

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2024



SPIEL DES JAHRES



Inhaltsverzeichnis

Spiel des Jahres	4–5
Sky Team	
Nominierte Spiele	6–7
Auf den Wegen von Darwin, Captain Flip	
Empfohlene Spiele	8–13
<hr/>	
Kennerspiel des Jahres	14–15
e-Mission	
Nominierte Kennerspiele	16–17
Die Gilde der fahrenden Händler, Zug um Zug Legacy – Legenden des Westens	
Empfohlene Kennerspiele	18–21
<hr/>	
Kinderspiel des Jahres	22–23
Die magischen Schlüssel	
Nominierte Kinderspiele	24–25
Große kleine Edelsteine, Taco Katze Pizza Junior	
Empfohlene Kinderspiele	26–28
<hr/>	
Ausgezeichnete Spiele 2024	29–31

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

Gestaltung:
Kathrin Hähnen, Partner Satz GmbH
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*

Aus nahezu 500 Neuheiten haben die Jury für das Spiel und das Kennerspiel des Jahres sowie die Jury für das Kinderspiel des Jahres insgesamt 22 besonders herausragende Spiele ausgewählt. Darunter befinden sich Spiele für die Kleinsten ganz genauso wie Titel für Spielekennerinnen und -kenner, die bereits ausreichend spielerische Vorerfahrung mitbringen und neue Herausforderungen suchen.

Spielen bereitet große Freude, egal ob es kleine Kartenspiele sind oder große, thematische Werke. Besonders fasziniert zeigt sich die Jury vom Kennerspiel e-Mission in dem wir als Weltmächte die Klimakatastrophe bekämpfen und global kooperieren müssen. Wir sind erfolgreich, wenn wir uns gut miteinander absprechen. Bei Sky Team, dem Spiel des Jahres, müssen wir ebenfalls kooperieren, aber auf eine andere Weise: Wir dürfen nicht miteinander reden, sondern müssen uns stumm aufeinander verlassen können, damit unser Flugzeug sicher landet. Die magischen Schlüssel, Kinderspiel des Jahres, begeistert die Kinder mit einer echten Schatztruhe, die sich mal aufschließen lässt und mal verschlossen bleibt.

In dieser Broschüre finden Sie analoge Spiele für Jung und Alt, viel und wenig Zeit, für zwei Personen und größere Runden, für besonnene Strategen und lustig-verspielte Partien.

Spiel des Jahres Preisträger 2024

Sky Team

für 2 Personen

ab 10 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 30 Euro

Anforderung: mittel



In „Sky Team“ übernehmen wir die Verantwortung über eine Passagiermaschine, die sich im Landeanflug auf einen von rund 20 Zielorten zubewegt. Die gemeinsame Würfelablage ist gestaltet wie eine Konsole in einem Cockpit mit allerlei Knöpfen, Schiebereglern und einer durchsichtigen Scheibe, die uns die Seitenlage der Maschine zeigt. Auf diese legen wir immer abwechselnd je einen geheim geworfenen Würfel ab, ohne darüber sprechen zu dürfen. Je nach Augenzahl regulieren wir so die Fluggeschwindigkeit, leiten Kurskorrekturen wie eine leichte Linkskurve ein oder fahren das Fahrwerk aus. Einige dieser Felder müssen in der korrekten Reihenfolge mit aufsteigenden Zahlen belegt werden, bei anderen ist die Summe oder Differenz beider Würfel entscheidend. Je nach Ziel kommen erschwerende Hindernisse wie eine vereiste Landebahn oder ein Kerosinleck hinzu.



von
Luc Rémond
Kosmos / Scorpion Masqué

Illustrationen
Eric Hibbeler, Adrien Rives



Begründung der Jury

„Sky Team“ überzeugt spielerisch, atmosphärisch und thematisch auf ganzer Linie. Die kurzen Partien sind im Erfolgsfall hoch belohnend und kitzeln bei einer missglückten Landung, es sofort erneut zu versuchen. Mit jedem neuen Versuch pendeln sich beide Rollen besser aufeinander ein, lernen gemeinsam, wie die Kommunikation ohne Worte gelingt und meistern so auch die schwierigeren Module.



