, bei dem man gegen ein oder zwei Gegner spielt. Jeder versucht, seine Spielsteine auf dem beschränkten Platz des Bretts unterzubringen und zugleich die Gegner möglichst zu behindern. Wer zum Schluss noch überzählige Steine hat, erhält Minuspunkte.

Burg Appenzell

von
Bernhard Weber und
Jens-Peter Schliemann
Verlag: Zoch Spiele



2-4 Spieler • ab 6* Jahren • ca. 30 Minuten • ca. 29 Euro

Burg Appenzell ist eine Herausforderung – und zwar in doppeltem Sinne. Vor dem Spiel muss nämlich erst mal die Burg aufwändig zusammengebaut werden. Sieben leckere Käsesorten sind gleich mehrfach darin versteckt. Ein gefundenes Fressen für die putzigen Mäuse, die immer dann mit einem Sammelplättchen belohnt werden, wenn zwei von ihnen die gleiche Käsesorte entdeckt haben. Wer am Zug ist, darf verschiedene Aktionen ausführen: Dächer aufdecken, mit den Mäusen herum laufen oder Käse verschieben. Das wäre alles kein Problem, gäbe es nicht Fallen, die man unter eine Maus schieben kann. Der kleine Nager landet dann im Verlies. Es erfordert einiges an Konzentration, um den anderen immer einen Schritt voraus zu sein. Die gefällige Ausstattung und die witzigen Figuren runden den Spielspaß ab.

* Unsere Empfehlung: ab 7 Jahren





Jetzt schlägt's 13

von
Rüdiger Dorn
Verlag: Ravensburger



2-5 Spieler • ab 8 Jahren • ca. 30 Minuten • ca. 9 Euro

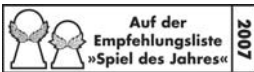
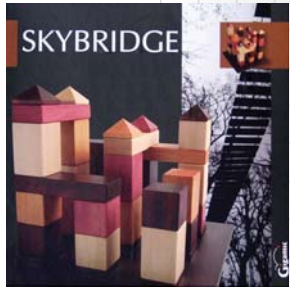
Im Spiel: 110 Karten mit Zahlen zwischen null und fünf und mit Pluspunkten. Wer an der Reihe ist, deckt eine Karte auf und entscheidet, welchem Mitspieler er sie zuteilt. Jeder legt alle erhaltenen Karten offen vor sich ab. Die Runde ist vorbei und wird ausgewertet, sobald einer Zahlenwerte von 13 oder mehr vor sich liegen hat: Er verliert seine komplette Auslage. Die anderen dürfen ihre Pluspunkte behalten. Es gewinnt natürlich, wer davon zum Schluss die meisten hat. Das ist sehr einfach, sehr schnell und sehr spannend. Der besondere Reiz des Spiels liegt darin, dass der Kartengeber immer rasch entscheiden muss, ob er eine Karte behalten möchte oder doch lieber einem anderen zuschiebt. Und wenn ja, wem, ohne dass er sich damit selbst schadet. Das ist schon alles. Aber es macht so viel Spaß!

Spielname in der Schweiz: „Danger 13“



Skybridge

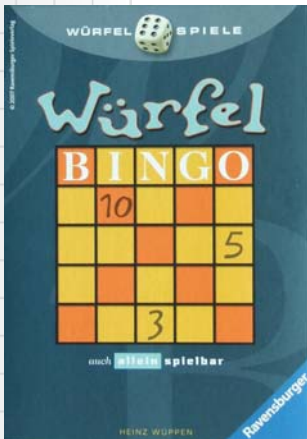
von
Adam Ritchey
Verlag: Gigamic
Vertrieb: Pro Ludo



2-4 Spieler • ab 7* Jahren • ca. 20 Minuten • ca. 30 Euro

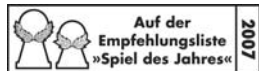
Bei „Skybridge“ geht es ganz einfach hoch hinaus. Die Spieler bauen nämlich Türme – mit wenigen Regeln, aber vielen Holzklötzchen. Stets erhöhen sie den niedrigsten Turm. Man beginnt auf einem soliden Fundament. Blöcke gleicher Farbe dürfen nicht aufeinander gesetzt werden. Einmal im Spielverlauf darf ein Spieler zwei Türme mit einer Brücke verbinden. Bei der Abrechnung am Schluss bringt das zusätzliche Punkte ein. Wer einen Turm mit dem Dach seiner Farbe krönt, erobert ihn. Gewertet werden die Stockwerke unter der eroberten Turmspitze, und bei einer Brückenverbindung auch die Etagen im Nachbarturm. „Skybridge“ besticht durch solides Material, das sich auch gut anfühlt, durch spielend leichten Einstieg und der Möglichkeit, mit taktischen Finessen zu spielen.

* Unsere Empfehlung: ab 8 Jahren



Würfel Bingo

von
Heinz Wüppen
Verlag: Ravensburger



1-4 Spieler • ab 7* Jahren • ca. 30 Minuten • ca. 10 Euro

„Würfel Bingo“ gefällt auch notorischen Spielverweigerern. Es ist ganz einfach. Punkte gibt es für wertvolle Zahlenkombinationen auf dem abwischbaren Notizbrett. Jeder hat so eine Tafel mit 25 Feldern vor sich. Einer wirft zwei Würfel. Jeder trägt die Summe der Augenzahlen auf seinem Blatt in ein beliebiges Feld ein. Nach 25 Würfeln werden die Zeilen, Spalten und Diagonalen abgerechnet. Zwei gleiche Zahlen in einer Reihe – ein so genannter Zwilling – bringt einen Punkt. Zwei Zwillingspärchen sind schon drei Punkte wert, eine Straße zählt sogar zwölf Punkte. „Würfel Bingo“ sichert immer eine spannende halbe Stunde Spielvergnügen. Das Spiel gehört in die gleiche Kategorie wie der Erfolgstitel „Take It Easy“, bringt aber einige zusätzliche Ideen ins Spiel.

