

# AUSGEZEICHNETE SPIELE 2025





Hisashi Hayashis „Bomb Busters“ erhält die Auszeichnung Spiel des Jahres 2025

Coverfoto: Die Autoren Carl de Visser und Jarratt Gray (Endeavor: Die Tiefsee),  
Hisashi Hayashi (Bomb Busters) und Wolfgang Warsch (Topp die Torte)

## FOLGE UNS

- ✖ @spiel-des-jahres.de
- f @spieldesjahres
- 📷 @spieldesjahres\_official
- ▶ @spieldesjahres

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

Vor 30 Jahren wurde „Die Siedler von Catan“ als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Dieser Meilenstein in der Geschichte des Gesellschaftsspiels gilt inzwischen als Klassiker. „Catan“ sorgte dafür, dass Brettspiele als „German Games“ weltweit bekannt wurden.



Der Japaner Hisashi Hayashi lernte das Spiel damals kennen, brachte sich deutsche Vokabeln bei, um die Regeln zu verstehen, und wurde schließlich selbst Spieleautor. Heute, drei Jahrzehnte später, gewinnt sein „Bomb Busters“ die weltweit bedeutendste Auszeichnung für analoge Spiele und wird Spiel des Jahres 2025. Das zeigt, wie es Brettspiele schaffen, Menschen über Grenzen hinweg zusammenzubringen.

Harald Schrapers,  
Vorsitzender des Vereins  
Spiel des Jahres

---

# Spiel des Jahres Preisträger 2025

---

## Bomb Busters

---

2 bis 5 Personen

ab 10 Jahren

ca. 20 bis 40 Minuten



Eine Bombe tickt! Der Umkreis wird weiträumig abgesperrt, die Anwohnenden verlassen die Häuser und unser Team wird gerufen, die Bombe zu entschärfen. Am Ort der Bedrohung finden wir die Bombe mit ganz vielen Kabeln, die wir nun nach und nach durchschneiden müssen – nur sollten wir dabei niemals ein rotes Kabel kappen.

In „Bomb Busters“ lösen wir kooperativ eine Art Zahlenrätsel. Wir sehen auf unserer Bank Plättchen mit Zahlenwerten und müssen diese zusammen mit passenden verdeckten Plättchen der Anderen ausspielen. Dafür kombinieren wir die offenen Informationen, schätzen Wahrscheinlichkeiten ab, benutzen freigespielte Hilfsmittel und benötigen manchmal auch ein wenig Glück.



**Hisashi Hayashi**

***Pegasus Spiele***

Illustrationen

**Dominique Ferland**



## Begründung der Jury

In „Bomb Busters“ wachsen wir mit den Aufgaben. Schritt für Schritt erlernen wir das ABC des Bombenentschärfens. Dabei leiten wir mit Logik und einer Prise Interaktion die richtigen Zahlenpaare her. Der besondere Comic-Look gibt dabei dem bedrohlichen Thema die notwendige Leichtigkeit. Das schweißt uns als Team zusammen und wir können uns später an vielfältigen Missionen versuchen, die bisherige Denkmuster über den Haufen werfen.



---

# Spiel des Jahres Nominiert 2025

## Flip 7

---

3 bis 18 Personen

ab 8 Jahren

ca. 20 Minuten



Ob in der Bahn, im Restaurant oder an der Bar. Überall kann gezockt werden – und das machen wir ausgiebig in „Flip 7“. Nach und nach lassen wir vor uns Karten aufdecken und zählen die Zahlenwerte zusammen. Aber wehe, ein Kartenwert erscheint doppelt. Dann fliegt man ohne neue Punkte aus dem aktuellen Durchgang. Wer früher aussteigt, hat den Gewinn sicher – aber vielleicht weniger Punkte. Die Versuchung ist groß, aber das Risiko wächst mit.



