

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2023



SPIEL DES JAHRES



Inhaltsverzeichnis

Spiel des Jahres	4–5
Dorfromantik: Das Brettspiel	
Nominierte Spiele	6–7
Fun Facts/Next Station London	
Empfohlene Spiele	8–14
Kinderspiel des Jahres	16–17
Mysterium Kids	
Nominierte Kinderspiele	18–19
Carla Caramel/Gigamon	
Empfohlene Kinderspiele	20–22
Kennerspiel des Jahres	24–25
Challengers!	
Nominierte Kennerspiele	26–27
Iki/Planet Unknown	
Empfohlene Kennerspiele	28–29
Die Jurys 2023	15
Spielend für Toleranz	23
Sonderpreis 2023	30–31
Ausgezeichnete Spiele 2023	33–35

Herausgeber:
Spiel des Jahres e.V.
Heinrich-Hertz-Straße 9
50170 Kerpen
Telefon: 02273 9531382
mail@spiel-des-jahres.de

Gestaltung:
Judith Böttiger
Copyright Fotos:
Spiel des Jahres e.V.
und die Verlage für ihre Covershots

Vorwort



Großer Spielspaß für kleine und große Menschen

*von Harald Schrapers,
Vorsitzender des Vereins Spiel des Jahres*

Brettspiele sind gerade in der Familie oder im engsten Freundeskreis ein sehr beliebter Zeitvertreib. Für größere Gruppen ist die Auswahl dagegen häufig eingeschränkt. Obwohl sich Spiele sehr dafür lohnen, sie auch mit Nachbarn, Kolleginnen und Kneipenbekanntschaften zu spielen – denn man lernt sich bei jeder Partie besser kennen. In diesem Jahr gibt es einige sehr bemerkenswerte Spiele, die ihre Stärken auch in größeren Runden mit mehr als vier Spieler:innen zeigen.

Aus Hunderten von Neuerscheinungen haben wir, die Jurorinnen und Juroren, diejenigen Titel herausgefiltert, die garantiert für Spielspaß stehen. Egal ob bei den Kinderspielen für die Kleinsten, bei den Kennerspielen für die etwas Erfahreneren oder bei den Spielen in der „roten“ Spiel-des-Jahres-Kategorie: für jede Situation, für jede Anzahl an Spielenden, für viel Zeit oder für wenig Zeit gibt es das richtige Spiel.

Spielen ist ein Kulturgut, das für Miteinander, Toleranz und Gleichberechtigung steht und viele Menschen begeistert. Dafür stehen die diesjährigen Jury-Empfehlungen, Nominierungen und in besonderem Maße die Siegerspiele: Das idyllischen Dorfromantik aus Deutschland, das österreichische Turnierspiel Challengers! sowie das aus Frankreich stammende Partyspiel Mysterium Kids.

Spiel des Jahres Preisträger 2023

Dorfromantik: Das Brettspiel

1 bis 6 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 bis 60 Minuten

ca. 35 Euro

Anforderung: mittel



Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. „Dorfromantik“ beginnt immer wieder von vorn. Und wächst von Partie zu Partie. Mit Legeplättchen, die Wälder, Felder und Dörfer zeigen, erschaffen wir gemeinsam eine Landschaft. Weil sie hübsch aussieht. Aber vor allem, weil sie Punkte zählen soll. Dazu müssen wir Aufträge erfüllen, etwa vier Waldstücke miteinander verbinden oder den Fluss auf sechs Teile verlängern. Je nach Erfolg schalten wir für kommende Partien weiteres Material frei: mehr Plättchen für eine noch größere Landschaft, aber auch zusätzliche Aufgaben, die das Geschehen langsam ansteigend kniffliger machen. Bald müssen wir auch Schäferin und Bahnwärter unterbringen sowie einen Zirkus und einen Hafen clever positionieren. So wachsen Herausforderungen und Können gleichermaßen.



von
Lukas Zach, Michael Palm
Pegasus Spiele

Illustrationen
Paul Riebe



Begründung der Jury

„Dorfromantik“ nimmt den Druck aus dem Alltag. Das kooperative Wohlfühlspiel steckt von Partie zu Partie neue, spannende Ziele, aber verlieren kann man nie. Gut lösbare Aufgaben werden nach und nach um kniffligere ergänzt, aber alle liegen in der Komfortzone. Bei der gemeinsamen Puzzelei hat mal der eine, mal die andere die beste Idee. Die Kampagne lockt zu neuen Partien – und so schnell, wie das Spiel erklärt ist, findet man dafür auch neue Mitspieler:innen.



