AUSGEZEICHNETE SPIELE 2021

Spiel des Jahres

Spiel des Jahres
KRITIKERPREIS

Kennerspiel des Jahres

Kinderspiel des Jahres
KRITIKERPREIS



Inhaltsverzeichnis

Spiel des Jahres 4–5
MicroMacro: Crime City
Nominierte Spiele 6–7
Die Abenteuer des Robin Hood/
Zombie Teenz Evolution
Empfohlene Spiele 8–12

Kennerspiel des Jahres 14–15
Paleo
Nominierte Kennerspiele 16–17
Die verlorenen Ruinen von Arnak/
Fantastische Reiche
Empfohlene Kennerspiele 18–21

Kinderspiel des Jahres 22–23
Dragomino
Nominierte Kinderspiele 24–25
Fabelwelten/Mia London
Empfohlene Kinderspiele 26–32

Die Jurys 2021 13
Ausgezeichnete Spiele 2021 33–35

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

Gestaltung:
www.judithboettiger.com
Copyright Fotos:
Spiel des Jahres e. V.
und die Verlage für ihre Covershots

Vorwort



Gemeinsam etwas erleben

von Harald Schrapers,
Vorsitzender des Vereins Spiel des Jahres

Die Auswahl an deutschsprachigen Brett- und Gesellschaftsspielen ist einmalig, das Spiel des Jahres gilt deshalb als die weltweit bedeutendste Auszeichnung für nicht-elektronische Spiele. Wir haben zirka 400 Neuerscheinungen gespielt und sind davon überzeugt, 25 herausragende Titel empfehlen zu können. Es lohnt sich, nicht nur die Spiel des Jahres-Kategorie zu beachten, sondern genauso das Kinderspiel für die Jüngeren und das Kennerspiel für diejenigen, die schon etwas Spielerfahrung besitzen und neue Herausforderungen suchen.

„MicroMacro: Crime City“, „Dragominio“ und „Paleo“ sind die Sieger in den drei Kategorien. Aber auch die Titel, die mit einer Nominierung ausgezeichnet wurden oder es auf die Empfehlungsliste geschafft haben, können sich als Gewinner fühlen: denn die Gesamtauswahl stellt sicher, dass es für jede Gelegenheit etwas Passendes gibt.

In den vergangenen Monaten ist die Nachfrage nach Spielen massiv angestiegen. Denn wir haben sehr viel Zeit zu Hause verbracht und möchten in der Familie oder der WG etwas gemeinsam erleben. Kaum etwas schafft so viel Gemeinsamkeit, wie das Zusammensitzen an einem Tisch und ein gutes Spiel. Dabei ist es egal, ob man mit Kindern, als Paar zu zweit, lieber eine schnelle Partie oder ein strategisches Epos, lieber gegeneinander oder kooperativ spielt. Für alle Vorlieben gibt es ein passendes Angebot in dieser Broschüre. Wir wünschen viel Spaß beim Spielen.

Spiel des Jahres Preisträger 2021

MicroMacro: Crime City



1 bis 3 Personen
ab 10 Jahren
ca. 15 bis 45 Minuten
ca. 25 Euro
Einstieg: leicht

Fröhliche Menschen in Cafés. Kinder, die sich eine Kugel Eis vom Marktstand wünschen. Kunstliebhaber auf einer Vernissage. Doch mit unserem geschulten Detektivblick durchschauen wir diese vermeintliche Harmonie der Bewohner von Crime City. Über ein Dutzend Mord- und Todesfälle gilt es auf dem wuseligen und riesigen Stadtplan aufzuklären. Wer hatte ein Motiv dem Skateboardfahrer ein Messer in den Rücken zu stoßen? Warum wurde der Bürgermeister vor seinem Tod mit einem großen Geldkoffer am Hafenufer gesichtet? Indizien und Spuren geben uns Hinweise und so entsteht eine spannende Rekonstruktion, annähernd ohne Text und mit minimalem Regelwerk. Eifersucht, Hinterlist und Missgunst sind zwar zentrale Themen in diesem kooperativen Suchspiel, es verpackt diese aber in augenzwinkernden und detailverliebten Zeichnungen.

Spiel des Jahres 2021 KRITIKERPREIS

von
Johannes Sich
Edition Spielwiese/Pegasus Spiele

Illustrationen
Johannes Sich, Daniel Goll und Tobias Jochinke

Begründung der Jury

Ein großes Schwarzweiß-Poster und ein paar Karten – mehr benötigt „MicroMacro: Crime City“ nicht, um in seinen Bann zu ziehen. Wenn sich die Spieler:innen über den Tisch beugen, um in der Szenerie zu versinken, dann herrscht knisternde Spannung im Raum. Alle Augen huschen über den Stadtplan, um ihm neue Informationen über die Verbrechen zu entlocken. Wenn sich in angeregter Diskussion über Motiv und Tathergang eins zum anderen fügt, erzeugt das Spiel unvergessliche Momente.





