

Die Preisträger "Spiel des Jahres 2004" sind gekürt



Marburg, 28. Juni 2004 – Das im jungen Kleinverlag Days of Wonder erschienene Eisenbahnspiel „Zug um Zug“ von Alan R. Moon ist „Spiel des Jahres 2004“. Der begehrte Kritikerpreis wird dieses Jahr zum 26. Mal verliehen. „Kinderspiel des Jahres 2004“ wird der stimmungsvolle Gespensterwettlauf „Geistertreppe“ von Michelle Schanen aus dem Verlag Drei Magier Spiele.

So spannend war es noch nie! Live, vor den Augen der anwesenden Pressevertreter, wurden die diesjährigen Entscheidungen für die Kritikerpreise „Spiel des Jahres“ und „Kinderspiel des Jahres“ in Berlin bekannt gegeben. Nicht einmal die Mitglieder der Jury kannten das Ergebnis. Den Hauptpreis „Spiel des Jahres“ 2004 konnte der mittlerweile fast zur deutschen Szene gehörige amerikanische Autor Alan R. Moon für das spannende Eisenbahnspiel „Zug um Zug“ in Empfang nehmen. Schon 1998 stand er mit „Elfenland“ ganz oben auf dem Treppchen. Der Verlag Days of Wonder tritt mit „Zug um Zug“ zum erstenmal ins Rampenlicht der Spielewelt.

Alan R. Moons „Zug um Zug“ ist leicht erklärt, obwohl es mit seinem reichhaltigen Material den Eindruck von Komplexität vermittelt. Auf einer Landkarte Nordamerikas bauen 2-6 Spieler um die Wette Eisenbahnlinien. Dabei geht es nicht nur um die längsten Strecken. Die Spieler erhalten Sonderpunkte für das Verbinden vorgegebener Städte. Um überhaupt bauen zu können, müssen die Spieler erst einmal die richtigen Waggon-Karten besitzen, mit denen sie die nötigen Züge zusammenstellen. „Zug um Zug“ ist eine gelungene Mischung aus langfristiger Planung, kurzfristigen Entscheidungen und der Reaktion auf das Agieren der Mitspielenden. Wenn man dann noch genug Glück mitbringt, steht einer anregenden und bis zum Schluß abenteuerlichen Zugfahrt nichts mehr im Wege. „Zug um Zug versteht es Wenigspieler und Vielspieler gleichermaßen zu fesseln“, sagte Jury-Sprecher Uwe Petersen in seiner Würdigung. „Deshalb ist es in besonderer Weise geeignet, die Botschaft von ‚Spiel des Jahres,‘ einem breiten Publikum zu vermitteln.“

Mit im Rennen um den begehrten Titel „Spiel des Jahres“ waren „Dicke Luft in der Gruft“ von Norbert Proena (Zoch Verlag), „Einfach genial“ von Reiner Knizia (Kosmos), „Raja. Palastbau in Indien“ von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer (Phalanx Games) und „St. Petersburg“ von Michael Tummelhofer (Hans im Glück Verlag). Alle vier Spiele wären ebenfalls würdige Hauptpreisträger gewesen, sie spiegeln insgesamt die Bandbreite der herausragenden Familienspiele 2004 gut wider, von der innovativen Memoryabwandlung über vernetzte Wirtschafts- und Kartenspiele bis zum anspruchsvollen Spiel für Erwachsene und ältere Kinder.

Der zweite Hauptpreis „Kinderspiel des Jahres 2004“ geht an das Spiel „Geistertreppe“ von Michelle Schanen. Erstmals wird damit der Verlag Drei Magier Spiele mit dem Hauptpreis ausgezeichnet. Das begeisternde Verwirrspiel mit wunderbaren Holzgespenstern für Kinder ab vier Jahren besticht durch seine rundum sorgfältige, kindgemäße Gestaltung. Das Würfelspiel „Geistertreppe“ ist im besten Sinne ein Spiel für Groß und Klein, ein Familienspiel par excellence.

Neben dem Hauptpreisträger waren vier weitere Titel zum „Kinderspiel des Jahres“ nominiert. So der Puzzlespaß

„Macius, Achtung, fertig, los!“ vom KRAG-Team (Kosmos), bei dem die Kleinen nicht einmal auf Mitspieler angewiesen sind. Das Spiel eignet sich für ein bis vier vierjährige Kinder. In dem Spiel „Mare Polare“ von Roberto Fraga (Selecta) sind Würfelspiel, Merkspiel und Tastspiel zugleich in die Handlung eingebunden, in der ein Orakelberg eine große Rolle spielt. Dagegen kommt „Schatz der Drachen“ von Reiner Knizia (Winning Moves) eher klassisch daher. Der Autor mischt hier Memory- und Risikoelemente zu einem spannenden Spielvergnügen. Wer den Spieltisch verlassen möchte und mit seinem Nachwuchs gerne auf dem Teppich herumtollt, der sollte sich die raumgreifende „Schnelle Welle“ von Hajo Bücken und Dirk Hanneforth (Ravensburger) näher ansehen. Der Aufforderungscharakter dieses Spiels ist enorm.

Beide Preise, „Spiel des Jahres“ und „Kinderspiel des Jahres“, werden durch eine Empfehlungsliste ergänzt, in der Spielinteressierte jeglichen Alters viele gute Spielanregungen finden können.

[zurück](#)