

# Spielspaß '24/25

Das Jahrbuch für Spielbegeisterte

**Ein Jahr voller  
runder Geburtstage**

**KLASSIKER, DIE BESTAND HABEN**

**Stechen, legen,  
klotzen**

**DIE SPIELETRENDS 2024**

**Wie behält man  
200 Jahre lang gute  
Karten?**

DIETER UND SEVERIN STREHL, 6. UND 7. GENERATION BEI PIATNIK

**DAS DING:** WAS EIN DRAMA  
VON SCHILLER MIT KARTEN-  
SPIELEN ZU TUN HAT

**FESTE UND MESSEN:** DIE  
TERMINE BIS ENDE 2025,  
WO GESPIELT WIRD

**ROTE LISTE:** TIPPS  
FÜR ALLE SCHNÄPPCHEN-  
JÄGER



**Titel:** Dieter Strehl und Severin Strehl, geschäftsführender Gesellschafter und Spieleredakteur bei Piatnik Foto: [spielwiese.at](https://www.spielwiese.at).

#### Impressum

Herausgeber, Verleger, Redaktion: [spielwiese.at](https://www.spielwiese.at), Arno Miller, Wuhrbaumweg 50, 6900 Bregenz, Österreich • Telefon: +43-5574-61429 • E-Mail: [info@spielwiese.at](mailto:info@spielwiese.at) • Web: [spielwiese.at](https://www.spielwiese.at) • Offenlegung nach Mediengesetz § 25: 100 % Arno Miller, Wuhrbaumweg 50, 6900 Bregenz • Erklärung über die grundlegende Richtung: [spielwiese.at](https://www.spielwiese.at) ist ein unabhängiges Serviceportal und berichtet über Neuigkeiten und Umfeld der internationalen Spieleszene • © Copyright: Alle Rechte vorbehalten • Alle Angaben erfolgen mit größter Sorgfalt. Irrtümer vorbehalten. Stand: 28.10.2024.

#### Fotocredits

Abacus: 19 akspiele: 22 Amigo: 7, 95, 100 Asmodee: 46, 88, 101 Brain Games: 33 Captain Games: 16 Chelona: 100 Coppentrath: 97 Disney: 30 Djeco: 86 Gameslore: 13 Gigamic: 57, 96 Haba: 38, 84, 101 Hans im Glück: 94, 100 Hasbro: 88, 93, 97 Höser, Karsten: 24 Irgang, Birgit: 25 Huch: 49, 53, 64, 69, 101 Jumbo: 31, 93 Kiddinx: 28 Kindernachrichten: 23 Kosmos: 19, 30, 40, 100, 102 Lookout: 12, 19 Mandoo: 94 Mattel: 99 Mieg: 84 Moses: 44, 100 Oink Games: 19 Pegasus: 61, 102, 103 Piatnik: 72, 73, 96 Ravensburger: 87, 90, 91, 94, 97, 100 Rubik's: 62 Schmidt: 8, 14, 35, 41, 45, 83, 85, 91, 100, 103 Spielwarenmesse 4, 104, 105, 106, 108, 109 [spielwiese.at](https://www.spielwiese.at): 1, 6, 10, 11, 15, 63, 66, 73, 74, 75, 81, 82, 85, 86, 98, 103, 105, 106, Spin Master: 37 Strohmann Games 16 Vedes: 82 Wikipedia/Typisch Ich: 93 Wolf, Knut-Michael: 24 Wonderbow: 8 ZDF: 89 Zoch: 9



UNBEKANNTER MEISTER, 19. JAHRHUNDERT

Auf die meisten Fragen haben wir die Antwort.

Nachrichten. Rezensionen.  
Service. Hintergründe.  
Reichlich Stoff für Spielefans.  
Seit 1988.

spielwiese  
.at

## Liebe Leserinnen, liebe Leser,

Chrysostomos Zodel, legendärer Chefredakteur der Stuttgarter Nachrichten und der Schwäbischen Zeitung, würde daran verzweifeln, was heute alles fälschlich als Jubiläum bezeichnet wird. Redakteuren drohte er ernsthaft mit Rauswurf, wenn diese über einen Geburtstag oder einen Anlass berichten wollten, dessen Zahl sich nicht durch 25 teilen ließ. So streng wollen wir es mit diesem dritten Jahrbuch für Spielbegeisterte nicht halten.

Denn in der schnelllebigen Spielebranche wäre das Ergebnis nicht nur sehr, sehr dünn, würden wir Zodels Maßstab anlegen. Es wäre auch sehr schade, viele hervorragende Spiele übergehen zu müssen, nur weil sie dieses Jahr erst 20 geworden sind oder schon 40. Hinter den runden Geburtstagen – von 10 Jahre bis 120 – stehen viele spannende Geschichte und Anekdoten, die gerade in einem Jahr erzählt gehören, das voll ist einschlägigen Anlässen, die gefeiert gehören. Allen voran der 200. Geburtstag von Piatnik. Ein Ausnahmejubiläum, das in diesem Jahrbuch breit dargelegt wird, vor allem durch das launige Interview mit Piatnik-Boss Dieter Strehl.

Nicht fehlen darf der Blick auf die neuen Spiele, die in diesem Jahr vorgestellt wurde. Wir haben nach Auffälligkeiten und innovativen Elementen gefahndet und sich reichlich fündig geworden.

Zu einem Jahrbuch gehört nicht zuletzt ein Kalender. Nach drei Jahren der Lockdowns, Absagen und Unsicherheiten ist er endlich wieder im Normalmodus. Auch darin gibt es viel zu entdecken.

Spiele Grüße

Arno Miller  
Herausgeber



Die Spielwarenmesse in Nürnberg legt nächstes Jahr einen Fokus auf die internationale Spieleautoren-Szene. [Seite 104](#)

## Happy Birthday!

65 Jahre **Memory**, 75 Jahre **Canasta**, 50 Jahre **Dungeons & Dragons**, 20 Jahre **6 nimmt!** ... Zahlreiche Klassiker bekannte Spiele, aber auch einige Spielverlage feiern dieses Jahr runden



## Spiele

- 6 TRENDS 2024.** Was sich in diesem Jahrgang auf den Tischen abspielt.
- 11 TRENDS 2024.** Die Preisbereitschaft steigt und treibt bunte Blüten.
- 18 AUSGEZEICHNET.** Die aktuellen Träger von Spielpreisen.
- 22 DAS DING.** Was es mit der traditionellen Spielkarte auf sich hat.
- 26 ROTE LISTE.** Exklusiv: Alle Spiele, für die 2024 die letzte Stunde schlägt.
- 72 JUBILAR.** Ein Spielehersteller wird 200 Jahre alt.
- 82 GEBURTSTAGSKINDER.** Spiele, die es auch nach vielen Jahren wert sind gespielt zu werden.

## Spielplatz

- 104 MESSE.** Die Spielwarenmesse in Nürnberg im Nach-Corona-Wandel.
- 111 MITSPIELEN.** Die großen und kleineren Spielefeste übers Jahr.

## Standpunkte

- 5 ZITIERT.** Das Spielen als Zufallsexperiment
- 24 SPIELE FÜRS LEBEN.** Welche Spiele ausschlaggebend für prominente Spieler waren.
- 75 JUBILAR.** Piatnik-Chef und stv. Vorsitzender der Spielverlage e.V. Dieter Strehl im Exklusiv-Gespräch



# „Spielen = Experimentieren mit dem Zufall.“

Novalis (1772-1801), eigtl. Friedrich von Hardenberg, dt. Dichter

„Wenn zwei einem Spiel zuschauen, wird einer ein Spieler werden.“

frz. Sprichwort

„Das Spiel ist das einzige, was Männer wirklich ernst nehmen. Deshalb sind Spielregeln älter als alle Gesetze der Welt.“

Peter Bamm (1897-1975), eigtl. Curt Emmrich, dt. Arzt u. Schriftsteller

„Etwas Gescheiteres kann einer doch nicht treiben in dieser schönen Welt, als zu spielen.“

Henrik Ibsen (norw. Dichter 1828 - 1906)

Der Dichter der Frühromantik und deutsche Philosoph Novalis attestierte dem Spiel immerhin den Sinn, durch Versuch und Irrtum womöglich zu einer bestimmten Erkenntnis zu gelangen. Er billigte dem Spiel weit weniger Ernsthaftigkeit zu, wie sein Zeitgenosse Schiller.

Schiller war einer der wenigen zu seiner Zeit – und lange danach –, die im Spielen auch das Kontemplative erkannten.

Auch wenn der Wert des Spielens heute an sich unbestritten ist, brechen die Diskussionen darüber nicht ab, welche Form des Spielens besonders mustergültig sei und welche weniger. Oft wird das Spielen noch immer von vielen reflexartig mit dem Glück und Glück mit dem Übel gleichgesetzt. Darüber kann man sich trefflich lustig machen, wie Mireille Darc und wird jede Menge Zustimmung ernten.

Dabei warten gerade ihre Landsleute mit einem der schönsten Sprichwörter auf, die es zum Stichwort Spiel gibt. Spielen ist ansteckend und das muss doch einen tieferen, guten Grund haben.

„Die einzige Möglichkeit, ein Spielcasino mit einem kleinen Vermögen zu verlassen, besteht darin, es mit einem großen zu betreten.“

Mireille Darc (französische Schauspieler, 1938 - 2017)

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich von Schiller (dt. Dichter, 1759 - 1805)

# Stechen und Bauen

Bewährtes mit neuen Materialien und Mechanismen

Drei der fünf jüngsten Spiele des Jahres sind kooperativ. Der diesjährige Preisträger **Sky Team** bei Kosmos tanzt beim langsam drögen Megatrend Zusammen-ist-es-doch-super! immerhin damit aus der Reihe, dass das

Spiel auf zwei Beteiligte beschränkt ist. Und dann dürfen die auch noch nicht einmal miteinander reden! Wie soll das denn gehen? Es geht hervorragend. Kommuniziert wird über Würfel, die Botschaften vermitteln und als *Steuer-*

*knöpfe* im *Cockpit* direkten Einfluss auf das Erreichen des Spielziels nehmen, nämlich einen Jumbojet gemeinsam sicher zu landen.

Sprechverbote sind bei Spielen nicht neu. Da hat es in den vergangenen Jah-



Von Lego-Fans mit Spannung erwartet: Das Bauspiel **Monkey Palace**. Was zählt ist immer eine Ebene höher gebaut zu haben als die anderen.

ren mehrere innovative Ansätze fürs Spielen gegeben, wie trotzdem kommuniziert werden kann. Siehe „Spiespaß '20“. Dass es dabei auch mal abstrakt zugehen kann, zeigt HCM Kinzel mit **Mandamina**. Zu Beginn liegen auf dem Spielbrett 48 bunte *Holzperlen* ungeordnet in einem 7x7-Raster. Ziel ist es, sie nach Farben zu gruppieren. Wie gesagt, ohne dass die beiden Spieler miteinander sprechen. Das Spiel zählte 2023 in Finnland zu den Finalisten des dortigen Spiel des Jahres.

## Gestochen

Bei den meisten Stichspielen gelten bestimmte Regeln, welche Karten zugegeben werden dürfen, zum Beispiel ein Farbzwang oder Bedienzwang. Mal geht es um Zahlen, mal um Symbole, Gruppen, Farben oder ... die Vielfalt und Kombinationsmöglichkeiten sind groß, groß ist allerdings auch die Gefahr der Wiederholung. Neue überzeugende und über einen längeren Zeitraum tragfähige Mechanismen herauszukitzeln, das gelingt relativ selten. 2024 scheint in diesem Punkt ein gutes Jahr zu sein.

Normalerweise ist es bei Stichspielen ja so, dass der Gewinner eines Stiches die ausgespielten Karten der anderen kassiert. Nicht so beim deshalb ungewöhnlichen **3 Chapters** bei Amigo. Hier bekommen alle Spieler ihre Karten wieder zurück. Die Stiche drehen sich um *Sterne*, *Herzen* und *Kristalle*, die es dabei als Punktemarker zu gewinnen gibt. Dabei werden in jedem Stich die ausgespielten Karten miteinander verglichen. Alle zeigen ein Märchenmotiv, haben unterschiedliche *Fähigkeiten* und viele von ihnen korrespondieren direkt miteinander über *Symbole* und *Attribute*, die für das Einsammeln der *Punktemarker* relevant sind. Ebenfalls ungewöhnlich bei diesem Kartenspiel



Jede Karte ist anders bei **3 Chapters** bei Amigo. Es kommt daher darauf an, sie möglichst gut miteinander zu kombinieren.

ist, dass es in drei Stufen – den Kapiteln oder eben Chapters – gespielt wird. In Kapitel I suchen sich die Spieler eine erste Karte aus und geben den Stapel an den linken Nachbarn weiter. Das wiederholt sich, bis jeder acht Karten ausgesucht hat. Mit diesen werden im zweiten Kapitel die Stiche ausgespielt und erste *Sterne*, *Herzen* und *Kristalle* vergeben. Im dritten Kapitel vergleicht nun jeder für sich seine Karten und kassiert weitere Punktemarker. Die Kunst, wenn man so will, besteht darin sich passende Karten zusammenzustellen, die speziell am Ende korrespondieren und viele Punkte bringen.

In **Fischen** bei 2F-Spiele kassiert der Spieler mit der höchsten ausgespielten Karte die anderen Karten. So weit, so bekannt. Allerdings müsst ihr in der nächsten Runde mit diesen Karten weiterspielen. Gespielt wird über

acht Runden, jede gefangene Karte (es geht ja ums Fangen von Fischen) zählt 1 Punkt.

Stechen ist der eine Teil von **Kabaal** bei Corax Games. Der andere sind 16 *Geländekarten*, die offen ausgelegt sind. Beides hängt natürlich zusammen. Wer einen Stich gewinnt, darf seine Spielfiguren auf den *Geländekarten* platzieren. Hat jemand seine Figuren nach ein paar Runden in eine Dreierreihe gebracht, hat er das Spiel gewonnen. Thema? Es geht um Opferkulte und Dämonen. Das Artwork ist top.

Nachdem Schmidt die Vertriebsrechte für **Skull King** an Ravensburger abgeben musste, musste ein verwandter Nachfolger her. Er heißt, wie originell, **Skull Queen**. Wie schon beim Vorbild entscheiden auch bei diesem Stichspiel Sonderkarten über den Erfolg. Was das Spiel dabei ungewöhn-



Auch **12 Chips Trick** ist ungewöhnlich: Es ist ein Stichspiel mit *Pokerchips*.

lich macht, ist dass bestimmte Karten liegen bleiben können und sich bei späteren Stichen auswirken können.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Stichspielen gibt es bei der Strohmänn-Neuheit **Aurum** anstatt eines Bedienzwangs ein Bedienverbot. Wie der Titel schon sagt, spielt *Gold* eine Rolle. *Gold*-Karten sind immer Trumpf und gewinnen den Stich. Zuerst aber müssen alle mit einer Handkarte die Anzahl der Stiche ansagen, die sie zu gewinnen glauben. Den Stich gewinnt die

höchste Karte, doch wer die niedrigste Karte gespielt hat, bekommt dafür die *Gold*-Karte mit gleichem Wert und beginnt den nächsten Stich.

Unter den bemerkenswerten Stichspielen ist auch **12 Chip Trick** bei Wonderbow. Es kommt ursprünglich aus Japan. Gespielt wird hier nicht mit Karten, sondern mit *Pokerchips*. Man könnte es auch mit **17 und 4** mit *Farb- und Zahlenscheiben* umreißen. Darauf kommt es an: Deine Mitspieler sehen immer, welche Farbe deine *Chips* auf



„Ho, Ho, Ho, Schiff ahoi und Leinen los!“ Beim Kartenspiel **Skull Queen** versucht jeder Spieler, seine *Piraten* optimal zu positionieren und vor dem Überbordgehen zu bewahren.

der Hand haben – die roten haben die Zahlen 4 bis 9, die blauen die Zahlen 1 bis 3 oder 10 bis 12. Die Frage ist wie am Casinotisch: Gehst du mit? Am Ende darf die Summe der gewonnenen *Chips* nicht höher als 21 sein. Außer alle kommen drüber. Dann am liebsten besonders weit.

## Gelegt

Spätestens seit dem Dauerbrenner **Carcassonne**  sind Legespiele von unseren Spieltischen nicht wegzudenken. Aus dem Nichts entstehen dabei *Muster* und *Landschaften* auf dem Tisch. Auch im Jahr 2024 ist dieser Trend weiter aktuell. Die Ideen dafür unterscheiden sich aber immer mehr im eingesetzten Material.

Ganz klassisch angelegt wird beim wunderschön illustrierten **Camargue** von Abacus. Neben den landschaftstypischen *Lavendelfeldern* gibt es auch solche für *Getreide* und *Wald*, dazu kommen *Dörfer* und *Wasser*. Ziel ist es, eines der eigenen drei quadratischen *Handplättchen* möglichst punktrichtig auf den Tisch zu legen. Dabei wird die Zahl der in der Fläche benachbarten gleichfarbigen Plättchen mit den Kanten multipliziert, mit denen das neue Plättchen an die allgemeine Auslage in der Mitte anschließt. Bedingung dafür ist allerdings, dass die *Wege* auf den Plättchen stets fortgesetzt werden. Mit *Helfern* kann man sich in die besonders wertvollen Wertungen der anderen einklinken.

Etwas schwieriger wird es bereits beim Versuch, in **Calcada** bei Piatnik portugiesische *Gehwege* zu pflastern. Denn das eigene Spieltableau zeigt 25 Felder mit den Zahlen von eins bis fünf. Ein Plättchen darf nur auf ein Feld mit der Zahl gelegt werden, die zuvor beim Nehmen des Plättchen angesagt wurde. Dafür schiebt man einen *Pflasterstein*

in einer der fünf Farben auf dem Spielplan weiter. Lagen am Ausgangspunkt vier Steine und man verschiebt beispielsweise einen gelben Stein, so muss man danach ein gelbes Plättchen auf ein Feld mit der Vier auf dem eigenen Tableau platzieren. Dies geschieht mit dem Ziel, bei der Schlussabrechnung Plättchen gleicher Motive benachbart zu haben.

Zahlreiche neue Spiele arbeiten beim Anlegen mit besonderem Material. In **Herbstlaub** von Kobold platzieren wir *Laubblätter* aneinander. So entsteht während der Partie eine bunte Auslage. Die *Blätter* haben neben dem Stiel verschieden viele Spitzen. Wer diese aneinander legt, punktet. Man darf so *Pilze* platzieren, sein *Eichhörnchen* einen *Baum* heraufklettern lassen oder *Wildtierkarten* ablegen. Dreimal im Spiel gibt es *Frost*, nach dem letzten endet die Partie und auch die *Tiere* im Winterschlaf zählen. Ein echter Hingucker mit gelungenem Material.

Was das Material des nächsten Spiels mit dem Vorgang zu tun hat, der uns mehrmals täglich auf die Toilette führt, klären wir gleich auf. Zunächst aber zur Entspannung, die das Oberthema ist bei **Ananda** von Zoch. Das verwundert nicht, denn das Wort kommt aus dem Sanskrit und bedeutet „Glückseligkeit“ oder „Wonne“. Die erlangt man durch das An- und Aufeinanderlegen zweiteiliger *Bausteine*, wodurch langsam in der Tischmitte eine Art *Tempel* entsteht. Mit seinem *Mönch* zeigt man an, an welcher der sechs Farben man arbeiten möchte. Man darf mehrere Plättchen ausspielen, orthogonal angrenzend gleichfarbige Felder ergeben so den Flächenwert. Zu diesem kann man anschließend *Meditationskarten* gleicher Farbe ausspielen. Dafür gibt es neue *Bausteine* und *Karmapunkte* für die ausgespielten Karten. Ob dies meditativ oder doch eher aufregend ist, gilt es

zu erforschen. Sicher ist, dass die *Bausteine* aus sogenanntem Urea-Kunststoff bestehen. Urea ist nur ein anderes Wort für Harnstoff, der eine wichtige Rolle bei unserem Stoffwechsel spielt, ohne im Details darauf einzugehen, aber auch in der chemischen Industrie allerlei Anwendungen findet. Wenn dir bei anderen Spielen ähnliches Material unterkommt, beispielsweise bei dem wunderbaren **Ta Yü** (Kosmos, 1999) und Begriffe wie Harnstoffharz oder Harnstoff-Formaldehyd-Harz, kurz als UF-Harze bezeichnet – alles das Gleiche. Kein Pipifax!

Wieder anderes Spielmaterial befindet sich im Legekrimi **Sebastian Fitzek – Underground** bei Moses. Die Spieler haben sich als Gruppe in einem *Abwassersystem* verlaufen. Das *Wasser* steigt und ein *Entführer* ist der Gruppe

auch noch auf den Fersen. Werden sie rechtzeitig aus dem *Labyrinth* entkommen? Kooperative Aufgabe ist es hier, die bereits anfangs durch *Plateaus* dreidimensional modellierte Spielfläche über verschiedene Plättchen und *Brücken* so zu gestalten, dass die gemeinsame Spielfigur der Gruppe am Ende auf dem zehnten *Level* und somit an der *Ausgangstür* ankommt. Leider steigt zwischendurch das *Wasser* immer weiter und macht *Bauplätze* unbrauchbar. Zudem muss der fünfstellige *Code* für den *Ausgang* gefunden werden. Und die *Chips* dafür liegen natürlich meist an unzugänglichen Stellen. Das ist bereits in der Einsteigerversion eine echte Herausforderung. Profis nehmen die *Sanduhr* dazu, die den *Entführer* simuliert und sie zusätzlich stresst.

Ein haptisches Vergnügen ist das Le-



**Ananda**: Bei dieser Neuheit bei Zoch sind wir meditierende *Mönche* und errichten dafür einen *Tempel*. Womit wir bauen, hat Auswirkungen auf weiteres *Baumaterial* und *Punktekarten*, die wir brauchen.

gespiel **Intarsia** von Deep Print, bei dem sich alle am Tisch um die Renovierung ihres alten Pariser *Cafés* kümmern. Dazu sollen das *Parkett* mit Intarsien verschönert und *Tische* aufgebaut werden. Das Spielmaterial besteht aus lasergeschnittenem Holz, das in vier Teilen passgenau ineinander gesteckt werden kann und sich großartig anfasst. Zum Anlegen eines Holzteiles benötigt man Handkarten in den passenden Farben. Wer das geschickt anstellt, bekommt Punkte für den Einbau und neue *Werkzeuge*, die als Sonderkarten ausliegen und ab Erhalt Vorteile bringen. Das intuitive Spiel überzeugt neben dem Aussehen durch seine schlanken Regeln.

Eher klassische Ansätze werden dieses Jahr bei diesen Legespielen verfolgt. Auch sie belegen, dass ganz offensichtlich derzeit diese Art von Spielen Autoren und Verlage besonders beschäftigt. **Luminos** bei Schmidt, **Tangram City**  bei Huch, **Bonsai**  bei Kosmos, **Harmonies** bei Libellud, **Lumicora**  bei Deep Print/Pegasus (siehe Seite 12), **Leben in Reterra**  bei Hasbro und das Sequel **Dorfromantik – Sakura**.

## Gebaut

Mit großem Interesse wurde auch deshalb auf die Spielmesse in Essen im Herbst geschaut, weil dort Asmodee erstmals ein Exemplar eines Lego-Spiels zum Ausprobieren auf den Spieltisch stellte. **Monkey Palace**, entwickelt in dem neuen Asmodee-Studio Dotted Games, das nur Spiele mit den bunten Bauklötzen herausbringen soll. Lego selbst hatte vor 15 Jahren ja selbst derartige Brettspiele hergestellt, die jedoch recht aufgesetzt und nicht sonderlich erfolgreich waren. Was ist zu sagen? **Monkey Palace** funktioniert, sogar mit dicken Fingern an un-

geschickten Händen, es schaut absolut toll aus und hat einen fairen Preis. Spieltechnisch hält sich bei **Monkey Palace** der Innovationsgrad in Grenzen. Aber Familien werden ihre Freude daran haben, wenn sie über Kartenkombinationen *Säulen* und *Bögen* sammeln und verbauen, damit der *Palast* in die Höhe wächst.

**Make 'n' Break – Around the World** ist die neueste Variante der Ravensburger-Reihe. Dabei werden mit den *Bauklötzen* die bekanntesten Gebäude der Welt, je nach Variante, gemeinsam oder allein gegen die Zeit gebaut. Okay.

Wirklich gut ist jedoch **Tower up** aus Frankreich, das auf deutsch von Pegasus verlegt wird. Hier bauen die Spieler mit unterschiedlich hohen *Bauteilen* an *Wolkenkratzern*, die über die *Stadtbezirke* verteilt sind. Um im Wettbewerb der Stadtverwaltung vorne zu sein, müssen die Spieler den Bau ihrer *Wolkenkratzer* clever organisieren. Es ist einerseits ein Mehrheitenspiel, andererseits ein Spiel mit einer zweiten

Ebene, denn es kommt nicht nur darauf an, wie hoch die *Gebäude* sind, wem sie gerade gehören oder wo sie stehen, es geht auch den geschickten Einsatz der *Baumaschinen*, die das Punktekonto ordentlich auffetten können.

## Auf ins Grüne

Das richtige Thema für ein Brettspiel zu finden wird immer schwieriger. Historische oder länderspezifische Stereotypen zu produzieren ist dabei ebenso wenig opportun wie Gedankenlosigkeit beim Thema Diversität. Manche Redaktionen heuern kulturelle Beratung an, um ihre Spielthemen gegenchecken zu lassen. Andere entschuldigen sich gleich präventiv in der Anleitung für ungewollte Fehler.

Deshalb entwickeln sich momentan zwei Bereiche quasi als Escape-Räume für Themen-gestresste Spiele-Redaktionen: Da ist einerseits das Weltall, in dem man geschlechts- und hautfarbenbefreit eine eigene Weltordnung



**Tower up** ist vielschichtiger, als es den ersten Anschein hat. Nicht nur was und wo gebaut wird, zählt, sondern auch womit.

definieren kann. Andererseits bleibt unsere irdische Natur: Spiele mit Tieren als Protagonisten sind längst der Kinderecke entwachsen und liegen als Ökosysteme auf dem Tisch. Andere Neuheiten behalten vor allem die Pflanzenwelt im Auge. Es sprießt und blüht mittlerweile überall.

Augenfälligster Vertreter ist das Kartenspiel **Mischwald**, das in diesem Jahr zahlreiche Auszeichnungen erhielt, darunter den Deutschen Spielepreis. Das Kennerspiel um die Aufzucht verschiedener *Baumsorten* verückt die Spiel-

gemeinde bereits seit Herbst 2023. Denn die *Bäume* dienen als eigene Ökosysteme, an denen sich *Tiere* von *Vögeln* über *Hirsche* bis hin zu *Wölfen* einfinden und so Punkte liefern. Am Zug spielt man einen neuen *Baum* aus oder legt Karten im eigenen *Wald* an die *Bäume*, indem man sie zum Teil darunter schiebt. Alle *Nicht-Bäume* sind zweigeteilt: Entweder taucht rechts ein *Hase* oder links ein *Fuchs* auf. Welche Seite nutzt man? Oben flattern *Schmetterlinge*, unten buddeln *Maulwürfe*. Sie alle haben clevere Wechselwirkun-

gen, was die Abrechnung bei Spielende nicht ganz einfach macht.

Diese Hürde nimmt der Verlag nun durch eine neue App, die mit der Handy-Kamera alle Karten an einem *Baum* erfasst und so den besten *Wald* ermittelt. Lookout Games sorgt aber auch weiter für Nachschub – logisch bei einem Kartenspiel. Nach **Mischwald – Alpin** ist mit **Mischwald – Waldrand** diesen Herbst eine zweite Erweiterung erschienen. Und der Verlag signalisiert bereits, dass er mit dem Spiel noch einiges vorhat.

## Völlig losgelöst

Spielbegeisterte, die volle Taschen aus Fachgeschäften oder Spielermessen tragen und dabei einen ordentlichen Teil ihres Einkommens in ihr Hobby stecken – so wünschen sich das die Spielverlage. Die Realität sieht anders aus. Durchschnittlich 14 bis 15 Euro sei den Menschen derzeit ein Spiel wert, sagt Hermann Hutter, Sprecher des Spielverlage e.V. Die Deutschen sind mit 13 Euro pro Spiel noch knauseriger. Das bedeutet, der größte Teil des Umsatzes kommt weiterhin vor allem aus dem Massenmarkt, Spiele sind hier Mitbringartikel. Die Preisbereitschaft endet spätestens bei 20 Euro.

Es ist die Aufgabe jeden Verlags, in diesem Segment Butter- und Brot-Spiele zu produzieren, um für den gehobeneren Spielanspruch oder auch besser ausgestattete Spiele Luft zu haben. Das gilt seit langen Jahren. Mit der zunehmenden Internationalisierung des Spielmarktes hat sich aber im Segment der Expertenspiele eine Besonderheit entwickelt. Entweder werden durch sprachneutrales Material Möglichkeiten geschaffen, dass Verlage in anderen Ländern kostengünstig Lokalisierungen vornehmen und so die initiale Produktionsmenge nennenswert erhöht werden kann. Oder Hersteller holen sich über Portale wie Kickstarter, Gamefound und dergleichen von ihren Kunden eine Vorfinanzierung.

Echte Fans sind hier bereit, sehr viel Geld in ein Spiel zu stecken, das sie zuvor allenfalls auf Bildern im Internet gesehen haben und das erst Monate später produziert wird. Sie werden mit Boni geködert wie exklusiven, limitierten Auflagen oder zusätzlichen Finanzierungszielen, die weitere Extras für die Ausgabe freischalten. Die ist dann auch deutlich hübscher und besser ausgestattet als die späteren Retail-Versionen für den allgemeinen Handel.

Und deutlich großformatiger, denn die Kartons erreichen nie gesehene Ausmaße und Gewichte. Mittlerweile nutzen auch Publikumsverlage, dass bei echten Fans das Geld deutlich lockerer sitzt. So bringt Pegasus zu **Everdell** jetzt eine **Complete Collection** auf den Markt – mit fünf Erweiterungen in der „Collectors-Edition“. Zum stolzen Preis von 350 Euro, das Riesenspaket bringt 9,2 Kilo auf die Waage. Getoppt wird auch das noch von **Frosthaven** von

Stonemeier, auf Deutsch bei Feuerland. Der Karton erreicht die Dimension seines Vorgängers **Gloomhaven** und bringt bei einem Kaufpreis von 290 Euro satte 17 Kilo auf die Waage, wie Verlagschef Frank Heeren auf der Messe „Spiel Essen“ erklärt. Wohl um orthopädische Schäden beim Kunden zu verhindern, wird das Spiel gemeinsam mit einer Sackkarre verkauft! Siehe Bild links.

Ins Spieleregal passen die neuen Schmuckstücke wohl nicht mehr. Eher als Dauerausstellung in eine eigene Vitrine oder als permanentes Abenteuer auf den Spieltisch.



Auch andernorts geht es ins Grüne. Bei **Tree Society** von Next Move hausen neuartige Gesellschaften in den *Bäumen*. Sechs verschiedene *Gilden* bauen *Obst* an, über das sie *Geld* generieren – dicke grüne *Holzchips*. Nur zwei davon kann man in die nächste Runde mitnehmen. Also investiert man sie sogleich in *Gildenkarten*, auf denen *Marker* über drei Stationen aufsteigen. Das bringt nicht nur bei Spielende Punkte, sondern löst mit fast jedem Aufstieg auch Sonderaktionen aus. So wird die grüne *Baumkrone* zum Sehnsuchtsort, weit weg vom Alltags-Ärger auf dem Boden.

Doch auch ganz unten im *Moos* und *Gras* kann es nett sein. Im Mini-Kartenspiel **Pixies** bei Pegasus tauchen im Schatten der *Bäume* die kleinen, gleichnamigen *Fantasy-Lebewesen* auf. Jede Karte zeigt eine Zahl von eins bis neun, was ihr einen klaren Platz im dreimal drei Felder großen *Ökosystem* jedes Spielers zuweist. Wählt er eine Karte, spielt er sie entweder als *Waldboden* oder als *Pixie* an die korrekte Position.

eingängig und knifflig zugleich. Alle bekommen drei Handkarten mit sechs *Blumenfeldern*. Eine davon legen sie in ihre persönliche Auslage, wobei mindestens zwei Felder bereits Gelegtes überlappen müssen. Anschließend wird kontrolliert, ob man nun die Mehrheit in einer Farbe hat. In der Tischmitte liegen weitere Karten, die stets ein bis drei *Wertungssymbole* in einer Farbe zeigen. Solch eine Karte sammelt man ein, bevor man eine weitere Handkarte als neue Aufgabe für alle in die Mitte legt und auf drei Karten nachzieht. Eine kompakte, flott gespielte Neuheit.

Großformatiger werden die *Blumen* im noch abstrakteren **Flowers**, Nachfolger des Zweipersonenspieles **Mandala**. Nun lässt Lookout Games jedoch bis zu vier Menschen mitspielen und quadratische Karten in sechs Farben an die *Blüten* auf dem Spielplan anlegen. Sobald alle sechs Farben an einer *Blüte* auftauchen, gewinnen diejenigen die *Wertungsplättchen* in der *Blüte*, die die meisten Karten angelegt haben. Wer so

Markt durch **Giant Roc**. Alle pflanzen *Tulpen* an, um dafür bei Spielende Punkte zu erhalten. Unterwegs ist aber reichlich zu tun: *Personal* für den eigenen *Blumenhof* muss angeheuert, *Windmühlen* zu Entwässerung sollen errichtet, *Märkte* wollen besucht und der Fernhandel ins Laufen gebracht werden. Zentrum des Spieles sind die beiden persönlichen *Mühlräder*, die man ineinander dreht und daraus eine oder auch mehr Aktionen generiert. Das braucht mit neunzig und mehr Minuten deutlich länger im Vergleich zu den anderen hier vorgestellten Blumen- und Pflanzenspielen.

## Abgetaucht

Auch unter Wasser lassen sich abseits von den beschriebenen thematischen Problemen hübsche Brettspiele machen. Gleich mehrere davon beschäftigen sich in diesem Jahr mit den stark gefährdeten Korallenriffen. In **Aqua** von Sidekick Games bauen alle vor sich ein eigenes *Riff* aus Sechseckplättchen. Die zeigen meist drei verschiedene *Farbsegmente*, die, passend zusammgelegt, ein einfarbiges Sechseck ergeben. Hierauf siedelt sich sofort ein erfreuter Meeresbewohner wie ein *Clownfisch* oder ein *Seepferdchen* an. Das bringt schon einmal Punkte. Liegen die neuen *Riffgäste* in einer bestimmten Formation aus, werden davon größere und punktrreichere Tiere wie *Haie* oder *Rochen* angezogen.

Auch in **Lumicora**  von Deep Print geht es um den Aufbau eines *Riffs*. Erste Schwierigkeit ist aber, dass der *Kalksteinsockel* schnell zu klein wird und alle für ihre *Tableaus* neue *Kalksteine* beschaffen müssen. So kann man zweiteilige *Korallenplättchen* in vier Farben darauf legen und stapeln. Was exakt das Dilemma beschreibt. Anfangs zielt man auf möglichst viele Punkte pro

gleichfarbige Plättchen kombinieren kann, sammelt reichlich Punkte.

Um *Blumen*, präziser um *Tulpen*, geht es auch im anspruchsvollen Brettspiel **Die Blumenstraße**, einer Lokalisierung für den deutschsprachigen



**Lumicora** ist nur einer der vielen neuen Tauchgänge.

Farbe, wozu es notwendig ist, die *Korallenplättchen* zu stapeln. Später geht es um die Ansiedlung von *Seesternen* oder *Muscheln*, wofür eher eine flächige Ausdehnung sinnvoll ist. Zudem schnappt man den Mitspielern passende *Korallenplättchen* aus der Auslage in der Mitte weg, weil zu sehen ist, wer individuell für sich eine Farbe bereits gewertet hat.

Im würfelgetriebenen **Australis** bei Kosmos ist das Ansiedeln von *Korallen* nur eine Option. In der Meeresströmung vor der australischen Ostküste können die Spieler auch mit ihrer *Meeresschildkröte* voran schwimmen und so

beiden Erfolgreichsten Zusatzpunkte erhalten.

Der Zoch-Verlag lässt jetzt auch einen alten Bekannten abtauchen. Das Erfolgsspiel **Beasty Bar** aus dem Jahr 2014, bei dem *Tiere* um den Einlass in ein *Lokal* bitten, bekommt nach mehreren Erweiterungen mit **Beasty Bar – Down Under** einen eigenständigen Ableger. Nun versuchen eben *Oktopusse*, *Hai* oder *Delfine* einen Schluck am *Tresen* zu ergattern – wie auch immer der unter Wasser aussehen mag. Das Spielprinzip bleibt gleich: Stellt sich das fünfte *Tier* in einer Reihe an, werden die beiden ersten eingelassen und

Punkte sammeln. Das Spiel hat noch gleich zwei weitere Ebenen: Mit der Wegnahme eines Würfels aus der zentralen Auslage dürfen auch *Aktionskarten* gewählt werden, die – angelegt am eigenen *Tableau* – Boni geben, falls man später einen weiteren Würfel der Farbe wählt. Und am Ende jeder der fünf Runden wird mit einem Teil der Würfel noch ein Kampf ausgefochten, für den die

das hinten stehende kann gehen (oder schwimmen). Da alle Varianten von **Beasty Bar** kombinierbar sind, könnten die Meeresbewohner aber auch bald an Land auftauchen.

Ebenfalls zehn Jahre alt ist das Original des Mini-Spiels **Tiefseeabenteurer** von Oink Games, von dem bereits 300.000 Exemplare produziert wurden. Zum Jubiläum gibt es die Ausgabe **Tiefseeabenteurer – Turbo**, bei der neben überarbeiteten Komponenten zusätzlich drei neue Würfel im Spiel sind. Nun besteht einerseits die Möglichkeit, mit dem *Turbo* zur schnelleren Fortbewegung alle drei Würfel zu nutzen, was die Tauchgemeinschaft allerdings einen weiteren *Sauerstoffchip* kostet. Weiterhin sinken alle vom gemeinsamen *Boot* in die *Tiefsee* ab, um *Schätze* einzusammeln – je tiefer, desto wertvoller werden sie. Doch schafft man es rechtzeitig zurück zum *Boot*? Alternativ können aber auch nur zwei der drei Würfel ausgewählt werden – immerhin hat man jetzt eine Wahl.

Ein aufregendes Unterwasserduell verspricht **Kelp**, eine Neuheit für genau zwei Spieler von Wonderbow Games. Bei diesem komplett asymmetri-



Mit mehreren Auszeichnungen bedacht: **Mischwald** bei Lookout Games.

Punkte für zusammenhängende Farben und Symbole gibt es aber nur für doppelt belegte Plätze.

Ebenfalls ein Natur-Kartenspiel ist das abstrakte **Floral** bei Edition Spielwiese. Auch hier ist das Spielsystem



schen Spiel treten ein *Hai* und *Oktopus* gegeneinander an. Der *Tintenfisch* versteckt sich im *Seegrass* und versucht, viermal während der Partie zu fressen, ohne entdeckt zu werden. Der *Hai* versucht den *Oktopus* aufzuspüren und anzugreifen. Dafür hat er nur begrenzt Zeit, schließlich ist er hungrig. Während der *Hai* aus seinem Beutel Würfel zieht und so anordnet, dass er auf dem Spielplan verdeckte *Steine* umklappen kann, um zu sehen, wo sich sein *Gegner* befindet, operiert der *Oktopus* mit einem Kartendeck, das er permanent zu verbessern sucht. Die Spielidee hatte schon vor Erscheinen so viele Menschen begeistert, dass über 20.000 von ihnen das Spiel über Kickstarter vorbestellten.

## Tabubruch

Axel Schnerring ist ein junger Mann, der gerne, gut und viel spricht. Der in Bayern lebende Schwabe hat mit den **Wer lacht, verliert!**-Ausgaben (mit *Penis-* oder *Schweinsrüssel-Brillen* zum Aufsetzen) Spiele kreiert, die seit einigen Jahren die Deutschen in trinklus-

tige Partylaune versetzen. Das war ihm offenbar zu harmlos. spielwiese.at erzählt er von seiner Motivation ein Spiel zu machen, das jene Leute auf die harte Probe stellt, die von sich behaupten, sie stehen auf Schwarzen Humor. Dabei ist **Dark Humor** herausgekommen.

Ganz bewusst hat Axel Schnerring dafür verschiedene rote Linien überschritten. Die gezeichneten Spielkarten zeigen entweder einen hippigen *Jesus* oder *Hitler*. Oder beide. Beide „Helden“ klopfen darauf Sprüche oder sie tun irgendetwas. Einmal versohlt *Jesus* zum Beispiel *Hitler* den Hintern. Der Witz an der Sache, bei dem einem oft das Lachen im Hals stecken bleibt, ergibt sich, wenn drei solcher Karten zu einem kleinen Comicstrip zusammengefügt werden. Zuerst wird eine Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt, dann legt der aktive Spieler eine seiner Handkarten dazu. Er entscheidet, nachdem alle seine Mitspieler eine dritte Karte als Vorschlag legen, welche der „beste“ ist.

Axel Schnerring hat über den Illustrationen und Texten Monate lang gebrütet. Die Grenzen des guten Geschmacks hat er schnurstracks über-

quert, politische Korrektheit, Gendervorgaben und Wokeness erst gar nicht in Betracht gezogen. Vergiss, was Partyspielern bisher im Suff herausgerutscht ist und ihnen dann womöglich peinlich war. Hier wird die Enttabuisierung zum Prinzip erhoben.

Wenn **Dark Humor** als Satireprojekt angelegt war, dann wurde es erfolgreich umgesetzt.

## Schnippisch

Da ist **Leberschuss** vergleichsweise Kindergeburtstag, sogar wenn Alkohol im Spiel ist. Es ist keine Neuheit, das Spiel es schon seit zehn Jahren. Aber die beiden Brüder Stefan und Dennis Clasen aus der Bierstadt Dortmund haben sich damit diesen Herbst erstmals dem Publikum der Spielemesse in Essen gestellt. Da dort gefühlt 20 andere Anbieter ihre Trink- und Saufspiele verkauften, muss von einem Bedürfnis ausgegangen werden. Weil die anderen viel größere Stände hatten und Antipstinentzern wesentlich professioneller das Geld aus der Tasche zogen, widmen wir den Beitrag stellvertretend für das



Brüderpaar Clasen mit ihrem Spiel.

Genre den sympathischen Außenseitern. Die Sache ist einfach. Die Brüder liefern eine Kunststoffplane, die über den Tisch gezogen wird. An beiden Enden positionieren sich die Teams mit ihren *Getränkeflaschen*, die wie die *Kronkorken* auf bestimmte Felder kommen. Jetzt wird abwechselnd geschnippt und je nachdem wo der *Kronkorken* landet, müssen verschieden viele Schlucke aus der Pulle genommen werden.

## Crossover

Alea, Leadsänger der deutschen Rockband Saltatio Mortis, war das diesjährige Gesicht der weltweit größten Publikumsmesse für Brettspiele in Essen und lugte in voller Fantasy-Montur überdimensional auf die Besucher und Verkehrsteilnehmer herab. Warum ausgerechnet er?

Saltatio Mortis hat mit dem Projekt „Finsterwacht“ eine Genre-übergreifende Kooperation initiiert, in der der Verlag Ulisses Spiele, die Bestsellerautoren Bernhard Hennen und Torsten Weitze sowie die Rockband Rollenspiel,



Haba verfolgt mit **Point of View** ein interessantes Konzept: *Wimmelbild*-Erkundungen aus verschiedenen Perspektiven.

## Ansichtssache

Der in diesem Jahr durch eine Insolvenz schwer angeschlagene Verlag Haba hat ein besonders innovatives Spiel im Programm. Weit abseits der bekannten Kinderspiele in der gelben Box ist **Point of View** eine spannende kooperative Kommunikationsaufgabe, die auch reine Erwachsenenrunden fordert. In der ersten Ausgabe **Lost Places** ist die Gruppe als Expedition auf eine *Insel* unterwegs, auf der Merkwürdiges stattgefunden hat. Offenbar ist ein *Flugzeug* abgestürzt, *Gegenstände* liegen herum.

All dies sehen die bis zu vier Mitspieler auf einem eigenen *Wimmelbild* aus unterschiedlichen Perspektiven, sprich Himmelsrichtungen. In voller Besetzung erhält dazu jeder einen großen *Sichtschirm*. Nun wird über ein Paket Karten die Story gemeinsam durchgearbeitet, man kann sich alles auch über eine App vorlesen lassen. Zwischendurch müssen immer wieder Beobachtungsaufgaben gelöst werden. Zum Beispiel wird nach der korrekten Uhrzeit gefragt. Was tun, wenn die *Uhren* am Kirchturm aber unterschiedliche Zeiten anzeigen?

Tragen alle ihre Beobachtungen bei, können auch schwierigere Aufgaben gelöst werden. An jeder der vier aufeinander aufbauenden Kartenboxen spielt man ein bis zwei Stunden. Für Frühjahr 2025 ist ein weiteres Abenteuer in einem verlassenen *Vergnügungspark* angekündigt.



Nicht zu unterschätzen, auch wenn es optisch eine nüchterne Angelegenheit. ist: das Kennerspiel des Jahres 2024.

## Kurz die Welt retten

Bereits zum zweiten Mal hat Schmidt den Preis Kennerspiel des Jahres gewonnen. **E-Mission** heißt das Werk und befähigt uns den Klimawandel zu stoppen, wenn wir denn in dieser Simulation die richtigen Knöpfe drücken. Leider ist's nur ein Spiel. Was auch für **Catan – Energien** gilt, wo wir die Insel mit Energie versorgen sollen und das am besten klimaneutral. Schon im Herbst 2023 kam bei Queen Games **Future Energy** heraus. Auch wenn dort der Umweltaspekt mehr von der monetären Seite betrachtet wird, hat man den Eindruck, dass der Klimawandel langsam auch bei den großen Verlagen thematisiert wird.

Fantasy-Roman und Konzeptalbum rund um **Das Schwarze Auge** und die Welt von Aventurien verzahnen. In einer eigenen Box gibt es neben der CD samt Fan-Zeugs einen Roman und den Pen-and-Paper-Rollenspielband **Der letzte Sieg der Schwänin**.

Dass eine Rockband, deren Mitglieder sich noch dazu als bekennende (Rollenspieler) ausgeben, selbst ein Spiel herausbringen, ist nicht das erste Mal. 2019 erschien mit **Armata Strigoi** ein Kennerspiel, bei dem die Band Powerwolf als Team gewinnt oder verliert. Jeder Spieler repräsentiert einen der Powerwolf-Helden, die die *Festung* des Strigoi angreifen. Um zu gewinnen, müssen sie beide *Vampire* besiegen. Auch die schwedische Power-Metal-Band Sabaton mag's martialisch und beschäftigt sich mit militärhistorischen Themen, von denen viele in Verbindung zum Ersten oder Zweiten Weltkrieg stehen. **A Battle through History** hieß ihr Spiel.

Womöglich sind derartige Crossover bereits ein Trend. Nach Sabaton und Powerwolf kam diesen Herbst jedenfalls auch von der Metalband Blind Guardian ein Brettspiel auf den Markt: **Blind Guardian: From the other side**, ein kooperativer Dungeon Crawler.



Von den beiden Spielen haben wir die Schachtelrückseite gewählt, wo das Grundprinzip von **Slide** (links) und **Duck & Cover** veranschaulicht wird.

## Spiele aus dem Karree

**Skyjo**, **Hilo** oder **Allegra Grande** , um nur drei Spiele zu nennen, die mit einer Kartenauslage im Karree beginnen, sind an sich nichts Neues. Gut, dass neue Ideen dazu kommen. Zwei wurden im Herbst gelauncht und beide Spiele sind es wert sie sich genauer anzuschauen. Wir haben sie schon gespielt, beide machen Spaß.

Strohmann Games hat aus Frankreich **Slide** übernommen. Verdeckt liegen vor jedem zufällige Karten von 1 bis 10 im 4x4-Raster. Jeder deckt eine beliebige Karte auf und legt sie in die Mitte. Von dort nehmen die Spieler nacheinander eine Karte zu sich und bauen sie in ihr Raster ein, müssen sie dazu aber von einer Seite hineinschieben. Zweck: Kein Zahlenwert sollte am Ende allein stehen, weil dann zählt er minus. Bei **Duck & Cover** sind die Karten hingegen von Anfang an offen am Tisch, aber gleichfalls zufällig ausgelegt. Nun deckt ein Spieler eine Karte vom Nachziehstapel auf und alle müssen die Karte mit der gleichen Zahl (falls noch vorhanden) vor sich bewegen: Entweder damit eine andere Karte überdecken oder in eine Lücke oder an den Rand des Rasters legen. Der Zweck hier: Am Ende will jeder Spieler möglichst nur noch einen Stapel vor sich haben. Denn die kleinen Zahlen auf den Karten, da gibt es niedrige und hohe, sind böse, wenn sie bei Spielende noch zu sehen sind.

## Branche wird grüner

Wir denken, die Schrumpffolienhersteller in China werden nicht so rasch verlumpen, wenn immer öfter auf ihre Produkte verzichtet wird. Das ist dieses Jahr sehr gut bei mehreren Spieleherstellern zu beobachten. Anstelle mit Folie werden Schachteln zunehmend mit Klebpunkten verschlossen. Sind auch aus Kunst-

stoff, aber nur einen Bruchteil groß. Ravensburger hat vorgerechnet, dass allein bei seinen Puzzles 36 Tonnen weniger Schrumpffolie pro Jahr im Müll landen. Zugleich sind die Puzzleschachteln seit diesem Jahr etwas kleiner. Macht 231 Tonnen weniger Karton pro Jahr aus, was wiederum den CO<sub>2</sub>-Wert im Transport reduziert.



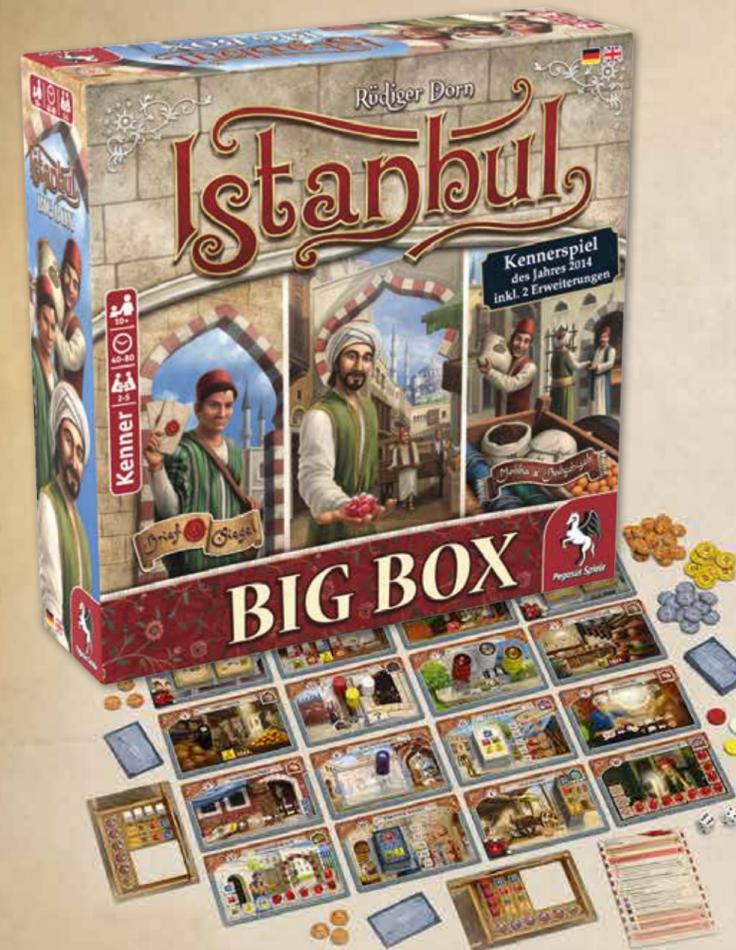
# 10

JAHRE



# Istanbul

# PORT ROYAL



**Wir feiern 10 Jahre Port Royal und Istanbul und gratulieren den Autoren Alexander Pfister und Rüdiger Dorn zu diesem Erfolg.**

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele

# Ausgezeichnet!

Es gibt mehr als nur „Spiel des Jahres“. Wir nennen in unserer Übersicht jene Spiele, die aktuell Träger einer Auszeichnung sind. Jedes von ihnen hat seinen eigenen Reiz.

Der Streifzug um die Welt beginnt in Deutschland. Nicht, weil Deutschland noch immer der größte Spielmarkt ist (andere Länder holen beträchtlich auf!), sondern weil hier auch mit dem Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ die Geburtsstunde der Spieleauszeichnungen schlug. Der rote Pöppel für das Spiel des Jahres ist nach wie vor die wichtigste Auszeichnung der Branche. Daher gebührt ihm auch der erste Platz in dieser Übersicht. Es folgen tabellenartig weitere nationale Auszeichnungen aus beinahe allen Ecken der Welt sowie mehrere Spezialpreise.

☑ = bei Redaktionsschluss Testbericht auf [www.spielwiese.at](http://www.spielwiese.at)

## Spiel des Jahres 2024

Die Auszeichnung wird seit 1979 vergeben. In diesem Jahr ging sie an **Sky Team** von Luc Rémond bei Kosmos. Es ist das erste Mal, dass ein Zweipersonnenspiel ausgezeichnet wird. Zwei Spieler sollen einen *Passagierjet* sicher zum Landen bringen. Dazu müssen sie – über Würfel, aber ohne direkte verbale Absprache – verschiedene Parameter im *Cockpit* einstellen. Aus der 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.“

Nominiert waren außerdem **Auf den Wegen von Darwin** von Grégory Gard und Matthieu Verdier bei Sorry We Are French und **Captain Flip** von Paolo Mori und Remo Conzadori bei PlayPunk.

## Kennerspiel des Jahres 2024

Die Auszeichnung für anspruchsvollere Spiele ging 2024 an **E-Mission** von Matt Leacock und Matteo Menapace bei Schmidt. Aus der 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.“

Nominiert waren außerdem **Die Gilde der fahrenden Händler** von Matthew Dunstan und Brett J. Gilbert bei Skellig Games und **Zug um Zug Legacy – Legenden des Westens** von Rob Daviau, Matt Leacock und Alan R. Moon bei Days of Wonder.

## Kinderspiel des Jahres 2024

**Die magischen Schlüssel** von Markus Slawitscheck und Arno Steinwender bei Game Factory ist eine Schatzsuche mit zauberhaftem Material. Aus der 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.“

Nominiert waren außerdem **Große kleine Edelsteine** ☑ von Wolfgang Warsch bei Schmidt und **Taco Katze Pizza Junior** von Dave Campbell und Thierry Denoual bei Blue Orange.

## Deutscher Spielepreis 2024

Beide Preise wurden im Rahmen der Messe „Spiel



Ein Blick auf die Siegerlisten zeigt – Stand Oktober 2024 – keinen klaren Favoriten. Diese vier Spiele konnten sich bei den verschiedenen Spieleauszeichnungen jeweils drei Mal an die Spitze setzen.

Essen“ im Herbst vergeben. **Mischwald** von Kosch bei Lookout Games ist 2024 ist als Sieger im Votum von Journalisten, Spieleclubs und Spielern hervorgegangen. In der Kategorie Kinderspiel ist der Preisträger **Die magischen Schlüssel** von Markus Slawitscheck und Arno Steinwender bei Game Factory.

## Spiel der Spiele 2024

**Mycelia** ☑ von Daniel Greiner bei Ravensburger ist der Hauptpreisträger des Österreichischen Spielepreises 2024. Zu ihm zählen auch folgende Unterkategorien:

### Spielehit für Karten 2024

**Finito** (Game Factory) von Garrett J. Donner, Brian S. Spence und Michael S. Steer

### Spielehit für Trendspiele 2024

**Chips** (Huch) von Mathieu Aubert und Theo Riviere

### Spielehits für Kinder 2024

**Garten-Gauner** (Ravensburger) von Fabrice Chazal und Anthony Perone

### Spielehits für Familien 2024

**Federflink** (Piatnik) von Julien Prothière und Juan Rodriguez

### Spielehits mit Freunden 2024

**Marsch der Krabben** (Huch) von Julien Prothière

### Spielehits für Experten 2024

**Sabika** (Strohmann) von Germán P. Millán

## À la carte 2024

Der Preis für das beste Kartenspiel eines Jahres wird von der Zeitschrift „Fairplay“ seit 1990 ver-

geben. In diesem Jahr ging er an **Mischwald** von Kosch bei Lookout Games ist 2024.

## Duali 2024

Der in mehreren Regionen Deutschlands aktive Ali Baba Spieleclub hat 2014 diesen Preis für das beste Spiel für zwei Personen aus der Taufe gehoben. Welches Spiel jeweils den Preis bekommt, wird von den Mitgliedern per Bewertung entschieden, in diesem Jahr war es **Caper – Europa** von Unai Rubio bei Feuerland. Das Spiel gab es zuvor als **Caper** bei Jumbo.

## Mind 2023

Mitglieder der Organisation der Hochbegabten Mensa zeichnen in verschiedenen Ländern Spiele aus, die das logische Denken herausfordern und fördern. Seit 2009 tut das auch das deutsche Mensa-Netzwerk in mehreren Kategorien. Der Abstimmungsprozess streckt sich über Monate, die Preisträger 2024 werden erst 2025 verkündet. 2023 wurde für „Kurze Spieldauer“ **Akropolis** ☑ von Jules Messaud bei Kobold ausgezeichnet. **Carnegie** von Xavier Georges bei Pegasus sahen die Mensa-Mitglieder in der Kategorie „Komplexes Spiel“ vorne und als bestes 2-Personen-Spiel **Splendor Duel** von Marc André und Bruno Cathala bei Space Cowboys.

## Mensa Select 2024

**First in Flight: A Historical Aviation Board Game** von Matthew O'Malley und Ben Rosset (Genius Ga-

mes); **Auf den Wegen von Darwin** von Grégory Grard und Matthieu Verdier (Sorry we are French), **The Vale of Eternity** von Eric Hong (Pegasus); **Die wandelnden Türme** von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer (Abacus)

**Lernspiel des Jahres 2023**

Darüber stimmt das Publikum der Stuttgarter Spielmesse in drei Altersklassen im November ab. Die Gunst fiel vergangenes Jahr auf **Summsalabim** von Karin Hetling bei Gaiagames und **Schwarmlichter** von Carlo Emanuele Lanzavecchia bei Haba sowie **Tokan** von Steffen Mühlhäuser bei Steffen Spiele.

**International Gamers Award 2024**

**Nucleum** von Simone Luciani und Dávid Turczy bei Giant Roc sowie **Sky Team** von Luc Rémond bei Kosmos

als bestes Zweipersonen-Strategiespiel und **Imperium – Horizons** von Nigel Buckle und Dávid Turczy bei Giant Roc als bestes 1-Personen-Spiel.

**Weitere nationale Auszeichnungen >**

In zahlreichen Ländern werden inzwischen Spielepreise vergeben. Das eine Mal von Jurys, das andere Mal durch Publikumswahl oder durch einen Verband. Zum Teil erhalten mehrere Spiele eine Auszeichnung. Hier eine Auswahl. Gibt es das Spiel auf deutsch, ist der deutsche Titel genannt, in Klammer der Verlag, bei dem das Spiel bei uns erschienen ist.

Zum Teil werden die 2024er-Preise erst noch vergeben, weil sich die Auszeichnung z.B. aufs Erscheinungsjahr bezieht. Auf [spielwiese.at](http://spielwiese.at) wird die Liste laufend ak-



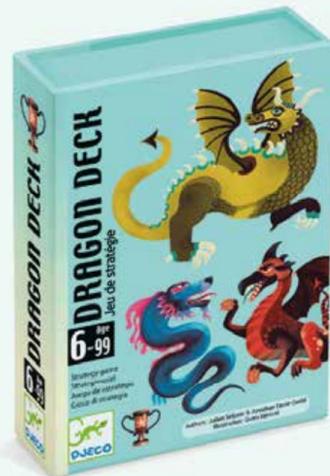
**MEMO LUNCH**

Ein erstes Kooperations- und Gedächtnisspiel

Autor: **Emilie & Jérôme Soleil**  
Design: **Edouard Manceau**

Bob hat einen erstaunlichen Appetit und isst nicht alles, was du ihm hinstellst. Kannst du dir alle Gegenstände merken, die er verschlungen hat?

Ein lustiges kleines Spiel, das dein Gedächtnis auf die Probe stellt!



**DRAGON DECK**

Kartenspiel

Autoren: **Julien Seisson & Jonathan Favre-Godal**  
Illustration: **Gwen Keraval**

Wer wird Drachenmeister? Nimm die stärksten Drachen, um die Duelle zu gewinnen.

Aber vergiss nicht: FEUER schlägt WALD, WALD schlägt WASSER und WASSER schlägt FEUER!

Spielidee: In der ersten Phase des Spiels wählt ihr eure Drachen, mit denen ihr kämpfen wollt.

In der zweiten Phase finden dann die Duelle statt – wie in einer Partie Schere, Stein, Papier. Ein Spiel für 2 Spieler.



Erhältlich für B2B und B2C auf [www.fuernis.com](http://www.fuernis.com)

Bezeichnung	Land	Familie/Erwachsene	Kinder
Gouden Ludo 2023 (Vlaamse Spellenprijs)	Belgien	Familien: <b>Die wandelnden Türme</b> von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer (Abacus); Experten: <b>Woodcraft</b> von Ross Arnold und Vladimír Suchý (Pegasus)	
Guldbrikken 2024	Dänemark	Kenner: <b>Die weiße Burg</b> von Israel Cendrero, Sheila Santos bei Kosmos; Familie: <b>Scout</b> von Kei Kajino (Oink Games); Erwachsene: <b>Mischwald</b> von Kosch (Lookout Games); Partyspiele: <b>Hitster</b> von Marcus Carleson (Jumbo); Jury-Spezialpreis: <b>Noobs im Weltraum</b> von Johannes Krenner, Markus Slawitscheck (Kosmos)	<b>Piratrix</b> von Romaric Galonnier (Djeco)
Vouden Peli 2024	Finnland	Familie: <b>Orbito</b> von Yossef Sonnenfeld (FlexiQ Games); Strategie: <b>El Grande</b> von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich (Hans im Glück); Partyspiel: <b>Telepaattori</b> (k.A.)	<b>Pikkuapinat</b> (Leikkien Group)
As d'or – Jeu de l'annee 2024	Frankreich	<b>Trio</b> von Kaya Miyano (Cocktail Games); Experten: <b>La Famiglia</b> von Maximilian Maria Thiel (Feuerland); Insiderspiel (vergleichbar mit Kennerspiel): <b>Faraway</b> von Corentin Lebrat und Johannes Goupy (Kosmos)	<b>My Puzzle Adventure</b> von Antonin Boccara und Romaric Galonnier (Game Flow)
Gioco dell'anno 2023	Italien	<b>Challengers!</b> von Johannes Krenner, Markus Slawitscheck (1 More Time Games)	
Japan Boardgame Prize 2023	Japan	Jurypreis: <b>Akropolis</b> von Jules Messaud (Kobold); Publikumspreis: <b>Challengers!</b> von Johannes Krenner, Markus Slawitscheck bei 1 More Time Games	
Bistro Spill 2023	Luxemburg	<b>Quando</b> von Jannik Walter und Reinhard Staupe (Kendi Spiele)	
Niederlandse Spellenprijs 2023	Niederlande	Familie: <b>Die wandelnden Türme</b> von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer (Abacus); Kenner: <b>Heat</b> von Asger Harding Granerud und Daniel Skjold Pedersen (Days of Wonder); Experten: <b>Schlafende Götter</b> von Ryan Laukat (Schwerkraft)	
Arets Spill 2023	Norwegen	Familie: <b>Cascadia</b> von Randy Flynn (Kosmos); Party: <b>Top it</b> (Amo Games)	<b>Planken-Plumpser</b> von Florian Sireix, Benoit Turpin (Ravensburger)
Gra Roku 2024	Polen	Familie: <b>MLEM – Die Astrokatzen</b> von Reiner Knizia (Rebel); Experten: <b>Hegemony</b> von Vangelis Bagiartakis und Varnavas Timotheou (Portal Games); Themenspiel: <b>Assassin's Creed: Brotherhood Of Venice</b> von Thibaud de la Touanne, Fabrice Lamidey, Manuel Rozoy (Portal Games), Spiel für 2: <b>Sky Team</b> von Luc Rémond (Kosmos); Partyspiel: <b>Hitster</b> von Marcus Carleson (Jumbo); Kenner: <b>Wonderland's War</b> von Ben Eisner, Tim Eisner und Ian Moss (Mirakulus)	<b>Banda Pand</b> von Przemek Wojtkowiak (Egmont Polska)
Jogo do Ano 2024	Portugal	<b>Nucleum</b> von Simone Luciani und Dávid Turczy (Giant Roc)	
Årets spel 2023	Schweden	Familie: <b>Fauna</b> von Friedemann Friese (Huch); Erwachsene: <b>Cascadia</b> von Randy Flynn (Kosmos)	<b>Den magiska Skogen</b> (Tactic)
Swiss Gamers Award 2023	Schweiz	<b>Faraway</b> von Johannes Goupy und Corentin Lebrat (Kosmos); Familie: <b>Nekojima</b> von David Carmona, Karen Nguyen (Huch)	
Juego del Ano 2023	Spanien	<b>Scout</b> von Kei Kajino (Oink Games)	
Hra Roku 2024	Tschechien	<b>Scout</b> von Kei Kajino (Oink Games)	<b>Foxy</b> von David Spada (Tlama Games)



# Das Ding: Die klassische Spielkarte

**Bube, Dame, König ... Die klare Abstufung ist eine Analogie zu den realen Verhältnissen ihrer Zeit. Spielkarten können viel erzählen.**

**BEDARF.** Allein im belgischen Tournhout verlassen 1,5 Millionen Decks mit klassischen Spielkarten die weltgrößte Karten-spielfabrik Cartamundi. Pro Tag. Dem muss ein entsprechend hoher Verbrauch gegenüber stehen. Dazu mögen unzählige Damenkränzchen zählen, vor allem aber ist es das Glücksspielbusiness mit legalen und noch mehr illegalen Casinos und Pokerrunden. Denn hier gilt: Originalverpackte Blätter sind in eine Klarsichtfolie eingeschweißt, um den Kunden oder den Mitspielern anzuzeigen, dass die Partie mit einem neuen, nicht gezinkten Blatt gespielt wird.

**URSPRUNG.** Heute übliche Spielkarten dürften sich von dem

4x13-Blatt mit 52 Karten ableiten, das schon Johannes von Rheinfelden 1377 bekannt war, ein Blatt zu zehn *Zahlkarten* und drei *Hofkarten*. Johannes von Rheinfelden, geboren um 1340 in Freiburg im Breisgau, war ein Dominikaner und Schriftsteller. Er verfasste die älteste in Europa bekannte Beschreibung von Spielkarten. Im System eines 52-Karten-Blatts hat jede Karte einen hierarchisch abgestuften (Zahlen-)Wert und eine von vier Farben. Das Ass als 1 leitet sich übrigens vom lateinischen „as“ ab, der kleinsten Währungseinheit im europäischen Mittelalter.

Schon mit einem solchen klassischen Blatt lassen sich viele Tausend verschiedene Kartenspiele spielen. Bereits dieser Um-

stand bietet der Wissenschaft ein breites Forschungsfeld, das umso größer wird, wenn die unzähligen Variationen und Abarten des Mediums Spielkarte unter die Lupe genommen werden. Die Erkenntnisse wie, womit und weshalb sowohl in gehobenen als auch in niedrigen Kreisen gespielt wurde, lassen schließlich tief in die jeweiligen gesellschaftlichen Bedingungen blicken.