Spiel des Jahres Nominiert 2023

Fun Facts

4 bis 8 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 24 Euro

Anforderung: niedrig



Dieses kooperative Partyspiel ist ein verlässlicher Eisbrecher. Denn es hat fast keine Regeln, initiiert aber sofort Gespräche. Nacheinander müssen alle Mitspielenden acht Fragen zu ihrer Person beantworten. Wie oft sie umgezogen sind oder für wie tierlieb sie sich auf einer Skala von 0 bis 100 halten. Die aufgeschriebenen Werte werden dann auf verdeckten Täfelchen reihum per Selbsteinschätzung („Wie ‚erwachsen‘ fühlst du dich?“) in die Gruppe einsortiert, sodass sich hoffentlich eine korrekte, aufsteigende Reihenfolge ergibt. Beim Aufdecken stellt sich heraus, wie gut das geklappt hat. Im Erfolgsfall gewinnt die Gruppe Punkte, die Jagd nach dem Highscore gerät jedoch meist zur Nebensache. „Fun Facts“ ist vor allem Kommunikationsanlass, um sich selbst und einander besser kennenzulernen.



von
Kasper Lapp
Repos Production

Next Station London

1 bis 4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 25 Minuten

ca. 23 Euro

Anforderung: mittel



Um in „Next Station London“ die nächste Station zu erreichen, fehlt zunächst ein ganz entscheidendes Detail: das komplette U-Bahn-Netz! Also bauen wir es neu. Vier Buntstifte sind im Spiel, mit denen wir auf unseren Zetteln Haltestellen verbinden. Jede Runde bestimmt eine neue Karte, welcher Stationstyp angefahren werden darf. Bonuskarten erlauben Abzweigungen oder fungieren als Joker. Das Dilemma: Einerseits wollen wir uns schnell ausbreiten, andererseits nicht in Sackgassen geraten, um flexibel stets alle Symbole anfahren zu können, denn Linien dürfen sich niemals kreuzen. Da wir in London unterwegs sind, gibt es Boni für das häufige Überqueren der Themse und das Anbinden von Sehenswürdigkeiten. Ein bunter Städtetrip getreu dem britischen Motto: Keep calm and carry on.



von
Matthew Dunstan
HCM Kinzel

Illustrationen
Maxime Morin

Spiel des Jahres Empfohlen 2023

Akropolis

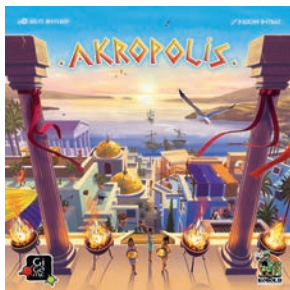
2 bis 4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 25 Minuten

ca. 33 Euro

Anforderung: mittel



Eine Akropolis ist der höchstgelegene Bezirk einer antiken Stadt. Klar also, dass wir in „Akropolis“ unsere Legeteile nicht nur anliegend puzzeln, sondern auch aufeinander schichten dürfen. Je höher, desto besser für die Punktwertung. Allerdings nur, wenn die Teile thematisch passend angeordnet sind: Gelbe Marktviertel mögen keine Konkurrenz und punkten, wenn kein anderer Markt angrenzt. Violette Tempel wollen den Mittelpunkt der Gemeinde bilden und müssen komplett umbaut sein. Neben vorausschauendem Konstruieren kommt es darauf an, brauchbare Teile überhaupt zu ergattern. Das wiederum erfordert Steinbrüche, die zwar keine Punkte zählen, aber – sofern überbaut – Steinblöcke liefern, die in diesem taktischen Bauwettbewerb das allzu oft knappe Zahlungsmittel sind.



von

Jules Messaud

Kobold Spieleverlag / Gigamic

Illustrationen

Pauline Détraz

Hitster

2 bis 10 Personen

ab 16 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 25 Euro

Anforderung: niedrig



Was gibt es Schöneres, als Musik zu hören? Ganz klar: Musik hören und gemeinsam damit spielen! Bei „Hitster“ erraten wir, wann Songs erschienen sind. Das App-basierte Spiel nutzt den Streamingdienst Spotify, um einen Hit anzuspielden. Von 1908 bis 2021 reicht die Bandbreite der Lieder. Können Titel und Interpret richtig benannt werden, gibt es eine Belohnung. Entscheidender jedoch ist, das Musikstück korrekt in den eigenen Zeitstrahl einzusortieren: War Rammsteins „Engel“ vor „Stop“ von den Spice Girls oder danach? Wer zehn Songs in die richtige Reihenfolge bringt, gewinnt. Die gemeinsamen musikalischen Erinnerungen und die stete Überraschung, welche Songs von der App gespielt werden, bereiten der gesamten Spielerunde eine tolle Zeit.



