



AUSGEZEICHNETE SPIELE 2026





Großer Jubel bei der Preisverleihung in Berlin:
Die Teams des indonesischen Verlags Tabletoys und
des schweizerischen Verlags Game Factory
freuen sich über den Erfolg von „Dito!“.

Titelseite: Die Autoren Reiner Knizia („Rebirth“), Martin Ang („Dito!“)
und Florian Sirieix („Die Insel der Mookies“)

Vorwort

Wenn Spiele Grenzen überwinden

Harald Schrapers,
Vorsitzender des Vereins Spiel des Jahres e. V.

Der Verein **Spiel des Jahres** bewertet jedes Jahr Gesellschaftsspiele, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz erscheinen. Die Auszeichnung gilt als der bedeutendste Brettspielpreis der Welt. Denn Spielen ist international: Die Ideen für gute Spiele kommen aus vielen Ländern rund um den Globus.



Erstmals hat ein Spiel aus einem Land des Globalen Südens den Preis **Spiel des Jahres** gewonnen. Der Autor von „Dito!“, Martin Ang, kommt aus Indonesien. Das ist etwas Besonderes, denn dieses südostasiatische Land hatte bislang keine ausgeprägte Tradition moderner Gesellschaftsspiele. Das ändert sich nun – und vielleicht trägt auch die Auszeichnung von „Dito!“ als Spiel des Jahres dazu bei.

Ich finde die Vorstellung faszinierend: Während wir „Dito!“ spielen, tun dies auch Menschen in ganz anderen Teilen der Welt. Sie spielen in Brettspielcafés, auf Familienfeiern oder in Teammeetings. Spiele sprechen eine Sprache, die alle verstehen. Sie überwinden Grenzen und bringen Menschen miteinander ins Gespräch.

Wir laden dich ein, mitzuspielen – nicht nur mit „Dito!“, sondern auch mit den vielen anderen ausgezeichneten und empfohlenen Spielen, die wir in dieser Broschüre vorstellen.

Wir wünschen viel Freude dabei!

🦋 @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
Fotos:
Frederic Schweizer, Christian Linck,
Patrick Pfeiffer und Harald Schrapers
für den Spiel des Jahres e. V. sowie
die Verlage für ihre Coverbilder

Spiel des Jahres Preisträger 2026

Dito!

3 bis 7 Personen

ab 10 Jahren

ca. 30 Minuten



Drei Dinge, die man im Gesicht trägt: Ganz klar: Bart, Brille – und Hochmut. Oder? Bei „Dito!“ versuchen wir, die Assoziationen unserer Mitspielenden zu erraten. Übereinstimmungen werden belohnt; Extrapunkte gibt es, wenn genau eine andere Person denselben Begriff notiert hat. Die gefundenen Begriffe wollen wir in ein neun Felder großes Raster eintragen und dort Reihen und Spalten abhaken. In jeder Runde wird eine von zwei Kategorien auf der Aufgabenkarte gewählt – von „Länder mit guter Küche“ bis zu „Dafür würden Menschen ihre Seele verkaufen“. Obwohl gegeneinander gespielt wird, kann nur gewinnen, wer sich gut auf die Assoziationswelten der anderen einlassen kann.



Martin Ang

Game Factory

Illustrationen

Stephanus Adrian



Begründung der Jury

Auf den ersten Blick ist „Dito!“ ein Wettkampf um die meisten Punkte. Im Kern verbindet es uns aber als Gruppe, denn nur über das richtige Erahnen von Gemeinsamkeiten sind wir selbst erfolgreich. Nebenbei lernen wir unsere Mitspielenden besser kennen. Wissen ist nicht gefragt, sondern Verständnis für die Sicht der anderen – und ein taktisches Gespür für die beste Platzierung der Begriffe.