**UNTERSCHIEDE.** Dabei haben sich die Kartenblätter einerseits regional entwickelt, andererseits wirkten sich bestimmte Änderungen im Laufe der Zeit durchaus global aus. Bestes Beispiel dafür ist, dass vom einfachen Bild zur Darstellung über Kopf übergegangen wurde und die

## Das französische Blatt

Weltweit wird mit dem sogenannten französischen Blatt Karten gespielt. Es gilt als am weitesten verbreitet. Den *Hofkarten*, also *König*, *Dame* und *Bube*, wurden von Kartenmachern früh historische oder mythologische Personen zugeordnet. Zum Teil wurden deren Namen mitgedruckt. Eine der frühesten bekannten Zuordnungen war und ist:

- *Kreuz-König*: Alexander der Große
- *Pik-König*: David
- *Herz-König*: Karl der Große
- *Karo-König*: Julius Caesar
- *Kreuz-Dame*: Maria
- *Pik-Dame*: Pallas Athene (griechische Göttin der Weisheit)
- *Herz-Dame*: Judith (biblisches Ideal der Frömmigkeit)
- *Karo-Dame*: Rachel (biblische Figur als Ideal der Schönheit)
- *Kreuz-Bube*: Lancelot, der Ritter aus der Artussage
- *Pik-Bube*: Holger Danske, ein Gegenspieler Karls des Großen, König in Dänemark
- *Herz-Bube*: Lahire (Étienne de Vignolles), ein Kämpfer an der Seite von Jeanne d'Arc
- *Karo-Bube*: Hektor von Troja oder auch Roland, ein Paladin Karls des Großen



## Das deutsche Blatt

Das Deutsche Blatt kennt die Farben Eichel, Laub, Herz und Schellen. Die Namen für die verschiedenen Farben weisen teils deutliche regionale Unterschiede auf. Neben den Karten mit Zahlenwerten gibt es die vier Bildwerte *Unter* (auch *Bauer*), *Ober* (auch *Dame*), *König* und *Daus* oder *Sau*. In den meisten heute gebräuchlichen Varianten reichen die Kartenwerte von 6 bis 10 sowie *Unter*, *Ober*, *König* und *Ass*.



## Das Ungarische/Mitteuropäische/Doppeldeutsche Blatt

Erbe der Habsburger-Monarchie: In Österreich, Ungarn, der Slowakei, Slowenien, Kroatien, Teilen Bosniens und Teilen Tschechiens ist ein Blatt in Verwendung, das dieselben Farben wie das moderne Bayerische Blatt verwendet und mit Persönlichkeiten aus „Wilhelm Tell“ bebildert ist.

*Unter*, *Ober* und *Daus* (Ass) jeder Farbe zeigen jeweils eine bestimmte Person aus Friedrich Schillers Drama oder eine Jahreszeit (*Daus*). Diese sind unter anderem *Herz-Ober* als Hermann Gessler, *Grün-Unter* (*Laub*) Walter Fürst und *Eichel-Ober* Wilhelm Tell selbst. Das *Eichel-Daus* zeigt beispielsweise eine alte Frau, die Feuerholz trägt und den *Winter* darstellt.

Interessanterweise ist trotz der Bebilderung mit Persönlichkeiten aus der Schweizer Geschichte dieses Blatt in der Schweiz nahezu unbekannt.

Werte und Farben in allen Ecken gedruckt wurden. Damit wurde es gleichgültig, wie man die Spielkarte in der Hand hält – ihr Wert ist immer sofort und jederzeit sichtbar. Nur wenige Kartenspielflächen widersetzten sich dieser Entwicklung, zum Beispiel der **Jass** im alemannischen Raum.

Nachweisen lassen sich Spielkarten in Europa erst seit dem letzten Drittel des 14. Jahrhunderts. Ihren Ursprung haben die Spielkarten in Ostasien, wo die Herstellung von Karton früher als in Europa einsetzte. Die Symbole europäischer Spielkarten sind üblicherweise vier Farbzeichen, deren Namen und Gestaltung sich je nach Kulturraum unterscheiden.

**FORMATE.** Wir im „Westen“ sind handliche rechteckige Karten im Verhältnis von etwa 6x9 Zentimeter gewohnt. Traditionelle indische Spielkarten sind hingegen rund und ostasiatische/chinesische Spielkarten haben als typische Form das lange Hochrechteck.

## Farbzuordnungen im Vergleich

Deutsches Blatt	Eichel	Laub	Herz	Schellen
Französisches Blatt	Kreuz	Pik	Herz	Karo
Schweizer Blatt	Eicheln	Schilten	Rosen	Schellen

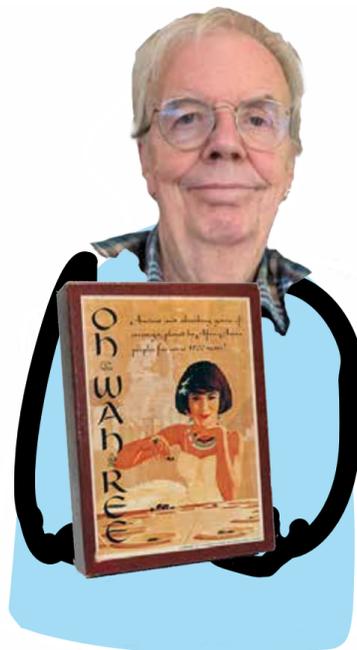
## Hinweis

Noch bis 27.11.2024 ist auf der Mediathek von Arte die Dokumentation „Ass im Ärmel – Faszination Kartenspiel“ abrufbar.

# Spiele fürs Leben

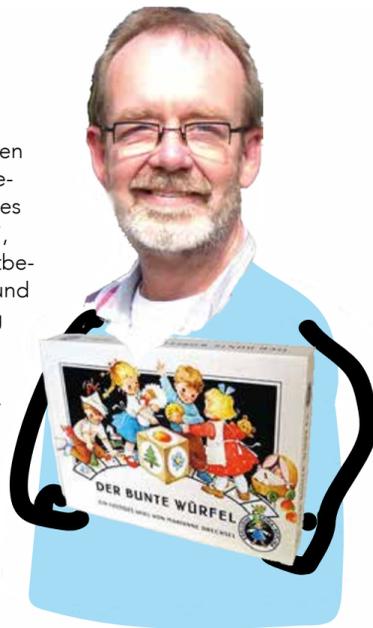
Wir haben drei prominente Spieler gefragt, welche Spiele sie am meisten geprägt haben.

Ich bin Spätzünder. In meiner Kindheit spielten Brettspiele keine wichtige Rolle. Mein Vater versuchte vergeblich, aus mir einen guten Schachspieler zu machen. Erst mit Mitte 20 entdeckte ich, dass Spiele es wert sind, sich intensiver mit ihnen zu beschäftigen. Das Erweckungserlebnis passierte in einer Mittagspause, als ich einen Presseshop entdeckte, der in seinem Obergeschoss eine unfassbare Menge an Brettspielen feilbot. Das Besondere: Man durfte die Schachteln öffnen und die Spielanleitung lesen. In **3M**-Buchkassetten steckten Werke von Alex Randolph und Sid Sackson und lösten die Begeisterung für ein bis heute andauerndes Hobby in mir aus.



**Knut-Michael Wolf**, bekannt über sein Kürzel kmw, prägte die jüngere Spielegeschichte in Deutschland maßgeblich mit. Einmal als Herausgeber der „Pöppel-Revue“, einmal als freiberuflicher Redakteur, der einigen später mit Preisen bedachten Spielen den letzten Schliff verlieh.

**Karsten Höser** zählt zu den Urgesteinen der Spieleszene. Er war Herausgeber des Magazins „Spiel & Autor“, leitete verschiedene Wettbewerbe für Spieleautoren und führt den Spielautorentag im Mittleren Ruhrgebiet durch. Seit 1991 gibt er das Spielmagazin „Spielerei“ heraus. Im Brotberuf ist Karsten Höser Stadtteilmanager in Bochum-Langendreer.



**Der bunte Würfel** von Spika war mein Einstieg in die Spielwelt. Meine Mutter spielte es schon sehr früh mit uns, da wir noch keine Zahlen kennen brauchten. Wir lernten zu gewinnen und viel wichtiger zu verlieren. Regelmäßig bekamen wir Spiele aus der damaligen DDR zugeschickt. Später folgten Spiele von MB, die der Junge mit dem Gong vorstellte; sie lagen regelmäßig unter dem Weihnachtsbaum. Alle Spiele befinden sich auch noch in meiner Sammlung. In den folgenden Jahren waren **Das Verrückte Labyrinth**, **Inkognito** und **Mare mediterraneum** Meilensteine meines Spiele-Lebens. Hinter jedem Spiel stehen für mich wichtige Ereignisse, die mein Leben geprägt haben. Mein Herz schlägt für schöne Holzspiele. Mittlerweile kommen Spiele auf den Tisch, die neben dem Spielen das gesellige Beisammensein und zusammen Spaß haben, im Vordergrund stehen.



Geht man auf die Website von **Birgit Irgang**, findet man unter Referenzen auch mehrere bekannte Spieleverlage im In- und Ausland. Sie ist vereidigte Diplom-Übersetzerin. Sie hat vielen Spielen im In- und Ausland erst Leben eingehaucht, indem sie die Regeln für die jeweilige Sprachregion in eine verständliche Spielanleitung dokumentierte. Um nur ein paar bekannte aus einer langen Liste zu nennen: **Die Quacksalber von Quedlinburg**, **Carcassonne** ☑, **Zug um Zug** ☑ oder auch **Scotland Yard Junior**.

Welche Spiele mich besonders geprägt haben, ist gar nicht so leicht zu beantworten. Ich habe tatsächlich schon als Kind sehr gern und viel gespielt. So lange ich zurückdenken kann, kamen in meiner Familie oft Brett- und Kartenspiele auf den Tisch. Anfangs waren es vor allem Klassiker wie **Mensch ärgere dich nicht**, **Malefiz**, **Memory** und **Yahtzee**, aber auch die jeweiligen „Spiele des Jahres“, die oft eins von uns Kindern zu Weihnachten geschenkt bekam. Darüber hinaus spielten wir zuhause häufig **Doppelkopf**, und besonders gern mochte ich **Abenteurer Tierwelt**.

Schon während der Schulzeit begann ich, dank meines damaligen, spielebegeisterten Partners nebenbei im „Deutschen Spiele-Archiv“ zu arbeiten, das auch die Geschäftsstelle für „Spiel des Jahres“ war. Ab da stand mir dann sozusagen die ganze große Welt der Spiele offen. In dieser Zeit stand unter anderem **Tichu** ganz hoch im Kurs: Ich singe in einem Konzertchor, bei dem eine Weile keine Pause verging, ohne dass schnell ein paar Runden **Tichu** gespielt wurden.

Ich begann, auf Spielereisen zu fahren, für verschiedene Tageszeitungen und Fachzeitschriften Rezensionen zu schreiben und neben meinem Übersetzungsstu-

dium für Spieleverlage zu arbeiten. In dieser Zeit war **El Grande** ein Dauerbrenner, den ich für Hans im Glück auf zahlreichen Messen erklärt habe. Während meines Studiums konnte ich meinen Freundeskreis unter anderem für **Bohnanza** begeistern. Schon bald entstanden meine ersten professionellen Übersetzungen im Spielbereich – so konnte ich Hobby und Arbeit wunderbar miteinander kombinieren.

Trotz der Flut an Neuheiten schaffen es einige ältere Spiele immer wieder bei uns auf den Spieltisch. Das ist vor allem **Exxtra**, das seit vielen Jahren Woche für Woche als Absacker gespielt wird. Aber auch **Heiße Schlacht am kalten Büfett**, **Zoff im Zoo** und **Can't stop** gehen immer.

Von den Neuheiten der letzten Jahre ist vor allem **Die Crew** zu nennen, die mich sehr nachhaltig fasziniert – Teil zwei noch mehr als Teil eins. Aber je nach Runde hole ich auch sehr gern **Just One**, **Scout**, **Nebel über Carcassonne** oder **Tippi Toppi** hervor.

# Auf zur Schnäppchenjagd!

Nach dem Umsatzhoch in der Pandemie kam die Ernüchterung voller Lagerregale. So landeten 2023 und 2024 überdurchschnittlich viele Spiele auf der Abschlusssliste der Verlage. Die hier aufgelisteten Spiele sind in diesen beiden Übergangsjahren aus dem Programm genommen worden. Das ist deine Chance, bestimmte Spiele noch im Laden zu ergattern. Womöglich mit Abverkaufsrabatt, den es nicht nur bei Online-Händlern gibt.

Die Spiele sind alphabetisch gereiht, nach dem Titel folgen Spieleautor (soweit bekannt), Verlag, die Spieleranzahl, die Altersempfehlung und die Art des Spiels. Ein eigenes Symbol kennzeichnet Spiele, von denen du eine Spielkritik auf [spielwiese.at](https://www.spielwiese.at) findest. Und damit Verwechslungen und Fehlkäufe ausgeschlossen sind, wird nach dem bewährten Ampelsystem der Spieledatenbank [spielescout.info](https://www.spielescout.info) darauf hingewiesen, ob es das gleiche Spiel schon einmal gab oder eine Neuauflage vorhanden ist.

**LIZENZTHEMEN.** Bewährte Spielsysteme werden oft mit bekannten Charakteren als „Namensgeber“ aufgemotzt. Dabei ist es durchaus üblich, dass die Rechteinhaber für ihre Film- oder anderen Charaktere die Lizenzen abgestuft an mehrere Spielefirmen vergeben. Spiele zu „Die Eiskönigin“, als Beispiel, findet man bei verschiedenen Verlagen. Weil diese Spiele in der alphabetischen Reihung an unterschiedlichen Stellen auftauchen würden, haben wir Spiele mit bestimmten Charakteren jeweils in einer eigenen Gruppe zusammengefasst. Das erleichtert dir die Übersicht, wenn dein Kind zum Beispiel auf alles abfährt, was mit den „Paw Patrol“ zu hat. Auch bestimmte Spielereien sind so zusammengefasst.

## Adieu! Kinderspiele von A bis Z

- 4 am Strand** • Haba • Setzspiel • 2 • 5 •
- 4 gewinnt – Kartenspiel** • Hasbro • Kartenspiel • 2 bis 4 • 6 •
- 4 in einer Reihe** • Die Spiegelburg • Setzspiel • 2 • 6 • 4 gewinnt als Reisespiel
- 44 Cats** (alphabetisch)
- 44 Cats – 4 in 1** • Clementoni • Spielesammlung • 1 und mehr • 3 • Sammlung erster Spiele
- 44 Cats – Memo** • Clementoni • Merkspiel • 2 bis 8 • 4 • Zur TV-Serie. Es gibt Ausgaben mit unterschiedlich vielen Bildpärchen
- 50 bärenstarke Tierrätsel** • Charlotte Wagner • Moses • Ratespiel • 1 und mehr • 6 •
- 50 Jahre Big Bobby Car – Memo** • Noris • Merkspiel • 1 bis 4 • 3 • 24 bunte Motivkarten aus einem halben Jahrhundert Spielwarengeschichte
- 50 Logikrätsel für kleine Rätselfreunde** • Philip Kiefer • Moses • Denkspiel • 1 und mehr • 8 • 50 Aufgaben rund um das Thema Logik
- 50 lustige Bilderrätsel für kleine Knobelfreunde** • Ari Plikat, Charlotte Wagner • Moses • Ratespiel • 1 und mehr • 6 •
- 50 lustige Spiele für unterwegs** • Silvia Schmitz • Moses •



- Spielesammlung • 1 und mehr • 6 • Spiele auf Karten
- 50 magische Fantasierätsel** • Ari Plikat, Charlotte Wagner • Moses • Ratespiel • 2 bis 6 • 6 •
- 50 Spaßrätsel zum Kaputtlachen** • Ari Plikat, Charlotte Wagner • Moses • Ratespiel • 1 und mehr • 6 • Quatschrätsel
- 50 sportliche Rätsel für fitte Köpfcchen** • Nicola Berger, Michael Reimann • Moses • Ratespiel • 1 und mehr • 6 •
- 50 Zootiere** • Carola von Kessel • Moses • Wissensspiel • 1 und mehr • 6 • Erkennen und bestimmen
- Ab auf die Arche** • Antje Gleichmann • Haba • Kooperationspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • Plättchen aufdecken und alle Tiere trockenen Fußes auf die Arche bringen
- Ab ins Bett!** • Kristin Dittmann • Haba • Legespiel, Zuordnungsspiel, • 2 bis 6 • 6 • Wenn die Kinder ein gutes Gedächtnis und auch ein bisschen Glück beim Aufdecken der Plättchen haben, gelingt es ihnen, die Tiere schnell ins Bett zu bringen
- Abenteuer Pferd** • Noris • Wissensspiel • 2 bis 4 • 7 • Quizspiel mit 550 Fragen rund ums Ross
- Adventure Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Ruf der Wildnis**. 50 Rätsel
- Affenschlau – Vorschule** • Noris • Zuordnungsspiel • 1 bis

Schema: Titel • Autor(en) • Verlag • Art des Spiels • Spieleranzahl • Altersempfehlung • Informationen • Angaben ohne Gewähr



# ROTE LISTE

Kinderspiele

6 • 5 • Gab es schon als **Affenschlau** bzw. als **Vorschule** in der Reihe **Spaß am Lernen**. Was bei Ravensburger ein **Elefant (Mein Quiz-O-Fant)** war, ist hier ein **Affe**: Er zeigt bei diesem Quizspiel wie von Geisterhand immer auf das Feld mit der richtigen Lösung.

**Agent Doppelnull** • Wolfgang Dirscherl • IQ-Spiele • Deduktionsspiel • 2 • 7 • Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Top Agenten. Mit Köpfchen und etwas Glück versucht jeder der beiden Kontrahenten, möglichst schnell die Doppelnull-Agenten des Mitspielers zu entlarven.

**Aladdin & die Wunderlampe** • Tiago Damey • Purple Brain Creations • Sammelspiel • 2 bis 5 • 7 •

**Aladdin und die Wunderlampe** • Jumbo • Sammelspiel • 1 bis 4 • 3 • Finde vor dem bösen Zauberer Mustafa die fünf magischen **Edelsteine**! Auch mit einer kooperativen Variante. **Lampe** mit Licht- und Soundeffekten.

**Alle meine Fahrzeuge** • Marco Teubner • Ravensburger • Zuordnungsspiel • 1 bis 3 • 2 •

**Alle meine Tiere** • Jens Merkl • Ravensburger • Tiptoi • 1 bis 4 • 3 bis 4 • Es geht um den Zahlenraum 1 bis 10.

**Allgemeinwissen für Kinder** • Noris • Wissensspiel • 2 bis 6 • 6 • Hinweise werden gegeben, sobald ein Kind die Antwort glaubt zu wissen, **haut es auf die Quietsche**.

**Animal Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 50 tierisch verwickelte Rätsel voller Geheimnisse.

**Animomix** • Babayaga • Djeco • Zuordnungsspiel • 2 bis 3 • 3 • Nach dem Prinzip von **Monstermix**, aber hier müssen die passenden Teile zusammengefügt werden.

**Apple Garden** • Beleduc • Sammelspiel • 2 bis 6 • 4 • **3D-Baum** zum Obstpflücken.

**Aquanemo** • Janod • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 6 • Angelspiel

**Aquarium Logic** • Sébastien Decad • Djeco • Denkspiel • 1 • 7 • 30 Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen

**Around the World** • Matthew Dunstan, Théo Rivière • Djeco • Laufspiel • 2 bis 4 • 6 • Als Erster **Postkarten** aus den vier Ecken der Welt (Spielplan) versenden

**Auf dem Weg durch die Bibel** • Coppenrath • Laufspiel • 2 bis 4 • 6 • **Leiterspiel** mit christlichem Thema

**Autorelli** • designdirect • Schmidt • Spielesammlung • 1 bis 4 • 3 • Vormalig **Kunterbunte Autorelli** bei Selecta. Spielesammlung mit Vorlesegeschichten.

**Baby Shark – Memo** • Clementoni • Merkspiel • 2 bis 6 • 3 • 48 Kärtchen. Zum Internet-Phänomen

**Badehase** • Miriam Koser • Haba • Spielesammlung • 2 bis 4 • 2 • Spielesammlung rund um die Badewanne

**Bambi – Mixtett** • ASS • Kartenspiel, Merkspiel • 2 bis 3 • 5 • Wie **Quartett**, aber man spielt Memo-mäßig gegen die Auslage sowie mit zusätzlichen Aktionskarten und einer Spielfigur.

**Banditti** • Karin Hetling • Beleduc • Deduktionsspiel • 2 bis

4 • 4 • Durch schlaue Fragen und logisches Kombinieren wird herausgefunden, wo die anderen Räuber ihre Beute versteckt haben.

**Baskettack** • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 2 • 8 • Basketball-Simulation, ähnlich wie Tischfußball

**Bauernhof-Bande** • Justin Lee • Haba • Würfelspiel • 2 bis 4 • 4 • Kooperativ die **Tiere** am **Baunhof** zusammenhalten.

**Bee Smart** • Hartwig Jakubik • Piatnik • Suchspiel • 2 bis 5 • 5 • **Bienen** suchen **Blumen** mit bestimmten Farben

**Beim Kinderarzt** • Annemarie Wolke • Haba • Merkspiel • 1 • 2 • Selbstklebende, wieder ablösbare **Spielpflaster** und dicke, griffige Pappteile, die gängige Instrumente einer Kinderarztpraxis zeigen, sorgen dafür, dass die Behandlungssituation beim Kinderarzt authentisch und kindgerecht nachgespielt werden kann

**Bella Blümchen** • Alain Rivollet • Haba • Zuordnungsspiel • 2 bis 4 • 3 bis 6 • Per Würfel **Blumen** sammeln.

**Benjamin Blümchen – Kartenspiel 4 in 1** • ASS • Kartenspiel • 2 und mehr • 4 • Zur TV-Serie **Quartett, Mau Mau, Schnipp Schnapp** und **Memo**

**Beppo der Bock** • Peter Schackert, Klaus Zoch • Oberschwäbische Magnetspiele, Huch and friends • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • 2022 Neuausstattung durch Fiore GmbH, wodurch das Spiel nur noch **Beppo** heißt.

**Bi-Ba-Boxenstopp** • Heinz Meister • Haba • Laufspiel • 2 bis 4 • 3 • Nur wer beim vorgeschriebenen Boxenstopp genau so schnell ist wie auf der **Piste**, kann gewinnen

**Bibi & Tina** (alphabetisch)

**Bibi & Tina – Das große Rennen** (Mitbringspiel) • Kai Haferkamp • Schmidt • Laufspiel • 2 • 5 •

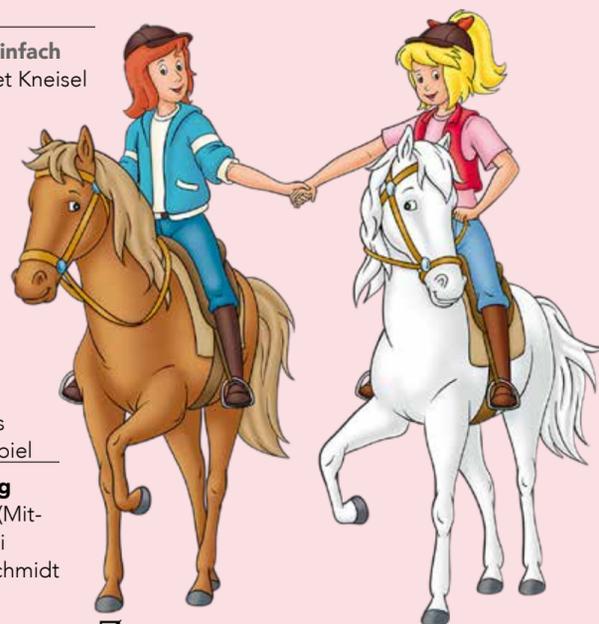
**Bibi & Tina – Das Kartenspiel zur Serie** • Janet Kneisel • Schmidt • Kartenspiel • 2 bis 4 • 7 •

**Bibi & Tina – Das Spiel zur Serie** • Wolfgang Dirscherl • Schmidt • Kartenspiel • 2 bis 4 • 7 •

**Bibi & Tina – Einfach anders** • Janet Kneisel • Schmidt • Kooperationsspiel • 1 bis 2 • 6 • Zum Film

**Bibi & Tina – Memo Flash** • Schmidt • Merkspiel • 1 bis 2 • 6 • elektronisches Gedächtnis-Spiel

**Bibi Blocksberg – Hexenkugel** (Mitbringspiel) • Kai Haferkamp • Schmidt



• Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 4 • In **Metalldose**

**Bilderkette** • Selecta • Zuordnungsspiel • 1 bis 2 • 2 • Spiel gut, •

**Bilderlotto** • Noris • Lotto • 2 bis 3 • 3 •

**Bingo Color** • Janod • Lotto • 2 bis 6 • 2 • **Farbchips** auf **Bildertafeln** legen

**Black Stories Junior – Christmas Stories** • Andrea Köhrsen • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 Neuauflage als **Black Stories Junior – Jingle Bells**. 50 stimmungsvolle Rätsel zur Heiligen Nacht.

**Black Stories Junior – Rätselhafte Weihnachten** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 24 Kopfnüsse für die Wartezeit bis Weihnachten.

**Bobo Siebenschläfer – Wo ist Bobo?** • Janet Kneisel • Schmidt • Suchspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Bonbon-Party** • Markus Singer • Haba • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 •

**Bubbles** • Wolfgang Dirscherl • Piatnik • Suchspiel • 2 bis 4 • 6 • Wer findet am schnellsten die Karte mit der Kombination, die von den Zahlen auf den Würfeln vorgegeben ist?

**Buchstabensuppe** • Noris • Wörterspiel • 2 bis 4 • 7 •

**Buchstabil** • Anja Dreier-Brückner • Haba • Merkspiel • 2 bis 8 • 5 • Eigentlich ein **Memory** mit Lerncharakter. Zwei Kärtchen mit dem selben **Buchstaben**, aber einmal klein und einmal groß geschrieben. Dazu nette Varianten.

**Buntikus** • Günter Burkhardt, Lena Burkhardt • Haba • Würfelspiel • 2 bis 4 • 4 • Würfel- und Ausmalspiel, bei dem die **Häuser, Blumen, Heißluftballons** und **Regenbögen** wieder in den tollsten Farben erstrahlen sollen.

**Burg Klapperfalle** • Marie Fort, Wilfried Fort • Space Cow • Laufspiel • 2 bis 4 • 6 • Wer sich dem **Monster** stellt, wird der Held von **Burg Klapperfalle**!

**Burg Kletterfrosch** • Gunter

Baars, Markus Nikisch • Haba • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • Mit einem **Seilzug** müssen bestimmte **Gegenstände** in das richtige Fenster einer **Burg** befördert werden.

**Candy Catch** • Francesco Bernardi • Clementoni • Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 6 • Karte zeigt verschiedene **Süßigkeiten**, die Kinder müssen zum richtigen **Chip** greifen.

**Captain Wondercape** • Carlo Lanzavecchia, Walter Obert • Huch • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 6 • 7 • **Scurriler Spaß**: **Häufchen** auf **Klopapier** platzieren, es in der Luft spannen und beträufeln ... Wie lange hält's?

**Cars 3 – Memo** • Clementoni • Merkspiel • 1 und mehr • 4 • 48 Bildtafeln

**Cassado** • Beleduc • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • Großes Holzspielbrett. Eine Art **Carrom**, bei dem die **Scheibe** über **Rampen** bewegt wird, die von **Rampen** niedersausen.

**Castagne** • Janod • Kartenspiel • 2 bis 6 • 3 bis 7 • Einfaches Stichspiel, bei dem für die Kleinen die Größe des abgebildeten **Tieres** die Zahlen ersetzt

**Catch the Monkey** • Martin Nedergaard Andersen • Noris • Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 5 • Mit einer **Klatsche** nach den **Affen** schlagen, die gewürfelt werden.

**Chrono Bomb!** • IMC Toys • Aktionsspiel • 1 bis 6 • 7 • 2024 Neuauflage bei Jumbo. **Seile** werden durchs Zimmer gespannt und eine tickende Bombe hinterlegt. Es gilt rechtzeitig unter den **Seilen** hindurch zur **Bombe** zu kommen.

**Colorino** • Ravensburger • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 2 • 2023 Neuauflage als **Mein großes Colorino**. Gab es früher bei Carlit und Ravensburger als **Junior Colorino**, dann exklusiv für Weltbild-Gruppe. **Farbsteckspiel** für die Kleinsten.

**Cortex Challenge Kids** • Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn • Captain Macaque • Denkspiel •

2 bis 6 • 6 • Denksportaufgaben unter Zeitdruck

**Cowboyschreck** • Julius Cooper • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 4 • vormalig unter Marke MB. Identisch mit **Rocky Rodeo** aus dem Jahre 1995. Der **Esel** bockt und wirft **Gepäck** ab, wenn er überladen wird.

**Crazy Pirates!** • Janod • Sammelspiel • 2 bis 4 • 6 • Ziel des Spiels ist es, den **Schatz**, der sich in der Mitte des Brettes befindet, zu retten und ihn mit Hilfe seines Piraten, der die **Monster** meidet, auf seine Insel zurückzubringen.

**Da bockt der Bär** • Treo Game Designers • Zoch • Sammelspiel • 2 bis 5 • 5 • **Querfeldeinschlemmen**: **Blaubeeren, Kohlköpfe** und **Maiskolben**. Das Besondere in dem Spiel: Im Handumdrehen verwandelt sich der **Bär** in eine **Maus** und genauso schnell wird ein **Bock** draus.

**Dali the Fox** • Vincent Bonnard • Pegasus • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Glückstreiberspiel, also: rechtzeitig aufhören, sonst ist vom aktuellen Zug alles verloren. Thematisch geht es um einen **3D-Hühnerstall** und bunte **Eier**. Gesammelt werden dürfen nur **Eier**, deren Farbe nicht gewürfelt wurde.

**Das Dschungelbuch – Mixtett** • ASS • Kartenspiel, Merkspiel • 2 bis 3 • 5 • Wie **Quartett**, aber Memo-mäßig spielt man mit zusätzlichen Aktionskarten und einer Spielfigur.

**Das Geheimnis der Zahleninsel** • Reiner Knizia • Ravensburger • Lernspiel • 1 bis 4 • 5 bis 10 • **Tiptoi**-Spiel

**Das Spiel des Lebens Junior** • Hasbro • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Die Kinderausgabe des Klassikers. 2020 Goldenes Schaukelpferd Kategorie Familie

**DC Super Friends – Memo** • Clementoni • Merkspiel • 1 und mehr • 4 • 48 Kärtchen

**Dein Körper und Du** • Inka Brand, Markus Brand • Ravensburger • Wissensspiel • 1 bis 4 • 4 bis 7 •

**Der geheimnisvolle Zaubersee** • Stefan Kloß, Anna Popolzer • Drei Magier • Kooperationsspiel, Laufspiel • 2 bis 5 • 5 • 2018, Graf Ludo Kinder Nominierung

**Der Grüffelo** (alphabetisch)

**Der Grüffelo – Alles wird gut!** • Inka Brand, Markus Brand • Schmidt • Kooperationsspiel • 2 bis 4 • 4 • Mitbringspiel

**Der Grüffelo – My first Memory** • Ravensburger • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Der Grüffelo – Wo ist der Grüffelo?** • Ravensburger • Laufspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • Unterwegs lauern hungrige **Tiere**, der die **Maus** nur mit Hilfe des **Grüffelo** entkommen kann. Aber unter welchem **Bäumchen** hat er sich versteckt?

**Der hungrige Zahlen-Roboter** • Kai Haferkamp • Ravensburger • Wissensspiel • 1 bis 4 • 4 bis 7 • Erstes Rechnen

**Der Maulwurf und sein Versteck-Spiel** • Ronald Hofstätter • Ravensburger • Suchspiel • 2 bis 4 • 4 •

**Der Räuber Hotzenplotz – So ein Theater** • Kai Haferkamp • Huch • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Der **Räuber Hotzenplotz** hat sich im **Wald** versteckt, die Kinder müssen ihn aufspüren

**Der Reise-Regen-Rucksitz-Koffer** • Nicola Berger • Moses • Spielesammlung • 1 bis 4 • 6 • Mehr als 50 Spiel- und Be-

# ROTE LISTE

Kinderspiele

schäftigungsideen für unterwegs

**Der Wolkenmacher** • Christine Faust, Kristin Dittmann • Haba • Merkspiel, Kooperationsspiel • 1 bis 4 • 4 • Die Kinder gewinnen, wenn sie schneller als der *Wolkenmacher* sind und mit ihren *Krähen* drei Rezepte erfüllt haben

**Detective Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Sherlock & Co.** 50 Rätsel für clevere Spürnasen ●●

**Die Bewegungs-Bären** • Janet Kneisel • Ravensburger • Laufspiel • 2 bis 6 • 3 bis 6 • Hier geht es um Bewegung und Ausdrucksfähigkeit • 2021 spiel gut

**Die drei ??? und Die drei !!!** (alphabetisch)

**Die drei !!! – Labyrinth der Spiegel**

• Natalie Friedrich, Floyd Pretz • Kosmos • Deduktionspiel • 2 bis 4 • 6 • Interaktives Mitratespiel in Metallbox

**Die drei ??? – Buch der Finsternis** • Christoph Dittert, Floyd Pretz • Kosmos • Deduktionspiel • 2 bis 4 • 6 • Interaktives Mitratespiel in Metallbox

**Die drei ??? – Schrecken im Wald** • Christoph Dittert • Kosmos • Deduktionspiel • 2 bis 4 • 6 • Interaktives Mitratespiel in Metallbox

**Die drei ??? Kids – Fußball-Stars** • Christoph Dittert • Kosmos • Deduktionspiel • 2 bis 4 • 6 • Interaktives Mitratespiel in Metallbox

**Die drei ??? Kids – Spuk im Schloss** • Ulf Blanck, Floyd Pretz • Kosmos • Deduktionspiel • 2 bis 4 • 6 • Interaktives Mitratespiel in Metallbox

**Die drei Freunde und der geheimnisvolle Schatz** • Kai Haferkamp • Coppentrath •

Deduktionspiel • 1 und mehr • 8 • Altersgemäßes Escape-Spiel rund um das Thema der Erstkommunion

**Die drei kleinen Schweinchen** • Laurent Pouchain • Purple Brain Creations • Sammelspiel • 2 bis 5 • 7 • Zum Märchen

**Die Eiskönigin 2** (alphabetisch)

**Die Eiskönigin 2 – Der gefrorene See** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • Gleiches Prinzip wie **Kristallica** ✓, gab es auch schon thematisch zum 1. Film zum 2. Film ●●

**Die Eiskönigin 2 – Der magische Blätterpfad** • ASS • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 6 • 4 • Es wird versucht mit *Blätterkarten* einen *Pfad* zu bilden. Ohne Hände! Nur durch Pusten!



Weil der dritte Teil ins Kino kam, sind Spiele zum zweiten im Abverkauf.

**Die Eiskönigin 2 – E-Lektor Quiz Basic** • Clementoni • Wissensspiel • 1 und mehr • 3 bis 6 • Bekanntes Quizspiel mit Thema

**Die Eiskönigin 2 – Go Elsa Go** • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 4 • Themenausgabe von **Lotti Karotti** ✓

**Die Eiskönigin 2 – Junior Labyrinth** • Max J. Kobbert • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 4 bis 8 • Themenausgabe von **Junior Labyrinth** ✓ Löst das Spiel zum ersten Film ab ●●

**Die Eiskönigin 2 – Memo** • Clementoni • Merkspiel • 1 und mehr • 4 • 2024 Neuauflage mit neutralerem Titel **Frozen – Memo**. Es gibt Ausgaben mit 48 und 80 Kärtchen ●●

**Die Eiskönigin 2 – Mixtett** • ASS • Kartenspiel, Merkspiel • 2 bis 3 • 5 • Wie **Quartett**, aber man spielt mit zusätzlichen Aktionskarten und einer Spielfigur. Es gibt verschiedene Ausgaben, einmal mit *Elsa*, *Anna*, *Sven* und einmal mit *Olaf* als Figuren

**Die Eiskönigin 2 – Nach Hause!** • ASS • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • **Gänsepiel** zum 2. Film

**Die Eiskönigin II – Top Trumps** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 6 • **Quartett** zum Film

**Die Eiskönigin II – Top Trumps Match** • Winning Moves • Würfelspiel • 2 • 4 • Zum Film

**Die Gespensterbox** • Laurence King • Kommunikationsspiel, Legespiel • 1 und mehr • 3 • Erfinde deine eigenen Gruselgeschichten: 20 Puzzleteile lassen sich beliebig zusammenfügen (bis zu 2,5 Meter!) und so eigene Geschichten erzählen

**Die kleine Hexe** (alphabetisch)

**Die kleine Hexe** • Kai Haferkamp • Huch • Suchspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 5 • Vormals bei Kosmos. Kinderliteratur-Verspielung ●●

**Die kleine Hexe – Das turbulente Flug- und Suchspiel** • Kai Haferkamp • Huch • Kooperationsspiel, Suchspiel • 2 bis 4 • 5 • Die „*guten Taten*“ müssen im Raum gefunden und mit dem magnetischen *Besen* zu

den anderen Kindern gebracht werden.

**Die kleine Raupe Nimmersatt – Mein erstes Würfelspiel** • Schmidt • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • Das Spieler versuchen leckere *Früchte* zu würfeln, die die *Raupe* fressen kann. Nur so wird sie aus ihrem Kokon befreit und letztlich zum wunderschönen Schmetterling

**Die Lieben Sieben** (alphabetisch)

**Die Lieben Sieben – Domino** • Die Spiegelburg • Legespiel • 2 bis 4 • 3 • 2018 nach einem Jahr Pause überarbeitete Neuauflage hieß zuvor **Die Lieben Sieben – Mein erstes Domino** ●●

**Die lieben Sieben – Magnet-spiel Sudoku** • Die Spiegelburg • Legespiel, Denkspiel • 1 • 3 • Satt mit Zahlen mit Bildern

**Die Lieben Sieben – Memo** • Die Spiegelburg • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • Erfuhr 2018 Neuauflage und war nicht mehr in der Reihe **Meine ersten Spiele**. Hieß zuvor **Die Lieben Sieben – Mein erstes Memo** ●●

**Die Lieben Sieben – Mix-Max** • Die Spiegelburg • Legespiel • 2 bis 4 • 3 •

**Die Lieben Sieben – Sound-Memo** • Die Spiegelburg • Merkspiel • 1 und mehr • 4 • Die einen Kärtchen zeigen Bilder, die anderen werden auf ein Abspielgerät gelegt und sollten das passende Geräusch dazu abspielen

**Die Lieben Sieben – Was gehört zusammen?** • Die Spiegelburg • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 2 • Einfaches 2er-Puzzle

**Die monsterstarke Musikschule** • Kai Haferkamp • Ravensburger • Aktionsspiel • 1 bis 4 • 4 bis 7 • 2013 Graf Ludo Kinder Nominierung

**Die Olchis** (alphabetisch)

**Die Olchis** • Wolfgang Dirscherl • Schmidt • Merkspiel • 2 bis 4 • 5 • Zum Film

**Die Olchis – Wildes Olchi-Würfeln** • Oetinger • Würfelspiel • 2 und mehr • 5 • ●●

**Die Schlümpfe** (alphabetisch)

**Die Schlümpfe – Memo** • Clementoni • Merkspiel • 2 und mehr • 4 • Themenausgabe zur neuen TV-Serie

**Die Schlümpfe – Memory** • William H. Hurter • Ravensburger • Merkspiel • 2 bis 8 • 3 • Themenausgabe zur neuen TV-Serie

**Diego Drachenzahn** • Manfred Ludwig • Haba • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • Wer kann beim Schießen der *Feuerkugeln* gut zielen und auch seine Mitspieler gut einschätzen? • 2010 Kinderspiel des Jahres, Spielehit für Kinder, spiel gut

**Ding Dong Donut** • Dennis Kirps, Christian Kruchten • Noris • Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 5 • Nach der Art von **Halli Galli** ✓. Hier geht's um zueinander passende *Donut-Hälften*

**Dino Crunch** • Goliath • Aktionsspiel • 2 bis 4 • 4 • Neuauflage von **Dino Meal**. Wer traut sich ins *Nest* zu fassen um die *Dinoeier* zu retten? Unter diesem Namen gab es 2013 auch die Reiseversion des Originals ●●

**Dino Ranch – Memory** • William H. Hurter • Ravensburger • Merkspiel • 2 bis 8 • 3 • Zur TV-Serie.

# ROTE LISTE

Kinderspiele

**Dinos** • Elke Vogel • Moses • Spielesammlung • 2 bis 6 • 8 • **Quartett** & Quiz in einem

**Disney Bösewichte** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 6 • **Quartett**

**Disney Princess – See the Story** • Funko Games • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 •

**Doktor Bibber – Tierarzt** • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 2 und mehr • 6 • Hier spielt sich's im *Bauch* eines *Hundes* ab

**Doktor Du wo drückt der Schuh?** • Huch • Merkspiel • 1 und mehr • 7 • Funktioniert mit Spracherkennungssoftware. Es geht darum, Patienten zu befragen was ihnen fehlt und dann die richtige Diagnose zu ermitteln.

**Domino** • Haba • Legespiel • 2 bis 4 • 3 •

**Domino** (Mitbringspiel) • Noris • Legespiel • 2 bis 6 • 3 • Ersetzt **Bilderdomino** ●●

**Domino Knoten** • Goki • Legespiel • 2 und mehr • 5 • **Domino** mit Knotenbildern aus verschiedenfarbenen *Seilen*

**Drache Donnerzahn – Die Feuerkristalle** • Felix Leicht • Haba • Laufspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Drache Funkelfeuer – Glücksbingo** • Kristin Dittmann • Haba • Lotto • 2 bis 4 • 3 • Klassisches **Bingo** im Drachendesign

**Drachenstark** • Wolfgang Dirscherl • Haba • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Wettlaufmehrspiel rund um den *Vulkankrater*. Vorwärts kommt nur, wer die richtige Karte weiß, die das gleiche *Tier* wie auf dem Feld zeigt • 2007 spiel gut

**Dschungel-Leiterspiel** • Haba • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Einhorn Glitzerglück – Memozauber** • Haba • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Einhorn-Paradies – Glitzer-Memo** • Die Spiegelburg • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • 40 Kärtchen mit Glittereffekt

**Elefantastico** • Noris • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 4 • 3 • *Stäbchen* aufladen. Woanders mit anderem Getier, zum Beispiel **Packesel**

**Elefun** • Omri Rothschild • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 4 • Identisch mit dem Spiel, das früher unter den Marken Parker bzw. MB verkauft wurde ●●

**Elefun – Wirbelwind** • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 3 • 4 • Im Prinzip das bekannte Kinderspiel **Elefun** (oben) – in dieser Version haben die *Schmetterlinge* eine andere Form, es gibt keinen *Luftschlauch* mehr und es braucht auch keine Batterien mehr

**Electro.** Jahrzehnte Inbegriff für verblüffendes Lernen mit Spielen von Jumbo, heute im Ausgedinge. Am deutschsprachigen Markt verschwinden die letzten Ausgaben des Spiels mit der Schnur mit den Plus- und Minuspole.

**Electro: Auf dem Bauernhof** • Jumbo • Zuordnungsspiel • 1 • 3 • 18 Karten mit mehr als 40 Fragen, gebündelt in einem praktischen Ringbuch.

**Electro: Fahrzeuge** • Jumbo • Zuordnungsspiel • 1 • 3 • 18 Karten mit mehr als 40 Fragen, gebündelt in einem praktischen Ringbuch

**Entdecke die Tiere – Electro** • Jumbo • Zuordnungsspiel • 1 • 2 • 12 große Karten mit Zeichnungen und Abbildungen.

**Entdecke Farben und Formen – Electro** • Jumbo • Zuordnungsspiel • 1 • 2 • 12 große Karten mit Zeichnungen und Abbildungen.

**Tierischer Spaß – Electro** • Jumbo • Zuordnungsspiel • 1 • 2 • 12 große Karten mit Zeichnungen und Abbildungen



# ROTE LISTE

Kinderspiele

**Entschlüsselt!** • Leo Colovini, Teodoro Mitidieri • Haba • Sammelspiel • 2 bis 5 • 5 • Schritt für Schritt geht es zum großen *Schatz*, denn reihum müssen passende *Schlüssel* in Kerben gesteckt werden. Unvorhersehbar und spannend bis zum Schluss, denn die Laufstrecken für die *Schatzjäger* sind immer wieder anders.

**Erforsche den Körper** • Kai Haferkamp • Ravensburger • Suchspiel, Zuordnungsspiel • 1 bis 4 • 4 bis 7 • Schlau: Durch eine bestimmte Folientechnik „leuchten“ die gesuchten *Körperteile* auf einem dunklen Bild auf.

**Fahrzeug-Puzzle** • Noris • Zuordnungsspiel • 1 bis 4 • 3 • Ersetzt **Fahrzeuge-Puzzle**. Einfaches für die ganz Kleinen. ●●

**Farben & Formen** • Haba • Spielesammlung • 1 bis 3 • 2 • 2023 abgelöst durch **Hildas Farben & Förmchen**. Verschiedene Würfelspiele

**Farben-Puzzle** • Noris • Zuordnungsspiel • 1 bis 4 • 3 • Einfaches für die ganz Kleinen

**Farbentürme** • Jumbo • Farbwürfelspiel • 2 bis 4 • 3 • Ursprünglich **Farben-Türmchen** bei Spear. Gab es dann auch bei Jumbo, als **Farbentürmchen** und als **Farbenwürfeln**. Diesmal etwas kleiner. Mit Farbwürfel und *Farbkugeln* lernen Kindern Farben erkennen.

**Farm Yatzy** • Kristian Dreinø, Freddy Møller Andersen • Huch! and friends • Würfelspiel • 2 bis 6 • 4 •

**Farmer Jones** • Brad Ross, Jim Winslow • Piatnik • Suchspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • Memo ein bisschen anders. Eine *Soundbox* sagt an, was gesucht werden soll. Umgedrehte Karten bleiben so lange aufgedeckt, bis die richtige gefunden ist

**Fast & Frog** • Janod • Laufspiel • 2 • 3 • Seine *Frösche* ins Ziel bringen

**Ferien Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 100 Rätsel zu Geschichten rund ums Reisen

**Feuerwehrmann Sam** (alphabetisch)

**Feuerwehrmann Sam – Allzeit bereit!** • Kosmos • Sammelspiel • 2 bis 4 • 3 • Würfelpuzzle

**Feuerwehrmann Sam – Mau-Mau** • Kosmos • Kartenspiel • 2 bis 4 • 4 •

**Feuerwehrmann Sam – Wasser marsch!** • Sandra Dochtermann • Kosmos • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • Alle Spieler helfen durch das Umdrehen der richtigen Memo-Kärtchen Sam und den anderen den kaputten *Schlauch* zu reparieren

**Find the Code – Fantasieland** • Antje Gleichmann, Kai Haferkamp • Haba • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 5 bis 10 • Rätsel ganz ohne Text in 3 unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen

**Finde die Tiere!** • Anja Wrede • Logis • Suchspiel • 2 bis 6 • 5 • Ein Spiel rund um *Tiere*, ihre Geräusche und detektivischen Spürsinn. Wer als Erster die gesuchten Tiergeräusche macht, bekommt die Karte. Gelächter ist hierbei programmiert, denn jeder ahmt die Tiere auf die eigene Weise nach • 🏆 2009 Kinderspiel des Jahres Empfehlungsliste

**Fischen und entwischen** • Hasbro • Aktionsspiel • 2 und mehr • 4 • Es gilt, mutig einen *Schatz* aus dem *Glas* zu fischen und damit zu entwischen – doch der *Kugelfisch* passt gut auf und bläst sich überraschend auf!

**Fishing Day** • Marie Fort, Nathalie Saunier, Rémi Saunier, Wilfried Fort • Blue Orange • Aktionsspiel • 2 bis 4 • 5 • Angelspiel, aber: nur nicht die *Ente* angeln! Dann ist das Spiel vorbei

**Fix** • Christian Kruchten, Mona Kruchten, Yana Kruchten, Merle Müller • Logis • Würfelspiel • 2 bis 5 • 6 •

**Flooping** • Britta Kratz, Elke Leipf • Beleduc • Geschicklichkeitsspiel • 2 • 4 • Mit *Katapulten* die *Fledermäuse* (Holzscheiben) in die *Zimmer* bugsieren • 🏆 spiel gut

**Floralia** • Romaric Galonnier, Nicolas Walther • Djeco • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 bis 8 • Sonne, Schatten, Regen, ein Gärtner ... alles muss passen, damit die *Blume* wächst und blüht

**Flottenmanöver – Kartenspiel** • Hasbro • Deduktionspiel • 2 • 7 • Vormalis **Battleship – Kartenspiel** Mithilfe von *Stift-* und *Rettungskarten* müssen die Spieler die fünf *Schiffe* des Gegners finden, treffen und versenken ●●

**Flux in die Bux** • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 3 • Ameisen in die *Hose* des *Hasen* schnippen. 1999 bei MB – damals war's ein *Hund*. ●●

**Flying Kiwis** • Frank Bebenroth, Marco Teubner • Huch • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • Schnipp-**Viergewinnt**

**Freche Farm** • Tim Rogasch • Haba • Würfelspiel • 2 bis 4 • 4 • Wer am Ende alle *Tiere* im *Stall* hat, hat gewonnen.

**Freddys Farben** • Anja Wrede • Logis • Spielesammlung • 2 bis 6 • 5 • Es geht um Farben und Formen. Einmal müssen sie blind ertastet werden, einmal zugeordnet werden.

**Fun Park** • Martin Nedergaard Andersen • Beleduc • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • *Bimmelbahn*-Reise durch den *Vergnügungspark*. Dabei werden Kärtchen der Attraktionen gesammelt.

**Funkelschatz – Das Drachen-Ei** • Lena Burkhardt • Haba • Sammelspiel • 2 bis 4 • 6 • *Funkelsteine* stecken in einer *Eissäule* und wollen befreit werden

**Funkelschatz Mini** • Lena Burkhardt, Günter Burkhardt • Haba • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Die ganz kleine Version in einer Blechdose.

**Funny Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Quatsch & Co.** 50 Rätsel voller Witz – rund um eklige Eissorten, brennende Unterhosen, tollpatschige Verbrecher oder explodierende Hundehaufen ●●

**Fußball Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch Fußballfieber. 50 Rätsel um Fußball ●●

**Fußball-Meister** • Kosmos • Kartenspiel • 2 bis 4 • 5 • Trumpfkartenspiel

**Gefährliche Tiere** • Bärbel Oftring • Moses • Sammelspiel • 2 bis 5 • 7 • Trumpfquartett in der Dose

**Get Packing** • Seven Towns Ltd • Zygomat • Denkspiel • 2 bis 6 • Koffer packen!

**Gigi Gnomo** • Marco Teubner • Huch! and friends • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Schatzsuche mit *Bewegungsaktionen*

**Gloutons!** • Yannis Lidy • Djeco • Sammelspiel, Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • Mit einer *Pinzette* kleine *Ungeheuer* füttern.

**Glückspiraten** • WorkART • Haba • Sammelspiel • 2 bis 4 • 4 bis 10 • Wer auf einer *Schatzinsel* landet, hat großes Piratenglück! Nur Riesenpech, wenn freche *Piraten* den *Schatz* wieder ab-luchsen ... • 🏆 2009 spiel gut

**Glückstorte** • Matthias Kaufmann • Logis • Farbwürfelspiel • 2 bis 5 • 3 • Es geht um die *Geburtstagsstorte* und das Ausblasen der *Kerzen*

**Golden Stories** • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • **Black Stories Junior** zum Thema Ritter

**Goldener Apfel** • Annette von der Bey • Beleduc • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Der Weg hat einige Hindernisse aber es lohnt sich, denn wer den *goldenen Apfel* isst hat einen Wunsch frei. Schnell zu den *Pferden* und hinauf auf den *Goldberg*. Mit etwas Würfelglück kommt ihr schnell ans Ziel. Förderung der Farberkennung.

**Good Night, Bunnies!** • Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pederse • Huch • Kooperationspiel, Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 •

**Green Stories** • Andrea Köhrsen • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 50 Rätsel aus den Wäldern

**Greif zu!** • Wolfgang Kramer • Haba • Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 4 • Vormalis bei Selecta ●●

**Grimms Märchen** • Markus Grimm • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 6 • Märchen-**Quartett** mit modernen Anreißer-Texten und frechen Illustrationen. Der Autor ist tatsächlich ein Nachfahre der Gebrüder Grimm

**Hakuna Matata** • Noris • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 6 • 5

• *Erdmännchen* auf wackeligem *Hügel* platzieren

**Hallo Töpfchen!** • Franziska Knauber • Haba • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 2 • Töpfchen-Gewöhnung spielerisch unterstützen

**Hamsterbande** • Tim Rogasch • Haba • Kooperationspiel • 1 bis 4 • 4 • *Vorräte* sammeln, bevor der Winter kommt

**Hamsterei 3** • Kristin Dittmann • Haba • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 bis 8 •

**Happy Bzzz** • Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert • Janod • Sammelspiel • 2 bis 4 • 3 • *Blütenblätter* sammeln.

**Happy Family Quartett** • Moses • Kartenspiel • 2 bis 5 • 4 •

**Happy Tree** • Janod • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • Nach einer Vorlage die passenden Teile in der richtigen Reihenfolge finden und als *Baum* auslegen

**Harry Potter** (alphabetisch)

**Harry Potter – Haustiersuche** • ASS • Merkspiel • 2 • 5 •

**Harry Potter – Quidditch Tryouts** • ASS • Kartenspiel • 2 bis 4 • 4 •

**Harry Potter – Zauber-Duell** • ASS • Kartenspiel • 2 • 5 •

**Heidi – Nanu?** • Heinz Meister • Ravensburger • Farbwürfelspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • Themenausgabe

**Hero Town** • Vincent Bonnard • Djeco • Kooperationspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 6 • Die Kinder müssen sich merken, wo die *Ausrüstungsgegenstände* der Helden sind. Nur mit den Helden kann der Brand eines *Gebäudes* gelöscht werden

**Hier wohne ich** • Ravensburger • Legespiel • 1 bis 3 • 3 • Sprachförderspiel, um *Zimmer* und *Gegenstände* zu benennen

**Hipp Hopp Hippo** • Stefan Kloß, Anna Oppolzer • Schmidt • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Affen wollen auf dem Rücken von *Nilpferden* über den *Fluss* und *Bananen* in Sicherheit bringen • 🏆 2021 Kinderspiel des Jahres Empfehlung

**Hippo Flipp – Melonenmampfen** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 4 • In dieser Ausgabe ist ein elektronischer Zähler im Spiel. Ziel: Als Erster fünf *Melonen* in das eigene *Hippo* zu bringen

**Hocus Pocus** • Janod • Ratespiel • 3 bis 4 • 6 • Eine Art **Hedbanz** mit farbigen Tieren

**Hütchenspiel** (Mitbringspiel) • Noris • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 7 • Neuauflage des ehemaligen **Mein lustiges Hütchen-Spiel**. Schnippspiel in der Mitbringschachtel ●●

**Icecool 2** • Brian Gomez • Amigo • Geschicklichkeitsspiel, Erweiterung • 2 bis 4 • 6 • Fortsetzung mit mehr Möglichkeiten, aber



Das Kinderspiel des Jahres 2017 gibt es noch, seine Ergänzung **Icecool 2** ist nicht mehr im Verlagsprogramm

auch als Erweiterung zu **Icecool**  nutzbar

**Ich lerne Buchstaben schreiben** • Jumbo • Sonstiges • 1 bis 4 • 4 • 26 abwaschbare Karten mit Buchstaben

**Ich lerne im Kindergarten** • Jumbo • Spielesammlung • 1 und mehr • 3 • Einfache Aufgaben, um zuhause zu zeigen, was man im Kindergarten schon gemacht hat. Und umgekehrt

**Ich lerne meine ersten Wör-**

# ROTE LISTE

Kinderspiele

ter • Jumbo • Zuordnungsspiel • 1 bis 4 • 2 •

**Ich lerne programmieren** • Jumbo • Zuordnungsspiel • 1 • 5 • Kinder lernen spielerisch die Grundlagen der Computersprache. Das spezielle Plättchensystem sorgt dafür, dass Kinder selbstständig üben können.

**Ich lerne Symmetrie** • Jumbo • Legespiel • 1 • 5 • Indem sie Plättchen an die richtige Stelle legen, verstehen die Kinder die magische Wirkung des Spiegels und lernen, Formen, Figuren und Farben zu erkennen

**Ich packe meinen Koffer** • Die Spiegelburg • Merkspiel • 2 bis 6 • 4 • Der Spielklassiker ist hier selbst in einem Koffer

**Ich packe meinen Koffer** (Mitbringspiel) • Noris • Merkspiel • 2 bis 4 • 5 • Spieleklassiker

**Insekten und Spinnen** • Elke Vogel • Moses • Spielesammlung • 2 bis 6 • 8 • **Quartett** & Quiz in einem

**Jumbolino** • Jumbo • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 4 • Würfelpuzzle mit Clownmotiven

**Jungle Trip** • Brad Ross • Piatnik • Kartenspiel • 2 bis 5 • 5 • Stichspiel

**Jungle!** • Janod • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 bis 10 • Dreidimensionales Leiterspiel

**Junior Pharo** • Gunter Baars • Ravensburger • Suchspiel • 2 bis 4 • 5 •

**Kabayo** • Wolfgang Dirscherl • Beleduc • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • Versucht die verschiedenen Anordnungen der Pferde im Kopf zu behalten, denn die verschiedenen farbigen Karten beinhalten unterschiedliche Aufgaben • **🏆** spiel gut

**Käpt'n Kuller** • Kirsten Hiese • Schmidt • Geschicklichkeits-spiel • 2 bis 4 • 5 • Die Kinder versuchen sich Goldmünzen zu sichern. Doch das gelingt nur, wenn sie geschickt die Kugel durch ein Rohr sausen lassen und die Diamanten treffen • **🏆** 2021 Kinderspiel des Jahres Empfehlung

**Käpt'n Sudoku** • Haba • Denk-spiel • 1 • 5 • Statt Zahlen hier Symbole. In der Blechdose.

**Kakerlacula** • Inka Brand, Markus Brand • Ravensburger • Reaktionsspiel, Sammel-spiel • 2 bis 4 • 6 • Die mechanische Kakerlake fetzt durchs Schloss. Die Spieler müssen sie abwehren und notfalls über ein Katapult ins Freie schleudern. Witzig!

**Kakerlacula** (Mitbringspiel) • Inka Brand, Markus Brand • Ravensburger • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Ein Katapult bestimmt, ob die Spielfigur laufen darf oder Kakerlacula gezogen wird

**Karten- & Würfelspiele für Kinder** • Moses • Spielesammlung • 4 bis 8 • 18 Spiele in einer Box

**Kaufladen** • Schmidt • Beschäftigungsspiel • 1 bis 4 • 4 • Nach dem Prinzip von **Kinderpost**

**Kids of the World**  • Hoepfner, Schork • Beleduc • Sam-melspiel • 2 bis 6 • 5 • Vormal's **Travellino Kids, Kinder der Welt** oder **Kinder aus aller Welt**. Kinder verschenken landestypische Dinge (auf Karten) an ihre Mitspieler, wenn sie auf dem Spielplan zusammentreffen. Das ist die Idee hinter dem Spiel

**Kitty Race** • Francesco Berardi • Clementoni • Laufspiel • 2 bis 5 • 7 • Renne auf die Ziellinie, während du Garnknäuel, Ölflecken und unvorhergesehenen Ereignissen ausweichst

**Klare Kiste** • Haba • Suchspiel, Sammel-spiel • 2 bis 4 • 5 •

**Klatsch-Memo ... mit Schnabelgrün** • Drei Hasen in der Abendsonne • Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 3 • Es ist ein Nachfolger mit Motiven zu Wald und Wiese geplant. Variante vom klassischen Memo. Alle Karten bleiben aufgedeckt, kommt von einem Bild das zweite, wird zugegriffen • **🏆** spiel gut

**Klaus die Maus entdeckt den Bauernhof** • Gunter Baars • Huch! and friends • Zuordnungs-spiel • 2 bis 4 • 4 • Was passt auf dem Weg vom Hof zum Markt al-

les an Arbeit, Produktion, Ernte etc. zusammen?

**Klaus die Maus entdeckt den Wald** • Christoph Cantzler, Anja Wrede • Huch! and friends • Zuordnungsspiel • 2 bis 4 • 5 •

**Klaus die Maus entdeckt die Welt** • Roselyne Kuch • Huch! and friends • Wissens-spiel • 2 bis 5 • 5 • Sie mögen Pizza? Wissen Sie auch, dass die Pizza in Italien erfunden wurde und Italien ein Land in Europa ist? Manchmal ist es ganz einfach, die Bilder den richtigen Kontinenten zuzuordnen. Aber oft ist es auch ein bisschen vertrackt. Denn vieles gibt es mittlerweile überall auf der Welt. Alles hat aber irgendwo seinen Ursprung oder ist typisch für einen bestimmten Kontinent.

**Klecks Kunterbunt** • Gerhard Friedrich • Haba • Sammel-spiel, Laufspiel • 1 bis 4 • 3 bis 6 •

**Kleine Regenbogenraupe** • Udo Peise • Haba • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 3 bis 6 • 2023 neu gestaltete Auflage als **Regenbogenraupe** (ohne Artikel). Wer hat als Erster alle Teile seiner Regenbogenraupe aneinandergelegt? **🏆**

**Kleiner Vogel, großer Hunger** • Tim Rogasch • Haba • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 3 • Durch das richtige Futter wachsen die Küken heran • **🏆** 2017 Kinderspiel des Jahres Empfehlungsliste

**Klettermäuse** • KRAG Team • Schmidt • Reakti-onsspiel • 2 bis 4 • 5 • Mäuse sichern sich Äpfel, bevor der Fuchs um den Baum schleicht

**Kobold** • Marco Ruskowski, Marcel Süßelbeck • Queen Games • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 6 • Als Kobolde Spielsachen im Kinderzimmer sammeln, ohne dass es Kind Moritz merkt.

**Können Taxis fliegen?** • Kosmos • Wissens-spiel • 2 bis 4 • 5 • Fahrzeugen Merkmale zuordnen

**Komm mit in den Wald** • Huch • Merkspiel • 2 bis 4 • 5 •

**Krabbelkäfer – Schwarzer Peter** • Moses • Sammel-spiel • 2 bis 6 • 4 •

**Kroko Loko** • Niko den Dulk, Richard den Dulk • Jumbo • Legespiel • 2 bis 4 • 4 • Mit einem guten Gedächtnis und ein wenig Glück wird das Krokodil immer länger und macht den Spieler zum Gewinner.

**Kugel die Tiere** • Megableu • Geschicklich-keitsspiel, Aktionsspiel • 2 bis 4 • 4 • **Boule**-Simulation für Kinder

**Kugelgeister** • Roberto Fraga • Drei Magier • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Geister wollen die Burg erklimmen. Wettlauf mit Hindernissen.

**Kung Fauli** • Martina Herbig • Haba • Kooperati-onsspiel • 2 bis 6 • 4 bis 8 •

**L.O.L. Surprise! – Dobble** • Zygomat • Reak-tionsspiel • 2 bis 5 • 4 • Themenausgabe

**L.O.L. Surprise! – Monopoly** • Hasbro • Re-aktionsspiel • 2 bis 4 • 8 • Themenausgabe

**L.O.L. Surprise! – Top Trumps** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 bis 8 • 6 • **Quartett** zum Internet-Phänomen

**L.O.L. Surprise! – Top Trumps Match** • Winning Moves • Würfelspiel • 2 bis 8 • 6 • Eine Art **4 gewinnt**.

**Länder der Welt** • Markus Nikisch • Haba • Wissens-spiel • 2 und mehr • 8 • 51 Länder aus der ganzen Welt werden in diesem Spiel gesucht • **🏆** 2010 spiel gut

**Länder Europas** • Markus Nikisch • Haba • Wissens-spiel • 2 bis 4 • 8 • Wer kann anhand von Hinweisen erraten, wo sich die *Touristen* gerade befinden? Je frühzeitiger ein richtiger Ländertipp abgegeben wird, desto mehr Punkte gibt es • **🏆** 2020, spiel gut

**Langland – Domino** • Pegasus • Legespiel • 2 bis 4 • 4 • Einfaches **Domino** mit Bildern statt Zahlen

**Langland – Lotto** • Nicola Riehemann • Pe-gasus • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 4 •

**Langland – Rommé** • Nicola Riehemann • Pegasus • Kartenspiel • 2 bis 4 • 4 • Durch die lustigen *Tiere*, die immer länger werden, brauchen Kinder keine Zahlenkenntnisse

**Langland – Yatzy** • Nicola Riehemann • Pe-gasus • Würfelspiel • 2 bis 4 • 4 •

**Laser Maze Jr.** • Luke Hooper • Thinkfun • Denkspiel • 1 und mehr • 6 • 40 Aufgaben. Der *Laserstrahl* muss vom Startpunkt durch geschicktes Setzen der *Spiegel* und *Hindernisse* so gelenkt werden, dass er sein Ziel trifft

**Leolino** • Inon Kohn • Huch • Denkspiel • 1 • 5 • 60 Aufgaben, die *Zootiere* in der richtigen Reihenfolge ins richtige *Gehege* zu bringen.

**Leseratte Otilie** (alphabetisch)

**Leseratte Otilie – Buchstaben-Salat** • Oe-tinger • Wörterspiel • 1 und mehr • 5 • Mit Buchstabenwürfeln Wörter finden

**Leseratte Otilie – Z wie Zuckerwatte** • Oetinger • Wörterspiel • 1 und mehr • 5 • *A-Z-Kreisel* gibt den Buchstaben vor, zu dem ein Begriff gefunden werden muss

**Little Village** • Judith Proena, Norbert Proena • Beleduc • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • Hier müssen die Kinder auf den Wegen durchs *Dorf* schnell zu den Orten, wo die *Ratten* sind um sie zu verschrecken

**Löschtrupp Schwuppdwupp** • Rudi Biber • Haba • Legespiel • 2 bis 4 • 5 • Im Durch-einander der *Wasserschläuche* den Überblick behalten und geschickt die passenden *Schlauchplättchen* so an ihren *Hydranten* anlegen, dass sie am schnellsten das *Feuer* erreichen

**Logic Cards Kids** @ • Kristaps Auzāns •

Game Factory • Denkspiel • 1 • 12 • 53 Aufgaben, die Lösungen gibt's über eine App

**Logic Farm** • Goula • Legespiel, Denkspiel • 1 und mehr • 3 • *Tier- und Landschaftsplättchen* zuordnen

**Logic Park** • Goula • Denkspiel • 1 und mehr • 3 • 30 Aufgaben in drei Levels: Sechs bunte Holz-teile richtig platzieren

**Logiplay** • Beleduc • Zuord-nungsspiel • 1 und mehr • 4 • Magnetisch *Farbkügelchen* pas-send Bilder zuteilen

**Lotti & Dotti – Fang das Pony!** • Die Spiegelburg • Reaktions-spiel • 2 bis 6 • 3 • Nach der Art von **Spitz pass auf!**

**Lotti Karotti – Quartett** • Ra-vensburger • Kartenspiel • 2 bis 4 • 3 bis 7 •

**Lucky Langhals** • Felix Beuke-mann • Haba • Legespiel • 2 bis 4 • 3 • Die *Giraffe* mit dem längsten *Hals* gewinnt.

**Lustige Tiere** • Noris • Zuord-nungsspiel • 2 bis 4 • 4 • Körper-teile mixen

**Magic Hat** • Jonathan Favre-Go-dal, Corentin Lebrat • Djeco • Deduktionsspiel • 2 bis 4 • 6 • Hütchenspiel: Herausfinden, welches *Tier* (Hut) der Zauberer aus dem Spiel genommen hat.