Spiel des Jahres Nominiert 2024

Auf den Wegen von Darwin

2 bis 5 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 35 Euro

Anforderung: mittel



Der junge Darwin war forsch, aber wir sind Forscher! Mit seinem Schiff, der „Beagle“, segeln wir über den Spieltisch, um neue Tierarten zu entdecken. Das kleine Holzschiff fährt um eine Auslage von neun Plättchen. Das können Tiere sein oder hilfreiche historische Persönlichkeiten. Aus der Reihe oder Spalte, an der die „Beagle“ aktuell ankert, dürfen wir ein Plättchen für unser Forschungsbuch nehmen. Die kurzweilige Partie endet, sobald alle zwölf Stück davon gesammelt haben. Siegpunkte können wir dabei auf verschiedene Weisen erhalten: für besonders tolle Tiere, für erfolgreiche Spezialisierungen auf geografische Gebiete oder Tierklassen und für gesammelte Publikation.



von
Grégory Grard, Matthieu Verdier
Sorry We Are French

Illustrationen
Maud Briand, David Sitbon

Captain Flip

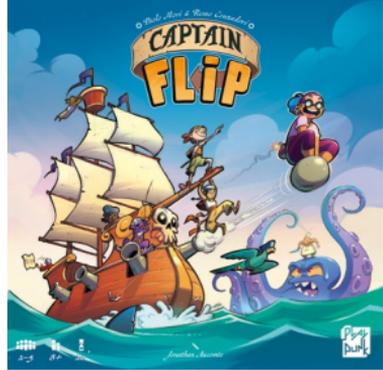
2 bis 5 Personen

ab 8 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 30 Euro

Anforderung: niedrig



Bin ich zufrieden mit dem, was ich habe – oder riskiere ich es für die Chance auf etwas Besseres? Diese Grundfrage des menschlichen Daseins übersetzt „Captain Flip“ in eine wunderbar einfache Mechanik, die jeden Zug mit einer eigenen Spannungskurve ausstattet: Wer an der Reihe ist, zieht ein Plättchen aus dem Beutel, darf aber nur die obere Seite anschauen und muss entscheiden: Diese Person in die eigene Crew legen oder es doch lieber umdrehen? Dann aber gibt es kein Zurück mehr, und die Schadenfreude in der Runde ist groß, wenn sich jemand verspekuliert. Das muntere Piratenspiel wartet mit vier unterschiedlichen Plänen und hübschen Kombinationen zwischen den verschiedenen Plättchen auf, die man möglichst beutebringend aufs eigene Tableau puzzelt. Sind vier der fünf Spalten voll, ist Schluss – und wer am reichsten ist, gewinnt.



von
Paolo Mori, Remo Conzadori
PlayPunk

Illustrationen
Jonathan Aucomte

Spiel des Jahres Empfohlen 2024

Ghost Writer

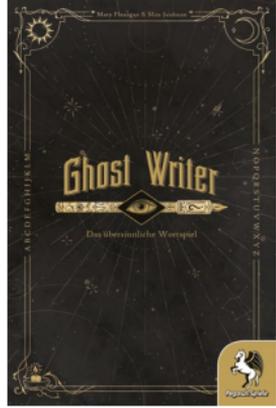
3 bis 8 Personen

ab 12 Jahren

ca. 15 bis 30 Minuten

ca. 22 Euro

Anforderung: mittel



Es ist aber auch kompliziert mit dieser Kommunikation als Geist nach dem Tod. Das übersinnliche Medium versteht nur Buchstabe für Buchstabe, und ein Fluch verhindert, dass wir das Objekt direkt benennen dürfen. Stattdessen stellen diese Menschen absurde Fragen wie „Wenn der gesuchte Gegenstand ein Tier wäre, welches wäre es?“ Bis zu acht Personen können sich an der kryptischen Kommunikation versuchen. Zu Beginn einigen sich die beiden gegnerischen Geister auf einen geheimen Begriff; die Teams wetteifern darum, ihn zu erraten. Das Medium schreibt die Antworten des Geistes Buchstabe für Buchstabe auf – gesprochen werden darf nicht. „I-G-E-...“. Sobald das Team ahnt, was der Geist mitteilen wird, stoppt man ihn – um den Gegnern nicht zu viele Informationen zu geben. Das Team, das den geheimen Begriff (der Igel war das Tier, das das Team zur Antwort „Haarbürste“ führen sollte) zuerst errät, gewinnt.



von
Mary Flanagan, Max Seidman
Pegasus Spiele

Illustrationen
Spring Yu

Harmonies

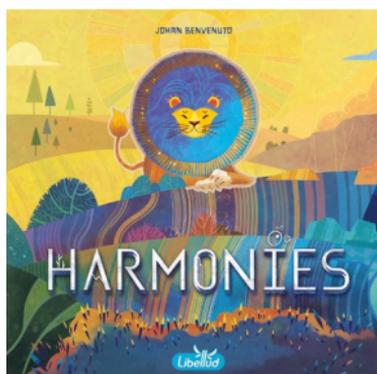
1 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 40 Euro