**Eric Olsen**

**Kosmos / The Op Games**

Illustrationen

**O'Neil Mabile**

# Krakel Orakel

---

2 bis 8 Personen

ab 10 Jahren

(Empfehlung der Jury: ab 8)

ca. 20 bis 40 Minuten



Im kooperativen „Krakel Orakel“ zeichnen wir vorgegebene Begriffe. Unsere Mitspielenden müssen herausfinden, welche Wortkarten nicht dargestellt wurden.

Die Herausforderung an der Zeichenaufgabe: Unsere Maltafeln geben ganz viele Krakellinien vor – und unsere Zeichnung darf nur diese Linien als Grundlage haben. So versuchen wir, in dem vorgegebenen Chaos Strukturen zu erkennen. Und siehe da: Oftmals werden unsere Krakeleien zu echten Kunstwerken, die mit wenigen Linien treffsicher definieren, was dargestellt werden soll.



**7 BAZIS**

***Topp***



---

# Spiel des Jahres Empfohlen 2025

## Agent Avenue

---

2 bis 4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 10 bis 15 Minuten



Zwei pensionierte Geheimdienstler können das Spionieren nicht lassen: In der gepflegten „Agent Avenue“ versuchen sie, den Gegenspieler zu enttarnen. Um ihn oder sie auf dem Spielbrett einzuholen, rekrutieren sie in der Nachbarschaft schillernde Gestalten für ihre eigene Kartenauslage und versuchen, dem anderen möglichst nutzlose Leute unterzujubeln. Wer den anderen fängt, gewinnt. Dafür braucht man die richtigen Karten und ein gutes Pokerface. Das Bluffen, Sammeln und Tricksen macht großen Spaß. Doch Vorsicht: Wer sich zu viele Draufgänger ins Team holt, verliert genauso schnell, wie eine geschickte Codeknackerin den Sieg sichern kann. Schnell gelernt, schnell gespielt und mit einer beeindruckenden Spannungskurve.



**Christian Kudahl, Laura Kudahl**  
**Nerdlab**

Illustrationen  
**Fanny Pastor-Berlie**



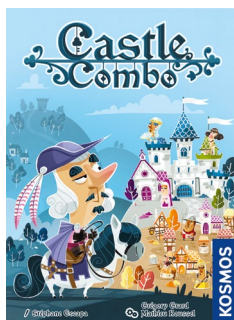
# Castle Combo

---

2 bis 5 Personen

ab 10 Jahren

ca. 25 Minuten



Man muss die richtigen Leute finden – das gilt im Leben wie im Spiel. In „Castle Combo“ stellen wir ein Raster aus jeweils neun Karten zusammen, die Figuren aus dem mittelalterlichen Schloss- und Dorfleben zeigen. Diese Bewohner wollen clever kombiniert werden, damit sie ihre jeweiligen Eigenschaften optimal in Siegpunkte verwandeln können: Da gilt es, die richtigen Wappenfarben zu sammeln, bestimmte Kartentypen zu besitzen oder möglichst viel Geld anzuhäufen. Nach neun Runden ist der Spaß vorbei und die nächste Partie nahe, denn die Lernkurven sind steil. Ein schönes Detail sind die beiden Auslagenreihen, zwischen denen ein Bote hin- und herläuft – auch das bietet taktische Optionen. Witziges und schnell gelerntes Optimierungsspiel, das zu zweit genauso gut ist wie zu fünft.



**Grégory Grard, Mathieu Roussel**

**Kosmos**

Illustrationen

**Stéphane Escapa**

---

# Spiel des Jahres Empfohlen 2025

---

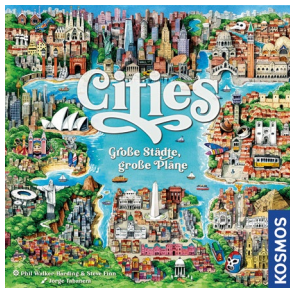
## Cities

---

2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 45 Minuten



Ob Venedig oder Sydney, Barcelona oder Buenos Aires – in „Cities“ entwickeln wir in acht bekannten Metropolen im Wettbewerb neue Stadtviertel. Dabei versuchen wir, örtliche Besonderheiten gebührend zu berücksichtigen. Das neue Viertel besteht aus einem festen Raster von neun Baugründen. Auf diesen errichten wir bunte Gebäude, die bis zu vier Stockwerke in die Höhe ragen.