Spiel des Jahres Nominiert 2026

Cozy Sticker Ville

1 bis 6 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 bis 60 Minuten



Eine freundliche kleine Welt wartet auf uns: Ein grünes Fleckchen, auf dem wir gemeinsam gut planen wollen. Wir bauen über zehn Jahreszyklen unser Dorf auf, errichten Gebäude, siedeln Leute, Tiere und Pflanzen an und verändern dabei mit den mehr als 800 Aufklebern individuell unseren Spielplan. Die hübschen Sticker sind spielmechanisch bedeutsam und verändern, wie sich die Geschichte unserer Siedlung weiterentwickelt.

Wir erfüllen Aufgabenkarten, treffen Entscheidungen und müssen mit deren Konsequenzen leben – dabei können wir nicht verlieren, sondern erleben nur eine andere Geschichte. Dank des Wendeplans lässt sich „Cozy Sticker Ville“ zweimal durchspielen.



Corey Konieczka
Unexpected Games

Illustrationen

**Jonathan Aucomte, Giulia Calistro
u.a.**

Morty Sorty Magic Shop

2 bis 4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 30 Minuten



Wir haben endlich einen Ausbildungsplatz im weltberühmten Magic Shop von Morty Sorty ergattert und widmen uns dort unserer ersten Aufgabe: Hereinkommende Zutaten sinnvoll in drei Regale einzuordnen. Dabei müssen wir lediglich die aufsteigende Zahlenfolge auf den Gläsern beachten und haben ansonsten freie Hand. Allerdings wollen wir dabei durch eine wohldurchdachte Anordnung glänzen und kräftig Prestige erlangen.

Die Grundaufgabe ist einfach, erweckt aber schnell erste Zwänge. Ständig müssen wir uns entscheiden, ob wir nun lieber diese oder jene Zutat in unsere Regale stellen und welche Optionen wir uns damit für die Zukunft offen lassen wollen. Unterschiedliche Wertungsvorgaben erzeugen dabei eine wohlthuende Varianz.



Markus Slawitscheck
Schmidt

Illustrationen
David Cochard

Spiel des Jahres Empfohlen 2026

Hot Streak

2 bis 8 Personen
ab 8 Jahren
(abweichende
Altersangabe des
Verlags: ab 6 Jahren)
ca. 20 Minuten



Auf die Plätze, fertig ... los! Und schon rennen vier Maskottchen der Ziellinie entgegen. Wobei das selten unfallfrei abläuft. Mal wird gestolpert, mal wird sich umgedreht und dann auch noch diese Schubserien! So ein Maskottchenrennen artet schnell in Chaos aus, und es ist gar nicht so einfach abzusehen, wer siegreich sein wird.

Aber genau das ist unsere Aufgabe in „Hot Streak“. Wir wetten in drei aufeinanderfolgenden Rennen auf die Zusammensetzung des Sieger-Treppchens oder auf besondere Ereignisse. Ein wenig können wir dabei auch das Renngeschehen mit unseren Karten beeinflussen. Im Vordergrund steht aber der Spaß am Mitfiebern.

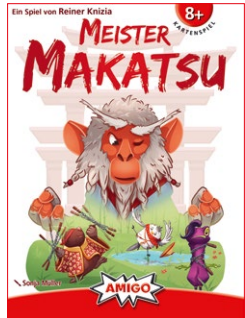


Jon Perry
Strohmann Games / CMYK

Illustrationen
Cécile Gariépy

Meister Makatsu

2 bis 6 Personen
ab 8 Jahren
ca. 30 Minuten



Ninja sind nicht nur bekannt für ihre Wurfsterne, sondern auch für ihr Geschick, erfolgreich Stichen auszuweichen. Genau das versuchen wir sinnbildlich in diesem flotten Kartenspiel. In „Meister Makatsu“ wetteifern wir über drei Runden, um am Ende die wenigsten Minuspunkte zu haben. Dabei haben wir alle einen Kartenstapel mit den gleichen Werten zur Verfügung. Wer clever die Karten ausspielt, denkt nicht nur an die aktuelle Auseinandersetzung, sondern plant vorausschauend seinen Kartenstapel für die kommende Runde. Doch lieber früher als später müssen wir wohl auch mal Minuspunkte hinnehmen. „Meister Makatsu“ überzeugt mit cleveren Kniffen und liefert somit einen taktischen Karten-Schlagabtausch.