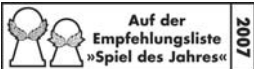
* Unsere Empfehlung: ab 8 Jahren

Spielname in der Schweiz: „High Score“



Der Prestel Kunstmarkt

von
Franz-Benno
Delonge
Verlag: Prestel



3-5 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 30-45 Minuten • ca. 25 Euro

Die Spieler schlüpfen zugleich in die Rolle von Galeristen und Kunstsammlern. Als Galerist warten sie geduldig, bis der Einkaufspreis für Gemälde günstig ist. Wer allerdings zu lange zögert, dem schnappt vielleicht ein Konkurrent das gute Angebot vor der Nase weg. Hat man schließlich einen kleinen Bilderbestand, kann man auf Kundenwünsche reagieren. Die Sammler haben seltsame Vorlieben. Möglichst klein oder alt, nur eine biblische Darstellung oder ein modernes Genrebild soll es sein. Zu einer Kaufofferte kann jeder ein Bild anbieten, das die ausgeschriebenen Bedingungen erfüllt. Mit Geschick und etwas Glück ist man selbst der Verkäufer, streicht dafür viel Geld ein und kann preiswert neue Bilder kaufen. Und lernt ganz nebenbei etwas über Kunstgeschichte.



Die Säulen von Venedig

von
Christian Fiore und
Knut Happel
Verlag:
Goldsieber Spiele

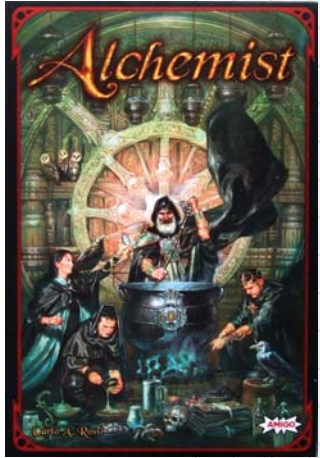


2-6 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 45-60 Minuten • ca. 30 Euro

Die Lagunenstadt Venedig soll gebaut werden. Als Fundament dienen dicke Pfähle, die die Spieler mit ihren Spielsteinen kennzeichnen. Darauf können Gebäude und Plätze – die Stadtteile – gebaut werden. Das bringt Siegpunkte. Wer auf fremde Pfähle baut, zahlt an den Besitzer Siegpunkte. Die Spieler wählen pro Runde verdeckt eine von fünf Karten aus. Die Aktionen werden reihum ausgeführt und die Karten dann an den linken Nachbarn weitergereicht. Damit schlüpfen die Spieler in die Rollen von Akteuren, die in den Aufbau der Stadt eingreifen. Baumeister errichten neue Stadtteile, Händler und Spekulanten profitieren von den Aktionen der Mitspieler und zwielichtige Gestalten wie Spione sehen sich die Karten der Mitspieler an. Die einfachen Regeln runden das gelungene Spiel ab.

Alchemist

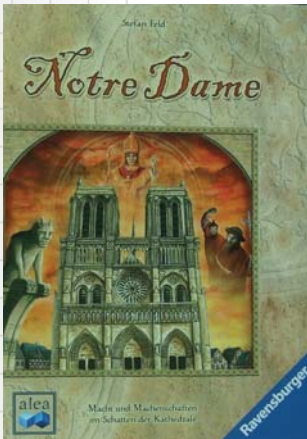
von
Carlo A. Rossi
Verlag: Amigo



2-5 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 50 Minuten • ca. 20 Euro

Vogelbeine, Pilze, Schlangengifte, Trollaugen, Spinnen – aus diesen Zutaten brauen die jungen Alchemisten in diesem spannenden Taktikspiel geheimnisvolle Zaubertränke. Den Titel „Adeptus Supremus“ erhält, wer mit seiner Kochkunst die meisten Punkte erringt. Wer eigene Rezepte kreiert, verschafft sich Vorteile, selbst auf die Gefahr hin, dass sie dann von der Konkurrenz kopiert werden. Nachahmen ist nämlich nicht verboten. Im Gegenteil: Kopieren bringt ebenfalls Punkte. Und Ruhmespunkte erhalten die Jung-Alchemisten schließlich auch dafür, möglichst viele jener Zutaten in die Kessel zu werfen, die von ihrer Schule besonders bevorzugt werden. Stimmige Geschichte, leichter Einstieg, unkomplizierter Ablauf. So begeistert „Alchemist“ junge und ältere Spieler.