Vieles dreht sich um die Frage des richtigen Timings. Wir wählen in Konkurrenz zu den Mitspielenden in jedem Durchgang aus einem begrenzten Angebot neue Elemente aus. Was ist am wichtigsten – und wann ist der beste Zeitpunkt, zuzugreifen?



**Phil Walker-Harding, Steve Finn**  
**Kosmos**

Illustrationen  
**Jorge Tabanera Redondo**

# Foxy

---

1 bis 5 Personen

ab 7 Jahren

ca. 15 Minuten



Was für Tiere haben wir bisher gesehen? Zwei Hühner, drei Schweine und eine Katze? Oder waren es doch drei Schweine, zwei Katzen und ein Huhn? Und wie war das noch mit den Delfinen und Kaninchen? Manche winken nun vielleicht ab – und ihnen entgeht ein pfiffiges Memo-Spiel. In „Foxy“ decken wir nach und nach Karten mit Tieren auf. Dabei müssen wir notieren, wie viele der zu sehenden Tiere bisher schon erschienen waren. Dabei können wir auf Nummer sicher gehen und lieber eine kleinere Anzahl notieren. Oder wir versuchen, das Maximum herauszuholen, sollten dabei aber nicht über das Ziel hinausschießen. So bleibt die Frage: Wie sehr können wir unserem Kurzzeitgedächtnis trauen?



**David Spada**  
**Game Factory**

Illustrationen  
**Stefano Tartarotti**

---

# Spiel des Jahres Empfohlen 2025

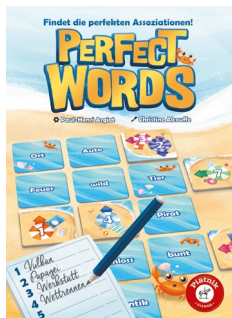
## Perfect Words

---

2 bis 6 Personen

ab 12 Jahren

ca. 20 Minuten



Wie viele beschreibende Begriffe braucht es, um als Gruppe auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen? Und was passiert mit einer gefundenen Assoziation, wenn die Mitspielenden überraschend weitere Wörter anlegen?

Insgesamt zehn Mal sollen wir am Ende die größtmögliche Übereinstimmung haben, wenn wir die Reihen und Spalten auswerten, die sich wie in einem Kreuzworträtsel überschneiden. Denken bei „Figur“, „Kohle“ und „Winter“ alle an einen „Schneemann“ oder könnte auch der „Weihnachtsmann“ passen?



**Paul-Henri Argiot**

**Piatnik**

Illustrationen

**Christine Alcuffe**

# Sherlocks Spürnasen

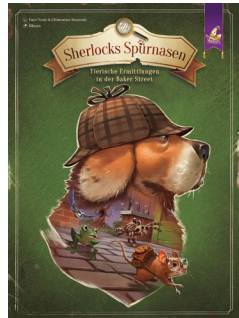
---

1 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

(Empfehlung der Jury: ab 8)

ca. 45 Minuten



Die Drei Fragezeichen, TKKG oder auch Fünf Freunde. Freundescliquen, die auf Verbrecherjagd gehen, sind seit jeher allseits beliebt. „Sherlocks Spürnasen“ setzt dieses Thema hinreißend charmant um. Wir sind eine Gruppe tierischer Freunde, die den Meisterdetektiv im viktorianischen London bei der Verbrecherjagd unterstützt. Als Vogel, Frosch, Spinne und Maus befragen wir gemeinsam Verdächtige und Zeugen, um hoffentlich die richtigen Schlüsse zu ziehen. Eine begrenzte Anzahl an Zügen verlangt uns ab, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Wen sollten wir zuerst befragen, welchen Ort zuerst untersuchen? Und vor allem: welchen Charakter unserer Truppe schicken wir dafür vor? Denn alle haben so ihre besonderen Fähigkeiten, die es je nach Situation clever einzusetzen gilt. In sechs Kapiteln erleben wir spannende und mit viel Humor geschilderte Fälle, die alle Altersgruppen begeistern.