Reiner Knizia
Amigo
Illustrationen
Sonja Müller

Spiel des Jahres Empfohlen 2026

Take Time

2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 30 Minuten



In „Take Time“ beherrschen wir die Zeit. Oder zumindest das passende Messgerät, denn wir wollen gemeinsam Uhren stellen, indem wir Karten passend anlegen. Eine genaue Uhr benötigt schließlich ein gut laufendes Schwungrad, die Unruh. Im Spiel wäre Unruhe allerdings genau das Falsche: Denn während der einzelnen Runden dürfen wir gar nicht reden. Lediglich zwischen den Runden versuchen wir, in der gemeinsamen Diskussion das perfekte Vorgehen zum Stellen der nächsten Uhr zu finden.

Die 40 Uhren stellen uns vor unterschiedliche Aufgaben. Jede Uhr hat ihre eigenen Regeln, wie wir Karten anlegen dürfen. Das emotionale Hoch, wenn der zurechtgelegte Plan gelingt, ist überwältigend. Aber ebenso die Motivation, es bei einem Misserfolg gleich noch einmal zu versuchen. In diesem wunderschön gestalteten Spiel vergessen wir am Tisch die Zeit!



**Alexi Piovesan und
Julien Prothière**

Libellud

Illustrationen
Maud Chalmel

Toriki

1 bis 4 Personen
ab 8 Jahren
ca. 20 Minuten



Wir sind eine Gruppe Kinder, die mit einem Professor auf einer einsamen Insel gestrandet ist. Dort gilt es erst einmal, das Überleben zu sichern und dann die Insel zu erkunden. Und siehe da: es gibt eine Hoffnung auf Rettung! Auf der Insel werden unterschiedliche Sachen entdeckt, die im Laufe der Erzählung über einen QR-Code gescannt werden können. Durch Kombinationen untereinander entstehen dabei neue Gegenstände, die uns im weiteren Verlauf helfen werden.

„Toriki“ kombiniert ein klassisches Erzählabenteuer mit moderner App-Technologie und zieht damit alle in seinen Bann. Es verzaubert mit einer unwiderstehlichen Atmosphäre, bei der kein Scheitern vorgesehen ist und ein eigenes Tempo gewählt werden kann.



Wojciech Grajkowski
Mirakulus

Illustrationen
Inês Toczyska, Kary Jane u.a.

Spiel des Jahres Empfohlen 2026

Toy Battle

2 Personen

ab 8 Jahren

ca. 15 Minuten



Wir müssen Quetscheentchen, Äffchen, Roboter und Einhorn klug platzieren, um entweder das gegnerische Hauptquartier zu erobern oder möglichst viele Orden für umzingelte Gebiete einzusammeln. Dabei legen wir die Einheiten unserer bunt gemischten Spielzeugtruppe auf Plätze des Spielplans, um ihre jeweiligen Sonderfähigkeiten möglichst gut einzusetzen und unser Gegenüber in Bedrängnis zu bringen – oder wir rekrutieren erstmal Nachschub. So oder so – nur eine clevere Taktik und ein Spielen der Einheiten zum richtigen Zeitpunkt führen zum Sieg.

Das klare, knappe Regelwerk, die kurze Spieldauer und die interessante Dynamik machen das Duell zu einem für Kinder wie Erwachsene leicht zugänglichen Spaß mit hohem Wieder-spielreiz.