Notre Dame

von
Stefan Feld
Verlag:
alea/Ravensburger
Vertrieb: Heidelberger
Spieleverlag



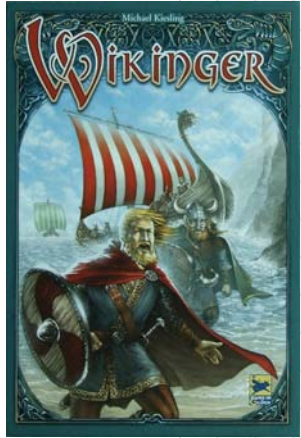
2-5 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 45-75 Minuten • ca. 28 Euro

Anspruchsvolle Spiele müssen nicht kompliziert sein. Wenn man bei „Notre Dame“ die Regeln verstanden hat, läuft das Spiel zügig. Jeder Spieler legt Einflussmarker in sein Stadtviertel auf dem Plan. Dafür bekommt er Geld, Siegpunkte und weitere Marker. Ziel ist es, Prestigepunkte zu sammeln. Die Spieler müssen die Pest im Auge behalten und sich rechtzeitig vor der Rattenplage schützen, weil sie sonst schnell Hab und Gut verlieren können. Sie bestechen Kirchenpersonal, Stadtwache oder Bürgermeister, entsenden ihre Kutschen in andere Viertel und schicken auch mal einen Stein zur Kathedrale Notre Dame. Der Clou sind die Spielkarten, von denen man immer nur eine behalten darf, die anderen jedoch an den Nachbarn weitergeben muss. Ein Leckerbissen für echte Spielefans.



Wikinger

von
Michael Kiesling
Verlag: Hans im Glück
Vertrieb: Schmidt



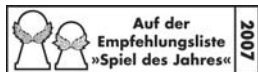
2-4 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 60 Minuten • ca. 30 Euro

Filme zeigen die Wikinger oft mordgierig und brutal. Doch die Nordländer waren nicht nur mutige Krieger, sondern auch geschickte Fischer, kunstfertige Goldschmiede, kluge Entdecker und adlige Handelsherren. Die kauft man sich in diesem Spiel, zusammen mit Inselplättchen, von einem Markt mit einer einfachen, originellen Preisfindungs-Drehscheibe und legt sie zeilenweise aus. Oben segeln die Drachenboote. Direkt darunter aufgebaute Krieger schützen die fleißigen Bewohner der Inseln. Jedes Mal, wenn die Drehscheibe ausverkauft ist, kommt es zu einer Wertung. Gespielt werden sechs Runden. Die Regeln sind tadellos, die Grafik spricht an und passt zum Spiel. Ein starkes, anspruchsvolles Strategiespiel mit einem recht ungewöhnlichen, aber einleuchtenden Ablauf.



Säulen der Erde

von
Michael Rieneck und
Stefan Stadler
Verlag: Kosmos

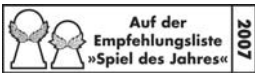
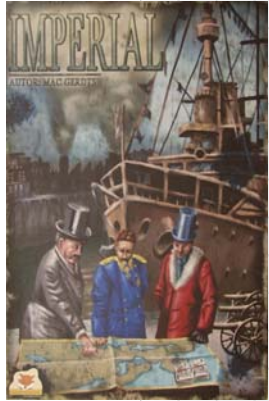


2-4 Spieler • ab 12 Jahren • ca. 90-120 Minuten • ca. 30 Euro

Das Spiel setzt den Bestseller von Ken Follett spielerisch spannend und atmosphärisch dicht um. Es geht darum, im südenglischen Kingsbridge eine Kathedrale zu errichten. Die Spieler schicken Arbeiter, um Rohstoffe zu sammeln, und heuern Handwerker an, die die Rohstoffe in Siegpunkte umwandeln. Geld und Ressourcen sind immer knapp. Feindliche Machenschaften oder Schicksalsschläge durchkreuzen oft die eigenen Pläne. Die Spieleredaktion hat top gearbeitet. Sorgfältig verfasste Regeln, perfekt ausgewähltes Material und eine üppige, detailverliebte Grafik von Michael Menzel. „Die Säulen der Erde“ ist kein einfaches Familienspiel: Die Regeln sind zwar eingängig, aber anspruchsvoll zugleich. Trotz aller taktischen Möglichkeiten gibt es einen starken Glücksfaktor, was Emotionen schafft.

Imperial

von
Walther „Mac“ Gerds
Verlag: Eggert Spiele
Vertrieb: Hutter Trade



2-6 Spieler • ab 12 Jahren • ca. 120-180 Minuten • ca. 38 Euro

Das Zeitalter des Imperialismus. Die Spieler sind Investoren, die die Politik von sechs Großmächten steuern. Auch wenn es Armeen und Flotten auf der großen Landkarte gibt: „Imperial“ ist kein Kriegs-, sondern ein Wirtschaftsspiel. Die Auswahl der Aktionen für den nächsten Zug ist stark begrenzt, und so wird flott gespielt. Fabriken werden gebaut, Einheiten bewegt, Steuern erhoben und vor allem: investiert. Die Spieler geben den Nationen immer wieder Kredite. Nur der größte Investor darf den nächsten Zug der Großmacht ausführen. So wechselt die Zugreihenfolge ständig. Wichtig ist, den optimalen Zeitpunkt zu erkennen, um Geld aus der Staatskasse wieder in die eigene Tasche umzuleiten. „Imperial“ ist historisch passend eingekleidet und eine herausfordernde Aufgabe für erfahrene Brettspieler.



Jury Spiel des Jahres 2007

Seit 1979 wird der Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ vergeben. Die Jury besteht aus Fachjournalisten und ist unabhängig von Industrie und Handel.

Die Jury für das Jahr 2007 besteht aus zehn Mitgliedern: drei Frauen und sieben Männern.

Zwei Jury-Mitglieder kommen aus der Schweiz, acht aus Deutschland.