von
Marcus Carleson
Jumbo

Spiel des Jahres Empfohlen 2023

Kuzooka

2 bis 6 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 bis 45 Minuten

ca. 30 Euro

Anforderung: mittel



Vollpension und immer viel Besuch: So nett der Zoo auch ist, die Tiere wollen trotzdem weg. Der gemeinsame Ausbruch erfordert eine bestimmte Menge gleicher Utensilien, die wir als Spielkarten auf der Hand halten. Wir dürfen sie jedoch nicht zeigen und auch nicht darüber reden – und müssen uns trotzdem auf ein Fluchtwerkzeug einigen. Um einander mitzuteilen, welche Sorte wir favorisieren, geben wir abwechselnd Gebote ab. Allerdings gilt auch hier: haben wir nach dem Aufdecken weniger als geplant, scheitert einer von maximal sieben Versuchen. Erfolgreiche Anläufe werden mit mehr Handkarten und einer offenen Auslage belohnt.



von
Leo Colovini
Pegasus Spiele

Illustrationen
Bartłomiej Kordowski

Mantis

2 bis 6 Personen

ab 7 Jahren

ca. 10 Minuten

ca. 20 Euro

Anforderung: niedrig



Klauen oder nicht klauen – das ist hier die Frage! Die oberste Karte auf dem Nachziehstapel zeigt drei Farben an, von denen nur eine auf der Vorderseite ist. Nun gilt es abzuwägen: Wer auf Diebestour geht und eine Fangschreckenkrebsart erwischt, die beim anderen ausliegt, holt die gesamte Mantis-Bande dieser Farbe ins eigene Aquarium. Punkte sind aber nur möglich, wenn die Karte in die eigene Auslage gelegt wird. Die possierlichen Tierchen sind erst geschützt, wenn die richtige Farbsorte beim Aufdecken kommt. Wer auf diese Weise zuerst zehn Karten gesichert hat, gewinnt dieses emotionsgeladene Sammelspiel.



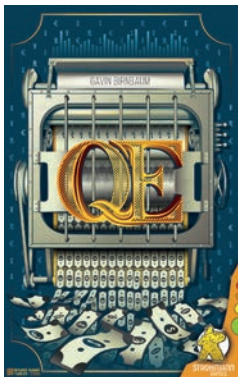
von
Ken Gruhl, Jeremy Posner
Exploding Kittens

Illustrationen
Matthew Inman

Spiel des Jahres Empfohlen 2023

QE

3 bis 5 Personen
ab 10 Jahren
ca. 30 Minuten
ca. 34 Euro
Anforderung: mittel



Wirtschaftskrise? Hilfe! In der Rolle von Staaten retten wir vermeintlich systemrelevante Konzerne. Schrottfirma nach Schrottfirma kommt unter den Hammer. Geheim notieren wir unsere Gebote: Tausende? Zehntausende? Millionen? Die Beträge denken wir uns einfach aus: Wir müssen das Geld nicht besitzen, wir sind Notenbanken und drucken es einfach. Die geretteten Unternehmen sollen viele Punkte zählen und einen bestimmten Branchen-Mix ergeben. Der Staat mit dem höchsten Punktwert am Ende aller Versteigerungen gewinnt – außer er hat in Summe das meiste Kapital verschleudert und sich dadurch ruiniert. Weil der Kontostand der Konkurrenz während der Partie sich allenfalls erahnen lässt, erzeugt „QE“ ein Wechselbad der Gefühle. Panik, zu kurz zu kommen, mündet in Sorge, mit einem allzu leichtsinnigen Gebot den Bogen überspannt zu haben.



von
Gavin Birnbaum
Strohmann Games /
BoardGameTables.com

Illustrationen
Anca Gavril

Sea Salt & Paper

2 bis 4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 13 Euro

Anforderung: mittel



Von Haifisch bis Muschel, von Schwimmer bis Boot. Maritime Kartenmotive zieren das kleinformative Sammelspiel, dessen Titel übersetzt „Meersalz und Papier“ heißt. Das Salz als Würze offenbart sich im raffinierten Mechanismus. Reihum ziehen wir Karten, teils offen, teils verdeckt, und wollen einerseits Serien gleicher Motive aufbauen, andererseits Paare bilden, um sie im richtigen Moment für eine vorteilhafte Aktion auszuspielen. Das Finale bietet einen spannenden Extrakniff: Wer zockt und ansagt, mehr Punkte zu haben als alle anderen, gewinnt bei Erfolg einen Bonus – oder verspielt den Ertrag der Runde. Und was hat es mit dem Papier auf sich? Das steckt in der Grafik. Die Karten zeigen statt herkömmlicher Illustrationen fotografierte Origami-Faltkunstwerke.