Anforderung: mittel



„Harmonies“ beschwört den Einklang zwischen Flora und Fauna, denn unsere Hauptaufgabe besteht darin, Landschaften aus runden Bausteinen zu formen, um Tiere anzulocken. Jedes Lebewesen hat eine sehr spezielle Vorstellung davon, wie die Bäume, Felsen oder auch Weizenfelder zum nahen Gewässer und den Gebäuden zu stehen haben. Die Wunscherfüllung der Tiere ist unsere höchste Priorität und wird mit dicken Bonuspunkten belohnt. Aber auch mit beeindruckenden Bergketten, großen Wäldern oder besonders langen Wasserstraßen können wir in diesem wunderschönen Puzzlespiel siegreich vom Feld gehen.



von
Johan Benvenuto
Libellud

Illustrationen
Maëva Da Silva

Spiel des Jahres Empfohlen 2024

Passt nicht!

2 bis 6 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 bis 40 Minuten

ca. 11 Euro

Anforderung: niedrig



Kartenspiele beruhen häufig auf der Mechanik, die eigenen Handkarten möglichst schnell loszuwerden, indem sie passend auf einem gemeinsamen Stapel abgelegt werden. „Passt nicht!“ bricht mit diesem bekannten Konzept. Um am Ende des Durchgangs mit Karten zu punkten, sollten diese möglichst nicht auf den Ablagestapel passen, denn dann darf ich sie vor mir auslegen und für die Wertung behalten. Gefährlicherweise können diese sicher geglaubten Punkte aber auch schnell wieder weg sein. Nämlich falls sie später im Verlauf der Runde durch eine neu ausgespielte Karte jetzt doch passen sollten. Dann natürlich stets zur feixenden Freude der Mitspielenden.



von
**Thomas Weber
Schmidt**

Illustrationen
Daniel Müller

Schätz it if you can

2 bis 5 Personen

ab 14 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 30 Euro

Anforderung: niedrig



Hätten Sie gewusst, welcher Jungename im Jahr 2021 beliebter war? Jannis oder Matteo? Oder doch eher Fritz? Hand aufs Herz – wahrscheinlich nicht! Aber mit ein wenig Abwägen kann man es durchaus qualifiziert schätzen. Und das macht „Schätz it if you can“ vor allem dank der großartigen Fragensammlung ungeheuer unterhaltsam. Wir platzieren Holzmarker in Relation zueinander auf einer Leiste und sortieren so nach und nach die Antworten der Fragekarte. Jedes Mal müssen wir unser mutmaßlich vorhandenes Alltagswissen abrufen und beweisen, dass wir die präsentierten Antworten sinnvoll einschätzen können. Wird unsere Reihenfolge nicht durch die nächste Person angezweifelt, punkten wir. Übrigens: bei den Namen war Matteo vor Jannis und Fritz.



von
Ralf zur Linde
Moses

Illustrationen
Crosscreative

Spiel des Jahres Empfohlen 2024

Trekking – Reise durch die Zeit

1 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 45 Minuten

ca. 35 Euro

Anforderung: mittel



Inselhopping ist Schnee von gestern, die Zukunft des Tourismus besteht in Besuchen historisch einschneidender Ereignisse! Die Kunst des Krieges 506 v. Chr. mit dem chinesischen Feldherren Sun Tzu zum Frühstück besprechen, dann auf einen Nachmittagstea mit Marie Curie 1911 und abends das legendäre Live Aid Konzert mit Freddy Mercury von der Band Queen erleben. Wer die Zeitmaschine beim Reisen chronologisch sauber hält, steigt in der Gunst des Reisebüros und bekommt mehr Siegpunkte gutgeschrieben. Zusätzlich sammeln wir auf jedem Trip ordentlich Souvenirs und Erinnerungen ein, die wir auf Bonuskarten ebenfalls für Punkte eintauschen.