Die Jury „Spiel des Jahres 2007“:



Von links: Stefan Ducksch, Bernhard Löhlein, Chris Mewes, Dorothee Heß, Tom Werneck; Synes Ernst, Tom Felber, Iris Treiber, Birgit Nößler, Wieland Herold



Die Spiele des Jahres seit 1979

- 1979: Hase und Igel
- 1980: Rummikub
- 1981: Focus
- 1982: Sagaland
- 1983: Scotland Yard
- 1984: Dampfross
- 1985: Sherlock Holmes´ Criminal Cabinet
- 1986: Heimlich & Co.
- 1987: Auf Achse
- 1988: Barbarossa und die Rätselmeister
- 1989: Café International
- 1990: Adel verpflichtet
- 1991: Drunter & Drüber
- 1992: Um Reifenbreite
- 1993: Bluff
- 1994: Manhattan
- 1995: Die Siedler von Catan
- 1996: El Grande
- 1997: Mississippi Queen
- 1998: Elfenland
- 1999: Tikal
- 2000: Torres
- 2001: Carcassonne
- 2002: Villa Paletti
- 2003: Der Palast von Alhambra
- 2004: Zug um Zug
- 2005: Niagara
- 2006: Thurn & Taxis
- 2007: Zooloretto

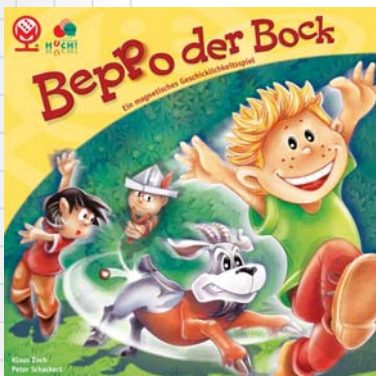
Kinderspiele des Jahres:

- 2001: Klondike
- 2002: Maskenball der Käfer
- 2003: Viva Topo!
- 2004: Geistertreppe
- 2005: Das kleine Gespenst
- 2006: Der schwarze Pirat
- 2007: Beppo der Bock

Gewinnspiel

Was verbinden Sie mit „Spiel des Jahres“? Hat Sie eines gar zum Spielen gebracht? Welches sind Ihre Lieblingsspiele des Jahres, wie viele besitzen Sie? Mailen Sie uns Ihre Spielgeschichten an web@spiel-des-jahres.com. Die interessantesten werden wir auf unserer Homepage veröffentlichen. Unter allen Teilnehmern verlosen wir Spiele. Einsendeschluss: 31.3.2008.

Kinderspiel des Jahres 2007



Beppo der Bock

von
Peter Schackert
und Klaus Zoch
Verlage:
Oberschwäbische
Magnetspiele und
HUCH! & friends

2-4 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 15 Minuten • ca. 29 Euro

Ahnungslos liegt Beppo im Gras und genießt das Leben. Keiner Fliege könnte der Ziegenbock etwas zu Leide tun. Doch die Ruhe täuscht. Im Gebüsch lauert ein frecher Junge mit einer Steinschleuder. Sobald er den armen Beppo mit einem gezielten Schuss erwischt, rennt dieser außer Rand und Band durch die Gegend.

Was in der Realität Tierquälerei wäre, sorgt auf dem Spielbrett für großen Spaß: Mit Hilfe einer kleinen



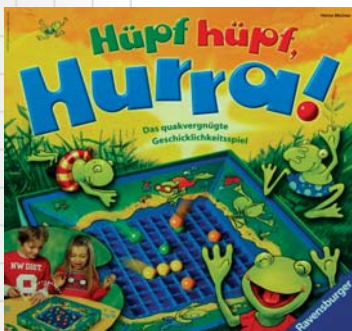
Rampe lässt jedes Kind eine Metallkugel in Richtung Beppo rollen, der in der Nähe eines Magneten liegt. Durch dessen Kraft katapultiert es den Bock auf dem Spielplan umher.

Was zunächst noch recht zufällig erscheint, steuern die Spieler mit ein bisschen Übung bald zielgerichtet. Das Feld, auf dem Beppo liegen bleibt, gibt an, wie weit ein Kind mit seiner Spielfigur ziehen kann. Doch Vorsicht: Wen Beppo von seinem Platz vertreibt, der muss wieder von vorne anfangen.



Dieses herrlich unkonventionelle Spiel begeistert durch die vielen Möglichkeiten, wie man den Ziegenbock auf dem Spielfeld umher schleudern kann. Der Aha-Effekt ist enorm, wenn es einem mit Hilfe der Bande gelingt, auch entlegene Felder zu erreichen. Kinder können das Spiel bald schon ohne Erwachsene spielen und erfreuen sich an dem kecken Spielthema.





Hüpf hüpf, Hurra!

von
Heinz Meister
Verlag:
Ravensburger



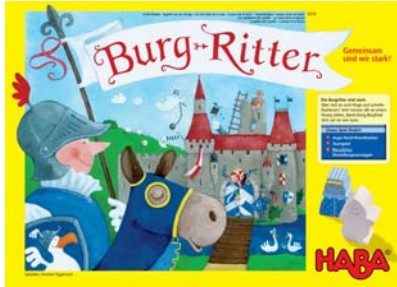
2-4 Spieler • ab 6* Jahren • ca. 15 Minuten • ca. 17 Euro

Am See hat sich eine bunte Runde versammelt: Die fröhlichen Frösche treffen sich zum jährlichen Hüpf-Wettbewerb. Mit Anlauf springt ein Frosch in den Teich. Am liebsten will jeder direkt neben seinen Freunden landen. Hierzu lassen die Spieler bunte, murmelgroße Kugeln so auf dem Spieltisch aufspringen, dass sie daraufhin in das rasterförmige Gitter des Froschteichs hüpfen. Sobald drei Kugeln - also Frösche - in einer Reihe liegen, ruft der Spieler, der die dritte Kugel geworfen hat, laut „Quak“ und wird dafür von der Froschprinzessin mit einem Kuss belohnt. Um zu gewinnen braucht man nicht nur Geschicklichkeit, sondern vor allem auch Glück. Ein temporeicher Spaß, der bei der ganzen Familie für Begeisterung sorgt und Mitspieler jeden Alters um den Spieltisch vereint.