von
Bruno Cathala, Théo Rivière
MM-Spiele

Origami
Lucien Derainne,
Pierre-Yves Gallard

Spiel des Jahres Empfohlen 2023

That's Not a Hat

3 bis 8 Personen

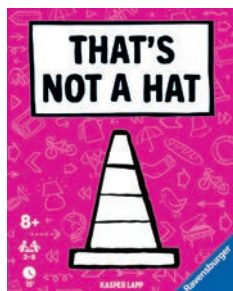
(Jury-Empfehlung: bis 6 Personen)

ab 8 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 11 Euro

Anforderung: niedrig



Zeitung, Lupe, Rollschuh, Spiegelei und Monitor. Diese paar Dinge wird man sich doch wohl merken können ... glaubt man. Doch während die Spiegelei-Karte verdeckt immer linksherum an die Mitspielenden weitergereicht wird, wandert der Rollschuh im Kreis rechtsherum. Wer ein neues Geschenk erhält, muss seinen alten Kram un-gesehen weiterverschenken und ihn korrekt benennen können. Doch, ähm, was war das noch gleich? Vielleicht der Monitor? Beim verwirrenden Hin- und Hergetausche kommen selbst Menschen mit gutem Gedächtnis schnell durcheinander. Zur Not wird selbstsicher einfach irgend-etwas behauptet. Solange es die Beschenkten glauben, ist alles gutgegangen. Bis die Karte wieder bei einem selbst landet. Wer in diesem Merkspiel dreimal falsch anzweifelt oder selbst des Irrtums überführt wird, beendet das Spiel.



von
Kasper Lapp
Ravensburger

Illustrationen
Easy Draws It

Die Jurys 2023



Jury Kinderspiel des Jahres (oben):

Volker Römke (Beirat), Oliver Gumbrich (Beirat), Christoph Schlewinski (Koordinator), Johanna France, Swetlana Zeiser (Beirätin), Stefan Gohlisch, Jessica Ferg (Beirätin)

Jury Spiel des Jahres und Kennerspiel des Jahres (unten):

Stephan Kessler, Udo Bartsch, Manuel Fritsch, Tim Koch, Bernhard Löhlein, Maren Hoffmann, Martina Fuchs, Karsten Grosser, Julia Zerlik, Harald Schrapers (Vorsitzender), Nico Wagner



Kinderspiel des Jahres Preisträger 2023

Mysterium Kids

2 bis 6 Kinder

ab 6 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 28 Euro

Anforderung: mittel



Auf der Suche nach dem Schatz des Kapitän Buh stoßen die Kinder auf ein Problem. Der gute alte Geist will ihnen zwar helfen, doch leider kann er nur per Tambourin kommunizieren. Damit beginnt ein spannendes und witziges Partyspiel für Kinder, in dem sie reihum Geräusche von bestimmten Gegenständen mithilfe des Instruments imitieren. Ein kräftiger Stoß für die Kanonenkugel, ein sanftes Kratzen für die Katzenkrallen oder ein vorsichtiges Streichen für das Nudelholz. Da ist sowohl beim Geist als auch bei den Zuhörer:innen Kreativität gefragt, damit die Spieler:innen die Nachrichten gemeinsam richtig entschlüsseln können. Eine spannende kooperative Herausforderung, die auch altersübergreifend ausgezeichnet funktioniert.



von

Antonin Boccara, Yves Hirschfeld
Libellud / Space Cow

Illustrationen

Olivier Danchin



Begründung der Jury

Das Tamburin fasziniert die Kinder sofort. Kombiniert mit der Herausforderung, passende Geräusche zu erzeugen und dem genauen Zuhören, entsteht eine einzigartige Atmosphäre. Wenn die Spieler:innen dann noch gemeinsam herausfinden, welcher der gesuchte Gegenstand war, ist die Freude groß. „Mysterium Kids“ überzeugt mit einer spannenden Aufgabe und einzigartigem Spielmaterial.



Kinderspiel des Jahres Nominiert 2023

Carla Caramel

1 bis 6 Kinder

ab 4 Jahren

ca. 10 bis 15 Minuten

ca. 26 Euro

Anforderung: mittel



Am Eisstand von Carla Caramel ist einiges los. Welch Glück, dass die Spieler:innen da sind, um ihr beim Bedienen zu helfen. Gemeinsam füllen sie die Waffeln mit leckeren Kugeln. Doch die Zeit tickt. Ist eine Eistüte voll, sollte sie schnell an die wartenden Kinder ausgeliefert werden. Wenn da bloß der Würfel mitspielt. Denn die Sonne wartet nur darauf, die Kugeln in den vollen Eistüten schmelzen zu lassen. Vielleicht ist es doch besser, eine unvollständige Waffel auszuliefern, auch wenn es weniger Punkte dafür gibt? Mit kleinen taktischen Entscheidungen, einem tollen Spannungsbogen und der thematischen Gestaltung schafft „Carla Caramel“ ein reizvolles und einsteigsfreundliches kooperatives Spielerlebnis.