Spiel des Jahres Nominiert 2021

Die Abenteuer des Robin Hood



2 bis 4 Personen
ab 10 Jahren
ca. 60 Minuten
ca. 50 Euro
Einstieg: mittel

In „Die Abenteuer des Robin Hood“ erleben wir die bekannte Geschichte wortwörtlich von einer anderen Seite. Ein Begleitbuch leitet uns durch die insgesamt sieben Kapitel des kooperativen Abenteuers im Sherwood Forest. Wie ein Adventskalender mutet der Spielplan an, auf dem herauslösbare Plättchen mit Wachen, Burgtoren oder auch Höhleneingängen mit Nummern markiert sind. Diese Zahlen verweisen auf die zu lesende Seite im Buch und lassen uns mit den Einwohner:innen des Dorfes Dialoge führen. Die Zugreihenfolge, Ereignisse und Aktionen der Gegner werden durch das zufällige Ziehen von farbigen Scheiben und Würfeln aus einem gemeinsamen Beutel angenehm unkompliziert verwaltet. Die unverbrauchte Bewegungsmechanik ermöglicht das freie Erkunden der Spielwelt, die voller Geheimnisse und Gefahren steckt.

2021
KRITIKERPREIS
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
Michael Menzel
Kosmos

Illustrationen
Michael Menzel

Zombie Teenz Evolution



2 bis 4 Personen
ab 8 Jahren
ca. 20 Minuten
ca. 25 Euro
Einstieg: mittel

Die Schule haben wir im Vorgängerspiel „Zombie Kidz Evolution“ bereits erfolgreich gerettet, doch nun ist die ganze Stadt bedroht. Aus den Kindern wurden junge Teenager und erneut obliegt ihnen die Aufgabe, die Untoten aufzuhalten. In den vier Ecken des Stadtplans lagern überlebenswichtige Ressourcen, die durch geschicktes Positionieren in die Schule gebracht werden müssen, bevor die Zombiehorden die Stadt einnehmen. Die kurzweiligen Partien und das sehr einfache Grundgerüst an Regeln werden mit mit der Zeit im Legacy-Stil erweitert und stets anspruchsvoller. Umschläge halten neue Mechaniken, Charaktere und Spezialeigenschaften bereit. So bleibt die Rettungsmission über die gesamte Kampagne hinweg abwechslungsreich und motivierend.

2021
KRITIKERPREIS
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
Annick Lobet
Scorpion Masqué

Illustrationen
Nikao

Spiel des Jahres Empfohlen 2021

Biss 20



2 bis 8 Personen
ab 7 Jahren
ca. 20 Minuten
ca. 11 Euro
Einstieg: leicht

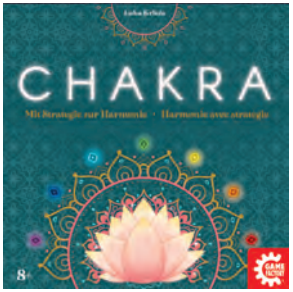
Klar, zählen kann jedes Kind. Wo hier die Schwierigkeit liegen soll, ist bei diesem Spiel aber eine unzulässige Frage. Denn mit jeder erfolgreichen Runde wird einer weiteren Zahl zwischen 1 und 20 eine neue Aufgabenkarte zugewiesen. Diese muss bei jeder weiteren Nennung durch eine Aktion, ein Geräusch oder eine andere Nummer ersetzt werden. Plötzlich ist das Hochzählen bis zwanzig alles andere als leicht, in jedem Fall aber ein großer Spaß. Durch vierzig verschiedene Aufgaben ist für reichlich Abwechslung gesorgt. Das Spiel funktioniert dank seiner einfachen Regeln über alle Generationen hinweg und zieht alle am Tisch in seinen Bann. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich stufenlos anpassen, so dass jede Gruppe die ideale Herausforderung für sich finden kann.

Empfehlungsliste 2021 Spiel des Jahres

von
Lena Burkhardt,
Günter Burkhardt
Drei Magier

Illustrationen
Rolf Vogt

Chakra



1 bis 4 Personen
ab 8 Jahren
ca. 30 Minuten
ca. 20 Euro
Einstieg: mittel

In der traditionellen indischen Lehre bezeichnet man die sieben Energiezentren, die den physischen Körper mit dem Astralleib verbinden, als Chakren. Diese sind als Farbkreise mit je drei freien Plätzen auf dem eigenen Tableau aufgezeichnet. Im Wettlauf mit den Mitspielenden sollen diese mit farblich passenden Energiesteinen aufgefüllt werden. Das einfache Regelset erlaubt es uns, entweder neue Energiekristalle aus der Auslage zu nehmen oder sie in vorgegebenen Schritten zu bewegen. Vollständig gefüllte Chakren dürfen beim Bewegen übersprungen werden. Dabei kommt es nicht nur auf Schnelligkeit an, sondern auf die richtige Kombination aus geschickter Planung und effizientem Farben-Management, da die Chakren in jeder Partie unterschiedlich viel wert sind.