**Magic Stories** • Corinna Har-der • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **It's magic!** • **🏆** 2022 spiel gut

**Magnetic Snakes & Ladders** • Game Factory • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • Magnetisches **Leiterspiel**

**Magnetisches Reisespiel** • Die Spiegelburg • Spielesammlung • 2 bis 4 • 5 • **Ludo** und **Lei-terspiel** mit 16 magnetischen Spielsteinen

**Magors Lesezauber** • Kai Haferkamp • Ravensburger • Suchspiel • 1 bis 4 • 5 bis 9 • Audioidigitales Lernsystem **Tiptoi** • 2011 Kinderspiel des Jahres Empfehlungsliste

**Mal mal** • Annette Birlebach • Adlung • Ratespiel • 3 bis 6 • 4 • Mal-Spiel. Aber ohne Papier und Bleistift, sondern mit dem Finger auf dem Rücken eines Mitspie-

# ROTE LISTE

Kinderspiele

lers. Der muss das Bild erraten, um zu punkten

**Marienkäfer** • Janod • Merk-spiel • 2 bis 6 • 2 • Spielbrett aus Holz in Marienkäferform, seine Punkte sind abnehmbar; betrifft auch die kleinere Ausgabe

**Master Mime** • Janod • Rate-spiel • 4 und mehr • 6 • Pantomi-mespiel: Berufe erraten

**Mau Mau – Bauernhof** • Haba • Kartenspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Maunz Maunz** • Haba • Karten-spiel • 2 bis 5 • 5 • **Mau-Mau**

**Mauseschlau & Bärenstark** (alphabetisch)

**Mauseschlau & Bärenstark – Bewegungs-Mau Mau** • Inge-borg Ahrenkiel • Ravensburger • Kartenspiel • 2 bis 4 • 3 • 2024 Neuauflage bei Schmidt

**Mauseschlau & Bärenstark – Wissen und Lachen – Abenteuerliche Tierwelt** • Inge-borg Ahrenkiel • Ravensburger • Wissensspiel • 2 bis 4 • 6 • Die Spieler entdecken *Tiere*, beantworten



Der starke Bär und die schlaue Maus haben Ravensburger den Rücken gekehrt und sind zurück zu Schmidt

Tierfragen und dürfen Tiere nachahmen

**Mauseschlau & Bärenstark – Wissen und Lachen – Unsere Erde** • Ingeborg Ahrenkiel • Ravensburger • Wissensspiel • 2 bis 4 • 6 • 2024 Neuauflage bei Schmidt als **Mauseschlau & Bärenstark – Unsere Erde**. Maus stellt Fragen, Bär fordert zu Aktionen auf

**Maxis Memo** • Haba • Merk-spiel • 1 bis 4 • 2 •

**Meerestiere** • Bäbel Oftring • Moses • Kartenspiel • 2 bis 5 • 8 • **Trumpfquartett**

# ROTE LISTE

Kinderspiele

- Mein erstes Angelspiel** • Ravensburger • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 4 • 2 • Für die ganz Kleinen alles aus Stoff und Plüsch
- Mein erstes Bingo – In der Schule** • Laurence King • Lotto • 1 und mehr • 3 •
- Mein erstes Bingo – Zu Hause** • Laurence King • Lotto • 1 und mehr • 3 •
- Mein erstes Geschichten-Puzzle – Natur** • Kanae Sato • Laurence King • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 2 bis 4 • Ein Samen wird zu einem Spross und dann zu einer Blume ... Jeweils drei Teile, drei Bilder
- Mein erstes Geschichten-Puzzle – Tiere** • Kanae Sato • Laurence King • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 2 bis 4 • Aus einer Raupe wird eine Puppe, die sich in einen wunderschönen Schmetterling verwandelt ... Jeweils drei Teile, drei Bilder
- Mein erstes Geschichten-Puzzle – Zuhause** • Kanae Sato • Laurence King • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 2 bis 4 • Ein Kind zieht den Schlafanzug an, liest ein Buch und schläft ein ... Jeweils drei Teile, drei Bilder
- Mein erstes Kakerlakak** • Inka Brand, Markus Brand • Ravensburger • Laufspiel, Sammelspiel • 2 bis 4 • 3 • Kakerlaken-Mama muss Kakerlaken-Kinder füttern.
- Mein erstes Memory – Fahrzeuge** • William H. Hurter • Ravensburger • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • 2022 ersetzt durch **My first Memory – Fahrzeuge** • 🏆 2019 spiel gut ●●
- Mein erstes Mitmach-Spiel** • Ravensburger • Sammelspiel • 1 und mehr • 3 • Allererstes Spiel mit einfachen Regeln und kurzer Spieldauer • 🏆 2007 Kinderspiel des Jahres Empfehlungsliste
- Mein erstes Monopoly** • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 4 bis 6 • 2023 abgelöst durch die Neuauflage von **Monopoly Junior**. Jetzt gibt es auch zwei unterschiedliche Spielpläne ab 4 und ab 6 Jahre. Beim einen geht's auch um erstes Rechnen, beim anderen auch um erstes Lesen. Aber immer um Geld ●●●●
- Mein erstes Sprech-Hexchen** • Kai Haferkamp • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 2 • Verschiedene Spielvarianten, um anhand von Hexe und Zaubertrank Dinge zu benennen
- Mein kleiner Ponyhof – Kartenspiel** • Die Spiegelburg • Spielesammlung, Kartenspiel, • 2 bis 4 • 3 • **Quartett & Co**
- Mein kleiner Ponyhof – Memo** • Die Spiegelburg • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • 72 Spielkarten
- Mein Lern-Spiel-Abenteuer – Erste Buchstaben** • Eva Odersky • Ravensburger • Spielesammlung • 1 und mehr • 4 bis 6 •
- Mein Lern-Spiel-Abenteuer – Erste Zahlen** • Eva Odersky • Ravensburger • Spielesammlung • 1 und mehr • 4 bis 7 •
- Mein Lern-Spiel-Abenteuer – Erstes Englisch** • Susanne Kopp • Ravensburger • Spielesammlung • 1 und mehr • 4 bis 6 • Zahlreiche Aufgaben in einer Themenwelt der Tiere
- Mein Lern-Spiel-Abenteuer – Merken und Konzentrieren** • Susanne Kopp • Ravensburger • Spielesammlung • 1 und mehr • 4 bis 6 •
- Mein Lern-Spiel-Abenteuer – Uhr und Zeit** • Heike Tober • Ravensburger • Spielesammlung • 1 und mehr • 4 bis 6 •
- Mein Lotta-Leben – Alles voller Kaninchen** • Robert Stoop • Kosmos • Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 7 • Zur Kinderbuch-Reihe
- Mein Mäuschen-Farbspiel** • Thomas Daum, Violetta Leitner • Ravensburger • Zuordnungsspiel • 1 bis 3 • 2 • Mit der Zeitschrift Eltern entwickelt • 🏆 2010 Kinderspiel des Jahres Empfehlungsliste, Das Goldene Schaukelpferd

- Mein Taschengeld** • Michael Rüttinger • Noris • Sammelspiel • 2 bis 6 • 6 • Der Name sagt alles
- Mein Wimmelbildspiel** • Thomas Daum, Violetta Leitner • Ravensburger • Suchspiel • 1 und mehr • 2 • Suchen und Finden auf einem mitwachsenden Spielplan
- Mein Zuhause** • Haba • Zuordnungsspiel • 1 bis 4 • 2 •
- Memo (Mitbringspiel)** • Noris • Merkspiel • 2 bis 6 • 3 •
- Memo Diabolo** • Jean-Jacques Derghazarian • Djeco • Merkspiel • 2 und mehr • 4 • 16 Katzenpaare •
- Memo Loto Shop** • Antoine Gallée • Djeco • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 bis 6 • Um die vier Produkte von seiner Einkaufsliste zu finden, muss man in die verschiedenen Läden gehen und sein Gedächtnis ein wenig anstrengen
- Memo Pepito und seine Freunde** • Selecta • Merkspiel • 2 und mehr • 3 • Aus Holz, für die ganz Kleinen mit zwölf Motivpaaren
- Memo Robots** • Jonatha Favre-Godal, Paul Morillas Lopez • Djeco • Merkspiel, Kooperationspiel • 1 bis 5 • 5 • Aus Memo-Kärtchen den „guten“ Roboter vor dem „bösen“ zusammenstellen
- Mia London** • Antoine Bauza, Corentin Lebrat • Scorpion Masqué • Deduktionsspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 5 • Im Ausschlussverfahren ermittelt Detektiv „Mia London“ die Ausstattung des gesuchten Gainers • 🏆 2021 Kinderspiel des Jahres Nominierung
- Mia's Garden** • Koby Ben-Aroush • Beleduc • Merkspiel, Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 4 • Karten zeigen Obst und Gemüse. Wird sie umgedreht, zeigt sie entweder alle bis auf eine Sorten oder nur eine Sorte. Im ersten Fall muss nach dem Chip der fehlenden Sorte gegriffen werden, im anderen Fall nach der gezeigten. Dritte Möglichkeit: Die Rückseite
- Micky Maus** (alphabetisch)
- Hidden Mickey's** • Funko Games • Suchspiel • 2 bis 6 • 3 •
- Mickey Mouse & Friends – Mau Mau** • ASS • Kartenspiel • 2 bis 4 • 4 •
- Mickey Mouse & Friends – Nach Hause!** • ASS • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • **Gänssespiel**
- Mickey Mouse & Friends – Wer hat die 6?** • ASS • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • **Mensch ärgere Dich nicht**
- Milly Muffin** • Gunter Baars • Ravensburger • Merkspiel, Suchspiel • 2 bis 4 • 4 bis 8 • Dem Einhorn Milly helfen, die versteckten Schmetterlinge zu finden. Dazu muss genau hingehört werden, wenn man Bäume schüttelt
- Mimik Memo** • Markus Nikisch • Haba • Kartenspiel • 2 bis 6 • 3 bis 8 •
- Mimix** • Robert Leighton, Brad Ross • Piatnik • Legespiel • 2 bis 6 • 4 • Ziel ist es, mit etwas Würfelglück und gutem Gedächtnis zuerst alle sechs Felder des eigenen Charaktertableaus mit passenden Plättchen zu belegen. Nicht ident mit dem ehemaligen F.X. Schmid-Spiel
- Mini 4 in einer Reihe** • Die Spiegelburg • Setzspiel • 2 • 6 • 4 gewinnt als ganz kleines Reisespiel
- Minions** (alphabetisch)
- Minions – Leiterspiel** • Schmidt • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • Themenausgabe
- Minions – Memo** • Clementoni • Merkspiel • 1 und mehr • 4 • Zum Film. Gibt es mit 48 und mit 80 Karten
- Minions – Minion-Mix** • Schmidt • Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 5 • Ba-

# ROTE LISTE

Kinderspiele

- nanaaa! 27 Minions liegen auf dem Tisch, ein „Minion-Mixer“ zeigt ein neues Minion und alle versuchen mit ihrer gelben Klatsche das passende Minion zu ergattern
- Minions – Minions-Alarm** • Brad Ross, Don Ullmann • Ravensburger • Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 5 • An den Timer, fertig, los! Schnellstmöglich Karten ablegen
- Minions – Monopoly** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Zum Film
- Miraculous – Whot!** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 5 • **Mau Mau**
- Mix Max** • Moses • Zuordnungsspiel • 1 bis 4 • 3 • Spieleklassiker mit 40 Karten
- Mix-Max** • Ravensburger • Legespiel • 2 bis 6 • 4 • 60 Karten, 1 Würfel: Daraus die meisten 5-teiligen Figuren zusammenstellen. In dieser Version mit dem Label „Unsere schönsten Spielmomente“
- Monster-Klatsch** • Kristin Dittmann • Haba • Reaktionsspiel • 2 bis 5 • 6 • Würfeln und passende Monsterhand finden
- Monstermania** • Brad Ross, Jim Winslow • Piatnik • Legespiel • 2 bis 5 • 5 •
- Monstersuppe** • Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen • Schmidt • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Wer nach vier Runden die meisten Schleimwürfel in seiner Suppe hat, gewinnt das Spiel
- Mullewapp – Das große Wettrennen** • Wolfgang Dirscherl • Huch • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • Zu Büchern und Film
- Murmelmikado** • A. Eddie Goldfarb, Damon Saddler, René Soriano • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • Vormalig unter der Marke MB; gab es auch als **Kerplunk**, **Kosmokado** und **S.O.S. Affenalarm**. **Mikado** einmal anders: auf den Stäbchen liegen **Murmeln** ●●
- My first Rush Hour** • Peggy Brown Creative • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 3 • Das Erfolgsspiel in einer Version für die wirklich Kleinen
- My Lilimals – Spielebox 3 in 1** • ASS • Spielesammlung • 2 bis 5 • 4 • **Leiterspiel** u.a.
- My little Pony – Memo** • Clementoni • Merkspiel • 1 und mehr • 3 •
- Obstgarten – Das Kartenspiel** • Anneliese Farkaschovsky • Haba • Kartenspiel • 1 bis 6 • 3 bis 6 • Haba setzt sein erfolgreichstes Spiel in einem neuen Konzept um
- Octopus Party** • Trefl • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 3 • 5 • Mit drei übergestülpten *Tentakeln* Becher stapeln
- Oops!** • Beleduc • Laufspiel • 1 bis 4 • 3 • **Mensch ärgere dich nicht** für kleine Hände
- Orange Stories** • Andrea Köhrsen • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 50 Rätsel rund um Ferien und Urlaub • ●
- Pattern Party** • Funko Games • Lotto • 2 bis 4 • 3 • Zum YouTube-Kanal. Symbol-**Bingo**
- Paw Patrol** (alphabetisch)
- Paw Patrol – Hund sticht** • Spin Master • Kartenspiel • 2 bis 4 • 5 • Zur TV-Serie
- Paw Patrol – Mission Teamwork** • Spin Master • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 4 •
- Paw Patrol – Missions Memo** • ASS • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 •
- Paw Patrol – Quartett 4 in 1** • ASS • Kartenspiel • 2 und mehr • 4 • **Quartett, Mau Mau, Schnipp Schnapp** und Memo
- Paw Patrol – Top Trumps** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 8 • **Quartett**



- Paw Patrol – Top Trumps Match** • Winning Moves • Würfelspiel • 2 • 4 • Eine Art 4 gewinnt
- Peggy Diggleday – Windstärke 9** • Goki • Bauspiel • 2 bis 4 • 4 • **Leuchtturm** bauen auf wackeliger Basis • ●
- Peppa Pig** (alphabetisch)
- Peppa Pig – E-Lektor Quiz Basic** • Clementoni • Wissensspiel • 1 und mehr • 3 bis 6 • Bekanntes Quizspiel mit Thema
- Peppa Pig – English Words** • Clementoni • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 3 bis 6 • Ziel des Spiels ist es, die abgebildete Figur anhand der *Umrisse* zu erkennen und sie dem entsprechenden englischen Namen zuzuordnen
- Peppa Pig – Findet Peppa** • Clementoni • Kooperationspiel • 1 und mehr • 3 bis 6 •
- Peppa Pig – Peppa Twist** • Ravensburger • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • Themenausgabe; wie **Lotti Karotti** ☑
- Perlenparty** • Thade Precht • Haba • Sammelspiel • 2 bis 4 • 3 • Durch Würfeln sammeln die Kinder *Perlen*, die sie aus *Muscheln* nehmen und auf ihrer *Perlenschnur* auffädeln
- Perplexus Rookie** • Michael McGinnis • Spin Master • Denkspiel • 1 • 8 • Vormalig bei Pegasus. Labyrinth in der Kugel: 70 herausfordernde Hindernisse ●●
- Pferde Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Pferdeglück** ●●
- Pferde und Ponys** • Elke Vogel • Moses • Spielesammlung • 2 bis 6 • 8 • **Quartett** & Quiz in einem
- Pferdefreunde** (alphabetisch)
- Pferdefreunde – Das falsche Pferd** • Die Spiegelburg • Kartenspiel • 2 bis 4 • 5 • 2022 neu aufgelegt **Schwarzer Peter** ●●
- Pferdefreunde – Mau Mau** • Die Spiegelburg • Kartenspiel • 2 bis 4 • 5 • Hieß zuvor **Pferdefreunde – Mau Mau für Pferdefreunde** ●●
- Pferdefreunde – Yatzi** • Die Spiegelburg • Schreibspiel, Würfelspiel • 2 bis 6 • 6 •
- Pick A Boo** • Noris • Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 5 •
- Pick me up** • Babayaga • Djeco • Zuordnungsspiel • 2 bis 4 • 5 • Tiger, Socken, Gießkanne ... was haben all diese Bilder gemeinsam? Hier geht es darum zu erkennen und zu sortieren
- Picture Pairing** • Funko Games • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • Zum YouTube-Kanal. Die gesuchten Freunde auf verdeckten Plättchen finden.
- Pie Face!** • Marvin Glass • Hasbro • Aktionsspiel • 2 und mehr • 5 • Der Kopf wird in einen *Rahmen* gesteckt, es wird an *Griffen* gedreht und irgendwann klatscht der nasse *Schwamm* ins Gesicht ...

# ROTE LISTE

Kinderspiele

**Pie Face Duell!** • Hasbro • Aktionsspiel • 2 • 5 • Das Erfolgskonzept als Zweierspiel

**Pie Face Kanone!** • Hasbro • Aktionsspiel • 2 • 5 • In dieser Ausgabe gibt es eine *Kanone*, die mit *Sprühshahn* gefüllt wird.

**Piff Paff & Friends** • Brad Ross, Don Ullman • Piatnik • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Fangen-Spiel in Unterwasserszenario

**Piggy Pearls** • Stefan Kloß, Anna Oppolzer • Piatnik • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Omas Perlenkette ist ausgerechnet im Schweinestall gerissen und im Matsch versunken. Die Spieler müssen möglichst viele *Perlen* retten

**Pilz-Flohspiel** • Die Spiegelburg • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 4 • 4 • Mit dem *Pilz* aus Holz ein Klassiker

**Pingu Springu** • Oussama Khelifati • Blue Orange • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 4 • 5 •

**Pinguflip** • Kristin Dittmann • Haba • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Laufspiel auf wechselndem Spielplan

**Pink Stories** • Andrea Köhrsen • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2024 ersetzt durch **Pink!** 50 Rätsel für Mädchen ●●

**Pipi Party** • Hasbro • Aktionsspiel • 2 und mehr • 4 • Ein *Klo*. Eine *Klorolle*. Eine *Spülung*. Wer Pech hat, den trifft ein *Wasserstrahl*. Mit *Spülgeräuschen!*

**Pipi Party Duell** • Hasbro • Aktionsspiel • 2 • 4 • Wer Pech hat, den trifft der *Wasserstrahl* des Klos. Die Zwei-Personen-Variante von **Pipi Party**

**Pippi Langstrumpf – Memospiel** • Oetinger • Merkspiel • 2 und mehr • 3 •

**Pizza Monsters** • Michael Schacht • Abacus • Sammelspiel • 2 bis 8 • 5 • *Monster* mit *Pizzastücken* füttern und dazu die richtigen *Zutaten* aus dem *Sack* ziehen

**PJ Masks – Pyjamahelden auf Geisterjagd** • Janet Kneisel • Ravensburger • Farbwürfelspiel • 2 bis 4 • 3 bis 8 • Zur TV-Serie

**Plumber Plants** • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 4 • Die Kinder klauen nacheinander dem Klempner *Werkzeuge*, bis er reagiert und sie nass spritzt. Nach dem Prinzip von **Lass Papa pennen!**

**Pocket Electric – Erste Aufgaben** • Noris • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 4 • Bilder richtig verbinden

**Pocket Electric – Tiere und Natur** • Noris • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 6 • Überarbeitete Neuauflage von **Pocket-Electric – Tiere** ●

**Polar Smash** • HCM Kinzel • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • *Blöcke* aus dem *Iglu* ziehen, ohne dass es einstürzt

**Polizei im Einsatz** • Kosmos • Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 5 •

**Pool-Halma** • Haba • Laufspiel • 2 bis 3 • 5 •

**Potomac** • Geoffroy Simon • Djeco • Kooperationsspiel • 2 bis 4 • 5 • Den *Tieren* helfen über den *Fluss* zu kommen

**Prinzessin Mix-Max** • Kristin Mückel • Haba • Suchspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Purple Stories** • Andrea Köhrsen • Moses • Ratespiel • 3 und mehr • 8 • 50 mystische Rätsel

**Puzzlefix** • Thade Precht • Haba • Sammelspiel • 2 bis 4 • 4 •

**Rainbow Stories** • Corinna Harder, Jens Schumacher • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Märchenzauber**. 50 fabelhafte Rätsel ●●

**Ratz Fatz.** 1997 begann der Erfolgslauf der von Hajo Bücken erfundenen Reihe, die Wissen auf spielerische Art vermittelt. An die 30 Titel erschienen insgesamt. Doch nun hat Haba einen Schlusstrich gezogen.

**Ratz Fatz – Aufgepasst und zugefasst** • Hajo Bücken • Haba • Spielesammlung • 1 bis 6 • 3 • Das war der neue Name für das **Ur-Ratz-Fatz** ✓

**Ratz Fatz – Buchstaben** • Hajo Bücken • Haba • Spielesammlung • 1 bis 6 • 4 bis 8 • Zwölf Geschichten rund um *Buchstaben*

**Ratz Fatz – Zahlen** • Hajo Bücken • Haba • Spielesammlung • 1 bis 6 • 4 bis 8 • Zwölf Geschichten rund um *Zahlen und Mengen*

**Ratz Fatz durch die Jahreszeiten** • Anja Wrede • Haba • Spielesammlung • 1 bis 6 • 3 bis 8 • Fünf verschiedene einfache Spiele zum Thema

**Ratz Fatz in Bewegung** • Hajo Bücken • Haba • Spielesammlung • 1 bis 6 • 3 bis 12 • Auf 20 farbig gestalteten *Bodenplatten* sind Motive abgebildet, die in zahlreichen Geschichten, Rätseln, Gedichten und Reimen vorkommen. Dann heißt es je nach Spielidee verschiedene, zB „Erkennen & Rennen“ • 🏆 2021 spiel gut

**Ratz Fatz in den Kindergarten** • Hajo Bücken • Haba • Lernspiel • 1 bis 6 • 3 bis 12 • Ableger in der Mitbring-schachtel

**Ratz Fatz in die Schule** • Hajo Bücken, Anja Wrede • Haba • Spielesammlung • 1 bis 6 • 5 • Fünf Lernspiele für die Vorschule



**Ratz Fatz kommt die Feuerwehr** • Hajo Bücken • Haba • Lernspiel • 1 bis 6 • 3 bis 12 • Ableger in der Mitbring-schachtel

Die letzte Ausgabe des ersten Spiels der Reihe

**Raupenwürfeln** • Haba • Farbwürfelspiel • 2 bis 4 • 4 • Mit etwas Würfelglück zuerst eine sechsfarbige *Raupen* zusammenstellen • 🏆 spiel gut

📖 **Rechen-Kapitän** • Reiner Knizia • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 6 bis 8 • Matrosen laden wertvolle *Fracht* auf ihre *Schiffe*, jedes *Schiff* ist unterschiedlich groß und muss optimal beladen werden. Welches *Schiff* kann zuerst das Abenteuer auf hoher See antreten? Erstes Rechnen mit Plus und Minus und logisches Denken • 🏆 2017 spiel gut

# ROTE LISTE

Kinderspiele

• Kooperationsspiel, Laufspiel • 2 bis 4 • 7 • Pferderennen

**Schleich Horse Club – Pferdefreunde** • Schmidt • Kartenspiel • 2 bis 4 • 4 • **Schwarzer Peter**. Dazu ein Pferdeposter

**Schlemmermonster** • Marco Teubner • Haba • Laufspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 5 •

**Schnapper-la-papp!** • Noris • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • Verdeckte Bilder finden – alle spielen gleichzeitig

**Schneck-di-wupp!** • Marie Fort, Wilfried Fort • Haba • Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • Spiel in einer Blechdose. Dadurch wird diese zum Teil des Wettlaufgeländes, weil die *Schnecken* magnetisch sind

**Schnelle Katze** • Janod • Laufspiel • 2 bis 4 • 6 • Als Katze das *Futter* vor dem streunenden *Hund* in Sicherheit bringen

**School Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Back to School**. 50 Rätsel zu Geschichten aus dem Schulalltag ●●

**Schule der magischen Tiere** (alphabetisch)

**Schule der magischen Tiere – Dreimal schwarzer Kater** • Kosmos • Deduktionsspiel • 8 • Zur Buchreihe, in Metallbox

**Schule der magischen Tiere – Klarer Fall, Murphy!** • Kosmos • Deduktionsspiel • 2 bis 4 • 6 • Zur Buchreihe. In diesem Spiel wird ermittelt, wer die *Tiere* aus der *Zoohandlung* gestohlen hat.

**Schwarzer Peter** • Haba • Kartenspiel • 2 bis 6 • 5 • 🏆 spiel gut

**Shaun das Schaf** (alphabetisch)

**Shaun das Schaf – Das Kartenspiel** • Steffen Brückner • Huch • Kartenspiel • 2 bis 4 • 6 • Zum 2. Film

**Shaun das Schaf – Wo stecken Shaun & Co.?** • Sven M. Kübler • Huch • Merkspiel • 2 bis 4 • 6 • Zum 2. Film

**Sherlock Express** • Henri Kermarrec • Huch • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 7 • Die Spieler springen Detektiv *Sherlock* (hier im Tierreich angesiedelt) zur Seite und helfen ihm, die *Alibis* aufzudecken, Unschuldige zu entlasten und so zügig *Moriarty* und seine Komplizen zu demaskieren

📖 **Silbenspaß** • Elke Spitznagel • Ravensburger • Kartenspiel • 2 bis 4 • 7 • Kinder können Silben in vier Spielvarianten einüben

**Simon Air** • Hasbro • Reaktionsspiel • 1 bis 2 • 8 • **Simon** wird immer spacier: Jetzt muss er nicht einmal mehr berührt werden, sondern reagiert auf Handbewegung!

**Slimy Joe** • Florian Nadler • Ravensburger • Aktionsspiel • 2 bis 4 • 4 • *Schmetterlinge* aus dem schleimigen *Mund* einer fleischfressenden *Pflanze* befreien, bevor sie zuschnappt

**Snap Dragon** • Tomy • Aktionsspiel • 2 bis 4 • 4 • *Münzen* aus dem *Drachens Maul* holen. Das japanische Original ist von 1987 und damit älter als das ähnliche, bei uns seit 1992 erfolgreiche **Kroko-Doc**

**Socken Zocken – Das Kartenspiel** • Michael Schacht • Haba • Suchspiel • 2 bis 6 • 4 • 🏆 2018 spiel gut

**Socken Zocken Mini** • Michael Schacht • Haba • Suchspiel • 2 bis 4 • 4 • Die Kleinausgabe in einer Metalldose

**Sockenmonster** • Liesbeth Bos, Anja Dreier-Brückner • Lifestyle Boardgames • Merkspiel • 2 bis 4 • 6 •

**Space Cat** • Antoine Rabreau • Djeco • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 •

**Specific** • Christian Kruchten, Jean-Claude Pellin • Gigamic • Wissensspiel • 2 bis 10 • 6 • Spezialwürfel geben vor, welches *Tier* gefragt ist

**Red Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Auf heißer Spur**. 50 Rätsel zu kindgerechten Kriminalfällen ●●

**Regenbogenbande** • Erwan Morin • Haba • Sammelspiel • 1 bis 4 • 4 • Mit unterschiedlich langen *Regenbogen* ins gewünschte Feld, um dort *Kristalle* zu holen

**Reise-Bingo** • Die Spiegelburg • Lotto • 2 bis 4 • 5 • Spieleklassiker für unterwegs, Bilder statt Zahlen

**Rekorde Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Spitzenreiter**. 50 erstaunliche Rätsel rund um wahre Rekorde

**Remember me?** • Noris • Deduktionsspiel • 2 • 5 • Wer ist's? nach Art von **Detektivbüro**

**Rhino Hero** (alphabetisch)

**Rhino Hero Junior** • Haba • Spielesammlung • 1 bis 4 • 2 • In drei verschiedenen Spielen üben Kinder beim Zuordnen und Stapeln der *Stockwerke* die Feinmotorik sowie erstes Zählen und Mengenverständnis

**Rhino Hero – Missing Match** • Thade Precht • Haba • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 •

**Richard Ritterschlag** • Johannes Zirm • Haba • Legespiel • 2 bis 4 • 5 • 🏆 2014 Kinderspiel des Jahres Nominierung, Graf Ludo Kinder Auswahlliste

**Risiko Junior** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Hier ist das martialische Treiben des Erwachsenenspiels auf *Piraten* heruntergebrochen, die von *Insel* zu *Insel* fahren und *Schätze* sammeln

**Robot Mix** • Goula • Legespiel • 1 und mehr • 2 • **Monstermix** mit Roboter-Thema

📖 **Robot Turtles** • Dan Shapiro • Thinkfun • Setzspiel • 2 bis 5 • 4 • Bringt Kindern ab 4 Jahren die Grundlagen des Programmierens, von Codeschnipseln bis Funktionen bei

**Rotkäppchen** • Gun-Hee Kim • Purple Brain Creations • Kooperationsspiel • 1 bis 5 • 7 • Die Spieler arbeiten zusammen, um *Rotkäppchen* dabei zu helfen, das *Haus* seiner Großmutter zu erreichen, bevor der *Wolf* seine Nase hineinsteckt

**Rotkäppchen – Memo** • Goula • Merkspiel • 2 bis 4 • 2 • Aus Holz •

📖 **Rund ums Taschengeld** • Kai Haferkamp • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 6 bis 10 •

**Safari** • Simon Haberl, Jan Waltreit • Simon & Jan • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • Erstes Memo mit extra dicken Karten mit Bildern afrikanischer *Tiere*

**Sattelt die Pferde** • Kosmos • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • **Quartett** Schiffe versenken • • Haba • Deduktionsspiel • 2 • 5 • 2019 Neuauflage Klassiker in der Blechdose. • •

**Schiffe versenken** • Noris • Deduktionsspiel • 2 • 5 • Als *Koffer* gestaltet

**Schiffe versenken (Light & Sound)** • Noris • Deduktionsspiel • 2 • 5 • Als *Koffer* gestaltet mit Sounds für Wasser und Treffer

**Schiffe versenken (Mitbringspiel)** • Noris • Deduktionsspiel • 2 • 6 •

📖 **Schlaubär lernt zählen** • Anja Dreier-Brückner • Haba • Spielesammlung • 2 bis 5 • 4 bis 8 • Thematische Fortsetzung nach **Schlaubär – was ist groß?**

**Schleich-Figuren** (alphabetisch)

**Schleich – Horse Club – Stock und Stein** • Prospero Hall • Schmidt

# ROTE LISTE

Kinderspiele



Catan-Erfinder Klaus Teuber war auch bei Kinderspielen versiert. Sein **Spinnengift und Krötenschleim** – hier ein Pressefoto von 2012 – war auch zum Kinderspiel des Jahres nominiert. Dieses Jahr ist das Spiel in nach einer Pause in einer überarbeiteten Neuauflage wieder erschienen.

**Speed Colors Team** • Erwan Morin • Game Factory • Merkspiel • 2 bis 6 • 7 •

**Spinnengift und Krötenschleim** • Klaus Teuber • Kosmos • Merkspiel • 2 bis 4 • 6 • 2023 aus dem Programm, 2024 dann eine überarbeitete Neuauflage. In der Hexenküche ist alles auf den Kopf gestellt. Wo war doch gleich das Bibberkraut? Weiterentwicklung von **Hallo Dachs!**  und **Fette Bäuche** •  Graf Ludo Kinder, Kinderspiel des Jahres Nominierung

**Spirit – Top Trumps** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 6 • **Quartett** zur TV-Serie

**SpongeBob – Monopoly** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • Vormalig bei Parker. Die Felder haben alle den Bezug zu Bikini Bottom aus der TV-Zeichentrickserie

**Spooky Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 50 Rätsel um Gruselgespenster

**Spring in eine Pfütze!** (alphabetisch)

**Spring in eine Pfütze!** • Janet Kneisel • Ravensburger • Kommunikationsspiel • 2 bis 6 • 8 • Zur Mädchenbuch-Reihe

**Spring in eine Pfütze! – Mini Edition** • Janet Kneisel • Ravensburger • Kommunikationsspiel • 2 bis 6 • 8 • Mit drei neuen Aufgabenkategorien eigenständig oder als Erweiterung spielbar

**Spukschloss** • Marvin Glass, Geoffrey Hayes • Schmidt • Laufspiel • 2 bis 6 • 6 • Vormalig bei MB. Klassiker aus den 80er Jahren. In dem 3D-Spiel auf der Flucht vor dem Geist

**Stadt Land Würfelspaß** • Klaus Kreowski • Kosmos • Wissensspiel • 2 bis 6 • 10 • Spezialwürfel geben die Themen vor

**Stapelei** • Haba • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 3 • Stapelspiel •  Spiel gut

**Sugar Blast** • Leo Almeida, Matthew O'Malley, Ben Rosset •

CMON • Positionsspiel • 1 bis 4 • 8 • In jeder Runde vertauscht ihr die *Bonbons* auf dem Brett, um Reihen von drei oder mehr der gleichen Sorte zu bilden

**Super Mario** (alphabetisch)  
**Super Mario – Adventure Game DX** • Epoch Games • Geschicklichkeitsspiel • 1 • 5 • Die *Spielkugel* mit Hilfe der drei *Knöpfe* und zwei *Drehräder* erfolgreich durch das *Labyrinth* mit sieben kniffligen Etagen manövrieren

**Super Mario – Fire Mario Stadium** • Epoch Games • Geschicklichkeitsspiel • 2 • 5 • Action-Shooter mit *Mario-* und *Luigi-Figuren*, der wie ein Flipper aufgebaut ist

**Super Mario – Maze Game DX** • Epoch Games • Geschicklichkeitsspiel • 1 • 4 • Eine *Kugel* durch ein großes *Labyrinth* bringen

**Superzings – Top Trumps Match** • Winning Moves • Würfelspiel • 2 • 4 • Eine Art 4

gewinnt. •

**T-Rex World – Mau Mau** • Die Spiegelburg • Kartenspiel • 2 bis 6 • 5 •

**T-Rex World – Yatzi** • Die Spiegelburg • Schreibspiel, Würfelspiel • 2 bis 6 • 6 •

**Tanz der Feen** • Kosmos • Lotto • 2 bis 4 • 5 • **Bingo**

**Targeto** • Michał Szewczyk • Trefl • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 4 • 5 • Sammlung verschiedener Spielideen rund um Becher, Kugeln und ein Katapult

**Teamwork for Kids** • Michael Adersch • Adlung • Ratespiel • 4 und mehr • 6 •

**Tier auf Tier Mini** • Klaus Miltenberger • Haba • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 5 • Bewährter Titel in klein in Metalldose

**Tierbaby Memo** • Kosmos • Wissensspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Tiere der Welt** • Markus Nikisch • Haba • Wissensspiel • 2 bis 4 • 6 • 50 Tiere kennen lernen

**Tierisch versteckt** • Judith Proena, Norbert Proena • Haba • Suchspiel • 2 bis 4 • 3 • *Tiere* finden

**TKKG – Gangsterjagd** • Zoltan Labas • Ravensburger • Deduktionsspiel • 2 bis 4 • 8 •

**True Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt durch **Echt wahr!** 50 Rätsel zu unglaublichen, aber wahren Ereignissen

**Trumpf** • Haba • Kartenspiel • 2 bis 4 • 3 •

**Tschu-Tschu, kleine Eisenbahn** • Felix Beukemann • Haba • Farbwürfelspiel • 2 bis 4 • 3 bis 8 • Wer mit der *Eisenbahn* die meisten *Fahrgäste* zu seiner eigenen *Haltestelle* bringen kann, ist der Gewinner.

**Turtle Bay** • Wolfgang Riedl • Piatnik • Laufspiel • 2 bis 4 • 6 • *Meeresschildkröten* auf dem Weg von ihren *Eiern* am Strand ins Meer

**Unbelievable Stories** • Corinna Harder • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 2023 ersetzt

durch **Unglaublich!**

**Ungeziffer** • Kristin Mückel • Haba • Merkspiel • 2 bis 4 • 6 • Zahlenraum bis 10: Wie viele *Krabbeltiere* sind zu sehen?

**Unsere 5 Sinne und die Umwelt** • Beleduc • Spielesammlung • 1 bis 6 • 4 • 2022 adaptiert als **Humanico 5 Sinne**. Mit Hilfe klassischer Spielideen werden die verschiedenen Wahrnehmungsmöglichkeiten unserer fünf Sinne verdeutlicht und angeregt

**Unsere Welt** • Gunter Baars • Ravensburger • Wissensspiel • 2 bis 4 • 4 bis 7 • Warum sind Bananen krumm? Solche und ähnliche Fragen gilt es nach dem Zusammenbau eines Bilderpuzzles zu lösen

**Urlaubs-Memo** • Haba • Laufspiel • 2 bis 4 • 3 •



Einmal mehr: Auch bei **Wald der Lichter** bringt ein Schiebemechanismus die Kinder auf dem Spielziel näher.

**Veggie Loto** • Janod • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Durch Würfeln *Gemüse* sammeln.

**Veggy Memo** • Fabrice Lamouille, Mathilde Malburet • Djeco • Merkspiel • 2 bis 8 • 4 •

**Viele Dinge** • Karsten Adlung, Bernhard Naegele • Adlung •

# ROTE LISTE

Kinderspiele

Suchspiel • 2 bis 8 • 3 • Viele *Bildkarten* liegen auf dem Tisch. Ein *Buchstabe* wird aufgedeckt, und sofort suchen alle nach Begriffen auf den Karten •  2004 Spiel des Jahres Empfehlungsliste

**Vögel** • Elke Vogel • Moses • Spielesammlung • 2 bis 6 • 8 • **Quartett** & Quiz in einem

**Voll verwickelt** • Wolfgang Dirscherl, Manfred Reindl • Queen Games • Geschicklichkeitsspiel, Sammelspiel, • 2 bis 4 • 6 • Wenn die *Tiere* den *Felsen* im Gleichgewicht halten, winken *Kokosnüsse* als Belohnung •  2019 Kinderspiel des Jahres Empfehlungsliste

**Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat** (alphabetisch)

**Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat** • Kosmos • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • Zum Bilderbuch

**Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat – Das Spiel** • Stefan Kloß, Anna Oppolzer • Kosmos • Laufspiel • 2 bis 4 • 4 • Zum Bilderbuch

**Wagonimo** • Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert • Janod • Zuordnungsspiel • 2 bis 4 • 3 bis 6 • Wer kann als Erster seine *Bahn* mit fünf *Waggons* und allen *Tieren* nachbilden?

**Wald der Lichter**  • Stefan Kloß, Anna Oppolzer • Drei Magier • Merkspiel • 2 bis 4 • 5 • *Schätze* liegen zunächst im Dunkeln und müssen von den Spielern mithilfe von *Lichtplättchen* gefunden und sichtbar gemacht werden •  2021 Graf Ludo Kinder Auswahlliste

**Wald der Wölfe** • Wolfgang Dirscherl, Julien Gupta • Queen Games • Kooperationsspiel, Laufspiel • 1 bis 5 • 7 • Nur wenn die *Wölfe* zur richtigen Zeit am richtigen Ort stehen und dem Wolfshäuptling *Lupos* begegnen, könnt ihr gewinnen

**Was fehlt denn da?** • Karsten Adlung • Adlung • Reaktions-

spiel • 1 und mehr • 3 • Alte Idee, neu verpackt: Dem Alter entsprechend viele Karten mit Gegenständen werden ausgelegt. Eine Karte wird weggenommen – welche war's?

**Was gehört wohin?** • Irmgard Eberhard • Ravensburger • Zuordnungsspiel • 1 und mehr • 2 • *Magnetische Gegenstände* in einem *Erzählbuch* einordnen

**Was gehört zusammen?** (Mitbringenspiel) • Edith Kramer • Noris • Zuordnungsspiel • 1 bis 4 • 3 •

**Was ist was – Pferde Quiz-Spiel** • Markus Reichert, Sandra Dochtermann • Kosmos • Wissensspiel • 2 bis 4 • 8 • Mitbringenspiel

**Was ist was – Unsere Erde Quiz Spiel** • Sandra Dochtermann, Markus Reichert • Kosmos • Wissensspiel • 2 bis 4 • 8 • Zum Spiel gehören 32 Quizkarten mit zwei Fragen und drei Antwortmöglichkeiten

**Was ist was Junior – Ritter** • Karin Hetling • Kosmos • Wissensspiel • 2 bis 4 • 5 • Mitbringenspiel

**Weltreise für Kinder** • Michael Rüttinger • Noris • Wissensspiel • 2 bis 12 • 6 • Vormalig **Rund um die Welt** und **Kinder-Weltreise**, kam es 2021 wieder unter altem Namen heraus. Fragen um die Erde und ihre Länder, Städte etc.

**Wer ist es? – Kartenspiel** • Hasbro • Deduktionsspiel • 2 • 5 •

**Wer krabbelt da?** • Kristin Dittmann • Haba • Merkspiel • 2 bis 4 • 3 • Welches *Insekt* hat sich unter welcher *Blüte* versteckt?

**White Stories** • Andrea Köhrsen • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 8 • 50 Rätsel über Geister

# ROTE LISTE

Kinderspiele

## Wissen & Quizzen (alphabetisch)

– **Die Welt der Saurier** • Ravensburger • Wissensspiel • 1 bis 6 • 6 bis 10 • 2023 ersetzt durch **Tiptoi Quiz – Dinosaurier** ●●

– **Faszinierende Pferde** • Ravensburger • Wissensspiel • 1 bis 6 • 6 bis 10 •

– **Menschlicher Körper** • Ravensburger • Wissensspiel • 1 bis 6 • 6 bis 10 •

– **Retter und Helfer** • Ravensburger • Wissensspiel • 1 bis 6 • 6 bis 10 •

– **Süße Tierkinder** • Ravensburger • Wissensspiel • 1 bis 6 • 6 bis 10 •

**Wissen & Quizzen – Wunder der Natur** • Ravensburger • Wissensspiel • 1 bis 6 • 6 bis 10 •

**Wo bin ich?** • Noris • Suchspiel • 1 bis 2 • 4 • Wimmelbildsuche

**Wühlmäuse** ☑ • Guido Hoffmann, Jens-Peter Schliemann • Drei Hasen in der Abendsonne • Suchspiel, Merkspiel • 2 bis 5 • 4 • Ganz einfach und ganz einfach schön: Viele *Blätter* von *Wald-bäumen* liegen in der Schachtel. Die meisten haben auf der Unterseite ein Bild (*Tiere, Früchte*). Bestimmte müssen durch das Wühlen im *Laub* gesucht werden • 🏆 2020 spiel gut

**Würfelszwerge** (Mitbringspiel) • Heinz Meister • Schmidt • Zuordnungsspiel • 2 bis 8 • 4 •

**Wunderkessel** • Stefan Kloß, Anna Oppolzer • Haba • Merkspiel, Laufspiel • 2 bis 4 • 5 • *Zutaten* sammeln, nur: der *Wunderkessel* mit ihnen dreht sich immer wieder

**XXL Find Monty!** • Karin Hettling • Beleduc • Merkspiel • 2 bis 5 • 4 • In der Großausgabe den *Kater* suchen

**Yum Yum Island** • Laurent Escoffier • Space Cows • Ko-

operationsspiel • 2 bis 4 • 4 • Als tollkühne *Pelikane* an den *Riesen* vorbei anderen *Tieren Futter* bringen

**Yummy Monsters** • Michael Kallauch, Jan Meyberg • Huch • Aktionsspiel • 2 bis 4 • 6 • Geschicklichkeitsspiel, bei dem *Monster* gefüttert werden müssen

📖 **Zählen lernen mit den Krabbelkäfern** • Moses • Sonstiges • 1 und mehr • 3 • Lernspiel für die Zahlen bis 9 mit magnetischem Kniff.

**Zahlen-Zocken** • Die Spiegelburg • Würfelspiel • 1 und mehr • 5 • Zahlenwürfel und mathematische Zeichen: möglichst viele miteinander verbundene *Rechnungen* aufstellen

**Zahlenreihe** • Annemarie Hölscher, Kristin Dittmann • Haba • Legespiel • 2 bis 4 • 5 • Wer als Erster eine Reihe aus acht aufeinanderfolgenden *Zahlenplättchen*

legen kann, gewinnt.

**Zippy Zebra** • Simon Dirscherl • Beleduc • Würfelspiel, Kooperationspiel • 1 bis 4 • 3 • Zieht die *Tiere* geschickt voran, um die *Zusammenkunft* zu ermöglichen • 🏆 2020 spiel gut •

**Zirafa** • Antoine Rabreau • Djeco • Merkspiel • 2 bis 4 • 6 • Mit *Bildpärchen* gewinnt man *Halsteile*. Sobald jemand eine *Giraffe* mit sechs *Halsstücken* hat, ist er oder sie der *Sieger*.

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

**4 Gods** • Christophe Boelinger • Ludically • Legespiel • 2 bis 4 • 10 • Auch wenn gemeinsam eine neue Welt erschaffen wird, nur eine Gottheit kann am Ende den meisten Ruhm und Einfluss haben.

**5 Seconds – Challenge** • Megableu • Wissensspiel • 3 und mehr • 10 • Nur fünf Sekunden *Zeit*, die *Frage* zu beantworten.

**50 Clues** (alphabetisch) Achtung: In anderer Zusammenstellung und anderen Namen bringt Pegasus 2024 einige Spiele neu heraus ●●

**50 Clues – Das Pendel der Toten** • Jeppe Norsker • Game Factory • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 16 •

**50 Clues – Hüter des Bösen** • Jeppe Norsker • Game Factory • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 16 •

**50 Clues – Leopolds Schicksal** • Jeppe Norsker • Game Factory • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 16 •

**50 Clues – Rätselhafte Zeichen** • Jeppe Norsker • Game Factory • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 16 •

**50 Clues – Tot oder lebendig** • Jeppe Norsker • Game Factory • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 16 • Escape-Spiel mit Karten •

**50 Clues – Weißer Schlaf** • Jeppe Norsker • Game Factory • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 16 •

**5er finden** • Jürgen P.K. Grunau • Haba • Schreibspiel • 1 bis 4 • 7 • Sein *Tableau* mit *5er-Formen* füllen.

**A Game of Thrones – B'Twixt** • Bruno Cathala • Fantasy Flight Games • Kartenspiel • 3 bis 6 • 14 • zur TV-Serie

**A Tale of Pirates** 📱 • Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen, Daniele Tascini • Cranio Creations • Deduktionsspiel, Kooperationspiel • 2 bis 4 • 10 • Echtzeitspiel, um als *Piraten Herausforderungen* zu lösen.

**A-Z Quiz** • Jumbo • Wissensspiel • 2 bis 10 • 8 • Ursprüng-

lich (1979) **Super Pim Pam Pet**, zwischendurch auch **Stadt, Land, Fluss**. Identisch mit früheren Spielen **Denk fix!** (Spear), **Ratefix** (F.X. Schmid, Ravensburger), **Antworte schnell** (Klee), **Denken und Raten** (Sala) ●●

**Ab durch die Mauer** • Jürgen Adams • Zoch • Sammelspiel • 2 bis 4 • 7 • Beim *Karneval* der *Gespenster* möchte jeder im *kühnsten Kostüm* durch die *Wandgänge* spuken. Es gewinnt, wer verschiedenste *Räume* der *Burg* aufsucht und die dort *ausliegenden Karnevalskostüme* einsammelt • 🏆 2020 spiel gut

**ABC Boom** • Babayaga • Djeco • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 8 • Buchstaben stapeln und dabei *Aufgaben* erfüllen.

**ABC Miam** • Babayaga • Djeco • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 •

**Absolut Clueless** • HCM Kinzel • Ratespiel • 3 bis 6 • 12 •

**Activity Casino** • Paul Catty, Ernst Führer • Piatnik • Ratespiel • 4 bis 16 • 12 • Vermengt den *Partyklassiker* mit einer *Wette*. Gesetzt wird darauf, wie viele *Aufgaben* ein anderes Team erfüllt.

**Adios Calavera** • Martin Schlegel • Mücke Spiele • Positionsspiel • 2 • 8 • *Abstraktes Spiel* von *Leben* gegen *Tod*: Die *Spieler* müssen ihre *Figuren* aneinander vorbei ins *Ziel* bringen.

**Agent Undercover** ☑ • Alexander Ushan • Piatnik • Kommunikationsspiel • 3 bis 8 • 12 • *Geheimagenten* sind immer im *Einsatz*: Dumm nur, wenn der *Spion* selbst nicht weiß, wo er sich gerade befindet! Seine *Mission* ist es, durch geschicktes *Befragen* der *Mitspieler* seinen *Aufenthaltort* herauszufinden • 🏆 2016 Spiel des Jahres Empfehlungsliste

**All about animals** ☑ • Peer Sylvester • Moses • Schätzspiel • 2 bis 5 • 12 • *Eigenschaften* von 200 *Tieren* schätzen. Nach dem *Prinzip* von **Big Cityz**

**Alte dunkle Dinge** • Simon McGregor • Feuerland • Würfels-

spiel • 2 bis 4 • 14 • Abenteuer im *Dschungel* bestehen

**Altiplano** • Reiner Stockhausen • dlp Games • Wirtschaftsspiel • 2 bis 5 • 12 • Südamerika. *Anden*. *Wirtschaft*. Neben dem *Aufbau* einer *effektiven Produktion* geht es auch darum, die *richtigen Waren* zur *richtigen Zeit* zu liefern.

**Amerigo** • Stefan Feld • Queen Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • Es gilt neue *Land* zu entdecken und seinen *Siedlern* eine *Heimat* reich an *wertvollen Ressourcen* zu bieten • 🏆 2014 *Kenner*spiel des Jahres Empfehlungsliste

**Amygdala** • Michael Kiesling, Wolfgang Kramer • Game Brewer • Setzspiel • 2 bis 4 • 10 •

**Animal Rescue** • Daryl Chow • Jumbo • Würfelspiel, Schreibspiel • 1 bis 5 • 8 • *Tiere* in *Ställe* einbringen, um so für *Nachwuchs* zu sorgen

**Animouv** • Martin Nedergaard Andersen • Djeco • Positionsspiel • 2 • 7 • Die *Spielfiguren* werden nach dem *Zufallsprinzip* auf bestimmte *Spielfelder* gesetzt. Jeder *Spieler* erhält eine *Karte* mit 3 *Tieren*, die in eine *Reihe* gebracht werden sollen. Wer an der *Reihe* ist, zieht mit einem *Tier*. Ein *Zug* erfolgt wie beim **Damespiel**

**Anubixx** • Steffen Benndorf, Florain Ortlepp, Helmut Ortlepp • NSV • Schreibspiel, Würfelspiel • 2 bis 5 • 8 • Ein bisschen wie **Qwixx**, aber hier keine *Zahlenreihen*, sondern *bunte Bauwerke* zum *Abhaken* • 🏆 2020 spiel gut

**Aquasphere** • Stefan Feld • Hall Games, Hunter & Cron Edition • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • *Neuausgabe* des *vormaligen Pegasus-Spiels* ●●

**Architectura** • Pavel Atamanchuk • Game Brewer • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 •

**Arctic Scavengers** • Robert K. Gabhart • Rio Grande Games • Kartenspiel, Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 13 • *Deckbuilding-Spiel* in einer *postapokalyptischen*

eiskalten Welt.

**Arkham Noir** (alphabetisch)  
**Arkham Noir – Die Hexenkult-Morde** • Yves Tourigny • Ludonova • Deduktionsspiel • 1 • 14 • Im *Spiel* legt ihr *Hinweiskarten* an *offene Fälle* an und erstellt *Ermittlungsreihen*, um die *Fälle* schließlich *aufzuklären*. Das *Ziel* ist es, fünf „*Puzzle*“-*Karten* *einzusammeln*, um das *Gesamtbild* zu *erkennen*

**Arkham Noir – Unendliche Abgründe der Finsternis** • Yves Tourigny • Ludonova • Deduktionsspiel • 1 • 14 •

**Armata Strigoi – Resurrection** • Paolo Vallerga, Marco Valtriani, Tinuz • Pegasus • Erweiterung • 2 bis 5 • 14 • *Fast* *endgültig* *ausgelöscht*, spielen die *Strigoi* ihren *letzten Trumpf* aus und *zelebrieren* ein *blasphemisches Opferritual*, das zur *Wiedergeburt* von *Deus Diabolus* *Tempfer* führen wird.

**Arraial** • Nuno Bizarro Sentieiro, Paulo Soledade • Mebo • Legespiel • 1 bis 4 • 8 • *Familienfreundliche Tetris*-Variante mit dem *Thema Straßenfest*. Es geht darum, möglichst viele *Gäste* zu seinem *Stand* zu *locken*.

**Artbox** • Artem Lis • Huch • Ratespiel • 3 bis 8 • 10 • Jeder *gestaltet* seine „*Moderne Kunst*“ aus *vorgegebenen Formen*. Die *anderen* müssen dann *raten ...*

**Assassins Creed – Stratego** • Craig van Ness • Jumbo • Eroberungsspiel • 2 • 8 • *Der Strategieklassiker* mit *Figuren* aus dem *Computerspiel*.

**Asterix** (alphabetisch)  
**Asterix – Labyrinth** • Max J. Kobbert • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 7 • *Themenausgabe*

**Asterix – Monopoly Collector's Edition** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • *Limitiert* auf 3000 *Stück* mit *detaillierten Spielfiguren*

**Astronuts** • Angelo Porazzi • Mücke Spiele • Laufspiel • 2 bis 4 • 8 •

# Adieu! Familien- und Erwachsenenspiele von A - Z

**110 % Denksport** • Stefan Heine • Moses • Denkspiel • 1 und mehr • 10 • 100 *spielerische Aufgaben*

**13 Indizien** • Andrés J. Voicu • Game Factory • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 • *Krimispiel*. Jedem *Ermittler* wird ein *Fall* zugeteilt. Wer ihn *lösen* will, muss seine *Instinkte* einsetzen und *herausfinden*, welche der 13 *Indizien* zu seinem *Fall* *passen*.

**13 Tage – Die Kubakrise 1962** • Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen • Frosted Games • Kartenspiel • 2 • 10 • Das *Kartenduell* versetzt zwei *Spieler* zurück in den *historischen Konflikt*.

**2 Lügen 1 Wahrheit** • Kyskapsposi • Kommunikationsspiel • 2 und mehr • 12 •



**20 Questions** zählt zu den Stehaufmännchen und kommt immer wieder irgendwo heraus. Weil's gut ist. Hier eine frühe Version bei MB.

Über 300 lustige, peinliche und gewagte Behauptungen. Drei *Aussagen* liest der *Spieler* nun

laut vor – die *Mitspieler* erraten, welche *Aussage* dem *Spieler* tatsächlich *passiert* ist und welche

Aussagen *glatt gelogen* sind.

**20 Questions** ☑ • Scott A. Mednick, A. Robert Moog • Piatnik • Wissensspiel • 2 bis 6 • 8 • Hieß bei anderen Verlagen auch schon so oder auch **Querdener** oder **Indix**. ●●

**3000 Halunken** • Corey Konieczka • Unexpected Games • Deduktionsspiel • 2 bis 4 • 12 •

**3D Labyrinth** • Michael Feldkötter, Max J. Kobbert • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 7 • Hier wächst der *Schiebeklassiker* in die *Höhe*.

**4 gewinnt – Battle** • Hasbro • Geschicklichkeitsspiel • 2 • 8 • Bei dieser *Variante* sind die *Scheiben* schon in die *Schlitze* gefüllt. Es geht nun darum, durch *Schießen* mit *Nerf-Pfeilen* *vier* in eine *Reihe* zu *bekommen*.

## ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

**Atlantis Rising** • Galen Ciscell, Brent Dickman • Skellig Games • Entwicklungsspiel • 1 bis 7 • 10 • Ressourcen sammeln, um das „Kosmische Tor“ zu bauen, das euer Volk vor dem Untergang rettet

### Auf den Spuren von Marco Polo

• Simone Luciani, Daniele Tascini • Hans im Glück • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • Nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen ehemaligen Spiel von Ravensburger ☑ (2004) • 2015 Kennerspiel des Jahres Empfehlungsliste, Deutscher Spielepreis

lungliste, Deutscher Spielepreis

### Auf einer Skala von Eins bis T-Rex

• Wolfgang Warsch • Exploding Kittens • Aktionsspiel • 2 bis 8 • 7 • Ziemlicher Nonsens: Aktionen ausführen, dabei geht es aber nicht um die Qualität, sondern die Intensität

### Aufstieg der Gilden

• Christian Giove • Stratelibri • Versteigerungsspiel, Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • Die verschiedenen Gilden buhlen um die Gunst des Königs

**Augustus** • Paolo Mori • Hurricane • Lotto • 2 bis 6 • 8 • 2020 überarbeitete Neuauflage mit anderem Thema als **Via Magica** • 2013 Spiel des Jahres Nominierung, Spielehit für Familien

### Ausgespielt! – Der Messe-Krimi

• Stephan Kessler • Frosted Games • Deduktionsspiel • 7 bis 8 • 12 • Auf der Spiele-Messe in Essen wird im Pressebereich ein Blogger ermordet aufgefunden. Wer ist der Täter?

**Axio Rota** • Reiner Knizia • Pegasus • Legespiel • 1 bis 4 • 8 • Kleiner Bruder von **Axio** ohne Spielbrett

**Aya** • Olivier Grégoire, Thibaut Quintens • Heidelberger • Kooperationsspiel • 2 bis 5 • 8 • Aya, die Wassergöttin, lädt zu einer Erforschung ein. Dabei werden mit bebilderten Dominosteinen Wege gebaut

**Bang!** – **Dodge City** (Erweiterung) • Emiliano Sciarra • Abacus • Erweiterung • 3 bis 8 • 8 • Die frühere gleichnamige



**Black Stories.** Das ist die Erfolgsgeschichte von Moses. Sie begann vor 20 Jahren (siehe auch Seite 100). Weil im Vorjahr ein umfassender Relaunch vollzogen wurde, sind zahlreiche ältere Ausgaben nicht mehr im Programm oder gingen in neuen Ausgaben auf. Für alle folgenden Spiele gelten die Daten des ersten, sofern nicht anderes angegeben ist.

**Black Stories 2 bis 10 und 13** • Holger Bösch • Moses • Ratespiel • 2 und mehr • 12 • 50 weitere Rätsel um ungewöhnliche Todesfälle

**Black Stories – 5 nach 12 Edition** • Holger Bösch • 50 Rätsel um unvermeidbare Todesfälle

– **Ab in die Kiste!** • Tom Grimm • 50 rabenschwarze Rätsel rund um die skurrilsten Bestattungen

– **Berlin Edition** • Simon Meßmer, Maxi-

milian Schulz • 50 Rätsel um die Stadt

– **Bibel Edition** • Johannes Bartels • 50 Rätsel aus dem Buch der Bücher

– **Bloody Cases Edition** • Corinna Harder, Jens Schumacher • Nicht nur Filmplots, auch Dreharbeiten können tödlich sein

– **Christmas Edition** • Corinna Harder, Jens Schumacher • erscheint unregelmäßig in Herbstsaisons

– **Dark Night Edition** • Corinna Harder, Jens Schumacher • 50 Rätsel um Verbrechen

– **Das mörderische Drehbuch** • Nicola Berger, Georg Schumacher • Ein Spieler ist Regisseur, die anderen müssen anhand anhand Bildkarten die Tat rekonstruieren

– **Fantasy Movies Edition** • Elke Vogel • 50 Rätsel aus der Fantasy-Welt

– **Horror Movies Edition** • Corinna Har-

der, Jens Schumacher • 50 Rätselkarten für Teenager und Erwachsene

– **Killer Ladies Edition** • Nicola Berger • Femme Fatale, Schwarze Witwe oder Bad Girl: Hier geben Frauen den Ton an

– **Köln Edition** • Nicola Berger • 50 Rätsel um die Stadt

– **Nele Neuhaus Edition** • Nele Neuhaus • 50 Rätsel aus den Büchern der Krimiautorin

– **Nightmare on Christmas** • Corinna Harder, Jens Schumacher • Themenausgabe

– **Poznanski** • Ursula Poznanski • 50 Rätsel der deutschen Autorin Ursula Poznanski

– **Prof. Dr. Michael Tsokos** • Michael Tsokos • 16 • Hier ist keiner der 50 Fälle erfunden, alle landeten einmal auf dem Tisch des Gerichtsmediziners und Bestsellerautors

– **Science-Fiction Edition** • Matthias Leo Webel • 50 Rätsel für SciFi-Fans

– **Strange World Edition** • Corinna Harder, Jens Schumacher • Thema Urlaub

– **Superheroes Edition** • Corinna Harder, Jens Schumacher • 50 Rätsel zu Superhelden

– **Tod in Hollywood Edition** • Corinna Harder, Jens Schumacher • wie **Bloody Cases Edition**

– **Tödliche Liebe** • Elke Vogel • Liebe kann wunderschön sein, aber sie hat auch ihre Abgründe.

– **Tödliche Party** • Nicola Berger • Was auf einer Feier alles passieren kann

– **Tödliche Weihnachten** • Corinna Harder, Jens Schumacher • Themenausgabe

Ausgabe war auch eigenständig zu spielen

**Bankalarm** • Megableu • Kooperationspiel • 2 bis 4 • 7 • Bankraub. 5 Minuten Zeit, bevor der Alarm losgeht

**Barbaria** • Peter Rustemeyer • Feuerland • Würfelspiel • 2 bis 4 • 14 • In eurem Zug deckt ihr **Abenteuerkarten** auf, um gegen **Monster** zu kämpfen, **Schätze** zu finden und **Runen** zu sammeln

**Bares für Rares** • Clementoni • Verhandlungsspiel • 3 bis 6 • 12 • Zur TV-Sendung

**Barkham Horror – Das Kartenspiel – Die Verstrickung des Miaulathotep** • Matthew Newman • Fantasy Flight Games • Kartenspiel • 1 bis 4 • 14 • Die Asmodee-Tochter kann auch Humor: Aus Arkham Horror wird Barkham Horror, wo Hunde und Katzen in die Rollen der Cthulhu-Welt schlüpfen. Das war eigentlich als Aprilscherz gedacht, die Horror-Fangemeinde beschwor FFG dann aber, das Spiel umzusetzen

**Beer IQ** • Hadi Barkat, Sebastian Pauchon • Helvetiq • Wissensspiel • 2 bis 12 • 16 • Für Hopfenfans. Nur mehr in der Schweiz angeboten

**Beez** • Dan Halstad • Next Move Games • Legespiel • 2 bis 4 • 8 •

**Bellum Magica** • Frédéric Guérard • Blue Orange • Sammelspiel • 2 bis 5 • 10 • Wir sind Hexenmeister und sammeln **Schätze**. Dazu plündern wir zum Beispiel **Dörfer** oder schicken **Diebe** los

**Betrayal at House on the Hill** • Rob Daviau, Bruce Glassco, Bill McQuillan, Mike Selinker, Teewynn Woodruff • Wizards of the Coast • Ausscheidungsspiel • 3 bis 6 • 12 • 2022 Neuauflage in 3. Ausgabe bei Avalon Hill

**Biberclan** • Jörg von Rügen • Amigo • Kartenspiel • 2 bis 6 • 7 • Die größte **Biberburg** von allen bauen. Kann mit **Biberbande** kombiniert werden

## ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

**Black Angel** • Sébastien Du Jardin, Xavier Georges, Alain Orban • Pearl Games • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 12 • Die Menschheit will sich im Weltraum neu ansiedeln. An Bord des Raumschiffs **Black Angel** haben KI-Systeme (Spielerrollen) das Kommando. Komplex.

**Bloodborne – Das Kartenspiel** • Eric M. Lang • CMON • Kartenspiel • 3 bis 5 • 12 • Zum Computerspiel

**Bock auf Socke** • Spin Master • Kim-Spiel • 2 und mehr • 8 • 30 kleine Gegenstände werden für die beiden Teams in Socken gestopft. Wer hat schneller den passenden?

**Böse Kuh** • Marco Teubner • Moses • Kartenspiel • 2 bis 5 • 8 • In der Mitte liegen sechs **Aufträge** aus. Wer an der Reihe ist, muss mindestens eine passende Karte anlegen

**Bohnedikt** • Uwe Rosenberg, Jochen Balzer • Amigo • Erweiterung • 3 bis 5 • 12 • ursprünglich bei Lookout. Erweiterung zu **Bohnanza** ☑

**Bon Appetit!** • Thies Völker • Moses • Wissensspiel • 1 und mehr • 12 • Das kulinarische Quiz

**Bonfire** ☑ • Stefan Feld • Hall Games, Pegasus • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 12 • Die magischen Bonfire sind erloschen, die Welt ist im Zwilicht versunken. Die **Hüterinnen des Lichts** warten auf Erlösung. Sehr strategisch

– **Trees & Creatures** • Stefan Feld, Tim Schleimer • Hall Games, Pegasus • Erweiterung • 1 bis 4 • 12 •

### BrainBox ☑

**BrainBox – Raubtiere** • Gary Wyatt • The Green Board Game • Wissensspiel • 2 und mehr • 8 • Quizreihe auf Zeit

**BrainBox – Transport** • Gary Wyatt • The Green Board Game • Wissensspiel • 2 und mehr • 8 •

**Brains – Zaubersprüche** • Reiner Knizia • Pegasus • Denkspiel • 1



Mit der Reihe **Break in** wurde der Escape-Ansatz umgedreht: Nicht raus, sondern rein lautete die Herausforderung.

• 8 • 50 Rätsel mit ansteigender Schwierigkeit fordern die Spieler dazu heraus, die einzig richtige Lösung für ein **Zaubersprüche-Rezept** zu finden

### Break in (alphabetisch)

– **Alcatraz** • Rebecca Bleau, Nicholas Cravotta, David Jakob Schmidt • Deduktionsspiel, Kooperationspiel • 1 bis 6 • 12 • Escape-Spiel, einmal umgekehrt: Nicht Flucht, sondern Einbruch, hier auf der berühmten **Gefängnisinsel**

– **Area 51** • Rebecca Bleau, Nicholas Cravotta, David Jakob Schmidt • Deduktionsspiel, Kooperationspiel • 1 bis 6 • 12 • Nicht Flucht, sondern Einbruch, hier in eine „verbotene Zone“ • 2021 Spielehit Trend

– **Chichén Itzá** • Rebecca Bleau, Nicholas Cravotta, David Jakob Schmidt • Deduktionsspiel, Kooperationspiel • 1 bis 6 • 12 • Hier Eindringen in den **Tempel** in Mexiko

**Breaking Bad** • Antoine Morfan, Thomas Rofidal • Edge • Sammelspiel • 3 bis 8 • 18 • Brett- und Kartenspiel zur TV-Serie. Gekämpft wird in Gruppen: Heisenberg, Los Pollos Hermaons und Juarez-Kartell

**Brew** • Stevo Torres • Skellig Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 10 •

**Bronze** • Konstantin Domashev • Kobold • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 10 • Die Stämme der

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

Spieler stehen an der Schwelle zur Bronzezeit. Aus ihnen sollen großartige Zivilisationen entstehen

**Brüssel 1897** • Etienne Espreman • Kobold • Kartenspiel • 2 bis 4 • 10 • Thematische Weiterentwicklung von **Bruxelles 1893**

**Buntes Burano** • Wei-Min Ling • Board Game Circus • Kartenspiel • 1 bis 4 • 10 •

**Burgle Bros. 2 – Die Casinocoups** • Tim Fowers, Jeff Krause • Skellig Games • Kooperationspiel • 1 bis 4 • 10 • In diesem zweiten Teil raubt ihr gemeinsam ein *Casino* aus und bekommt es mit neuen *Hindernissen*, gefährlicheren *Wachleuten* und lästigen *Casinobeschern* zu tun ...