* Unsere Empfehlung: ab 5 Jahren

Burg-Ritter

von
Christian
Tiggemann
Verlag: Haba



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

Der König ist schon unterwegs zur Burg, doch die neuen Türme zu seiner Begrüßung sind noch nicht fertig. Das Baumaterial für den Turmbau liegt außerhalb der Burg bereit. Dazu gibt es ein raffiniertes Spezialwerkzeug: Ein Gummiband wird um den Baustein geschlungen. Mit vier Schnüren zugleich ziehen und heben ihn die Kinder an seinen Bauplatz. Dabei müssen die Teams nicht nur geschickt, sondern auch schnell sein. Die Zeit ist nämlich knapp, denn wenn der König die Burg erreicht, bevor die Türme gebaut sind, hat das gesamte Bauteam das Spiel verloren. Wenn sie aber die Bauarbeiten rechtzeitig abschließen, empfangen die Burgbewohner ihren König stolz in dem fertigen Bollwerk. Ein originelles kooperatives Spiel, das volle Konzentration erfordert.





Rettet den Märchenschatz

von
Kai Haferkamp
Verlag: Selecta



2-4 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 30 Minuten • ca. 30 Euro

Es ist ein richtig böser König, denn er hat alle Märchenbücher eigenhändig zerrissen und die Schnipsel im Schlossgarten verstreut. Jetzt verlässt er die Anlage und macht einen Spaziergang. Schon klettern die Kinder über den Zaun, um das Märchenbuch wieder zusammenzusetzen. Das können sie nur gemeinsam schaffen. Und sie müssen schnell sein, denn lange wird der König für seinen Rundgang nicht brauchen. Pflastersteine verdecken die Kärtchen mit den Märchenbildern. Nur drei sind zu sehen. Wer an der Reihe ist, verschiebt Wegeplatten, so dass andere Märchenbilder sichtbar werden. Sind zwei Teile eines Märchens zu sehen, ist es gerettet und die Bildkärtchen werden heraus genommen. Sind alle Kartenpärchen gefunden, müssen die Kinder den Garten noch rasch verlassen, bevor der König zurückkommt.



Gesagt - getan!

von
Roberto Fraga
Verlag: Haba



2-6 Spieler • ab 7* Jahren • ca. 20 Minuten • ca. 25 Euro

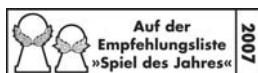
Ein Kind ist der König und ruft zur Raterunde. Er setzt sich auf die eine Seite der senkrecht aufgestellten Magnettafel und pinnt verdeckt ein Bild an. Auf der anderen Seite sitzt das Rateteam. Magnete haften auf beiden Seiten an der gleichen Stelle, lassen sich aber leicht verschieben. Nun gibt der König markante Punkte des Bildes an, auf die das Rateteam die kleinen magnetischen Kronen versetzt. Dann erläutert der König, welche Kronen mit einer abwischbaren Linie verbunden werden sollen und wie dieser Strich aussehen soll, zum Beispiel gerade oder gebogen. Dadurch sollen die Untertanen das Muster erkennen oder wenigstens erraten können, was der König vor sich hat. Das Spiel fördert die Fähigkeit, sich genau auszudrücken, und übt, einen Vorgang verständlich zu erklären.

* Unsere Empfehlung: ab 6 Jahren



Mein erstes Mitmach-Spiel

Verlag: Ravensburger

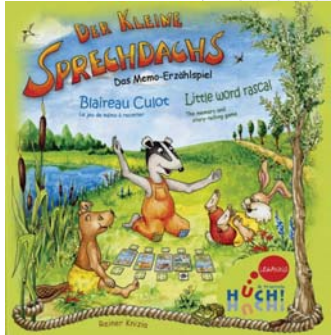


2-3 Spieler • ab 2 1/2 Jahren • ca. 15 Minuten • ca. 20 Euro

Der Titel sagt bereits, wofür es geht: ein allererstes Spiel, bei dem das Kind begeistert spielt und zugleich lernt, sich an einfache Regeln zu halten. Dabei muss aber ein Erwachsener helfen und mitspielen. Der Farbwürfel bestimmt, wie weit das putzige Plüschmäuschen über den Spielplan läuft. Gut erkennbare, farbenfrohe Bildkarten geben leicht verständlich kleine Aufgaben vor: Das Kind macht Tierlaute nach, veranstaltet lustige Turnübungen oder tanzt, singt und spielt. Für jede erfüllte Aufgabe bekommt es ein weiches Stoffteil. Daraus baut es mit Klettverbindungen ein kuscheliges Zelt, in das das Mäuschen schließlich hineinschlüpft. Das Spiel ist kindgerecht gestaltet. Bei den Bewegungs- und Sprachelementen steht der Lerneffekt unaufdringlich im Hintergrund.