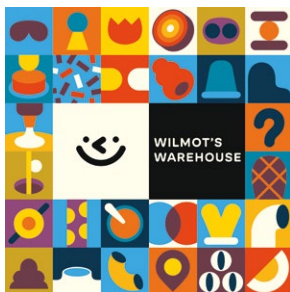
**Paolo Mori und
Alessandro Zucchini**

Repos Production

Illustrationen
Paul Mafayon

Wilmot's Warehouse

2 bis 6 Personen
ab 8 Jahren
ca. 30 Minuten



Gemeinsam organisieren wir ein prall gefülltes Warenlager. Wir legen leuchtend bunte Plättchen mit abstrakten Darstellungen verdeckt auf den Spielplan. Dabei versuchen wir, uns anhand möglicher Interpretationen der Bilder eine Geschichte zurechtzulegen. Sie hilft uns dabei, uns zu merken, wo welches Plättchen liegt.

Fünf Runden lang kommen neue Waren und Regeln dazu: Manchmal dreht sich die Auslage, manchmal dürfen wir nicht reden oder sehen nur einen Teil der Motive. Ist das Lager gefüllt, müssen wir unter Zeitdruck aus einem großen Stapel genau die Kärtchen heraussuchen, die zu den verdeckten Plättchen passen. Der Logistikspaß fordert Merkfähigkeit und Fantasie gleichermaßen heraus.



**David King, Ricky Haggett und
Richard Hogg**

CMYK

Illustrationen
Richard Hogg

Kennerspiel des Jahres Preisträger 2026

Rebirth

2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

(abweichende Altersangabe
des Verlags: ab 8 Jahren)

ca. 30 bis 60 Minuten



Ein Plättchen anlegen, Punkte kassieren, Ziele erreichen: Das grundlegende Spielprinzip von „Rebirth“ ist schnell gelernt – ab dann wird es anspruchsvoll: Mit drei Plättchenarten – Energieanlagen, Farmen, Häuser – belegen wir eine Landkarte wahlweise von Irland oder Schottland. Dabei wollen wir Burgen und Häfen erschließen, Kathedralen bauen, Siedlungen vergrößern und Aufträge erfüllen. Mit jedem Plättchen wird gepunktet, mal mehr, mal weniger. Wer klug plant und große Gebiete zusammenfügen kann, eilt auf der Punkteleiste schnell nach vorn. Aber auch erfüllte Aufgabenkarten können den Sieg bringen. Die beiden Planseiten zeigen zudem, wie mithilfe weniger Stellschrauben das Spielgefühl und der Komplexitätsgrad der grundlegenden Idee angepasst werden können.



Reiner Knizia

Frosted Games / Mighty Boards

Illustrationen

**Anna Przybylska und
Kate Redesiuk**



Begründung der Jury

Das einfache Grundprinzip von „Rebirth“ eröffnet eine Vielzahl taktischer Möglichkeiten. Das Regelwerk ist elegant und zwingt zur Konzentration auf das Wesentliche. Die direkte Konkurrenz auf dem gemeinsamen Plan führt zu einem lebendigen und interaktiven Erlebnis, bei dem die konstruktive Planung im Vordergrund steht.



Kennerspiel des Jahres Nominiert 2026

Boss Fighters QR

2 bis 4 Personen
ab 10 Jahren
ca. 40 bis 60 Minuten



Der fiese Boss will uns fertigmachen – aber wir halten zusammen und versuchen, die Oberhand zu behalten. Bei „Boss Fighters QR“ haben alle ihr eigenes Kartendeck, mit dem sie als Troll, Halbling, Elfe oder Zwerg zum Kampf antreten. Die gewählte Karte wird über einen QR-Code eingescannt; der Gegner reagiert dann in Echtzeit auf dem Tablet oder Handy in der Tischmitte. Zusammen versuchen wir die Schwächen der insgesamt zehn Bosse herauszufinden und klug zu planen. Von Level zu Level bekommen wir dabei bessere Karten, neue Fähigkeiten, aber auch größere Herausforderungen. Das digitale Element stellt sich in den Dienst des Spielerlebnisses und übernimmt alle Verwaltungsfunktionen, sodass trotz anspruchsvoller Aufgaben der Einstieg leichtfällt.