**Buzzed** • Matt B. Frewer • Wdym • Kommunikationsspiel • 3 bis 20 • 18 • Trinkspiel •

**Café International**  • Rudi Hoffmann • Amigo • Legespiel • 2 bis 4 • 10 • Ursprünglich bei Mattel), dann 1998 bei Relaxx, hier überarbeitet. Ein Muss für alle, die die Urversion nicht mehr ergattert haben • 1989 Spiel des Jahres ● ●

– **Das Kartenspiel**  • Rudi Hoffmann, Roland Siegers • Amigo • Legespiel • 2 bis 5 • 10 •

**Calico** • Kevin Russ • Ravensburger • Legespiel • 1 bis 4 • 12 •

**Call to Adventure** • Chris O'Neal, Johnny O'Neal • Asmodee • Kooperationspiel, Sammelspiel • 1 bis 4 • 12 • Du erschaffst einen *Helden* und versuchst, das größte Vermächtnis zu hinterlassen

**Caper** • Unai Rubio • Jumbo • Kartenspiel • 2 bis 4 • 12 • 2023 Neuauflage bei Feuerland ● ●

**Captain Sonar – Volles Rohr** • Roberto Fraga, Yohan Lemonnier • Pegasus • Erweiterung • 4 bis 8 • 10 •

**Cardline – Tiere** • Frédéric Henry • Bombyx • Schätzspiel • 2 bis 8 • 7 • *Tierkarten* so anlegen, dass Reihen wie Größe oder Gewicht stimmen

**Catan – Starter Set** • Klaus Teuber • Kosmos • Entwicklungsspiel • 3 bis 4 • 10 • Ursprüngliche Jubiläumsedition  
**Catan – Das Spiel** (2020) Das Basisspiel , die Erweiterung **Seefahrer** sowie zwei Szenarien **Iberische Halbinsel** und **Hawaii** in einer Box

**Catham City** • Yuri Zhuravljov • Huch • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 • Sati(e)re-Spiel – die Batman-Stadt wird zur Korrupstadt. Dabei geht es um Korruption und eine Bürgermeisterwahl

**Century – Die Gewürzstraße** • Emerson Matsuuchi • Plan B Games • Sammelspiel • 2 bis 5 • 8 • 2023 Neuauflage in **Century Big Box**. Gilt auch für die zwei folgenden Spiele. Kartengesteuertes Handelsspiel. Es gilt *Gewürze* günstig ein- und teuer zu verkaufen • 2017 Spielehit mit Freunden ● ●

**Century – Eine neue Welt** • Emerson Matsuuchi • Plan B Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Dieses Mal führt die Reise nach Amerika ins 17. Jahrhundert ● ●

**Century – Fernöstliche Wunder** • Emerson Matsuuchi • Plan B Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • ● ●

**Chakra – Yin Yang** • Luka Krleža • Game Factory • Erweiterung • 2 bis 4 • 8 • Die Erweiterung besteht aus vier Modulen.

**Challenge Austria** • Roberta Baron, Melita Sedlaczek, Robert Sedlaczek • Piatnik • Wissensspiel • 3 bis 9 • 14 • Quizspiel über Österreichs Facetten, von der Landschaft bis zur Musik, von der Geschichte bis zum Sport

**Cheese Rescue** • David Paput, Eric Plotton • Djeco • Legespiel • 2 bis 4 • 7 • Zuerst werden Kärtchen am Tisch gemeinsam ausgelegt. Dann fressen *Hunde Katzen, Katzen Mäuse, Mäuse Käse*. Von wem noch am meisten *Käsekärtchen* übrig bleiben, gewinnt

**Chicken out!** • David Parlett • Piatnik • Kartenspiel • 2 bis 5 • 7

• 17 und 4-Variante

**Chimera Station** • Mark Major • Game Brewer • Kartenspiel • 2 bis 4 • 13 • Im Labor entwickelte *Arbeiter* perfekt und effizient einsetzen

**Chip it • Chikasuzu** • Amigo • Kartenspiel • 3 bis 6 • 8 •

**Chipe Cocos** • Alexadre Droit • Djeco • Kommunikationsspiel • 2 bis 4 • 8 •

**Ciao!** • Olivier Finet • Gigamic • Kartenspiel • 2 bis 6 • 7 • **Mau Mau**-Variante

**Circuit Maze** • David Yakos • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • 60 Aufgaben: Mit Hilfe der *Spielsteine, Leiter, Widerstände* und *Blocker* muss ein elektrischer Stromkreis gebaut werden, um *Balken* zum Leuchten zu bringen

**Cities Skylines – Das Brettspiel** • Rustan Håkansson • Kosmos • Legespiel, Kooperationspiel • 1 bis 4 • 10 • Nach dem gleichnamigen Computerspiel

**City of Angels** • Evan Derrick • Pegasus • Deduktionsspiel • 1 bis 4 • 10 • Sehr opulent! Jeder Spieler erhält ein separates, detailliertes Buch mit Informationen zu den neun Fällen. Jedes Verbrechen ist ein sorgfältig zusammengestelltes Rätsel, das sich auf unterschiedliche Arten entfalten kann. Dazu waren auch die Erweiterungen **City of Angels – Bullets over Hollywood** und **City of Angels – Smoke and Mirrors** mit je vier weiteren Fällen erschienen

**Clash of Vikings** • Anthony Rubbo • Queen Games • Bluffspiel • 2 bis 4 • 8 • Wikinger-Turnier: Clashkarten erlauben den Spielern sich in der *Arena* zu bewegen, *Armreifen* einzusammeln und andere Spieler anzugreifen, um deren *Armreifen* zu klauen

**Cloud Age** • Alexander Pfister, Arno Steinwender • dlp Games • Wirtschaftsspiel • 1 bis 4 • 12 •

**Cloud City** • Phil Walker-Harding • Blue Orange • Bauspiel • 2 bis 4 • 10 • Jeder Spieler erschafft nach und nach eine *3D-Stadt* mit *Wolkenkratzern*

und *Skywalks* in luftiger Höhe

**Club der Erfinder** • Frédéric Henry • Bombyx • Sammelspiel • 2 bis 5 • 10 • Wenn Einstein und Gutenberg gemeinsam die Glühbirne erfinden, wenn Aristoteles auf Edison trifft ...

**Club der Tatzen** • Connor Reid • Haba • Deduktionsspiel, Kartenspiel, • 2 bis 4 • 7 •

**Clubs** • Dominic Crapuchette • Huch! and friends • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 •

**Cluedo – Kartenspiel** • Hasbro • Deduktionsspiel • 3 bis 5 • 10 • Gab es in ähnlicher Form 2003 bei Winning Moves als **Cluedo – Das Kartenspiel**. Krimi-Klassiker in anderem Format ● ●

**Cluedo – Mogeln und Mau-scheln** • Hasbro • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 8 • Krimi-Klas-



Schöne geschmeidige Steine: **Cobra Paw** gab es sowohl bei Game Factory als auch später bei Bananagrams

siker-Adaption, bei der jeder verdächtig ist und man nur mit *Lügen* davonkommt

**Cobra Paw**  • Derek Weston • Bananagrams • Reaktionsspiel, Sammelspiel • 2 bis 6 • 6 • Schöne, geschmeidige Steine mit zwei *Farbsymbolen* drauf. Wer den gesuchten als Erster sieht, greift zu. Aber nur mit zwei Fingern! Vormals bei Game Factory ● ●

**Cobratwist** • Ariel Laden • Huch! and friends • Denkspiel • 1 und mehr • 7 • Denksportaufgaben mit Würfeln, auf deren Seiten Farben und Linien sind.

**Coco Crazy** • Hajo Bücken • Ravensburger • Merkspiel • 2 bis 8 • 5 • 2022 Altersempfehlung von 7 auf 5 herabgesetzt. Davor gab es Ausgaben bei Weltbild und bei Espenlaub • 1992 Essener Feder ● ●

**Coffee Traders** • Rolf Sagel, André Spil • Skellig Games • Wirtschaftsspiel • 2 bis 5 • 14 • Arbeitet mit euren Konkurrenten zusammen, um die *Regionen*, in denen ihr eure *Kaffeebohnen* anbaut, gedeihen zu lassen

**Collexion**  • Antoine Bauza • Schmidt • Sammelspiel • 2 bis 4 • 7 • *Polygone* in vier Formen und vier Farben. Es müssen Sets gebildet werden. Wer länger wartet, erhält mehr Punkte

**Colt Express** (zum Spiel des Jahres 2015)

– **Marshal & Gefangene** • Christophe Raimbault • Ludonaute • Erweiterung • 3 bis 8 • 10 • Bietet die Möglichkeit, den *Marshal* selbst zu spielen und sich so den *Banditen* in den *Weg* zu stellen

– **Postkutsche & Pferde** • Christophe Raimbault • Ludonaute • Erweiterung • 2 bis 6 • 10 •

**Colt Super Express** • Cédric Lefebvre, Christophe Raimbault • Ludonaute • Kartenspiel • 3 bis 7 • 8 • Die Kartenspielversion

**Combo Color** • Charles Chevallier, Laurent Escoffier • Zygomat • Schreibspiel • 2 bis 4 • 8 • Ausmalspiel

**Come on Let's Quiz again** • Arno Steinwender • Moses • Wissensspiel • 3 bis 6 • 12 • Auf dem Spielplan liegen verdeckt für jeden Spieler Quizkarten aus. Die Spieler sehen nur das Thema und den Schwierigkeitsgrad jeder Frage

**Contact**  • Steffen Benndorf • NSV • Schätzspiel • 2 bis 5 • 8 • Ein Spieler fliegt mit einer *Rakete* in Gedanken eine bestimmte Strecke und gibt dazu Handzeichen. Die anderen müssen den *Zielpunkten* erraten

**Contrast** • Julien Percot • Pink Monkey • Kommunikationsspiel

• 2 bis 6 • 8 • Eine *Bildkarte* wird aufgedeckt, jeder Spieler wählt dazu eine *Symbolkarte* zur Beschreibung. Übereinstimmungen zählen

**Cooper Island** • Andreas Odendahl • Frosted Games, Pegasus • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 12 • Fein verzahntes Sammelspiel auf einer imaginären *Insel*. Für Fortgeschrittene

**Coralia** • Michael Rieneck • Huch • Sammelspiel • 2 bis 4 • 10 • Mit *Tauchrobotern* die Unterwasserwelt erforschen und am Erhalt der Korallenriffe arbeiten – und *Schätze* sammeln

**Corrosion** • Stefan Bauer • Deep Print, Pegasus • Legespiel • 1 bis 4 • 12 • Rostfreie *Chromzahnräder* für leistungsfähige *Chrommaschinen* produzieren: Denn sonst rosten die *Maschinen* in der *Fabrik* dahin. Zeit ist dein Feind

**Cosmic Encounter Duel** • Frank Brooks, Bill Eberle, Peter Olotka, Greg Olotka • Fantasy Flight Games • Verhandlungsspiel • 2 • 14 •

**Cosmogogenesis** • Yves Tourigny • Ludonova • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 12 • Die Spieler erschaffen sich ihr eigenes Universum

**Covil – Das chaotische Böse!** • Luís Brüeh • Mirakulus • Erweiterung • 1 bis 4 • 12 •

**Cranium Dark** • Hasbro • Ratespiel • 3 und mehr • 18 •

**Crazy Kick** • Reiner Stockhausen • dlp Games • Kartenspiel • 2 bis 8 • 8 • Das ehemalige **Fußball Ligretto** von Schmidt ● ●

**Crazy Tower** • Alexis Harvey, Félix Leblanc, Manuel-Lucas Bergeron Duhamel, Mathieu Auger • Synapses Games • Bauspiel • 1 bis 4 • 8 • *Wackelturm* nach Angaben bauen

**Crime Hotel** • Susumu Kawasaki • Funbot • Deduktionsspiel • 3 bis 4 • 8 • Mischung aus Karten- und Deduktionsspiel. Gesucht wird der Aufenthaltsort des Mörders

**Crime Stories** • Veit Etzold, Bori

Mészáros, Ádám Vágó • Kosmos • Deduktionsspiel • 2 bis 10 • 16 • Hier schreiben die Spieler anhand von Kartentstichworten zuerst einen kleinen Krimi, die anderen müssen herausfinden, worum es geht. Die Storys stammen vom Bestsellerautor Veit Etzold

**Crime Story Munich** • Noris • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 12 • Krimi-Kartenspiel: Löst einen kniffligen Fall im Fußballstadion.

**Crime Story Stockholm** • Peter Prinz • Noris • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 12 •

**Crime Zoom** (alphabetisch)

– **Ein tödlicher Autor** • Stéphane Anquetil • Aurora • Kooperationspiel, Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 12 • 1929 in einer englischen Provinz. Der Autor Sir Knox ist verschwunden, noch bevor er die Gäste zur Feier seines neuen Kriminalromans empfangen konnte

– **Luxus & Leidenschaft** • Stéphane Anquetil • Aurora • Kooperationspiel, Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 18 • Dieser Fall führt uns ins Rotlichtviertel von Soho

– **Sein letztes Blatt** • Stéphane Anquetil • Aurora • Kooperationspiel, Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 12 • Eure Ermittlungen führen euch nach Brooklyn in die 1980er Jahre. Ein auffälliges Gebäude. Schüsse. Ein toter Mann auf einem Sofa ...

**Crime Zoom – Vögel des Unheils** • Stéphane Anquetil • Aurora • Kooperationspiel, Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 12 • Paris, 2018, am frühen Morgen. Ein Bürogebäude. Eine zierliche Frau liegt tot am Boden. Hat ihr Privatleben etwas damit zu tun?

**Crossing Oceans** • Walther Gerdts • PD Verlag • Wirtschaftsspiel • 2 bis 4 • 14 •

**Crystal Palace** • Carsten Lauber • Feuerland • Entwicklungsspiel • 2 bis 5 • 14 • 1851: Die 1. Weltausstellung findet in London statt. Die teilnehmenden *Nationen* rühren die *Werbetrommel*.

**Cthulhu Wars** • Sandy Petersen, Lincoln Petersen • Pegasus • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 12 • Opulente Mischung aus Brett- und Tabletop-Spiel mit 64 hochwertigen Figuren. Dazu erschienen Erweiterungen

**Cubirds** • Stefan Alexander • Board Game Circus • Legespiel, Sammelspiel • 2 bis 5 • 8 •

**Cubitos**  • John D. Clair • Pegasus • Laufspiel • 2 bis 4 • 10 • Alles ist in der Welt *Cubitos* würfelförmig. Sozusagen ein Dice-Building-Spiel ...

**Custom Heroes** • John D. Clair • AEG • Kartenspiel • 2 bis 6 • 10 • Durch Aufwertungen können die Spieler ihre ausgespielten Karten verbessern, Spezialeffekte erhalten und die Werte der Karten modifizieren

**D.E.I. – Divide et Impera** • Tommaso Battista • Pegasus • Kooperationspiel • 2 bis 4 • 14 • Teile und herrsche! lautet das Motto in diesem dystopischen Setting. Es gab eine Katastrophe, die die Welt vereist hat. In London kämpfen die *letzten Menschen ums Überleben*

**Daddy Winchester**  • Jérémy Pinget • Huch • Versteigerungsspiel • 3 bis 5 • 8 • Daddy Winchester hat den Löffel abgegeben. Die Familienmitglieder versammeln sich

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

und bieten eifrig um die besten *Ländereien*. • 🏆 2020 Spielehit für Freunde

**Dark Ages – Das Erbe Karls des Großen** • Adam Kwapiński, Andrei Novac • Giant Roc • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 12 •

**Dark Ages – Das Heilige Römische Reich** • Adam Kwapiński, Andrei Novac • Giant Roc • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 12 •

**Darwin's Journey – Feuerland** • Simone Luciani, Nestore Mangone • Skellig Games • Erweiterung • 1 bis 4 • 14 •

**Das Ältere Zeichen – Verborgene Mächte** • Kevin Wilson • Fantasy Flight Games, Heidelberger • Erweiterung • 1 bis 8 • 13 •

**Das Beinhaus von Sedlec** • Dustin Dobson • Frosted Games • Kartenspiel • 2 bis 3 • 10 •

**Das Damengambit – Das Brettspiel** • Mathieu Lidon • Mixlore • Denkspiel • 2 bis 4 • 12 • Zur Netflix-Serie und Buch. Mit **Schach**-Elementen gegnerische Plättchen schlagen

**Das Fußball-Quiz** • Timon Saatmann • Moses • Wissensspiel • 1 und mehr • 12 • 150 Fragen und Antworten 🟡🔴

**Das geheimnisvolle Labyrinth** • Noris • Deduktionsspiel • 1 und mehr • 8 •

**Das Gespenst in der Schule** • Noris • Deduktionsspiel • 1 und mehr • 8 •

**Das große Gartenquiz** • Elke Vogel • Moses • Wissensspiel • 2 und mehr • 12 • 150 unterhaltsame Fragen und Antworten

**Das kleine 80er Jahre Quiz** • Huch! and friends • Wissensspiel • 1 und mehr • 8 •

**Das kleine Benimmquiz** • Eva Ruppert • Huch! and friends • Wissensspiel • 1 und mehr • 10 •

**Das kleine Berlinquiz** • Huch! and friends • Wissensspiel • 1 und mehr • 10 •

**Das kleine Feinschmecker-Quiz** • Huch! and friends • Wissensspiel • 1 und mehr • 16 • 100 Fragen und Antworten

**Das kleine Fußballquiz** • Huch! and friends • Wissensspiel • 1 und mehr • 8 •

**Das kleine Golfquiz** • Huch! and friends • Wissensspiel • 1 und mehr • 8 •

**Das kleine Liebesquiz** • Huch! and friends • Wissensspiel • 1 und mehr • 16 • 100 Fragen und Antworten

**Das kleine Metropolenquiz** • Huch! and friends • Wissensspiel • 1 und mehr • 16 • 100 Fragen und Antworten

**Das Kunstspiel** • James Cahill, Holly Black • Laurence King • Kartenspiel, Wissensspiel • 2 bis 6 • 6 • Ein Kunst-Trumpfquartett 🟡🔴

**Das Original Mau Mau!! – Kackhaufen** • Noris • Kartenspiel • 2 bis 6 • 6 • Bestimmte *Sch...Karten* bringen anderen Schwung in die Sache

**Das Original Mau Mau!! – Tiere** • Noris • Kartenspiel • 2 bis 6 • 6 • Bestimmte *Tierkarten* bringen andere Aktionen

**Das Quiz der Rekorde** • Anne Royer • Moses • Wissensspiel • 2 bis 5 • 8 • 100 rekordverdächtigen Fragen aus den Bereichen Tiere, Sport, Natur und Technik, Kunst und Unterhaltung, Geschichte und Architektur, die Erde und Gesellschaft

**Das Schweizer Eisenbahnspiel** • Bertram Kaes • Carta Media • Kartenspiel • 2 bis 4 • 9 • Mit Zügen die Schweiz bereisen. Die

Waggonzusammenstellung folgt dem Mechanismus von **Game of Trains** ☑️

**Das Spiel des Lebens – Banking** • Hasbro • Laufspiel • 2 bis 4 • 8 • Ausgabe ohne Geldscheine, dafür mir *Plastikkarten* und *Kartenlesegerät*.

**Das Syndikat** • Dave Fulton, Jacob Tlapak • Indie Boards & Cards • Kartenspiel • 2 bis 4 • 14 • Eigenständiges Spiel, dass in der Welt von **Der Widerstand** spielt: Gangster machen sich das Chaos zunutze

**Das verdrehte Labyrinth** • Michael Feldkötter • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 6 • In dieser Variante wird nicht geschoben, sondern in einer Gartenanlage die *Hecken* gedreht • 🏆 2017 spiel gut

**Das Versteck des Goldgräbers** 🕒 • Darius Fischer, Alexander Krys • Idventure • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 14 • Escape-Spiel um Morde im Wilden Westen

**Davy Jones' Schatztruhe** • HCM Kinzel • Sammelspiel • 2 bis 4 • 5 • Dukatenzocken

**Dawn of the Zeds** • Hermann Luttmann • Frosted Games • Kartenspiel • 1 bis 5 • 14 • In einer beschaulichen amerikanischen Kleinstadt verwandelt ein unbekannter Erreger die Bewohner der Stadt in Zombies. Ihr leistet tapferen Widerstand. Kann allein, kompetitiv oder auch kooperativ gespielt werden. Dazu erschienen die Erweiterungen **Dawn of the Zeds – Freiwillige vor!**, **Dawn of the Zeds – Güterzüge und Gerüchteküche** und **Dawn of the Zeds – Zeds und Zunder**

**Day & Night** ☑️ • Piatnik • Kartenspiel • 3 bis 5 • 8 •

**Deep Blue** ☑️ • Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen • Days of Wonder • Sammelspiel • 2 bis 5 • 8 • Schön verzahntes Familienspiel um das Bergen von *Schätzen*: Die Spieler können an den Tauchgängen *anderer teilnehmen*

**Delta** • Franz Couderc • Game

Brewer • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 •

**Denksport für Gehirnjogger** • Oliver Domzalski • Moses • Denkspiel • 1 und mehr • 12 • 50 x Kopftraining

**Denksport für Geistesblitzer** • Philip Kiefer • Moses • Denkspiel • 1 und mehr • 12 • 50 x Kopftraining

**Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod** (Mitbringspiel) • Markus Reichert, Bastian Sick • Kosmos • Wissensspiel • 2 bis 5 • 12 • Spiel zu den gleichnamigen Büchern: Punkte sammeln durch richtiges Tippen, ob die Sätze auch wirklich richtig sind

**Der Heidelbär – Wilde Wasser Edition** • Frank Stark • Heidelbär Games • Kommunikationsspiel • 3 bis 6 • 10 • Spaßige Wortfindungen und Wortassoziationen bilden 🟡🔴

**Der Herr der Ringe – Monopoly** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • Überarbeitete Neuauflage des ehemaligen Parker-Spiels 🟡🔴

**Der König ist tot** • Peer Sylvester • Giant Roc • Kartenspiel • 2 bis 4 • 14 • Das Königreich ist gespalten. Schotten, Waliser und Engländer streiten um die *Vorherrschaft*

**Der Marsch des Fortschritts** • Alan Paull • Frosted Games • Eroberungsspiel • 2 • 12 • Fünf Szenarien, fünf Kriege – von Napoleon bis zum 2. Weltkrieg. Sehr strategisch

**Der Schatz von Dalum** • Noris • Deduktionsspiel • 1 und mehr • 8 •

**Der Unterhändler** • A. J. Porfirio • Frosted Games • Kartenspiel • 1 • 12 • Kampf gegen einen imaginären Geiselnahmer. Vormalig bei Heidelberger 🟡🔴

**Der verzauberte Zoo** • Noris • Deduktionsspiel • 1 und mehr • 8 •

**Der Widerstand – Feindliche Absichten** • Don Eskridge • Indie Boards & Cards • Erweiterung • 5 bis 10 • 14 •

**Der Widerstand – Geheime**

**Pläne** • Don Eskridge • Indie Boards & Cards • Erweiterung • 5 bis 10 • 14 •

**Detective** (alphabetisch)

– **Doppelter Boden** • Rob Daviau • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 5 • 16 • Der erste Fall einer neuen Serie Spiele aus der **Detective-Welt**

– **L.A. Crimes** • Jakub Łapot, Przemysław Rymier, Ignacy Trzewiczek • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 5 • 16 • Besteht aus drei Fällen, die gemeinsam eine *Geschichte bilden*

– **Schlaue Spürnasen** 🕒 • Liz Spain, Mike Selinker, Skylar Woodies • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 5 • 16 •

– **Vienna Connection** • Jakub Łapot, Jakub Poczęty, Przemysław Rymier, Ignacy Trzewiczek • Pegasus • Deduktionsspiel, Kooperationsspiel • 1 bis 5 • 16 • Besteht aus vier Fällen, die während des Kalten Kriegs in Wien, Prag und Berlin spielen

**Detective Club** ☑️ • Oleksandr Nevskiy • Huch • Kommunikationsspiel, Bluffspiel • 4 bis 8 • 8 • Es kommt darauf an, mit viel Kommunikation, Interaktion und vielen surrealen *Kartenmotiven* den Verschwörer unter den Spielern ausfindig zu machen. Dieser wechselt in jeder Runde • 🏆 2021 Generationenspiel

**Deus** • Sebastian Dujardin • Pearl Games • Eroberungsspiel • 2 bis 4 • 12 • 🏆 2015 Kennerspiel des Jahres Empfehlungsliste

– **Egypt** • Sebastian Dujardin • Pearl Games • Erweiterung • 2 bis 4 • 14 •

**Deutschland Yatzy** • Kristian Dreinø, Freddy Møller Andersen • Huch! and friends • Würfelspiel • 2 bis 6 • 4 • Würfel mit landestypischen Motiven

**Dice Flick** • Rami Gaber • Pegasus • Würfelspiel, Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 6 • 6 • Würfel werden in eine *Ablage* geschnippt. Sobald drei gleichfarbene Würfel nebeneinander liegen, gibt es Punkte

**Die blutige Herberge** • Nicolas Robert • Pearl Games • Kartenspiel • 1 bis 4 • 14 • In einem abgelegenen Winkel des Départments Ardèche hat eine gierige Familie einen Plan. Sie will die vielen Durchreisenden, die eine ruhige Nacht suchen, ausrauben und um ihr *Geld* bringen • 🏆 2016 Graf Ludo Familie Nominierung

– **Die Schausteller** • Nicolas Robert • Pearl Games • Erweiterung • 2 bis 4 • 14 • 56 neue Karten, noch blutiger. Die *Gaukler* kommen in die *Herberge*

**Die Gefährten des Marco Polo** • Simone Luciani, Daniele Tascini • Hans im Glück • Erweiterung • 2 bis 5 • 12 • Erweiterung zu **Auf den Spuren von Marco Polo**. Die Reise endet ... Bietet zwei neue Module

**Die Gulli-Piratten** • Andreas Pelikan • Heidelberger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • Wettstreit der *Ratten* in der *Kanalisation* um die besten angeschwemmten *Güter* • 🏆 2012 Spielehit mit Freunden

**Die Insel der Katzen** • Frank West • Skellig Games • Lege-spiel • 2 bis 4 • 8 • Auf einer Rettungsmission zur Insel der Katzen musst du so viele *Katzen* wie möglich retten, bevor der böse *Lord Vesh* auf der *Insel* eintrifft

**Die Kutschfahrt zur Teufelsburg** • Michael Palm, Lukas Zach

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

• Adlung • Kartenspiel • 3 bis 8 • 10 •

**Die Legenden von Andor – Die Bonus-Box** • Michael Menzel • Kosmos • Erweiterung • 2 bis 4 • 12 •

**Die Legenden von Andor – Die verschollenen Legenden – Düstere Zeiten** • Andreas Kälber, Christoph Kling • Kosmos • Erweiterung • 2 bis 4 • 10 • Drei neue Legenden für das **Grundspiel**, entwickelt von **Andor-Fans**

**Die Reise zum Mittelpunkt der Erde** • Alberto Millan • Game Factory • Schreibspiel, Kartenspiel • 1 bis 6 • 10 • Verspielung eines Jules Verne-Romans mittels Flip & Write. Nicht identisch mit einem ehemaligen Kosmos-Spiel.

**Die Schlacht von Runedar** • Reiner Knizia • Ludonova • Kooperationsspiel • 2 bis 4 • 12 • Die Festung *Runedar* wird belagert, ihr wollt einen *Tunnel* graben und entkommen ...

**Die Seher von Santiiba** • Leo Colovini, Teodoro Mitidieri • Zoch • Sammelspiel, Laufspiel • 2 bis 4 • 8 • Okkultismus: Erahnen, welche Würfel die anderen Spieler wollen und so Punkte einheimsen

**Die Städte von Splendor** • Marc André • Space Cowboys • Erweiterung • 2 bis 4 • 10 • Variante von **Splendor** ☑️ Führt

in den Orient. Mit neuen Regeln und vier Bereichen

**Die Totenkopfsinsel** • Henri Ker-marrec • Pegasus • Würfelspiel • 1 und mehr • 7 • Würfel- und Schreibspiel

**Die verlorenen Wörter** • Robert Hyde • Kosmos • Kartenspiel • 2 bis 4 • 10 • Einfaches Kartenspiel nach dem gleichnamigen Buch

**Die verrückte Erfindung** • Noris • Deduktionsspiel • 1 und mehr • 8 •

**Die Welt – Singapur, wo liegt das nur?** • Günter Burkhardt • Kosmos • Suchspiel • 2 bis 6 • 10 • Die Ausdehnung des Spielsystems von **Deutschland – Finden Sie Minden**

**Die Wikinger-Saga** ☑️ • Christian Fiore, Knut Happel • Schmidt • Sammelspiel, Kartenspiel • 2 bis 4 • 12 • Deckbuilding-Spiel mit jeweils 8 (Runden) aus 35 verschiedenen Abenteuern

**Die Wölfe** • Ashwin Kamath, Clarence Simpson • Skellig Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 5 • 14 •

**Die Zünfte von London** • Tony Boydell • Frosted Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 10 •

**Dinosaur Island** • Jon Gilmour, Brian Lewis • Feuerland • Entwicklungsspiel • 2 bis 5 • 14 • Wie im Film Jurassic Park: Aus *DNS Saurier* zum Leben erwe-



Danke, es war ein großes Vergnügen! **Detective Club**, eine Mischung aus vielen Spielelementen, die immer wieder für Überraschungen am Tisch sorgen.

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

cken und einen *Themenpark* dafür bauen

**Disney-Welten** (alphabetisch)

**Disney – Lex go!** • Winning Moves • Wörterspiel • 2 und mehr • 8 •

**Disney 100 – Dobble** • Denis Blanchot, Jacques Cottreau • Zygomatic • Reaktionsspiel • 2 bis 8 • 6 • 2024 Neuauflage als **Dobble – Disney Edition** ●●

**Disney 100 – Rubik's Cube** • Ernö Rubik • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Dieser *Zauberwürfel* zeigt auf allen sechs Seiten ein anderes Disney-Motiv

**Disney Villains – Labyrinth** • Max J. Kobbert • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 7 • Themenausgabe mit *Disney-Bösewichten*

**Disney Villains – The Card Game** • Leo Colovini • Ravensburger • Kartenspiel • 3 bis 6 • 8 • **Mau Mau**-Variante, die

2019 schon als **Heul doch! Mau Mau** erschien war ●●

**Dive** ☑ • Romain Catterdijan, Anthony Perone • Pegasus • Schätzspiel, Laufspiel • 1 bis 4 • 8 • Ihr schaut alle gleichzeitig von oben auf einen Stapel durchsichtiger Karten (das *Meer*) und versucht einzuschätzen, in welcher Tiefe sich hilfreiches *Seegetier* oder *Haie* befinden • 🏆 2021 Graf Ludo Familie Auswahlliste

**DKT – Das kriminelle Talent** • Piatnik • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 12 • Aus dem klassischen „kaufmännischen Talent“ wird ein kriminelles: statt Miete muss Lösegeld bezahlt werden und so fort und das Finanzamt hält auch noch die Hand auf • 🏆 2019 Graf Ludo Familie Auswahlliste

**DKT – Weltreise** • Piatnik • Wirtschaftsspiel • 3 bis 6 • 8 • Vormalig **DKT Urlaub**. Hier wird in *Ferienziele* investiert ●●

**Doctor Panic** Ⓜ • Roberto Fraga • Repos • Kooperationspiel • 2 bis 9 • 12 • Hektik in der Notaufnahme eines Krankenhauses: Die *Ärzte* müssen ihr Bestes geben, um einen *Patienten* zu retten. In nur 12 Minuten und alle gleichzeitig, eine App bringt den Soundtrack

**Dog Crimes** • Thinkfun • Deduktionsspiel • 1 • 8 • *Hinterlassenschaft* auf dem *Teppich*, beschädigte *Möbel* ... Herausfinden, welcher *Hund* der Übeltäter war

**Dog Man** • Huch • Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 5 • Ein Kar-

tenhaufen wird nach und nach aufgedeckt, erscheint der *Dog Man*, dann schnappen sich alle Spieler so schnell als möglich viele *Hot Dog-Karten*, erscheint *Petey*, werden die *Hot Doc-Karten* wieder verdeckt

**Dolores** • Bruno Faidutti, Eric M. Lang • Lui-meme • Sammelspiel • 2 bis 4 • 10 • Verhandeln um die Aufteilung der *Beute* der gestrandeten *HMS Dolores*

**Dominations** • Eric Dubus, Olivier Melion • Holy Grail • Laufspiel • 2 bis 4 • 13 • Dominobasiertes Zivilisationsspiel. Im Spiel vergrößert ihr eure Bevölkerung, indem ihr dreieckige *Landmassen* platziert und so Wissen sammelt, das darüber entscheidet, wie sich eure Gesellschaft mit der Zeit entwickelt

**Dominion – Hinterland** • Donald X. Vaccarino • Rio Grande Games • Erweiterung • 2 bis 4 • 13 • 5. Erweiterung mit 300 Karten (bei Hans im Glück waren es 500) ●●

**Domino Maze** • Raphael Meyers • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • 60 Aufgaben. Nur wenn die *Dominosteine* in richtiger Reihenfolge zwischen *Drehachsen*, *Toren* und *Wänden* angeordnet sind, tritt der Dominoeffekt ein • 🏆 spiel gut

**Domino Würfel Derlux** • • Noris • Legespiel • 2 und mehr • 8 • Punkte sammeln mit speziellen Augenwürfeln

**Don Carlo** • Bernhard Lach, Wolfgang Kramer, Uwe Rapp • Moses • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Hier wird mit der Clan-Struktur der Mafia geliebäugelt, versteckt in einem Hunde-Thema. Es gilt seine eigene *Hundefamilie* amilie zu bevorzugen

**Doodle Dungeon** ☑ • Ulrich Blum • Pegasus • Kartenspiel, Schreibspiel • 2 bis 4 • 10 • Das Spiel geht über drei Phasen. Zuerst zeichnet jeder (kartengesteuert) sein *Dungeon* auf, gibt sein *Dungeon* an den linken Mitspieler, der darauf einen *Weg* einzeichnet, und zu guter Letzt kommt es zum Kampf zwischen

„Zeichner“ und „Wegbeschreiber“

**Dot to Dot** • Brett J. Gilbert • Moses • Denkspiel • 1 • 8 • Logikspiel mit transparenten Spielsteinen in vier Schwierigkeitsstufen • 🏆 2022 spiel gut, ●

**Dots** • Bernhard Naegele • Adlung • Kartenspiel • 2 bis 6 • 10 • Gleichzeitig decken die Spieler *Bildkarten* auf und zählen blitzartig die Anzahl der abgebildeten *Kugeln*. Jeder bildet dann mit seinen *Zahlenkarten* diese Summe. Wer es am schnellsten schafft, gewinnt die meisten Punkte

**Dr. Grips Logikpuzzle** • Reiner Knizia • Moses • Denkspiel • 1 • 8 • In 80 Aufgaben unterschiedlich geformte *Stäbe* richtig legen

**Dr. Shark** • Antoine Bauza, Bruno Cathala • Hurrican • Sammelspiel • 2 bis 6 • 10 • Agentenkrimi im Austin-Power-Stil

**Drachenland** • Darren Kisgen • Game Factory • Sammelspiel • 2 bis 4 • 10 • Strategisches Abenteuerpiel, bei dem die Spieler die mystischen *Orte* einer fantasievollen Welt entdecken und erobern wollen, um so an möglichst viel *Drachengold* zu gelangen

**Dragon's Cave** • Marco Teubner • Blue Orange • Sammelspiel • 2 bis 4 • 7 • Dem *Drachen* aus dem Weg gehen und die meisten *Goldmünzen* sammeln

**Dragonraft** • Benjamin Schwer • Haba • 2 bis 4 • 8 • *Drachen* zeigen auf dem *Jahrmarkt* Kunststücke und wollen dazu *Zuschauer* anlocken

**Dreadful Circus** • Bruno Faidutti • Pegasus • Versteigerungsspiel • 4 bis 8 • 14 • 🏆 2022 Spielehit mit Freunden

**Dreck am Stecken** • Stefan Breuer • Gmeiner • Deduktionsspiel • 3 bis 6 • 12 • Krimi-Kartenspiel

**Dummschwätzer** • Hasbro • Ratespiel • 4 und mehr • 14 • Wer den *Kopfhörer* trägt, hört Geräusche. Aber nicht, was die Mitspieler sagen. Das soll er von

den Lippen ablesen

**Dune** • Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka • Gale Force Nine • Verhandlungsspiel • 2 bis 6 • 14 • Vormalig bei Eurogames ●●

**Dune – Geheimnisse der Häuser** • Jakub Poczęty, Przemysław Rymer, Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra • Pegasus • Kooperationspiel • 1 bis 4 • 14 • Spiel zum Film

**Dungeon Logic** • Cédric Martinez • Djeco • Denkspiel, Legespiel • 1 • 8 • 40 Aufgaben nach dem *Domino*-Prinzip in vier Schwierigkeitsstufen

**Eames Office – Memory Collector's Edition** • William H. Hurter • Ravensburger • Merkspiel • 2 bis 8 • 8 • 2010 gab es bereits eine Ausgabe **Charles and Ray Eames – Memory**. Hier 24 Bildpaare zu *Werken der berühmten Designer* mit kleinem *Booklet* ●●

**Einer geht noch!** • Paco Yanez • Zoch • Kartenspiel • 2 bis 5 • 8 • Auf hoher See fallen alle *Tiere* ins Gewicht ... und manche ins *Wasser*. Wem gelingt es, die eigenen 12 *Tiere* so auf alle *Boote* zu verteilen, dass keines untergeht?

**Eiserner Vorhang** • Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen • Frosted Games • Kartenspiel • 2 • 10 • Beide Kontrahenten versuchen im Kalten Krieg die Kontrolle über möglichst viele *Länder* an sich zu ziehen und kämpfen um deren *Loyalität*

**Ekö** • Henri Kermarrec • Sit Down! • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 10 •

**El Capitan** • Charlotte Fillonneau • Gigamic • Merkspiel • 2 bis 6 • 6 • Nicht zu verwechseln mit dem ehemaligen Spiel von Pro Ludo. Auf zur letzten Kaperfahrt, wie es der Kapitän will

**El Grande Big Box** • Wolfgang Kramer, Richard Ulrich • Hans im Glück • Entwicklungsspiel • 2 bis 5 • 12 • Fürwahr eine große Schachtel: Damit nicht nur **El Grande** ☑, sondern auch alle hernach erschienenen Erweiterungen Platz finden • 🏆 1996 Spiel des Jahres, *Deutscher Spielepreis*

**El Maestro** • Valéry Fourcade • Tiki Editions • Schreibspiel • 3 bis 8 • 8 • Luftmalerei nach Vorgabe des „Dirigenten“

**Elfer raus! Master** • Lieselotte Hausser, Wolfgang Kramer • Ravensburger • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 • 2023 abgelöst durch **Elfer raus! Extra**. Beliebtes Kartenspiel, von Wolfgang Kramer neu interpretiert, mit zusätzlichen Karten und Legemöglichkeiten ●●

**Elfmeter!** • • Kosmos • Kartenspiel • 2 • 7 • Fußballsimulation

**Emoji!** • Urtis Sulinkas • Huch! and friends • Ratespiel • 2 bis 14 • 7 • Skurille Gefühle müssen mimisch und/oder akustisch dargestellt werden • 🏆 2018 Kinderspiel des Jahres Nominierung

**Emoji! Party** • Urtis Sulinkas • Huch • Ratespiel • 2 bis 14 • 7 • Die 120 Karten können auch als Erweiterung zu **Emoji!** verwendet werden

**Empires of the North** • Joanna Kijanka, Ignacy Trzewiczek • Pegasus • Sammelspiel • 1 bis 4 • 10 • Im Kosmos von **Imperial Settlers**. Hier geht es über die Weltmeere, man sammelt Ressourcen und streitet mit anderen Clans. Dazu sind mehrere Erweiterungen erschienen.

**Endless Winter – Überlebe die letzte Eiszeit** • Stan Kordonskiy • Frosted Games, Pegasus • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 12 • Opulente Menschwerdung im Nordamerika vor 10.000 Jahren. Dazu sind zeitgleich auch erste Erweiterungen erschienen

**Equinox** • Reiner Knizia • Plan B Games • Kartenspiel • 2 bis 5 • 10 • Bietspiel, in dem die Spieler in fünf Runden auf magische *Kreatu-*

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

*ren* wetten. Je früher ein Spieler seine Wette abgibt, desto mehr Prestigepunkte ist sie wert. Erschien mit zwei verschiedenen *Covern*, aber mit gleichem Inhalt

**Erste\*r sein! – Gefährliche Tiere** • Laurence King • Suchspiel • 1 und mehr • 4 • Wimmel-Suchspiel: 300 *Tiere* verstecken sich. Damit kein Gewöhnungseffekt eintritt, ist der Spielplan variabel zusammenstellbar

**Erster sein! – Meere** • Laurence King • Suchspiel • 1 und mehr • 4 • Wimmel-Such-Spiel: 300 *Meerestiere* verstecken sich. Damit kein Gewöhnungseffekt eintritt, ist der Spielplan variabel zusammenstellbar

**Escape** (alphabetisch)

– **Der Fluch des Tempels** • Kristian Amundsen Østby • Queen Games • Kooperationspiel • 1 bis 5 • 8 • Kooperatives Echtzeit-Spiel • 🏆 2013 Spiel des Jahres Empfehlungsliste

– **Roll & Write** • Sebastian Schwarz • Queen Games • Schreibspiel • 2 bis 4 • 8 • Die Schreibspiel-Ausgabe davon

– **Zombie City** • Kristian Amundsen Østby • Queen Games • Koperationsspiel • 2 bis 4 • 10 • Eigenständige Ausgabe von **Escape**, hier mit *Zombie*-Thema

– **Zombie City – The Survivor Chronicles** • Kristian Amundsen Østby • Queen Games • Erweiterung • 1 bis 5 • 8 • In 6 neuen *Straßenabschnitten* erwarten die Spieler neue Aufgaben

**Escape Game** (alphabetisch)

– **Abenteuer in Paris** • Clementoni • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 8 •

– **Abenteuer in Rom** • Clementoni • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 8 •

– **Das verfluchte Schloss** • Clementoni • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 8 •

**Escape Room – Das Spiel** (alphabetisch)

– **Atlantis** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • 2 bis 5 Spieler

versuchen die verschollene Stadt Atlantis zu erreichen, bevor ein konkurrierendes Forscherteam dort ankommt

– **Candy Factory** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 10 •

– **Casino** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Die Spieler knacken die *Spielbank* und wollen rechtzeitig flüchten

– **Da Vincis Telescope** • Team Identity, Martin Nedergaard Andersen • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 •

– **Dawn of the Zombies** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Entkommen aus dem *Einkaufszentrum*

– **Dentist** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Das nennen wir mal ein Thema für ein *Fluchtspiel!*

– **Jumanji** • Sjaak Griffioen • Noris • Deduktionsspiel • 2 bis 5 • 10 • 🏆 2020 Spiel der Spiele Sonderpreis

– **Murder Mystery** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Gemeinsam mit *Sherlock Holmes* einen Mord aufklären

– **Panic on the Titanic** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Als *Crewmitglieder* der *Katastrophe* entkommen

– **Redbeard's Gold** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 •

– **Secret Agent** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Die Spieler müssen eine *Geheimwaffe* entschärfen und den *Weltuntergang* verhindern

– **Space Station** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 14 • Hier heißt es in 60 Minuten die *Fluchtkapsel* zur Rückkehr zur Erde zu erreichen

– **Super Heroes** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 10 •

– **The Magician** • Johannes Krenner • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 •

– **Time Travel** • Identity, Markus Müller • Noris • Deduktionsspiel • 3 bis 5 • 10 • Mit drei familiärentauglichen Fällen

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

– **Tomb Robbers** • Team Identity, Martin Nedergaard Andersen • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Schatzsuchen in einem ägyptischen *Grabmal*

– **Welcome to Funland** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Der Freak-Clown *Dobo* hält die Spieler gefangen

**Escape Room – Das Spiel 2** • • Noris • Deduktionsspiel • 2 bis 5 • 16 • Vier neue Echtzeit-Fälle in einer Schachtel

**Escape Tales – Low Memory** <sup>A</sup> • Jakub Caban, Bartosz Idzikowski • Kosmos • Deduktionsspiel • 1 bis 4 • 16 • Wir sind von bedrohlichen *Mischwesen* aus Tier und Pflanze bedroht!

**Excalibohn** • Uwe Rosenberg • Amigo • Kartenspiel • 3 bis 5 • 12 • Eigenständige Version von **Bohnanza**  mit „Magie“

**Expedition Luxor** • Rüdiger Dorn • Queen Games • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • Antikes Ägypten. Abenteurer an die Orte der Entdeckungen bringen

**Exploding Kittens – Barking Kittens** • Exploding Kittens • Erweiterung • 2 bis 5 • 7 • Mit dieser dritten Erweiterung werden die Regeln des Originalspiels aufgepeppt und gestärkt. Sie enthält 20 neue Karten, die das Spiel auffrischen und neue halsbrecherische Strategien hinzufügen

**Exploding Minions** • Matthew Inman, Elan Lee, Shane Small • Exploding Kittens • Ausscheidungsspiel, Kartenspiel • 2 bis 5 • 7 • **Exploding Kittens** in einer Themenausgabe

**Explorers** • Phil Walker-Harding • Ravensburger • Schreibspiel • 1 bis 4 • 8 • Die Spieler erkunden eine unbekannte *Landschaft*, indem sie geschickt Kreuze auf ihrem *Tableau* setzen. Wer dabei die meisten Punkte einsammelt, gewinnt

**Fabulus Elexus** • Huch • Sonstiges • 1 und mehr • 8 • 2024 Neuauflage bei Jumbo. Irgendwo zwischen Kinderfaszination, Familienspektakel und Chemiebaukasten angesiedelt.

Nach gewissen Regeln werden mit Haushaltsmitteln wie Mehl oder Geschirrspülmittel Zaubertrank-Experimente angestellt • **🏆 2022 Toy Award**

**Fada** • Mektoub Studio • Helvetiq • Sonstiges • 2 bis 6 • 6 • Ursprüngliche Version hieß **Le Fada**. 12-seitige Symbolwürfel, um das **Pétanque** (Boule-Art) um spezielle Aktions-Bedingungen zu ergänzen

**Fairy Lights** • Joan Dufour • Sit Down! • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 • Vervollständige Sets aus gleichen *Lichtern* bei den *Fabelwesen*, um die schönste *Lichterkette* zu bilden

**Fairy Tile** • Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert • Iello • Positionsspiel • 2 bis 4 • 8 • Es war einmal ... *Prinz, Prinzessin, Drachen*. Die wollen zueinandergeführt werden. Doch jeder Spieler hat andere Absichten und Aufgaben

**Family Inc.**  • Reiner Knizia • Piatnik • Glücksspiel • 2 bis 7 • 8 •

**Fanzone** • Zanzoon • Wissensspiel • 2 bis 5 • 7 • 500 Fragen. Funktioniert wie das Schwesterprodukt **Sound Jack!**  bei Huch. Hier mit der Stimme von Sportkommentator Frank Buschmann

## FC Schalke 04

– **Top Trumps** • • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 6 • **Quartett**

– **Top Trumps Quiz** • Winning Moves • Wissensspiel • 2 und mehr • 6 • 500 Fragen für Schalke-Fans

– **Whot!** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 5 • **Mau Mau**

**Fenix** • Fred Horn • Huch • Schlagspiel • 2 • 8 • Hier ist die Schlacht nicht automatisch verloren, wenn ein *König* geschlagen wurde. Warum? Der *Phönix* ist unsterblich. Verliert er sein Leben, folgt die Auferstehung aus der Asche

**Fette Beute** • Andy Niggles • Amigo • Kartenspiel • 3 bis 6 •

8 • Es geht darum, den eigenen *Futtermvorrat* für den Winter aufzufüllen. Es wird gesammelt, gebunkert, geklaut

**Fiesta de los Muertos** • Antonin Boccara • Game Factory • Kooperationsspiel, Ratespiel • 4 bis 8 • 12 • In einer neuen Art **Stille Post** entstehen Assoziationsketten, die am Schluss zu einem Hinweis führen. Schafft es die Gruppe diesem Wort die richtige Person zuzuordnen?

**Find Finley** • HCM Kinzel • Suchspiel • 2 bis 6 • 8 •

**Finish Logic** • Alain Brobecker • Djeco • Denkspiel • 1 • 6 • 40 Aufgaben; immer muss der Ziel-einlauf verschiedener *Rennteilnehmer* herausgefunden werden

**Finnisches Wurfspiel** • Moses • Geschicklichkeitsspiel • 2 und mehr • 8 • Woanders auch **Mölkky** benannt

**Fireball Island – Der Fluch des Vul-Khan** • Rob Daviau, JR Honeycutt, Justin D. Jacobson, Chuck Kennedy, Bruce Lund • Restoration Game • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 7 • Gab es 1986 als **Der Schatz des Vul-Khan** bei MB ●●

**Fireteam Zero** • Mike Langlois, Christian Leonhard • Ulisses • Kooperationsspiel • 1 bis 4 • 14 • Kampf gegen das ultimative Böse

**First Contact** • Damir Kousnatdinov • Huch • Kommunikationsspiel, Ratespiel • 2 bis 7 • 12 • Gespielt wird in zwei Teams. Beide Gruppen wollen herausfinden, was für Gegenstände in der jeweils anderen unbekanntem Sprache gemeint sind

**Fish 'n' Flip** • Kevin Luhn • Helvetiq • Kartenspiel • 1 bis 4 • 7 • Nach einem **Tetris**-ähnlichen Mechanismus werden *Fische* „befreit“. Spiel wurde nur in der Schweiz angeboten

**Five Nights at Freddy's** • Prospero Hall • Funko Games • Suchspiel • 1 bis 2 • 13 • Zum Computerspiel

**Flotilla** • J.B. Howell, Michael Mihealsick • Strohmänn Games •

Entwicklungsspiel • 3 bis 5 • 14 • Bei den Atomwaffentests im Bikini-Atoll kommt es zur weltweiten Katastrophe. Die letzten *Überlebenden* der Menschheit retten sich aufs *Meer*

**Flotter Otter** • Daan Kreek • Zoch • Reaktionsspiel • 2 bis 4 • 8 • Hinsehen. Erkennen. Stapeln. Ein blitzschnelles Spiel für flinke Augen und wache Finger

**Fog of Love** • Ignacy Trzewiczek • Pegasus • Kommunikationsspiel • 2 • 17 • Wie in einer echten Beziehung erwartet die Spieler eine Achterbahnfahrt schräger Situationen, komischer Momente und schwieriger Kompromisse. Die beiden Spieler müssen dabei kein echtes Paar sein

**Ford** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 8 • **Trumpfquartett** mit legendären Automodellen von Ford

**Ford – Monopoly** • Winning Moves • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • Themenausgabe um Fabriken, Entwicklungszentren, Montagewerke und das Headquarter. Mit sechs *Automodellen* als Spielfiguren

**Fortnite – Jenga** • Hasbro • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Themenausgabe mit *Drehscheibe* für Vorgaben

**Forum Trajanum** • Stefan Feld, Michael Rieneck • Huch • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 12 • Kaiser Trajan beabsichtigt ein *Monument* für die Ewigkeit zu bauen

**Franchise** • Christwart Conrad • Queen Games • Wirtschaftsspiel • 2 bis 5 • 14 • Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Franchise-Besitzer und können so die Erfolge ihres *Franchise-Unternehmens* selber steuern. Mechanismus basiert auf **Pfeffersäcke**

**Freeze Factory** • Gil Druckmann, Danny Hershkovits • Piatnik • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 6 • Über einen Schiebemechanismus sollen bestimmte *Eiskombinationen* zusammengestellt werden

**Fresko** • Marco Ruskowski, Marcel Süßelbeck • Queen Games •

Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 10 • Die *Deckenmalerei* des *Doms* muss erneuert werden. Wie im wirklichen Leben: Bei Frühauftstehern senkt sich später die Laune, dann haben Langschläfer Vorteile im Wettstreit der *Handwerker* • **🏆 2010 Graf Ludo Familie, Deutscher Spielepreis, Spiel des Jahres Nominierung**

– **Big Box** • Wolfgang Panning, Marco Ruskowski, Marcel Süßelbeck • Queen Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 10 • mit allen Erweiterungen

– **Mega Box** • Marco Ruskowski, Marcel Süßelbeck • Queen Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 10 • Vereint das Basisspiel und alle Module 1-17

**Friends** (alphabetisch)

– **30 beste Momente** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 • 6 • **Quartett** zur TV-Serie

– **Monopoly** • Winning Moves • Sammel-spiel • 2 bis 6 • 8 •

– **Trivial Pursuit** • Winning Moves • Wissensspiel • 2 bis 6 • 8 • 500 Fragen zur Staffel 1 bis 7

**Frostpunk** • Adam Kwapiński • Frosted Games, Pegasus • Kooperationsspiel • 1 bis 4 • 16 • Basierend auf dem erfolgreichen Computerspiel

– **Streifzug ins Frostland** • Adam Kwapiński • Frosted Games, Pegasus • Erweiterung • 1 bis 4 • 16 •

**Fruit Ninja** • Julien Vergonjeanne • Lucky Duck • Kartenspiel • 3 bis 6 • 8 • Nach der gleichnamigen Spiele-App

**Fuji** • Wolfgang Warsch • Feuerland • Kooperationsspiel • 2 bis 4 • 10 • Flucht vor dem Vulkan

**Game of Thrones – Hand des Königs** • Bruno Cathala • Fantasy Flight Games • Kartenspiel • 2 bis 4 • 14 • zur TV-Serie

**Game of Thrones – Monopoly** • Hasbro • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 8 •

**Gefährliche Rätsel** (alphabetisch)

– **Captain Brain rettet die Welt** • Matthias Leo Webel • Moses

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

• Denkspiel • 1 bis 4 • 16 • Bunte Rätselmischung als Fest für alle Freunde des Superhelden-Genres. 55 abwechslungsreiche Denksportaufgaben

– **Denksport für Mutige** • Oliver Domzalski • Moses • Denkspiel • 1 bis 4 • 12 • 55 abwechslungsreiche Denksportaufgaben

– **Einsteins Reise durch die Zeit** • Elke Vogel • Moses • Denkspiel • 1 bis 4 • 12 •

– **Sherlock in Not** • Elke Vogel • Moses • Denkspiel • 1 bis 4 • 12 • 12 • Bunte Rätselmischung rund um den Meisterdetektiv

– **Tödlicher Denksport** • Lukas Mai • Moses • Denkspiel • 1 bis 4 • 12 •

– **Verschollen in der Pyramide** • Wolfgang Kramer • Moses • Denkspiel • 1 bis 4 • 12 • Es handelt sich um eine Überarbeitung des Buchs „Die Rätsel der Pyramide“ aus den 1990ern bei Hugendubel

**Gefahr aus der Tiefe** • Elliot Humphries, James Smith • Moses • Deduktionsspiel, Kooperationsspiel • 2 bis 5 • 14 • Als Spezialteam haben sich die Spieler auf das *U-Boot* des Bösewichts Proteus geschlichen, als das *U-Boot* abtaucht und die Spieler gefangen sind. Escape-Spiel für Fortgeschrittene, bei dem sogar eine nützliche *Taschenlampe* in der Schachtel ist



Der *Kreisel* wandert bei **Ghost Adventure** von einem Spielplan zum nächsten. Das Spiel wandert von Pegasus zu Huch.

**Gentes** • Stefan Risthaus • Spielworxx, Game Brewer •

Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 12 • Die Spieler führen ihre *Völker* durch die Höhen und Tiefen der (antiken) Geschichte

**Ghost Adventure**  • Wladimir Watine • Pegasus • Geschicklichkeitsspiel, Kooperationsspiel • 1 bis 4 • 8 • 2024 Neuauflage als **Kreisel durch die Welt** bei Huch. In diesem kooperativen Familienspiel führen die Spieler einen *Kreisel* über mehrere Spielpläne und müssen auf ihnen Aufgaben erfüllen • **🏆 2021 Innospiel, Graf Ludo Kinder Auswahlliste** ●●

**Glow**  • Cédric Chaboussit • Strohmänn Games • Sammel-spiel • 2 bis 4 • 10 • Um die Dunkelheit zu vertreiben und der Welt ihre Farbe zurückzugeben, bedarf es vieler *Lichtsplitter*. Dafür werden Abenteurer geboren und ausgebildet • **🏆 2022 Graf Ludo Familie Nominierung**

**Glüx** • Jakob Andrusch • Queen Games • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • Angeblich geht es um Licht, aber **Glüx** ist abstrakt: Farbige Chips mit mehr oder weniger *Punkten* sollen so auf Flächen bewegt werden, dass man am Ende in diesen Flächen eine Mehrheit hat

**Goal 10** • Giochi Preziosi • Kartenspiel • 2 bis 6 • 7 • Die Spieler greifen sich der Reihe nach mit einer *Angriffskarte* an. Der angegriffene Spieler kann versuchen, sich zu verteidigen, indem er eine *Verteidigungskarte* ausspielt, sonst zappelt der Ball im Netz

**Goal!** • Rubén Errejón • Laurence King • Kartenspiel, Wissensspiel • 2 bis 6 • 6 • Ein Fußball-Trumpfquartett

**God of War – Das Kartenspiel** • Fel Barros, Alex Olteanu • CMON • Kartenspiel • 1 bis 4 • 12 • Kooperativ gegen den Weltuntergang in der nordischen Götterwelt. Nach dem Computerspiel

**Gorynich** • Arthur Viennot • Lifestyle Boardgames • Kooperationsspiel • 3 bis 7 • 8 • Erhebt euch als der feuerspeiende Drache *Gorynich* hoch in die Lüfte,

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

um die habgierigen *Ritter* aufzuhalten, die sich dem *Palast* nähern

**Grabolo** • Maureen Hiron • Game Factory • Reaktionsspiel • 3 bis 5 • 6 • Zwei Würfel bestimmen die zu eroberte Karte, aber nur der schnellste Spieler bekommt den Zuschlag

**Greenville 1989** • Florian Fay • Kosmos • Kooperationsspiel, Kommunikationsspiel • 3 bis 6 • 16 •

**Große Autoren – Große Werke** • Copenrath • Merkspiel • 2 und mehr • 12 • Memo für Leseratten

**Grummeleinhorn – Monopoly** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 • Zum Lifestyle-Phänomen

**Grummeleinhorn – Top Trumps** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 8 • Zum Lifestyle-Phänomen

**Guardians of the Galaxy – Monopoly** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • 8 •

**Gugong** • Andreas Steding • Game Brewer • Sammelspiel • 1 bis 5 • 12 • *Beamte* bestechen, um zum Kaiser von China vorgelassen zu werden

– **Panjun** • Andreas Steding • Game Brewer • Erweiterung • 1 bis 5 • 12 • vier neue Module

**Guinness World Records – Das Quiz** • Ravensburger • Wissensspiel • 2 bis 6 • 9 • 2024 überarbeitete Neuauflage als **Guinness World Records – Rekordjagd** 🟡🟠

**Guzzle** • Sébastien Decad • Djeco • Legespiel • 1 • 7 • Puzzlearartig seinen *Tintenfisch* so legen, dass alle acht *Tentakeln* dran sind

**Hadara** • Benjamin Schwer • Hans im Glück • Sammelspiel • 2 bis 4 • 10 • Zivilisationspiel über drei Epochen

**Halma für 2** • Schmidt • Laufspiel • 2 • 8 • Klassiker, abgespeckt in einer Metalldose, deshalb auch gut für unterwegs

**Hanabi Deluxe** • Antoine Bauza • Abacus • Kartenspiel • 2 bis 5 • 8 • Die Maxi-Ausgabe des Spiel des Jahres 2013, statt Karten Holzsteine in Holzbox • 🏆 2020 spiel gut

**Hanabi Extra** • Antoine Bauza • Abacus • Kartenspiel • 2 bis 5 • 8 • 2023 Neuauflage bei Cocktail Games. Diese Sonderausgabe enthält extragroße Karten und Kartenständer für jeden Spieler • 🏆 2020 spiel gut 🟡🟠

**Happy Cats** • Wolfgang Dirscherl • Piatnik • Wörterspiel • 2 bis 4 • 7 •

**Harbour** • Scott Almes • Frosted Games • Sammelspiel • 1 bis 4 • 10 • Schnelles und kleines Worker-Placement-Spiel

**Harry Potter** (alphabetisch)

– **Lex go!** • Winning Moves • Wörterspiel • 2 bis 6 • 8 • Wie **Lexicon Go!**. *Buchstabenplättchen* (tolles Material) durch Wörtern bilden als Erster loswerden

– **Magische Tränke** • Clementoni • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 •

– **Memo** • Clementoni • Merkspiel • 2 bis 4 • 4 • Gibt es mit 48 und mit 80 Kärtchen

– **Stupor!** • Ludovic Maublanc • Repos Production • Kartenspiel • 4 bis 8 • 8 •

– **Whot!** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 5 • **Mau Mau**

**Harvest Island** • Chih-Fan Chen • Jumbo • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Obstanbau und -ernte auf Taiwan

**Hashi** ☑️ • Jeffrey D. Allers • NSV • Schreibspiel, Denkspiel • 1 bis 4 • 8 • Auf *Tableaus* müssen *Inseln* mit *Brücken* verbunden werden – so viele, wie Karten bzw. Zahlen auf den *Inseln* vorgeben • 🏆 2023 spiel gut

**Haus des Geldes** (zur Netflix-Serie, alphabetisch)

– **Behind the Mask** • Nicolas Trenti • Jumbo • Deduktionsspiel • 2 bis 5 • 18 • Wie echte Detektive daran arbeiten, die Identität der Diebe zu enthüllen

– **Das Spiel** • Jumbo • Bluffspiel • 4 bis 8 • 14 • Gemäß dem Szenario der Serie treten zwei Teams gegeneinander an. Das eine muss in fünf Runden eine bestimmte *Geldmenge* drucken, das andere dies verhindern

– **Escape Game** Ⓐ • Nicolas Trenti • Jumbo • Deduktionsspiel • 1 bis 8 • 14 • Escape-Spiel mit 15 Rätseln

– **Escape Game 2** Ⓐ • Nicolas Trenti • Jumbo • Deduktionsspiel • 1 bis 8 • 14 • Escape-Spiel mit neuen Rätseln

**Hedbanz – Blast off!** • Dan Glimne, Henrik Strandberg • Spin Master • Ratespiel • 4 und mehr • 7 • In dieser Version sind die *Stirnbänder* so, dass nach bestimmter Zeit die Karten herausfliegen

**Hero Hockey** • Mikkel Bertelsen, Alexander Fuhrer • Game Factory • Geschicklichkeitsspiel • 2 • 6 • Sportsimulation: Gespielt wird mit *Magneten* an der Unterseite des Spieltisches, um seine eigene Figur zu bewegen

**Hex Roller** • Rustan Håkansson • Frosted Games, Pegasus • Würfelspiel, Schreibspiel • 1 bis 8 • 10 •

– **Hexpansion 1** • Rustan Håkansson • Frosted Games, Pegasus • Erweiterung • 1 bis 8 • 10 • Doppelseitiger Spielblock mit zwei

neuen Varianten

**Hippocrates** • Alain Orban • Game Brewer • Sammelspiel • 1 bis 4 • 12 • Dazu ist auch die Erweiterung **Hippocrates – Agora** erschienen

**Hochverrat! – Der Prozess gegen Louis Riel 1885** • Alex Berry • Frosted Games • Kartenspiel • 2 • 12 • Spielt den Prozess gegen Louis Riel von 1895 um den Manitoba-Aufstand nach

**Hoftheater** • Bruno Cathala, Christian Martinez • Bombyx • Sammelspiel • 2 bis 5 • 10 • Vor einem fiktiven König Theaterstücke aufführen (organisieren), um seine Gunst zu erwerben

**Honga** • Günter Burkhardt • Haba • Sammelspiel • 2 bis 5 • 8 • Der Säbelzahntiger-Clan sucht ein neues Oberhaupt!

**Hornochsen!** • Wolfgang Kramer • Amigo • Kartenspiel • 2 bis 6 • 10 • Weiterentwicklung von **6 nimmt!** ☑️, aber völlig eigenständig. Diesmal gibt es grüne und rote *Hornochsen* am oberen Kartenrand und die roten zählen minus • 🏆 spiel gut

**Hot and Cold** • Markus Slawitscheck • Game Factory • Schätzspiel, Ratespiel • 3 bis 8 • 8 • Alle sind gleichzeitig involviert, wenn Begriffe geraten werden müssen. Als Hinweise gibt es die Anmerkungen „Hot“, „Warm“ oder „Cold“

**How To Rob A Bank** • Prospero Hall • Jumbo • Laufspiel • 2 bis 4 • 10 • Semi-koperatives Spiel zwischen *Bankräubern* und einem Spieler, der die *Wachleute* führt

**Im Tal des Wiraqucha** • Henri Kermarrec • Pegasus • Würfelspiel • 1 und mehr • 8 • Würfel- und Schreibspiel

**Imaginarium** • Bruno Cathala, Florian Siri-eix • Bombyx • Sammelspiel • 2 bis 5 • 14 • Projekte in der Fabrik der Träume erfüllen und dabei Siegpunkte sammeln

**Imagination** • Janod • Merkspiel, Kommunikationsspiel • 2 bis 5 • 6 • Anhand von *Bildkarten* Geschichten erfinden

**Imagine Family** • Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa, • Cocktail Games • Ratespiel • 3 bis 8 • 8 • Zuvor als **Imagine** bei Huch. Partytauglich: 1000 Begriffe anhand von transparenten Karten erraten, die nach und nach übereinander gelegt werden 🟡🟠

**Immortals** • Mike Elliott, Dirk Henn • Queen Games • Entwicklungsspiel • 3 bis 5 • 14 •

**Imperial** • Walther Gerdtts • PD Verlag • Entwicklungsspiel • 2 bis 6 • 12 • Europa im Zeitalter des Imperialismus – nachgespielt • 🏆 2007 Spiel des Jahres Empfehlungsliste

**Imperial 2030** • Walther Gerdtts • PD Verlag • Entwicklungsspiel • 2 bis 6 • 12 • Baut auf dem Spielkonzept vom **Imperial** auf. Gab es deshalb sowohl als Erweiterung als auch als Gesamtpaket

**Imperial Settlers – Aufstieg eines Imperiums** • Joanna Kijanka • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 4 • 10 • Diese Erweiterung umfasst 163 neue *Provinzen*, *Erfindungen* und *Aufgaben*

**Imperial Settlers – Fette Beute** • Ignacy Trzewiczek • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 4 • 10 • Neue Spielkarten und Plättchen

**In der Halle des Bergkönigs** • Jay Cormier, Graeme Jahns • Skellig Games • Entwicklungsspiel • 1 bis 5 • 14 • Die Spieler versuchen als *Trolle* ihr verlassenes Königreich unter dem *Berg* wieder zu errichten

**In geheimer Mission** • Noris • Deduktionsspiel • 1 und mehr • 8 •

**In Windes Eule** • Alexey Konnov, Alexey Paltsev, Anatoly Shklyarov • Zoch • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Sieben Felder ... Für jedes gelten andere Regeln, wenn die Spieler ihre Karten darauf verteilen wollen. Alle spielen gleichzeitig

**Influentia** • Miguel Bruque • Ludonova • Kartenspiel, Sammelspiel • 3 bis 4 • 10 • Italien im Jahr 2077. Megakonzerne kämpfen um die Kontrolle der wichtigsten *Ressourcen*. Das Spiel basiert auf klassischen Stichspielen

**Invisible Ink** • Martin Nedergaard Andersen • Huch • Ratespiel • 3 bis 6 • 8 • Begriffe raten, die andere zeichnen – mit einer *Brille*, durch die man schlecht sieht

**Ishtar – Die Gärten von Babylon** • Bruno Cathala, Evan Singh • Iello • Legespiel • 2 bis 4 • 12 • Opulent ausgestattetes Sammel- und Legespiel, um einen harmonischen *Garten* in Babylon zu gestalten, der der Göttin der Schönheit Ishtar gefällt • 🏆 2021 Mensa Select

**Jäger der Nacht** • Ikeda Yasutaka • Kosmos • Deduktionsspiel • 5 bis 8 • 18 • Vampirjagd nach **Die Werwölfe von Düsterwald**

**Jetlag** • Eric Flumiam • Cocktail Games • Wissensspiel • 3 bis 8 • 12 • Fragen beantworten oder Aufgaben erfüllen ... aber nie die aktuelle, sondern immer die vorletzte

**Jetzt mal ehrlich!** • Hasbro • Kommunikationsspiel • 2 und mehr • 16 • Bei diesem Partyspiel für Erwachsene analysiert der echte *Lügendetektor* die Stimme und findet heraus, ob Ja-Nein-Fragen ehrlich beantwortet werden. Angeblich.

