

S.5 Steckbrief Clash Royale

Stand Oktober 2026. Angaben ändern sich laufend – im Zweifel im Store oder beim Hersteller prüfen. Video dazu: „Clash Royale – was Eltern wissen sollten“.

1. Was ist das Spiel?

Ein kostenloses Strategiespiel für Handy und Tablet (Supercell, seit 2016). Jeder Spieler stellt ein **Deck aus acht Karten** zusammen – Figuren und Zauber – und versucht im Duell, die Türme des Gegners zu zerstören und die eigenen zu verteidigen. Viele Spieler sind Mitglied in einem **Clan**, einer festen Gruppe mit gemeinsamen Zielen.

Auf einen Blick

Plattformen	Handy, Tablet
Kosten	kostenlos; Geld über Edelsteine und den Saison-Pass („Pass Royale“)
Beliebtheit	bei 16–17-Jährigen in Deutschland Platz 2 (JIM-Studie 2025)

2. Altersfreigabe – und warum

USK 12 (Kennzeichen im App-Store). Gründe: Fantasy-Gewalt (comicartig), **Erhöhte Kaufanreize**, **Druck zum Vielspielen**. Enthält: Chat, Käufe. **PEGI**: durch die strengeren Regeln seit Juni 2026 bitte aktuelle Angabe im App-Store prüfen.

3. Warum es Jungen so fesselt

Das Gute: Echte Strategie („Schach im Schnelldurchlauf“): rechnen, vorausplanen, reagieren. Gemeinschaft im Clan: Karten tauschen, Tipps geben, gemeinsame Ziele.

Was festhält: Die **Trophäen-Leiter** – jede Niederlage kostet Punkte, man will sie sofort zurückholen und spielt frustriert weiter (Spieler nennen das „Tilt“). **Clan-Kriege** – die Gruppe zählt auf jeden, sozialer Druck. **Saisons, Pass und Karten-Level** – es gibt immer ein nächstes Ziel.

4. Rundenlänge und gut aufhören

Ein Duell dauert **3 Minuten**, mit Verlängerung etwas länger (3–5 Min.). Schwierig ist nicht das Ende einer Runde, sondern die **Serie nach Niederlagen**. **Tipp:** Vorher vereinbaren: „Nach zwei Niederlagen in Folge ist 15 Minuten Pause.“ Das schützt auch vor Wut und Frust.

5. Geld

Edelsteine (Spielwährung für echtes Geld) und **Pass Royale**. Wichtig: **Mit Geld werden Karten schneller stärker** – wer zahlt, hat oft bessere Karten. Das erzeugt bei manchen das Gefühl „Ich muss zahlen, um mitzuhalten“. Hilfreich: festes Budget – oder bewusst „Bei uns wird hier nichts gekauft“.

6. Chat, Kontakte und Risiken

Im Duell nur kleine Bildchen („Emotes“), kein freier Chat. Im **Clan-Chat** (Text) sind oft Fremde, manchmal Erwachsene – meist harmlos. Manche Clans organisieren sich zusätzlich in anderen Apps: Fragen Sie, wo Ihr Sohn mit seinem Clan Kontakt hat. Laut Hersteller gibt es zusätzliche Schutzmechanismen für Spieler unter 16.

7. Jugendschutz-Einstellungen (kurz)

- **iPhone:** Bildschirmzeit · **Android:** Google Family Link.
- **Käufe** sperren oder nur mit Zustimmung; **App-Limit** und **Auszeit** am Abend.
- **Im Spiel:** unfreundliche Clan-Mitglieder stummschalten oder melden; richtiges Alter im Konto.
- Mehr dazu: Kurs-Blatt 5.8 (Anleitung Handy).

8. Unsere Empfehlung als Eltern

Alter	Ab 12 Jahren; auch für ältere Jugendliche ein ganz normales Hobby.
Absprachen	Pause nach zwei Niederlagen; festes Budget oder keine Käufe; Clan-Krieg nicht nach der vereinbarten Uhrzeit.
Warnzeichen	Große Wut nach Niederlagen, Käufe „zum Aufholen“, Clan geht vor Schlaf oder Schule.

9. Drei Fragen an Ihren Sohn

1. Wie sieht dein Lieblings-Deck aus – erklär es mir?
2. Was passiert in deinem Clan, wenn jemand nicht mitspielt?
3. Wie fühlst du dich nach drei Niederlagen hintereinander?

Quellen (Stand Oktober 2026): Google Play (DE): Clash Royale (IARC/USK-Kennzeichen, abgerufen 17.10.2026); Supercell: Leitfaden für Eltern; Supercell Support: Junge Spieler; Supercell: March Update 2026 (10 Jahre Clash Royale); Wikipedia „Clash Royale“ (Matchdauer); PEGI: Neue Kriterien (12.03.2026); mpfs: JIM-Studie 2025.