Michael Palm und Lukas Zach
Pegasus Spiele
Illustrationen
Bartłomiej Kordowski und
Maximilian Jasionowski

Moon Colony Bloodbath

1 bis 5 Personen

ab 12 Jahren

(abweichende Altersangabe
des Verlags: ab 14 Jahren)

ca. 45 Minuten



In vielen Spielen bauen wir bis zum Ende der Partie blühende Zivilisationen auf. In „Moon Colony Bloodbath“ tun wir das nur am Anfang: Wir errichten Minen und Schutzräume, bauen Obst an und eröffnen Hotels – aber dann geht unweigerlich alles schief, was nur schiefgehen kann. Unsere eigenen Roboter wenden sich gegen uns, und immer weiter wird die Bevölkerung unserer Kolonien dezimiert. Das Blutbad im Titel bleibt im Spiel abstrakt: Am Ende gewinnt, wer überhaupt noch Leute hat. Der Reiz besteht in der Planung: Ein zentraler Kartenstapel wird immer wieder durchgespielt, alle Effekte betreffen dabei alle Spielenden gleichzeitig. Wer sich auf Unfälle, Hunger und ausufernde Bürokratie mit Kartenauslage und Ressourcenmanagement gut vorbereitet, hat die Nase am Ende das entscheidende Bisschen vorn.



Donald X. Vaccarino

Alea

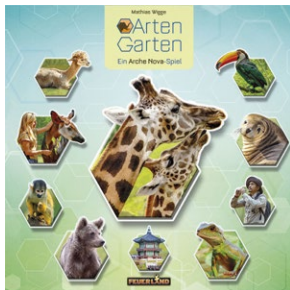
Illustrationen

Franz Vohwinkel

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2026

Artengarten

1 bis 5 Personen
ab 12 Jahren
ca. 30 bis 120 Minuten



Ein Zoo will gut geplant sein, schließlich soll ein Besuch begeistern. Statt wahllos einzelne Flächen aneinander zu legen, wollen wir lieber zueinander passende Gebiete bilden. So entsteht vielleicht eine abwechslungsreiche Wasserwelt und ein großes Bergareal – und auch ein Streichtier-Bereich sorgt für viele verkaufte Tickets. Einzelne Bauwerke lockern das Zooerlebnis auf und zusätzlich sind wissenschaftliche Projekte eine nicht zu unterschätzende Aufgabe.

Timing ist ebenso wichtig wie die Anordnung der Tiergehege im eigenen Zoo. Manche Felder reservieren wir gedanklich, andere wollen wir schnell überbrücken, um weitere zu erschließen. Der clevere Schiebemechanismus für Aktionen steuert deren Stärke und erfordert Weitblick.



Mathias Wigge
Feuerland
Illustrationen
Felix Wermke

Frosted Blooms

1 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

(abweichende Altersangabe
des Verlags: ab 8 Jahren)

ca. 25 bis 40 Minuten



Tulpen mit glitzerndem Morgentau, idyllische Windmühlen an Wasserläufen oder schnuckelige rote Scheunen im Sonnenlicht: Das Legespiel entzückt optisch und überzeugt spielerisch. Der besondere Clou: Eigentlich wollen wir große zusammenhängende Flächen bilden – aber andererseits auch große Löcher in diesen Flächen einplanen. Denn darin werden dann die mächtig Punkte bringenden Holzgebäude platziert. Das erfordert eine neue Art zu denken und stellt uns vor das fordernde Dilemma: Mut zur Lücke oder doch lieber ein großes, buntes Tulpenbeet?