**Jippijaja Quiz Original** • Kyskapspoesi • Kommunikationsspiel • 2 bis 10 • 12 • über 550 Fragen

– **Reisen & Abenteuer** • Kyskapspoesi • Kommunikationsspiel • 2 bis 10 • 12 • über 550 Fragen

– **Unterhaltung** • Kyskapspoesi • Kommunikationsspiel • 2 bis 10 • 12 • über 550 Fragen

**Jonathan Eatons Schatzkammern – Der Anfang – Ascalons Zorn** • Jumbo • Deduktionsspiel • 1 bis 4 • 16 • Escape-Spiel

**Jonathan Eatons Schatzkammern – Itzamnas Auge** • Jumbo • Deduktionsspiel • 1 bis 4 • 16 • Escape-Spiel

**Jumping Cups** • René Brons, Jacques Zeimet • Huch • Laufspiel • 2 • 8 • Mit den *Bechern* die Startfelder des Gegners erreichen

**Jumpkins** • Michael Feldkötter • Huch • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 8 • Schnippspiel

**Jungle Speed – SKWAK-Edition** • Thomas Vuachex, Pierric Yakovenko • Asmodee • Reaktionsspiel • 2 bis 10 • 7 • Wie **Jungle Speed – Big Box** für bis zu 10 Spieler. SWAK bezieht sich auf den Illustrator-Namen 🟡🟠

**Junk Art** • Jay Cormier, Sen-Foong Lim • Pretzel Games • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 6 • 8 • Gibt es in einer Holz- und in einer Kunst-

stoffversion

**Ka-Blab!** • Hasbro • Wissensspiel • 2 bis 6 • 10 • Begriffe, Allgemeinwissen und anderes ... alles während eine *Bombe* tickt

**Kakerlakensushi** • Jacques Zeimet • Drei Magier • Reaktionsspiel • 2 bis 5 • 8 •

**Karate Tomate** • Reiner Knizia • Amigo • Kartenspiel • 3 bis 10 • 8 • Turbulentes Ausscheidungsspiel mit *Gemüsekarten*

**Katamino Giant** • André Perriolat • Gigamic • Legespiel • 1 bis 2 • 8 • Die Riesenversion von **Katamino**

**Katarenga** • David Parlett • Huch • Positionsspiel • 2 • 8 • Zwei Figuren hinter die gegnerische Grundlinie bringen

**Kemet – Buch der Toten** • Jacques Bariot, Guillaume Montagne • Frosted Games, Pegasus • Erweiterung • 2 bis 5 • 12 • Neben zwei neuen Göttern, *Thot* und *Apophis*, die von den Spielern als Avatare beschworen werden können, kommen auch zwei neue Spielelemente ins Spiel: Ehre und Verderben

**Kero** • Prospero Hall • Hurrican • Würfelspiel • 2 • 9 • 2471. *Stämme* ziehen durch das Land, immer auf der Suche nach *Ressourcen*, *Nahrung*, *Verbündeten* und vor allem *Treibstoff* (Kero) für ihre großen *Trucks*

**Key to the City – London** • Sebastian Bleasdale, Richard Breese • Huch! and friends • Entwicklungsspiel • 2 bis 6 • 14 • Das Spiel weist in Struktur und Mechanismus Ähnlichkeiten zu **Keyflower** auf, bietet jedoch einen einfacheren Einstieg

**Kharnage** • Yann and Clem • Devil Pig Games • Kartenspiel • 2 bis 4 • 9 • Armeen aus *Menschen*, *Orks*, *Zwergen* oder *Goblins* und stellen sich zum Kampf

**King of New York – Power up!** • Richard Garfied • Iello • Erweiterung • 2 bis 6 • 10 • Ein neuer Herausforderer wurde in der New Yorker Gang gesichtet: *Mega Shark!*

**King Ozo** • Huch • Suchspiel • 2 bis 5 • 6 • Wer hat den Längsten? Hier bezieht sich der Spruch darauf, dass aus wild daliegenden *Schnüren* die längste *Haarsträhne* gezogen werden soll

**Kingdom Builder – Big Box** • Donald X. Vaccarino • Queen Games • Setzspiel • 2 bis 5 • 8 • Basisspiel ☑️ mit allen Erweiterungen • 🏆 2012 Spiel des Jahres

**Kingsburg – 2. Edition** • Andrea Chiarvesio, Luca Lennaco • StrateLibri • Eroberungsspiel • 3 bis 5 • 10 • Enthält die Erweiterungssets zur ersten Edition sowie eine neue Erweiterung

**Kitara** • Eric B. Vogel • Iello • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 10 • Kitara war ein historisches Reich im heutigen Uganda. Hier spielen sich Eroberung und Kriege ab

**Klask 4** • Mikkel Bertelsen • Game Factory • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 8 • In dieser Version auch zu viert spielbar. Eine Art Tischfußball aus Dänemark: Ball ins gegnerische Tor bringen. Gesteuert wird die Spielfigur magnetisch

**Klattchen – Das Brettspiel** • Ricardo Barreto, Denis Görz • Denkriesen • Laufspiel • 2 und mehr • 16 • Das Kartenspiel wurde hier mit Spielplan etc. aufgepeppt. Trinkspiel für zwei und mehr Teams.

**Kleine Kläffer** ☑️ • Felix Bernat Julian • Piatnik • Legespiel, Kartenspiel • 2 bis 4 • 10 • Verschiedene *Hunderassen* kämpfen in New York um die einflussreichsten Reviere

**Kleine Völker, großer Garten** • Nathalie Saunier, Rémi Saunier • Board Game Circus • Kartenspiel, Sammelspiel • 2 bis 4 • 10 • Die kleinen *Völker*, die aus dem Wald vertrieben wurden, finden Zuflucht in einem verlassenen *Garten*. Hier wollen sie eine neue *Stadt* errichten

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

**Klingel-Quiz Weltreise** • Die Spiegelburg • Wissensspiel • 2 und mehr • 10 • 80 Fragen für Reiselustige

**Kneipenquiz – Back to School** • Darren Drundorf, Tom Zimmermann • Moses • Wissensspiel • 4 bis 20 • 16 • Beim vierten Ergänzungssatz kannst du testen, wie viel noch von deinem Schulwissen übrig geblieben ist

**Kneipenquiz – Pärchenabend** • Darren Drundorf, Tom Zimmermann • Moses • Wissensspiel • 4 bis 20 • 16 • Das dritte Ergänzungssatz kommt im Pärchenmodus. Bei diesem Set dreht sich alles um Freundschaft, Liebe, Partnerschaft, große Vorbilder

**kNOW!** @ • Ravensburger • Wissensspiel • 3 bis 6 • 10 • Quizspiel, bei dem die richtigen Antworten über Googles Sprachassistenten kontrolliert werden. Dadurch stets „aktuell“. Mit oder ohne Google Home Mini erhältlich

**Kokopelli** • Stefan Feld • Queen Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 14 •

**Kombio** • Andrew Bruce • Game Factory • Sammelspiel, Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 8 •

**Konja** • Simon McGregor • Feuerland • Würfelspiel • 2 • 12 • Als Zauberer fordern zwei Spieler ihr Glück heraus und versuchen ihre *Fähigkeitskarten* geschickt einzusetzen, um die meisten *Regenwolken* zu beschwören

**Kraqua** • Michael Kallauch, Jan Meyberg • Moses • Kooperationspiel, Laufspiel • 2 bis 4 • 8 • Der gierige *Krake* hat es auf die *Edelsteine* abgesehen, die die Spieler vor ihm in Sicherheit bringen müssen

**Krass kariert** • Katja Stremmel • Amigo • Kartenspiel, Ausscheidungsspiel • 3 bis 5 • 10 • 2024 Neuauflage als **Combo up**. Karten loswerden, Chips loswerden oder verlieren • 🏆 2018 a la carte

**Kréus** • Julien Prothière • Sweet Games • Kooperationspiel, Kartenspiel • 3 bis 6 • 10 • Die Spieler versuchen gemeinsam, den perfekten *Planeten* zu errichten. Dazu müssen die richtigen *Elemente* in der richtigen Reihenfolge zusammengetragen werden, um *Naturkarten* ins Spiel zu bringen und schließlich den *Planeten* zum Leben zu erwecken

**Kreuzwort** • Bernhard Lach, Uwe Rapp • Kosmos • Wörterspiel • 1 bis 6 • 8 • Wer aus den gewürfelten *Buchstaben* die wertvollsten Wörter bilden kann, gewinnt

**Kreuzwort würfeln Deluxe** • Noris • Wörterspiel • 2 bis 6 • 6 • Mitbringspiel

**Kriss Kross** • Reiner Knizia • Moses • Würfelspiel • 1 bis 6 • 8 • 🏆 spiel gut

**Ksar** • Philippe Proux • F-Hein-Spiele • Setzspiel • 2 • 7 • Abwechselnd Holzsteine setzen, aber nie in derselben Höhe wie ein benachbarter Stein

**Kuala** • Shuky • Pegasus • Sammelspiel • 1 bis 4 • 7 • Mischung aus Comic und Spiel. Jeder hat einen (nur fast identischen) *Comic*, der den Weg vorgibt, um in fünf Tagen die gesuchten *Schätze* zu finden

**Kulami** • Andreas Kuhnekath • Steffen-Spiele • Setzspiel • 2 • 9 • Jeder Zug baut auf dem vorangegangenen auf. Die zuletzt gelegte *Murmel* bestimmt die Reihen, in die der nächste Spieler seine *Kugel* platzieren kann. Ziel: Mehrheiten in den einzelnen Mulden erringen. • 🏆 2012 Spiel des Jahres Empfehlungsliste, 2011 spiel gut, 2013 Mensa Select

**Kunststück** • Sonja Klein • Gmeiner • Deduktionsspiel • 2 bis 5 • 10 • Nach **Kreuzverhör** das zweite Krimi-Kartenspiel des Verlags:

Gemälde klauen, verstecken, verkaufen

**Kyoto** ☑️ • Sabine Harrer, Johannes Krenner • Deep Print, Pegasus • Verhandlungsspiel • 3 bis 6 • 10 • Thematisiert den Klimawandel, ohne dabei allzu ernst zu sein. In jeder Runde stellt ein Spieler eine Studie vor, die finanzielle Unterstützung sowie die Reduzierung bedrohlicher Faktoren, wie zum Beispiel Luftverschmutzung, erfordert. Werden die Ziele nicht erreicht, kommt es zu negativen Auswirkungen für die Welt

**La Granja** • Michael Keller, Andreas Odenthal • PD Verlag • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 12 • 🏆 2016 Spielehit für Experten 🟡🔴

**Ladybohne** • Uwe Rosenberg • Amigo • Kartenspiel • 3 bis 5 • 12 • **Bohnanza**-Variante 🟡🔴

**Lama – Party Edition** • Reiner Knizia • Amigo • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 • Hier kommen noch sogenannte *Pluskarten* sowie ein *rosa Lama* als allgemeingültiger Joker hinzu

**Lancaster** ☑️ • Matthias Cramer • Queen Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 5 • 10 • In sich verschachteltes Spiel um den englischen König, der seine Leute – die Spieler – gegen Frankreich kämpfen lässt, die aber prinzipiell bemüht sind, ihren Status bei Hof zu verbessern • 🏆 2011 Kennerspiel des Jahres Nominierung

**Legendary Forests** • Toshiki Sato • Iello • Legespiel • 2 bis 5 • 8 • *Bäume-* und *Blätterkärtchen* legen

**Les Poilus – Zu Befehl!** • Fabien Riffaud, Juan Rodriguez • CMON • Erweiterung • 1 bis 5 • 10 • Antikriegsspiel. Enthalten sind einige neue Variationen, zum Beispiel eine Zweispieler-Variante und ein Solo-Modus

**Less is more** • Ralf zur Linde • Ravensburger • Ratespiel • 3 bis 6 • 10 • Begriffe raten: Die Punkte teilen sich der Ratende und der Tippgeber, der am wenigsten *Buchstaben* brauchte

**Let's play Rummy** • Ravensburger • Sammelspiel • 2 bis 4 • 6 •

**Lexicon go!** • Winning Moves • Wörterspiel • 2 bis 6 • 8 • Buchstabenplättchen (tolles Material) durch Wörterbilden als Erster loswerden

**Lifestyle** • Aki Röhl • Amigo • Sammelspiel • 2 bis 5 • 10 • Sammelst du lieber *Häuser*, *Autos* oder bist du doch eher ein Tierfreund? Kombination aus Würfel- und Kartenspiel

**Lift off** • Jeroen Vandersteen • Hans im Glück • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • 1960: Das Rennen ins All ist im vollen Gange! Jeder spielt als private Raumfahrtagentur mit, die sich in ganz eigenen Bereichen entwickeln will. • 🏆 2019 Spielehits für Experten

**Lighthouse Run** • Jim Harmon • Amigo • Laufspiel • 2 bis 4 • 8 • Wettrennen mit *Schiffen* • 🏆 2019 spiel gut

**Lignum** • Alexander Huemer • Mücke Spiele • Wirtschaftsspiel • 2 bis 4 • 8 • Es gilt, sich die besten *Wälder* zu sichern, den Einsatz der *Arbeiter* zu organisieren und gefälltes und bearbeitetes Holz zur richtigen Zeit zu verkaufen

**Ligretto – Das Brettspiel** • Rudi Biber • Schmidt • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • *Farbplättchen* auf passende Felder legen – vor allen anderen!

**Loading** • Marc Paquien • Game Factory • Kartenspiel, Sammelspiel • 2 bis 7 • 8 •

**Lofoten** • Sébastien Dujardin • Pearl Games • Sammelspiel • 2 • 12 •

**Logic Cards** @ • Kristaps Auzāns • Game Factory • Denkspiel • 1 • 12 • 53 Aufgaben, die Lösungen gibt's über eine App

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

**Lords of Hellas** • Adam Kwapinski • Awaken Realms • Eroberungsspiel • 1 bis 6 • 13 • Kriegsgetümmel in der Antike

**Lost Cities – Das Brettspiel** • Reiner Knizia • Kosmos • Sammelspiel, Kartenspiel • 2 bis 4 • 10 • Fünf untergegangene *Städte* gilt es zu entdecken

**Loup-Garou** • Moon • Pegasus • Sonstiges • 1 • 16 • Krimi-Comic-Spiel

**Ludix** ☑️ • Niek Neuwahl • Piatnik • Würfelspiel • 2 bis 8 • 10 • Mit Würfeln mit römischen *Zahlen* würfeln, bis sich keine Möglichkeit einer römischen Zahl mehr ergibt. Sehr ähnlich mit **Römisch Pokern** ☑️ von Amigo • 🏆 2015 Spielehit mit Freunden

**Lustprinz** • Noris • Kommunikationsspiel • 3 bis 8 • 16 • Bei diesem Spiel geht es um ganz eindeutig zweideutige Worte, die dem Partner klarzumachen sind. Eine Art erotisches **Tabu**

**Luxor** ☑️ • Rüdiger Dorn • Queen Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Finde im sagenumwobenen *Tempel* von Luxor die *Grabkammer* des Pharaos • 🏆 2018 Spiel des Jahres Nominierung

– **The Mummy's Curse** • Rüdiger Dorn • Queen Games • Erweiterung • 2 bis 5 • 8 • Neue Module und Material, auch für 5. Spieler

**Machi Koro – Bau dir deine Verlagswelt!** • Masao Suganuma • Kosmos • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Sonderausgabe von **Machi Koro** ☑️ zum Verlagsjubiläum von Kosmos

**Machi Koro – Fußball** • Masao Suganuma • Kosmos • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Die Regeln sind identisch mit **Machi Koro** ☑️. Hier werden jedoch Trainingsgelände, Fan-Shops und Stadien gebaut

**Machi Koro Legacy** • Rob Daviau, JR Honeycutt, Masao Suganuma • Pandasaurus • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Die Legacy-Variante des Kartenspiels. Die Spieler sind Bürgermeister und müssen in zehn Szenarien ihr politisches Geschick beweisen

**Madame Ching** • Bruno Cathala, Ludovic Maublanc • Hurrican • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 •

**Mafia de Cuba** • Loic Lamy • Lui-Meme • Bluffspiel • 5 bis 12 • 10 • Der Boss ruft zum Treffen. Er will die Loyalität seiner Männer testen und führt sie mit seinen *Diamanten* in Versuchung

**Magic Mandala** • Manu Palau • Huch • Denkspiel • 2 bis 4 • 6 • Jeder Spieler erhält drei Pappscheiben, die übereinandergelegt unterschiedliche und wunderschöne *Mandalas* ergeben. Doch welches Muster ist gerade gefragt? Solitär und kompetitiv spielbar

**Magic Maze – Alarmstufe Rot** • Kasper Lapp • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 8 • 8 • 13 neue Module

**Magic Maze – Zwielftichtige Gestalten** • Kasper Lapp • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 8 • 8 • Hier kommen neue Elemente ins Spiel, zB individuelle Aufträge für die Spieler

**Magic Maze on Mars** • Kasper Lapp • Pegasus • Kooperationspiel • 1 bis 6 • 8 • Das **Magic Maze**-Spielprinzip mit *Robotern* ins *Weltall* verlagert



Einfach schön und gut: Bei **Marrakech** werden echte kleine Teppiche in einem Bazar ausgelegt.

**Magica Tenebrae** • Ced • Pegasus • Sonstiges • 1 • 12 • Krimi-Comic-Spiel

**Magnastorm** • Bauldric & Friends • Feuerland • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • Erforschen und Ausbeuten eines fernen Planeten

**Magnetic Hangman** • Game Factory • Ratespiel • 2 bis 4 • 6 • Magnetisches **Galgenmännchen**

**Magnetic Secret Code** • Game Factory • Deduktionsspiel • 2 • 8 • Magnetisches **Mastermind**

**Magnetic Solitaire** • Game Factory • Denkspiel • 1 • 6 •

**Magnetic Sudoku** • Game Factory • Denkspiel • 1 • 8 •

**Magnetic Tic Tac Toe / 4 gewinnt** • Game Factory • Setzspiel • 2 • 6 •

**Make 'n' Break Circus** • Andrew Lawson, Jack Lawson • Ravensburger • Bauspiel • 2 bis 4 • 6 • Der Bauspaß in abgespeckter Form und mit Zirkustieren • 🏆 2018 spiel gut, •

**Mamma mia! Plus** • Uwe Rosenberg • Abacus • Kartenspiel • 2 bis 6 • 10 • Zum 10. Geburtstag von **Mamma mia!** ☑️ in der Blechbox. Kartenspiel um *Pizzabeläge*: Es gewinnt, wer die meisten Bestellungen ausführen kann

**Manifold** • Jérôme Morin-Drouin • Huch! and friends • Denkspiel • 1 • 6 • Eine Art Origami-Aufgaben

**Marrakech** ☑️ • Dominique Ehrhard • Gigamic • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • Früher als **Suleika** bei Zoch. Mit kleinen (echten) *Teppichen* wird der *Bazar* ausgelegt. *Teppiche* überlappen sich mit der Zeit. Entscheidend ist, wie viele eigene am Ende sichtbar geblieben sind • 🏆 2008 Spiel des Jahres Nominierung, Spiel der Spiele, As d Or 🟡🔴

– **Giant** • Dominique Ehrhard • Gigamic • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • Die Riesenausgabe des Teppichhändler-Spiels

**Marvel-Universum** (alphabetisch)

**Marvel Avengers – Monopoly** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Themenausgabe

**Marvel Cinematic Universe – Top Trumps** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 8 • **Quartett**

**Marvel Eternals** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

mehr • 8 • **Quartett**

**Marvel Mayhem** • James D'Aloisio • Hasbro • Kartenspiel, Ausscheidungsspiel • 2 bis 4 • 8 • Die Spieler spielen Superhelden. Es gilt, seine eigenen Trefferpunkte zu beschützen, während man Gegnern Schaden zufügt. Wem es gelingt, als letzter Superheld oder letzte Superheldin im Spiel zu bleiben, gewinnt

**Marvel – Splendor** • Marc André • Space Cowboys • Sammelspiel • 2 bis 4 • 10 • Themenausgabe des exzellenten Sammelspiels **Splendor**

**Marvel X-Men – Aufstand der Mutanten** • Richard Launius, Brandon Perdue • Fantasy Flight Games • Sammelspiel • 1 bis 6 • 14 • Würfelgesteuert: Der ewige Kampf Gut gegen Böse

**Masters of the Night** • Nikolay Aslamov • Ares • Kooperationspiel • 1 bis 5 • 12 •

**Meeple Land** • Cyrille Allard, Frédéric Guérard • Blue Orange • Legespiel • 2 bis 4 • 10 •

**Megacity – Oceania** • Jordan Draper, Michael Fox • Hub Games • Geschicklichkeitsspiel, Bauspiel • 2 bis 4 • 8 • Eine Stadt bauen und dabei die *Gebäude* stapeln

**Mein Pony geht bis zum Po** • Nicola Berger • Moses • Ratespiel • 1 bis 10 • 6 • **Teekesselchen** für Kinder mit 50 Karten

**Memo Dice** • Haim Shafir • Amigo • Würfelspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 8 • Bis zum Ende die Motive auf den Würfeln in der richtigen Reihenfolge merken

**Memo Dingo** • Djeco • Merkspiel • 2 bis 4 • 7 • Memospiel mit afrikanischen Motiven auf sechseckigen Plättchen

**Mercedes AMG Petronas** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 8 • Trumpfquartett zum Formel-1-Rennstall

**Merlin** • Stefan Feld, Michael Rieneck • Queen Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 14 •

– **Arthur** • Stefan Feld, Michael Rieneck • Queen Games • Erweiterung • 2 bis 4 • 14 •

– **Deluxe Big Box** • Stefan Feld, Ulrich Fonrobert, Michael Rieneck • Queen Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 14 • Neue Ausstattung des Grundspiels und sechs Erweiterungsmodule

– **Morgana** • Stefan Feld, Ulrich Fonrobert • Queen Games • Erweiterung • 2 bis 4 • 14 • Es gibt 3 neue Module, die einzeln oder in jeder Kombination mit dem Basisspiel gespielt werden können

**Metro**  • Dirk Henn • Queen Games • Legespiel • 2 bis 6 • 8 • Überarbeitete Neuauflage des im Eigenverlag db erschienenen **Iron Horse** (1997). Es müssen Startpunkte durch Legen von Plättchen mit Zielpunkten verbunden werden • **🏆 2000 Spiel des Jahres Auswahlliste**

**Mim too** • Nicolas Bourgoïn • Cocktail Games • Ratespiel • 4 bis 10 • 10 • Begriffe pantomimisch oder mit Geräuschen darstellen

**Mind Reader** • HCM Kinzel • Ratespiel • 4 bis 6 • 12 • Rücken an Rücken sitzend, werden Antworten aufgeschrieben. Gibt es Übereinstimmungen? Manche kennen das als „Hochzeitsspiel“

**Mini Rogue – Tiefen der Verdammnis** • Paolo Di Stefano, Gabriel Gendron • Corax Games • Erweiterung • 1 bis 2 • 14 • Hier kommt ein neuer Kartentyp hinzu

**Minions – Dobble** • Denis Blanchot, Jacques Cottreau • Zygomat • Reaktionsspiel • 2 bis 8 • 6 • Themenausgabe

**Mint Delivery** • Justin Blaske • Funbot • Sammelspiel • 1 bis 5 • 13 •

**Mission ISS** • Michael Luu • Schmidt • Kooperationspiel • 1 bis 4 • 10 • Simulation der Geschichte und Aufträge für die Internationale Raumstation ISS

**Miyabi**  • Michael Kiesling • Haba • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • Ein japanischer Garten muss bestimmte Anforderungen erfüllen. Hier mit Legeplättchen, die auch übereinander gelegt werden • **🏆 2022 Mensa Select**

**Mörderisches Klassentreffen**  • Larry Zacher • Kosmos • Deduktionsspiel • 8 • 16 •

**Monasterium** • Arve D. Fühler • dlp Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 12 • Leben und Aufstieg in einer Klosterschule im Mittelalter

**Diverse Monopoly-Ausgaben** (alphabetisch)

– **007** • Bernard Tavitian • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • 2020 Neuauflage zu nun 25 Filmen Mit Spielfeldern und Besitzrechtkarten aller 22 offiziellen James Bond-Filme

– **Banking** • Charles Darrow • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • Klassiker-Adaption, vormals unter der Marke Parker

– **Banking Österreich** • Charles Darrow • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • wie oben

– **Banking Ultra** • Charles Darrow • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • Unterschied zur normalen **Banking**-Ausgabe: Immobilienpreise steigen und fallen und die *Bankkarten* speichern alles, was man braucht

– **Banking Ultra Österreich** • Charles Darrow • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • wie oben

– **Dinosaurier** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 •

– **Falsches Spiel** • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • Wer hat sich *Falschgeld* andrehen lassen? Das sollte man schnell herausfinden. Denn am Ende siegt, wer am meisten *Geld* hat – egal, ob echt oder gefälscht!

– **für Millennials** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Anstatt so viel Geld wie möglich zu verdienen und andere in den Bankrott zu treiben, müssen die Spieler die meisten Erfahrungspunkte (mit Freunden) sammeln, denn nur so gewinnt man

– **für schlechte Verlierer** • Hasbro • Sammelspiel, Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • Rache ist süß: Hier sind die Regeln umgedreht und Verlieren zahlt sich aus

– **Gamer** • Austin Rucker • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Das bekannte Spiel verschmilzt hier mit der Nintendo-Spielewelt. Die Spieler sammeln mit *Mario*, *Peach*, *Yoshi* oder *Donkey Kong Münzen* und Punkte, während sie um den Spielplan ziehen

– **Gamer – Mario Kart** • Joe Bradford • Hasbro • Sammel-

spiel • 2 bis 4 • 8 • Themenausgabe zum Videospiel

– **Gamer – Overwatch** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 13 • Zum Computerspiel – **Geldregen** • Hasbro • Sammelspiel, Aktionsspiel • 2 und mehr • 8 • Ein Spieler wirbelt mit einer *Blaster-Kanone Geldschein* und *Ereigniskarten* in die Luft. Die anderen müssen zugreifen

– **Mogeln und Mauscheln** • Joe Bradford • Hasbro • Sammelspiel, Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • 2023 umgetauft in **Monopoly – Mogeln und Täuschen**. Durch 15 Schummelkarten und weil die Bank von Spieler zu Spieler wandert, wird der Klassiker zur Schummelei. Wer ertappt wird, wird bestraft, wer mit dem Schwindel durchkommt, wird belohnt

– **Mr. & Mrs. Panda** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • Themenausgabe – **Pferde** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 •

**Ms. Monopoly** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • Huldigung an den Erfindergeist von Frauen. Dies ist das erste **Monopoly**-Spiel, bei dem Frauen mehr verdienen als Männer, doch wer du bist, bestimmst du selbst – **Ruhrpott** • Winning Moves • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • Spielfiguren sind Werkzeuge und Symbole des Ruhrpotts und außerdem kann sich der Besitzer sein eigenes Straßenfeld gestalten – ein Bild hochladen und dann den passenden Aufkleber fürs Spiel erhalten

**Pac-Man – Monopoly Arcade** • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Retro, wie das Computerspiel. Hier geht es nicht um Geld, sondern um das Sammeln von Punkten

**Star Wars – The Child – Monopoly** • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 4 • 8 • Zur TV-Serie „The Mandalorian“

**Top Gun** • Winning Moves • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • Themenausgabe zum Kultfilm. Investiere in *Militärkasernen* und *Hangars*

– **Vikings** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • Themenausgabe zur TV-Serie

– **Voice Banking**  • Hasbro • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • App ergänzt als kleiner Computer mit Sprachassistenten. Er ist kabellos, wickelt den kompletten Geldverkehr ab und berechnet alle Transaktionen von Grundstücken, Mieten oder Ereigniskarten

– **Wolkenkratzer** • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 4 • 8 • Hier bauen die Spieler auch in die Höhe

**Monster Diner** • Anna Voinova • Huch • Kartenspiel, Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • Hier hat jeder Spieler als Restaurantmanager alle Hände voll zu tun, eine möglichst perfekte Belegschaft zusammenzustellen.

**Monster Expedition** • Alexander Pfister • Amigo • Würfelspiel, Sammelspiel • 1 bis 4 • 12 • Mit guten Würfelkombinationen fängt man neue *Monster* und nutzt die Fähigkeiten der bereits gefangenen *Monster* • **🏆 2021 Graf Ludo Familie Auswahlliste**

**Moomery** • Captain Macaqué • Merkspiel • 2 bis 6 • 7 • Kärtchen aufdecken, auf dem Stapel ablegen und merken. Wann befinden sich zwei gleiche Karten im Stapel? Schon ist das Spiel erklärt

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

**Moon Spinner** • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Sichelförmige Teile wieder zu einem Kreis zusammenzufügen

**Mopserei** • David Moffat • Winning Moves • Würfelspiel • 2 und mehr • 12 • Wie **Schweineerei** , nur mit kleinen *Hunden*

**Moriarty's geheimer Mastercode** • Moses • Denkspiel • 2 • 8 • **Mastermind** in einer schönen Holzversion

**Mozzroller**  • Jeffrey D. Allers • Piatnik • Sammelspiel • 1 bis 4 • 7 • Pizza-Botendienste kämpfen um Stammkundschaft und die richtige *Belegung* der Aufträge

**Mumbai** • Lars Dieckmann • Mücke Spiele • Setzspiel • 2 bis 4 • 10 •

**Munchkin – Misch oder stirb!** • Andrew Hackard • Pegasus • Erweiterung • 3 bis 6 • 12 • Vier Mini-Erweiterungen für das **Munchkin**-Setting

**Munchkin Quest – Das Munchkin-Brettspiel – Big Box** • Steve Jackson • Pegasus • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • Löste **Munchkin Quest – Das Munchkin-Brettspiel** ab. Das erfolgreiche Kartenspiel-Konzept wurde hier in die Welt des Brettspiels übertragen. Grundspiel und zwei Erweiterungen

**Mutabo – Family & Kids** • Kathi Kappler, Johann Rüttinger • Drei Hasen in der Abendsonne • Kommunikationsspiel • 3 bis 6 • 8 • **Stille Post** mit Zeichnen. Hier in der einfacher gemachten Version für Familien

**#MyLife** • Amigo • Kartenspiel • 2 bis 6 • 10 • Drafting-spiel: Das Leben nach Altersabschnitten mit Karten gestalten und dabei Punkte sammeln

**Mystery** • Ced • Pegasus • Sonstiges • 1 • 12 • Was ist ein Spiele-Comic? Eine neuartige Mischung aus Spiel und Comic. Hier triffst du deine eigenen Entscheidungen, bestimmst, wie es weitergeht, und bist die Heldin oder der Held

**Mystery House**  • Antonio Tinto • Schmidt • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 12 • Escape-Spiel, bei dem die Schachtel als dreidimensionales Haus dient

– **Das verlassene Raumschiff** • Antonio Tinto • Schmidt • Erweiterung • 1 bis 5 • 12 • Escape-Spiel, bei dem die Schachtel als dreidimensionales Raumschiff dient. Dieses *Mal* im Wilden Westen

**Mythos Tales – Expedition ohne Gesicht** • Hal Eccles, Will Kenyon, Jason Maxwell, Tim Uren • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 8 • 13 •

**Nachts sind alle Katzen schlau** • Bettina Domzalski • Moses • Denkspiel • 2 und mehr • 12 • 75 Denksporaufgaben für die Stunden zwischen Abend und Morgen

**Naga Raja** • Bruno Cathala, Théo Rivière • Hurrigan • Legespiel, Laufspiel • 2 • 10 • Jeder ist in seinem *Tempel* auf dem schnellsten Weg zu den mystischen *Relikten*. Über Handkarten bieten sie gleichzeitig verdeckt auf *Räume* der *Tempel*, die ihnen den Weg zu den *Schätzen* bahnen

**Naschfabrik** • Thomas Danede • Funnyfox • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 •

**Nemo's War – 20.000 Meilen unter dem Meer** • Chris Taylor • Frosted Games • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 13 • Verspielung des Jules Verne-Klassikers. Kann allein oder

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

kooperativ gespielt werden

- **Forsch und fürsorglich** • Chris Taylor • Frosted Games • Erweiterung • 1 bis 4 • 13 • Zwei neue Beweggründe bringen neue Mechanismen ins Spiel
- **Leben an Bord** • Chris Taylor • Frosted Games • Erweiterung • 1 bis 4 • 13 •
- **Nautilus-Technologien** • Chris Taylor • Frosted Games • Erweiterung • 1 bis 4 • 13 •
- New Angeles** • James Kniffen • Fantasy Flight Games • Wirtschaftsspiel • 4 bis 6 • 14 • *Konzerne* kämpfen in der Zukunft um Profit und Wohlstand
- Newton** • Simone Luciani, Nestore Mangone • Cranio Creations • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 12 • Die Spieler bereisen das Europa des 18. Jahrhunderts, besuchen Gelehrte an Universitäten, erfinden und experimentieren • 🏆 2019 Kennerspiel des Jahres Empfehlungsliste
- Nidavellir** • Touko Tahkokallio • Pegasus • Versteigerungsspiel, Sammelspiel • 2 bis 5 • 10 • Im Zwergenreich Nidavellir braucht es die geschicktesten *Zwerge* im Kampf gegen den *Drachen*. Sie werden in *Tavernen* nach einem originellen Bietmechanismus rekrutiert
- Nightmare before Christmas – Cluedo** • Winning Moves • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 8 • Themenausgabe
- Nivos** • Philippe Proux • F-Hein-Spiele • Bauspiel, Legespiel • 2 bis 4 • 7 • Spielsteine in unterschiedlichen Farben und Größen geschickt legen
- Nix** • Karsten Adlung • Adlung • Sonstiges • - • - • Ein Gag des Kartenspiel-Verlages: Ein Haufen leere Karten, sonst nix. „Für alle, die nix wollen oder nix brauchen“. Und wie oft hört man das! Den Leuten kann jetzt geholfen werden!
- No return** • Marco Teubner • Moses • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • *Zahlensteine* ablegen und zum richtigen Zeitpunkt in Punkte umwandeln • 🏆 spiel gut
- Nobjects** • Ludovic Gimet • Pegasus • Ratespiel • 3 bis 6 • 8 • Begriffe zeichnen ohne Zeichnen. Nicht ganz – statt Bilder müssen mit dem Finger zugeordnete Zahlen auf den Tisch gemalt werden
- Not Alone – Sanctuary** • Ghislain Masson • Corax Games • Erweiterung • 2 bis 7 • 10 • Führt zwei neue Kartentypen ein: die Evolutionskarten, mit denen sich das Wesen weiterentwickeln kann, und die Avatarkarten, die den gejagten Spezialfähigkeiten verschaffen
- Nullern** ☑️ • Lena Kappler • Drei Hasen in der Abendsonne • Schätzspiel, Kartenspiel • 2 bis 7 • 6 • Quasi Urform von *Wizard* ☑️
- Number One** • NSV • Kartenspiel • 2 bis 6 • 7 • **Mau Mau**-Variante
- Nur keine Aufregung** (Mitbringspiel) • Noris • Laufspiel • 2 bis 6 • 4 • **Mensch ärgere Dich nicht**-Spiel
- Nyctophobia** • Catherine Stippell • Pandasaurus • Kooperationspiel, Kim-Spiel • 3 bis 5 • 9 • Nyctophobia ist die Angst vor der Dunkelheit. Hier wird tastend gespielt, ohne etwas zu sehen. Es geht um Flucht aus einem Labyrinth
- Oak** • Wim Goossens • Game Brewer • Sammelspiel • 1 bis 4 • 12 •

- Obsthain** • Mark Tuck • Board Game Circus • Kartenspiel • 1 • 10 • Bepflanze deinen *Obsthain* und ernte so viel *Obst* wie möglich
- Ohne Furcht und Adel** ☑️ • Bruno Faidutti • Hans im Glück • Sammelspiel • 3 bis 7 • 10 • 2017 überarbeitet auch als *Citadels* veröffentlicht. Karten und Rollen werden in jeder Runde neu gemischt, je nach Rolle, die einem zugeteilt wird, muss man sich anders verhalten. Am Ende steht der höchste Goldgewinn • 🏆 2000 Spiel des Jahres Nominierung, spiel gut
- One Word** ☑️ • Fedor Korzhenkov • Noris • Ratespiel, Deduktionsspiel • 2 bis 12 • 6 • Farben geben an, welche drei *Bilderwürfel* gerade relevant sind. Zu diesen drei *Bildern* sollte ein gemeinsamer Begriff gefunden und von den anderen erraten werden
- Original Rummikub Xpress** • Ephraim Hertzano • Jumbo, Piatnik • Sammelspiel, Würfelspiel • 1 bis 6 • 7 • 2021 schon bei Piatnik aus dem Programm. Gab es bei Jumbo auch unter dem Titel *Würfel Rummikub*. Jeder Spieler bekommt neun Würfel, um Gruppen, Reihen oder Sets zu bilden
- Palastgeflüster** • Michael Rieneck • Adlung • Kartenspiel • 3 bis 5 • 10 • Unmut am Hof des Königs! Der Hofstaat ist unzufrieden und erste Intrigen werden gesponnen. Wer verhält sich stets loyal ohne beim König in Ungnade zu fallen?
- Palmyra** • Bernd Eisenstein • Iron Games • Wirtschaftsspiel • 1 bis 5 • 10 • Steuern eintreiben in der Wüste
- Pandemic / Pandemie** (alphabetisch)
  - **Ausnahmestandard** • Matt Leacock, Thomas Lehmann • Z-Man Games • Erweiterung • 2 bis 4 • 13 • Mit neuen Rollen und weiteren Ereignissen
  - **Die Heilung** • Matt Leacock • Z-Man Games • Würfelspiel • 2 bis 5 • 8 • Die Würfelvariante von *Pandemie*
  - **Die Seuche** • Carey Grayson • Z-Man Games • Kartenspiel • 2 bis 5 • 14 • Diesmal verkörpern die Spieler die Krankheiten, die in den *Städten* wüten. Ziel ist, so viele *Städte* wie möglich zu infizieren und ihre *Bevölkerung* dahinzuraffen
  - **Hot Zone – Europa** • Matt Leacock, Tom Lehmann • Z-Man Games • Kooperationspiel • 2 bis 4 • 8 • Eine vereinfachte Familienversion
  - **Hot Zone – Nordamerika** • Matt Leacock • Z-Man Games • Kooperationspiel • 2 bis 4 • 8 • Die vereinfachte Familienversion
  - **Schreckensherrschaft des Cthulhu** • Matt Leacock, Chuck D. Yager • Z-Man Games • Kooperationspiel • 2 bis 4 • 14 • Übersetzt das bekannte Spielprinzip von *Pandemic* in die Horror-Welt von Cthulhu und fügt neue Elemente hinzu
- Pandemie Poker** • Noris • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 • Ablegespiel, das die Corona-Pandemie thematisiert. Etwa durch die „Abstandsregel“: Eine Karte darf nur abgelegt werden, wenn der auf der Karte vorgegebene Zahlenabstand eingehalten wird
- Pandoria** • Jeffrey D. Allers, Bernd Eisenstein • Iron Games • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 10 • Wer wird als ruhmreichs-

- te Nation in die junge Geschichte von Pandoria eingehen? Hier entwickeln die Spieler mit *Völkern* eine neue Zivilisation
- Papayoo** • Dominique Ehrhard • Gigamic • Kartenspiel • 3 bis 8 • 7 • Wechselhaftes Kartenspiel
- Paris** • Michael Kiesling, Wolfgang Kramer • Game Brewer • Wirtschaftsspiel • 2 bis 4 • 12 • Hier übernehmen die Spieler die Rolle von Immobilieninvestoren, die im späten 19. Jhd. einige dieser prächtigen Pariser Gebäude erwerben, um Gewinne zu erzielen und in die Entwicklung und Instandhaltung einiger der berühmtesten Denkmäler und Wahrzeichen von Paris zu investieren
- Patchwork – Valentinstag Edition** • Uwe Rosenberg • Lookout Games • Legespiel • 2 • 8 • Wie das Original, aber in anderem Design, nämlich *Pralinen* anstelle von Stoffresten
- Pechvogel Mini** ☑️ • Peter Jürgensen • Zoch • Würfelspiel • 2 bis 5 • 8 • Das Würfelspiel in einer kleinen Blechdose
- Peloponnes – Patronus** • Bernd Eisenstein • Iron Games • Erweiterung • 1 bis 6 • 10 • Zum Kartenspiel, bringt drei neue Module
- Pendulum** • Travis Jones • Feuerland • Entwicklungsspiel • 1 bis 5 • 12 •
- Perfect Holiday** ☑️ • Jumbo • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 •
- Peter & Piet – Mein großes Tierquiz** • Oetinger • Wissensspiel • 2 und mehr • 5 • Fächerquiz
- Peter & Piet – Stadt. Land. Wald** • Oetinger • Wörterspiel • 2 und mehr • 8 • **Stadt-Land-Fluss** mit dem Thema Wald und unter Patronanz von Peter Wohlleben
- Picmix** • Sebastien Decad • Gigamic • Zuordnungsspiel • 2 bis 6 • 6 • Jede Runde müssen Sie drei oder vier Karten so übereinander legen, dass nur die gesuchte Kombination sichtbar ist
- Pikoko** • Adam Porter • Brain Games • Sammelspiel • 3 bis 5 • 10 • Wunder schön und eigenwillig. Die Karten sind wie ein *Pfauenschwanz* aufgefächert. Du siehst nur die Karten der anderen. Und du spielst Karten der anderen aus. Zweck? *Vorhersagen, wie viel Stiche möglich sind*
- Pioneers** • Emanuele Ornella • Queen Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Städtebau im Wilden Westen. 2023 überarbeitet mit ganz anderem Thema als *Future Energy* • 🏆 2018 Kennerspiel des Jahres Empfehlungsliste 🟡🟠

- Pirate Ships** • Alan Roach • Piatnik • Geschicklichkeitsspiel • 2 • 5 • Die beiden Kapitäne versuchen, durch gezielte Schüsse mit *Wurfkarten* in Kanonenkugel-Form den Gegner zu schwächen
- Pitpat Tisch-Minigolf** • Noris • Aktionspiel • 1 und mehr • 3 • **Minigolf** für den Tisch
- Planet** • Urtis Šulinskas • Blue Orange • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Hier stellt sich jeder seinen *Planeten* zusammen. In jeder der zwölf Runden kommt ein *Gelände* hinzu • 🏆 2019 Mensa Select
- Plapperboards** • Jack Degnan • Piatnik • Wörterspiel • 2 bis 8 • 7 • Wie beim Tauziehen: *Buchstaben* eines Worts auf die gegnerische Seite befördern
- Pocket Detective – Die Bombe tickt** • Yury Yamshchikov • Schmidt • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 12 •
- Pocket Detective – Gefährliche Mächtschaften** • Yury Yamshchikov • Schmidt • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 12 •
- Point up** ☑️ • Katrin Abfalter • Schmidt • Sammelspiel, Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 6 • Karte aufdecken und gesuchte Farben und Merkmale als Erster benennen • 🏆 2021 spiel gut
- Popeye – Bis ans Limit!** • Andreas Schmidt • Pegasus • Glücksspiel • 2 bis 6 • 8 • Original bei PR Games. Wird mit speziellen *Bierdeckeln* und Würfeln gespielt: Solange aufdecken, wie man will oder kann. Es geht ums Sammeln von Punkten 🟡🟠
- Popeye – Schlagkräftig!** • Andreas Schmidt • Pegasus • Glücksspiel • 2 bis 4 • 10 • Original bei PR Games. Wird mit speziellen Bierdeckeln und Würfeln gespielt: Solange aufdecken, wie man will oder kann. Es geht ums Sammeln von Punkten 🟡🟠
- Port Royal – Das Abenteuer beginnt ...** • Alexander Pfister • Pegasus • Erweiterung • 2 bis 5 • 8 • Hier kommen Ereigniskarten mit Aufgaben ins Spiel
- Pot Pourri** • Florian Mayerhofer, Amanda Stimm • Piatnik • Sammelspiel • 3 bis 5 • 8 •
- Poule Poule** • Charles Bossart • Game Factory • Kartenspiel • 2 bis 8 • 8 • Karten mit *Filmsequenzen* richtig ordnen und zu einem Film fürs Festival zusammenstellen. Abgedreht, aber in einem anderen Sinn
- POW!** • Reiner Knizia • Gigamic • Würfelspiel • 2 bis 5 • 8 • Sie sind die Autoren

- von Comics und versuchen ihre Helden und Schurken zu optimieren, um einen Erfolgscumic zu kreieren
- Protect the Museum** • Michal Golebiowski • Huch • Denkspiel • 1 • 7 • 64 Aufgaben, *Kunstschätze* durch die richtige Lage von *Laserstrahl-Karten* zu schützen
- Pummeleinhorn** (alphabetisch)
  - **Cluedo** • Winning Moves • Deduktionsspiel • 3 bis 5 • 8 • Themenausgabe zur Lifestyle-Figur
  - **Der Superkeks** • Seiji Kanai • Pegasus • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Basiert auf *Love Letter*
  - **Die fiesen Keksdiebe** • Pegasus • Kommunikationsspiel • 6 bis 24 • 8 • Basiert auf dem *Werwölfe*-Prinzip



- Pummel & Friends – Die große Ess-Kalation!** • Michael Rieneck • Pegasus • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 •
- Pumpkin Punch** • Game Factory • Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 6 • Karten ausspielen, sobald drei *Kürbisse* gleich aussehen – zuschlagen!
- Pungi** ☑️ • Klaus Kreowski • Huch! and friends • Kartenspiel • 3 bis 5 • 8 • Schlangenbeschwörung mit Karten. Nur keine *Giftschlange* erwischen!
- Push** • Steffen Mühlhäuser • Steffen-Spiele • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 4 • 8 • Tolles Geschicklichkeitsspiel in der Art von *Carrom*. Hier aber werden *Scheiben* versenkt und in welcher Reihe das passiert, bestimmt die Höhe der Punkte • 🏆 2004 spiel gut

- Pylos Giant** • David G. Royffe • Gigamic • Positionsspiel • 2 • 8 • Die Großausgabe
- Quadrio** ☑️ • Christopher Villard • Hurricane • Positionsspiel • 2 • 8 • Mehrdimensionales **4 gewinnt!**
- Quadropolis** • François Gandon • Days of Wonder • Wirtschaftsspiel • 2 bis 4 • 8 • Als Bürgermeister eine moderne *Stadt* bauen und organisieren
- Quarto! Giant** • Blaise Muller • Gigamic • Positionsspiel • 2 • 8 • Die Großausgabe
- Quetzal** • Alexandre Garcia • Gigamic • Sammelspiel • 2 bis 5 • 10 • Die Stätte

## ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

der Heiligen Vögel erkunden und **Artefakte** sammeln

**Quick Pucks** • Spin Master • Denkspiel • 2 • 8 • Schnell geschoben ist halb gewonnen! Hier gilt es farbige **Scheiben** so anzuordnen, wie es die Vorgabe zeigt. Wer schneller ist ...

**Quixo Giant** • Thierry Chapeau • Gigamic • Positionsspiel • 2 bis 4 • 12 • Die Riesenausgabe

**Quiziko**  • Paul Schulz, Arno Steinwender • Moses • Wissensspiel • 2 bis 5 • 14 • 150 Quizkarten mit 300 Fragen und jeweils 6 Antworten. Doch welche sind richtig? Nach und nach stellt es sich heraus

**Quoridor Giant** • Mirko Marchesi • Gigamic • Setzspiel • 2 oder 4 • 8 • Die Großausgabe

**Qwinto – Das Kartenspiel** • Bernhard Lach, Uwe Rapp, Reinhard Staube • NSV • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 •

**Qwixx – 10 Jahre Limited-Edition** • Steffen Benndorf • NSV • Würfelspiel, Schreibspiel • 2 bis 4 • 8 • Zum Geburtstag die beliebtesten Varianten mit abwischbaren Tableaus

**Qwixx Characters** • Steffen Benndorf, Reinhard Staube • NSV • Erweiterung • 2 bis 5 • 8 • Jeder Spieler erhält hier einen speziellen Charakter mit Sonderfunktion

**Qwixx on Board** • Steffen Benndorf, Reinhard Staube • NSV • Laufspiel, Schreibspiel • 2 bis 4 • 8 • **Qwixx**  mit Spielbrett, um zB das Spielende herbeizuführen

**Rätsel to go** • Stefan Heine • Moses • Denkspiel • 1 und mehr • 12 • Rätselreihe in Handtaschenoptik mit Magnetverschluss

**Räuber Raupe** • Thierry Chapeau • Drei Magier • Kartenspiel • 2 bis 4 • 7 • Hier versuchen alle gleichzeitig ihre hungrigen **Raupen** loszuwerden

**Rainbow**  • Mathias Spaan • Piatnik • Kartenspiel • 2 • 8 •  2022 spiel gut

**Ramen Ink** • Daryl Chow • Jumbo • Sammelspiel, Schreibspiel • 2 bis 5 • 8 • Zusammenstellen der **Zutaten** von **Ramen**, um Bestellungen zu erfüllen

**Rate mal** • Moses • Ratespiel • 4 bis 10 • 14 • Die konkurrierenden Teams müssen abwechselnd anhand von fünf vorgegebenen Wörtern innerhalb von einer Minute den gesuchten Begriff finden

**Ratto Zakko** • Jacques Zeimet • Drei Magier • Reaktionsspiel • 2 bis 8 • 8 • Schnell die richtigen **Speise-Kärtchen** mit der **Servierlocke** schnappen

**Red Outpost** • Raman Hryhoryk • Lifestyle Boardgames • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 •

**Rubik's Cube & Co.** Durch den Vertriebswechsel von Thinkfun zu Spin Master kommt es zu diversen Wechseln; alphabetisch)

**Rubik's Apex Pro Speedcube** • Ernő Rubik • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Dieser **Zauberwürfel** ist für die Profis: schnell einstellbar, mit **Schraubendreher** in einer Transporttasche

**Rubik's Capture** • Thinkfun • Suchspiel • 2 bis 4 • 7 • **Aufgabenkarte** aufgedeckt und alle suchen auf dem Spielbrett nach der Musterkombination

**Rubik's Crystal** • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Der **Zauberwürfel** mit transparenten, eingefärbten Flächen

**Rubik's Cube** • Ernő Rubik • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Das Original ... Gibt es auch mit 2x2 (**Rubik's Mini**) und 4x4 Seitenteilen (**Rubik's Master**)

**Rubik's Cube – Metallic** • Ernő Rubik • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Spezialedition mit 3x3 Würfelseiten mit reflektierenden Folien



**Rubik's Perplexus** • Spin Master • Denkspiel • 1 • 8 • **Zauberwürfel** mit integriertem Kugellabyrinth. Gibt es in 2x2 (**Hybrid**) und 3x3 Ebenen (**Fusion**)

**Rubik's Phantom** • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Alle sechs Seiten des

diesmal wahrhaftigen Zauberwürfels sind komplett schwarz, bis deine vor Aufregung warmen Hände die unterschiedlichen Farben zum Vorschein bringen! Doch aufgepasst, kühlen die Flächen wieder ab, versinken auch die Farben wieder im Dunklen

**Rubik's Race** • Thinkfun • Denkspiel • 2 • 7 • Schiebepuzzle mit Vorgabe. Wer ist schneller?

**Rubik's Re-Cube** • Ernő Rubik • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Der original 3x3-Würfel, hier aber aus recycelten Kunststoff und in nachhaltiger Kartonverpackung

**Rubik's Roll** • Ernő Rubik • Thinkfun • Denkspiel, Spielesammlung • 2 bis 4 • 8 • In kompaktem Format: 5 unterschiedliche Spiele/Herausforderungen

**Rubik's Slide** • Thinkfun • Denkspiel • 1 • 8 • Hier wird nicht gedreht, sondern geschoben

## ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

10 • Eine geheime sowjetische Raumfahrtmission hat sich daran gemacht, eine weite Welt zu besiedeln

**Redacted** • Katalin Nimmerfro, Dávid Turczi, Mihály Vincze • Ludicreations • Bluffspiel • 2 bis 6 • 12 •

**Redcliff Bay Mysteries** • Martin Kallenborn, Matthias Prinz • Kosmos • Deduktionsspiel • 1 bis 5 • 12 • Vier Krimifälle in einem Küstendorf voller skurriler Einwohner

**Reef** • Emerson Matsuuchi • Next Move Games • Setzspiel • 2 bis 4 • 8 • **Korallenriffe** „bauen“. Vertrackter, als es auf den ersten Anschein ist •  2019 Spiel des Jahres Empfehlungsliste

**Reise ins Weltall** • Noris • Wissensspiel • 1 bis 6 • 8 •

**Remember** • Apolline Jove • Edition Spielwiese, Pegasus • Merkspiel, Kommunikationsspiel • 2 bis 5 • 8 • Neuauflage von **Farben**

**Rettet die Eisbären!** • Jog Kung, Huang Yi Ming • Kobold • Kooperationsspiel • 1 bis 4 • 10 • Die **Eisbären** in Sicherheit bringen, denn die **Eisschollen**, auf denen diese sich befinden, schmelzen nach und nach weg

**Reykholt** • Uwe Rosenberg • Frosted Games • Kartenspiel • 1 bis 4 • 12 • Gemüseanbau und anderes Wirtschaften auf Island

**Rising Sun – Entfesselte Kami** • Eric M. Lang • CMON • Erweiterung • 3 bis 5 • 14 •

**Rival Kings** • Adrian Adamescu • Huch! and friends • Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Zwei rivalisierende Königsfamilien kämpfen um Land und Leute

**Roar-a-Saurus** • Jack Darwid • Indie Boards & Cards • Würfelspiel • 2 bis 5 • 8 • Alle würfeln gleichzeitig und sobald jemand drei gleiche **Symbole** hat, ruft er den Symboleffekt laut heraus

**Roboter Randal** • Moses • Geschicklichkeitsspiel • 2 • 6 • Schnippsspiel: **Roboter** (Holzscheiben) durch das **Loch** auf die gegnerische Seite bringen. In aufklappbarer Holzbox

**Rock the Bock** • Inka Brand, Markus Brand • Moses • Schreibspiel, Würfelspiel • 2 bis 4 • 8 • Bestimmte **Tiere** auf den Würfeln bringen Pluspunkte, andere Minuspunkte. Das Schöne: Die Minuspunkte gibt man an einen Mitspieler weiter. Nicht identisch mit dem gleichnamigen Spiel bei Zoch

**Roll for the Galaxy** • Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann • Pegasus • Entwicklungsspiel • 2 bis 5 • 12 • Weltallbesiedlung mit Würfeln

– **Der große Traum** • Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann • Pegasus • Erweiterung • 2 bis 5 • 14 • 1. Erweiterung

– **Große Konkurrenz** • Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann • Pegasus • Erweiterung • 2 bis 5 • 12 • 2. Erweiterung

**Root** • Cole Wehrle • Leder Games, Quality Beast • 2 bis 4 • 10 • Kampf und Abenteuer, um die Herrschaft von Marquise de Katz zu brechen. Jeder Spieler spielt dabei nach anderen Regeln •  2020 Innospiel

**Rorschach** • Kristian Kloß • Deep Print, Pegasus • Schätzspiel, Kommunikationsspiel • 4 bis 10 • 10 • Welchen Begriff sieht das andere Team in den **Tintenfleck-Bildern**?

**Ruchlos – Seemannsgarn** • Roland MacDonald • Board Game Circus • Erweiterung • 1 bis 4 • 10 • Verschiedenen

Module bieten mehr Abwechslung, neue Inhalte und Mechaniken

**Rüssel raus!** • Inka Brand, Markus Brand, Matthias Prinz • Zoch • Kartenspiel • 2 bis 4 • 6 • **Termiten** wandern in Scharen auf die **Lieblingshügel** der **Ameisenbären**. Aber welcher Hügel ist gerade besonders beliebt? Und mancher **Ameisenbär** steckt seinen Rüssel ausgerechnet dorthin, wo es ihm am Ende selber nicht gefällt?

**Rulebenders** • Tom Vandeweyer • Game Brewer • Kartenspiel • 2 bis 5 • 10 •

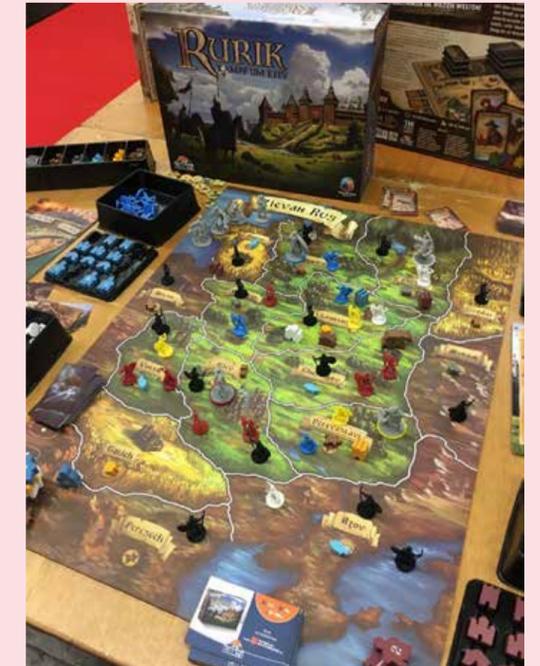
**Rune Stones** • Rüdiger Dorn • Queen Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • **Edelsteine** sammeln, um damit **Artefakte** und machtvolle **Runensteine** zu erschaffen

– **Nocturnal Creatures** • Rüdiger Dorn • Queen Games • Erweiterung • 2 bis 4 • 12 •

– **The Enchanted Forest** • Rüdiger Dorn • Queen Games • Erweiterung • 2 bis 4 • 12 • Jeder Druide hat nun einen **Vertrauten**, der in der Lage ist, den verzauberten Wald zu durchkämmen

**Rurik** • John Brieger, Stan Kordonskiy • Giant Roc • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 13 • Im und ums mittelalterliche Kiew musst du dein eigenes Reich aufbauen

– **Stein und Klinge** • John Brieger, Stan Kordonskiy • Giant



Als **Rurik** – Untertitel: Kampf um Kiew – 2019 vorgestellt wurde, ahnte niemand, dass das Thema zum heißen Eisen werden wird

Roc • Erweiterung • 1 bis 4 • 13 • Weitere Aktionsmöglichkeiten, neue Anführer und neue epische Bauwerke

**Santa Monica** • Josh Wood • Skellig Games • Legespiel • 2 bis 4 • 14 • Du versuchst mit schön gestylten Spielkarten den attraktivsten **Strandabschnitt** in Südkalifornien zu schaffen

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

**Santorini**  • Gordon Hamilton • Spin Master • Bauspiel • 2 bis 4 • 8 • *Die weiße Stadt* in der Ägäis soll dreidimensional auf dem Spielplan erstehen •  2018 Spiel des Jahres Empfehlungsliste, 2020 MinD 2-Personenspiel Nominierung  
– **Das goldene Vlies** • Gordon Hamilton • Spin Master • Erweiterung • 2 bis 4 • 8 •

**Scatterbones** • Claire Sciascia • HCM Kinzel • Würfelspiel • 2 • 6 • *Skeletteile* würfeln. Mit vielen Schikanen, damit es nicht so einfach ist

**Schaben jagen** • Marco Teubner • Moses • Denkspiel • 1 • 10 • Schachartig seine Kammerjäger so bewegen, dass die *Schaben* gefangen werden

**Scharade** • Moses • Ratespiel • 4 bis 10 • 14 • Wer schafft es Begriffe, wie Mona Lisa oder Schwanensee pantomimisch darzustellen?

**Scheibenmikado Deluxe** • Noris • Geschicklichkeitsspiel • 2 und mehr • 6 • Spannrahmen aus Holz

**Schlingo Bingo** • Yoshihisa Isubaki • Huch • Lotto • 1 bis 10 • 7 • **Bingo** in Zahlenschlangenform

**Schocken** • MIC • Bluffspiel, Würfelspiel • 2 bis 4 • 8 • Die Ruhrpott-Variante von **Mäxeln**, **Meiern**, oder wie auch immer. Heißt überall anders. 2024 Neuauflage bei Gico 

**Schokoly – Chili-Erweiterung** • Steffen Mühlhäuser • Steffen-Spiele • Erweiterung • 2 bis 4 • 9 • Ein Satz von 12 Zusatzkärtchen bringt eine Portion Extra-Schärfe ins Schokoladenspiel

**Schotten Totten 2** • Reriner Knizia • Iello • Kartenspiel • 2 • 8 • 2024 Neuauflage bei Pegasus als **Schotten Totten** 

**Schusselige Schurken** • Luca Bellini • Moses • Merkspiel • 3 bis 8 • 8 • 18 *Türen* stehen zur Auswahl und alle sehen gleich aus. Aber wo war noch gleich eine Falle versteckt?

**Schwarzmalerei** • Kristen Hiese • Huch • Ratespiel • 1 und mehr • 9 • Originell: In Geschichten fehlen Passagen, die muss man anhand von *Puzzle-Bilderkarten* füllen

**Scotland Yard – Das Würfelspiel** • Inka Brand, Markus Brand, Matthias Prinz • Ravensburger • Laufspiel, Kooperationspiel • 2 bis 4 • 8 • Rasante Verfolgungsjagd nach *Mister X* mit Hilfe von Würfeln

**Scotland Yard – Jubiläumsedition 40 Jahre** • Ravensburger Projektteam III, Michael Schacht • Ravensburger • Laufspiel, Kooperationspiel • 2 bis 6 • 8 • Klassiker zum 40. Geburtstag im Retrodesign und in zwei Schwierigkeitsstufen

**Scotland Yard Master**  • Ravensburger Projektteam III, Michael Schacht • Ravensburger • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 •

**Seastead** • Ian Cooper, Jan Gonzalez • Strohmann Games • Entwicklungsspiel • 2 • 12 • In der Welt von **Flotilla**: Zwei Rivalen kämpfen um die schwimmenden Überreste der alten Welt. Doch die *Ressourcen* sind rar

**Seeungeheuer & Regenbögen** • Anna Claybourne • Laurence King • Merkspiel • 2 bis 6 • 5 • Klassisches **Leiter-spiel**. Mit Booklet über Seeungeheuer

**Selfie Crasher** • Amanda Birkinshaw, James Harrison • Piatnik • Kartenspiel • 2 bis 5 • 7 •

**Selfie Fox** • Ray Fox (Rafael Neugart), Thomas Sing • Ravensburger • Sammelspiel • 3 bis 6 • 10 •

**Sheep Logic** • Alain Brobecker • Djeco • Denkspiel • 1 • 5 • 30 Aufgaben, alle *Schafe* (auf Dominosteinen) wieder zusammensetzen. 2024 Neuauflage als **Dogmino** mit Hundemotiven 

**Sheepzzz** • Bruno Cathala • Hurrigan • Kartenspiel • 2 bis 5 • 8 •

**Sherlock Holmes** (alphabetisch)

– **An der Seite von Mycroft** • Ced • Pegasus • Sonstiges • 1 • 12 • Krimi-Comic-Spiel

– **Auf den Spuren von Jack the Ripper** • Ced • Pegasus • Sonstiges • 1 • 12 • Krimi-Comic-Spiel

– **Der Fall der Feuerengel**. Eines von drei Abenteuern in **Unlock!**  – **Legendary Adventures** • Mathieu Casnin, Marion du Faouet, Cyril Demaegd, Dave Neale • Space Cowboys • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 10 •

– **Die Nachwuchs-Investigatoren** • Pegasus • Deduktionsspiel • 1 bis 4 • 8 • Krimi-Comic-Spiel

– **Die vier Fälle** • Ced • Pegasus • Sonstiges • 1 • 12 • Krimi-Comic-Spiel

– **In Sachen Irene Adler** • Ced • Pegasus • Sonstiges • 1 • 12 • Krimi-Comic-Spiel

– **Secret Agent** in der Reihe **Escape Room – Das Spiel** • Noris • Erweiterung • 2 bis 5 • 16 • Gemeinsam mit Sherlock Holmes einen Mord aufklären

– **Sherlock in Not** in der Reihe **Rätsel** • Elke Vogel • Moses • Denkspiel • 1 bis 4 • 12 • Bunte Rätselmischung rund um den Meisterdetektiv

**Shopping Queen** • Michael Feldkötter, Nicola Schäfer • Huch! and friends • Sammelspiel • 3 bis 5 • 12 • Zur TV-Show

– **Das Kartenspiel** • Huch! and friends • Kartenspiel • 2 bis 5 • 7 • Zur TV-Show

– **Das Würfelspiel** • Michael Feldkötter • Huch! and friends • Würfelspiel • 2 bis 4 • 8 • Zur TV-Show

– **Stadt, Land, Fashion** • Michael Feldkötter • Huch • Wörterspiel • 2 bis 4 • 10 • **Stadt, Land, Fluss** abgewandelt auf die TV-Show

**Short List** • Martin Nedergaard Andersen • Moses • Wissensspiel • 3 bis 8 • 14 • Eine Frage, reihum zählen die Spieler dazu Begriffe auf ... bis einer nicht mehr weiter weiß

**Siderische Konfluenz** • TauCeti Deichmann • Frosted Games, Pegasus • Entwicklungsspiel • 4 bis 9 • 12 • Gemeinsam versucht ihr in einer galaktischen Föderation – der namensgebenden Siderischen Konfluenz – zusammenzukommen. Dafür müsst ihr eure Wirtschaft aufbauen, neue Technologien erforschen und um wertvolle Ressourcen und Kolonien feilschen

**Silver – Amulett** • Ted Alspach • Ravensburger • Kartenspiel • 2 bis 4 • 10 • Aus der **Werwölfe**-Welt



**Skull King**  • Brent Beck • Schmidt • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 • 2024 Neuauflage bei Ravensburger 

**Skylands** • Aya Taguchi, Shun Taguchi • Queen Games • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • Die Welt der Skylands wurde zerstört, die Spieler müssen die Bruchstücke wieder zusammenfügen

**Slide Quest**  • Nicolas Bourgoïn, Jean-François Rochas • Blue Orange • Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 4 • 7 • Helft dem rollenden Ritter, seinen Weg durch Fallen und Hindernissen zu finden •  2020 Kinderspiel des Jahres Empfehlungsliste

**Small Talk Bingo** • Jens Merkl, Marco Teubner • Moses • Kommunikationsspiel • 4 bis 8 • 14 • Mischung aus **Bingo** und guter Unterhaltung

**Smash up** • Paul Peterson • Pegasus • Kartenspiel • 2 oder 4 • 12 • Basisspiel der **Smash up**-Welt

– **Big in Japan** • Paul Peterson • Pegasus • Kartenspiel • 2 • 12 •

– **Die wilden 70er** • Paul Peterson • Pegasus • Kartenspiel • 2 bis 4 • 12 •

– **Kuschelattacke** • Paul Peterson • Pegasus • Erweiterung • 2 oder 4 • 12 • Zu zweit auch eigenständig spielbar

– **Lieblingsmischung** • Paul Peterson • Pegasus • Erweiterung • 2 oder 4 • 12 •

– **Pinguine** • Pegasus • Erweiterung • 2 oder 4 • 12 • Minierweiterung •

– **Widerstand zwecklos** • Paul Peterson • Pegasus • Erweiterung • 2 oder 4 • 12 •

**Snow Time** • Frank Meyer • Lui-Meme • Laufspiel • 3 bis 5 • 10 • Bezaubern des Fruchtesammelns vom heiligen Baum •  2019 Graf Ludo Familie Nominierung

**So fit bist du!** • Noris • Wissensspiel • 1 bis 6 • 8 • Gemeinsam versuchen Wissbegierige die Fragen zu Gesundheit und Ernährung zu beantworten und mit der Spielfigur auf dem Spielplan voranzukommen

**So nicht, Schurke!** • Shanna Germain • Pegasus • Kommunikationsspiel, Rollenspiel, • 2 bis 5 • 5 • Erstes Rollenspiel. Im Fantasyland Fabula warten viele Abenteuer. Jeder Spieler sucht sich seine Rolle aus, gemeinsam werden Geschichten entwickelt

– **Auweia, Monster!** • Shanna Ger-

main • Pegasus • Erweiterung • 2 bis 5 • 5 • In dieser Erweiterung gibt es zahlreiche Material, um *Monster* zu kreieren

– **Ich bin Erzähler!** • Shanna Germain • Pegasus • Erweiterung • 2 bis 5 • 5 • In dieser Erweiterung werden Spieler an die Rolle eines Spielleiters herangeführt

**Sobek – Das Duell** • Bruno Cathala • Pegasus • Bluffspiel • 2 • 10 •

**Solenia** • Sébastien Dujardin • Pearl Games • Legespiel • 1 bis 4 • 10 • Auf einem rotierenden Spielplan bringen die Spieler *Waren* von der *Tag-* auf die *Nachtseite* •  2019 Graf Ludo Familie Auswahlliste

**Sowas fragt man nicht!** • Noris • Kommunikationsspiel • 3 bis 8 • 16 • Pikante Fragen, auf die man antworten sollte – oder bei Schweigen bestraft wird

**Space Dragons** • Richi Haarhoff • Pegasus • Kartenspiel • 3 bis 5 • 10 •

**Space Taxi** • Christoph Behre • Piatnik • Würfelspiel • 3 bis 5 • 8 • Ein Raumfahrttaxi mit der besten Kombination verschiedener Aliens füllen

**Speed Color** • Janod • Suchspiel, Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 5 • Welche Karte erfüllt die Eigenschaften der beiden Würfel?