Empfehlungsliste 2021 Spiel des Jahres

von
Luka Krleža
Game Factory

Illustrationen
Claire Conan

Spiel des Jahres Empfohlen 2021

Punktesalat



2 bis 6 Personen
ab 8 Jahren
ca. 30 Minuten
ca. 15 Euro
Einstieg: leicht

Möhren, Tomaten, Zwiebeln, Kohl oder Paprika? Was gesunde und schmackhafte Zutaten für einen knackigen Salat sind – und welche überhaupt nicht reingehören – darüber lässt sich bekanntlich nicht streiten. Sehr wohl aber darum, welche Gemüse- oder Wertungskarten aus der offenen Auslage am besten zur eigenen Rohkost-Zusammenstellung passen. Der Clou: Jede der 108 Gemüsekarten besitzt auf der Rückseite eine einzigartige Wertung. Mal lohnt sich das Sammeln von Tomaten, mal gibt eine andere Karte Minuspunkte für Zwiebeln oder spendiert einen Bonus für Paare aus Kohl und Möhren. Durch die individuell zusammenstellbaren Endwertungen bleibt dieses einfache und schnell erklärte Sammelspiel stets frisch und knackig.

Empfehlungsliste 2021 Spiel des Jahres

von
Molly Johnson, Robert Melvin und Shawn Stankewic
AEG (Alderac Entertainment Group)/Pegasus Spiele

Illustrationen
Dylan Mangini

Switch & Signal



2 bis 4 Personen
ab 10 Jahren
ca. 45 Minuten
ca. 35 Euro
Einstieg: mittel

Dringende Warenlieferungen aus Nürnberg, Paris, Amsterdam und Berlin müssen per Zug nach Marseille gebracht werden. Das planerische Talent der gesamten Gruppe ist gefragt, damit in der knapp bemessenen Zeit alle Lieferungen mit der limitierten Anzahl an Zügen ihr Ziel erreichen. Durch Ausspielen von Handkarten werden Weichen und Ampeln gestellt sowie Bahnhöfe zum Beladen genutzt. Jeder Zugtyp fährt durch einen entsprechenden Würfel gesteuert unterschiedlich schnell. Diese Ungewissheit sorgt für Spannung und muss im Auge behalten werden, um Unfälle und zeitraubende Bremsmanöver zu vermeiden. Die Rückseite des Europa-Spielplans zeigt das deutlich fordernderes Schienennetz von Nordamerika.

Empfehlungsliste 2021 Spiel des Jahres

von
David Thompson
Kosmos

Illustrationen
Claus Stephan

Spiel des Jahres Empfohlen 2021

The Key: Sabotage im Lucky Lama Land



1 bis 4 Personen
ab 8 Jahren
ca. 20 Minuten
ca. 20 Euro
Einstieg: mittel

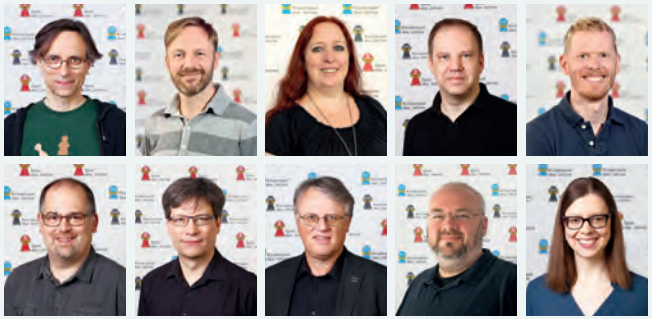
Im Vergnügungspark Lucky Lama Land kam es zu drei Sabotageakten. Die Verdächtigen sind bereits gefasst. Nun liegt es an uns herauszufinden, an welchem Fahrgeschäft sie wann und mit welchem Werkzeug hantiert haben. Alle durchwühlen gleichzeitig einen großen Kartenhaufen nach Hinweisen auf den Tathergang. Es gewinnt jedoch nicht zwangsweise das schnellste Detektivtalent am Tisch, sondern das effektivste. Informationen zu Fußspuren, Fotos der Tatorte, Parktickets, Körpermerkmale und andere Beweise erlauben es, Schritt für Schritt im Ausschlussverfahren die Schlinge enger zu ziehen, um den Täter:innen ihre Verbrechen lückenlos nachzuweisen. Eine clevere Farbcodierung sorgt dabei je Partie für unterschiedliche Lösungen, so dass Nachwuchsermittler:innen stets aufs Neue beweisen können, wie gut sie ihr Handwerk verstehen.

Empfehlungsliste 2021
Spiel des Jahres

von
Thomas Sing
Haba

Illustrationen
Timo Grubing

Die Jurys 2021



Jury Spiel des Jahres und Kennerspiel des Jahres:
Udo Bartsch (Schatzmeister), Manuel Fritsch, Martina Fuchs, Karsten Grosser, Stephan Kessler, Tim Koch (stv. Vorsitzender), Bernhard Löhlein (Sprecher), Harald Schrapers (Vorsitzender), Nico Wagner, Julia Zerlik



Jury Kinderspiel des Jahres:
Stefan Gohlisch, Stefanie Marckwardt, Hauke Petersen, Christoph Schlewinski (Koordinator), Indra Dikhoff (Beirätin), Carolin Pletsch (Beirätin), Arne Proctor (Beirat), Sigrid Wood (Beirätin)

Das Spiel des Jahres wurde erstmals 1979 als Preis für analoge Gesellschaftsspiele verliehen. Berücksichtigt werden deutschsprachige Spieleneuerscheinungen des aktuellen Jahrgangs. Seit 2001 gibt es das Kinderspiel des Jahres und seit 2011 das Kennerspiel des Jahres. Die ehrenamtlich tätigen Jurys bestehen aus unabhängigen Spielekritikerinnen und -kritikern, die beim Kinderspiel mit dem Sachverstand von vier Beirät:innen ergänzt werden.

