



Das Ehepaar Inka und Markus Brand dachte sich „Village“ aus, das „Kennerspiel des Jahres“.

Foto: dpa

„Es muss Emotionen auslösen“

BERLIN Jury kürte „Kingdom Builder“ zum Spiel des Jahres / „Village“ zum „Kennerspiel“ ernannt

„Der Trennstrich zwischen beiden Preisen verläuft über den Aufwand, der für ein Spiel notwendig ist.“

dpa ■ Das Spiel des Jahres 2012 erfüllt Träume: Mit „Kingdom Builder“ können sich kleine und große Spieler ihr eigenes Königreich aufbauen und dabei mächtig und reich werden. Das abwechslungsreiche Brettspiel (43 €) erhielt die begehrte Auszeichnung gestern in Berlin und setzte sich gegen seine beiden deutlich preiswerteren Konkurrenten durch: Das die Fantasie und das Gedächtnis fördernde Erzählspiel „Eselsbrücke“ (Verlag: Schmidt Spiel GmbH, 25 €) und das Nervenkitzel versprechende Würfel-Zockerspiel „Vegas“ (Verlag: alea/Ravensburger, 25 €).

US-Autor Donald X. Vaccarino habe mit „Kingdom Builder“ ein „Land der unbegrenzten Möglichkeiten geschaffen“, in dem es nie langweilig werde, urteilte die

Jury. Dank des variabel gestalteten Spielplans gebe es bis zu 35 Millionen Spielvarianten, ließ der Verlag Queens Games errechnen. Zum Einsatz kommen bei jedem Spiel nur vier der insgesamt acht verschiedenen Landschaftskarten, die jeweils andere Aktionsfelder enthalten.

Die zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren müssen mit ihren jeweils 40 Holzhäuschen Wiesen, Wälder, Canyons oder Wüsten in ihrem Königreich besiedeln. Der kluge Herrscher sollte wissen, für welche Besiedlungskarten und Aktionen er jeweils die meisten Punkte, sprich am Ende Gold, erhält. Die Zufälligkeit beim Nachziehen der Geländekarten erschafft immer andere Landschaften und Aufgaben und stellt die Spieler vor neue Herausforderungen.

Ein vom Grundgedanken ähnliches Strategiespiel gewann den zum zweiten Mal vergebenen Sonderpreis „Kennerspiel des Jahres“. Ausgezeichnet wurde „Village“ (Verlag eggertspiele, Vertrieb: Pegasus Spiele, 35 €). Damit sollen anspruchsvollere Spieler angesprochen werden.

„Der Trennstrich zwischen beiden Preisen verläuft über den Aufwand, der für ein Spiel notwendig ist“, so die Jury.

Bei „Village“ wetteifern die Mitglieder von zwei bis vier Familien über vier Generationen um Einfluss, Ruhm und Geld in einem Dorf. Sie verkaufen Waren oder Tiere, gehen in die Politik oder reisen herum und sammeln Erfahrungen. Die Dynastie mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt. Als ebenso „innovativ wie ungewöhnlich“ hob die Jury die Einbettung des Themas Tod in den Spielverlauf hervor. Wer nicht rechtzeitig Nachwuchs einplant, stirbt als Familie aus. Denn aufgrund eines Zeitsteins tickt für alle Dorfbewohner die Uhr.

Regeln in einem Spiel müssten einfach und logisch sein und Spaß machen, hieß es. „Ein Spiel muss Emotionen auslösen können. Es muss Herz, Kopf, Hand und Bauch eines Spielers berühren“, sagte Jury-Präsident Tom Felber. Dann habe es das richtige Potenzial als Spiel des Jahres. Die Preise sollen das Spiel als Kulturgut fördern.