

08.07.08 Spiel des Jahres 2008

Von den Kelten bis ins elektronische Zeitalter - die Preisträger des Jahres 2008



Der Verein "Spiel des Jahres" und damit auch der gleichnamige Preis werden 30! Dementsprechend verlagerten sich auch die Schwerpunkte der Auszeichnungen: Ging es anfangs darum, den Preis selbst zu etablieren (er ist mittlerweile der am meisten beachtete Spielepreis weltweit), so war in den 1980er Jahren Überzeugungsarbeit angesagt: Spielen ist nicht nur etwas für Kinder.



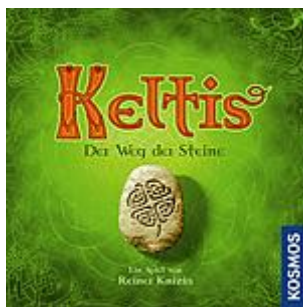
In den 1990ern spiegelten die Preisverleihungen dann vor allem den hohen Anspruch der Spielergemeinde. Ab etwa dem Jahr 2000 liegt das Hauptaugenmerk auf den Spielen für Viele, so wurde ab 2001 auch die Auszeichnung "Kinderspiel des Jahres" als eigenständiger Preis vergeben.

2008 zeigt sich, dass die Qualität des gesamten Angebotes immer noch durchgängig hoch ist, selten lagen die Bewertungen der Jury so dicht beisammen. Den Preisgewinn für beide Hauptkategorien konnte in diesem Jahr zum ersten Mal ein einzelner Autor feiern: der "Altmeister" Reiner Knizia.

"Spiel des Jahres 2008"

KELTIS von Reiner Knizia (Kosmos)

Spannender Sprint über Steinpfade für 2 bis 4 Zocker ab 10 Jahren; ca. 30 Min.



Mit "Keltis" lädt Knizia zu einem spannenden Wettlauf auf gleich fünf verschiedenen Rennbahnen ein. Wer am Ende seine Spielsteine auf den verschiedenen Bahnen am weitesten nach vorne gebracht hat, gewinnt. Dazu müssen Karten in den Farben der Bahnen ausgespielt werden. "Keltis ist so spannend, dass mancher Spieler seinen Zug kaum erwarten kann", sagte Stefan Ducksch, Sprecher der Jury "Spiel des Jahres", anlässlich der Preisverleihung in Berlin. Er lobte zudem die kurze, eingängige Spielregel. "Wenn man Keltis gewinnt, hat man natürlich gut gespielt. Eine Niederlage schiebt man

hingegen auf die unglückliche Verteilung der Spielkarten und verlangt eine Revanche." Die ist bei nur knapp 30 Minuten Spielzeit immer drin.

(aus der Begründung der Jury)

Nominierungen zum "Spiel des Jahres 2008"

- BLOX von Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau & Hans Raggan (Ravensburger)
Hinterhältiges Bauspiel für 2 bis 4 clevere Taktierer ab 10 Jahren; ca. 45 Min.
- STONE AGE von Michael Tummelhofer (Hans im Glück)
Packendes Aufbauspiel für 2 bis 4 Clanchefs ab 10 Jahren; ca. 75 Min.
- SULEIKA von Dominique Ehrhard (Zoch)
Spaßiger Basarbesuch für 2 bis 4 Teppichhändler ab 8 Jahren; ca. 30 Min.
- WIE VERHEXT! von Andreas Pelikan (alea/Ravensburger)

Schadenfrohes Tränkebrauen für 3 bis 5 Zauberer ab 9 Jahren; ca. 45 Min.

"Kinderspiel des Jahres 2008"

WER WAR'S? von Reiner Knizia (Ravensburger)

Kooperatives, elektronisch gesteuertes Spiel für 2 bis 4 Detektive ab 6 Jahren; ca. 30 Min.



Nicht zum ersten Mal setzen Autor und Verlag auf steuernde Elektronik im Brettspiel. Richteten sich die ersten beiden Spiele eher an jugendliche und erwachsene Spieler, so hat diese Technik in "Wer war's?" ihre adäquate Zielgruppe gefunden. Schon fünf- und sechsjährige Kinder lassen sich gebannt auf dieses kooperative Detektiv-Abenteuer ein und erleben gemeinsam in der Gruppe Erfolg oder Misserfolg. "Faszinierend ist, dass auch Eltern sich diesem Sog nicht entziehen können und sich gern an der fieberhaften Suche nach dem Täter beteiligen", so Wieland Herold, Koordinator der Jury Kinderspiel des Jahres.

(aus der Begründung der Jury)

Nominierungen zum "Kinderspiel des Jahres 2007"

- CAPT'N SHARKY - Abenteuer auf der Schatzinsel von Kai Haferkamp (Coppentrath)
Turbulente Schatzjagd für 2 bis 4 schnelle und geschickte Schatzsucher ab 5 Jahren; ca. 25 Min.
- DIDI DOTTER von Ariel Laden (Zoch)
Temporeiches Eiersuchen für 2 bis 4 Blitzmerker ab 5 Jahren; ca. 20 Min.
- FLUSS DER DRACHEN von Inka und Markus Brand (Kosmos)
Feuchtfröhliche Edelsteinsuche für 2 bis 4 pustestarke Drachenkinder ab 6 Jahren; ca. 30 Min.
- GEISTERJÄGER von Andreas, Ueli und Lukas Frei (Haba)
Gespenstisch schönes Merkspiel für 3 bis 5 genaue Beobachter ab 5 Jahren; ca. 20 Min.

Sonderpreis "Komplexes Spiel"

AGRICOLA von Uwe Rosenberg (Lookout Games)

Episches Landwirtschaften für 1 für 5 Strategen ab 12 Jahren; ca. 120 Min.



"Agricola" ist ein Entwicklungsspiel. Es beginnt vergleichsweise langsam, eröffnet aber bald eine große Bandbreite an Möglichkeiten. Die Spieler können sich über Ausbildungen spezialisieren und Anschaffungen machen. Beides bringt ihnen Vorteile. Nur wer seine Familie ernähren und am Ende einen funktionierenden Hof vorweisen kann, hat Siegchancen. Das Spiel stellt wegen seiner Materialfülle und der ausführlichen Regel hohe Ansprüche an die Spieler. Sie werden dafür in jeder Partie aufs Neue mit einer faszinierenden Spielwelt belohnt.

(aus der Begründung der Jury)

Eine weiter gefasste Empfehlungsliste der Jury "Spiel des Jahres" und der Jury "Kinderspiel des Jahres" wird auch 2008 wieder im Spätsommer auf der Website "Spiel des Jahres" zum Download erhältlich sein. Alle Spiele werden dort jedoch bereits jetzt schon kurz vorgestellt.

(Matthias Kluge)

Spiel des Jahres (http://spieldesjahres.kiratec.eu/cms/front_content.php)

URL: www.lfs.bsb-muenchen.de/Aktuelles/detail.jsp?intID=40000212