**Dave Neale, Clémentine Beauvais**  
**Mirakulus**

Illustrationen  
**Biboun**

---

# Kennerspiel des Jahres Preisträger 2025

## Endeavor: Die Tiefsee

---

1 bis 4 Personen  
ab 12 Jahren  
ca. 60 bis 120 Minuten



Diese Unterwasserwelt entfaltet sich mit jedem Spielzug weiter. Die Optionen wachsen mit jedem neuen Crewmitglied und jeder neu entdeckten Zone. Es geht in die Tiefe, spielerisch wie taktisch. Forschen, Tauchen, Publizieren – das geht nur mit Aktionsscheiben, die klug verwaltet werden müssen.

Zehn aufeinander aufbauende Szenarien steigern die strategischen Anforderungen und bieten neue Herausforderungen. Die eigenen Fähigkeiten wachsen dabei mit; das fühlt sich sehr belohnend an. Ob kooperativ, im Wettstreit oder solo: Wer seine Crew optimal einsetzt, die richtigen Boni sammelt und klug forscht, kann sich über zahlreiche Erfolgserlebnisse freuen. Spannende Entscheidungen, hoher Wiederspielreiz und atmosphärische Tiefe verbinden sich zu einem intensiven gemeinsamen Abenteuer.



**Carl de Visser, Jarratt Gray**  
***Frosted Games / Board Game Circus***  
Illustrationen  
**Fahed Alrajil**



## Begründung der Jury

Das anspruchsvolle „Endeavor: Die Tiefsee“ zeigt, wie mitreißend und vielfältig moderne Gesellschaftsspiele sein können. Eine ausgezeichnete thematische Ausarbeitung trifft auf prachtvolles Material und einen lebendigen Spielverlauf mit spannenden Entscheidungen. In den Tiefen des Ozeans geht man auch den eigenen taktischen Fähigkeiten auf den Grund. Wer mehr will, versucht sich an der besonders fordernden kooperativen Version.





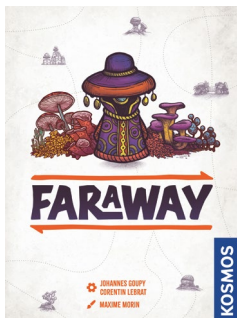
---

# Kennerspiel des Jahres Nominiert 2025

## Faraway

---

2 bis 6 Personen  
ab 10 Jahren  
ca. 25 Minuten



Auf dieser Reise in ferne Länder ist das Rückfahrtticket direkt im Preis inbegriffen. Acht Karten lang wandern wir von links nach rechts durch fantasievolle Landschaften und treffen auf Wesen, die uns Siegpunkte für bestimmte Symbolsammlungen oder Regionen versprechen. Der Kniff: Die Auswertung erfolgt im Rückwärtsgang – also die letzte Karte der Reise wird die erste sein, für die wir Punkte erhalten und nur die bereits aufgedeckten Karten der Rückfahrt zählen für die jeweils nächste Wertung.

Eine kleine Portion Glück, um die richtigen Karten für die umgedrehte Reiseplanung zu ziehen, runden diese außergewöhnliche Reise in die Ferne ab. Und eines ist sicher: Beim nächsten Trip planen wir die wichtige Rückfahrt im Kopf bereits deutlich besser ein.



**Johannes Goupy, Corentin Lebrat**  
**Kosmos**  
Illustrationen  
**Maxime Morin**

# Neuland

---

2 bis 4 Personen  
ab 10 Jahren  
ca. 40 Minuten



Unter den Wikinger-Völkern verbreitet sich die Kunde: Ein verwaistes Land mit wertvollen Überresten wurde entdeckt. Durch geschicktes Platzieren der eigenen Wikingerfiguren breiten wir uns aus und sichern dem Clan die wertvollsten Ressourcen für die eigene Siedlung.