Kennerspiel des Jahres Preisträger 2021

Paleo



2 bis 4 Personen
ab 10 Jahren
ca. 45 bis 60 Minuten
ca. 45 Euro
Einstieg: anspruchsvoll

Das Leben in der Steinzeit muss hart gewesen sein. Hinter jedem Gebüsch mit leckeren Beeren kann im Zweifel auch ein angriffslustiges Wildtier lauern. Ob die gefunden Beeren genießbar oder giftig sind, müssen wir auch ohne den Angriff eines Ebers selbst herausfinden. Gemeinsam wägen wir als Stamm Runde für Runde solche Risiken nur anhand der Illustrationen auf den Kartenrückseiten ab. Erst nach dem Umdrehen der Karte offenbart sich, was am gewählten Ort passiert. Gemeinsam wachsen wir an diesen Aufgaben. Wenn sich der Tag in „Paleo" dem Ende neigt, muss der Stamm mit Nahrung versorgt sein, um gegen das Spiel bestehen zu können. Zehn Kartensets mit neuen Herausforderungen lassen sich beliebig kombinieren und bieten motivierende Abwechslung, den harten Überlebenskampf wieder und wieder anzunehmen.

Kennerspiel des Jahres 2021 KRITIKERPREIS

von
Peter Rustemeyer
Hans im Glück

Illustrationen
Dominik Mayer

Begründung der Jury

„Paleo" gelingt es auf außergewöhnliche Weise, dynamische Geschichten und Bilder in den Köpfen der Gruppe entstehen zu lassen, die noch lange nach Spielende nachhallen. Im harten Kampf ums Überleben lernen wir, dass wir nur zusammen als Gruppe stark sind. Die Vielzahl an unterschiedlichen Ereignissen hält unsere Neugier über viele Partien dauerhaft aufrecht und belohnt das Erkunden dieser packenden und unnachgiebigen Steinzeitwelt.





Kennerspiel des Jahres Nominiert 2021

Die verlorenen Ruinen von Arnak



1 bis 4 Personen
ab 12 Jahren
ca. 30 bis 120 Minuten
ca. 60 Euro
Einstieg: anspruchsvoll

Mit Schlapphut und Peitsche dringen wir tief in die Landschaften einer mythischen Insel vor und erkunden dort verschollene Ruinen. Angsteinflößende Fabelwesen sind die Wächter dieser Orte und können nur mit den richtigen Opfergaben besänftigt werden. Eine solche Expedition verlangt nach der richtigen Ausrüstung, welche die Spieler:innen in Form von Karten dauerhaft erwerben. Auf ähnliche Weise werden Artefakte entdeckt, deren genauere Untersuchung strategische Vorteile offenbart. Auf der Forschungsleiste entbrennt währenddessen ein hitziger Wettlauf um neue Erkenntnisse, die anschließend in den Tagebüchern der Abenteurer:innen mit der Hoffnung auf späteren Ruhm festgehalten werden. Die Wahl der Ausrüstung, Planung und echte Risikoabwägung stehen im Mittelpunkt dieses opulent ausgestatteten Entdeckerwettlaufs.

2021
KRITIKERPREIS
nominiert zum
KENNERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
Michaela Štachová, Michal Štach
CGE/Heidelbär Games

Illustrationen
J. Klus, O. Hrdina, J. Politzer, F. Sedláček, M. Vavroň

Fantastische Reiche



2 bis 5 Personen
ab 10 Jahren
ca. 20 Minuten
ca. 20 Euro
Einstieg: mittel

Mit nur sieben Karten auf der Hand errichten wir durch einfaches Kartentauschen unser ganz persönliches Fantasy-Reich. Dabei können sich die 53 einzigartigen Karten, die sich in elf Kategorien wie ‚Land', ‚Zauberer' oder ‚Waffe' gliedern, gegenseitig verstärken, blockieren oder auch Minuspunkte geben. Doch Vorsicht: Lediglich den eigenen Vorteil bei der Kartenwahl im Blick zu haben, könnte den Mitspieler:innen mehr helfen als beabsichtigt, wenn man ihnen die lang ersehnte Karte in die Auslage legt. Wahre Macht zeigt sich erst am Ende des Spiels, wenn die sehr unterschiedlichen Truppenformationen und Karteneigenschaften miteinander verglichen und aufgerechnet werden. Auch zu zweit funktioniert der Machtkampf durch eine vorgeschlagene Spielvariante ausgesprochen gut.