**Speedy Ants** • Kang Chulku, Kim Sehee • Huch • Sammelspiel • 2 bis 6 • 7 •  2022 spiel gut

**Spies & Lies – A Stratego Story** • Don Eskridge • Jumbo • Deduktionsspiel • 2 • 12 • Angesiedelt in der Welt von **Stratego**. Zwei Teams wollen die gegenseitigen Soldaten enttarnen

**Spot on** • Günter Burkhardt • Kosmos • Schätzspiel • 2 bis 4 • 10 • Mit Tippkarten schätzen die Spieler ein, welche *Orte* in Deutschland wo liegen

**Spot!** • Jörg Domberger • Adlung • Kartenspiel • 2 bis 6 • 7 •

**Spy Connection** • Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert • Pegasus • Sammelspiel, Laufspiel • 2 bis 4 • 8 • Agentenaufträge in europäischen Städten ausführen. Wer als Erster sieben geschafft hat, läutet das Spielende ein

**Spynet** • Richard Garfield • Z-Man Games • Bluffspiel • 2 bis 4 • 10 • Kartenspiel, mit dem Bereiche dominiert werden sollen

**Staka** • Michel Baumann • Helvetiq •

Bauspiel, Geschicklichkeitsspiel • 1 bis 4 • 7 • Stapelspiel mit fünf verschiedenen Spielmöglichkeiten



**Star Clicker** • Christophe Raimbault • Ludonaute • Kooperationspiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 8 •

**Star Wars** (alphabetisch)

– **Jabba's Palace** • Justin Kemppainen, Todd Michlitsch • Z-Man Games • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 • Ein **Love Letter**-Spiel im Star Wars-Universum

– **Raumschiffe** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 bis 6 • 8 • **Quartett** zum Film

– **Story Cubes** • Rory O'Connor • Zygomatic • Kommunikationsspiel • 1 bis 12 • 6 • Themenausgabe

**Talisman – Star Wars Edition** • Pegasus • Fantasyspiel • 2 bis 6 • 12 • Episich, mit über 250 Teilen

– **The Child – Monopoly** • Hasbro • Wirtschaftsspiel • 2 bis 4 • 8 • Zur TV-Serie „The Mandalorian“

**Starlink** • Markus Slawitschek, Arno Steinwender • Blue Orange • Ratespiel • 3 bis 6 • 8 • Erratet die Begriffe anhand von *Sternenbildern* •  2021 Deutscher Spielzeugpreis

**Stich-Rallye** • H. J. Kook • Amigo • Laufspiel • 3 bis 5 • 8 • Mit Karten spielt man ein Stichspiel. Wer den Stich macht, darf sein *Äutelchen* um so viele Felder vorwärts ziehen, wie die *niedrigste Karte* im Stich war

**Stichtag** • Emely Brand, Inka Brand, Markus Brand • Ravensburger • Kartenspiel • 3 bis 5 • 10 • Jeden Tag wird anders Karten gespielt. Wie, das gibt ein variabler *Tischkalender* vor •  2022 spiel gut

**Storiez** • Jürgen Heel • Amigo • Kommunikationsspiel • 2 bis 5 • 8 • Erzählspiel anhand von Motivkarten. Jeder muss die Geschichte weiterspinnen

**Story Cubes**  (alphabetisch)

– **Astro** • Rory O'Connor • Zygomatic • Kommunikationsspiel • 1 bis 12 • 6 •

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

– **Emergency** • Rory O'Connor • Zygomat • Kommunikationsspiel • 1 bis 12 • 6 •

– **Heroes** • Rory O'Connor • Zygomat • Kommunikationsspiel • 1 bis 12 • 6 •

– **Primal** • Rory O'Connor • Zygomat • Kommunikationsspiel • 1 bis 12 • 6 • Diese Box beinhaltet 3 thematische Würfel-Sets

– **Star Wars** • Rory O'Connor • Zygomat • Kommunikationsspiel • 1 bis 12 • 6 •

**Strand unter** • Christian Raczek • Zoch • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • *Muscheln* sammeln und *Strandburgen* bauen. Das Auffallende bei diesem Spiel: *Ebbe* und *Flut* werden durch ein blaues Stofftuch über dem Spielbrett simuliert

**Strandgut** • Hajo Bücken, Dirk Hanneforth • F-Hein-Spiele • Suchspiel • 2 bis 4 • 6 •

**Stranger Things** (alphabetisch)

– **Adventures together** • Frederico Latini • Clementoni • Kooperationspiel, Kartenspiel • 1 bis 4 • 14 • Besiegt das *Schattenmonster* und sammelt genug Rätselkarten, um zu gewinnen

– **Attack of the Mind Flayer** • Joey Vigour • Repos Production • Bluffspiel, Kartenspiel • 4 bis 10 • 10 • In zwei Teams müsst ihr euch entweder dem *Mind Flayer* entgegenstellen oder ihm helfen, seinen dunklen Plan in die Tat umzusetzen

– **Das große Quiz** • Fabien Fernandez • Larousse • Kooperationspiel • 2 bis 8 • 14 •

– **Rettet Hawkins** • Fabien Fernandez • Larousse • Kooperationspiel • 4 bis 6 • 14 •

– **Rettet Will & Elf!** <sup>Ⓐ</sup> • Nicolas Trenti • Larousse • Kooperationspiel • 2 bis 8 • 14 • Escape-Spiel zur TV-Serie

**Streichholz-Spiele** • Anke Küpper • Moses • Denkspiel • 1 und mehr • 12 • 50 knifflige Rätsel

**Stupid Deaths** • Piatnik • Ratespiel • 2 bis 6 • 12 • Wahr oder falsch? Wie haben sich die Todesfälle tatsächlich zugetragen? Auf jeden Fall: Schwarzer Humor

**Superfrauen-Bingo** • Isabel Thomas • Laurence King • Lotto • 2 und mehr • 6 • 48 inspirierende Frauen aus der ganzen Welt. Enthält ein Booklet mit Kurzbiographien dieser super Frauen

**Suspicious** • Jeff Lai • Jumbo • Ratespiel, Deduktionsspiel • 4 bis 8 • 8 • Mit Ausnahme eines Spielers (des Spions) erhalten alle dasselbe geheime *Codewort*. Herausfinden, wer auf welcher Seite und das *Codewort* ist

**Take that** • Andreas Spies, Reinhard Staube • NSV • Kartenspiel • 2 und mehr • 4 • 8 • Ärgerspiel mit einfachen Regeln

**Takla** • Roland Preuß • Steffen-Spiele • Bauspiel • 2 bis 4 • 7 • Freischwebender Brückenbau

**Talisman – Star Wars Edition** • Pegasus • Fantasyspiel • 2 bis 6 • 12 • Episch, mit über 250 Teilen

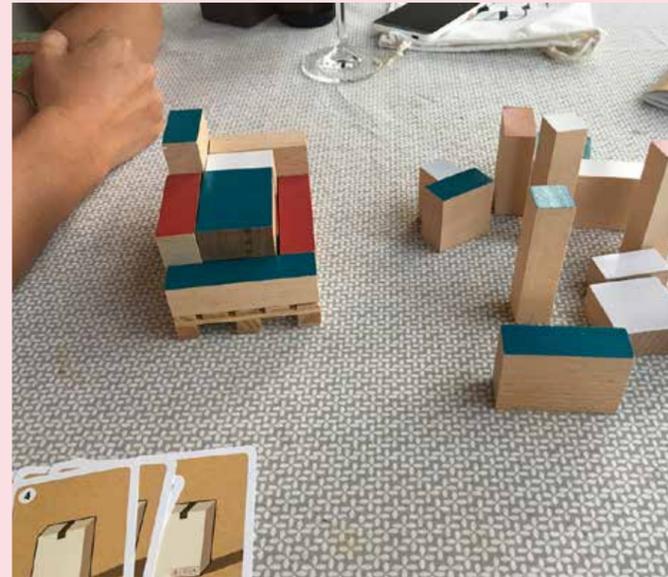
**Talo** <sup>☑</sup> • Uta Krüger, Bernd Policzek, Jens-Peter Schliemann • Drei Hasen in der Abendsonne • Bauspiel, Laufspiel • 2 bis 4 • 6 • Ursprünglich als mathematisches Lernspiel gedacht, entpuppte es sich das Spiel als gewitztes Bauspiel für die ganze Familie • <sup>🏆</sup> 2014 spiel gut, 2015 Kinderspiel des Jahres Portugal

**Tang Garden** • Francesco Testini, Pierluca Zizzi • Skellig Games • Entwicklungsspiel • 1 bis 4 • 14 • Während der Tang-Dynastie (618–907) entstand das erste goldene Zeitalter der klassischen chinesischen Gärten. In diesem Spiel geht's um den schönsten • <sup>🏆</sup> 2021 Graf Ludo Familie Auswahlliste

**Targi – Die Bonus-Box** • Andreas Steiger • Kosmos • Erweiterung • 1 bis 2 • 12 • 30 neue Karten und Holzteile zum 10. Geburtstag des Spiels

**Tasso** • Philippe Proux • F-Hein-Spiele • Legespiel • 2 bis 6 • 5 • Vormalig als *Lakota* bei Kosmos und als *Tasso* bei Open'n Game <sup>🏆</sup> •

**Tatort Tonne** • Alex Cutler • Amigo • Kartenspiel • 2 bis 10 • 8 • Wer hat den Müll geklaut? Die verdeckt ausgespielten Karten verraten es. Man sollte sich dabei nicht erwischt lassen



Alles paletti? Die hohe Kunst des Spediteurs erlernt man bei **Team up!**

**Te-Trix** • Christof Tisch • Moses • Würfelspiel, Schreibspiel • 1 bis 4 • 8 • Vormalig als *Mosaix* bei Schmidt. Kreise, Quadrate und Kreuze würfeln und auf dem Schreibblock anordnen • <sup>🏆</sup> 2020, spiel gut <sup>🟡</sup> •

**Team up!** <sup>☑</sup> • Hadi Barjatm, Sebastian Pauschon • Helvetiq • Kooperationspiel, Bauspiel • 1 bis 4 • 7 • Gemeinsam *Pakete* möglichst kompakt auf die *Palette* zu stapeln

**Ten** • Makoda Kitao, Steffen Mühlhäuser • Steffen-Spiele • Legespiel • 2 • 8 • Wem gelingt es als Erstem, die eigenen Steine so aneinanderzureihen, dass deren Summe 10 ergibt? • <sup>🏆</sup> 2016, spiel gut, •

**Tenno** • Michael Palm, Lukas Zach • Huch! and friends • Kartenspiel • 2 bis 7 • 8 • Taktisches Bluffspiel

**Terra Colonia** • Friedemann Friese • Huch! and friends • Schätzspiel • 2 bis 5 • 10 • Nach dem erfolgreichen Spielprinzip von **Fauna** <sup>☑</sup>

**Terra München** • Friedemann Friese • Huch! and friends • Schätzspiel • 2 bis 6 • 10 • Nach dem erfolgreichen Spielprinzip von **Fauna** <sup>☑</sup>

**Terra Mystica** • Jens Drögemüller, Helge Ostertag • Feuerland • Entwicklungsspiel • 2 bis 5 • 12 • Ab 2024 nur noch in **Terra Mystica – Big Box** Jeder Spieler leitet die Geschicke eines von 14 möglichen *Völkern* • <sup>🏆</sup> 2013 Kennerspiel des Jahres Empfehlungsliste, Deutscher

Spielepreis, 2015 MinD Komplexe Spiele <sup>🟡</sup> •

– **Die Händler** • Eduardo Andrade, James Ataei, Jens Drögemüller, Helge Ostertag • Feuerland • Erweiterung • 2 bis 5 • 14 • Vier neue *Günste* und drei neue *Rundenbonuskarten* erweitern das vorhandene Material um Schifffahrt und Handel

– **Feuer & Eis** • Jens Drögemüller, Helge Ostertag • Feuerland • Erweiterung • 2 bis 5 • 12 •

**Terra on Tour** • Friedemann Friese • Huch! and friends • Schätzspiel • 2 bis 6 • 10 • Nach dem erfolgreichen Spielprinzip von **Fauna** <sup>☑</sup>. Auch als Erweiterung zu **Terra** möglich

**Tetragonial** • Thade Precht • Moses • Denkspiel • 1 • 8 • 54 Aufgaben, **Tetris**-mäßig seine Spielsteine aus Holz zu legen

**The #UpsideDown Challenge Game** • Zing Global Ltd • Ravensburger • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 6 • 7 • Partyspiel mit *Spezialbrille*, die alles auf den Kopf stellt. Entsprechend herausfordernd sind die verschiedenen Aufgaben

**The Genius Square** • Salim Berghiche • HCM Kinzel • Denkspiel • 1 bis 2 • 6 • 2023 Neuauflage als **Genius Square** bei Smart Games. Vervollständigt euer quadratisches Spielbrett mit den neun bunten Holz-Spielsteinen, nachdem die sieben runden *Blocker* auf die gewürfelten Koordinaten gesetzt wurden <sup>🟡</sup> •

**The Genius Star** • Aron Lazarus • HCM Kinzel • Denkspiel • 1 bis 2 • 8 • 2023 Neuauflage als **Genius Star** bei Smart Games. Vervollständigt euer sternförmiges Spielbrett mit den elf bunten Holz-Spielsteinen, nachdem die sieben dreieckigen *Blocker* auf die gewürfelten Zahlenfelder gesetzt wurden <sup>🟡</sup> •

**The Goonies – Never Say Die** • Prospero Hall • Funko Games • Kooperationspiel • 2 bis 5 • 12 • Zum Film aus den 1980ern

**The Key – Mord im Oakdale Club** • Thomas Sing • Haba • Deduktionsspiel • 1 bis 4 • 8 •

**The Mind – The Sound Experiment** • Wolfgang Warsch • NSV • Kooperationspiel, Kartenspiel • 2 bis 4 • 8 • Das Spiel plus eine CD mit Begleitmusik

**The Queen's Collection** • Daniel Bernsen • Queen Games • Spielesammlung • 1 bis 4 • 8 • Verschiedene kleine Spiele mit Karten und Pöppeln. Limitierte Auflage zum 30. Geburtstag des Verlags

**The Slow-Motion Race Game** • Hasbro • Aktionsspiel • 2 • 8 • Eine besondere Art des Wettrennens. Gewonnen hat zwar, wer als Erstes im Ziel ist – wer sich dabei aber schneller als in Slow Motion bewegt, wird ausgebremst. Dafür sorgt der Sensor im dazugehörigen *Schweißband*

**Tic Tac Moo** • Jay Cormier, Sen-Foong Lim • Huch • Positionsspiel • 2 • 8 •

**Tick ... Tack ... Bumm Vibrations** • Piatnik • Wörterspiel • 3 und mehr • 18 • Mit Kategorien für Erwachsene und einer *Bombe*, die manchmal nur vibriert. Dann darf man die *Bombe* sofort weitergeben

**Ticket to Ride – France & Old West** • Alan R. Moon • Days of Wonder • Wirtschaftsspiel • 2 bis 5 • 8 • Mehrspra-

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

chige **Zug um Zug**-Ausgabe

**Tiny Towns – Fortune** • Peter McPherson, Josh Wood • Pegasus • Erweiterung • 1 bis 6 • 8 • Die kleinen Bewohner haben einen Weg gefunden sich gegenseitig davon zu überzeugen, dass glänzende Metallstücke plötzlich einen bestimmten Wert haben. Dieses neue Ding namens „Geld“ ist sehr hilfreich

**Tisch-Curling** • Noris • Geschicklichkeitsspiel • 2 bis 6 • 6 • Vormalig **Indoor Curling** bei Kosmos. Auf einem 1,20 m langen Spielfeld wird versucht dem Mittelpunkt des Kreises am nächsten zu kommen <sup>🟡</sup> •

**Top 5** • Moses • Ratespiel • 4 bis 10 • 14 • Zu einer Frage wird aus fünf möglichen Antworten die richtige gesucht. Wer hat den richtigen Riecher?

**Top Gun – Monopoly** • Winning Moves • Wirtschaftsspiel • 2 bis 6 • 8 • Themenausgabe zum Kultfilm. Investiere in *Militärkasernen* und *Hangars*

**Torres** <sup>☑</sup> • Michael Kiesling, Wolfgang Kramer • Huch • Setzspiel • 2 bis 4 • 10 • Vormalig FX, Ravensburger und Abacus • <sup>🏆</sup> Spiel des Jahres 2000

**Torschusspanik** • Andreas Schmidt • Pegasus • Glücksspiel • 1 bis 5 • 8 • Bierdeckelspiel. Original bei PR Games. Wird mit speziellen Bierdeckeln und Würfeln gespielt: Solange aufdecken, wie man will oder kann. Es geht ums Sammeln von Punkten <sup>🟡</sup> •

**Total normal** • Piatnik • Kommunikationsspiel • 2 bis 6 • 18 • Es geht hier nicht nur um persönliche Erfahrungen, ebenso müssen die Mitspieler eingeschätzt und ihre Antworten erraten werden. Die Referenzantworten basieren auf öffentlich zugänglichen Statistiken und Internetrecherchen im deutschsprachigen Raum

**Totem** • Philippe Proux • F-Hein-Spiele • Setzspiel • 2 • 7 •

**Tränen einer Göttin** • Manuro • Pegasus • Sonstiges • 1 • 12 •

**Träxx** <sup>☑</sup> • Steffen Benndorf, Reinhard Staube • NSV • Schreibspiel • 1 bis 4 • 8 • Ab 2019 in kleinerer Schachtel ohne Schreibtabelleaus, sondern mit Block. Dafür günstiger • <sup>🏆</sup> 2016 spiel gut

**Trapped – Flight 927** • HCM Kinzel • Kooperationspiel, Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 8 • Ein Escape-Spiel, bei dem die Spieler zuhause einen Raum mit Bildern und Hinweisen an einer Wand ausstatten, die zur Lösung führen

**Trapped – Mission to Mars** • HCM Kinzel • Kooperationspiel, Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 8 • wie oben

**Trapped – Zoo** • HCM Kinzel • Kooperationspiel, Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 8 • wie oben

**Treelings** <sup>☑</sup> • Paul Schulz • Pegasus, Edition Spielwiese • Kartenspiel • 3 bis 5 • 8 • Es gibt sechs verschiedene *Gilden*, die alles daran setzen, in jedem Bezirk einen möglichst hohen eigenen *Baumhaus* zu bauen. Als Chef ihres Distrikts entscheiden die Spieler in jeder Runde, welche *Gilde* sie in ihrem Stadtteil unterstützen wollen

**Trek 12 – Himalaja** • Bruno Cathala, Corentin Lebrat • Blackrock Games • Schreibspiel • 1 bis 50 • 8 • Ein Roll & Write, um auf die Gipfel des Himalaya zu kommen. Drei unterschiedliche Spielmodi • <sup>🏆</sup> 2022, Spiel des Jahres

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

## Empfehlungsliste

- Trick 'n Trouble** • Fukutarou • Frosted Games • Kartenspiel, Kooperationsspiel • 3 • 10 • Schnelles kooperatives Stichspiel für genau 3 Spieler
- Tripolo** • Maureen Hiron • Game Factory • Legespiel • 2 bis 6 • 6 • Im 3x3-Raster durch Auslegen von Handkarten Reihen bilden
- Triqueta – Hidden Wolves** • Stefan Dorra, Ralf zur Linde • Deep Print, Pegasus • Erweiterung • 2 bis 5 • 7 • Ab 2. Edition (April 2024) im Grundspiel enthalten ●●
- Trismegistus** • Federico Pierlorenzi, Daniele Tascini • Giant Roc • Sammelspiel • 1 bis 4 • 14 •
- Trivial Pursuit – 2000er** • Scott Abbott, Chris Haney • Hasbro • Wissensspiel • 2 bis 6 • 16 • Untertitel: Das Beste seit dem Jahr 2000
- Tudor** • Jan Kirschner • Corax Games • Sammelspiel • 2 bis 4 • 12 • Machtkampf am Hof Heinrich VIII.
- Tulpenfieber** ☑ • Uwe Rosenberg • Amigo • Würfelspiel, Legespiel • 1 bis 4 • 8 • Man würfelt um *Tulpen* in verschiedenen Farben. Die entsprechenden Plättchen legt man auf sein *Tableau*, für das es Siegbedingungen eines Legespiels gibt
- Tuppfehler** • Martin Ebel • Moses • Wörterspiel • 2 bis 6 • 10 • In jeder Runde gibt es ein neues, falsch geschriebenes Wort: den Tuppfehler. Aus diesem Tuppfehler müssen die Spieler gültige Wörter bilden, um so 3 Punkte zu machen. Zwei Spielvarianten • 2022 spiel gut
- Turbotopia** • Mixlore • Denkspiel • 1 • 8 • Stadtviertel müssen nach 40 bestimmten Aufgaben so gelegt werden, dass die *Autos* (Murmeln) auf der schiefen Ebene durch den Verkehr kommen
- Twin it!** • Nathalie Saunier, Rémi Saunier, Thomas Vuarchex • Cocktail Games • Sammelspiel, Reaktionsspiel • 2 bis 6 • 6 • Zuvor bei Huch. Karten mit unterschiedlichen – und sich immer mehr ähnelnden – Ornamenten kommen auf den Tisch. Bei Übereinstimmungen zugreifen! ●●
- Twisty** • Faouzi Boughida • Djeco • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 •
- Ubongo** (Mitbringspiel) • Grzegorz Rejchtman • Kosmos • Legespiel • 1 bis 4 • 7 • 2022 Neuauflage als **Ubongo! Mini** ●●
- Ubongo Solo** • Grzegorz Rejchtman • Kosmos • Legespiel, Denkspiel • 1 • 8 • 45 Legeteile sorgen für 546 Levels • 2022 spiel gut
- Ultimate Warriorz** • Guillaume Blossier • Editions du Matagot • Würfelspiel • 2 bis 6 • 8 • Kombiniert mit Kampfkarten stehen sich hier bis zu acht Einzelkämpfer in einer Arena gegenüber
- Undo** (alphabetisch)
- **600 Sekunden** • Michael Palm, Lukas Zach • Pegasus • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 • Dieses Mal müssen die Spieler einen Tod, eingetreten durch eine tragisch missglückte Bombenentschärfung in einer Neujahrsnacht, verhindern
- **Blut im Rinnstein** • Michael Palm, Lukas Zach • Pegasus • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 • Hier gilt es nicht den

- Tathergang aufzuklären, sondern in die Vergangenheit zu reisen und den Mord zu verhindern
- **Das Kirschblütenfest** • Michael Palm, Lukas Zach • Pegasus • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 •
- **Es lebe der König** • Michael Palm, Lukas Zach • Pegasus • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 • Der englische König wird ermordet. Die Spieler versuchen den Lauf der Geschichte zu verändern
- **Fluch aus der Vergangenheit** • Michael Palm, Lukas Zach • Pegasus • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 • Hier gilt es in die Vergangenheit zu reisen und den Tod einer alten Frau zu verhindern
- **Gipfel ohne Wiederkehr** • Michael Palm, Lukas Zach • Pegasus • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 • Dieses Mal müssen die Spieler den Tod von Bergsteigern verhindern
- **Schatzfieler** • Michael Palm, Lukas Zach • Pegasus • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 • Hier gilt es in die Vergangenheit zu reisen und den Mord zu verhindern
- **Verbotenes Wissen** • Michael Palm, Lukas Zach • Pegasus • Deduktionsspiel • 2 bis 6 • 10 •
- Uneath** • Jason Harner, Matthew Ransom • Brotherwise Games • Kartenspiel, Setzspiel • 2 bis 4 • 8 • Die Spieler müssen *Wälder, Wüsten, Inseln, Höhlen* und *Berge* erkunden, um die verlorenen *Städte* zu finden und wieder aufzubauen • 2019 Graf Ludo Familie Auswahlliste
- Unlock! A – Legendary Adventures** • Mathieu Casnin, Marion du Faouet, Cyril Demaegd, Dave Neale • Space Cowboys • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 10 • Die drei Abenteuer erschienen 2023 auch als Einzelausgaben: **Action-Story**, **Robin Hood: Tot oder lebendig** und **Sherlock Holmes: Der Fall der Feuerengel** ●●
- Unlock! A – Mythic Adventures** • Space Cowboys • Deduktionsspiel • 1 bis 6 • 10 • Escape-Spiel mit drei Abenteuern: **In den Fängen des Hades**, **Professor Nosides Tier-O-Mat** und **In 80 Minuten um die Welt** ●●
- Unser Klima** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 8 • **Quartett**
- Untold** • John Fiore, Rory O'Connor • Hub Games • Kommunikationsspiel • 1 bis 4 • 10 • Hier werden die **Story Cubes** auf einem Spielbrett in Geschichten eingebaut
- Valentine's Day** • Ken Gruhl • Pegasus • Kartenspiel • 3 bis 6 • 8 •
- Verlinkt – Auf Reisen** • Joël Gagnon • Randolph • Kooperationsspiel, Ratespiel • 1 bis 10 • 10 • Gemeinsam die Begriffe mit den richtigen Hinweiskarten verlinken
- Verlinkt – Feinschmecker** • Joël Gagnon • Randolph • Kooperationsspiel, Ratespiel • 1 bis 10 • 10 • Gemeinsam die Begriffe mit den richtigen Hinweiskarten verlinken
- Verrückte Fracht** • Ryan Courtney • Frosted Games • Legespiel • 2 • 12 • In einer *Fabrik* die Abläufe optimieren und die *Logistikpläne* des anderen stören
- Via Magica** • Paolo Mori • Hurrigan • Sammelspiel, Kartenspiel • 2 bis 6 • 7 • Neuüberarbeitung von **Augustus**
- Vikings – Monopoly** • Winning Moves • Sammelspiel • 2 bis 6 • 8 • Themenausgabe zur TV-Serie

# ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

- Vikings – Risiko** • Albert Lamorisse, Jean-René Vernes • Winning Moves • Eroberungsspiel • 2 bis 45 • 10 • Themenausgabe
- Village Green** ☑ • Peer Sylvester • Kobold • Kartenspiel • 1 bis 5 • 14 •
- Visioo** • Captain Macaqué • Suchspiel • 2 bis 6 • 7 • Wer findet das gleiche Pärchen auf den verschiedenen Karten trotz unterschiedlicher Farbe?
- Volto** • Yusuke Emi • Blue Orange • Bluffspiel • 2 • 6 •
- Vor den Toren von Loyang** • Uwe Rosenberg • Hall Games, Pegasus • Wirtschaftsspiel • 1 bis 4 • 12 • Spieltechnisch gewissermaßen eine Weiterentwicklung von **Agricola** • 2010 Essener Feder
- Wanderlust** ☑ • Phil Walker-Harding • Game Factory • Laufspiel, Kartenspiel • 2 bis 4 • 10 • Ein Deckbuilding-Spiel im Pfadfinder-Milieu. Karten kombinieren, um möglichst viele *Abzeichen* zu ergattern
- Was tun?** • Moses • Ratespiel • 4 bis 10 • 14 • Die Spieler müssen sich für das kleinere Übel entscheiden und Ihre Antwort begründen. Und hier sind originelle Antworten gefragt: Wer kann sich schon zwischen zwei Höckern am Rücken oder einem Euter am Bauch entscheiden ...
- Wat'n Dat?** ☑ • Claude Weber • NSV • Ratespiel • 3 bis 8 • 8 • Neuauflage des gleichnamigen Spiels von ASS (1996). Nicht Zeichnen wie bei Pictionary, sondern Holzstäbchen und bunte Steine legen. Das ist der Inhalt dieses Partyspiels, bei dem die jeweils andere Gruppe erraten muss, was mit dem Gebilde auf dem Spielbrett gemeint ist ●●
- Way 2 go** • Urtis Šulinskas • Queen Games • Kommunikationsspiel, Kooperationsspiel • 2 bis 7 • 8 • Ihr seid ein Team und gleichzeitig aktiv. Ein Spieler hat einen Stift in der Hand und eine Maske vor seinen Augen. Er soll mit dem Stift einen Parcours nachzeichnen. Alle anderen geben Anweisungen, doch der eine sieht nichts, ein anderer kann nur durch Berührung kommunizieren usw.
- Wazabi** • Guilhem Debricon • Gigamic • Würfelspiel • 2 bis 6 • 8 • Ihr Ziel: Werden sie als Erster alle Würfel los
- We Will Rock You** • Gabriel Ecoutin • Cocktail Games • Reaktionsspiel • 4 bis 12 • 10 • Zuvor bei Huch. Dazu lässt es sich toll abtanzen. Und auch die Hände halten in der Regel nicht still, sondern klatschen mit. Nicht einfach ist es allerdings, in großer Runde im Takt zu bleiben ●●
- Welt der Biere** • Awiwa International • Huch! and friends • Wissensspiel • 2 bis 6 • 16 • Was haben Sie zum Thema Bier auf dem Kasten? Beantworten Sie Fragen aus über 10 Kategorien
- Welt der guten Küche** • make ad • Huch! and friends • Wissensspiel • 2 bis 6 • 16 • Ein Quiz, mitgestaltet von Fernsehkoch Johann Lafer. Das Besondere: Das Spielbrett ist ein wirklich schöner bunter Keramikeller
- Welt der guten Küche kompakt** • Huch! and friends • Wissensspiel • 2 bis 5 • 10 •
- Welt des Allgäus** • Huch! and friends • Wissensspiel • 2 bis 5 • 10 • Für den Verlag liegt diese Region vor der Haustür. Wer dort wohnt oder das Allgäu mag, kommt hier auf seine Kosten



- Welt des Automobils** • Huch-Redaktion • Huch! and friends • Wissensspiel • 2 bis 6 • 16 • Quiz nach bewährtem Muster (Weine, Biere, Bücher etc.) zum 125. Geburtstag des Autos
- Welt des Films** • Huch-Redaktion • Huch! and friends • Wissensspiel • 2 bis 5 • 14 • Quiz nach bewährtem Muster (Weine, Biere, Bücher etc.)
- Welt des Kaffees** • Huch! and friends • Wissensspiel • 2 bis 5 • 16 • Spiel für Kaffeeliebhaber: 220 Fragen zu Anbau, Röstung, Sorten, Zubereitung
- Weltberühmt und unbekannt** • Angelika Overath • Meter-Morphosen • Ratespiel • 2 und mehr • 10 • Ratespiel mit 100 Kurzbiografien, die überraschen
- Werwölfe – Vampirdämmerung** A • Ted Alspach, Akihisa Okui • Ravensburger • Bluffspiel • 3 bis 10 • 12 • Neue Rollen, neue Wölfe, neue Entscheidungen
- Wettlauf nach El Dorado – Helden & Dämonen** • Reiner Knizia • Ravensburger • Erweiterung • 2 bis 4 • 10 • Das Ziel bleibt, doch der Weg wird steiniger
- Wildtastic Five** ☑ • Bernd Bürgel • Piatnik • Sammelspiel • 2 bis 5 • 8 •
- Winter der Toten** • John Gillmore, Isaac Vega • Plaid Hat Games • Kooperationsspiel • 3 bis 5 • 14 • Bis 2018 unter der Marke Heidelberger. Überleben in einer postapokalyptischen Winterwelt. Bedroht von Zombies und Eiseskälte ●●
- Winter der Toten – Die lange Nacht** • John Gillmore, Isaac Vega • Plaid Hat Games • Erweiterung • 2 bis 5 • 14 • wie oben ●●
- Wörterklauer** • Alex Randolph • Steffen-Spiele • Wörterspiel • 2 • 10 • Gab es unter selbem Namen bzw. als **Jago** vor über 30 Jahren bei Ravensburger bzw. Spear. Gelegte Wörter sind nicht sicher. Denn durch Anlegen oder Austausch von *Buchstaben* können sie den Besitzer/die Farbe wechseln
- Word Slam – Midnight** • Inka Brand, Markus Brand • Kosmos • Ratespiel • 3 und mehr • 18 • Begrifferraten anhand von Karten für Erwachsene

## ROTE LISTE

Familien- und Erwachsenenspiele

**Wortz** • Tom Werneck • Moses • Wörterspiel • 2 bis 10 • 8 • Gab es als **Wortwirbel** schon bei Heyne und Ravensburger. Buchstabenwürfel schmeißen, aufs **Tableau** legen, innerhalb von 60 Sekunden möglichst viele Wörter finden

**World of Tanks** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 8 • **Quartett**

**World of Tanks – Risiko** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 bis 5 • 13 • Themenausgabe

**Wortduell** • Markus Müller • Noris • Deduktionsspiel • 2 bis 8 • 8 • Wörter mit Buchstabenkarten erraten, nach dem Prinzip von **Mastermind**

**Wortspiele** • Die Spiegelburg • Wörterspiel, Würfelspiel • 2 und mehr • 8 • 10 Buchstabenwürfel: Innerhalb von drei Würfeln das längste Wort mit der höchsten Punktezahl bilden

**Wurf & weg** • Andreas Schmidt • Haba • Würfelspiel • 2 bis 6 • 8 • Thekenspiel mit Würfeln und Bierdeckeln

**Yatzy** (Mitbringspiel) • Noris • Würfelspiel • 2 bis 6 • 8 •

**Yogi** • Behrooz Shahriari • Gigamic • Kartenspiel, Aktionspiel, Ausscheidungsspiel • 3 bis 12 • 8 • Karten ziehen, sich nach Anweisungen verrenken

**Yokai** • Julien Griffon • Game Factory • Legespiel, Merkspiel • 2 bis 4 • 8 • Die **Yokai-Karten** (japanische Geister) liegen verdeckt und voneinander getrennt in der Tischmitte. Die Aufgabe der Spieler ist es, gemeinsam die vier verschiedenen **Yokai-Familien** zusammenzuführen. Doch klassische Kommunikation ist verboten! • 🏆 2020 Spiel der Spiele Sonderpreis

**Yu-ca-tan** ✓ • Carlo E. Lanzavecchia • Moses • Würfelspiel • 2 bis 5 • 8 • Die Spieler entscheiden sich für eine Tipp-Karte und hoffen, dass ihnen das Würfelglück zur Seite steht. Mit Can't-Stop-Mechanismus

**Zauberhaftes Vogel-Memo** • Coppentrath • Merkspiel • 2 und mehr • 12 • 2 x 20 Memokarten der Künstlerin Marjolein Bastin in einer Schiebeschachtel

**Zechen** • Winning Moves • Kartenspiel • 2 und mehr • 8 •

Trumpfquartett zur Glanzzeit des Bergbaus im Ruhrgebiet

**Zen Garden** • Mike Georgiou • Queen Games • Legespiel • 2 bis 4 • 8 • Der Kaiser wünscht sich einen neuen Garten

**Zombicide – Invader** • Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult • CMON • Kooperationsspiel • 1 bis 6 • 14 • **Zombicide** im Weltraum: Kooperatives Überleben

– **Black Ops** • Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult • CMON • Erweiterung • 1 bis 6 • 14 •

**Zooloretto Exotic** • Michael Schacht • Abacus • Erweiterung • 2 bis 5 • 8 • Die zweite Erweiterung für **Zooloretto** ✓

**Zooloretto XXL** • Michael Schacht • Abacus • Erweiterung • 2 bis 5 • 8 • Erweiterung zum Spiel des Jahres 2007 **Zooloretto** ✓. Es kommen mehr **Tiere** von jeder Art ins Spiel

**Zug um Zug – Amsterdam** • Alan R. Moon • Days of Wonder • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • Vereinfachte Variante des Spiel des Jahres 2004 **Zug um Zug** ✓ – und **Kutschen** statt Eisenbahnen

**Zug um Zug – London** • Alan R. Moon • Days of Wonder • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • **Doppeldeckerbusse** statt Eisenbahnen

**Zug um Zug – San Francisco** • Alan R. Moon • Days of Wonder • Sammelspiel • 2 bis 4 • 8 • **Cable Cars** statt Eisenbahnen

**Zug um Zug – Von Gleis zu Gleis** • Mixlore • Denkspiel • 1 • 8 • 40 Aufgaben: Ziel ist es, alle **Loks** und **Waggons** mit so wenigen Bewegungen wie möglich an ihre Zielpositionen zu bringen

**Zwergar** • Jan Madejski • Granna • Entwicklungsspiel • 2 bis 4 • 12 •

**Zwinkern** • Friedhelm Krahwinkel • Game Factory • Kartenspiel, Kommunikationsspiel • 4 bis 8 • 8 • Ehemals bei F.X. Schmid 🟡🔴

**Zwischen zwei Schlössern** • Ben Rosset, Matthew O'Malley • Feuerland • Legespiel • 3 bis 7 • 10 • Basiert auf **Zwischen zwei Städten** und **Die Schlösser des König Ludwig**

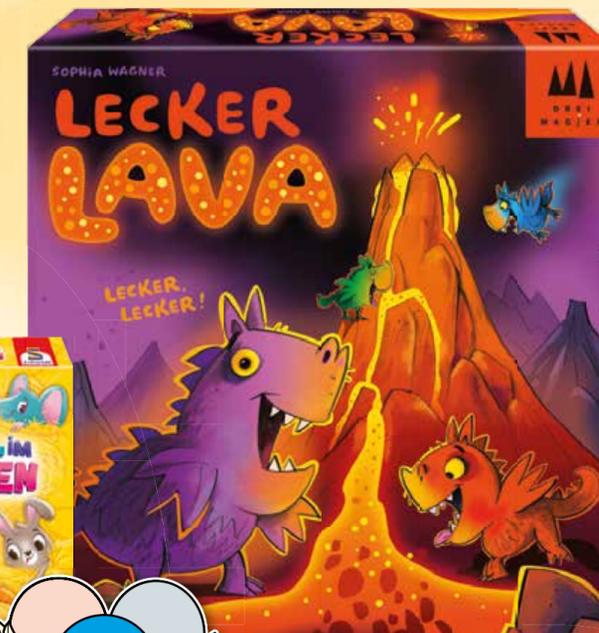
# AUSGEZEICHNET!



Für 1–4 Personen ab 10 Jahren  
Art.-Nr. 49444



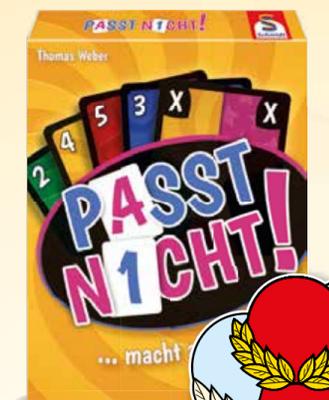
Für 2–4 Personen  
ab 5 Jahren  
Art.-Nr. 40656



Für 2–4 Personen ab 5 Jahren  
Art.-Nr. 40895



Für 2–4 Personen  
ab 5 Jahren  
Art.-Nr. 75055



Für 2–6 Personen  
ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 75054



# „Heiliger Piatnik, schau oba!“

**Was vor 200 Jahren als kleine Kartenmalerei in Wien begann, zählt heute zu den bekanntesten Unternehmen Österreichs: Die Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne.**

Ein 200. Geburtstag gibt es nicht alle Tage zu feiern. Und schon gar nicht kommt es oft vor, dass das genaue Anlassdatum bekannt ist. In diesem Fall ist es der 14. Mai 1824: Anton Moser gründet im 7. Wiener Gemeindebezirk eine Kartenmalerei. Ferdinand Piatnik, der das Handwerk des Kartenmalers in Budapest gelernt hatte, ist mit an Bord, aber noch ist Ferdinand Piatnik angestellt. Nachdem Moser Anfang 1842 Jahre verstirbt, heiratet Piatnik die Witwe und übernimmt den Betrieb und benennt ihn kurz danach um in „Ferdinand Piatnik in Wien“. Später treten die Söhne Adolf und Rudolf Piatnik in die Firma ein und fortan heißt es Ferd. Piatnik & Söhne.

Ferdinand Piatnik entwickelte sehr schnell seine ganz spezielle Art von Spielkartenmotiven, wie beispielsweise die „Doppeldeutschen“ mit gedreht zueinander stehenden Halbfiguren aus Schillers Drama „Wilhelm Tell“, das österreichische Tarock-Blatt sowie viele bekannte *Joker* und *Rommé*-Motive. Es dauerte nicht lange, bis Piatnik zum Inbegriff des Kartenspiels wurde. „Heiliger

Piatnik, schau oba“, hört man heute noch in so manchem Wiener Kaffeehaus, wenn Karten geklopft werden. Diese „Heiligsprechung“ der Kartenspieler ist als Appell an höhere Mächte zu verstehen, das bis dahin als unzufriedenstellend empfundene Kartenglück zu wenden.

Die Leidenschaft für Spiele hat Piatnik an seine Söhne weitergegeben und diese waren offen für technologische Innovationen. 1891 wurde auf moderne Industrieproduktion umgestellt und der neue Firmensitz in der Wiener Vorstadt in der Hütteldorfer Straße bezogen. Durch die Übernahme anderer Spielkartenhersteller und Neugründungen in Teilen der Donaumonarchie expandierte Piatnik rasch über die Landesgrenzen hinaus. 1896 wurde eine ungarische Spielkartenfabrik erworben, ab dem Jahr darauf übernahm Piatnik nach und nach die Spielkartenmanufaktur Josef Glanz in Niederösterreich, 1898 kam die Spielkartenmanufaktur Ritter & Cie in Prag dazu.

In dieser Zeit wurde auch das Logo entwickelt, das noch heute, wenn auch abgeändert, den charismatischen Reiter auf seinem Pferd zeigt. Mehrere Mitglieder der Familie Piatnik waren nämlich begeisterte Anhänger des Pferderennsports.

Piatnik ist heute mit Vertriebsstöchtern in Deutschland,



2016 wurde das Firmenlogo geändert. Es zeigt nach wie vor ein Pferd mit Jockey in einem weißen Kreis. Dieser befindet sich aber nicht mehr in einem gelben Dreieck, sondern in einem roten Kreis. Betont wurde auch die österreichische Hauptstadt als Firmensitz.

Der Namensgeber Ferdinand Piatnik (1819-1885)



Fabrik um 1900 (u.) und heute an der Hütteldorfer Straße mitten im Arbeiterbezirk Penzing.



Tschechien, Ungarn und den USA der größte Spieleverlag Österreichs und ein führender Anbieter von Spielen in Europa. In 72 Ländern ist das Wiener Traditionsunternehmen mit Brettspielen, Spielkarten und Puzzles vertreten.

Bei den Spielkarten war die Internationalisierung schon sehr früh der Fall: Von speziell für die USA entworfenen Spielkarten schon im 19. Jahrhundert bis zu Casinokarten für Monte Carlo und Kambodscha, von Spielkarten für Hawaii bis zu japanischen Künstlerkarten und Mongolischen Ausgaben reicht hier die internationale Produktauswahl.

Zum 200-Jahr-Jubiläum gibt Piatnik keine gewöhnliche Festschrift heraus, sondern beauftragt Barbara Sternthal. Die Sachbuchautorin, die unter anderem Biografien über Sigmund Freud und Gustav Klimt sowie Bücher über Architektur, Design und Kulturgeschichte verfasste, gestaltete gemeinsam mit dem Verlag eine ungewöhnliche Zeitreise in Buchform. spielwiese.at verlost exklusiv ein Exemplar davon.



Die österreichische Post gibt zum Jubiläum vier Sondermarken heraus. Eine Wertschätzung für die Firma, die davon gar nichts wusste.

### Einige Meilensteine in 200 Jahren Piatnik

**1824** Anton Moser gründet das Unternehmen als Kartenmanufaktur im 7. Wiener Gemeindebezirk

**1842** Anton Moser stirbt, sein Angestellter Ferdinand Piatnik übernimmt die Firma und heiratet die Witwe

**1891** Das Unternehmen zieht in den 14. Wiener Bezirk Penzing um, wo eine moderne Fabrik errichtet wird

**1945** Piatnik verliert sämtliche Fabriken und Standorte außerhalb Österreichs. Erst nach vielen Jahrzehnten gibt es heute wieder eigene Vertriebsniederlassungen in Polen und Tschechien, Ungarn sowie in Deutschland, Frankreich und den USA

**1951** Im Piatnik-Kartendruck wurde der Multicolor-Offsetdruck eingeführt

**1956** In diesem Jahr kamen die ersten selbst produzierten Brettspiele von Piatnik auf den Markt. Am Anfang waren es noch Klassiker wie **Schach, Mühle, Backgammon** oder **Halma** und Spielesammlungen

**1966** wurde mit Puzzles die dritte Säule aufgebaut. Hier hat sich über die Jahre eine Vorliebe für 1000-Teile-Puzzles entwickelt

**1990** kommt **Activity** auf den Markt und wird die erfolgreichste Spielereihe von Piatnik

**1994** kommt **Tick ... Tack ... Bumm** auf den Markt und wird sofort ein Bestseller

**1997** wurde in Wien-Penzing, dem 14. Gemeindebezirk, der Ferdinand-Piatnik-Weg nach dem Gründer des Unternehmens benannt

**2008 DKT – Das kaufmännische Talent**, das „österreichische Monopoly“ und eines der erfolgreichsten Brettspiel des Landes, wird fortan von Piatnik produziert

**2016** Das Firmenlogo in Form eines roten Gütesiegels löst das gelbe Dreieck ab

**2019** Piatnik bringt **Smart 10**  heraus

**2020** Piatnik gewinnt mit **Speedy Roll**  die Auszeichnung Kinderspiel des Jahres



Piatnik-Chef Dieter Strehl im großen Exklusiv-Interview

„Ich gewinne lieber, als ich es dann tatsächlich tue.“

Gespräche mit Dieter Strehl sind erfrischend und erhellend. Er kann sehr direkt sein und stereotypes Marketinggeflasel ist ihm fremd. Er ist als Geschäftsführender Gesellschafter seit 1995 an der Spitze der Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne in Wien-Penzing. Sein Büro ist kleiner als sich die meisten erwarten würden, dafür umso voller mit Spielen. In den Schränken, gestapelt davor und wild angehäuft auf Tischen. Viele Spiele hier sind gar nicht von Piatnik. Man schaue sich an, was sich am Markt tue, begründet der Firmenchef das Sammelsurium. Vor ein paar Tagen war er in Danzig bei der **Rummikub**-Weltmeisterschaft und hat für einen 18-jährigen Österreich-Ungarn die Daumen gedrückt, der dann prompt den Titel und 10.000 Dollar nach Hause

trug. In einer Woche geht es auf die Messe „Spiel“ in Essen, davor sind am Wochenende noch Kartenspielforscher im Haus. Er ist auf sie genauso gespannt, wie die Historiker auf das ehrwürdige Unternehmen, das 200. Geburtstag begeht und mehrere Bestseller im Programm hat. Zum Beispiel **Activity**.

**Was war Ihr lustigster Activity-Moment?**

Also Jesus, ich bin ja nicht eingeschossen auf solche Fragen.

**Aber ich weiß, dass Sie schlagfertig sind.**

Ich bin nicht sehr schlagfertig.

**Doch, doch.**

Aber ich kann mich nicht erinnern, was der

lustigste Moment gewesen ist. Ich kann mich nur erinnern, dass mir am Anfang das **Activity**-Spielen und dieses Darstellen und Erklären und so weiter nicht so leicht gefallen ist und dass da im Laufe der Zeit etwas passiert; dass man beginnt etwas zu zeichnen und man macht zwei Linien und irgendjemand sagt den richtigen Begriff, obwohl es wirklich nicht zu erkennen ist. Seit damals glaube ich ein bisschen an Telepathie.

**Und gewinnen Sie deshalb oft oder gewinnen Sie nicht oft?**

Ich würde sagen, ich gewinne durchschnittlich oft. Ich gewinne gern. Ich gewinne lieber, als ich es dann tatsächlich tue.

**Leute werden ja oft eingeteilt in gute Verlierer oder schlechte Verlierer. Wie ist das bei Ihnen?**

Ich bin ein guter Verlierer. Ich werfe nicht das Spielbrett herum.

**Aber ärgern tun Sie sich schon?**

Naja, manchmal ärgert man sich schon, aber das ist beim Tarockieren ausgeprägter.

**Wie viele Spiele sind von der Activity-Reihe inzwischen verkauft worden? Und welche sind die wichtigsten Märkte für Activity?**

Es sind aktuell ungefähr zwölf Millionen und zweihunderttausend. Und es ist eine europäische Sache. Während andere internationale Spieleerfolge einen sehr großen Teil ihrer verkauften Stückzahlen in Amerika und England einfahren, ist es bei uns eine rein kontinental-europäische Art. Deutschsprachigkeit ist der größte Anteil.

**Unterscheidet sich der Markt zwischen Deutschland und Österreich?**

Nein, das tut es nicht.

**Was macht eigentlich ein solcher Erfolg, also Activity, mit einem Unternehmen?**

Naja, die Transformation vom reinen Spielkartenunternehmen auf ein Spielkarten- und Brettspielunternehmen war sehr erfolgreich. Es ist erstens einmal gut gegangen, es haben ja andere auch probiert und nicht alle zusammengebracht. Und zweitens ist es eben so, dass wir dadurch am Erfolg vom Brettspielen teilgenommen haben. Und zwar nicht nur als verlängerte Werkbank oder Lohnfertiger, sondern tatsächlich als Verlag und Herausgeber.

**Aber Piatnik hat ja auch schon vor Activity Brettspiele gemacht.**

Ja. Wir haben Spielesammlungen und **Schach** gemacht und Lernspiele und Kinderspiele, **Mikado** und verschiedene Nicht-Autorenspiele. Aber **Activity** ist halt als Autorenspiel ein sehr großer Erfolg.

**Und praktisch das war der Auslöser dafür, dass Piatnik sich noch mehr auf den Brettspielmarkt fokussierte?**

Also ich glaube, wir haben uns vorher auch bemüht, aber Sie wissen, das Bemühen allein bringt den Erfolg noch nicht. Das ist zwar notwendig, weil ohne Bemühen ist gar nichts. Aber dann muss eben auch noch eine gewisse Konstellation dazu kommen, dass das Bemühen eben dann auch Erfolg hat. Und wenn man einen solchen hat, dann beflügelt einen das. Uns ist ja ein paar Mal gelungen, erfolgreiche Konzepte zu haben. Und das bemühen wir uns jährlich weiter.

**Durch den Erfolg von Activity werden Sie am Markt auch anders wahrgenommen, nehme ich an.**

Natürlich, ein Händler freut sich, wenn er einen Erfolgstitel im Programm hat und wenn sich das Ding schnell dreht.

**Ich meine, dass über Activity auch andere Spiele von Piatnik in den Handel kamen.**

Man wird dann eher wahrgenommen. Doch die Vorstellung, wenn man ein Spiel des Jahres hat, damit das ganze Sortiment mitverkauft wird, ist eine irrige.

**Activity ist relativ einfach zu kopieren. Um nicht zu sagen, zu plagieren. Wie schützt man sich dagegen und ist das schon öfter vorgekommen?**

Wenn Popsongs in Mundart populär werden, beginnen plötzlich alle Popsongs in Mundart zu machen. Wenn ein Quizspiel für Erwachsene einen großen Erfolg hat, dann kommen von anderen Verlagen auch Quizspiele für Erwachsene heraus. Oder wenn Detektivbücher mit Kommissaren, die kochen oder gerne essen gehen, populär werden oder aus einer bestimmten Region kommen, dann entsteht ein ganzes

„Ich habe mich ja selber ins Auto gesetzt und bin nach München gefahren und habe Firmen gesucht, die solche Gameshows produzieren.“

Meer an solchen Detektiv-Romanen und es ist kein Ende in Sicht. Wir haben mit **Activity** das Glück gehabt, dass wir mit dieser Art von relativ einfach zugänglichen Partyspielen herausgekommen sind, die total analog sind und digital schwer umsetzbar sind und die auch lustig sein können, weil es einfach wahnsinnig viele Menschen gibt, die sich ungeschickt verhalten. Und dann haben wir eben auch das Glück gehabt, dass daraus in mehreren Ländern Fernsehshows geworden sind. Ich habe mich ja selber ins Auto gesetzt und bin nach München gefahren und habe Firmen gesucht, die solche Gameshows produzieren und herausbringen. Erfreulicherweise haben wir das Glück gehabt, dass dann tatsächlich ein gesendetes Projekt daraus geworden ist. Eine Voraussetzung ist, dass der Name bekannt ist. Wenn Sie einen bekannten Spieltitel haben, können Sie mit dem Spiel alle möglichen Sachen machen. Wenn Sie nach rechts blicken, sehen Sie einen Turm von **DKT**-Spielen. Das sind lauter Kooperationen mit Regionen oder mit Firmen.

**So wie die Monopoly-Städteausgaben.**

Wir haben ein **Haribo-Activity** und wir haben ein **Ikea-Activity** gemacht und viele, viele andere. Wenn Sie einen bekannten Titel haben und etwas, was die Leute kennen, dann läuft die Sache. Wenn man etwas nur mit Werbung beflügelt, wie das ja bei verschiedenen Kinderspielen gemacht wird, auch notwendigerweise gemacht wird, ist es halt häufig so, dass der Erfolg vorbei ist, wenn der Werbedruck aufhört. Das Geheimnis ist Word of Mouth (Mundpropaganda, Anm.) und es müssen Leute tatsächlich das verwenden und spielen und Spaß haben und ihren Freunden davon erzählen. Dann funktioniert es. Und das ist eben mit **Activity** gelungen und dann ist es mit dem **Tick ...Tack ... Bumm** eben auch gelungen. Und dann ist es jetzt kürzlich mit dem **Smart 10** auch gelungen. Und da gibt es eben eine Reihe von solchen Titeln, die wir seit vielen Jahren haben und wo kein Ende abzusehen ist.

**Aber zurück zu der Frage. Wenn jetzt also die Firma XY quasi ein zweites Activity macht, nur einen anderen Namen draufschreibt, nützt es denn im Grunde genommen der Marke? Über Umwege? Oder gehen Sie dagegen vor?**

Das ist die alte Frage, ob ein MeToo-Produkt erfolgreich ist oder nicht. Meistens ist das MeToo-Produkt nicht erfolgreich, weil wieso sollte man es als Händler führen? Wenn er ohnedies eines hat, das geht, wozu ein zweites nehmen? Es gibt dieses Red Bull, eine Brause mit sehr viel Koffein, die aufgrund einer geschickten Marketingkampagne sehr erfolgreich geworden ist. Und es gibt ganz viele andere, die das auch versuchen, denen es aber nicht gelingt, so erfolgreich zu sein.

So ähnlich war es bei den Quizspielen, die auf **Trivial Pursuit** gefolgt sind. Ein gutes Beispiel sind ja auch die Trading Card Games, von denen langfristig drei Konzepte überragend erfolgreich sind und hunderte Nachahmer gescheitert sind.

**Unter anderem Piatnik.**

Unter anderem wir auch. Wir haben das vor 30 Jahren einmal probiert, ja. Was bei Spielen schützenswert ist oder schützbar ist oder nicht, ist ja allgemein bekannt. Die Diskussion wiederholt sich immer wieder.

**Ein zweiter Long- und Bestseller von Euch ist Tick ...Tack ... Bumm. Sind Sie gut darin, bis zum letzten Moment zu warten oder sind Sie ein ungeduldiger Mensch?**

Ich bin eher ein ungeduldiger Mensch.

**Auch beim Spielen?**

Auch beim Spielen. Ich habe gerne rasch ein Ergebnis. Und möchte Dinge erledigen. Und nicht aufschieben.

**Okay. Das führt mich wunderbar zu der nächsten Frage. Sie sind ja stellvertretender Vorsitzender der Spieleverlage e. V., und wenn ich es überschlage, müssten Sie dort einer der längst dienenden sein in diesem Gremium.**

Das kann durchaus sein, aber dafür gibt es keine Preise.

**Aber hat man denn irgendwie einen Alters- oder Erfahrungsvorteil oder wie ist das? Hoffentlich keinen Ösi-Malus ...**

Nein. Da gibt es verschiedene Leute, die aus verschiedenen Gegenden kommen und da gibt es Verlage, die sehr groß sind und da gibt es Verlage, die sehr klein sind. Und alles hat Vor- und Nachteile und das ist ein interessantes Gremium. Man trifft sich dreimal im Jahr.

Ist es wichtig, dieses Gremium? Was erklären Sie einem Außenstehender, was es ist und Ihr dort macht?

Es gibt eine Notwendigkeit dafür, weil es ja auch bei Spieleautoren Gruppierungen sowie andere Gruppierungen gibt. Und es gibt Fragestellungen betreffend des Kulturguts Spiel, wie man es unterstützt, wo es notwendig ist, dass man für die Branche spricht. Oder mit anderen Stakeholdern spricht. Da ist es günstig, wenn man so einen Verein besitzt.

Was war die letzte wichtige Entscheidung dieses Vereins?

Das Hauptthema ist die Positionierung des Value of Play in der Öffentlichkeit, weil ja noch immer die Freiheit des Spielens nicht erkannt wird und der Gegensatz zwischen Arbeit und Spiel in manchen Köpfen noch herumgeistert. Und dass das etwas ist, das nicht nur für Kinder wichtig ist sondern für alle Menschen jeden Alters und auch nicht nur für Senioren, um einen geistigen Abbau hintan zu halten. Der Wert des Spielens ist ein ständiges Thema, das man in der Politik einfach verankern muss. Und dann gibt es auf dem digitalen Spielesektor sehr viele Initiativen, denen man auch nicht nur zuschauen kann, sondern wo man eben auch eigene Akzente setzen muss.

„Der Gegensatz zwischen Arbeit und Spiel geistert immer noch in manchen Köpfen herum.“

Jetzt ist Deutschland genauso wie Österreich ein föderal aufgebautes Staatswesen mit einer Vielzahl an öffentlichen Stellen, Regierungen, Staatssekretären

und anderen Sachen. Daneben gibt es noch die EU, auch mit einer Vielzahl von Menschen und Abläufen. Wenn man da kein Gremium hat, sondern nur einzelne ausschließlich mittelständische Verlage, dann wird man nicht sehr weit kommen.

Die digitalen Anbieter, also die Computerspiele haben das die letzten paar Jahre besser hinbekommen, hat man das Gefühl.

Ich habe nur mitbekommen, dass es Geldzuwendungen von staatlicher Seite gegeben hat, weil man der Meinung war, dass es einen direkten Zu-

sammenhang zwischen Künstlicher Intelligenz und digitalen Spielen gibt und weil bekannt ist dass Deutschland auf diesem Sektor weit, weit hinter der internationalen Entwicklung hinterher hinkt. Und da konnte eben öffentlichen Stellen klar gemacht werden, dass das so wichtig ist, dort Steuergeld zu investieren – ob aus diesem Steuergeld auch etwas Greifbares geworden ist weiß ich nicht.

Bis jetzt sieht man nicht wahnsinnig viel.

Die erwünschten Zehntausend zusätzlichen Arbeitsplätze, die hat es auf jeden Fall noch nicht gegeben.

Zurück zu Piatnik. Hier liegt ein Artikel am Tisch über das Firmenjubiläum. Hoffentlich ein wohlwollender ...

Er hat auf einem Interview basiert, aber die Einleitung ist ganz lustig, weil die Rede von einem kleinen belgischen Verlag ist, der jetzt zusperrt, weil er in Konkursgefahr ist. Ist ja auch kein Wunder bei dieser Fülle an Zeugs, was da rauskommt. Und was wirklich gut und was wirklich schlecht ist, kann man ja als Fachmensch nicht wirklich entscheiden.

Nicht?

Das merkt man ja an den diversen Spielepreisen, die vergeben werden. Da gibt es hin und wieder ein Spiel des Jahres, das mehrere Jahre überlebt, aber die meisten tun es nicht. Da werden ja gute Sachen ausgewählt, das muss man nüchtern so zur Kenntnis nehmen. Die machen schon einen guten Job, nur ob das Ganze dann wirtschaftlich tragfähig ist, ist wieder ein ganz anderer Kaffee. Da sind keine Experten gefragt, sondern da entscheidet demokratisch der Markt.

Wenn man ein Unternehmen über viele Jahre betreiben möchte, muss man Produkte finden, die sich über Jahrzehnte hindurch verkaufen. Sonst geht es nämlich nicht. Es geht einfach nicht anders, außer man hat eben eine Mitarbeitergruppe oder ist so eine kleine Firma, wo man sich selbst ausbeutend 80 Stunden in der Woche damit verbringt und nur geringe Einkommen erzielt. Wenn man mit 38 Stunden pro Woche auskommen muss, wie das in unserer Branche ist, dann kann man nicht 17 Stunden an einem Konzept an einem Tag herumfeilen. Das

„Wir haben uns immer auf Spielkarten aus Karton konzentriert. Das sind einfach diejenigen, die in Europa mehr und lieber verwendet werden.“

ist nämlich durch das Arbeitsgesetz verboten. Und daher muss man Dinge bringen, die das Publikum möchte und die das Publikum eben auch tatsächlich kauft. Das ist auch etwas, was ich immer wieder erwähne, wenn wir solche Spielkartenhistoriker-Treffen haben. Ein Sammler interessiert sich besonders für Flops. Eine Firma, die nur kurz gelebt hat, Artikel, der nur kurz erhältlich war, sehr selten, sehr teuer. Mein Interesse ist ganz anders. Ich interessiere mich nur für die Sachen, die sich besonders lange verkaufen und die möglichst in jedem Haushalt zu finden sind und daher, wenn sie ein paar Jahre alt sind, bei irgendwelchen Auktionen keine fabelhaften Werte erzielen. Das ist der große Unterschied.

Kommen wir auf Ihr direktes Tun zu sprechen. Spielverlag, aber auch Vertrieb für andere Verlage in Österreich, Ihr seid auch Lohnfertiger ... was macht Piatnik eigentlich alles? Auf die Spielkarten komme ich noch separat.

Wir machen genau das, was Sie gerade beschrieben haben. Wobei, früher konnte man einzelne Marken auch nur in Österreich oder nur in der Schweiz vertreiben. Mittlerweile sind die Märkte so zusammengewachsen und durch die Webshops miteinander so vernetzt, dass diese Aufteilung heute keinen Sinn mehr macht. **Smart 10** oder Sonderausgaben von **Scrabble** sind Beispiele dafür. Außerdem haben wir eine über 15-jährige Erfahrung im Vertrieb von Playmobil in der Slowakei, Tschechien und Ungarn. In Ungarn vertreiben wir auch **Carcassonne** und **Catan**, in Tschechien haben wir seit Jahrzehnten **Halli Galli** im Vertrieb, in Ungarn auch **Rummikub**. Da gibt es eben eine Reihe von Kooperationen, die sich im Laufe der langen Anwesenheit des Herrn Strehl in der Spielebranche so manifestiert und ergeben haben.

Und als Lohnfertiger machen Sie für die Spiele alles, was mit Spielkarten zu tun hat?

Meistens. Wenn es irgendwelche Geschichten sind, die mit anderen Verlagen zusammen in China produziert werden, ist es etwas anderes.

Sie machen es so ähnlich wie Ravensburger.

Nur dass wir nicht in Tschechien produzieren, sondern in Wien.

Von diesen Ausnahmen mit China abgesehen: In einem Activity ist das Spielbrett hier gemacht in Wien und die Spielkarten kommen hier aus Wien – oder hat Piatnik irgendwo sonst noch eine Fabrik?

Nein. Wir versuchen Vormaterialien entweder in Österreich oder in den angrenzenden Ländern einzukaufen. Aber beispielsweise bei einem **Rummikub** kommt alles entweder aus Israel oder aus Asien.

Wo steht Piatnik bei den Kartenspielen? Es gibt klassische Kartenspiele wie Schnapsen oder Tarock und es gibt Brettspiele, für die manchmal Karten gebraucht werden. Früher war Piatnik ja eine reine Spielkartenfabrik – wie ist das Verhältnis zwischen den Karten- und den Brettspielen heute?

Ungefähr drei Viertel unseres Umsatzes hat mit Brettspielen zu tun.

Weil die Brettspiele so gewachsen sind oder weil das Kartenspiel zurückgeht?

Weil die Brettspiele so gewachsen sind. Zum Kartenspiel: Als vor vielen Jahren diese Pokerwelle gewesen ist, hat alles zugenommen, aber sonst ist das klassische Kartenspiel eine stabile Angelegenheit. Da gibt es nach wie vor ganz viele Leute, die begeistert an irgendwelchen Preisschnapsen und Turnieren teilnehmen oder eben Tarockieren. Am kommenden Wochenende ist im Mühlviertel wieder das Damentarock-Turnier, zu dem beim letzten Mal 200 Damen hingefahren sind. Wenn man ein Brettspiel-Turnier veranstaltet, wäre es ein großer Erfolg, wenn da 200 Leute kommen. Das gelingt

„Ob das Ganze dann wirtschaftlich tragfähig ist, ist wieder ein ganz anderer Kaffee. Da sind keine Experten gefragt, sondern da entscheidet demokratisch der Markt.“

nur ganz wenigen.