Schiffe aus der Heimat mit Aufträgen erhöhen jede Runde den Druck. Neben dem Ausbreitungs-Wettstreit auf dem gemeinsamen Spielfeld sind wir auf dem eigenen Tableau mit einer reizvollen Puzzleaufgabe beschäftigt. Nur, wer geschickt die gesammelten Schätze punkteträchtig an die passenden Auftragsplättchen anlegt, setzt sich als ehrenvollster Clan ein Denkmal.



**Charles Chevallier, Laurent Escoffier**  
**Game Factory**

Illustrationen  
**Xavier Gueniffey Durin**

---

# Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2025

## Kauri

---

2 bis 4 Personen  
ab 10 Jahren  
ca. 45 Minuten



200 Jahre Siedlungsgeschichte Neuseelands als Brettspiel. Mit der Ankunft der europäischen Kolonialmacht und den Possums im Schlepptau entwickelt sich eine wogende Dynamik zwischen Mensch und Natur. Ob Vogel, Maori, Beuteltier oder Engländer – alle verfolgen ihre eigenen Ziele und verändern die Bedingungen für die anderen.

In jedem Zug stehen alle vor dem Dilemma, die richtigen Karten für die eigene Strategie zu finden. „Kauri“ bietet ein asymmetrisches Spielerlebnis mit vielen Perspektiven und einen reflektierten, konstruktiven Umgang mit dem Thema Kolonialismus. Selbst die ungeliebte Kolonialmacht entdeckt im Spielverlauf ihr ökologisches Gewissen.

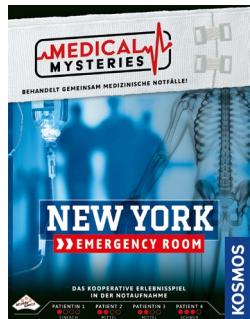


**Charlec Couronnaud**  
**Koalla Spiele / Débâcle Jeux**  
Illustrationen  
**Jérémie Fleury**

# Medical Mysteries: New York – Emergency Room

---

1 bis 4 Personen  
ab 16 Jahren  
ca. 60 Minuten



Krimispiele sind beliebt. Wir lieben es, Fakten zu ordnen, Alibis zu überprüfen und Verdächtigungen auszusprechen. Doch warum müssen wir immer Verbrechen aufklären? Können wir nicht auch anders detektivisch tätig werden?

Als Mitglied eines Teams in der Notaufnahme müssen wir herausfinden, woran die eingelieferten Patientinnen und Patienten leiden. Wir führen Untersuchungen durch, holen uns Ratschläge aus anderen medizinischen Abteilungen und außerdem ist da noch Schwester Judy als helfende Hand im Hintergrund. Ausgestattet mit hilfreichen Recherchebogen stellen wir Diagnosen auf, behandeln Bedürftige – und erwerben nebenbei medizinisches Wissen.



**Nicholas Cravotta,  
Rebecca Bleau**

***Kosmos / Identity Games***

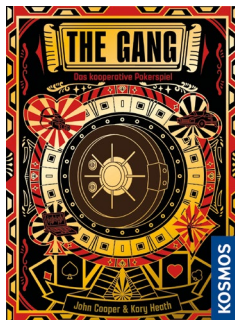
---

# Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2025

## The Gang

---

3 bis 6 Personen  
ab 10 Jahren  
ca. 20 Minuten



Pokern ohne Pokern? Nicht ganz, denn auch wenn wir in „The Gang“ weder Wetteinsätze abgeben noch bluffen, so wird trotzdem gebibbert, gezockt und am Ende hoffentlich gejubelt. Gemeinsam versuchen wir, unsere Handkarten in Relation zu den Mitspielenden richtig einzuschätzen. Wer von uns hat die höchste Kombination? Hat jemand ein Pärchen, einen Drilling oder gar eine Straße? Dabei dürfen wir nicht über unsere Handkarten reden, sondern kommunizieren nur über das Nehmen von Chips, mit denen wir unsere Position in der Rangfolge einschätzen.