von
Sara Zarian
Loki

Illustrationen
Apolline Etienne

Gigamon

2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 10 bis 15 Minuten

ca. 20 Euro

Anforderung: mittel



Die Aufgabe lautet: die mystischen Gigamons beschwören. Mit einem Blick auf die farbenfrohen Wesen steigen die Kinder sofort auf diese Aufgabe ein. In seiner Essenz ein Merkspiel, deckt in Gigamon das Kind am Zug zwei Plättchen auf. Was jedoch neu ist, sind die Sondereffekte, die jedes Wesen mitbringt, wenn sich ein Pärchen findet. Ein zusätzliches Plättchen, ein Tausch oder ein geheimer Blick unter die ausliegenden Plättchen – damit tun sich taktische Möglichkeiten für die Spieler:innen auf, die sie geschickt nützen müssen, um die Gigamons zu ergattern. Und da sich dabei die reduzierte Auslage immer wieder verändert, ist es auch für Merkprofis eine richtige Herausforderung. Gigamon verleiht dem Merkspieleklassiker einen spannenden Twist und begeistert damit die Spieler:innen.



von
Johann Roussel, Karim Aouidad
Mirakulus / Studio H

Illustrationen
Marie-Anne Bonneterre

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2023

Douzanimo

2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 12 Euro

Anforderung: mittel



Wer hat sich da versteckt? Im Wald finden die Kinder viele Tiere, doch ganz zu sehen sind sie nicht. Gemeinsam mit Zebra, Gazelle, Giraffe und Frosch versuchen die Kinder, die Tiere zu vervollständigen. Der aktuelle Helfer zeigt an, welches Tier gerade gesucht wird. Deckt ein Kind die falschen Teile auf, kann das für die anderen eine große Hilfe sein. Mit guter Voraussicht können sich die Kinder Plättchen merken, die in ihrem Zug gebraucht werden. Dadurch entsteht eine spannende Dynamik, bei der alle gebannt auf die aufgedeckten Tierteile achten und eifrig diskutieren. Nur vier Durchgänge haben die Kinder Zeit, um alle Waldbewohner zu vervollständigen und das ist gar nicht so einfach. Ein spannendes kooperatives Merkspiel, das auf gelungene Art vorausschauendes Planen integriert.



von
Sébastien Decad
Djeco

Illustrationen
Kate McLelland

Band 1 bis 7

Mein erstes Abenteuer

1 oder mehr Kinder

ab 4 Jahren

ca. 10 bis 15 Minuten

ca. 20 Euro

Anforderung: niedrig



Finde deinen Drachen · Mit Karacho zum Ziel · Fang den Eierdieb · Reise durch Ockerland · Der Schatz von Atlantis · Die Königin des Wiesentals · Die Odyssee der Oneiros

„Welcher Charakter soll ich sein? Welchen Weg soll ich gehen? Habe ich die richtige Figur für diesen Weg ausgesucht? Oder hätte es eine schlaudere Wahl gegeben? Egal, ich probier es einfach noch mal!“ Solche inneren Monologe führen Kinder, wenn sie die „Mein erstes Abenteuer“-Bücher zusammen mit ihren Eltern durchspielen. Drei mögliche Charaktere und drei mögliche Wege, aber dennoch unzählige Male Spannung. Denn wie bei jedem guten Buch und Spiel will man es wieder erleben, selbst wenn man weiß, wie die Geschichte ausgeht. Mit einer vielfältigen Bandbreite an Themen, einer wunderschönen Gestaltung und liebevoller Übersetzung erleben die Kleinsten die Spannung, wenn man ins Unbekannte aufbricht.



von
Roméo Hennion u.a.
Board Game Box

Illustrationen
Arnaud Boutle u.a.

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2023

Rutsch & flutsch!

2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 15 bis 20 Minuten

ca. 20 Euro

Anforderung: mittel



Die kleine Schildkröte Max liebt zwei Dinge: Auf der Wasser-
rutsche in den See zu rasen und dort angekommen alle
Tiere durch die Wellen zu bewegen. Das wollen die Kinder
hier auch: Max möglichst gut in den See zu schnippsen
und, je nach Erfolg, Tierplättchen aufdecken. Leider wech-
seln die Tierfreunde ständig, die man sich merken muss,
und vielleicht muss man sich auch mal einen davon etwas
länger im Vorfeld merken. Aber selbst, wenn Max gar
nicht im See landet, hat man eine Chance zu gewinnen.
Eine gelungene Mischung aus Geschicklichkeits- und Merk-
spiel, das mit einer tollen Ausstattung und Aufmachung
besticht.



von

Joel Escalante, Rafael Escalante
Game Factory

Illustrationen

Maïa Zeidan

Spielend für Toleranz



Spielend für Toleranz in Bocholt

Spielen bedeutet respektvolles Miteinander, Gleichheit, Fairness und Dialog. Deswegen haben sich seit 2018 über 100 Spielejournalistinnen und -journalisten sowie Bloggerinnen und Blogger zur Initiative „Spielend für Toleranz“ zusammengetan, um ein gemeinsames Zeichen gegen rechte Hetze, gegen Ausgrenzung, Antisemitismus und Fremdenfeindlichkeit zu setzen. Auch eine Reihe von Autorinnen und Autoren, Illustratoren, Verlagen, Spielerevents und Geschäften haben sich angeschlossen.