### Was muss eine Spielkarte können? Muss sie heute mehr können als vor 30, 40 Jahren?

Früher waren Spielkarten sehr teuer und sind sehr lange verwendet worden. Heutzutage sind sie viel billiger und können daher auch häufiger getauscht werden als früher. Ansonsten ist die Anforderung an eine Spielkarte nicht anders als es früher war – man soll von der Rückseite nicht erkennen, was vorne aufgedruckt ist. Sie soll dauerhaft sein und sie soll die Beanspruchung durch das Spielen eine Zeit lang gut aushalten. Wobei wir uns immer auf Spielkarten aus Karton konzentriert haben. Das sind einfach diejenigen, die in Europa mehr und lieber verwendet werden, die ein bisschen ein anderes Verhalten haben und sich anders anfühlen als Kunststoffspielkarten und eben auch von der Nachhaltigkeit zu bevorzugen.

### Das heißt in Amerika oder in Asien wird eher mit Plastik gespielt, um das böse Wort zu sagen, bei uns eher mit Karton?

Das hängt auch mit dem Klima zusammen. Wenn ich im Dschungel bei 100 % Luftfeuchtigkeit Karten spielen möchte, da werde ich mit Kunststoffkarten sicher besser auskommen.

Die Materialien haben sich auch geändert: Seit vielen Jahrzehnten dürfen nur mehr wasserbasierte Lacke verwendet werden bei uns in der EU.

### Und Sie machen, ich höre das so heraus, keine Kunststoffkarten.

Wir haben auch Kunststoffkarten im Programm, aber die sind nur für das Pokern in Verwendung.

### Wie viele Menschen sind direkt mit der Produktion am Standort Wien beschäftigt und leiden auch Sie unter dem Fachkräftemangel?

Wir haben 130 Mitarbeiter in Österreich und im Ausland. Davon arbeiten 60 in der Fertigung in Wien. Wir haben in den letzten Jahren sehr viele Stellen neu besetzt und das war eigentlich nie ein großes Problem. Auch hier ist es so ähnlich wie bei erfolgreichen Brettspielen: Wenn man bekannt ist, dann

ist es leichter. Es ist auch so, dass viele Leute gerne einen Sinn in ihrer Tätigkeit sehen und Waschmittel in Trommeln einfüllen, um jetzt irgendein Beispiel zu sagen, wird von manchen vielleicht als weniger sinnvoll empfunden, als wenn man Spaß und Freude in die Wohnungen hineinbringt und den Leuten eigentlich nur Freude machen möchte.

### Wiener Spielkartenfabrik steht auf dem Firmennamen. Demnach sind sie ein Fabrikant. Das klingt ein bisschen altmodisch.

Das passt zu 200 Jahren Geschichte.

### Ihr Unternehmen zählt formal innerhalb der Wirtschaftskammer zum Fachverband PROPAK. Eigendefinition: „85 Unternehmen, die Produkte aus Papier und Karton produzieren und veredeln.“ Ist Piatnik Industrieunternehmen oder ist es noch Gewerbe?

Wir sind Mitglied in der Industriellenvereinigung, aber Österreich ist ein kleines Land, da sind auch kleine Firmen der Industrie zugehörig. Weil eben eine arbeitsteilige Produktionsweise gepflogen wird. Wie Sie wissen, gilt man in Amerika auch mit fünf Milliarden Umsatz als kleines Unternehmen.

### Ja, ja, die Dosis macht's. Sie haben vorher gerade selber angesprochen, dass es immer wieder Moden gibt. Sie sind jetzt seit bald 30 Jahren Geschäftsführer von Piatnik. Welche Moden haben Sie da erlebt und gibt es aktuell gerade eine Mode?

Natürlich gibt es gab es Moden. Wie ich begonnen habe, haben 20 Firmen im deutschen Sprachraum sich mit Gesellschaftsspielen beschäftigt und jetzt sind es nach Ausgabe der SAZ über 180. Also ich würde sagen, das ist eine gewisse Modeerscheinung oder eine gewisse Zunahme. Und die Spiele, die halt gerade in gewesen sind, haben sich auch sehr stark geändert. Am Anfang war das Spiel des Jahres auf einem ganz anderen Niveau als heutzutage. Ich erinnere mich sehr gut an **Auf Achse**. Weil wir es in Österreich vertrieben haben, als es zum Spiel des Jahres gewählt worden ist. Heutzutage wird sowas nicht mehr Spiel des Jahres werden, eher Kinderspiel des Jahres, glaube ich. Also da hat sich einfach sehr viel geändert und auch das Standing der Spiele im Leben der Menschen ist ganz anders geworden. Vor 30 Jahren gab es

keine Webshops und es gab nur viel einfachere elektronische Möglichkeiten. Es war auch alles viel regionaler und viel ruhiger. Es war alles weniger hysterisch. Und auch weniger empfindlich. Man konnte Witze machen.

### Was muss ein Brettspiel heute an und für sich können, was wird erwartet?

Das gleiche wie früher. Man muss gepackt werden durch das Spiel, man muss in den Flow hineinkommen, wie das so schön heißt. Und es muss eine hohe Wiederspielrate gegeben sein. Es dürfen nicht alle durchatmen und sagen „Puh, das haben wir geschafft, jetzt sind wir fertig, das machen wir nie wieder“. Sondern man sollte den Wunsch haben: „Noch einmal! Jetzt probieren wir es aber noch einmal!“

### Zu einfach sollte es dann jedoch auch nicht sein, oder?

Einfach oder kompliziert, für beides gibt es erfolgreiche Konzepte. Man muss es wieder spielen wollen. Das ist das Entscheidende.

### Früher waren im Piatnik-Katalog mehr Spiele, die einen pädagogischen Anspruch hatten. Ist dieser Markt zusammengebrochen?

Nein, das ist gar nicht zusammengebrochen. Dafür gibt es viele eigene Anbieter und Katalog. Doch die – wie soll ich sagen – didaktischen Spiele oder Lernspiele, die über den Spielwarenhandel verkauft werden, sind weniger geworden. Heutzutage ist Fun wichtig. Der erhobene Zeigefinger, das sind Konzepte aus der Vergangenheit, Herr Miller.

### Vorletzte Frage mit Stichwort Digitalisierung. Was fällt Ihnen in Bezug auf Piatnik dazu ein?

Naja, wie ich gekommen bin, war die Druckvorstufe eine alchemistische Stube, wie Sie das ja von der Zeitung selber kennen. Heute ist das komplett digitalisiert und alle Daten, die wir für das Drucken bekommen, werden digital erzeugt und weitergeleitet. Auch in der Kommunikation mit Kunden ist die Digitalisierung sehr prägnant, weil wir auf LinkedIn und Facebook und wie die Facebook-Formen alle heißen, unsere Neuheiten und unsere Infos absetzen. Das ist halt ein Zug der Zeit.

### Und im Spiel selbst?

Im Spiel selber hat sich der Gedanke Hyb-

rid-Spiele werden die Lösung aller Probleme sein in Luft aufgelöst. Es gibt nur ganz wenige, wo das erfolgreich gemacht worden ist. Es gibt ganz viele Konzepte, die einfach nur gescheitert und gefloppt sind. Das Publikum will das nicht, sondern freut sich etwas Analoges zu haben, das man nicht anstecken braucht, wo man keine Batterie braucht und keinen Speicherplatz und wo nicht dauernd upgedatet werden muss. Wo man nicht Angst vor Viren haben muss und ich weiß nicht was noch alles. Sondern was man einfach so mitnehmen kann und in der Hütte am Berg genauso spielen kann wie am Meer.

### Ich fasse zusammen, dass man sich um Piatnik nicht sorgen muss. In Familienunternehmen wird normalerweise innerhalb der Familie das Zepter weitergegeben. Sie werden nächstes Jahr 65, wie schaut die Zukunft von Piatnik in dieser Hinsicht aus?

Ich werde sicher noch einige Jahre hier sein. Nur weil Sie gesagt haben, dass man sich keine Sorgen macht: Jeder, der ein Unternehmen besitzt oder an einem Unternehmen beteiligt ist, muss sich darum kümmern. Von alleine bleibt das nicht so und das sich kümmern hat auch mit Sorgen zu tun und jede Woche, jedes Monat gibt es andere Vorkommnisse.

### Sie wissen, worauf die Frage abgezielt hat.

Sie müssen sich sicher keine Sorgen machen. Das hier ist ein Stammbaum, da gibt es ganz viele Menschen. Ich bin die sechste Generation, wenn man den Herrn Moser dazurechnet. Seit eineinhalb Jahren ist einer meiner Söhne hier auch im Unternehmen mit der siebten Generation und arbeitet in der Spielredaktion mit.

Ich habe ja früher geglaubt, wenn ich Erfindermuster, wie man damals gesagt hat, nach Hause mitnehme, dann bekomme ich Erkenntnisse, wenn ich das in der Familie spiele. Die meisten Sachen, die ich mitgenommen habe, sind positiv bewertet worden. Also der Erkenntnisge-





Vater und Sohn im Zimmer der Ahnengalerie samt Reiter im Hintergrund, der Bildmarke des Unternehmens. Mit Severin Strehl ist die siebte Generation in das Unternehmen eingetreten. Wie sein Vater begann auch er in der Spielredaktion.

winn war überschaubar, aber das Familienleben hat nicht gelitten dadurch, sondern im Gegenteil. Da haben also beide Söhne mit Spielen was mitbekommen. Jetzt versucht der eine das eben professionell bei uns zu entwickeln. Und ich hoffe, dass es ihm gelingt auch erfolgreiche Konzepte zu finden, die wir dann eben erfolgreich verkaufen können. Ob er so wie ich sein ganzes Leben hier verbringen wird, das weiß ich nicht. Das weiß er auch nicht. Ob ein anderes Familienmitglied, von denen es viele gibt, zu uns stoßen wird, das weiß ich auch nicht, das ist durchaus möglich. Es gibt viele junge Familienmitglieder mit guter Ausbildung, die in verschiedensten Jobs und Unternehmen tätig sind. Vielleicht kommt von dort einer zu uns.

**Eine allerletzte, ganz kurze Frage: Wie viele verschiedene Spiele produziert Piatnik?**

Sehr viele. Unser Programm für Deutschland oder für den deutschen Markt besteht aus ungefähr 600 Artikeln, davon haben 300 mit Karten zu tun und 300 mit Spielen und Puzzles.

## Vedes

Vor Weihnachten, vor Ostern, vor dem Fasching oder Karneval und natürlich vor Geburtstagen. Für Babyboomer war das Erlebnis noch Ritual mit Eltern, Großeltern oder Paten erwartungsvoll und staunend „ins Vedes-Geschäft“ zu gehen. Heute blicken viele junge Leute aufs Stichwort fragend zurück: ... irgendwie Spielwarengeschäfte oder so, nicht? Woher soll man's auch wissen, wenn man vorwiegend im Internet bestellt. Wobei „die Vedes“ auch dort schon länger vertreten ist. Klären wir auf.

Die Deutschen lieben Abkürzungen und Vedes ist die Abkürzung von Vereinigung Deutscher Spielwarenhändler. Diese wurde am 6. März 1904 von Georg Langelittig und 13 weiteren Gründungsmitgliedern in Leipzig als eine Einkaufsgenossenschaft gebildet. 1920 entstanden die Firmenbezeichnung „Vedes“ und das erste Logo, der „Tannenbaum mit 3 Kerzen“. Es folgten ein Segelschiff und ein bunter Würfel als Markenzeichen, heute ist der „Vedes-Ball“ das Logo.

Die Geschichte in den 120 Jahren verlief durchaus wechselhaft. 1969 gründeten 311 Mitglieder den „Spielzeug-Ring“ als zweite Filialmarke. 1974 wurden in der Schweiz und in Wien in Österreich die ersten Tochtergesellschaften im Ausland für die dort ansässigen Mitgliedsbetriebe gegründet. Heute sind rund 800 Einzelhändler aus sieben europäischen Ländern unter dem Vedes-Dach vereint. Über ein Zentrallager beziehen sie 15.000 Artikel aus den Bereichen Spiel und Freizeit, darunter auch Eigenmarken.

Die Zentrale der in ihrer Branche in Europa führenden Verbundgruppe befindet sich in Nürnberg.



So wurde 1921 um neue Mitglieder geworben.

# Happy Birthday!

Man soll die Feste feiern wie sie fallen. Dazu gibt es 2024 so viele Anlässe, wie selten zuvor. Eine Auswahl.

## Mensch ärgere Dich nicht

Natürlich ist die Zahl 110 etwas ungenau. Doch wenn man schon den Hunderter feiert und auch die Zehnersprünge bis dahin, dann muss der Jubiläumsanspruch auch für die Addition gelten. Man darf ruhig seine Bewunderung bezeugen, wenn ein Spiel auf eine so lange Zeit zurückblicken kann. Selbst wenn es „nur“ ein Abkömmling eines Tausende Jahre alten Spiels aus Asien ist. Unbestritten hat **Mensch ärgere Dich nicht** seine Meriten, sonst hätten sich im Laufe der über 100 Jahre nicht verschiedene Hersteller mit mehr oder weniger frechen Kopien und Plagiaten an den Erfolgstitel angehängt.

Wie viele es genau sind, das kann nur geschätzt werden, ebenso die Zahl der Originalversionen und die der legalen Lizenzausgaben. Das Problem: Das Archiv der Firma Schmidt respektive seiner Rechtsnachfolger ist im Laufe der Zeit zweimal abgebrannt. So wollte Schmidt diesen Herbst mit einer Tauschaktion auf der Hobbymesse in Leipzig alte **Mensch ärgere Dich nicht**-Ausgaben aus der DDR aufspüren und damit sein Archiv bestücken. Das Vorhaben verlief nicht unbedingt befriedigend.

Befriedigt das Spiel überhaupt heute noch?

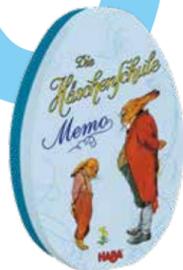
Jedenfalls werden jedes Jahr rund 100.000 Stück verkauft. Einem direkten Vergleich mit heutigen, sogenannten modernen Spielen entzieht sich das



Die Version für die Weltkriegssoldaten an der Front 1915 war ausschlaggebend für die Erfolgsgeschichte des Spiels.

Laufspiel sowieso durch seine Geschichte und Verbreitung. **Mensch ärgere Dich nicht** ist noch immer ein Sozialisationsfaktor. Viele kreiden ihm an, dass es einen Sieger, schlimmer: Verlierer gibt. Dabei liegt genau darin seine ewige Stärke: In einem sehr einfachen Spielsystem lernen Kinder ein Würfelergebnis zu akzeptieren, mit den Zufällen (des Lebens) umzugehen und aus einer Situation das Optimum herauszuholen. Das Hinauswerfen anderer ist zwar gemein und provoziert Tränen – doch jeder hat die gleichen Chancen, ob Vierjähriger, Mama oder Opa. Das Spiel bringt alle Generationen am Tisch zusammen. Es gibt weder Alters- noch Sprachbarrieren, es ist spannend, herausfordernd und kommunikativ. Es gibt nach wie vor kein anderes Spiel, das all das verbindet und ohne großen Erklärungsaufwand drauflos gespielt werden kann. **Mensch ärgere Dich nicht** ist zeitlos.

Zum aktuellen Jubiläum hat Schmidt eine **Gold**- und eine **Deluxe**-Ausgabe herausgebracht. Mehr über die Geschichte des Spiels unter „Moderne Klassiker“ auf [spielwiese.at](http://spielwiese.at)



### Vor 100 Jahren

Das Kinderbuch „Die Häschenschule“ von Albert Sixtus erschien 1924 und hält sich bis heute, trotz oder wegen der strengen Erziehungsgrundsätze, die darin manifestiert sind. 2016 brachte Haba dazu ein **Die Häschenschule – Memo** (Bild) heraus. Der Verlag Esslinger hatte in der Edition Wundersam 2001 ein **Die Häschenschule – Domino** veröffentlicht.

## Tipp-Kick

Tischfußball für zwei Spieler. Man schlägt auf den roten „Knopf“ am Kopf des Fußballers und der bewegt sein rechtes Bein nach vorne. Die Idee hatte drei Jahre vorher ein anderer und ließ sie sich auch patentieren. Aber richtig los ging es



erst 1924 mit dem Exportkaufmann Edwin Mieg, der das Patent erwarb und eine Vermarktungsfirma für das Spielprinzip **Tipp-Kick** gründete.

Weil er sich bei der Leipziger Spielwarenmesse 1926 noch keinen Stand leisten konnte, bot er seine Spiele direkt auf der Treppe vor den Eingangstoren an, immer wieder von den Wachleuten vertrieben. Mehrere hundert Exemplare konnte er dennoch so verkaufen. Ein wahrer Run auf **Tipp-Kick** setzte schließlich vor 70 Jahren, 1954 mit dem überraschenden deutschen WM-Sieg im legendären Finale von Bern ein.

Heute Kult, sind rund 50 Vereine im Deutschen **Tipp-Kick**-Verband bis hin zur Bundesliga organisiert. Die Firma Mieg aus dem Schwarzwald bietet nicht nur Spielerfiguren in unterschiedlichsten Trikots an, sondern alles, was zur Sportsimulation gehört. Selbst ein Flutlichtset.

## Canasta

In der Avenida 18 de Julio, Hausnummer 857 und unweit vom zentralen Platz der Unabhängigkeit in Montevideo wurde 1939 Geschichte geschrieben. Vermutlich ein letztes Mal trat von hier ein Kartenspiel innerhalb kurzer Zeit einen Siegeszug rund um den Globus an, das dabei mit traditionellen Spielkarten auskommt – die viele ohnehin zuhause haben: **Canasta**. In den 1950er Jahren war es nach **Bridge** das angeblich am häufigsten gespielte Kartenspiel auf der Welt.

Zum **Bridge** trafen sich regelmäßig der Rechtsanwalt Segundo Santos und der Architekt Alberto Serrato im mondänen Jockey Club an der besagten Adresse. Offenbar, so lassen die Recherchen des amerikanischen Spieleverlegers Phil E. Orbanes darauf schließen, wurden die beiden des **Bridge** überdrüssig und experimentierten mit Kartenspielideen. Ihr **Canasta** getauftes Spiel, was übersetzt so viel wie Korb heißt, verbreitete sich über Argentinien, die USA, Großbritannien auf den europäischen Kontinent. Es waren zwei hervorragende amerikanische **Backgammon**-Spieler, John R. Crawford und Oswald Jacoby, die 1951 ein populäres Standardwerk zur Spielstrategie schrieben.

Vielleicht, weil es mit den gleichen Karten gespielt wird, werden **Rommé** und **Canasta** oft miteinander in einen Topf geworfen. Dabei gibt es grundlegende Unterschiede. Etwa dass bei **Canasta** Meldungen gleichrangiger (!) Karten zu möglichst vielen Punkten führen sollen. Das gelingt besonders mit den namensgebenden *Canastas*, die „rein“ oder „gemischt“ sein können: sieben gleiche Karten bringen als reiner *Canasta* 500 Punkte, befinden sich unter den sieben Karten neben natürlichen Karten auch bis zu drei *Joker*, so ist der „Korb“ gemischt und bringt 300 Punkte. Ein zweiter grundlegender Unterschied zu **Rommé**, aber auch anderen Kartenspielen, ist das „Kaufen“ des Ablagestapels, der hier *Paket* genannt wird. Dazu muss man die vom Vordermann ausgespielte Karte entweder schon vor sich liegen haben (als beendeter oder sich entwickelnder *Canasta*) oder mindestens zwei gleiche Karten wie die ausgespielte auf der Hand haben. Dann nimmt sich der Spieler alle (!) Karten des *Pakets* und macht sie sich zunutze. Das *Paket* kann durch Ausspielen einer



Weit weg und daher ein Once in a lifetime-Moment: spielwiese.at-Herausgeber Arno Miller vor dem ehrwürdigen Jockey-Club in der uruguayischen Hauptstadt Montevideo.



Eine Besonderheit bei **Canasta** ist das Sperren oder Einfrieren des Ablagestapels mittels *Jokern* oder schwarzer *Dreien*. Wer ihn entsperren kann, bekommt alle Karten des Ablagestapels – auch die *Joker*!

schwarzen *Drei*, eines *Jokers* oder *kleinen Jokers* – das sind bei **Canasta** alle *zer* – jedoch auch gesperrt werden. Manche nennen es auch Einfrieren. So oder so: Dann darf das *Paket* vom nachfolgenden Spieler nur genommen werden, wenn er ein Paar oder mehr davon auf der Hand hält. Gleiche Karten auf der Hand und in seiner Auslage zu haben, ist verboten. Rote *Dreier* sind übrigens begehrte Sonderkarten, die auf einen Schlag 100 Punkte bringen. Hat man alle vier, verdoppelt sich sogar ihr Wert.

Gespielt wird in der Regel auf 5000 Punkte und oft spielen jeweils zwei Partner zusammen über Kreuz gegen zwei andere Mitspieler. Die Paare dürfen sich dann solche Karten zuschieben, die der jeweils andere schon ausgelegt hat. So kommen sie auch schneller zu ihren *Canastas*.



## Pippi Langstrumpf

Vor einem Dreiviertel Jahrhundert erschien der erste Band von Astrid Lindgren über Pippi Langstrumpf auch auf Deutsch. Während in ihrer Heimat Schweden schon 1984 ein erstes Brettspiel zu diesem Welterfolg auf den Markt kam, dauerte es im deutschsprachigen Raum länger. Erst ab der Zeichentrickserie im ZDF von 1999 kamen Pippi-Spiele bei Oetinger, Kosmos, Ravensburger und University Games heraus. Bis auf wenige Ausnahmen handelte es sich dabei um Adaptionen altbekannter Spielmechanismen.

Aktuell hat nur Schmidt ein Spiel – **Pippi Langstrumpf – Die lustige Sachensuche** – im Programm (o.). 2025 wird Oetinger, wo auch die Buchausgaben erscheinen, eine Kartenspielsammlung **Pippi Langstrumpf – Seeräuberspiele** verlegt werden.

Veronique Michel-Dales am Beginn ihrer unternehmerischen Karriere auf einer Messe. (Bild: Djeco, undatiert)  
Unten: Messeauftritt heute



## Djeco

In einem französischen Magazin fanden wir einen sehr schönen und treffenden Gedanken. Sinngemäß hieß es dort, dass man wohl ein Start-up hinter den Produkten von Djeco vermutete, wahrscheinlich aus einem hochmodernen Designgebäude in einem Industriegebiet. „Nun, nein!“, folgte der klärende Hinweis, „das kann man zunächst daran erkennen, wenn man Spiele von Djeco auf Flohmärkten tief in unseren Provinzen findet.“

Djeco ist nämlich alles andere als neu. Was die Marke allerdings frisch hält und deren Spiele unverkennbar macht, ist das Zusammenwirken des 70-köpfigen Teams in den Pariser Ateliers in der Rue des Grands August mit rund 200 Künstlern, Illustratoren, Erfindern und Designern in aller Welt.

Djeco-Spielzeuge und -Spiele sind in ihrer Anmutung einmalig. Stolz schreibt man sich selbst zu: „Kinder zu verzaubern und ihnen gleichzeitig Kunst näherzubringen, ist das, was Djeco in einer Branche, die immer noch weitgehend von Konformität dominiert wird, auszeichnet.“ Marion Fau, Kommunikationsmanagerin bei Djeco, in einem Interview: „Wenn wir zum Beispiel ein Spiel mit einer Prinzessin erstellen, darf diese Prinzessin wie keine andere aussehen, sie muss sich Konventionen widersetzen. Wenn wir versuchen, Kinder zu unterhalten, versuchen wir auch, ihre Neugier, ihre Vorstellungskraft, ihre Offenheit für die Welt zu entwickeln.“

Djeco ist ein familiengeführtes Unternehmen. Gegründet im Jahr 1954 von einer Mutter, Véronique Michel-Dalès, zu einer Zeit, als nur wenige Frauen sich auf solche Abenteuer einließen. Sie denkt sich Lernspiele wie das **Loto des quatre jeudis** oder **Ma maison des puces** aus. Ihre Djeco-Spiele nehmen Bezug auf den Gecko, die kleine Glücksbringer-Eidechse und sind sowohl schön, intelligent als auch wissenschaftlich fördernd. Sie haben viel Erfolg und wurden in den 1960er Jahren mit vier Spielzeug-Oskars ausgezeichnet.

Dann gerät das Familienunternehmen jedoch zusehends in Vergessenheit. Sohn Frédéric wächst heran und der junge Mann beschließt 1989 Djeco wieder zu beleben und haucht dem Familienunternehmen einen neuen Geist ein. Er lässt

sich im ehemaligen Lager nieder. Zuerst bereist er die Welt und importiert Spielzeug, das es in Frankreich nicht gibt. Dann träumt er von Spielzeug, das auf dem Markt nicht zu finden ist. Mit künstlerischem Feingefühl erstellt er 1997 eine Lernspielzeug-Kollektion. Am Anfang sind es Holz- und Kartonpuzzles und Holzspielzeug, danach wird das Sortiment um Karten- und Gesellschaftsspiele erweitert.

Apropos Kunst. Parallel zu seinen Aktivitäten in der Firma hat Frédéric Michel-Dalès einen Illustrationsfonds geschaffen, mit dem Talente gefördert werden – und deren Ideen umgekehrt wieder bei Djeco Einzug halten. Seine außergewöhnliche Sammlung von Werken renommierter Jugendillustratoren oder aufstrebenden Sternen wird 2018 durch eine eigene Ausstellung im Musée de l'illustration jeunesse (MIJ) in Moulins geadelt.

Djeco ist mittlerweile eine globale Marke, die in über 70 Ländern weltweit vertrieben wird. Djecos Spielzeuge und Spiele – aktuell gibt es rund 1600 Produkte, jährlich kommen an die 250 Neuheiten auf den Markt – sind bei vielen renommierten Einzelhändlern sowie in Museumsgeschäften wie Tate Britain, MoMA und dem Louvre erhältlich.

### Vor 70 Jahren

1954 erscheint in Frankreich **Mille Bornes** von Edmond Dujardin. Tausend Anschläge, Poller oder Meilensteine, so die holprige Übersetzung, sind gemeint. Der Name des Kartenspiels bezieht sich auf die Wegmarken am Straßenrand. Noch tausend sind es bis ans Ziel: Du legst **Meilenkarten** (oder **km-Karten**) vor dich aus, wirst dich aber laufend mit **Hindernissen** auseinandersetzen müssen, die dir deine Freunde vor die Füße legen, um selbst als Erste die 1000 Meilen zu schaffen. Dujardin verlegte das Spiel zuerst auch auf Deutsch, bevor es ab 1962 unter anderem Piatnik, F.X. Schmid, Schmidt, Winning Moves und Jumbo im Programm hatten. Mal als **1000 km** oder **1000 Meilen**. Der Verlag Dujardin wurde 2007 von TF1 Games gekauft und seit 2021 ist er Teil der Jumbodisette Group.

Auf der Frankfurter Buchmesse präsentiert Carlsen ein 10x10 Zentimeter großes Büchlein, „Miezkatzen“, und begründet die Reihe der Pixi-Bücher. Bis heute werden mehrere hundert Millionen Stück verkauft, von den rund 290 bereits erschienenen Pixi-Serien sind zurzeit über 40 lieferbar. Dieser Erfolg ruft auch Spielemacher auf den Plan. Zuerst jene bei Noris, wo 2001 **Pixi – Abenteuer im Wichtelland**, **Pixi – Memo** und **Pixi – Bilderlotto** erscheinen. 2009 bringt Kosmos sechs kleine Spiele in einem 10x10 Zentimeter großen Würfel heraus.

### Aktuelle Memory-Ausgaben

(alle bei Ravensburger bzw. Schweiz-Tochter Carlit)

**Bluey • Claas • Classic • Deutschland • Die Eiskönigin 2 • Dino Ranch • Dinosaurier • Einhörner • Erste Bilder – Erste Wörter • Fahrzeuge • Gabby's Dollhouse • Junior • Kinder • Limited Edition 50 Jahre blaues Dreieck • Mein erstes Memory • Meine schönsten Wimmelbilder – Ali Mitgutsch • Memory • Memory Challenge – Verrückte Muster • Memory Collector's Edition – Disney • Memory Collector's Edition – Eames • Memory Collector's Edition – Harry Potter • Memory Collector's Edition – Travel • Memory Collector's Edition – X-Mas around the World • Memory Moments – Happy Birthday • Memory Moments – I love you • Memory Moments – Thank you • Mein first Memory – Der Grüffelo • Mein first Memory – Fahrzeuge • My first Memory – Feuerwehrmann Sam • My first Memory – Meine Lieblingsachen • My first Memory – Plüsch • My first Memory – Teddy • Natur • Österreich • Paw Patrol • Peppa Pig • Schweiz • Super Mario • Tierbaby • Tierkinder • Wish**



Wenn's sein muss, ging es auch in Wabenform:  
Biene Maja-Ausgabe von 2016.

## Memory

Das Spiel ist der größte Erfolg von Ravensburger und wird dieses Jahr 65. **Memory** hat sich durch zig Millionen verkaufter Exemplare zum Gattungsnamen für diese Art von Gedächtnisspiel entwickelt – zumindest im deutschen Sprachgebrauch. Damit andere nicht als Trittbrettfahrer profitieren, ließ Ravensburger „Memory“ als Marke schützen.

Neu war die Idee, mit der William H. Hurter zuerst bei dem Schweizer Verlag Carlit abblitzte, nicht. Bekannte Vorläufer gehen bis ins 12. Jahrhundert zurück. Hurter, Schweizer Militärattaché in London, hatte für seine Version, die er mit den Kindern spielte, jedoch klare Regeln definiert.



## Hotel oder Hotel Tycoon

In der mittleren Alterskohorte wird man wenige finden, bei denen es beim Bild oben nicht sofort Klick macht. Klar, das ist **Hotel** von MB! Oder war es Parker? Beides richtig, mal war's so, mal so. Oder später auch mal **Hotel Tycoon** (2013 bei Asmodee), bevor es dieses Jahr zum 50. Geburtstag in der deutschen Ausgabe wieder zu **Hotel** wurde (Bild oben).

Dieses Spiel von Geoffrey Hayes – immer wieder verwechselt mit dem älteren **Hotel-Haie** von Sid Sackson (1963 bei Schmidt) – ist ein Klassiker im Bereich der Wirtschaftsspiele. Seit es 1974 erschien, wurde es in annähernd 20 Sprachen verlegt. Zimperlich darf man hier nicht sein. Du baust dir dein eigenes Hotelimperium auf, fängst ganz klein an, beherbergst Gäste und investiert in Ausbau und neue *Hotels*. Das Ziel des Spiels ist es ganz kapitalistisch die Mitbewerber vom Markt zu drängen. Denn das Spiel ist erst beendet, wenn alle anderen Hotelbesitzer in den Bankrott getrieben wurden.

## Dungeons & Dragons

Verliese und Drachen, das wäre die Übersetzung, die jedoch kein Mensch verwendet, wurde 1974 überraschend zu einem Meilenstein in der Geschichte des Gesellschaftsspiels. Es gilt zwar als erstes Pen-&-Paper-Rollenspiel, doch **D&D** oder auch **DnD**, strahlte im Laufe seiner bisherigen Geschichte in verschiedenste Bereiche der Spiel- und Freizeitkultur aus. Das konnten die beiden Erfinder Gary Gygax (1938-2008) und Dave Arneson (1947-2009) nicht ahnen: Heute gibt es nicht nur Regelwerkbücher zu immer mehr **D&D**-Welten, sondern diverse Ableger, es gibt Romane zum Thema, es gibt Computerspiele, mehrere Kino- und Fernsehfilme, eine Zeichentrickserie, unzählige Fansites und natürlich Merchandising ohne Ende.

Dem Spielsystem verdanken wir jedoch auch Brett- und Kartenspiele, die auf den ersten Blick gar nichts mit **D&D** zu tun haben. So tauchten Zahlenwürfel mit mehr als nur den tradi-

tionellen sechs Seiten in Fantasy- und Science-Fiction-Spielen auf, um die Kampfstärke von Kontrahenten oder verschiedene äußere Einflüsse zu bestimmen. Auch dass sich eine Spielwelt weiterentwickelt, war neu und geht auf den Erfolg des Rollenspiels zurück. Zu Beginn spielte **D&D** nämlich ausschließlich in großen unterirdischen *Labyrinthen*, den namensgebenden Dungeons. Später wurden auch Regeln für Abenteuer in diversen Wildnissen entworfen, die schließlich auf die Einführung neuer Spielwelten hinausliefen.

**Dungeon & Dragons** wurde zum eigenen Kosmos, dessen Sterne und Kometen viele haben wollten und wollen. Allein schon die wechselhafte Chronik der deutschen Rechte spricht Bände. Im November 1983 brachte die Fantasy Spiele Verlags-GmbH die erste deutsche Übersetzung auf den Markt. Die deutsche Version, die nicht sämtliche Produkte des Originals umfasste, wurde zunächst von der von Gary Gygax und Don Kaye eigens für **D&D** gegründeten Firma Tactical Studies Rules (TSR) selbst, dann

bis zu 2004 von Amigo und schließlich bis Ende 2008 von Feder & Schwert produziert. Bis September 2021 vertrieb Ulisses Spiele die mittlerweile 5. Edition von **Dungeons & Dragons** in Deutschland. Seither kümmert sich die Hasbro-Tochter Wizards of the Coast (u.a. **Magic**) um den Vertrieb.

Noch ein Fun Fact zum Schluss. Auch die größte Spielveranstaltung Amerikas hat indirekt mit **D&D** zu tun. Gary Gygax wohnte in Lake Geneva in Wisconsin, wo er sich mit Freunden der „Castle & Crusade Society“ traf, die selbst erstellte Konfliktsimulationsspiele, vor allem mit Zinnsoldaten und anderen Miniaturen spielten. Nach der ersten Wochenend-Veranstaltung 1967 in Gygax' Privathaus fand jährlich ein Treffen dieser „Wargame-Spieler“ statt, das sie in Anspielung auf die Genfer Konventionen (englisch Geneva Conventions) „Geneva Convention“ nannten. Sie entwickelte sich unter der Abkürzung Gen Con zum weltweit größten Rollenspieltreffen, das 2003 nach Indianapolis zog (siehe Reportage in Spielspaß '19).



## Wickie

Das war eine 1974 erstausgestrahlte Zeichentrickserie auf Grundlage einer schwedischen Kinderbuchreihe. Die 78 Folgen in drei Staffeln wurden im Auftrag von ZDF und ORF als Anime in Japan produziert. 1976 brachte ASS ein Laufspiel zur Serie heraus: **Wickie – Alle Mann an Bord!** Autor war Helmut Grömmer, der schon zuvor für Schmidt Fernsehserien als Brettspiele adaptierte. 2001 erschien bei Piatnik eine Kartenspielsammlung mit den Wickie-Motiven, 2009 bei iToy ein Memo und ein Lotto. Vor zehn Jahren entstand im Auftrag von Studio 100 eine computeranimierte Neufassung als „Wickie und die starken Männer“. In deren Design vermarktete Studio 100 mehrere traditionelle Kinder- und Familienspiele mit dem schlaunen Wikingerkind. Ravensburger lizenzierte Wickie 2016 für **Sagaland**, **Mau Mau** und ein Schatzjagd-Spiel

## Vor 50 Jahren

Neben Wickie (links) traten 1974 noch weitere Kinderfiguren ins Rampenlicht, die zu dem einen und anderen Spiel führten. Hello Kitty (zwischen 2009 und 2012 zahlreiche Adaptionen bei Ravensburger und bei Clementoni) und die 7,5 cm großen Playmobil-Figuren. Vor allem Schmidt gestaltete daraus mit ihnen seit 2003 Kinderspiele, ASS 2018 **Quartette**, Piatnik vor zwei Jahren ein **Playmobil – Activity**, Winning Moves Thementausgaben zu **Monopoly** und **Top Trumps Match**.

Mit den zwei Spielen **Contigo** und **Events** stellt der amerikanische Gemischtwarenkonzern 3M nach 14 Jahren seine legendäre Spieleserie ein. Im Gegensatz zu einigen Klassikern erschienen beide nicht mehr als deutsche Ausgabe.

1974 stellt der ungarische Architekt Ernő Rubik sein Drehpuzzle vor, der heute rund um den Globus als **Rubik's Cube** vermarktet wird. Deutschland hinkt beim Interesse nach: 1979 wird das ikonische Spielzeug auf der Nürnberger Spielwarenmesse präsentiert, doch erst im Juni 1980 kommt es in die deutschen und österreichischen Läden und wird zum **Zauberwürfel**.

## Vor 60 Jahren

Im deutschsprachigen Raum wird es noch einige Jahre dauern, bis Brettspiele größere Beachtung finden. Doch in den USA und auf den britischen Inseln gibt es bereits massenhaft Neuerscheinungen, von denen viele Kinofilme oder die gerade populär werden den TV-Shows auf den Spieltisch der Familie bringen. Der Erfolg des Disney-Films *Mary Poppins* ist 1964 so groß, dass im selben Jahr auch der Otto Maier Verlag – heute Ravensburger – die amerikanische Ausgabe eindeutschte und **Mary Poppins Spiel – Mit dem Glücks-Karussell** herausbringt.

In den USA erschienen Spiele zur Quizshow „Jeopardy“ und auch „Bid it right!“ findet einen Ableger. Als bei uns gut drei Jahrzehnte später das junge Privatfernsehen reihenweise alte TV-Shows aus Übersee abkupfert, packen Verlage die beiden Formate auch bei uns in Spieleschachteln: Parker 1991 mit **Riskant!** und Jumbo 1990 **Der Preis ist heiß!**



Beim TV-Quiz „Riskant!“ handelte es sich um die deutsche Version des US-Quotenhits „Jeopardy“



Doch nicht nur Film und Fernsehen gaben den Ton an. 1964 kam in den USA bei Hasbro „The most fun-filled action GAME you've ever played!“ heraus. Das verhielt die Schachtelvorderseite und war neu: Rasierschaum als Spielmaterial! Auch dieses Spiel brauchte Jahrzehnte, konkret bis 2015, bis es hierzulande vor allem Kindern Spaß machen konnte. **Pie Face!** Dann wurde als Kuchenersatz Sprühsahne empfohlen.

## Blaues Markenzeichen

Es hatte einen albernem Aspekt, wie auf der diesjährigen Spielwarenmesse in Nürnberg Führungskräfte und Standpersonal mit blauen Melonen herum liefen. Doch zugegeben: Beim Wahrnehmen der Farbe stellte sich bei jedem augenblicklich die gewünschte Assoziation ein: Dieses Blau ist Ravensburger. Weil ...

Drehen wir das Rad der Zeit zurück ins Gründungsjahr 1883. Seither verwendete Ravensburger für seine Bücher und Spiele eine Vielzahl unterschiedlicher Warenzeichen. Bis zum 14. August 1974. An diesem Tag wurde ein Dreieck mit dem Ravensburger-Schriftzug beim Deutschen Patentamt eingetragen. Die Marke Ravensburger war geboren. Ab jetzt trugen alle Produkte des Unternehmens rechts unten und leicht zu erkennen das geschützte blaue Markenzeichen. Es stieg in den folgenden Jahrzehnten zu einer der bekanntesten deutschen Marken auf.

Die Wahl der Farben und der Form kam nicht von ungefähr, auch wenn das vorgegebene Festhalten daran später Artdirektoren und Produktmanager hin und wieder verzweifeln ließ. Sagt aber keiner öffentlich. Also: Warum dreieckig, blau und rechts unten? Offiziell: „Sie spiegelten die Philosophie des Unternehmens wider: Ein Dreieck steht für Klarheit, Stabilität und Harmonie. Blau ist nicht nur die Lieblingsfarbe der meisten Deutschen, sondern signalisiert zudem Verlässlichkeit, Ruhe, Erholung und Sicherheit. Auch die Platzierung ist kein Zufall. Die rechte untere Ecke gilt als ‚Greifecke‘ bei Spiel- und Puzzle-Schachteln, wenn sie aus dem Regal gezogen werden, oder als die ‚Blätterecke‘ bei Büchern.“ Auf jeden Fall: Es wirkt.



Vorstandsvorsitzender Clemens Maier feierte in Nürnberg mit dem Messteam den 50-jährigen Bestand des eindrücklichen Firmenlogos.

### Auch das noch

Im selben Jahr wie das blaue Dreieck kamen bei Ravensburger mehrere bemerkenswerte Lernspiele auf die Welt. Drei von ihnen halten sich bis heute am Markt.

## Colorama

ist zurecht zum Klassiker geworden. Die Idee der Autoren



Ekkehard Geister und Manfred Lehmann ist auch nach

einem halben Jahrhundert einfach und überzeugend. Es gibt einen Spielplan mit bunten Feldern und darin geometrische *Aussparungen*, 40 Spielsteine in den vier Farben Rot, Blau, Grün und Gelb in den geometrischen Formen Kreis, Dreieck, Quadrat, Trapez und Sechseck. Ein Würfel für die Farbe und einer für die Form werden geschmissen und schon wird das Zuordnen in verschiedenen Spielvarianten geübt.

## Trio

von Heinz Wittenberg gab es bis 2002 in einem halben Dutzend Ausgaben. Es diente dem Kopfrechnen. 49 *Zahlenplättchen* von 1 bis 9 wurden gemischt und verdeckt ausgelegt. *Zahlenchips* von 1 bis 50 dienten als Aufgabe: Ihre Zahl musste aus drei *Zahlenplättchen* gebildet werden, die die Kinder abwechselnd nach



und nach aufdeckten. Wer als Erster sah, mit welchen *Zahlenplättchen* die Zahl zu bilden war, erhielt den *Zahlenchip*. Bedingung: Zwei *Zahlenplättchen* müssen miteinander malgenommen werden und vom Ergebnis das dritte addiert oder subtrahiert werden. Wer das schaffte, durfte es in Mathe leichter gehabt haben.

## Spielhaus

ist ein Laufspiel, bei dem es auch darum geht, dass schon



Vierjährige mit Zufallsereignissen umgehen lernen. Die Kinder bewegen ihre Figur vom *Erdgeschoss*

durch die *Zimmer* bis zum *Dachboden*. Übrigens: Die erste Ausgabe von 1974 hatte ein gewisser Janosch illustriert.

## 4 erste Spiele

ist eine Sammlung mit vier Farbwürfelspielen.



Hauptaugenmerk: einfache Regeln, kurze Spieldauer und Abwechslung. Denn gedacht ist es schon zum Spielen mit 3-Jährigen.



Mit abwischbarem Fettstift errichten die Spieler ihre *Eisenbahnlinien* in der ersten Spielphase. In der zweiten werden bestimmte Verbindungen befahren.

## Dampfross

1984 wurde **Dampfross** Spiel des Jahres. Die Geschichte verlief in mehrerer Hinsicht ungewöhnlich. Es war nämlich bereits fünf Jahre zuvor erschienen und stand 1980 auf der Auswahlliste der Jury (heute Nominierung). Doch diese deutsche Erstausgabe bei Bütehorn hatte ihre Mängel, die erst in der 1984 erschienen Version bei Schmidt befriedigend gelöst wurden. Dann aber setzten gleich sieben der acht Juroren das Spiel bei ihrer Abstimmung auf den ersten Platz, auch weil ein Spiel mit zwei unterschiedlichen Phasen damals ein Novum war.

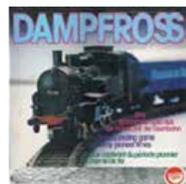
Um bei Spiel des Jahres zu bleiben: Es war der erste Preisträger, zu dem im Folgejahr mit **Dampfross 2** ein Sequel nachgeschoben wurde. Was heute zum Standard geworden ist, sollte erst wieder 1995 und 1996 bei **Die Siedler von Catan** und bei **El Grande** der Fall sein.

Begonnen hatte alles in einer Schule in Wales. David Gwyn Watts (\*1932) arbeitete dort als Geographielehrer und versuchte durch selbstgezeichnete Landkarten und darauf ein Eisenbahnspiel seinen Schülern die Land-

schaften von Wales nahezubringen.

Ab 1973 verkaufte er seine Spiele vor allem an Schulen, die sie als Hilfsmittel im Geschichts- und Geographieunterricht verwendeten. Die Ausgangslage ist, dass ein Land mit einem Sechseckgitter unterlegt ist, *Berge* dabei braun eingefärbt sind und auch *Seen* und *Flüsse* Hindernisse darstellen. Je nach topografischer Gegebenheit geht der Ausbau von *Eisenbahnstrecken* schnell oder langsamer vor sich und die Baukosten pro Feld richten sich nach dem jeweiligen *Gelände*. Ziemlich realistisch. Das Kapital dafür müssen sich die Spieler erwürfeln. Wer wo am *Schiennetz* baut, zeichnen die Spieler mit einem abwischbaren Fettstift ihrer Farbe auf den Spielplan. Man darf an den *Schiennstrang* anderer andocken, muss dafür aber bezahlen und besonders teuer ist es, parallel eine eigene Verbindung zu bauen. Sobald alle *Städte* angeschlossen sind, endet die erste Spielphase und es beginnt die sogenannte Betriebsphase.

Jetzt werden mit Würfeln sogenannte Wettfahrten zwischen zwei *Städten* ausgeschrieben und die Spieler entscheiden, ob sie sich daran betei-



ligen oder nicht. Jetzt zeigt sich, ob strategisches Vorgehen beim Streckenbau, etwaige Kooperationen, die man dabei eingegangen ist, im Rahmen einer Kosten-Nutzen-Analyse sich bezahlt machen oder nicht.

**Dampfross** ist ein Wirtschaftsspiel, hängt aber auch vom Würfelglück ab, was es damals gut ins Genre der Familienspiele passend machte.

Man fragt sich, ob das Spiel heute nicht noch einmal bestehen könnte. Geteilte Phasen und das „Erzeichnen“ von Verbindungen sind ja durchaus in-

**Dampfross 2** brachte neben vier neuen Landkarten ein paar regeltechnische Neuerungen. David Watts veröffentlichte in seinem Eigenverlag Dutzende weitere Landkarten und auch Fans boten eigene Landkarten an.

Ende der 1980er gingen die Verkaufszahlen bei Schmidt rapide zurück. 1992 erschien bei Laurin in anderer Optik eine sogenannte Autoren-Edition. Die bis heute letzte Ausgabe sollte 1995 bei Queen Games folgen.

## Spiel des Wissens

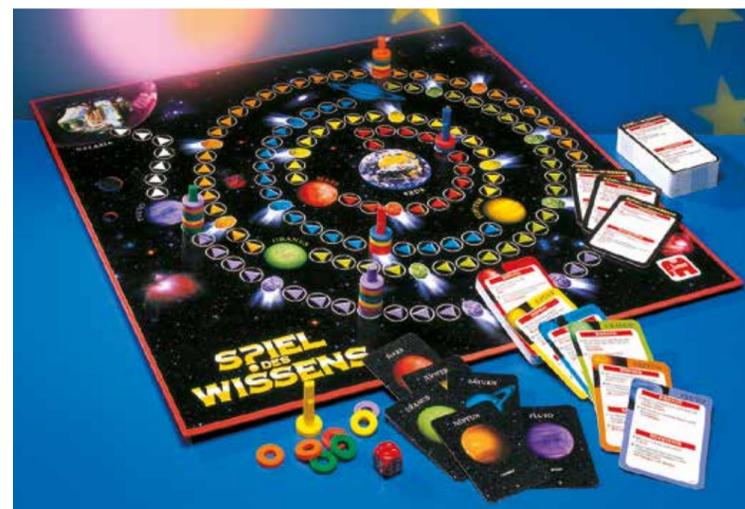
1984 kamen via Parker die erste **Trivial Pursuit**-Ausgabe und bei MB die erste Version von **Spiel des Wissens** auf den deutschsprachigen Markt. Zeitgleich, aber da gehörten weder Parker noch MB schon zum US-Multi Hasbro.

So war es eine echte Konkurrenzsituation zweier Spiele, die sich ähnlich sind: Über das Beantworten von Wissensfragen kämpft man sich in unterschiedlichen Kategorien vor. Bei **Trivial Pursuit** ist das Ziel die Mitte des Spielplans, die über verschiedene Wege und bunt gemischte Kategorien mit einer „vollen Torte“ erreicht werden kann. Bei **Spiel des Wissens** ist es anfangs eine als *Planetensystem* ausgebildete *Laufstrecke*, die nur linear bis zum fiktiven Planeten *Quizzar* (heute *Galaxia*) durchschritten werden kann. Bis dorthin befinden sich unter anderem sechs *Planeten*, wobei jeder für eine Kategorie steht und ein Weiterkommen nur möglich ist, wenn die Kategoriefrage richtig beantwortet wird. Sonst geht es sieben Felder zurück!

**Spiel des Wissens** ist zweifellos das familientauglichere Spiel der beiden

Kontrahenten. Schon deshalb, weil jede Karte eine „schwerere“ und für Kinder eine „leichtere“ Frage hat. Auch spielen bei diesem Wissensspiel der Würfel und der Laufspielcharakter eine größere Glückskomponente.

Das mag den anhaltenden Erfolg des Spiels bei uns ein Stück weit erklären. Nach 40 Jahren ist das Spiel nämlich von allen anderen Märkten verschwunden, außer dem deutschsprachigen. Hier wird das Spiel seit 1998 von Jumbo herausgegeben.



**Spiel des Wissens** ist eines der beliebtesten Wissensspiele geblieben. Hier eine Ausgabe aus dem Jahr 1996.

## Ökolopoly

Eine Besonderheit in den 1980er Jahren waren Spiele, die gerne auf Umweltgefährungen, auf mehr Lebensqualität und den Wert von Rohstoffen hinwiesen. Solcher Themen nahmen sich nicht nur mit „Spinner“ bedachte Einzelkämpfer mit selbstentwickelten und in der Garage produzierten Papporgien an. Auch große Verlage spürten den Zeitgeist der keimenden Ökobe- wegung und reagierten. 1984 brachte Ravensburger gleich zwei einschlägige Neuheiten heraus. **Metropolis** von Sid Sackson, das als familienfreundliches Spiel auf die Bestenliste von Spiel des Jahres kam, und bei dem es darum ging, *Stadtviertel* möglichst so zu entwickeln, dass Wirtschaft und Ökologie in Balance blieben und die Menschen dort zufrieden sein konnten.

Mit dem zweiten Spiel, **Ökolopoly**, ging Ravensburger dann aber voll in die Tiefe: So bewarb der Verlag damals das Spiel: „Ein Umweltspiel für Nachdenkliche. Der Staat im Netz der Eigendynamik. Verblüffend realitätsnah für ein

# WIR LIEBEN SPIELE!

**spielbox**® auch als ePaper erhältlich!

- Neue Spiele aus dem In- und Ausland.
- Unabhängige Rezensenten besprechen die wichtigsten Neuerscheinungen.
- Reportagen rund um die Welt des Spiels und Messeberichte geben tiefere Einblicke in die Szene.
- Es werden Spiele-Varianten & -Anregungen vorgeschlagen.
- Als Bonus findet Ihr in fast jeder Ausgabe eine oder mehrere - oft exklusive - Spielerweiterung/en



## SPIELDOCH!

auch als ePaper erhältlich!

- objektive Spiele-Tests, -Empfehlungen und -Kritiken von unabhängigen Spielejournalisten zu Spielen, bei denen Spielerlebnis und der gemeinsame Spaß im Vordergrund stehen - ohne sich erst durch seitenlange Regelwerke kämpfen zu müssen.
- Portraits über Spieleautoren, -grafiker und -hersteller
- Viele interessante Interviews & Reportagen
- ... und wir spielen mit Promis und Comedians aus Film, TV, Musik und Sport.



### Vor 40 Jahren

1984 war auch im Nachhinein betrachtet ein sehr bunter und guter Jahrgang. Hexagames, ein kleinerer Verlag, der von 1982 bis 1992 existierte und damals gut im Geschäft war, brachte nach einer exklusiven Version Roland Siegers Zweipersonenstück **Uisge** (Bild) in einer Standardpackung heraus. Die Jury Spiel des Jahres zeichnete sie mit dem Sonderpreis „Schönes Spiel“ aus. Zehn Jahre später nahm Joe Nikisch es



in sein Programm bei Abacus auf.

Vor 40 Jahren erschien in der Edition Perlhuhn die erste Ausgabe von **Heimlich & Co.** von Wolfgang Kramer. 1986 dann, inzwischen bei Ravensburger groß herausgekommen, wurde es Spiel des Jahres.

Dieses Spiel braucht nie viel Werbung: **Schweinerei** , erschienen damals bei MB, heute bei Winning Moves. Es überzeugte auf Anhieb als Spaßgarant und kurzweiliges Thekenspiel. Zwei kleine Plastikschweine mit einem Punkt

auf der Seite dienen als Würfel. Je nach Lage erzielt man unterschiedlich viele Punkte.

Auch die Zeitrechnung für **Wizard** beginnt 1984. Allerdings musste erst das Jahr 1996 anbrechen, bis das Stichspiel auch auf

Deutsch bei Amigo erschien. Bisher wurden allein in Deutschland über 2,6 Millionen Exemplare verkauft.

Und hier schließt sich auch ein Kreis: Dieses Jahr ist zum 40. Geburtstag des Rollenspielklassikers **Das Schwarze Auge** (DSA) eine Sonderausgabe von **Wizard** im DSA-Design erschienen.



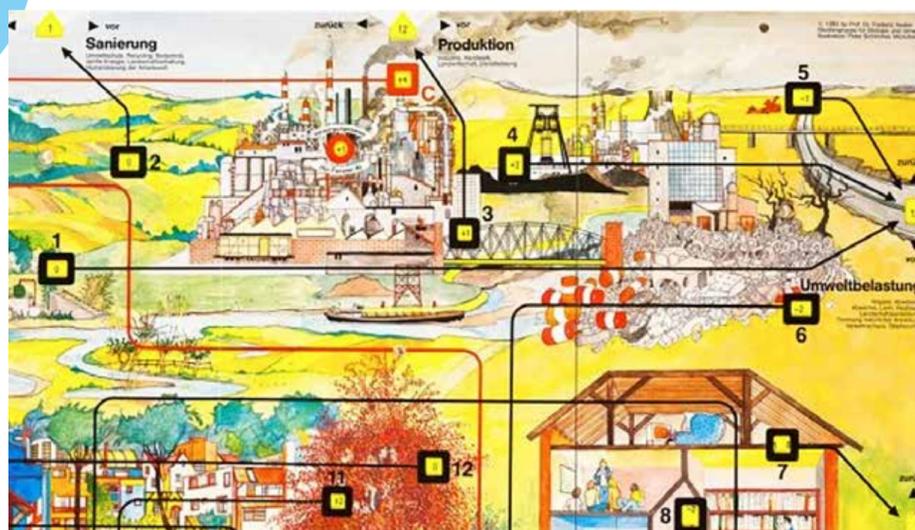
# 40

## GEBURTSTAGSKINDER

40 und 30 Jahre

bis sechs Denker und Lenker ab 16. Für Solisten besonders atemberaubend.“

In der Tat war das Spiel – selbst aus heutiger Sicht – „hard core“. Ein sogenanntes Planspiel, wie die Wissenschaft eine Methode zur Simulation komplexer realer soziotechnischer Systeme bezeichnet. Autor oder besser gesagt Entwickler war der damals bekannte Umweltforscher und Kybernetiker Frederic Vester (1925-2003). Er machte im deutschsprachigen Raum das „vernetzte Denken“ populär und war einer der Pioniere der Umweltbewegung. Als Univeristätsprofessor hatte er **Ökopololy** bereits ab 1980 bei Studierenden eingesetzt. Der riesige Spielplan für dem fiktiven Staat *Kybernetien* enthielt eine Reihe von *Drehscheiben* und je nachdem, welche der anfangs acht Aktionspunkte auf die Bereiche *Sanierung, Produktion, Aufklärung, Le-*



Alles Tun hat Auswirkungen: Die Wechselbeziehungen zwischen Ökonomie und Ökologie wollte Frederic Vester mit seinem **Ökopololy** sichtbar und begreifbar machen. 1984 nahm Ravensburger das revolutionären Simulationsspiel ins reguläre Programm.

*bensqualität* und *Vermehrungsrate* verteilt werden, ändern sich bestimmte Parameter, vor allem der Bereich *Umweltbelastung*. Lief's gut, konnten neue

Aktionspunkte hinzukommen. Es gab keine Spielfiguren, sondern die Spieler mussten gemeinsam entscheiden, was sie tun. Ziel war über zehn Runden

## Manhattan

Dieses Bauspiel war das erste von zwei Spiel des Jahres-Titeln, die der Münchner Andreas Seyfarth gewann. Der zweite folgte 2006 mit **Thurn und Taxis** ✓. Es ging um *Wolkenkratzer*. Gebaut werden konnte mit seinen farbigen, unterschiedlich hohen *Bauteilen* nur dort, wo es eine ausgespielte Karte mit einem einfachen Koordinatensystem angab. Die wichtigsten Punkte fürs Abrechnen: Ein *Gebäude* gehört immer dem Spieler, dessen *Bauteil* gerade die obere Etage belegt. Sind sechs *Bauteile* verbaut, kommt es zur ersten von vier

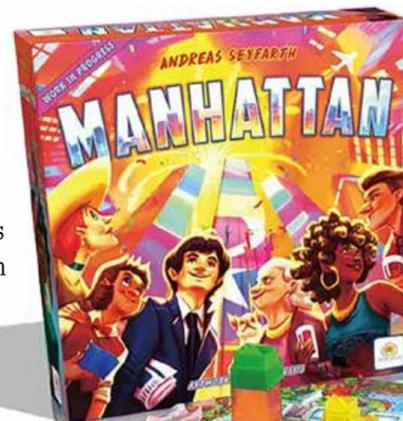


Wertungen. Wenn ein *Gebäude* höher ist als alle anderen auf dem Spielplan, so erhält sein Besitzer drei Punkte. Danach wird für jede der sechs *Städte* bestimmt, wer jeweils die Mehrheit an *Wolkenkratzern* besitzt. Dafür gibt es zwei Punkte und für jedes eigene *Gebäude* gibt es noch einmal einen Punkt.

2008 schrieb spielwiese.at einen

Nachtrag zu **Manhattan** ✓, für das Spiel spreche, dass es noch immer ein-, zweimal im Jahr hervorgekramt und in der Redaktion gespielt werde: „Wahrscheinlich liegt es daran, dass es völlig unspektakulär und geradlinig ist. Manchmal sehnt man sich nach solchen Spielen, die sich bewährt haben, ruhig ablaufen und ein hohes Maß an Taktik und Strategie bei einfachen Regeln zulassen. Und man muss ja auch nicht immer miteinander reden.“

Vor nicht ganz zehn Jahren brachte Kevin Kichan Kim, Gründer des koreanischen Verlags Mandoo Games, eine sehr farbenfrohe Neuauflage ins Rollen. Die deutsche Ausgabe von 2017 (die Schachtel davon im kleinen Bild links), wird inzwischen jedoch nicht mehr produziert.



Die Neuauflage des Spiel des Jahres von 1994 in der koreanischen Ausgabe.



## GEBURTSTAGSKINDER

30 Jahre

## 6 nimmt!

Vordergründig ist hier alles dem mathematischen Regime unterworfen: 1. In den vier Reihen müssen Zahlenkarten immer aufsteigend angelegt werden – in welcher Reihe, das bestimmt 2. die niedrigste Differenz zu einer der bereits ausgelegten Karten. Hintergründig ist freilich, welche Handkarte man auswählt und sich damit die besten Chancen ausrechnet. Geht es doch darum, in einer Reihe nicht die sechste Karte anlegen zu müssen und so die komplette Reihe als Minuspunkte an sich zu nehmen.

Richtig böse kann gespielt werden, wenn man von allen Spielern die niedrigste Karte ausgespielt hat und sie nach Regel 1 nirgendwo passt. In diesem Fall muss man zwar eine Reihe nehmen, wählt aber normalerweise jene mit den



Seit 30 Jahren ein Bestseller: Das „Hornochsenspiel“ **6 nimmt!**

wenigsten *Hornochsen* (Minuspunkten) und schaut, ob dadurch Mitspieler womöglich gezwungen sind eine der anderen drei Reihen mit der sechsten Karte zu füllen.

Dieses sehr taktische Kartenspiel wurde bereits in weit mehr als 20 Sprachen übersetzt und in über 50 Länder geliefert.

Seit dem Erscheinen von **6 nimmt!** ✓ sind nun schon drei Jahrzehnte vergangen. Zu runden Geburtstagen hat Amigo jeweils eine Jubiläumsedition mit Regelvarianten und Sonderkarten aufgelegt. So auch in diesem Jahr. Zum 30. Geburtstag bekommen wir nun auch eine kooperative Variante spendiert!

Mit **6 nimmt!** ✓ hat der vielfach für Brettspiele ausgezeichnete Wolfgang Kramer bewiesen, dass er auch erstklassige Kartenspiele erfinden kann. **6 nimmt!** wird auch die nächsten 30 Jahre ein Evergreen bleiben und sollte in keinem Spieleschrank fehlen.

## Tick ... Tack ... Bumm

Seit 30 Jahren tickt die *Bombe* aus dem Wiener Spieleverlag Piatnik kontinuierlich in Skihütten, Studenten-WGs und auf allen Partys mit dem gewissen

# 30

Rumms. Mehr als zehn Millionen Exemplare von **Tick ... Tack ... Bumm** lassen Wortakrobaten und Silbenjongleure jubeln. Vorgegebene Aufgaben sind unter Zeitdruck zu lösen, weil die dabei stetig tickende *Bombe* möglichst rasch an den nächsten Spieler weitergegeben werden muss. Die *Bombe* ist ein elektronischer Timer mit einer zufälligen Zeitzuteilung

Warum eine Bombe? Weil Tick, tack, tick, tack ... die grauen Zellen ordentlich unter Druck setzt, weil man nie weiß, wann sie – die *Bombe* – das nächste Mal hochgeht! Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, wenn das Explosionsgeräusch ertönt, muss „zur Strafe“ die *Buchstabenkarte* dieser Runde an sich nehmen. Wer bei Spielende die wenigsten Karten besitzt, ist Sieger.

Dieses hektische Spiel ist eine wunderbare Übung, seine grauen Zellen auf Vormann zu halten. In kleinen Gruppen funktioniert **Tick ... Tack ... Bumm** zwar auch, aber je größer die Zahl der Mitspieler, umso lauter ist das schadenfrohe Gelächter, wenn die *Bombe* wieder hoch geht.



**Einige Fakten rund um das Spiel**

Von **Tick ... Tack ... Bumm** wurden weltweit bisher über zehn Millionen Stück verkauft. Das Spiel ist in über 30 Ländern erhältlich. Wer Erfinder des Spiels ist, ist nicht eindeutig zu benennen. In verschiedenen Quellen wird **Pass the Bomb**, was der englische Name ist, Jon Kitching zugeschrieben, in anderen Sylvie Barc, Roger Heyworth und Jean-Charles Rodriguez, bei Piatnik wird Los Rodriguez angeführt

Das Spiel bekam diverse Auszeichnungen, unter anderem mit Spiel des Jahres vergleichbare Preise in Frankreich, Dänemark, Holland und England

1999 kam eine Junior-Ausgabe hinzu, später auch eine Family-, Party- und Reise- und Kartenspiel-Ausgabe. 2018 erschien **Tick ... Tack ... Bumm – Chain Reaction**, bei dem als Herausforderung der nächste Spieler die Wortkette fortsetzen muss. 2023 kam dann **Tick ... Tack ... Bumm – Color Flash** heraus. Hier leuchtet die Bombe in vier verschiedenen Farben, die die gesuchte Kategorie anzeigen

**Alle aktuellen Spiele der Reihe** (alle bei Piatnik)

- Tick ... Tack ... Bumm** • Los Rodriguez • Piatnik • Wörterspiel • 2 bis 12 • 12 •
- Tick ... Tack ... Bumm – Chain Reaction** • Andrew Lawson, Jack Lawson • Piatnik • Wörterspiel • 2 und mehr • 12 • Hier muss der andere Spieler die Wortkette fortsetzen
- Tick ... Tack ... Bumm – Color Flash** • Piatnik • Wörterspiel • 3 und mehr • 12 • Bei jedem Weitergeben kann die *Bombe* eine neue Kategorie anzeigen, denn sie wechselt die Farbe!
- Tick ... Tack ... Bumm Family** • Los Rodriguez • Piatnik • Wörterspiel • 3 bis 8 • 8 • Hier kommen zur Originalversion noch zusätzliche Kriterien sowie Geschicklichkeit hinzu
- Tick ... Tack Bumm junior** • Los Rodriguez • Piatnik • Aktionsspiel, Wörterspiel • 2 bis 12 • 5 • Auf den Karten sind Bilder statt Wörter
- Tick ... Tack ... Bumm Party Edition** • Los Rodriguez • Piatnik • Wörterspiel • 3 und mehr • 12 • Vier neue Kategorien und die *Bombe* in Gold
- Tick ... Tack ... Bumm Pocket** • Piatnik • Wörterspiel • 3 bis 8 • 12 • Möglichst schnell ein Wort zur Karte nennen. Alle spielen gleichzeitig
- Tick ... Tack ... Bumm Travel** • Piatnik • Wörterspiel • 2 bis 12 • 12 • Möglichst schnell ein Wort zur Karte nennen. Alle spielen gleichzeitig
- Let's Party!** • Spielesammlung • 4 bis 16 • 12 • gemeinsam mit **Activity** in einer Schachtel



**Pylos**

Es war eine Zeit, in der abstrakte Spiele auf großes Interesse stießen. Der britische Ingenieur David G. Royffe hatte dieses Spiel schon 1993 unter dem Namen **Strat-O-Sphere** vorgestellt, doch erst 1994 ging es unter einem anderen Namen, weniger farbenfroh und nur noch für zwei anstelle für bis zu vier Spieler durch die Decke: **Pylos**.

Abwechselnd setzen zwei Spieler eine *Kugel* ihrer Farbe auf ein 4x4-Spielbrett und immer wenn ein *Karree* entstanden ist, kann darauf eine *Kugel* in der nächsten Ebene gelegt werden. Es gewinnt, wer mit seiner *Kugel* die Spitze der entstandenen *Pyramide* setzen kann.

Von **Pylos** sind im Laufe der Jahre zahlreiche mehr oder weniger aufwendige Ausgaben und Variationen in mehr als 30 Ländern erschienen.

**Tutto (Volle Lotte)**

Der einfache und schnelle Einstieg in das Spielgeschehen hat **Tutto** , wie das 1994 bei Abacus erschienene **Volle Lotte** seit 2005 heißt, zu einem der erfolgreichsten Würfelspiele der letzten Jahre gemacht. Sechs Würfel sind im Spiel und damit versuchen die Spieler entweder *Drillinge* zu würfeln oder eine *Fünf* oder *Eins*. Alles andere zählt nichts, außer eine zuvor aufgedeckte Karte gibt etwas anderes vor, was der aktive Spieler erreichen soll. Es ist, wenn man so will, eine Art verschärf-

ter **Würfelpoker**, weil es weit weniger Möglichkeiten gibt sich „davanzustellen“.

**Looping Louie**

Was noch immer als Kinderspiel verkauft wird, besitzt seit mehr als einem Vierteljahrhundert auch für Erwachsene einen ungemein hohen Aufforderungscharakter: **Looping Louie** . Die Regeln sind denkbar einfach – den roten *Flieger* durch Drücken oder Hauen auf das *Katapult* von den eigenen *Hühnerchips* fernhalten –, der Spaß ungebrochen groß.



Macht erfahrungsgemäß nicht nur Kindern Spaß: **Looping Louie**.