von
Charlie Bink
Game Factory

Illustrationen
Eric Hibbeler

Trio

3 bis 6 Personen

ab 7 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 15 Euro

Anforderung: niedrig



Drei mal drei – damit hat man in „Trio“ den Sieg in der Tasche. Es sind je drei Karten der Zahlen eins bis zwölf im Spiel – manche auf den Händen der Spielenden, andere liegen verdeckt in der Tischmitte. Es gilt, durch geschicktes Verhören der Mitspielenden drei Drillinge zu finden. „Zeig mir doch bitte mal deine niedrigste Karte“ oder „Ich möchte gerne deine höchste sehen“ sind dabei die beiden erlaubten Aufforderungen. Risikofreudige decken auch gern mal eine der verdeckten Karten in der Tischmitte auf. Solange gefundene Zahlen einander gleichen, darf man weiter suchen, um das „Trio“ zu komplettieren. Wer sich am besten merken kann, welche Karten an welcher Stelle schon mal aufgedeckt wurden, findet den schnellsten Weg zum TRIOmph.



von
Kaya Miyano
Cocktail Games

Illustrationen
Laura Michaud

Kennerspiel des Jahres Preisträger 2024

e-Mission

1 bis 4 Personen
ab 12 Jahren
ca. 60 bis 120 Minuten
ca. 78 Euro
Anforderung: hoch



Nur noch kurz die Welt retten – mehr wird gar nicht verlangt in diesem kooperativen und kartenbasierten Spiel. In der Rolle unterschiedlicher Weltmächte verantworten wir jeweils fünf wichtige Projekte, die sowohl Klima- als auch gesellschaftliche Probleme behandeln. So arbeitet Europa am Ausstieg aus fossilen Brennstoffen und der Globale Süden installiert Katastrophen-Frühwarnsysteme, während die USA Klima-Ausgleichszahlungen etablieren. Eine Fülle an Handkarten ermöglichen es nun allen parallel, die bestehenden Projekte zu verstärken oder durch neue zu ersetzen, um den Auswirkungen der Erderwärmung wie Eisschmelze, Waldsterben und Wetterextreme entgegenzuwirken. In maximal sechs Runden muss es auf diese Weise gelingen, den gemeinsamen CO₂-Ausstoß so stark einzudämmen, dass der Wendepunkt beim Kampf gegen die Katastrophe erreicht wird.



von
**Matt Leacock, Matteo Menapace
Schmidt**

Illustrationen
Mads Berg



Begründung der Jury

„e-Mission“ ist brillant ausgetüftelt, spannend und lehrreich – und zeigt den Wert der Zusammenarbeit auf: Wenn alle am selben Strang ziehen, können wir diese globale Krise noch bewältigen. Dem Autorenduo gelingt es außerdem, das hochbrisante, aktuelle Thema der Klimakrise so zu verpacken, dass es ohne erhobenen Zeigefinger daherkommt. Dass die Projekte und Forschungsideen auf den Karten auf realen Forschungen und Projekten basieren, lädt zum Diskutieren und Weiterbilden auch nach der Partie ein.



Kennerspiel des Jahres Nominiert 2024

Die Gilde der fahrenden Händler

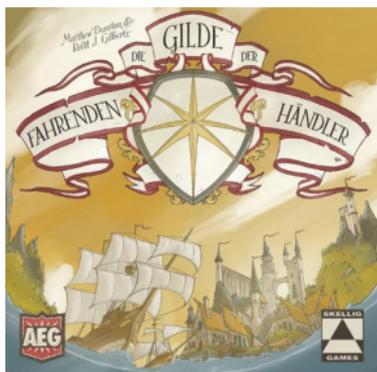
1 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 45 Minuten

ca. 45 Euro

Anforderung: mittel



Die veralteten Landkarten des Königreichs sind der Herrscherin ein Dorn im Auge. Unsere Aufgabe ist es, das Land zu bereisen, um neue Dörfer zu finden und bestehende Städte mit lukrativen Handelswegen zu verbinden. Als Teil der Gilde dürfen wir uns allerdings nicht frei bewegen, sondern bekommen gesagt, in welchen Landschaftstypen wir in der jeweiligen Runde erkunden dürfen. Ist ein Gebiet wie etwa eine Wüste komplett kartografiert, haben wir automatisch ein Dorf entdeckt und dürfen ab sofort von dort aus später ebenfalls Expeditionen starten. Mit steigender Erfahrung eignen sich alle individuelle Stärken an, sodass eine Person besonders schnell auf dem Seeweg zu neuen Ufern vordringt, während andere sich eher auf das Klettern in den Bergen spezialisieren. Zusätzliche Schätze warten außerdem in Ruinen und Schiffswracks oder lassen sich in Form von Ruhm durch das Aufsuchen entlegener Aussichtstürme generieren.