„The Gang“ benutzt die grundsätzlichen Regeln der klassischen Texas-Hold'em Pokervariante und mixt diese zu einem komplett neuen Spielgefühl, bei dem immer alle beteiligt sind.



**John Cooper, Kory Heath**

**Kosmos**

Illustrationen

**Fiore**

# Zenith

---

2 oder 4 Personen  
ab 10 Jahren  
ca. 30 Minuten



Menschen, Roboter und Tierwesen leben friedlich zusammen in der Galaxie. Sie haben mit Zenithium eine saubere und nachhaltige Energiequelle und eigentlich könnte alles perfekt sein. Wenn, ja wenn, da nicht der Drang bestünde, von einer starken Macht geführt zu werden. Und bevor dieser Wunsch von jemand anderem erfüllt wird, versuchen wir nun das Oberhaupt zu werden. Durch das Ausspielen von Handkarten nehmen wir Einfluss auf die Planeten, üben Diplomatie aus oder entwickeln Technologien weiter. Dabei entsteht ein interaktives Tauziehen, welches oftmals in ein spannendes Finale mündet.



**Grégory Grard, Mathieu Roussel**  
**PlayPunk**  
Illustrationen  
**Xavier Gueniffey Durin**

---

# Kinderspiel des Jahres Preisträger 2025

---

## Topp die Torte!

---

2 bis 4 Kinder

ab 6 Jahren

ca. 20 Minuten



Schicht für Schicht wächst die Torte der Jung-Bäcker:innen. Doch passen die Tortenlagen überhaupt zusammen? Lediglich mit gutem Augenmaß versuchen die Kinder, ihre neue Schicht so auszuwählen, dass möglichst viele Füllungen der neuen Lage mit der vorigen zusammenpassen – und im besten Fall auch mit denen davor. Jede Übereinstimmung bringt bunte Edelstein-Zuckerwürfel. Einmal ergattert, lassen die Kinder diese in die verschiedenen Zuckergläser rieseln, wo sie bald Punkte bringen. Aber: Hier ist Vielfalt wichtig. Um die wertvollsten Punktemünzen einzusammeln, müssen sich die Kinder stets auf unterschiedliche Füllungen konzentrieren. Welche Torte wird wohl der Sieges-Tortentopper toppen?



**Wolfgang Warsch**

**Schmidt**

Illustrationen

**Michel Verdu**





## Begründung der Jury

Die buchstäblich vielschichtige Schätzaufgabe in „Topp die Torte!“ verzaubert die Spielenden beim ersten Anblick der glitzernden Zuckerwürfel. Die Aufgabe ist erfrischend aufregend und wurde mit einem cleveren Wertungsmechanismus kombiniert, der nicht nur thematisch stimmig ist, sondern dem Spiel eine taktische Ebene verleiht. Optisch ansprechend, mit einer perfekten Prise Glück und einem wahrlich zuckersüßen Thema. Was für ein Tortengenuss!



---

# Kinderspiel des Jahres Nominiert 2025

## Cascadia Junior

---

2 bis 4 Kinder  
ab 6 Jahren  
ca. 30 Minuten



Der Natur auf der Spur: Auf geht es nach Cascadia, der wilden, abwechslungsreichen Region im Nordwesten der USA und von Kanada. Das heißt: Wieder geht es nach Cascadia – hier handelt es sich um eine kindgerechte Neuerfindung des Spiels des Jahres 2022.

Bären, Hirsche, Füchse, Bussarde und Lachse tummeln sich in Feuchtgebieten, Flüssen, Wäldern, Gebirgen und Prärie, abgebildet auf zweiteiligen Wildnisplättchen. Die sollen so abgelegt werden, dass gleiche Tiere Familien bilden und – am Spielende – möglichst große Landschaften einer Art entstanden sind. Die doppelte Legespiel-Aufgabe verteilt sich auf zwei Phasen. Die einfachen Mechanismen unterstützen die kindliche Schaffensfreude und Liebe zur Natur. Eine Variante mit fortgeschrittenen Wertungsregeln rundet das Spielerlebnis ab.