Der kleine Sprechdachs

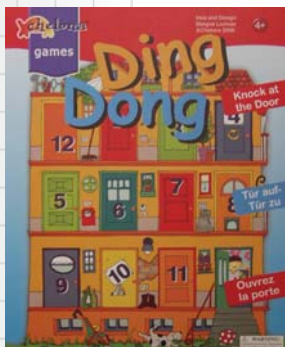
von
Reiner Knizia
Verlag:
HUCH! & friends



2-5 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 15 Minuten • ca. 12 Euro

„Der kleine Sprechdachs“ ist ein Memo-Erzählspiel, an dem sich auch schon Vierjährige beteiligen können. Fünf große Geschichtentafeln mit jeweils zwei Themen liegen auf dem Tisch. Dann werden Bildkarten von einem Stapel gezogen und kommen offen neben ein Ereignis. Jetzt muss reihum jeder eine kleine Geschichte erzählen, in der die ausliegenden Szenen oder Figuren vorkommen. Anschließend wird die Bildkarte neben der Geschichtentafel umgedreht. Nun kommt der Sprechdachs hinzu. Er zieht so weit, wie der Würfel vorgibt. Der Spieler erinnert sich durch die in der Vorrunde erzählte Geschichte, was sich unter dem Kärtchen versteckt. Das regt die Fantasie an und fördert Konzentration und Wahrnehmung.





Ding Dong

von
Margret Lochner
Verlag: Chelona
Vertrieb: Hutter Trade



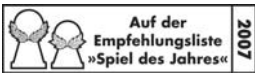
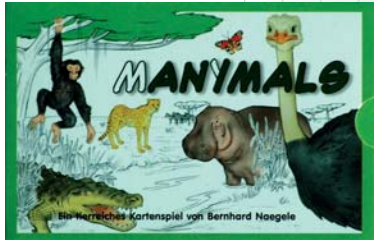
2-4 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 15 Minuten • ca. 25 Euro

Ein Haus mit zwölf Wohnungen, in jeder liegt ein Bilderstapel. Das oben liegende Motiv zeigt, wer hier wohnt. Die Türen werden verschlossen - bis auf eine. Der Würfel entscheidet, an welcher Tür man klingeln darf. Doch bevor sie sich öffnet, muss man raten, wer dahinter wartet: Wohnt in Nummer fünf das Mädchen, das Hausaufgaben macht? Die Katze, die ein Schläfchen hält? Oder der Koch, der Spiegeleier brät? Nur wer sich richtig erinnert, darf sich das Bilder-Kärtchen nehmen. Dadurch wird die Figur darunter sichtbar. Bei einem Fehler verliert der Spieler ein Kärtchen, dieser Eingang bleibt offen. Die Tür wird auf den bislang leeren Platz gesetzt. Wer am besten aufpasst, sammelt die meisten Karten und gewinnt. Die kleinen Mitspieler beweisen bei „Ding Dong“ verblüffende Merkfähigkeit. Ein liebevoll gestaltetes Memo-Spiel.



Manimals

von
Bernhard Naegele
Verlag:
Adlung Spiele
Vertrieb: Schmidt



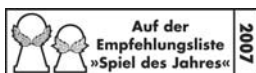
2-6 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 15 Minuten • ca. 6,50 Euro

Wer kann sagen, ob die goldigen Marienkäfer wirklich so harmlos sind, wie sie aussehen? Wer passen muss, dem hilft „Manimals“ weiter, ein raffiniertes Beobachtungsspiel mit 60 Tierkarten. Darunter findet sich zum Beispiel der Vater von Knuddelbär Knut, aber auch kleines Getier wie Waldameise oder Stubenfliege. Mit Hilfe von Karten dürfen die Spieler nach bestimmten Merkmalen suchen, etwa nach giftigen Tieren. Wer sich da gleich den Marienkäfer greift, liegt übrigens richtig und sammelt Siegpunkte. Kinder benötigen anfangs bei den Piktogrammen noch etwas Hilfe. Doch schon nach wenigen Runden haben sie diese Bildersprache verstanden. Das Spiel ist schnell, spannend und lehrreich, und es vermittelt erstaunliche Tatsachen, die oft auch den mitspielenden Erwachsenen neu sind.



Turbulento

von
Heinz Meister
Verlag: Selecta

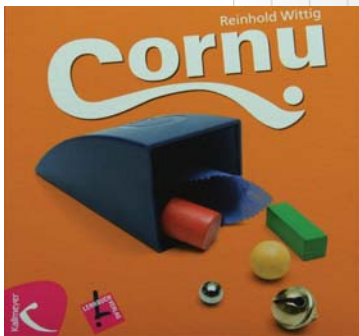


2-4 Spieler • ab 4 Jahren • ca. 15 Minuten • ca. 20 Euro

Hier werden keine Stecknadeln, sondern Tiere im Heuhaufen gesucht. Auf der flachen Seite von leicht gewölbten Holzspielsteinen sind Bauernhoftiere abgebildet. Die Steine liegen offen in der Spielschachtel. Die Spieler werfen mit Holzkugeln nach ihnen. Bei einem Treffer überrascht der Effekt: Trifft man den Rand einer Holzscheibe, liegt sie - ruckzuck - umgedreht im Heu. Einerseits müssen Kinder treffsicher sein. Andererseits ist es gut, wenn sie sich merken, wo die Tiere im Stroh verschwunden sind. Denn im Laufe des Spiels gehen alle auf die Suche nach den wendesüchtigen Tieren. Kleine Kinder kommen mit dem Werfen der Kugeln erstaunlich gut klar. Durch den Memoanteil haben sie beim Spiel mit den Großen einen Vorteil. Deshalb ist „Turbulento“ auch für Familien geeignet.