von
Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert
Skellig Games / AEG

Illustrationen
Gerralt Landman

Zug um Zug Legacy – Legenden des Westens

2 bis 5 Personen
ab 10 Jahren
ca. 20 bis 90 Minuten
ca. 120 Euro
Anforderung: mittel



20 Jahre nach der Auszeichnung von „Zug um Zug“ zum Spiel des Jahres tritt der Nachfolger „Zug um Zug Legacy – Legenden des Westens“ als innovative Weiterentwicklung an. Legacy bedeutet, dass getroffene Entscheidungen dauerhafte Auswirkungen auf die folgenden Partien haben. Sei es durch das Bekleben des Spielplans mit Stickern, das Entdecken von neuen Landesteilen oder das Zerstören von Karten. Das Spiel thematisiert die Erschließung des nordamerikanischen Westens per Eisenbahn. Verschiedene Eisenbahngesellschaften konkurrieren um die lukrativsten Strecken. Am Ende wird keine gespielte Kampagne einer anderen gleichen. Mit jedem Durchgang kommen neue Möglichkeiten zu punkten und kleine Regeländerungen hinzu, die das Spiel von Mal zu Mal anspruchsvoller machen. Für spannende Abwechslung ist also gesorgt.



von
**Rob Daviau, Matt Leacock,
Alan R. Moon**
Days of Wonder

Illustrationen
Cyrille Daujean, Julien Delval

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2024

Bier Pioniere

2 bis 4 Personen

ab 12 Jahren

ca. 75 bis 100 Minuten

ca. 70 Euro

Anforderung: sehr hoch



Schon Otto von Bismarck wusste: „Es wird bei uns Deutschen mit wenig so viel Zeit totgeschlagen wie mit Biertrinken.“ Es locken also gute geschäftliche Aussichten, um 1900 herum eine Brauerei zu eröffnen. In „Bier Pioniere“ setzen wir unsere Belegschaft auf Aktionsfeldern ein, um unsere Brauerei besser für die Zukunft aufzustellen und erfolgreicher zu machen. Das kann durch den technischen Ausbau unseres Betriebes, durch Schulung des Personals, Spezialisierung auf bestimmte Biersorten oder das Erfüllen von Bestellungen gelingen. Unterstützung erhalten wir in Kartenform durch berühmte Persönlichkeiten aus der Geschichte des Bieres. Wer am Ende siegreich aus dem Spiel herausgehen möchte, muss sich allerdings ranhalten, denn „Bier Pioniere“ ist ein kapitalistisches Wettrennen um das Erreichen von 20 Punkten.



von
Thomas Spitzer
Spielefaible

Illustrationen
Harald Lieske

Botanicus

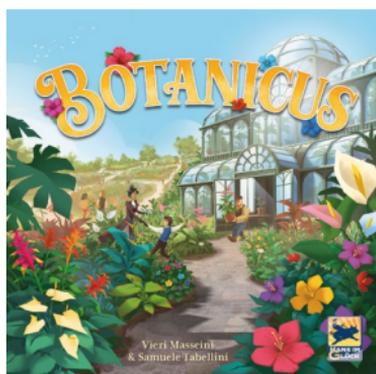
2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 45 bis 60 Minuten

ca. 50 Euro

Anforderung: mittel



Der Frühling kommt. Wir gestalten in „Botanicus“ unsere Prachtgärten und wollen dem erwarteten Publikum seine ganz besonderen Wünsche und Ansprüche an die Fauna erfüllen. Dafür schickt man die Gärtnerfigur mit ordentlich Kilometergeld im eigenen Garten kreuz und quer umher. Dieser kann dann auf angrenzenden Flächen pflanzen und gießen. Die Aktionsauswahl verursacht anregende Konflikte. Je stärker meine Aktion diese Runde ist, desto länger muss ich in der nächsten Runde auf meinen Zug warten – und die besten Plätze sind möglicherweise schon besetzt. Gutes Timing und eine geschickte Routenplanung für den Gärtner sind unabdingbar auf dem Weg zum grünsten Daumen am Tisch.



von
Vieri Masseini, Samuele Tabellini
Hans im Glück

Illustrationen
Marcel Gröber

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2024

Mischwald

2 bis 5 Personen

ab 10 Jahren

ca. 60 Minuten

ca. 25 Euro

Anforderung: mittel



Die Tischmitte wird zur Waldlichtung – und um sie herum bauen alle am eigenen Mischwald. Acht Baumarten können hier wachsen: von Ahorn über Birken bis hin zu Kiefern und Kastanien. An jedem Baum können wir Tierkarten ansiedeln – falls wir die Kosten dafür bezahlen.