Der Verein Spiel des Jahres unterstützt viele dezentrale „Spielend für Toleranz“-Veranstaltungen, die in Kultur-, Gemeinde- und Jugendzentren, Bibliotheken, Spieleclubs sowie an anderen Orten stattfinden – überall organisiert von Freiwilligen mit Spaß am Spielen und dem Wunsch, sich gesellschaftlich aktiv einzubringen. Dafür hat „Spiel des Jahres“ ein großes Servicepaket finanziert, das neben einem Banner, Buttons, Siegpunktblöcken und Plakaten auch Spiele enthält. Dies sind allesamt leicht zugängliche Titel, die ohne große Worte auskommen und ohne tiefere Deutschkenntnisse spielbar sind. Sie verdeutlichen, welche Bedeutung das Spiel für Gemeinschaft haben kann. Hier kommt man sich näher, baut Schranken ab und schließt neue Freundschaften.

Kennerspiel des Jahres Preisträger 2023

Challengers!

1 bis 8 Personen
ab 8 Jahren (Jury-
Empfehlung: ab 10 Jahren)
ca. 45 Minuten
ca. 43 Euro
Anforderung: mittel



„Challengers!“ bringt Turnierstimmung: Bis zu acht Coaches stellen Teams aus Karten zusammen und lassen sie im Duell aufeinander los. Die Plätze am Tisch werden nach jedem Kampf durchgetauscht. Besiegte Karten wandern auf die Ersatzbank, doch der Platz ist limitiert. Wer keinen Ablageplatz oder keine Karten mehr hat, muss sich geschlagen geben. Vor der nächsten Begegnung darf die Teamstrategie durch das Anwerben neuer Rekruten verändert und angepasst werden. Mit jeder Turnierrunde dürfen maximal zwei neue Karten hinzugefügt, aber beliebig viele entfernt werden. Setzen wir auf viele Spezialeffekte, die sich gegenseitig begünstigen oder auf reine Machtdemonstration mit hohen Zahlenwerten? Es zählt allein der richtige Mix, denn nach dem Mischen sind T-Rex, Gummiente und Staubsauger auf sich gestellt.



von
**Johannes Krenner,
Markus Slawitscheck**
1 More Time Games / Z-Man Games

Illustrationen
Jeff Harvey



Begründung der Jury

„Challengers!“ bietet ein neues, frisches Konzept, das den Spieleabend zum Event werden lässt – spannend und turbulent bis zum letzten Duell zwischen den beiden Besten. Vor allem große Gruppen haben Spaß an der aufgeladenen Turnier-Atmosphäre, die durch die immer wieder neu zusammengesetzten Einzelfehden entsteht. Die Vielfalt der Kombinationsmöglichkeiten machen die Challenge zu einem Vergnügen von hohem Wiederspielreiz.



Kennerspiel des Jahres Nominiert 2023

Iki

2 bis 4 Personen

ab 14 Jahren

ca. 60 bis 90 Minuten

ca. 50 Euro

Anforderung: hoch



In der historischen Stadt Edo, dem heutigen Tokio, schlendern wir über den Markt und aktivieren die Stände, vor denen wir stehen bleiben, um Ressourcen einzusammeln. Kaufen wir bei gegnerischen Geschäften, steigern wir die Erfahrung der Angestellten, die daraufhin mehr Ertrag einbringen und früher in Rente dürfen. Die Zugreihenfolge ist verknüpft mit der Reichweite der Figuren: Wer es eilig hat, ein weit entferntes Geschäft zu besuchen, kommt als Ausgleich später beim Anwerben neuer Personenkarten dran. Nicht vernachlässigt werden darf der Brandschutz: Alle paar Runden bricht Feuer aus, was den Verlust von Gebäuden bedeuten kann. Oder setzen wir unsere Geschäfte für den Profit bewusst dem Risiko der Flammen aus?



von
Koota Yamada
Giant Roc / Sorry We Are French

Illustrationen
Dommiy, David Sitbon,
Koota Yamada

Planet Unknown

1 bis 6 Personen

ab 10 Jahren

ca. 70 Minuten

ca. 70 Euro

Anforderung: hoch



Wir haben nur diesen einen Planeten. Also: Einen pro Person. Den wollen wir nutzbar machen und puzzeln tetrinsteinartige Segmente auf seine Oberfläche. Die passenden Stücke suchen wir uns aus einer Drehschale aus – wer dran ist, wählt einen Sektor, die anderen müssen nehmen, was ihnen vor die Nase gedreht wird. Die zwei Gebietsarten auf jedem Segment lassen Marker auf unseren Wertungsleisten steigen. Wir wollen alles: mehr Bevölkerung, flinkere Rover und bessere Technologie. Wer clever plant, löst Kettenzüge aus – und baut die Planetenoberfläche komplett zu, um für gefüllte Reihen und Spalten zu punkten. Die Kombination aus Puzzle, taktischen Überlegungen und einer Portion Glück lässt sich modular im Schwierigkeitsgrad anpassen. So können geübte Terraform-Profis auch problemlos gegen Planeten-Frischlinge spielen.