Cornu

von
Reinhold Wittig
Verlag: Kallmeyer



3-6 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 30 Minuten • ca. 23 Euro

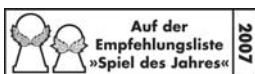
Das klassische trichterförmige Füllhorn ist ein altes mythologisches Glückssymbol. Im Spiel „Cornu“ ist das Füllhorn ein gebogener Plastikkasten, der mit höchstens sechs Gegenständen gefüllt werden kann: mit drei Holzklötzen, einem Glöckchen, einer Metallkugel oder einem kleinen Stück Stoff. Hierzu orientiert sich ein Spieler an vier Karten, die diese Gegenstände in verschiedenen Kombinationen zeigen. Nun geht es darum, mit feinem Gespür und noch feinerem Gehör den Inhalt des verschlossenen Horns herauszubekommen. Wer auf diese Weise fünf Kärtchen erfühlt, errahnt oder durch Erhören erkennt, gewinnt das Spiel. Dieses moderne Füllhorn spielt eindrucksvoll mit den Sinnen und trainiert sie, so dass viele Kinder mit etwas Übung sogar den Klang eines Holzzylinders von dem eines Holzquaders unterscheiden können.





Was zählt?

von
Felix Beukemann
Verlag: Haba



2-4 Spieler • ab 5 Jahren • ca. 10 Minuten • ca. 8,50 Euro

Urlaubsbilder anzuschauen kann spannend sein, besonders wenn es festzustellen gilt, wer die meisten Menschen, Tiere, Bäume, Häuser oder Fahrzeuge fotografiert hat. „Ich habe die meisten Tiere geknipst!“ Denkste! „Ich die meisten Fahrzeuge aufgenommen!“ Stimmt! Wer ganz genau hinschaut, findet oft mehr auf seinen „Fotos“. Sind zum Beispiel die meisten Menschen pro Bild gefragt, darf der Sieger neben dem Spezialpreis als Belohnung auch noch das Urlaubsbild mit den wenigsten Personen von seinem Besitzer fordern. Auf diesem sind dann aber vielleicht die meisten Bäume zu sehen. Derjenige, der zum Schluss die meisten Urlaubsbilder und Pokale ergattert hat, ist der Sieger. Eine Solo-Variante für kleine Taktiker, die auch mal gerne alleine spielen, ergänzt das Spiel.



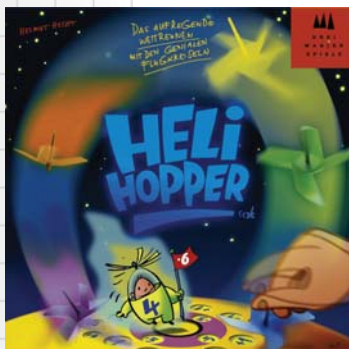
Dschungel- schatz

von
Roberto Fraga
Verlag: Haba



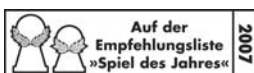
2-4 Spieler • ab 6 Jahren • ca. 15 Minuten • ca. 15,50 Euro

Schatzsucher versuchen, im Dschungel an Gold zu kommen. Wer an der Reihe ist, zieht zunächst blind einen Edelstein aus einem Säckchen. Die Farbe gibt an, ob er eine oder zwei Aufgaben auf einem gezogenen Kärtchen lösen muss, um Gold dafür zu bekommen: Einigermaßen einfach ist es zum Beispiel, einen Edelstein hochzuwerfen und zu fangen. Schwieriger wird es schon, wenn es etwa darum geht, nach einer Vorlage einen Tempel aus Holzstäbchen zu bauen. Denn bei diesen Aufgaben läuft die Zeit gegen den Spieler. Der nächste Spieler ist der Dschungelwächter und kontrolliert die Sanduhr - ohne sie zu zeigen! Noch eine Aufgabe lösen oder doch lieber aufhören? Wer die Zeit überschreitet, hat alles wieder verspielt. Spannend, handlich zum Mitnehmen und solide.



Heli Hopper

von
Helmut Hecht
Verlag:
Drei Magier Spiele
Vertrieb: Schmidt



2-6 Spieler • ab 6 Jahren • ca. 20 Minuten • ca. 24 Euro

Ein bisschen Übung braucht man schon, damit die lustigen Flugkreisel nicht nur abheben, sondern auch in die richtige Richtung fliegen. Landen sollen sie mitten auf dem runden Spielplan. Abhängig davon, auf welchem Feld der bunte Kreisel dann tatsächlich landet, kann der Spieler seine Figur voran ziehen. Dazu muss der Spieler ein wenig rechnen. Steht die Figur eines Spielers zum Beispiel auf einem Feld mit einer Vier und landet der Kreisel mitten auf dem Plan, so multipliziert er mit sechs und darf 24 Felder auf der Spirale zum Ziel vorrücken. Ein schnelles und vielseitiges Spiel, das mit jeder angegebenen Spielerzahl funktioniert. Die zarten und doch stabilen Flugkreisel richtig fliegen zu lassen erfordert ebenso viel Geschick wie Glück. Ganz nebenbei üben die Spieler dabei zu rechnen.



Jury Kinderspiel des Jahres 2007

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

Dem siebenköpfigen Wahlgremium gehörten 2007 drei Mitglieder der Jury „Spiel des Jahres“ an. Dazu beruft die Jury einen Beirat, dessen Mitglieder sich intensiv mit Kinderspielen beschäftigen. Diese wählen das „Kinderspiel des Jahres“ mit, im Jahr 2007 waren es zwei Frauen und zwei Männer.

Ziel ist es hier, nicht nur Journalisten einzubinden, sondern auch Experten für Kinderspiele aus anderen Berufsgruppen. So gehörten dem Beirat 2007 eine Ludothekarin und eine Buchautorin an.