Der Clou: Alle Karten zeigen zwei Tiere; beim Ausspielen müssen wir uns entscheiden, welches wir unwiderruflich verdecken und welches unseren Wald bereichert. Jede Tierart punktet auf eigene Weise. Manche wollen paarweise liegen, Raubtiere haben Rehe zum Fressen gern, Schmetterlinge mögen eigene Artenvielfalt und Wildschweine möchten auf ihre Frischlinge aufpassen. Die Vielfalt der Karten und ihrer Mechaniken fordern auch geübte Spielerinnen und Spieler immer wieder heraus.



von
Kosch
Lookout Spiele

Illustrationen
Toni Llobet, Judit Piella

Ritual

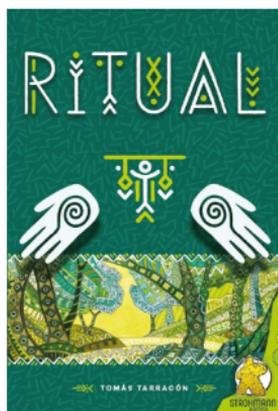
3 bis 6 Personen

ab 10 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 30 Euro

Anforderung: hoch



Menschen brauchen Rituale. Sie geben Halt, fördern das Gefühl, nicht auf sich allein gestellt zu sein und beschwören den Zusammenhalt. Besonders in schwierigen Zeiten. „Ritual“ ist die Umsetzung dieser Erfahrung. Wir tauschen untereinander bunte Edelsteine, sodass wir jeweils unsere persönlichen geheimen Sammelaufträge erfüllen können. Das klingt erst einmal nicht so schwierig, wären da nicht der zeitliche Druck sowie das spirituelle Gebot der Stille. Wir müssen uns auf die Bedürfnisse der anderen einlassen, in ihren Aktionen Botschaften lesen und ihnen unsere Wünsche zu verstehen geben. Versuchen alle mit dem Tunnelblick des Egoismus hauptsächlich ihre eigenen Ziele zu verfolgen, werden wir gemeinsam scheitern. Als Gruppe bewältigen wir durch beharrliche Übung immer schwierigere Aufgaben.



von
Tomás Tarragón
Strohmann Games

Illustrationen
Sonya Kolmanovskaya

Kinderspiel des Jahres Preisträger 2024

Die magischen Schlüssel

2 bis 4 Kinder

ab 6 Jahren

ca. 15 bis 20 Minuten

ca. 30 Euro

Anforderung: mittel



Eine magische Schatztruhe lockt die Kinder an den Spieltisch – und sie haben nur ein Ziel: Sie wollen die Schatztruhe öffnen, um an die wertvollen Edelsteine zu gelangen. Doch die Schlüssel sind auf einem langen Weg verteilt und nur manche öffnen die Truhe tatsächlich. Aber selbst wenn der Schlüssel nicht passt, kann er später im Spiel noch helfen. Wer öfter würfelt, um weiter nach vorn zu gelangen, erhält einen größeren Teil des Schatzes – aber wer sich verzockt und am Weg einschläft, geht nicht nur leer aus, sondern verschafft der nächsten Person zusätzlich einen Vorteil. Risikoabwägung und Spannung gehen Hand in Hand, wenn die Kinder vor der Entscheidung stehen, ob sie einen Schlüssel probieren oder doch auf den nächsten Würfelwurf hoffen – auch wenn sie dann leer ausgehen könnten.



von
Markus Slawitscheck,
Arno Steinwender
Game Factory / Happy Baobab

Illustrationen
Camillia Peyroux



Begründung der Jury

Eine Schatztruhe, die sich nur manchmal öffnen lässt, und glitzernde Edelsteine – damit zieht „Die magischen Schlüssel“ die Kinder sofort in seinen Bann. Das großartige Material wird nur durch die spannende Risikoabwägung und das überaus positive Spielgefühl übertrumpft. Mit vielen guten Regelentscheidungen hat das Autorenteam ein außergewöhnliches Kinderspiel geschaffen, zu dem die Kinder immer wieder gern zurückkehren.