von
Ryan Lambert, Adam Rehberg
Strohmann Games / Adam's Apple Games

Illustrationen
Yorgo Manis (Yoma)

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2023

Council of Shadows

1 bis 4 Personen

ab 14 Jahren

ca. 60 bis 90 Minuten

ca. 50 Euro

Anforderung: sehr hoch



Wer von uns wird in den galaktischen Schattenrat aufgenommen? Die Aktionen planen wir geheim mittels Karten auf unseren persönlichen Tableaus. Mächtigere Aktionen kosten deutlich mehr Energie – unser wichtigstes Gut. Denn dreimal muss unser Punktezähler unseren Energieverbrauchsmarker einholen. Wir sind also ständig auf Aufholjagd nach uns selbst. Jedoch lassen sich in fernen Galaxien auch deutlich wertvollere Ressourcen finden, je weiter weg, desto lukrativer. Lohnt es sich vielleicht also, erst mal ordentlich Energie auszugeben, damit wir mit Anlauf größere Aufholschritte machen können?



von
**Martin Kallenborn,
Jochen Scherer**
Alea

Illustrationen
Armin Rangani

Mindbug

2 Personen

ab 8 Jahren

ca. 15 bis 25 Minuten

ca. 18 Euro

Anforderung: hoch



Zehn Karten pro Person. Mehr braucht es nicht, um in diesem Duell epische Schlachten mit riesigen Kreaturen zu schlagen. Jede Runde entscheiden wir uns als magische Monsterbeschwörer:innen dazu, eines unserer Wesen auf das Schlachtfeld zu entsenden oder ein dort bereits ausgeruhtes in den Krieg zu schicken. Dank Spezialfähigkeiten wie Vergiften kann auch eine kleine Spinne einen großen Löwen töten. Andere Wesen fliegen über das Schlachtfeld oder reißen mit einer Bombe mehrere gegnerische Kreaturen mit in den Tod. Der entscheidende Kniff: Zweimal im Spiel dürfen wir den namensgebenden „Mindbug“ einsetzen und eine just ausgespielte Karte klauen, die dann für uns und nicht mehr gegen uns kämpft. Hier wird aus dem einfachen Kartenspiel ein wahres „Mindgame“.



von

Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias
Nerdlab

Illustrationen

Denis Martynets

Sonderpreis 2023

Unlock! Game Adventures

1 bis 6 Personen

ab 10 Jahren

ca. 60 Minuten

ca. 35 Euro

Anforderung: mittel bis hoch



Zug um Zug · Mysterium · Pandemic

Seit 2017 erscheinen die App-unterstützten und kooperativen Rätselabenteuer in abwechslungsreichen Szenarien und Schwierigkeitsgraden. Zur zehnten Ausgabe spendiert das Autor:innenteam mit „Unlock! Game Adventures“ allen Spielefans ein Highlight: Die drei Fälle basieren auf bekannten Brettspielen. „Zug um Zug“, „Mysterium“ und „Pandemic“ bilden die Kulissen, vor denen Karten kombiniert, versteckte Symbole entdeckt und Rätselaufgaben gelöst werden dürfen. Auch Menschen ohne Vorwissen wird es gelingen, die Welt vor einem Virus zu retten, den Mord in einem alten Herrenhaus aufzuklären und die Reise auf Schienen durch die USA zu meistern.



von

**Cyril Demaegd, Mathieu Casnin,
Thomas Cauët, Jeremy Koch**
Space Cowboys

Illustrationen

**Atha Kanaani, Martin Mottet,
Jérôme Pélissier, Chris Quilliams**

Unlock! Kids: Detektiv- geschichten

1 bis 4 Kinder

ab 6 Jahren

ca. 20 bis 60 Minuten

ca. 30 Euro

Anforderung: mittel



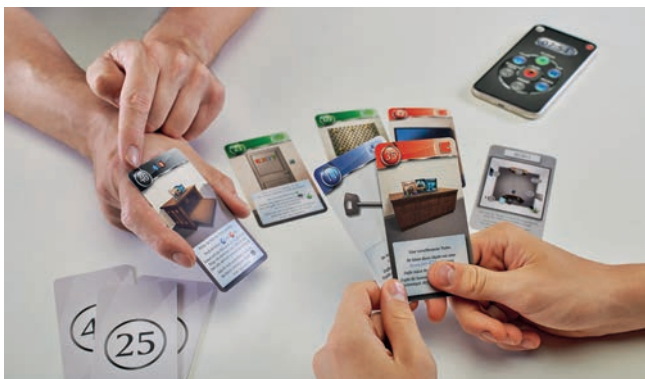
Auf dem Bauernhof · Die Burg von McUnlock · Chaos im Park