Jury und Beirat zur Wahl des „Kinderspiels des Jahres 2007“:



Von links: Andrea Bischhoff, Ralf Ruhl, Tina Kraft, Birgit Nößler, Wieland Herold, Rudolf Böhler, Bernhard Löhlein

So klappts mit neuen Spielen

Überlegen:

Passt das Spiel von Art und Schwierigkeitsgrad zu den Mitspielern (Alter, Vorlieben) und hat es zu diesem Zeitpunkt (Stimmung der Gruppe) eine Chance, Spaß zu machen?

Vorbereiten:

Vorher festlegen, wer erklärt. Dies kann nur einer am Tisch sein, sonst geht es durcheinander. Die Spielregel schon vorher in aller Ruhe ein-, zweimal durchlesen und wichtige Dinge einprägen. So kann man mit eigenen Worten erklären. Regeln nicht vorlesen! Das erschwert das Verständnis und sorgt für Langeweile.

Erklären:

Das Spiel in groben Zügen erläutern: Spielziel - Spielverlauf - Spielende.

Dann Einzelheiten, die vor Spielbeginn notwendig und wissenwert sind. Wichtig: Was kann der Spieler in seinem Zug tun?

Vorbereitungen abschließen: Material und Figuren verteilen, Startspieler festlegen.

Nachfragen:

Haben die Mitspieler noch Fragen zu wichtigen Punkten? Darauf hinweisen, dass sich beim Spielen das Verständnis für die Regeln schon einstellt.

Spiel verschenken:

Vorher (!) aus der Folie auspacken, Regeln lesen und Material sichten. Danach erst ins Geschenkpapier. Das Erklären des Spieles und eine erste, gemeinsame Partie mit verschenken.

Register

	Seite
Alchemist	17
Beppo der Bock	24
Burg Appenzell	11
Burg-Ritter	27
Cornu	35
Der Dieb von Bagdad	6
Der kleine Sprechdachs	31
Der Prestel Kunstmarkt	15
Die Baumeister von Arkadia	8
Die Säulen der Erde	20
Die Säulen von Venedig	16
Ding Dong	32
Dschungelschatz	37
Gesagt - getan!	29
Heli Hopper	38
Hüpf hüpf, Hurra!	26
Imperial	21
Jenseits von Theben	7
Jetzt schlägt's 13	12
Manimals	33
Mein erstes Mitmach-Spiel	30
Notre Dame	18
Rettet den Märchenschatz	28
Skybridge	13
The Kaleidoskope Classic	10
Turbulento	34
Was zählt?	36
Wikinger	19
Würfel Bingo	14
Yspahan	9
Zooloretto	4

Impressum

1. Auflage 2007

Redaktion: Spiel des Jahres e.V.
 Glashüttenstr. 38, 52349 Düren
 Tel.: 02421.6936947, Fax: 02421.6936948
 mail@spiel-des-jahres.com

Gestaltung: temedes - TeamMedienDesign, 52349 Düren

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 2007

Alter	Spiel	Einstieg	Spielerzahl	Dauer	Seite
2 1/2	Mein erstes Mitmach-Spiel	+	2-3	15	30
4	Der kleine Sprechdachs	+	2-5	15	31
4	Ding Dong	+	2-4	15	32
4	Manimals	++	2-6	15	33
4	Turbulento	++	2-4	15	34
5	Cornu	+	3-6	30	35
5*	Hüpf hüpf, Hurra! (nominiert)	+	2-4	15	26
5	Was zählt?	+	2-4	10	36
5	Beppo der Bock	++	2-4	15	24
5	Burg-Ritter (nominiert)	++	2-4	15	27
5	Rettet den Märchenschatz (nominiert)	++	2-4	30	28
6	Dschungel-schatz	++	2-4	15	37
6*	Gesagt - getan! (nominiert)	++	2-6	20	29
6	Heli Hopper	++	2-6	20	38

Einstieg:

+

++

+++

*

= schnell erfasst

= übliche Anforderung

= anspruchsvoll

= hier weichen unsere Empfehlungen von den Herstellerangaben ab

= Kinderspiel des Jahres



blau markiert

Die Tabelle ist aufsteigend sortiert nach Alter und Einstieg.

Ausgezeichnete Spiele 2007

Alter	Spiel	Einstieg	Spielerzahl	Dauer	Seite
6	The Kaleidoscope Classic	+	1-3	10+	10
7*	Burg Appenzell	+	2-4	30	11
8	Der Dieb von Bagdad (nominiert)	+	2-4	45	6
8	Jetzt schlägt's 13	+	2-5	30	12
8*	Skybridge	+	2-4	20	13
8*	Würfel Bingo	+	1-4	30	14
8	Zooloretto	++	2-5	45	4
10	Der Prestel Kunstmarkt	+	3-5	30-45	15
10	Die Säulen von Venedig	+	2-6	45-60	16
10	Alchemist	++	2-5	50	17
10*	Jenseits von Theben (nominiert)	++	2-4	75-90*	7
10	Die Baumeister von Arkadia (nominiert)	+++	2-4	60	8
10	Notre Dame	+++	2-5	45-75	18
10	Wikinger	+++	2-4	60	19
10*	Yspahan (nominiert)	+++	3-4	45-60	9
12	Die Säulen der Erde	+++	2-4	90-120	20
12	Imperial	++++	2-6	120-180	21

Einstieg:

+

++

+++

++++

*

= schnell erfasst

= übliche Anforderung

= anspruchsvoll

= besonders anspruchsvoll

= hier weichen unsere Empfehlungen von den Herstellerangaben ab

rot markiert

= Spiel des Jahres



Die Tabelle ist aufsteigend sortiert nach Alter und Einstieg.

2007 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 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