2021
KRITIKERPREIS
nominiert zum
KENNERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
Bruce Glassco
Strohmann Games/WizKids

Illustrationen
Octographics

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2021

Aeon's End



1 bis 4 Personen
ab 12 Jahren
ca. 45 bis 90 Minuten
ca. 45 Euro
Einstieg: anspruchsvoll

Die Welt steht am Abgrund. Grauenvolle Monster haben die Menschheit unter die Erde getrieben. Dort kommt es zum letzten Gefecht. Als mächtige Magier:innen verteidigen wir gemeinsam die letzte Zuflucht. Aus einer Kartenauslage verstärken wir unser Kartendeck im Laufe der Partie mit neuen Zaubern und Artefakten, um der immer größer werdenden Bedrohung die Stirn zu bieten. Insbesondere die grundverschiedenen Mechaniken der vier sogenannten Erzfeinde bieten eine strategisch anregende Herausforderung, die nicht unbedingt beim ersten Versuch gelingt. Verstärkt wird diese durch die breite Auswahl an untypischen Charakteren mit individuellen Fähigkeiten. Jede Partie steht bis zum Schluss auf Messers Schneide. Die Gruppe muss sich gut absprechen, um gegen die Monster eine Chance zu haben.



von
Kevin Riley
Indie Boards & Cards/Frosted Games/Pegasus Spiele

Illustrationen
Scott Hartmann

Gloomhaven: Die Pranken des Löwen



1 bis 4 Personen
ab 14 Jahren
ca. 60 bis 120 Minuten
ca. 60 Euro
Einstieg: sehr anspruchsvoll

Gloomhaven ist ein Moloch, in dem wir als Söldnergruppe namens „Die Pranken des Löwen" gemeinsam den verschiedensten Gefahren tief in die Augen blicken. Das können in diesem Fantasy-Setting Kultisten, angsteinflößende Monster oder Tagediebe sein. Jeder unserer Charaktere hat besondere Fähigkeiten, die im Laufe der actionreichen Kampagne mit 25 Kapiteln erweitert und verändert werden. Zum einen werden wir durch gesammelte Erfahrungspunkte im Kampf besser, zum anderen können wir uns mit Beute neue Gegenstände kaufen. Gelenkt werden unsere Figuren durch einen innovativen Kartenmechanismus. Das Besondere an „Gloomhaven: Die Pranken des Löwen" ist die äußerst gelungene Einführung, die in fünf Startmissionen mit anwachsender Regelkomplexität die Spieler:innen an die Hand nimmt und auf das volle Erlebnis vorbereitet.



von
Isaac Childres
Cephalofair Games/Feuerland

Illustrationen
Alexandr Elichev

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2021

Riftforce



2 Personen
ab 10 Jahren
ca. 30 Minuten
ca. 25 Euro
Einstieg: mittel

Durch einen Riss in der Welt sind Elementarwesen aus Feuer, Blitz, Eis oder Schatten zum Leben erwacht. Diese Kreaturen bilden unser Gilden-Deck, bestehend aus 36 Karten, die wir im Duell um die magische „Riftforce“ in die Schlacht führen. Das in seinen Regeln sehr einfache Kartenspiel zieht seine taktische Tiefe aus den unterschiedlichen Fähigkeiten der zehn Elementare, von denen uns jeweils nur vier pro Partie zur Verfügung stehen. Aus den vielen möglichen Kombinationen erwächst die Motivation, immer wieder neue Zusammensetzungen auszuprobieren. „Riftforce“ ist ein schneller Schlagabtausch, bei dem das richtige Timing und die clevere Positionierung am Riss über Sieg und Niederlage entscheiden.

Empfehlungsliste 2021
Kennerspiel des Jahres

von
Carlo Bortolini
1 More Time Games

Illustrationen
Miguel Coimbra

Wasserkraft



1 bis 4 Personen
ab 14 Jahren
ca. 120 Minuten
ca. 70 Euro
Einstieg: sehr anspruchsvoll

Wie sähe die Welt aus, wenn die fossilen Energiequellen der Erde sich schon während der Industriellen Revolution erschöpft hätten? In „Wasserkraft“ finden wir die Antwort in einer dystopischen Version der 1930er Jahre. Wir übernehmen die Rolle internationaler Baukonzerne in einem Wettstreit um Staudämme, Pumpanlagen und Wasservorräte, der keine Fehler verzeiht. Per Arbeitereinsatz besorgen wir uns neue Aufträge und Ressourcen, doch das besondere Augenmerk liegt auf dem innovativen Baumechanismus, der den benötigten Zeitaufwand abbildet. Diese wird durch ein Rad-Tableau symbolisiert, auf dem die Aktion mit den benötigten Ressourcen Stück für Stück weiterbewegt und so lange geblockt wird, bis sie nach einer Umdrehung wieder frei kommt.

Empfehlungsliste 2021
Kennerspiel des Jahres

von
Tommaso Battista, Simone Luciani
Cranio Creations/Feuerland

Illustrationen
A. de Luca, R. Kuteynikov, M. Alocci, R. Audia

Kinderspiel des Jahres Preisträger 2021

Dragomino



2 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren
ca. 15 Minuten
ca. 25 Euro
Einstieg: leicht

Die Drachen sind los ... WENN man es schafft, die dominoartigen Plättchen so anzulegen, dass gleiche Landschaften aneinander liegen. Dann gibt's zur Belohnung ein Drachenei. Aber ist da auch ein Babydrache drin und gibt einen Punkt? Oder ist es leer und man bekommt nichts? Was aber nicht schlimm sein muss, denn die nette Drachenmama tröstet alle, die Pech haben. In dieser eigenständigen Kinderversion von „Kingdomino", dem Spiel des Jahres 2017, helfen schlaues Anlegen, ein bisschen Glück und eine gute Übersicht, viele Drachen und damit Punkte zu ergattern. Es ist klug auf das Wesentliche reduziert, ohne dem Original untreu zu werden und bringt viele spannende Partien auf den heimischen Spieltisch.