**Fertessa Allyse, Randy Flynn**  
**Kosmos / AEG / Flatout Games**  
Illustrationen  
**Beth Sobel**

# Die Mäusebande

---

2 bis 5 Kinder

ab 4/ab 6 Jahren

ca. 20 Minuten



Selbst die Zahnfee ist nicht gegen Zahnschmerzen immun. Aber die Mäusebande ist zur Stelle, um der Geplagten zu helfen. Ihr Ziel: gemeinsam alle Milchzähne der Waldbewohner einzusammeln, bevor die Sonne aufgeht. Die Tiere verstecken sich unter verschiedenen Memokärtchen und müssen nicht nur in einer bestimmten Reihenfolge, sondern auch in konkreten Größen gefunden werden. Und das mucksmäuschenstill, lediglich mit ihren Spielfiguren können sich die Kinder Hinweise geben. So entsteht ein Merkspiel mit einem tollen Spannungsbogen, in dem sich die Relevanz der Informationen ständig ändert. Mit zauberhaften Zusatzplättchen und fiesen Bösewichten, lässt sich das Spiel zudem erweitern und für ältere oder erfahrene Spieler:innen erschweren. Doch was ungeklärt bleibt – sammelt die Mäusebande auch den Zahn der Zahnfee ein?



**Christophe Lauras**

**Game Factory**

Illustrationen

**Marie Desbons**

---

# Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2025

## HiLo: Dein Königreich

---

2 bis 4 Kinder  
ab 6 Jahren  
ca. 15 Minuten



Es war einmal ein Klassiker: „HiLo: Dein Königreich“ bedient sich einer der beliebtesten Spielideen überhaupt und erhebt sie in märchenhafte Gefilde.

Zu Beginn der Partie liegen vor allen Mitspielenden zwölf Karten in zwei Reihen. Am Ende haben alle ihr eigenes Königreich vor sich, bevölkert mit Rittern und Königen, zauberhaften Wesen und ihre Hüterinnen. Wer das am glücklichsten fügt, sammelt die meisten Sterntaler. So wird eine Punktejagd buchstäblich greifbar. Dafür muss man Zug für Zug die Auslage optimieren und Karten austauschen. Man kann ins Risiko gehen oder auf Nummer sicher.

Zauberer und Phoenix bringen mit ihren Sonderregeln zusätzliche Würze und Dynamik ins Spiel. Fantasivolle Illustrationen, eingängige Regeln und kurze Dauer fügen sich zu einem märchenhaften Spielerlebnis.



**Émilie Soleil, Jérôme Soleil**  
**Schmidt**

Illustrationen  
**Michel Verdu**

# Käpt'n Kuck

---

1 bis 6 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 10 bis 15 Minuten



Schatzinsel voraus! Aber wie es das Schicksal so will, konnten die Kinder nur einen kurzen Blick auf die wegweisende Schatzkarte werfen. Aber gut, Schatz ist Schatz, dann ist eben das Gedächtnis gefragt. Ein Blick ins Fernrohr, eine kurze Ansage – war auf der Schatzkarte eine Palme? Ja? Dann sind die Kinder womöglich schon auf dem richtigen Weg. Doch Vorsicht: wenn Piraten am Horizont auftauchen, kommt es zum ablenkenden Würfelduell, das dem Schiff hoffentlich nicht den Wind aus den Segeln nimmt. „Käpt'n Kuck“ lässt die Kinder mit geschickten Mitteln in eine abenteuerliche kooperative Geschichte eintauchen, aus der sie erst wieder auftauchen, wenn das Schiff eine Insel erreicht hat. Und zwar hoffentlich die, die tatsächlich den Schatz beherbergt.