**Bruno Cathala und
Ludovic Maublanc**

Elnir Games / Synapses Games

Illustrationen

Simon-Pierre Bernard

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2026

Grundstein von Metropolis

2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

(abweichende Altersangabe
des Verlags: ab 8 Jahren)

ca. 40 bis 60 Minuten



Ein neuer Stadtteil entsteht. Innerhalb kürzester Zeit füllen wir ein Planungsraaster mit Gebäuden aller Art. Hier entsteht ein Wohnhaus, dort ein Supermarkt und natürlich brauchen wir auch noch eine Schule. Doch bevor ein Bauwerk nach dem anderen von uns platziert wird, müssen wir erst einmal die notwendigen Grundstücke kaufen – wobei die Mitspielenden nicht tatenlos zusehen. Denn diese konkurrieren ebenfalls um die städtischen Filetstücke.

„Grundstein von Metropolis“ spielt sich mit geringem Regelaufwand äußerst interaktiv. In all unseren Entscheidungen stehen wir in Konkurrenz zu den anderen und müssen gut abwägen, was wir wann bauen oder kaufen wollen.



Emerson Matsuuchi
Kobold Spieleverlag

Illustrationen
Joe Shawcross

Tag Team

2 Personen
ab 10 Jahren
ca. 15 Minuten



In der linken Ecke: Shango und Milady. In der rechten Ecke: Ching Shih und Mephisto. Aus den zwölf Charakteren, die wir in diesem Kartenkampf wählen können, bestimmen wir unser Team und lassen dann die Karten entscheiden. Jede Figur hat ihren persönlichen Kampfstil – mit Vorteilen und manchmal auch Nachteilen. Nach jeder Runde fügen wir unserem Kampfstapel eine neue Karte hinzu, die im nächsten Durchlauf ebenfalls ausgelöst wird. Das kann ein weiterer Angriff sein, ein Block oder eine der besonderen Fähigkeiten.

Die Vielfalt der Duellierenden und der interessante Kartenmechanismus bilden eine unschlagbare Einheit. In diesem reinen Zweipersonenspiel kommt keine Langeweile auf, denn entweder verlangt man eine direkte Revanche oder möchte eine neue Kombination ausprobieren.



**Gricha German und
Corentin Lebrat**

Kosmos / Scorpion Masqué

Illustrationen

Xavier Gueniffey Durin

Kinderspiel des Jahres Preisträger 2026

Die Insel der Mookies

2 Kinder

ab 4 Jahren

ca. 15 Minuten



Zwei Kartenstapel – zwei Spielende. Zug für Zug zwei Entscheidungen: Die linke oder die rechte Karte? Die Vorder- oder die Rückseite? Auf jeder Karte finden die Kinder traumhaft illustrierte Mookies aus einer von fünf Familien. Wählen sie das Pflanzen-Mookie, das Fossil-Mookie oder doch das Sonnen-Mookie? Die gewählte Karte kommt auf den eigenen Stapel – mit dem gewählten Mookie nach oben. So geht es hin und her, bis einer der Stapel leer ist. Wer nun von einer Familie die meisten Wesen gesammelt hat, erhält deren Trophäe. Doch Vorsicht – in der Auslage lauern auch Spinnen, die auf den gegnerischen Stapel gespielt werden. Wer von diesen am Ende die Mehrheit hat, verliert eine Trophäe. Ein flotter und stimmiger Wettstreit, mit der richtigen Prise Taktik.



Florian Sirieix

Kosmos / Scorpion Masqué

Illustrationen

Mélanie Bardin



Begründung der Jury

Mit wenig Regeln entsteht bei „Die Insel der Mookies“ am Spieltisch ein spannendes Duell, von dem Kinder nicht genug kriegen können. Die Aufgabe ist elegant auf das Wesentliche reduziert und wächst dabei aber taktisch mit den Kindern mit. Durch die liebevolle Aufmachung entspringt der kleinen Schachtel in wenigen Minuten nicht nur eine Insel, sondern eine kleine Welt.