Kinderspiel des Jahres 2021 KRITIKERPREIS

von
Bruno Cathala, Marie Fort, Wilfried Fort
Pegasus Spiele

Illustrationen
Maëva da Silva, Christine Deschamps

Begründung der Jury

Dragomino zeigt auf eine eindrucksvolle Weise, wie man aus einem Familienspiel ein Kinderspiel macht. Als Geschwisterspiel von „Kingdomino" bringt es eine interessante und fantastische Atmosphäre auf den Tisch, in der Kinder sich nach bereits einer Partie komplett selber zurecht finden. Dabei halten sich Glück und Überlegung in einer spannenden Waage und deshalb wollen Kinder immer wieder in die Welt der Domino-Drachen eintauchen.





Kinderspiel des Jahres Nominiert 2021

Fabelwelten



2 bis 6 Kinder
ab 5 Jahren
ca. 20 Minuten
ca. 29 Euro
Einstieg: leicht

Dies ist die Geschichte vom entschlossenen Kapitän. Und die vom cleveren Mädchen. Und die vom tapferen Ritter und seiner holden Maid. Zehn Geschichten sind es in „Fabelwelten“, und dass sie jedes Klischee unterlaufen, liegt auch am Personal dieses Spiels, das zugleich ein interaktives Buch ist. Es richtet sich daher auch an Kinder ab fünf Jahren und jemanden, der schon lesen kann. Diese Person liest vor, und alle, die zuhören, wählen jede neue Figur aus ihren Karten aus. Sie zeigen Tiere, und es macht einen großen Unterschied, ob zum Beispiel der Unruhestifter von einem zornigen Seepferdchen oder einem ängstlichen Waschbären gespielt wird. Für das passendste Tier gibt es Punkte. Aber die sind fast egal in der fantasievollsten Gute-Nacht-Geschichte, seit es Kinderspiele gibt.

2021 KRITIKERPREIS nominiert zum KINDERSPIEL DES JAHRES 3 Spiele auf der Nominierungsliste

von
Wilfried Fort, Marie Fort
Lifestyle Boardgames

Illustrationen
Eugene Smolenceva, Irina Pechenkina

Mia London



2 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren
ca. 10 Minuten
ca. 18 Euro
Einstieg: leicht

Lumpen, Schurken, Beutelschneider! Da war doch wieder ein Verbrecher am Werk! 625 mögliche schlimme Finger gibt es in diesem Spiel und jeder trägt einen Hut, eine Brille, einen Schnurrbart und eine Fliege. Aber was – und von welcher Sorte? Das wird den Kindern mittels Karten ganz langsam enthüllt. Sie müssen sich nur merken, welches Merkmal genau einmal vorkommt. Und das wird natürlich immer schwieriger, je näher man der Lösung kommt. Aber Gott sei Dank hat jedes Kind eine eigene Polizeimappe, in der man die Merkmale des Übeltäters sicher abspeichern kann. Ein schneller Einstieg, eine gute Spieldauer und ein tolles Material machen diese Verbrecherjagd zu etwas Besonderem.

2021 KRITIKERPREIS nominiert zum KINDERSPIEL DES JAHRES 3 Spiele auf der Nominierungsliste

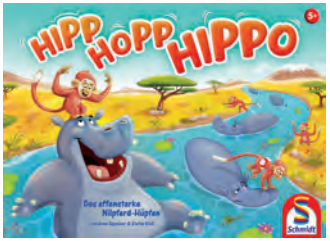
von
Antoine Bauza, Corentin Lebrat
Scorpion Masqué

Illustrationen
Nikao

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2021

Hipp Hopp Hippo

2 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren
ca. 15 Minuten
ca. 27 Euro
Einstieg: mittel



Über den Fluss, rüber zu den Bananen am anderen Ufer, geht es immer noch am schnellsten mit dem Nilpferd-Express; das wissen die Affen in „Hipp Hopp Hippo“. Also hüpfen sie drauflos. Nur taucht manchmal ein Nilpferd direkt unter ihnen ab. Dann müssen sie an ihr Ufer zurück und rufen: „Schiebung!“ Denn ein Schiebemechanismus peppt dieses Laufspiel auf: Die schwimmenden Dickhäuter werden von der Seite in den Spielplan geschoben; sichtbar werden sie nur unter der Folie des Laufwegs. Menschen mit richtig gutem Gedächtnis können sich vielleicht sogar merken, wann welche Nilpferde auftauchen. Die anderen hoffen auf Würfelglück, denn sie bestimmen, wie weit ein Mitglied der eigenen Affenfamilie hüpfen darf und wo neue Nilpferde in den Spielplan geschoben werden. Zur Belohnung warten Bananen – und ein spritziges Spielvergnügen.