Kinderspiel des Jahres Nominiert 2024

Große kleine Edelsteine

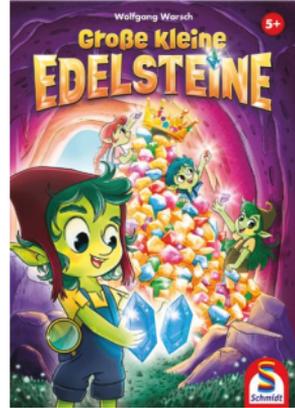
2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 21,50 Euro

Anforderung: niedrig



Große Edelsteine, kleine Edelsteine, vor allem ganz viele minimal unterschiedlich große Edelsteine in etlichen Formen und Farben: um die dreht sich alles in „Große kleine Edelsteine“. Sie sind dem König der Kobolde aus der Krone gefallen. Die Farben sieht man nicht, denn die Plättchen, 81 an der Zahl, liegen verdeckt aus. Die werten Untertanen müssen nun die passenden finden.

Welche genau, geben in jeder der sechs Runden drei Karten vor. Alle Kinder suchen gleichzeitig. Wer richtig liegt, bekommt die Karte. Wer immerhin nah dran war, erhält ein Lupenteil. Wer drei davon hat, bekommt eine Karte extra. Das beugt Frust vor und stachelt den Ehrgeiz an.

Wer nach sechs Runden die meisten Sterne auf den Karten gesammelt hat, gewinnt die Partie – an die sich oft viele weitere Durchgänge anschließen.



von
**Wolfgang Warsch
Schmidt**

Illustrationen
Mariana Zuaneti

Taco Katze Pizza Junior

2 bis 6 Kinder

ab 4 Jahren

ca. 5 Minuten

ca. 11 Euro

Anforderung: niedrig



Kann man in die Zukunft schauen? Kann man erahnen, welche Karte die nächste im eigenen Stapel ist? Zur Wahl stehen Taco, Katze oder Pizza! Liegen wir richtig, sind wir direkt noch einmal dran, was gut ist: Schließlich gewinnt, wer zuerst seine Karten loswird. Kommt ein Bonbon, müssen alle ganz schnell sein und auf den Stapel hauen. In „Taco Katze Pizza Junior“ müssen alle permanent aufpassen und dabei sein! Dadurch entsteht eine gespannte, konzentrierte Stille am Tisch, die man bei Kinderspielen selten findet. Umso besonderer, wenn das bei einem Spiel ab 4 Jahren funktioniert. Bei „Taco Katze Pizza Junior“ spielen aber auch Erwachsene gern mit, denn wer mag nicht das gute Gefühl, erfolgreich ein bisschen in die Zukunft geschaut zu haben?



von

Dave Campbell, Thierry Denoual
Blue Orange

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2024

Fluffy Valley

1 bis 4 Kinder

ab 7 Jahren

ca. 25 Minuten

ca. 38 Euro

Anforderung: hoch



Wenn Präriehunde Vorräte für den Winter beiseite schaffen, gibt es viel zu tun. Korn, Beeren und Honig sollen in die Vorratskammer der Wohnhöhle. Damit das klappt, werden die Präriehunde in einer Runde auf verschiedenen Feldern eingesetzt. Dadurch sammeln die plüschigen Gesellen nicht nur Nahrung, sondern können auch die Hilfe von anderen Waldbewohnern aktivieren. Aber vorsichtig: Der Fuchs kann auf Klau-Tour gehen und der Adler kann sich die Präriehunde schnappen – und mit ihnen kurzzeitig wegfliegen. Im Fluffy Valley müssen deshalb alle Kinder gut zusammenarbeiten, damit die Präriehunde am Spielende nicht vor leeren Regalen stehen. Eine anspruchsvolle und sehr spannende Aufgabe.



von
Maxime Rambourg, Théo Rivière
Loki

Illustrationen
Marko Renko

Lecker Lava

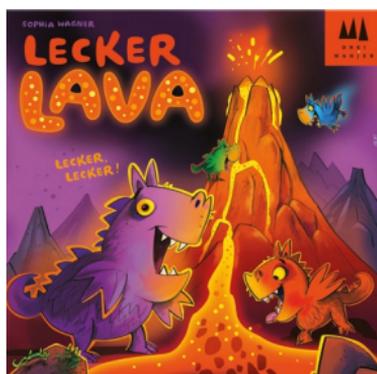
2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 33 Euro