**Gerard Ribas**

**Pegasus Spiele**

Illustrationen

**Miguel Ramos**

---

# Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2025

---

## Syllaba

---

2 bis 4 Kinder

ab 4 Jahren

ca. 15 Minuten



Tee-tas-se. Drei Felder. Un-ter-tas-se. Vier Felder. Oder nur „Tee“ für ein Feld? Mit ihren tierischen Spielfiguren gehen die Kinder auf die Jagd nach Sternen am Nachthimmel. Doch um sich zu bewegen, brauchen sie keine Würfel oder andere Hilfsmittel – ein Blick auf die Bildkarte, auf der sie stehen, genügt. Ein Wort, mit Bezug zur Karte bestimmt die Schritte – je nach Anzahl der Silben. Ist der nächste Stern nah, braucht es lediglich ein kurzes Wort, für weitere Wege, längere Wörter. Was sich schnell wie eine Lernaufgabe anfühlen könnte, wurde hier spielerisch geschickt verpackt. Die vielfältigen und toll illustrierten Bildkarten animieren die Kinder zu sprachlicher Kreativität – ein buchstäbliches Spielen mit Sprache.




**Urtis Šulinkas, Harris Tsagas**  
**Board Game Box**

Illustrationen  
**Wouter Pasman**

---

# Kinderspiel des Jahres Ausgezeichnet



	Kinder	Alter	Seite
<b>Syllaba</b>	2-4	ab 4	28
<b>Käpt'n Kuck</b>	1-6	ab 5	27
<b>Die Mäusebande</b>	2-5	ab 4/6	25
<b>HiLo: Dein Königreich</b>	2-4	ab 6	26
<b>Cascadia Junior</b>	2-4	ab 6	24
<b>Topp die Torte!</b> 	2-4	ab 6	22



---

# Spiel des Jahres Ausgezeichnet



Von supereinfach ...

	Personen	Alter	Seite
<b>Foxy</b>	1-5	ab 7	11
<b>Flip 7</b>	3-18	ab 8	6
<b>Agent Avenue</b>	2-4	ab 8	8
<b>Sherlocks Spürnasen</b>	1-4	ab 8	13
<b>Krakel Orakel</b>	2-8	ab 8	7
<b>Bomb Busters</b> 	2-5	ab 10	4
<b>Castle Combo</b>	2-5	ab 10	9
<b>Cities</b>	2-4	ab 10	10
<b>Perfect Words</b>	2-6	ab 12	12

---

# Kennerspiel des Jahres Ausgezeichnet



... bis ganz schön herausfordernd

	Personen	Alter	Seite
<b>Faraway</b>	2-6	ab 10	16
<b>The Gang</b>	3-6	ab 10	20
<b>Kauri</b>	2-4	ab 10	18
<b>Neuland</b>	2-4	ab 10	17
<b>Zenith</b>	2/4	ab 10	21
<b>Medical Mysteries: New York</b>	1-4	ab 16	19
<b>Endeavor: Die Tiefsee</b> 	1-4	ab 12	14

Wer mit Freunden, Kolleginnen, Nachbarn, der Familie oder Menschen, die man bei einem Spielertreff kennenlernt, am Spieltisch sitzt, erlebt einzigartige Momente. Denn Gesellschaftsspiele stehen für Miteinander und Gemeinschaft. Deshalb engagiert sich der Verein Spiel des Jahres im Rahmen der Initiative „Spielend für Toleranz“ gegen Ausgrenzung, Rassismus und Antisemitismus.

Die Jurorinnen und Juroren haben in diesem Jahr 475 Neuerscheinungen gespielt und daraus die 22 besten ausgewählt. Diese werden in dieser Broschüre vorgestellt: die Siegerspiele „Bomb Busters“, „Topp die Torte!“ und „Endeavour: Die Tiefsee“, alle mit Nominierungen ausgezeichneten Titel sowie die Spiele der Empfehlungslisten – vom Kinderspiel für die Kleinsten bis hin zum herausfordernden Kennerspiel, für das man spielerische Vorkenntnisse haben sollte.

Für jeden Anlass gibt es das richtige Spiel. Hier findest du es!