Empfehlungsliste 2021 Kinderspiel des Jahres

von
Felix Beukemann
Logis/Pegasus Spiele

Illustrationen
Gediminas Akelaitis

Inspektor Nase

2 bis 5 Kinder
ab 7 Jahren
ca. 20 Minuten
ca. 11 Euro
Einstieg: mittel



Wie sag ich, was ich weiß, ohne dabei zu sagen, was ich weiß? Klingt kompliziert, ist es aber nicht. Man merkt sich heimlich eines von fünf Bildern, dann würfelt man und versucht nun, ein Würfelsymbol auszuwählen, welches das gesuchte Bild am besten beschreibt. Denn die anderen müssen jede Runde eine Karte auswählen, von der sie glauben, dass sie nicht die Richtige ist. Da heißt es, um die Ecke zu denken und auch ein bisschen zu bibbern und zu zittern, dass die anderen die richtige Wahl treffen. Und dass man etwas würfelt, was einem hilft, denn sonst müssen die anderen gedanklich noch mehr Ecken umrunden. Hier wird viel diskutiert, gerätselt und nachgedacht. Und das alles in einer angenehmen Spieldauer und einem schnellen Einstieg.

Empfehlungsliste 2021 Kinderspiel des Jahres

von
Reinhard Staupe
NSV

Illustrationen
Oliver Freudenreich

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2021

Käpt'n Kuller



2 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren
ca. 15 Minuten
ca. 27 Euro
Einstieg: leicht

Heiliges Kanonenrohr! Ordentlich Beute hat die Piratencrew gemacht, Juwelen und Goldmünzen, und die müssen erst einmal verteilt werden. Wer bekommt am meisten? Das macht die Crew auf traditionelle Art aus: durch Kegeln. So jedenfalls geht es zu bei „Käpt'n Kuller". Schachteldeckel und -boden werden zum Schiff mit Ober- und Unterdeck. Oben liegen die Juwelen, unten die Münzen. Mit dem Rohr wird nun Maß genommen: anvisieren, ausrichten, Kugel oben reinstecken und laufen lassen. Wer es richtig anstellt, schießt genau die Juwelen ins Unterdeck, die nötig sind, um sie gegen die entsprechend markierten Münzen einzutauschen. Wer zuerst alle vier Farben gesammelt hat gewinnt – und braucht dazu Geschick, Überblick und eine zumindest kleine Ahnung von Physik.

Empfehlungsliste 2021
Kinderspiel des Jahres

von
Kirsten Hiese
Schmidt

Illustrationen
Annette Nora Kara

Memo Friends



1 bis 2 Kinder
ab 3 Jahren
ca. 10 Minuten
ca. 18 Euro
Einstieg: leicht

Im Wald treffen sich gerne die Eule, der Fuchs und der Bär am Baumstamm neben dem Pilz. Aber manchmal steht der Pilz auch im Baumstamm und der Fuchs auf dem Stamm. Oder die Eule ist im Baum und der Bär daneben. Wer hier wo und wie steht, das ist die große Herausforderung für die ganz Kleinen. Entweder alleine als Logik-Merk-Rätsel, gegeneinander als Gedächtnis- und Schnelligkeitswettkampf oder miteinander bei viel Kommunikation. 20 verschiedene Aufgaben gilt es zu bewältigen, aber hat man die durch, fängt man gerne wieder von vorne an.

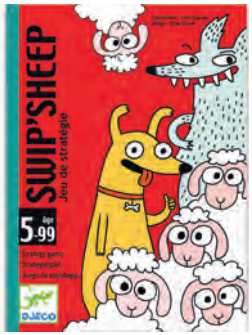
Empfehlungsliste 2021
Kinderspiel des Jahres

von
Goula-Redaktion
Goula/Jumbo

Illustrationen
Goula Design Team

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2021

Swip'Sheep



3 bis 5 Kinder
ab 5 Jahren
ca. 10 Minuten
ca. 10 Euro
Einstieg: leicht

Gibt es Wölfe in der Gruppe? Ja? Dann legen diese ihre Wolfskarte aus der Hand auf den Tisch. Dann wird geklaut – und zwar bei den anderen und hoffentlich Schafe, denn die mögen Wölfe schließlich am liebsten. Dumm nur, dass die Schafe das weniger lustig finden und ihrerseits den Schutz des Hütehundes suchen. Hat man Glück, befindet sich der auf der eigenen Hand, wenn ein Wolf einem eine Karte klauen will. Hat man keinen Hund ist das auch nicht schlimm. Denn vielleicht klaut der Wolf eine niedrige Karte. Aufpassen, ein bisschen bluffen und eine dicke Portion Glück machen dieses witzig gestaltete Kartenspiel zu einer schnellen und diebischen Freude.

Empfehlungsliste 2021 Kinderspiel des Jahres

von
Yann Dupont
Djeco

Illustrationen
Elise Gravel

Tapikékoi?