Kinderspiel des Jahres Nominiert 2026

Buh Party

2 bis 6 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 10 Minuten



Ein Werwolf im Feenkostüm und ein als Einhorn verkleideter Vampir? Da muss die Buh-Party im Gange sein! Doch die Monster sind gar nicht eingeladen. Um die ungebetenen Gäste zu enttarnen, blickt die Wahrsagerin jede Nacht in ihre Kristallkugel, um herauszufinden, wie sich die Monster verkleiden. Dann schließt sie die Augen. Nur wenige Sekunden bleiben den Eindringlingen, um ein passendes Kostüm zu finden – und am besten eines, das die Hellseherin noch nicht in ihren Visionen gesehen hat. So verringern sich von Runde zu Runde die Kostüme, die die Monster sicher auf die Party bringen. Aber wenn die Seherin eine bekannte Verkleidung entdeckt, platzt die Party für die Monster...



Florian Sirieix und Benoit Turpin
Loki

Illustrationen
Benedetta Capriotti

Verflixt verzaubert

2 bis 4 Kinder

ab 6 Jahren

ca. 20 Minuten



Vier magische Gegenstände wurden aus der Zauberschule gestohlen und liegen nun im Reich verstreut. Doch wer hat sie genommen? Als Zauberlehrlinge bemühen sich die Kinder, den diebischen Geist zu entlarven. Dieser führt jedoch selbst etwas im Schilde und versucht die magischen Gegenstände einzusammeln. Aber mit jedem Objekt, das er einsammelt, ermöglicht er den Zauberlehrlingen, neue Informationen über seine Identität zu sammeln. Ist der Dieb gelb? Eine Fee? Oder trägt er eine Brille? Mit drei Würfeln bewegen sich die Figuren über den Spielplan, um so schnell wie möglich ihre Aufgabe zu erfüllen – der Geist will alle Gegenstände ergattern, die Kinder wollen ihn enttarnen. Wer zuerst erfolgreich ist, gewinnt in diesem asymmetrischen Wettrennen. Abgerundet wird das Paket durch eine Spielanleitung, die der magischen Welt Leben einhaucht.



Thomas Dagenais-Lespérance

Game Factory

Illustrationen

Maia Zeidan

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2026

Kleiner Stinker

2 bis 5 Kinder
ab 4 Jahren
ca. 5 Minuten



Einen Würfelbecher in Hundeform – wo gibt es denn so etwas? Bei „Kleiner Stinker“ gibt es den, und der fasziniert Kinder als erstes. Ziel ist es, die eigenen Würfel loszuwerden. Ihre Seiten zeigen Knochen, die verbuddelt werden und aus dem Spiel kommen, Nieten, die in den eigenen Vorrat zurückwandern, und den Titelhelden – diese Würfel werden großzügig an die Konkurrenz verteilt. Und dann gibt es noch die Schlamm-pfütze. Gut, wenn man sie hat. Dann befüllt man damit einen Extravorrat. Und wenn nicht? Muss man alle zuvor aussortierten Schlamm-pfützen nehmen. Und so wechseln nicht nur die Würfel hin und her, sondern auch die Emotionen bei diesem kleinen, feinen, gar nicht so hundsgemeinen Würfelspiel.



**Elan Lee, Ken Gruhl und
Quentin Weir**
Kitten Games

Magische Spiegel

2 bis 6 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 10 Minuten



Zuerst sieht man nur ein Bild, auf dem nichts Sinn ergibt. Aber kaum stellt man einen kleinen Spiegel senkrecht darauf und bewegt ihn über die abstrakte Zeichnung, tun sich im Spiegelbild plötzlich völlig neue Welten auf. So entstehen durch Spiegel und Karte mit einem Mal Blätter, Flaschen, Flugzeuge, alle möglichen Gebilde werden mit der Spiegelung sichtbar. In drei verschiedenen Varianten können die Kinder sowohl gegeneinander als auch miteinander versuchen, mit guter Beobachtungsgabe und Vorstellungskraft möglichst viele Bilder schnell zu erkennen.