Anforderung: niedrig



Guten Appetit! Es gibt die Spezialität des Hauses und die Leibspeise der kleinen Drachen: Lecker Lava direkt vom Erzeuger, dem frisch ausgebrochenen Vulkan. Der entpuppt sich als raffinierter und doppelbödiger Aufbau im Schachtelboden: oben der Krater, der auch als Würfel­fläche dient, darunter versteckt die Lava: Scheiben verschiedener Farbe und unterschiedlichen Werts – hellgelb glühende Brocken mögen die Drachen am liebsten; das schwarz erkaltete Geröll kann ihnen gestohlen bleiben. Ein Würfel bestimmt, wie viel Lava nachgeschoben wird. Dann stellen die Kinder ihre Drachenfiguren an jene seitliche Öffnung, bei der sie glauben, dass am ehesten auch wieder etwas herauspurzelt. Am Ende gewinnt, wer mit Voraussicht und einer ordentlichen Portion Glück die wertvollsten Brocken ergattert hat.



von
Sophia Wagner
Drei Magier

Illustrationen
Rolf „Arvi“ Vogt

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2024

Die Nadel im Heuhaufen

2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 5 bis 15 Minuten

ca. 11 Euro

Anforderung: niedrig



Die Kinder begeben sich buchstäblich auf die Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Doch auf dem Tisch liegt natürlich kein echtes Stroh, sondern Heu-Kartenhäufchen in denen verschiedenste Dinge versteckt sind. Nicht nur die Nadel, sondern auch Tiere warten darauf, von den Kindern entdeckt zu werden. Mit deren Lieblingsnahrung kann man die Bauernhofbewohner den anderen weglocken. Im Heuhaufen suchen die Kinder, wie man eben im Stroh sucht: Entweder sie versuchen die Karten mit einer Karten-Heugabel umzudrehen, oder sie werfen neue Karten vom Stapel in die Höhe, um sie so aufzudecken. Während der Heuhaufen immer größer wird, steigt auch die Spannung stetig an, bis die Nadel gefunden wird. Es ist bemerkenswert, wie aufregend und plastisch die Suche in diesem Kartenhaufen ist.



von
**Thomas Sellner
Schmidt**

Illustrationen
Mariana Zuanetti

Kinderspiel des Jahres Ausgezeichnet

	Kinder	Alter	Anspruch	Seite
Die magischen Schlüssel	2-4	ab 6	mittel	22
Nominiert				
Große kleine Edelsteine	2-4	ab 5	niedrig	24
Taco Katze Pizza Junior	2-6	ab 4	niedrig	25
Empfohlen				
Fluffy Valley	1-4	ab 7	hoch	26
Lecker Lava	2-4	ab 5	niedrig	27
Die Nadel im Heuhaufen	2-4	ab 5	niedrig	28

Spiel des Jahres Ausgezeichnet

	Personen	Alter	Anspruch	Seite
Sky Team	2	ab 10	mittel	4
Nominiert				
Auf den Wegen von Darwin	2-5	ab 8	mittel	6
Captain Flip	2-5	ab 8	niedrig	7
Empfohlen				
Ghost Writer	3-8	ab 12	mittel	8
Harmonies	1-4	ab 10	mittel	9
Passt nicht!	2-6	ab 8	niedrig	10
Schätz it if you can	2-5	ab 14	niedrig	11
Trekking – Reise durch die Zeit	1-4	ab 10	mittel	12
Trio	3-6	ab 7	niedrig	13

Kennerspiel des Jahres Ausgezeichnet

	Personen	Alter	Anspruch	Seite
e-Mission	1-4	ab 12	hoch	14
Nominiert				
Die Gilde der fahrenden Händler	1-4	ab 10	mittel	16
Zug um Zug Legacy – Legenden des Westens	2-5	ab 10	mittel	17
Empfohlen				
Bier Pioniere	2-4	ab 12	sehr hoch	18
Botanicus	2-4	ab 10	mittel	19
Mischwald	2-5	ab 10	mittel	20
Ritual	3-6	ab 10	hoch	21



Comedian Lisa Feller präsentiert das Spiel des Jahres 2024: Sky Team



Manuel Fritsch und Maren Hoffmann (links) moderierten die Preisverleihung 2024. Daneben Kinderspiel-Koordinator Christoph Schlewinski. Kira Ludwig aus Rostock (Mitte) lernte bei „Spielend für Toleranz“ Leonid, Olena und Marharyta Voitiuk aus der Ukraine kennen.



Strahlende Gewinner 2024: Die Jury mit den Teams hinter e-Mission, Sky Team und Die magischen Schlüssel

FOLGE UNS

-  facebook.com/spieldesjahres
-  twitter.com/SpieldesJahres
-  youtube.com/spieldesjahres
-  instagram.com/spieldesjahres_official