

Spiel des Jahres 2017 – Kingdomino

Hallo Spielefreunde,

das Spiel des Jahres wurde gekürt. Es ist „Kingdomino“.



Als Herrscher eines Königreichs sind die Spieler auf der Suche nach neuen Ländereien. Diese müssen passend an bereits liegende Landschaftsplättchen angelegt werden – wie bei „Domino“. Gut ist es, große Flächen mit gleichen Landschaften zu bilden. Doch sie bringen nur dann Punkte, wenn mindestens eine Krone auf diesen Plättchen zu sehen ist. Denn am Schluss werden für jedes Gebiet diese beiden Faktoren miteinander multipliziert: Zahl der Felder mal Zahl der Kronen. Zuvor bestimmt die Wahl des Plättchens immer auch die Zugreihenfolge für die nächste Runde, denn gute Plättchen sorgen automatisch dafür, dass man beim nächsten Mal spät an die Reihe kommt. So stehen die Spieler in jedem Durchgang aufs Neue vor der wichtigen Entscheidung, welches Plättchen sie am besten auswählen.

Kinderspiel des Jahres ist das Spiel „ICE-Cool“



Eiskalt schwänzen die Pinguinschüler den Unterricht und treiben sich auf der Suche nach einem Snack in der „Ice-School“ herum. Diese besteht aus fünf Boxen, die nebeneinander gesteckt ein großes, quadratisches Spielfeld ergeben. Jeder Spieler versucht, seine farbige Figur geschickt mit den Fingern durch die Schultüren zu schnippen, über denen Fische der eigenen Farbe hängen. Gelingt dies, erhält er den Fisch und eine Karte mit Siegpunkten. Doch Vorsicht: Als Hausmeister versucht ein Spieler mit seinem Pinguin die anderen Figuren zu erwischen. So kassiert er deren Schülersausweise und erhält ebenfalls Siegpunkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt dieses fetzige Geschicklichkeitsspiel, bei dem man die Pinguine mit ein bisschen Übung sogar über die Schulwände hinwegschnippen kann.

Kennerspiel des Jahres „Exit“-P



Die Reihe „Exit – Das Spiel“ greift die Idee der Escape Rooms auf, bei der eine Gruppe aus einem verschlossenen Raum fliehen muss. Die Spieler lösen gemeinsam ein Rätsel nach dem anderen, um schließlich die finale Knobelaufgabe zu meistern. Je schneller das Team dabei ist, desto besser fällt die Bewertung aus. Die nur einmal spielbaren Herausforderungen führen die Gruppe zum Beispiel in eine verlassene Hütte, in ein geheimes Labor oder in die Grabkammer des Pharaos. Dort müssen sie ein kleines Büchlein sowie Karten auswerten, um jeweils zehn teils sehr kreative Rätsel zu knacken. Das verlangt Kombinations- und Beobachtungsgabe. Dank eines ausgeklügelten Systems aus Karten und Decodierscheibe können die Spieler ihre Lösungen sofort überprüfen. Wer schafft es, ohne helfende Tipps zu entkommen?