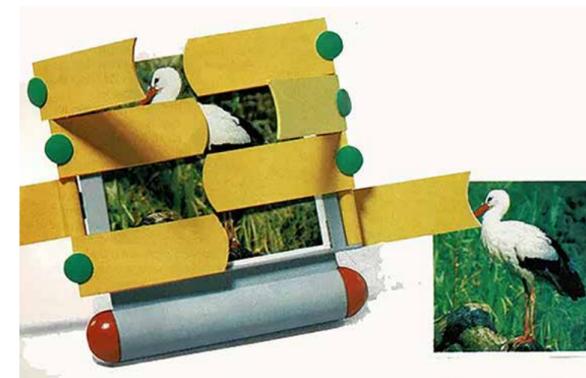
**30**

**Vor 30 Jahren**

**Bluemini** tauft Ravensburger eine neue Reihe, die bereits Spiele, Spielzeug und Bücher für das Kleinkindalter anbietet. 2024 wird die Reihe in **play+** umgetauft.

Stereoskopische Bilder erleben einen (kurzen) Boom. **Das magische Auge I und II** versprechen „dreidimensionale“ Eindrücke beim Kartenspielen.

**Felix**, briefeschreibender Hase, erblickt das Licht der Kinderbuchwelt. Zahlreiche Spiele folgen ab Ende der 1990er bei Die Spiegelburg – **Mit Felix unterwegs, Felix – Riesenmikado, Felix – Memo, Felix – Domino, Felix – Memo, Felix – Angelspiel, Felix – Quartett, Felix und der Schwarze Peter, Manege frei für Felix, Felix – Ab die Post!, Felix – Mau-Mau, Felix – Foto-Klick, Felix, wo steckst du?, Abflug 16 Uhr mit Felix, Mit Felix durch Deutschland, Felix – Tiere der Welt, Felix – Ich mache eine Reise**. Dabei hält sich **Mit Felix um die Welt** bis 2020 am längsten.



**Klappe auf!** (Bild aus dem Katalog von 1994) basiert auf der ZDF-Spielshow „Dalli Dalli“

**Intrige** ist ein Spiel von Stefan Dorra bei F.X. Schmid (2003 kleinere Ausgabe bei Amigo), das Freunde zu Feinden machen kann.

**Klappe auf!**  : Ravensburger bringt damit „Dalli klick“ aus der Fernsehspielshow auf den Tisch.

Mit **Big Boss**  von Wolfgang Kramer bringt Kosmos in Franckhs Spiele-Galerie ein letztes opulentes Spiel heraus. Es ist das Erstlingswerk von Franz Vohwinkel als Spieleillustrator. Heute wird das Spiel um mehrere hundert Euro gehandelt.

Die *Zahlen* werden mit großen *Bildern* ergänzt, die alle Kinder sofort erkennen: **Uno junior** kommt auch auf dem deutschsprachigen Markt heraus.

## Arbos

Schon beim zweiten, dritten Teil, das man anfügt, ist man von diesem Spiel und seiner Ästhetik eingenommen. Als ob der Wind durch die Äste pfeift, wiegt sich der allmählich entstehende Baum mal dahin, mal dorthin.

Bei **Arbos** werden nacheinander naturfarbene Äste und grüne Blätter auf einen Stamm gesteckt. Schrägbohrungen machen die Sache absichtlich etwas wackelig. Der Baum wächst und wächst in die Höhe und zur Seite. Das Spielmaterial ist ausschließlich Holz. Wem ein Teil herunterfällt, muss es wieder zum Vorrat nehmen.

Die Jury Spiel des Jahres verlieh **Arbos** 2000 die Auszeichnung „Sonderpreis Kinderspiel“, als es „Kinderspiel des Jahres“ noch nicht gab. **Arbos** ist kein Kinderspiel. Das erkannte – trotz irreführender Auszeichnung – auch die Jury in ihrer Begründung: „Mit Arbos bekommen Sie garantiert Oma und Opa und alle Enkelkinder an den Spieltisch. Verständnisprobleme bei der Spielregel gibt es nicht: Einmal gesehen, sofort verstanden und immer wieder gespielt!“



M+A Spiele gelang mit dem Geschicklichkeitsspiel **Arbos** ein großer Wurf. Material und das perfekt umgesetzte Thema überzeugen noch heute.

### Vor 25 Jahren

Als Goldsieber **Arriba!** vorstellte, gab es bereits zwei Jahre lang **Jungle Jam** (Bild) von Flitzboogen. Es kam zu einem veritablen Rechtsstreit, bevor das Reaktionsspiel 2003 dann erstmals unter seinem heutigen Namen



**Jungle Speed** bei Upper Deck (Deutschland) und Piatnik (Österreich) erschien.

Mit **Balance** ließ Selecta einen der vielen Long- und Bestseller von Heinz Meister neu aufleben. Ursprünglich war das Spiel bei Ravensburger.

**Der Blaumilchkanal** nach der Satire von Ephraim Kishon läutete bei Kosmos eine lange Serie von Buch-„Verspielungen“ ein.



Mit zumindest drei Spielen erregt Reiner Knizia in diesem Jahr Aufmerksamkeit. Bei Alea erscheint **Ra** und Parker will es (wieder einmal) mit Autorenspielen probieren und engagiert den Illertisser, mit **Rheinländer** ein deutsches Geschichts-drama aufs Spielbrett zu bringen. Der Erfolg bleibt aus. Im Gegensatz zum Kartenanlegespiel **Lost Cities** (Kosmos), wofür Knizia Mechanismen aus **Tabula Rasa** und **Money** verfeinert.

Apropos **Ra**. Zusammen mit **Chinatown** von Karsten Hartwig begründet Ravensburger damit seine neue „Marke für Vielspieler“, Alea. Erklärtes Ziel damals war, damit die Auszeichnung Spiel des Jahres zu gewinnen. Nun, das ging schief. Es dauerte bis 2015, als **Broom Service** als Kennerspiel des Jahres ausgezeichnet wurde. Nach dem Abgang von Stefan Brück ist es still um Alea geworden. Ob je wieder neue Spiele unter dieser Marke herauskommen, steht in den Sternen.



Auch **Mamma Mia** (Abacus) von Uwe Rosenberg zählt seit 1999 zu den Bestsellern.

Der Jahrtausendwechsel steht vor der Tür und lässt die Spielebranche ziemlich kalt. Lediglich Schmidt bringt mit **Millennium** ein Spiel zum Thema, das alle beschäftigt.

Von einem jungen, noch unbekanntem polnischen Spieleautor, der vier Jahre später mit **Ubongo** einen weltweiten Hit landen wird, erscheint erstmals ein Spiel auf deutsch: **Pi mal Daumen** (Kosmos) von Grzegorz Rejchtman ist ein hervorragendes Schätzspiel zu Allgemeinwissen, dem viele nachtrauern.

## MeterMorphosen

„An der Werkbank beim Schreinern fiel dem Tischler unter uns auf, dass ein Zollstock 2000 Millimeter aufweist, und wir gleichzeitig unaufhaltsam auf das Jahr 2000 zusteuern. Dies müsse man doch sinnig verknüpfen“, sagte er unter Freunden. Mit dem 1999 herausgebrachten „Historischen Zollstock“ – 2000 Jahre Geschichte am laufenden Meter – war der Frankfurter Nonbook-Verlag geboren. Er macht laut Eigenbeschreibung aus Einfällen passende Objekte.

Das erste Spiel folgte 2000: **Memoleum**, ein Memospiel aus

Linoleum mit Originalmustern aus den 1920er Jahren. Ähnlich originelle Ideen brachten MeterMorphosen seither mehrere, vor allem Designpreise ein. Denn Design und top Material sind dem Team bei ihren Geschenkobjekten und Spielen wichtig. Nehmen wir das Memo **Die Wände haben Ohren**: Redensarten wurden in Illustrationen umgesetzt und die Schachtel als Haus mit abnehmbarem Dach. Oder **Fuchs und Hase**, ein Flächen-Suchspiel, das buchstäblich hintergründig ist. Da sind Kärtchenteile ausgestanzt und nun beginnt die Suche nach dem passenden Hintergrund für das Loch.



Das gilt auch für **Ta Yu**, ein Legespiel für zwei Personen von Niek Neuwahl, das Kosmos mit extravaganten Spielsteinen

ausstattet. Kosmos legt es 2006 noch einmal günstiger auf, 2008 dann Goliath.

Amigo bringt eine abgespeckte Version des Wizard of the Coasts-Spiels **Robo Rally** aus den USA heraus, wo es bereits seit fünf Jahren Kultstatus genießt. Und im Bereich der Kinderspiele gelingt dem Verlag ein großer Wurf mit **Regenbogenschlange**, das bis heute im Programm ist.

Unter wie vielen Namen und mit wie vielen verschiedenen Charakteren uns schon **S.O.S. Affenalarm** untergekommen ist, haben wir irgendwann aufgehört zu zählen. Vor 25 Jahren schlug die Geburtsstunde des Geschicklichkeitsspiels.



## Was für ein Jahr!

2004 hat sich so viel Bemerkenswertes getan im Spielbereich, wie selten in einem Jahr. Gehen wir exemplarisch und ohne Anspruch auf Vollständigkeit einige Stationen von A bis Z durch. Von **Abacadabra** bis **Zug um Zug**.

An das Memo **Abacadabra** von Heinz Meister werden sich die wenigsten erinnern. Allerdings markiert seine Präsentation auf der Spielwarenmesse in Nürnberg auch den Markteintritt von Huch, damals noch Huch & friends. Das Merkspiel stammte nämlich von einem dieser „friends“, dem griechischen Verlag Chelona. Wie und warum hier ganz unterschiedliche Charaktere zusammentrafen und 2004 das Huch-„Imperium“ begründeten, dazu mehr an gesonderter Stelle.

Bei dem bis dahin in Spielerkreisen wenig bekannten Verlag Moses erschien ein Ratespiel, von dem damals niemand ahnen konnte, welche Erfolgsgeschichte damit einmal geschrieben werden wird: **Black Stories** ☑. Gemeinsam zu raten und zu diskutieren, unter welchen eigenartigen Umständen jemand zu Tode gekommen sein könnte,



stellte ein völlig neues Format dar. Es folgten allein im Familien- und Erwachsenensegment bis heute über 80 thematische Ausgaben, Brettspiele und andere Ableger, dazu nach demselben Prinzip eigene Reihen für Kinder und Jugendliche.

Es ist eines der erfolgreichsten Spiele von Reiner Knizia: **Einfach genial** ☑. In Deutschland „nur“ nominiert zum Spiel des Jahres, heimste das genial einfache Legespiel international zahlreiche Auszeichnungen ein.

Kein One-hit-Wonder, wie man ursprünglich annahm, wurde die Idee des Luxemburgers Jaques Zeimet, ungeliebte Schädlinge zum Gegenstand des aufreibenden Zusammenspiels zu nehmen. **Kakerlakenpoker** war der Beginn einer Reihe mit mehr als einem halben Dutzend Spiele mit enormen Verwirrungspotenzial. Wobei die namensgebenden **Kakerlaken** mit Vorliebe in der Küche auftauchen. Wo sonst.

Mit bunten **Holzklötzen** spielen schon Kinder gerne. Wenn dabei noch auf Tempo bestimmte Formen gebildet werden müssen, dann sind wir im Famili-



enspielbereich und unweigerlich bei **Make 'n' Break** ☑️ angelangt. Für Ravensburger ein Glücksgriff. Zahlreiche Varianten folgten, bei **Make 'n' Break – Around the World** sollen seit diesem Herbst mit den **Klötzen** bekannte **Sehenswürdigkeiten** nachgestellt werden.

Provokant war dieses Spiel, als es Amigo 2004 vorstellte. Bei **Privacy** ☑️ geht es auch darum, Intimes aus seinen Beziehungen preis zu geben. Angesichts des Tsunamis an Schlüpfrig- und Hemmungslosigkeiten, der den Partyspielmarkt heute überflutet, mutet das Spiel von 2004 heute richtig harmlos an.

Suchen und Hoffen, **Saboteur** ☑️ charakterisieren. Bei diesem Kartenlegespiel tasten wir uns Karte für Karte in **Bergwerksstollen** vor, wobei mit getrennten und vor allem geheimen Rollen gespielt wird. In mehreren Ländern schlägt dieses Spiel als Lizenz von Amigo sogar **Wizard**.

Selten kommt es vor, dass ein Verleger ein eigenes Spiel unter einem Pseudonym herausbringt. Hinter Michael Tummelhofer steckte Bernd Brunnhofer, Chef



und einer der Gründer von Hans im Glück, wo **Sankt Petersburg** ☑️ erschienen ist und bis nach Japan bei zahlreichen Rankings und Juryentscheidungen vorne mitmischte. Tatsächlich sind die Wechselwirkungen in diesem sehr taktischen Entwicklungsspiel beispielhaft gut gelungen, das Potenzial an **Handwerkern**, **Bauten** und **Adligen** in Kapital und Punkte umzusetzen.

Schnapp dir eine **Socke**, besser noch ein **Sockenpaar**! Das Problem, das schon Vierjährige meistern wollen: Die **Socken** bei **Socken zocken** wurden vom **Sockenmonster** alle auf einen großen Haufen geworfen und sehen sich mit ihren farbigen **Streifen**, **Bündchen** und **Fersen** unheimlich ähnlich. Das Suchspiel von Michael Schacht ist mittlerweile ein Klassiker.

Wer ist nicht gerne ein Genussmensch oder ein Experte auf seinem Gebiet und bringt gegenüber Gleichgesinnten sein Wissen zur Geltung? Huch stellte bis 2017 dafür rund 15 Wissensspiele zusammen, bei denen es unter anderem um den Garten, um Kaffee oder auch das Automobil oder Spiele ging. Den Anfang machte 2004 **Welt der Weine**.

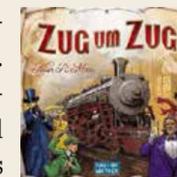


## Huch (& friends)

Hermann Hutter ist Vollblut-Händler für Büroeinrichtungen, als er 2002 das Angebot bekommt beim Spieleverlag Zoch einzusteigen. Hutter leckt Blut für das ihm anfangs fremde Metier und entwickelt Ideen. Gemeinsam mit Klaus Zoch und Albrecht Werstein wird 2004 die Marke Huch & friends gegründet und als Vertriebsgesellschaft Hutter Trade: So sollen einerseits eigene Spielideen umgesetzt werden, die nicht zu Zoch passen, andererseits Spiele anderer (ausländischer) Verlage wie Chelona, Tilsit, Ystari nach Deutschland gebracht werden.

Heute – 14 Jahre nach dem Verkauf von Zoch an die Simba-Dickie-Group – sind unter dem Vertriebsdach von Hutter Trade zwei Dutzend Verlage vertreten, allein unter der eigenen Marke Huch sind seit den Anfängen über 500 Spiele erschienen und der ehemalige Branchenfremde Hermann Hutter ist Sprecher der Spieleverlage.

Zweimal holte Alan R. Moon die Auszeichnung Spiel des Jahres. Sechs Jahre nach **Elfenland** ☑️ gelang es ihm mit **Zug um Zug** ☑️ erneut. Daraus hat sich ein eigenes Spieleuniversum entwickelt, mit vielen Länderausgaben als direkte Ableger, mit Vereinfachungen und zuletzt mit einem komplexen Historie namens **Zug um Zug Legacy – Legenden des Westens**. Dass die Jury 20 Jahre nach einem Original ein solches Epos für das Kennerspiel des Jahres 2024 nominierte, auch das ist bemerkenswert.



### ... und außerdem

Erfolgreiche Bücher verlocken Verlage, daraus auch Spiele zu machen. 2004 erschienen erste Spiele zu gleich zwei Kinderbuch-Reihen: Bei Copperrath zu **Prinzessin Lillifee** und bei Kosmos zu **Sternenschweif**.

Um im Kinderspielbereich zu bleiben: Sechs **Wimmelbilder**, die Geschichten aus dem Alltagsleben erzählen, bilden die Grundlage für die Spielesammlung **Sprechdachs** bei Zoch, die den Wortschatz erweitern und das Sprachgefühl fördern soll.

Aldung startet die Kommunikationsspiel-Reihe **Teamwork**.

Neue Verlage stellen sich 2004 erstmals vor. Unter anderem Krimi total und Iello.

Im Herbst 2004 erschien bei Zoch **Niagara**. Das Schiebe- und Sammelspiel erhielt im Jahr darauf den roten Pöppel.

### Einige Meilensteine bei Huch & Co

**2005** **Ausgerechnet Buxtehude** erscheint und bekommt im Laufe der folgenden Jahre mehrere länderbezogene Adaptionen

**2006** Zwei Jahre nach Gründung, gelingt es Ystari-Vertrieb mit **Caylus** ein erster Titelgewinn: Es wird mit dem Deutschen Spielepreis ausgezeichnet

**2007** Mit **Beppo der Bock** holt sich Huch zusammen mit Oberschwäbische Magnetspiele den Titel Kinderspiel des Jahres 2007

**2009** Mit **Fauna** ☑️ tritt Friedemann Friese aus dem gewohnten Terrain seines eigenen Verlags 2F. Er und Huch dürfen sich über den bis heute anhaltenden Erfolg freuen

**2009** Vormals bei F.X. Schmid, setzt Huch das Konzept und den Erfolg von **Haste Worte?** ☑️ in verschiedenen Versionen fort

**2017** Der Markenname wird auf Huch verkürzt

**2019** Der Internet-Hype **What Do You Meme?** aus den USA erreicht Deutschland und wird zum Huch-Bestseller

# 10

## GEBURTSTAGSKINDER

10 Jahre

### Istanbul

**Istanbul** ist ein strategischer Leckerbissen für Spieler, die in den Orient und seinen Gebräuchen eintauchen wollen. Da haben die *Kaufleute* auf dem *Basar* ihre *Gehilfen*, doch eigentlich sind sie von diesen abhängig. *Waren* werden verkauft, was *Rubine* bringt und ohne *Rubine* kommt man nicht in den *Sultanspalast*, was dem Spielziel entspricht. Rüdiger Dorns Spiel wurde 2014 Kennerspiel des Jahres. Aus der Begründung: „Istanbul‘ simuliert das geschäftige Treiben auf einem Basar so effektiv und vielseitig, wie Spieler es sich nur wünschen können. Wie auf einem echten orientalischen Markt hetzen die Kaufleute umher, um schneller als

die Konkurrenz zu sein. Aber bloß nicht den Überblick verlieren! Dabei hilft ihnen der originelle Turm aus Händler- und Gehilfenscheiben, der diesem erfreulich flotten

Strategiespiel einen faszinierenden Zugmechanismus verleiht.“ Später kamen zwei Erweiterungen dazu und 2017 die Version **Istanbul – Das Würfelspiel** .



Bei **Istanbul** stellen sich die Spieler jedes Mal das variable Spielfeld neu zusammen. Was bleibt: Sie sollten den Überblick bewahren!



### Machi Koro

Der gute Ruf ilte dem Spiel aus Japan schon voraus, als es Kosmos im Herbst 2024 in Deutschland vorstellte: Würfeln, kassieren, investieren. Städtebau einmal anders, nämlich mit Karten. Werden neue *Gebäude* errichtet, bringen sie die nötigen Einnahmen. Doch soll man seine Investitionen lieber verteilen oder alles auf wenige Bauprojekte setzen? Der *Bahnhof* muss gebaut werden ... und der

*Fernsehturm*. Je mehr man baut, umso höher ist das mögliche Einkommen. So entsteht nach und nach vor jedem Spieler die eigene *Stadt*. Entscheidend bei **Machi Koro**  ist, wer als Erster seine vier *Großprojekte* baut. Denn dieser Spieler gewinnt.

Der Materialaufwand ist gering, der Spielspaß groß, schrieb spielwiese.at. Durch seine klare Struktur sei es rasch begriffen, der Mechanismus erklärt sich aufbauend fast von selbst, weil es erst später an die Feinheiten geht.

### Piraterie I: Skull King

**Skull King**  gehört in die Kategorie der Stiche-raten-Spiele. ist Das bekannteste bzw. erfolgreichste Kartenspiel dieser Art ist **Wizard**  von Amigo. **Skull King** setzt dem noch eins drauf. Es ist ein völlig eigenständiges Spiel. Zum Anzeigen, wie viele Stiche man machen wird, strecken alle die Faust in die Mitte und auf Kommando mehr oder weniger Finger aus. Auch hier ist es meist leichter, einem Stich auszuweichen, also eine niedrige Anzahl an Stichen zu erzielen als eine höhere. Bei diesem Spiel kommt dazu eigenen *Escape-Karten* eine besondere Rolle zu. Wer sie ausspielt, wird den Stich niemals erhalten, es sei denn, alle spielen eine *Escape-Karte* aus. Am anderen Ende der Fahnenstange sticht der *Skull King* alles, es sei denn, er erliegt den Reizen der *Meerjungfrau* im selben Stich. Auch *Piraten* sind nur Menschen.

Dieses höchst vergnügliche Kartenspiel erschien bei Schmidt. 2024 gingen die Rechte an Ravensburger über.

### Piraterie II: Port Royal

Auch bei diesem Spiel geht es um Unwägbarkeiten, der Mechanismus ist jedoch ein ganz anderer. Hier geht es darum sein Glück herauszufordern. Pech ist, wenn man zu gierig wird und für die sogenannten *Hafenanlage* die falsche Karte aufdeckt – nämlich ein zweites *Schiff* einer Art, die schon zuvor aufgedeckt wurde. *Schiffe* bringen *Geld*, das dringend benötigt wird, aufgedeckte *Personen* verleihen bestimmte Fähigkeiten, zeigen aber auch *Einflusspunkte*, um die es am Ende der Kaperfahrt geht.

Bei dem Spiel des Österreichers Alexander Pfister ist Weiterdenken gefordert. Es geht nicht nur ums Sammeln von irgendwelchen Gütern, wie anderswo, sondern um das geschickte Kombinieren von Karten und ihren Möglichkeiten. spielwiese.at zog



nach dem Testen das Fazit: **Port Royal**  ist ein Spiel, das Gelegenheitsspieler nicht überfordert, gleichzeitig auch Tiefe besitzt, damit es anspruchsvolleren Spielern Spaß macht.



#### Vor 10 Jahren

Viel kommt in diesem Jahr aus dem frankophonen Teil Europas. Nehmen wir zwei prominente Beispiele. **Colt Express** aus dem Verlag Ludonaut wird im Herbst auf der Spielmesse in Essen vorgestellt und überzeugt einige Monate später die Jury Spiel des Jahres (für 2015). Auch der Verlag Space Cowboys ist trotz des englischen Namens französisch, war erst im Jahr zuvor gegründet worden und legte mit **Splendor**  ein vielbeachtetes Setz- und Sammelspiel vor, das über einen ausgeklügelten Mechanismus verfügt, die geforderten Karten zu sammeln.

Dass aber auch Deutsche sich mit Frankreich auskennen, stellte Reiner Stockhausen mit seinem strategischen Spiel **Orléans** unter Beweis. Immer möchte man mehr Aktionen ausführen als man kann und der Wege, die zum Ziel führen, gibt es viele. Die Kunst bei diesem mittelalterlichen Treiben besteht darin, aus den verschiedenen Spiellementen eine Kombination zu wählen, die am besten zur eigenen Strategie passt.

Der Verlag Histogames rekapitulierte die Geschichte des geteilten Deutschland, von der Luftbrücke bis zum Mauerfall, in dem Entwicklungsspiel **Wir sind das Volk**.



Um ganz etwas anderes ging es bei **Talo** , erschienen bei Drei Hasen in der Abendsonne (oben). Vordergründig werden hier verschiedene lange *Holzstäbe* übereinander in die Höhe gebaut. Dabei war es ursprünglich als mathematisches Lernspiel erfunden worden.

# Spielfläche im Bratwurstland



Gleich geht's los und nur für Fachpublikum: Warten auf das Öffnen der Eingangskontrolle.

Auch ein Jubiläum, das allerdings wegen eines zweijährigen Unterbruchs – da war doch was – für keinen glatten Jahreszahlenglanz taugte: Dieses Jahr wurde die Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg jedenfalls das 50. Mal auf dem Messegelände im südlichen Stadtteil Langwasser durchgeführt.

Da war doch was ... eine Pandemie. Doch kein Schaden ohne Nutzen, sagte Oma schon immer. Die Pandemie fiel zufällig mit dem Generationenwechsel im Vorstand zusammen. So fiel es dem neuen irgendwie leichter, 2023 ein paar alte Dinge wegzulassen, weil der Mensch a) vergesslich ist und b) gerade andere

Sorgen hatte, und mit neuen Ideen den Neustart anzugehen. Vorstandssprecher Christian Ulrich gibt sich im spielwiese.at-Gespräch auch im Jahr II nach der Zwangspause zufrieden und optimistisch, an alte Erfolgszeiten anzuknüpfen (siehe Statements ab Seite 108). „Die Spielzeugmesse“, wie sie



Spielwarenmesse global: Eine ganze Halle für kleine chinesische Anbieter von Produkten und Dienstleistungen.

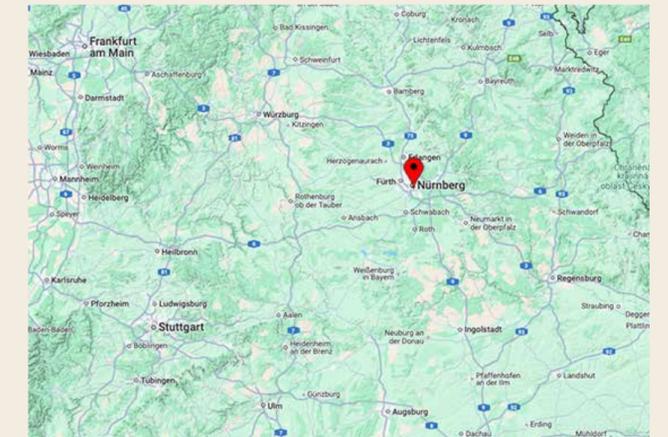


Irgendwelche Promis werden immer eingespannt. Hier war es Elton bei der Präsentation eines Partyspiels.

die Einheimischen mit fränkischem Zungenschlag nennen, ist eine Institution, die bei Otto Normalverbraucher Begehrlichkeiten weckt. Da möchte man mal rein. Es ist alles bunt, aber zum Ausprobieren gibt es so gut wie nichts. Spiele, zum Beispiel, werden mit einstudierten Sätzen mit ein paar Trigger-Wörter darin erklärt. So schaut's aus.

Und das Zutrittsregime war und ist streng. Fachpublikum only! Man staunt, über welche „Umwege“ der eine und andere das erste Mal auf die Spielwarenmesse gelangte. Johann Rüttinger, heute als Spieleverleger (Drei Hasen in der Abendsonne) auf der Spielwarenmesse vertreten und zufällig in der Nachbarschaft des heutigen Messegeländes

aufgewachsen, kam hinein, weil er mit seiner Werbeagentur damals Noris betreute: „Für Noris haben wir den ganzen Messestand gestaltet, geklebt und so, alles noch ohne Epson-Drucker. Und alles war schweinetueer!“ Uwe Mölter, langjähriger Spiellemacher bei Amigo und im Unruhestand heute Konsulent bei Queen Games, war 1978 das erste



Nürnberg ist die Hauptstadt Frankens. Wenn es denn ein Land Franken gäbe. Tut es nicht und deshalb blicken die Franken gerne etwas abschätzig auf die bayerische Hauptstadt München. Nach München ist Nürnberg die größte Stadt in Bayern. Bei der Volkszählung zum Jahreswechsel waren es 526.091 Einwohner. Die ersten siedelten sich hier um 850 an. Anreise: Flughafen, Autobahnkreuze, ICE-Knotenpunkt – alles da. Bekannt ist die Stadt vor allem für die Nürnberger Rostbratwurst, die stattliche Burg, den Christkindlesmarkt, die Spielwarenmesse, aber auch für die hier geschriebenen dunklen Kapitel der Naziherrschaft samt den Nürnberger Prozessen als Folge. Albrecht Dürer war von hier, der Dichter Hans Sachs, der Industrielle Max Grundig, Ministerpräsident Markus Söder ... und Schauspielerin Sandra Bullock wuchs in Nürnberg auf, ihre Mutter trat nämlich hier am Staatstheater auf. Neben der Spielwarenmesse sind in Nürnberg auch das weltweit renommierte Spielzeugmuseum und das Haus des Spiels mit dem Deutschen Spielearchiv angesiedelt und die Stadt liegt an der Deutschen Spielzeugstraße.

## Mythos Nürnberg: Vom ersten Mal

Der Traum unzähliger Spielefans ist es, einmal in die heiligen Hallen der Spielwarenmesse in Nürnberg vorzustößen. Die meisten von ihnen würden enttäuscht sein. Es gibt viel zu sehen, aber ausprobieren und so ... Fehlanzeige. Auch prominente Messeprofis hatten anfangs eine ganz andere Vorstellung davon, was sie auf dieser Messe erwartet. Wir lassen sie mit ihren Anekdoten und Eindrücken zu Wort kommen.

**Klaus-Jürgen Wrede**, Spieleautor (**Carcassonne** u.a.): „Das Jahr weiß ich nicht mehr genau, aber es war einige Zeit vor **Carcassonne**. Ich war schon als Autor unterwegs und habe mich ein bisschen umgesehen. Es war jedenfalls anders, als ich es erwartet hatte. Ich kannte bereits die Messe in Essen und dachte, das ist so ähnlich, nur dass es halt auch noch Eisenbahnen gibt. Ich war dann fast ein bisschen geschockt, dass da die ganzen Leute mit Taschen und Anzügen herumliefen und gar nicht gespielt wurde! Es war alles so Business und das mag ich eigentlich nicht so. Das weiß ich noch, dass ich mich nicht so wohl gefühlt habe in Nürnberg. Mittlerweile habe ich mich daran gewöhnt und weiß es als Autor auch zu schätzen, dass es hier so viel ruhiger ist als in Essen.“



**Willi Weber**, Spieleerklärer und Jurymitglied Graf Ludo: „Mein erstes Mal, 1999, da habe ich noch bei Amigo Spiele erklärt, das waren **Robin Hood** und **Union Pacific**. Ich erinnere mich daran, das war ein ganz, ganz kleiner Stand in der Frankenhalle, da wo heute die Chinawelt ist. Und alle zehn Minuten ist geräuschtechnisch ein Zug durch unseren Stand gefahren, in einer Riesen Lautstärke, als Werbung für **Union Pacific**.“



**Axel Kaldenhoven**, CEO Schmidt Spiele und Aufsichtsratsvorsitzender der Spielwarenmesse: „Mein erstes Mal Messe in Nürnberg war 1995 in der Atriumhalle (heute 11) und wir hatten von Schmidt einen doppelstöckigen Stand. Und mein erster Gedanke war: Oje, wie komme ich hier vom 1. Stock raus, wenn es mal brennt!? An diese Sorge erinnere ich mich noch. Inzwischen bin ich dazu übergegangen hier im Obergeschoss lieber ein bisschen größer zu bauen als doppeltagig, damit wir auch mehr Platz für die Leute hier haben.“



**Jens-Peter Schliemann**, Spieleautor und Gewinner des Kinderspiel des Jahres 2022 **Zauberberg**: „Über einen Freund, dessen Vater irgendwas mit Tiffany-Lampen zu tun hatte und der uns

Mal auf der Messe, weil ein kleiner, längst vergessener Ein-Mann-Spieleverlag dem jungen Uniabsolventen den Deal vorschlug: Okay, wenn du mir ein bisschen hilfst, nehme ich dich mit. Auch Spieleautor Jens-Peter Schliemann kam als Helfer für einen Freund, „dessen Vater irgendwas mit Tiffany-Lampen zu tun hatte und uns Tickets besorgt hatte“, aufs Messegelände.

Für Spieleautoren ist es schon lange viel einfacher geworden, die Leitmesse zu besuchen. Die Spielwarenmesse kooperiert mit einer Vielzahl an Verbänden und Institutionen, darunter die Spieleautoren-Zunft SAZ, die auch am „Spiele-Café“ vertreten ist, einem relativ ruhigen Treffpunkt im lauten Trubel der Messe. Und seit dem Vorjahr wird am Messe-Freitag ein sonst leerstehender Teil mit einer eigenen „Spielerfindermesse“ bespielt, wo (Nachwuchs-)Autoren ihre Ideen den ohnehin auf der Spielwarenmesse anwesenden Spielredakteuren der großen und kleinen Verlage zeigen können. Gesellschaftsspiele machen nur einen kleinen Teil Messe aus und sind auf eine von 16, teils mehrstöckigen Hallen konzentriert.

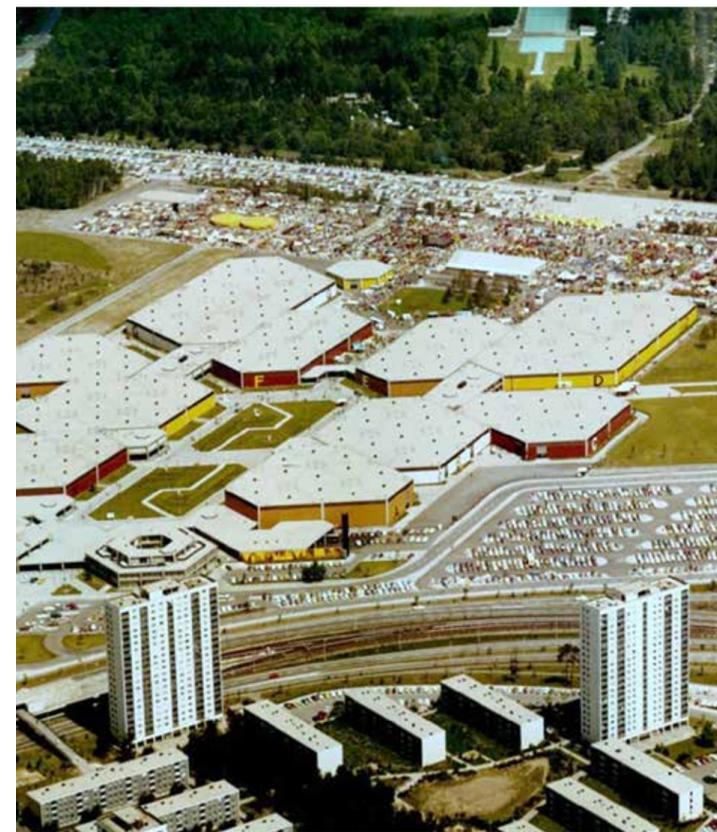
Was gibt es sonst zu sehen? Plüsch, Holzspielzeug, Kreatives Gestalten, Aktionsspielzeug, Outdoor-Spielwaren, Mo-



2023 führte die Spielwarenmesse erstmals eine eigene Spielerfindermesse durch. 2025 soll sie internationalisiert werden.

dellbau, Modelleisenbahn, elektronisches Spielzeug, Lernspielzeug, Feuerwerk, Karneval, um nur die wichtigsten Produktgruppen zu nennen. Im Vergleich zu diesen geben die Spielverlage ein sehr übersichtliches Bild ab. Sie sind eine kompakte Gruppe und bei den allermeisten Brett- und Kartenspielen braucht es im Gegensatz zu manch anderem Messeauftritt ja auch mehr Hirn als Stimme. In den Hallen 11.0 und 11.1 ist der Lärmpegel meist geringer als anderswo im weitläufigen Nürnberger Messegelände.

Ihre Rolle als Leitmesse der weltweiten Spielzeugindustrie bekam die Spielwarenmesse ungewollt zu spüren, als Anfang 1991 die



1973 wurde das neue Messegelände mit zehn Hallen am Stadtrand mit der hierher übersiedelten Spielwarenmesse eröffnet.



Tickets besorgt hatte. Irgendwie kam ich da mit rein. Vermutlich habe ich nur geguckt. Ich weiß noch, dass ich erschlagen war von dem allem. Genauer kann ich es von der Messe ‚Spiel‘ in Essen sagen. Das war Herbst 1992. Ich wusste, dass ich Spieleautor werden wollte und habe den SAZ-Stand entdeckt (Spieleautorenzunft, Anm.), bin dann wieder rumgelaufen, dann ist mir wieder eine Frage eingefallen und bin wieder zurück zum SAZ-Stand. Dann Nürnberg im Jahr darauf, 1993. Ich hatte ein Spiel entwickelt und musste dann feststellen, das gab es schon in der Art. Ich habe mich auf der Messe eher ein bisschen orientiert und bin nicht direkt auf die Verlage zugegangen. Ich studierte damals noch Mathe und war eher so als Elfenbeintürmchen unterwegs.“

**Georg Wild**, Spielredakteur: „Als ich das erste Mal hier auf der Messe war, das müsste 2001 gewesen sein. Als ich bei Hans im Glück angefangen hatte, bin ich die ersten Jahre gar nicht mit auf die Messe, was im Nachhinein schade ist. Denn seither bin ich ein Messe-Fan. Das Bild, das ich vorher von der Messe hatte, war ein anderes, aber was sich bei mir von meinen ersten Malen eingepreßt hat, waren diese Tage nach dem Wochenende, wo du zwar am Stand warst, das war irgendwie nett zu schauen, wer kommt jetzt da eigentlich noch vorbei (Die Spielwarenmesse dauerte früher bis Dienstag, dann bis Montag, dieses Jahr ist bereits am Samstagabend Schluss, Anm.).“



**Tom Werneck**, Urgestein der Spieleszene und Mitbegründer des Vereins Spiel des Jahres. Erst ist einer der wenigen, die schon die Messe besuchten, als sie noch in der Innenstadt stattfand: „Es war, für mich überraschend, Chaos ... ein völliger Verhauf. Das war noch in der Stadt, in einem dreistöckigen Gebäude, wie es treppauf, treppab ging. Das war damals noch so was von herrlich unprofessionell, dass man sich gar nicht vorstellen konnte, dass da mal eine internationale bedeutsame Leitmesse werden wird. Nach dem Umzug waren dann endlich mal Hallen da, die waren sechseckig, man konnte sich nicht orientieren. Du bist immer in die falsche Richtung gelaufen! Zumindest war der Übergang von einer gebastelten, sehr improvisierten Ausstellung zu einer professionellen Messe sehr deutlich. Das war auch der Zeitpunkt, von wo es aus dem Sprung in dieselbe Richtung gegangen war. Aber begleitet um Jahre von grauenhaftester Platznot, denn außerhalb der Hallen waren irgendwelche Leichtbauhallen, wo man im Matsch oder über irgendwelche Bretter, die über Wasser gelegt wurden, um in die Hallen zu kommen. Dort war's zugig und kalt – es war völlig ungeordnet – man musste sich die Mühe machen, das abzulaufen, aber da hat man immer wieder dazwischen irgendwelche Perlen gefunden.“



## Messevorstand Christian Ulrich über ...

...die Spielefinder-Messe am Messe-Freitag: „Es funktioniert und wir würden es gerne auch internationalisieren. Deswegen sind wir gerade in sehr vielen Kontakten mit Verbänden und gehen Kooperationen in verschiedensten Länder ein, wo wir versuchen, noch die Szene aus anderen Ländern einzubeziehen. Weil wir wissen, es gibt oft wirklich eine ausgeprägte Spielefinder-Szene, aber oft keine Plattform, wo man sich austauschen und treffen kann. Und dafür würde sich die Spielwarenmesse eben ganz gut anbieten.“

... die Corona-Folgen für die Messe: „Wir hatten in 2023 die erste Nach-Corona-Veranstaltung. Da ist jeder mit gemischten Gefühlen reingegangen, weil man nicht wusste, wie startet man jetzt wieder neu oder setzt man mehr auf digitale Veranstaltungen. Und da sind wir damals schon bei den Besuchern bei, ich glaube, 92 Prozent gelandet von der Zahl, die wir vorher hatten, also vor Corona. Insofern, der Start war schon mal richtig gut für uns, aber trotzdem noch ein ganzes Stück entfernt von 2020 oder 2019, weil 2020 hat man auch schon so die ersten Anfänge von Corona bei uns gespürt. Naja, und jetzt pirschen wir uns langsam wieder ran an den Vor-Corona-Zustand. Also 2024 war noch mal ein Stück größer als 2023 und 2025 gehen wir davon aus, setzen wir noch mal ein bisschen drauf. Wir werden noch nicht ganz rankommen an das Vor-Corona-Niveau, aber zumindest geht es in die richtige Richtung.“

... immer mehr Rahmenprogramm und Vortragsfokus auf die sogenannten Kidults: „Zum Teil specken wir auch wieder ab. Dieses Thema Kidults ist uns ein enorm wichtiges. Deswegen sind wir von den drei auf zwei Trends gegangen. Und das Kidults-Thema wird eigentlich eins sein, bei dem wir denken, das wird uns jetzt dauerhaft begleiten.“

Und insofern sind diese Sonderschauen auch wirklich dazu da, dass man dem Händler sagt, seht her, es ist ein Thema, wir haben einen Haufen Produkte dazu bei uns auf der Veranstaltung, aber es reicht halt nicht, die Produkte zu haben. Man muss schon auch umdenken können. Man muss auch die Zielgruppe entspre-



### Zeittafel: Von 1950 bis heute

Im März 1950 fand auf einer Fläche von 3000 m<sup>2</sup> die erste „Deutsche Spielwaren Fachmesse“ in der Innenstadt von Nürnberg statt. Es kamen 350 Aussteller und 4000 Besucher – für damalige Begriffe ein Riesenerfolg.

Bis dahin war Leipzig der Treffpunkt der Spielzeugindustrie. Da die namhaftesten Firmen allerdings im Süden Deutschlands und hier wiederum im Raum Nürnberg und Fürth saßen, wollten sie „ihre“ Messe hierher verlagern.

46 Spielwarenhersteller gründeten nach der erfolgreichen Premiere eine Genossenschaft, die fortan die Spielwarenmesse organisieren sollte. Heute sind es rund 100 Genossenschafter.

1953 war die erste eigene Messehalle gebaut.

1958 waren erstmals 60 ausländische Aussteller dabei und die nun in Internationale Spielwarenmesse umgetaufte Veranstaltung platzierte von Jahr zu Jahr immer mehr aus den Nähten.

1970 beschloss die Stadt mit den Stimmen aller Parteien, am Stadtrand ein neues Messezentrum zu bauen.

1973 wurde es eröffnet: 1563 Aussteller aus 34 Ländern beteiligten sich an der ersten Spielwarenmesse dort auf 72.000 m<sup>2</sup> Ausstellungsfläche.

Heute stehen 16 Ausstellungshallen mit insgesamt über 180.000 m<sup>2</sup> Brutto-Ausstellungsfläche sowie drei Convention Center für bis zu 13.000 Kongressteilnehmer zur Verfügung.

2021 und 2022 mussten wegen Corona die „physischen“ Messen abgesagt werden.

2022 übernahm die Spielwarenmesse den Friedhelm Merz Verlag und damit die Durchführung der „Spiel“ in Essen, der weltgrößten Messe für Gesellschaftsspiele.

Alliierten Saddam Husseins Irak angriffen und das von ihm annektierte Kuwait befreiten. Durch den Zweiten Golfkrieg geriet sie zur Ausnahmestelle, erinnert sich spielwiese.at-Herausgeber Arno Miller: „Aus Angst vor Anschlägen auf die Messe und ihre Aussteller aus den am Krieg beteiligten Ländern waren im Freien Zelte aufgestellt worden, in denen Taschen und Gepäck untersucht und dann auch dort gelagert wurden. Weit weg von den Hallen, falls eine Bombe hochgeht. Da musste jeder durch, der auf der Messe zu tun hatte. Amerikanische Hersteller wie Mattel oder Hasbro hatten bewaffnete Security-Mitarbeiter an

Auf der Spielwarenmesse, immer Ende Jänner/Anfang Februar, zeigen die Verlage dem Fachpublikum auch Spiele, von denen viele erst im Herbst produziert sein werden.

den Eingängen zu ihren Ständen. Gespenstisch und ungemütlich.“

So etwas wünscht sich niemand, am allerwenigsten ein Messeveranstalter. Er will für sichere, ruhige, aber geschäftige Atmosphäre sorgen. 2354 Aussteller aus 68 Ländern hatten dieses Jahr 165.000 m<sup>2</sup> Fläche belegt und 57.000 Fachbesucher aus 125 Ländern kamen. 2025 sollen es ein bisschen mehr werden. Dazu wurde nicht nur ein Kooperationsvertrag mit Turkish Airlines geschlossen, der Airline, die 120 und damit weltweit am meisten Länder anfliegt. Es wird im nächsten Jahr auch die Hallenbelegung ein Stück

chend ansprechen, im Laden und auch über die Kommunikationsmedien.“

... Messezugang für Spielefans bei einem „Open Day“ wie schon für Modelleisenbahner?: „Nein. Ganz ehrlich, dazu haben wir ja die wunderbare ‚Spiel‘ in Essen, über die wir sehr glücklich sind. Da haben wir mehrere Open Days.“

... ein Fazit nach der zweiten „Spiel Essen“ als neuer Eigentümer und Veranstalter: „Wir könnten nicht glücklicher sein, um ehrlich zu sein. Also die einzigen Probleme, die wir haben, sind in Führungszeichen Luxusprobleme, nämlich, dass wir schon an die Kapazitätsgrenzen hart herangehen. Sie haben es ja mitgekriegt, wir waren ja an jedem Tag ausverkauft. Und da müssen wir uns natürlich überlegen, wie können wir das ein bisschen entzerren. Gibt es da auf dem Gelände noch entsprechende Möglichkeiten, dass wir die Kapazität noch erweitern?“

Wir haben wirklich ein super Team. Und das sage ich jetzt nicht nur einfach, weil man das immer gern sagt über das Team, sondern weil das selber tatsächlich alles Spielverrückte sind. Also das sind genau die Leute, die sie auch als Zielgruppe ansprechen.“



Christian Ulrich ist seit 2021 im Vorstand der Spielwarenmesse eG und deren Sprecher. Seit seinem Einstieg 2007 war er als Director Marketing für die Markenführung, die weltweite Vermarktung aller Messen und Veranstaltungen sowie für die Konzeption der Sonderschauen und der Events zuständig.

weit neu aufgeteilt, wie Vorstandssprecher Christian Ulrich ankündigt. Die Halle 8 bleibt zugunsten der neuen und erstmals für die Spielwarenmesse genutzten Halle 3C außen vor. Dort wird sich der Bereich „Lifestyle“ konzentrieren, der bisher eher als Hindernis im Eingangsbereich Mitte für Slalom sorgte. Outdoor-Aktivitäten werden in 7A zusammengefasst, wo nun für Aktionsflächen und Produktvorführungen der nötige Platz zur Verfügung steht. Spiele bleiben, wo sie sind, in der „Elfer“.

Ausstellern Standfläche für ihre Produkte zu verkaufen, genügt schon lange nicht mehr für eine Messe. Das Rahmenprogramm der Spielwarenmesse wird auch in Zukunft ein entscheidender Indikator dafür sein, ob Aussteller, Teilnehmer und Besucher den einen oder mehrere Messetage als Erfolg abspeichern. Das Toy Business Forum als Vortragsareal der Spielwarenmesse feiert 2025 seinen 20. Geburtstag. Hinzu kommen wieder die Kür des „ToyAward“ für besonderer Spielzeuge, oder bereits traditionell eine „New Product Gallery“. Immer ist, und 2025 ganz offiziell, Networking angesagt, wie auch am Eröffnungstag mit neuen Formaten und Foodtrucks zur Mittagszeit. Von Bedeutung wird in Zukunft nicht zuletzt sein,

welchen Stellenwert die klassischen und angeblich sozialen Medien der Spielwarenmesse beimessen. Auf der sogenannten Press Preview am Tag vor Messebeginn war zuletzt immer weniger los und sie wurde 2024 ganz gestrichen. Nächstes Jahr bekommen Aussteller die Möglichkeit, ihre Neuheiten in maximal drei Minuten vor der Presse zu „pitchen“, wie das neu deutsch heißt. Man muss abwarten, ob das für beide Seiten funktioniert. Für die Jungen schwer nachvollziehbar, wie wenige Neuheiten früher in Nürnberg vorgestellt wurden. Es sind erst einige Jahre her, als durchaus namhafte Hersteller noch Papierfotos auf A4 klebten und darunter ein paar Zeilen Information kopierten. Heute sind sogar USB-Sticks bereits retro. Und noch in den 90ern war die Neuheitenschau dergestalt, dass im Flur vor Halle 1 einfache Tische aneinander gereiht waren, auf denen die Firmen ihre Produkte zeigten. Wie auf einem Flohmarkt, nur eben mit neuen Dingen.

Das sei ganz ohne Wehmut erwähnt und vor allem an jene gerichtet, die davon träumen, einmal dieses vorgebliche Paradies Spielwarenmesse zu betreten. Es war auch früher nicht romantisch, kein Happening, sondern immer „Business“.

## Menschen '24

- Runde Geburts- und Jahrestage in diesem Jahr**
- 85** • David Parlett, britischer Spieleautor (**Hase und Igel**)
  - Tom Werneck, dt. Spielekritiker und -Autor
  - 80** • Nicolaas „Nik“ Neuwahl, holl.-italienischer Spieleautor (**Aztek**)
  - Max J. Kobbert, deutscher Spieleautor (**Das verrückte Labyrinth**)
  - Ernő Rubik, ung. Erfinder des **Zauberwürfels**
  - Helmut Walch, österreichischer Spieleautor (**Astrotime**)
  - 75** • Urs Hostettler, Schweizer Spieleautor (**Kreml, Anno Domini**)
  - 70** • Arno C. Hofer, österreichischer Spielekritiker und Spielveranstalter
  - Christian Wolf, Schweizer Spieleautor (**Schokohehexe**)
  - 65** • Stefanie Rohner, Schweizer Spieleautorin (**Schokohehexe**)
  - 60** • Franz Vohwinkel, deutscher Spieleillustrator (u.a. von **Wizard** und **6 nimmt!**)
  - Axel Kaldenhoven, langjähriger Geschäftsführer von Schmidt Spiele
  - Serge Laget, französischer Spieleautor (**Schatten über Camelot**)
  - Michael Schacht, deutscher Spieleautor (**Zooloretto**)
  - Harald Schrapers, dt. Spielekritiker und Vorsitzender des Vereins Spiel des Jahres e.V.
  - 40** • Moritz Brunnhofer, Verleger (Hans im Glück)
  - R.I.P.** • Am 25. Jänner hätte Harald Bilz († 2016) seinen 65. Geburtstag gefeiert. Er war Gründer und Geschäftsführer des Heidelberger Spielverlags
  - Gilbert Obermair († 2002), österreichischer Spielekritiker und Gründungsmitglied von Spiel des Jahres wäre am 28. Februar 90 geworden
  - Ulrich Kiesow (1997), Schöpfer von **Das Schwarze Auge**, hätte am 3. Juni seinen 75er gefeiert
  - Am 30. August wäre Rudi Hoffmann (1997), dt. Spieleautor (**Café International**) 100 Jahre alt geworden
  - Seinen 75. Geburtstag hätte am 15. November Ferdinand de Cassan, Organisator des Österreichischen Spielefests, feiern können

## Oktober 2024

1	Di
2	Mi
3	Do  Tag der deutschen Einheit
	 Spiel, Essen/Deutschland
4	Fr  Spiel, Essen/Deutschland
5	Sa  Spiel, Essen/Deutschland
6	So  Spiel, Essen/Deutschland
7	Mo
8	Di
9	Mi
10	Do
11	Fr
12	Sa
13	So
14	Mo
15	Di
16	Mi
17	Do
18	Fr

19	Sa
20	So
21	Mo
22	Di
23	Mi
24	Do
25	Fr
26	Sa  Nationalfeiertag
27	So  Ende der Sommerzeit
28	Mo
29	Di
30	Mi  Lucca Comics & Games, Lucca/Italien
31	Do  Reformationstag
	 Lucca Comics & Games, Lucca/Italien

## November 2024

1	Fr	Allerheiligen
		 Spieleversum, Linz/Österreich
		 Chemnitzer Spieletage, Chemnitz/Deutschland
		 Lucca Comics & Games, Lucca/Italien
2	Sa	 Spieleversum, Linz/Österreich
		 Chemnitzer Spieletage, Chemnitz/Deutschland
		 Paderborner Spieletage, Paderborn/Deutschland
		 Bonn spielt, Bonn/Deutschland
		 Dresden spielt, Dresden/Deutschland
		 Mannheim spielt, Mannheim/Deutschland
		 Lucca Comics & Games, Lucca/Italien
3	So	 Spieleversum, Linz/Österreich
		 Chemnitzer Spieletage, Chemnitz/Deutschland
		 Paderborner Spieletage, Paderborn/Deutschland
		 Bonn spielt, Bonn/Deutschland
		 Dresden spielt, Dresden/Deutschland
		 Baesweiler spielt, Bsesweiler/Deutschland
		 Mannheim spielt, Mannheim/Deutschland
		 Lucca Comics & Games, Lucca/Italien
4	Mo	
5	Di	
6	Mi	
7	Do	
8	Fr	 Spielwiesn, Augsburg/Deutschland



**2./3. November 2024**  
**Brückenforum Bonn**

- Free-Play Area
- Spielausleihe
- Spieleflohmarkt
- Erklärbären
- Turniere
- Ausstellung

**JETZT TICKET SICHERN UNTER**  
**www.bonn-spielt.com**




Das Spiele-Paradies.  
www.spielwiesn.de



08. - 10. Nov 24 Messe Augsburg

Nationale bzw. regionale Feiertage haben eine reduzierte Datumsfarbe  Messe  Spieletage & Co  Sonstiges Alle Angaben ohne Gewähr  
Auf spielwiese.at findest du auch Termine von lokalen Spielgruppen. Sie werden laufend aktualisiert

# SPIELPLATZ

Was, wann, wo und wer

9 Sa	■ Spielidee, Rostock/Deutschland ■ Spielwiesn, Augsburg/Deutschland ■ Spielwelt, Bielefeld/Deutschland ■ Bochumer Spieletag, Bochum/Deutschland
10 So	■ Spielidee, Rostock/Deutschland ■ Spielwiesn, Augsburg/Deutschland ■ Spielwelt, Bielefeld/Deutschland
11 Mo	
12 Di	
13 Mi	
14 Do	
15 Fr	 <p><b>... da spielt sich's ab!</b> <b>15. - 17. November 2024</b> <b>Kärntner Spieletage</b></p>
	■ Kärntner Spieletage, Villach/Österreich
16 Sa	■ Kärntner Spieletage, Villach/Österreich ■ Saarländisches Spiele-Festival, Mettlach/Deutschland ■ Klein Steinfurt spielt, Altenberge/Deutschland
17 So	■ Kärntner Spieletage, Villach/Österreich ■ Klein Steinfurt spielt, Altenberge/Deutschland
18 Mo	
19 Di	
20 Mi	
21 Do	■ Süddeutsche Spielmesse, Stuttgart/Deutschland
22 Fr	■ Süddeutsche Spielmesse, Stuttgart/Deutschland
23 Sa	■ Süddeutsche Spielmesse, Stuttgart/Deutschland
	 <p><b>FAMILY+ mit dem SPIELE FEST WIEN</b> 23. - 24. November 2024 MARX HALLE WIEN</p>
	■ Family+ mit Spielefest Wien, Wien/Österreich
24 So	■ Süddeutsche Spielmesse, Stuttgart/Deutschland ■ Family+ mit Spielefest Wien, Wien/Österreich ■ Eifel spielt, Simmerath/Deutschland
25 Mo	
26 Di	
27 Mi	
28 Do	
29 Fr	■ Spiel aktiv, Innsbruck/Österreich
30 Sa	■ Spiel aktiv, Innsbruck/Österreich

## Dezember 2024

1 So	■ Spiel aktiv, Innsbruck/Österreich
2 Mo	
3 Di	
4 Mi	
5 Do	
6 Fr	
7 Sa	
8 So	■ Mariä Himmelfahrt
9 Mo	
10 Di	
11 Mi	
12 Do	
13 Fr	
14 Sa	
15 So	
16 Mo	
17 Di	
18 Mi	
19 Do	



23. - 24. November 2024

### FAMILY plus SPIELEFEST WIEN

Die ehrwürdige Wiener MARX Halle wird für zwei Tage zum Spieleparadies für die ganze Familie. Klassiker und die Herbstneuheiten der großen Verlage warten darauf von Euch auf mehr als 200 Spieletischen entdeckt zu werden.

[www.family-plus.at](http://www.family-plus.at)

# SPIELPLATZ

Was, wann, wo und wer

## Jänner 2025

1 Mi	Neujahr
2 Do	
3 Fr	
4 Sa	
5 So	
6 Mo	Hl. Drei Könige
7 Di	
8 Mi	
9 Do	
10 Fr	
11 Sa	
12 So	
13 Mo	
14 Di	
15 Mi	
16 Do	
17 Fr	
18 Sa	
19 So	
20 Mo	
21 Di	
22 Mi	
23 Do	
24 Fr	
25 Sa	
26 So	
27 Mo	
28 Di	■ Int. Spielwarenmesse, Nürnberg/Deutschland
29 Mi	■ Int. Spielwarenmesse, Nürnberg/Deutschland
30 Do	■ Int. Spielwarenmesse, Nürnberg/Deutschland
31 Fr	■ Int. Spielwarenmesse, Nürnberg/Deutschland

## Februar 2025

1 Sa	■ Int. Spielwarenmesse, Nürnberg/Deutschland
2 So	
3 Mo	
4 Di	
5 Mi	
6 Do	
7 Fr	
8 Sa	

■ Messe ■ Spieletage & Co ■ Sonstiges

Alle Angaben ohne Gewähr Nationale bzw. regionale Feiertage haben eine reduzierte Datumsfarbe. Auf [spielwiese.at](http://spielwiese.at) findest du auch Termine von lokalen Spielgruppen. Sie werden laufend aktualisiert

## Menschen '25

### Runde Geburts- und Jahrestage in diesem Jahr

- 80** • Knut-Michael Wolf, deutscher Spielekritiker, Herausgeber der „Pöppel-Revue“ und verantwortlich für das Gelingen zahlreicher Spielanleitungen
- 70** • Leslie Scott, britische Spieleautorin, sie ist die Urheberin des Welterfolgs **Jenga**
- 65** • Dieter Strehl, österr. Spielverleger (Piatnik)  
• Roberto Fraga, frz. Spieleautor (**Spinderella**)
- 60** • Bernhard Löhlein, deutscher Spielekritiker und langjähriger Sprecher der Jury Spiel des Jahres
- 50** • Franka Meusel, deutsche Spielefestorganisatorin  
• Stefan Olschewski, deutscher Spieleautor (**Affentheater**)
- 40** • Juma Al-JouJou, deutscher Spieleautor (**Clans of Caledonia**)

### R.I.P.

- 90 Jahre alt wäre am 28. Februar der Autor von **Zat-re**, Manfred Schüling († 2023), geworden
- Ebenfalls 90 wäre am Eric Solomon († 2020) geworden. Vom Briten stammt unter anderem **Billabong**
- Rob Bontenbal († 2015) hatte das Spiel des Jahres 1992 **Um Reifenbreite** entwickelt. Am 12. März wäre er seinen 80. Geburtstag feiern können
- Am 19. Mai hätte Erwin Glonnegger († 2016) seinen 100er feiern können. Er war Jahrzehnte lang für das Spieleprogramm bei Ravensburger verantwortlich und Autor des Standardwerks „Das Spiele-Buch“
- Frederic Vester († 2003), dt. Kybernetiker und Ökopolier, wurde unter Spielern auch für sein Planspiel **Ökopolpoly** (siehe Seite XX) bekannt. Am 23. November würde er 100 Jahre alt
- Seinen 60. Geburtstag hätte am 16. Dezember Paul Randles († 2003) feiern können. Von ihm stammt u.a. **Piratenbucht**

# SPIELPLATZ

Was, wann, wo und wer

9 So
10 Mo
11 Di
12 Mi
13 Do
14 Fr
15 Sa
16 So
17 Mo
18 Di
19 Mi
20 Do
21 Fr
22 Sa
23 So
24 Mo
25 Di
26 Mi
27 Do
28 Fr

21 Fr
22 Sa
23 So
24 Mo
25 Di
26 Mi
27 Do
28 Fr
29 Sa
30 So
31 Mo

## April 2025

1 Di
2 Mi
3 Do
4 Fr
5 Sa
6 So
7 Mo
8 Di
9 Mi
10 Do
11 Fr
12 Sa

**Ratinger Spieletage**  
12. & 13. April 2025, jeweils von 10 - 18 Uhr, Stadthalle Ratingen. Der Eintritt ist frei.

Ratinger Spieletage, Ratingen/Deutschland
13 So
14 Mo
15 Di
16 Mi
17 Do
18 Fr
19 Sa
20 So
21 Mo
22 Di
23 Mi
24 Do
25 Fr
26 Sa
27 So
28 Mo

Es ist die größte Spieleveranstaltung Frankreichs. In seinem Rahmen wird auch der As d'Or vergeben. Der Event findet in glamourösem Umfeld statt – dort, wo sich auch die Leinwandstars jedes Jahr ein Stelldichein beim Filmfestival geben. spielwiese.at hat diesen außergewöhnliche Spieleevent in einer Reportage beschrieben. Einfach „Cannes“ bei Suche auf spielwiese.at eingeben.

## März 2025

1 Sa
2 So
3 Mo
4 Di
5 Mi
6 Do
7 Fr
8 Sa
9 So
10 Mo
11 Di
12 Mi
13 Do
14 Fr
15 Sa
16 So
17 Mo
18 Di
19 Mi
20 Do

# SPIELPLATZ

Was, wann, wo und wer

29 Di
30 Mi

## Mai 2025

1 Do
2 Fr
3 Sa
4 So
5 Mo
6 Di
7 Mi
8 Do
9 Fr
10 Sa
11 So
12 Mo
13 Di
14 Mi
15 Do
16 Fr
17 Sa
18 So
19 Mo
20 Di
21 Mi
22 Do
23 Fr
24 Sa
25 So
26 Mo
27 Di
28 Mi
29 Do
30 Fr
31 Sa

## Juni 2025

1 So
2 Mo
3 Di
4 Mi

5 Do
6 Fr
7 Sa
8 So
9 Mo
10 Di
11 Mi
12 Do
13 Fr
14 Sa
15 So
16 Mo
17 Di
18 Mi
19 Do
20 Fr
21 Sa
22 So
23 Mo
24 Di
25 Mi
26 Do
27 Fr
28 Sa
29 So
30 Mo

## Juli 2025

1 Di
2 Mi
3 Do
4 Fr
5 Sa

Am 5. und 6. Juli 2025 findet wieder Österreichs größte Spieleveranstaltung – das **Spielefest Wien** – im Austria Center Vienna statt

E-Sports-Festival mit Spielefest Wien, Wien/Österreich
6 So
7 Mo
8 Di
9 Mi
10 Do
11 Fr
12 Sa

# SPIELPLATZ

Was, wann, wo und wer

<b>13 So</b> ■ Preisverleihung Spiel des Jahres
14 Mo
15 Di
16 Mi
17 Do
18 Fr
19 Sa
<b>20 So</b>
21 Mo
22 Di
23 Mi
24 Do
25 Fr
26 Sa
<b>27 So</b>
28 Mo
29 Di
30 Mi
31 Do ■ GenCon, Indianapolis/USA

16 Sa
<b>17 So</b>
18 Mo
19 Di
20 Mi
21 Do
22 Fr
23 Sa
<b>24 So</b>
25 Mo
26 Di
27 Mi
28 Do
29 Fr
30 Sa
31 So

## September 2025

1 Mo
2 Di
3 Mi
4 Do
5 Fr
6 Sa
<b>7 So</b>
8 Mo
9 Di
10 Mi
11 Do
12 Fr
13 Sa
<b>14 So</b>
15 Mo
16 Di
17 Mi
18 Do
19 Fr
20 Sa



**333 x in Deutschland, Österreich und der Schweiz**  
www.stadt-land-spielt.de

<b>21 So</b> ■ Stadt Land spielt!
-----------------------------------

Die größte Spieleveranstaltung Nordamerikas hat sich zum zweitwichtigsten Event für Verlage gemausert, um internationale Kooperationen und Verträge abzuschließen. Sie bietet auch den „normalen“ Spielern ein unvergleichliches Erlebnis. Die GenCon ist – anders. spielwiese.at hat sie im Jahrbuch 2019 ausführlich beschrieben. Gratis-Download auf spielwiese.at.

## August 2025

<b>1 Fr</b> ■ Nationalfeiertag ■ Berlin Brettspiel Con, Berlin/Deutschland ■ GenCon, Indianapolis/USA
<b>2 Sa</b> ■ Berlin Brettspiel Con, Berlin/Deutschland ■ GenCon, Indianapolis/USA
<b>3 So</b> ■ Berlin Brettspiel Con, Berlin/Deutschland ■ GenCon, Indianapolis/USA
4 Mo
5 Di
6 Mi
7 Do
8 Fr
9 Sa
<b>10 So</b>
11 Mo
12 Di
13 Mi
14 Do
<b>15 Fr</b> Mariä Himmelfahrt

Nationale bzw. regionale Feiertage haben eine reduzierte Datumsfarbe ■ Messe ■ Spieletage & Co ■ Sonstiges ■ Alle Angaben ohne Gewähr  
Auf spielwiese.at findest du auch Termine von lokalen Spielgruppen. Sie werden laufend aktualisiert

# SPIELPLATZ

Was, wann, wo und wer

22 Mo
23 Di
24 Mi
25 Do
26 Fr
27 Sa
<b>28 So</b>
29 Mo
30 Di

## Oktober 2025

1 Mi
2 Do
3 Fr ■ Hobbymesse Leipzig, Leipzig/Deutschland
4 Sa ■ Hobbymesse Leipzig, Leipzig/Deutschland
<b>5 So</b> ■ Hobbymesse Leipzig, Leipzig/Deutschland
6 Mo
7 Di
8 Mi
9 Do
10 Fr
11 Sa
<b>12 So</b>
13 Mo
14 Di
15 Mi
16 Do
17 Fr
18 Sa
<b>19 So</b>
20 Mo
21 Di
22 Mi
23 Do



**23. bis 26. Oktober 2025 in der Messe Essen**  
**Weltgrößte Messe für Gesellschaftsspiele**

■ Spiel, Essen/Deutschland
24 Fr ■ Spiel, Essen/Deutschland
25 Sa ■ Spiel, Essen/Deutschland
<b>26 So</b> ■ Ende der Sommerzeit ■ Nationalfeiertag ■ Spiel, Essen/Deutschland

27 Mo
28 Di
29 Mi
30 Do
<b>31 Fr</b> ■ Reformationstag

## November 2025

1 Sa
<b>2 So</b>
3 Mo
4 Di
5 Mi
6 Do
7 Fr
8 Sa ■ Spielwiesn, Augsburg/Deutschland
<b>9 So</b> ■ Spielwiesn, Augsburg/Deutschland
10 Mo
11 Di
12 Mi
13 Do
14 Fr
15 Sa
<b>16 So</b>
17 Mo
18 Di
19 Mi
20 Do
21 Fr
22 Sa
<b>23 So</b>
24 Mo
25 Di
26 Mi
27 Do
28 Fr
29 Sa
<b>30 So</b>
31 Mo



Das Spiele-Paradies.  
www.spielwiesn.de



07. - 09. Nov 25 Messe Augsburg

Nationale bzw. regionale Feiertage haben eine reduzierte Datumsfarbe ■ Messe ■ Spieletage & Co ■ Sonstiges ■ Alle Angaben ohne Gewähr  
Auf spielwiese.at findest du auch Termine von lokalen Spielgruppen. Sie werden laufend aktualisiert

# FERD. PIATNIK & SÖHNE

Spielen seit 1824



No. 6483 66

TICK TACK BUMM PARTY EDITION



[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)

Piatnik | Hütteldorfer Straße 229-231 | 1140 Wien | [piatnik.com](http://piatnik.com)



## Piatnik

WIENER SPIELKARTENFABRIK FERD. PIATNIK & SÖHNE  
QUALITÄT SEIT 1824

Qualität  
seit 1824