Ob im Freizeitpark, auf dem Bauernhof oder in einem alten Schloss: Die „Unlock! Kids“-Reihe schafft es, Kinder in ihren Bann zu ziehen. Anders als der große Bruder „Unlock!“ kommt die Juniorversion ganz ohne App aus. Das Rätselraten zu einer spannenden, haptischen Herausforderung, in der man Spielkarten und Sonderplättchen zusammenpuzzeln, kombinieren, anlegen und dabei oft um die Ecke denken muss. Und bei dem die Kleinen ihre Eltern gerne mal dumm dastehen lassen. Denn Kinderaugen sehen oft mehr als die der Großen. Besonders, wenn irgendwo Zahlen versteckt sind, die zu kleinen, niedlichen Belohnungen führen.



von
**Cyril Demaegd, Marie Fort,
Wilfried Fort**
Space Cow

Illustrationen
Maud Chalmel, Olivier Danchin



Begründung der Jury

„Unlock!“ gelingt es immer wieder, sich selbst zu übertreffen und neu zu erfinden. Das Knobeln und Kombinieren ist ein gemeinschaftliches Erlebnis. Der Einsatz von technischen Spielereien bereichert das analoge Spielerlebnis, schafft Atmosphäre und überrascht mit unvorhergesehenen Effekten wie sich bewegenden Grafiken auf Karten. Manche Rätsel funktionieren nur mit Klang oder simulieren das Scannen von DNA-Spuren. Da fühlen wir uns nicht nur wie die Hauptfiguren in einem Abenteuer, wir sind es.

Mit dem Start der „Kids“-Ausgaben seit 2021 wird das spannende „Unlock!“-Konzept ganz ohne Zeitlimit und ohne Mediengeräte auch für jüngere Fans möglich. Optionale Aufgaben erhöhen den Wiederspielreiz und machen die einzelnen Abenteuer mehrfach lösbar.

Die über Jahre steigende Qualität und der herausragende Einfallsreichtum bei Rätseln, Atmosphäre und Geschichte des gesamten „Unlock!“-Teams gipfelt in „Unlock! Game Adventures“ und „Unlock! Kids: Detektivgeschichten“. Dies würdigt die Jury mit einem Sonderpreis.

Kinderspiel des Jahres Ausgezeichnet

	Kinder	Alter	Anspruch	Seite
Mysterium Kids	2–6	ab 6	mittel	16
Nominiert				
Carla Caramel	1–6	ab 4	mittel	18
Gigamon	2–4	ab 5	mittel	19
Empfohlen				
Douzanimo	2–4	ab 5	mittel	20
Mein erstes Abenteuer (Band 1 bis 7)	1+	ab 4	niedrig	21
Rutsch & flutsch!	2–4	ab 5	mittel	22
Sonderpreis				
Unlock! Kids: Detektivgeschichten	1–4	ab 6	mittel	31

Spiel des Jahres Ausgezeichnet

	Personen	Alter	Anspruch	Seite
Dorfromantik: Das Brettspiel	1–6	ab 8	mittel	4
Nominiert				
Fun Facts	4–8	ab 8	niedrig	6
Next Station London	1–4	ab 8	mittel	7
Empfohlen				
Akropolis	2–4	ab 8	mittel	8
Hitster	2–10	ab 16	niedrig	9
Kuzooka	2–6	ab 8	mittel	10
Mantis	2–6	ab 7	niedrig	11
QE	3–5	ab 10	mittel	12
Sea Salt & Paper	2–4	ab 8	mittel	13
That's Not a Hat	3–6	ab 8	niedrig	14

Kennerspiel des Jahres Ausgezeichnet

	Personen	Alter	Anspruch	Seite
Challengers!	1–8	ab 10	mittel	24
Nominiert				
Iki	2–4	ab 14	hoch	26
Planet Unknown	1–6	ab 10	hoch	27
Empfohlen				
Council of Shadows	1–4	ab 14	sehr hoch	28
Mindbug	2	ab 8	hoch	29
Sonderpreis				
Unlock! Game Adventures	1–6	ab 10	mittel bis hoch	30



*Johannes Krenner und Markus Slawitscheck aus Österreich,
die Autoren von „Challengers!“*



Michael Palm und Lukas Zach, die Autoren von „Dorfromantik“



*Yves Hirschfeld und Antonin Boccara aus Frankreich,
die Autoren von „Mysterium Kids“*

FOLGE UNS



facebook.com/spieldesjahres



twitter.com/SpieldesJahres



youtube.com/spieldesjahres



instagram.com/spieldesjahres_official