Kseniya Kuznetsova

Ravensburger

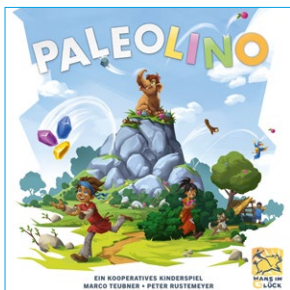
Illustrationen

**Natalia Tarasova und
Kseniya Kuznetsova**

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2026

Paleolino

für 1 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren
ca. 15 Minuten



Alles Gute kommt von oben. Denn alle Rohstoffe, die das Steinzeitdorf braucht, rollt Mammut Lino den Berg hinunter: Holz, Steine, Beeren und Kristalle. Unten warten die Kinder des Dorfes und merken sich, in welche Höhle welche Rohstoff-Chips gekullert sind. Damit bauen sie wichtige Gegenstände für die Gemeinschaft: Flöße und Wippen, Kescher und Zwillen. „Paleolino“ ist die Steinzeit-Junior-Version von „Paleo“, dem Kennerspiel des Jahres 2021. Es verbindet elegant einen raffinierten dreidimensionalen Aufbau mit einer Gedächtnisaufgabe und handfesten Elementen wie einem Faustkeil, dem die Rohstoff-Chips entnommen werden. Und mit Gemeinsinn werden auch die schlimmsten Erdbeben gemeistert.



**Marco Teubner und
Peter Rustemeyer**

Hans im Glück

Illustrationen
Marcel Gröber

Kinderspiel des Jahres Ausgezeichnet



Von supereinfach ...

	Kinder	Alter	Seite
Kleiner Stinker	2-5	ab 4	26
Die Insel der Mookies 	2	ab 4	22
Magische Spiegel	2-6	ab 5	27
Buh Party	2-6	ab 5	24
Paleolino	1-4	ab 5	28
Verflixt verzaubert	2-4	ab 6	25

Spiel des Jahres Ausgezeichnet



	Personen	Alter	Seite
Wilmot's Warehouse	2-6	ab 8	13
Hot Streak	2-8	ab 8	8
Toy Battle	2	ab 8	12
Toriki	1-4	ab 8	11
Cozy Sticker Ville	1-6	ab 8	6
Meister Makatsu	2-6	ab 8	9
Morty Sorty Magic Shop	2-4	ab 8	7
Dito! 	3-7	ab 10	4
Take Time	2-4	ab 10	10

Kennerspiel des Jahres Ausgezeichnet



... bis ganz schön herausfordernd

	Personen	Alter	Seite
Grundstein von Metropolis	2-4	ab 10	20
Tag Team	2	ab 10	21
Frosted Blooms	1-4	ab 10	19
Boss Fighters QR	2-4	ab 10	16
Rebirth 	2-4	ab 10	14
Moon Colony Bloodbath	1-5	ab 12	17
Artengarten	1-5	ab 12	18

Wer im Freundeskreis, im Kollegium, in der Nachbarschaft, mit der Familie oder mit 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 Jury für das Spiel und Kennerspiel des Jahres sowie die Kinderspieljury haben aus einer Rekordzahl von 571 Neuerscheinungen die 22 Highlights für 2026 ausgewählt.



In dieser Broschüre findest du sie alle: die Siegerspiele „Dito!“, „Die Insel der Mookies“ und „Rebirth“, die nominierten Titel sowie die Geheimtipps der Empfehlungslisten – vom einfachen Kinderspiel für die Kleinsten bis zum anspruchsvollen Kennerspiel für Strategie-Fans.

Egal, ob gemütliche Runde im Freundeskreis oder ein klassischer Spielabend in der Familie: Hier ist für jeden Anlass das richtige Spiel dabei.