2 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren
ca. 15 Minuten
ca. 14 Euro
Einstieg: leicht

„Tapikékoi?" Beziehungsweise: „Tu as piqué quoi?" Also „Was hast du stibitzt?" auf Französisch. Das herauszufinden ist die Aufgabe. Gezeigt wird – grafisch durchaus augenzwinkernd – eine familiäre Bilderbuchidylle: Vater, Mutter, Tochter, Sohn und ein hübsches Eigenheim. Vier Tableaus stehen für Küche, Schlafzimmer, Garten und gute Stube, darauf verteilt kleine Papp-Chips als passende Gegenstände wie Teller und Tageszeitung, Schachbrett und Schubkarre. Doch die Idylle ist gefährdet: Kaum bricht die Nacht herein kommen die Diebe! Reihum verkörpert ein Kind die Familie. Es schließt für zehn Sekunden die Augen und in dieser Zeit wird stibitzt. Nun muss das Familien-Kind erkennen, wo was genau fehlt. So wird dieses umgekehrte Versteckspiel zu einer charmanten Herausforderung an das Gedächtnis.

Empfehlungsliste 2021 Kinderspiel des Jahres

von
Romaric Galonnier, Laurent Toulouse
Djeco

Illustrationen
Sébastien Chebret

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2021

Traumfänger



2 bis 4 Kinder
ab 4 Jahren
ca. 15 Minuten
ca. 20 Euro
Einstieg: leicht

Ein Schätzspiel, ein Erzählspiel, vor allem aber ein wunderschön ausgestattetes Abenteuer: All das ist „Traumfänger". Das wichtigste Zubehör sind – neben ganz viel Fantasie – quadratische Karten und runde Scheiben. Erstere stellen Alpträume dar, letztere die Kuscheltiere, die sie vertreiben. Die sind unterschiedlich groß. Reihum wählen die Kinder ein Kuscheltier, das den aktuellen Alptraum idealerweise komplett abdeckt – je kleiner das Tier ist, desto mehr Punkte gibt es. Wobei: Was heißt Punkte? Es sind die liebevoll illustrierten Papp-Chips, die man nicht aus einem schnöden Beutel, sondern aus einem weichen Kissen zieht und dann auf einem Wolkenbett sammelt, während man anhand der Motive eine Geschichte erzählt. Die Anforderung ist absolut kindgerecht. Die Umsetzung aber ist ein Traum.

Empfehlungsliste 2021
Kinderspiel des Jahres

von
David Franck, Laurent Escoffier
Space Cow

Illustrationen
Maud Chalmel

Kinderspiel des Jahres Ausgezeichnet

Kinderspiel des Jahres

Dragomino	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	leicht	S. 22

Nominiert

Fabelwelten	2–6 Kinder	ab 4 Jahren	leicht	S. 24
Mia London	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	leicht	S. 25

Empfohlen

Hipp Hopp Hippo	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	leicht	S. 26
Inspektor Nase	2–5 Kinder	ab 7 Jahren	mittel	S. 27
Käpt'n Kuller	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	leicht	S. 28
Memo Friends	1–2 Kinder	ab 3 Jahren	leicht	S. 29
Swip'Sheep	3–5 Kinder	ab 5 Jahren	leicht	S. 30
Tapikékoi?	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	leicht	S. 31
Traumfänger	2–4 Kinder	ab 4 Jahren	leicht	S. 32

Spiel des Jahres Ausgezeichnet



Spiel des Jahres

MicroMacro: Crime City	1–3 Personen	ab 10 Jahren	leicht	S.4



Nominiert

Die Abenteuer des Robin Hood	2–4 Personen	ab 10 Jahren	mittel	S. 6
Zombie Teenz Evolution	2–4 Personen	ab 8 Jahren	mittel	S. 7



Empfohlen

Biss 20	2–8 Personen	ab 7 Jahren	leicht	S. 8
Chakra	1–4 Personen	ab 8 Jahren	mittel	S. 9
Punktesalat	2–6 Personen	ab 8 Jahren	leicht	S. 10
Switch & Signal	2–4 Personen	ab 10 Jahren	mittel	S. 11
The Key: Sabotage im Lucky Lama Land	1–4 Personen	ab 8 Jahren	mittel	S. 12

Kennerspiel des Jahres Ausgezeichnet



Kennerspiel des Jahres

Paleo	2–4 Personen	ab 10 Jahren	mittel	S. 14



Nominiert

Die verlorenen Ruinen von Arnak	1–4 Personen	ab 12 Jahren	anspruchs-voll	S. 16
Fantastische Reiche	2–5 Personen	ab 10 Jahren	mittel	S. 17



Empfohlen

Aeon's End	1–4 Personen	ab 12 Jahren	anspruchs-voll	S. 18
Gloomhaven: Die Pranken des Löwen	1–4 Personen	ab 14 Jahren	sehr anspruchs-voll	S. 19
Riftforce	2 Personen	ab 10 Jahren	mittel	S. 20
Wasserkraft	1–4 Personen	ab 14 Jahren	sehr anspruchs-voll	S. 21



Johannes Sich, Autor von „MicroMacro: Crime City“



Peter Rustemeyer, Autor von „Paleo“





Marie und Wilfried Fort sowie Bruno Cathala, Autor:innen von „Dragomino“

FOLGE UNS

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