



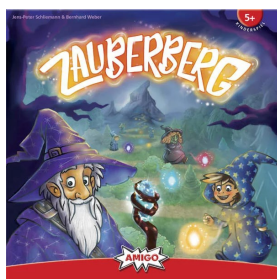
# Medienliste

## Spiele des Jahres

## Spiel, Kennerspiel und Kinderspiel des Jahres

Jedes Jahr küren zwei vom Verein Spiel des Jahres e.V. berufene Jurys die Spiele des Jahres in drei Kategorien: Spiel und Kennerspiel des Jahres sowie das Kinderspiel des Jahres. Das Lektorat stellt Ihnen die Gewinner in diesen Kategorien und die Nominierten mit *medienprofile*-Rezensionen vor.

### Kinderspiel des Jahres



**Schliemann, Jens-Peter:**  
Zauberberg / ein Spiel von Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber mit Illustrationen von Annette Nora Kara. - Dietzenbach : Amigo, [2021]. - 1 Spiel (Spielplan, 4 Stützen, Zielfeld, 6 Zauberlehrlinge, 4 Hexen, Beutel, 5

Irrlichter, Spielanleitung) ; in Karton 30x30x8 cm  
Für 1-4 Spieler. - Spieldauer: circa 15 min  
Spiel : 34,99  
(ab 5)  
MedienNr.: 607373

Sechs Zauberlehrlinge und vier Hexen stehen am Hang des Zauberberges, um in ihr Zielfeld am Ende des schräg aufgebauten Spielplans zu gelangen. Sie rücken ihrem Ziel näher, sobald sie eine der fünf bunten Kugeln - Irrlichter - beim Herunterkullern berührt. Die farbige Kugel wird zufällig aus dem Beutel gezogen, die Startfelder können die Spielenden aussuchen und dazu gemeinsam einfache, taktische Überlegungen anstellen. Gut ist es, wenn die Kugel auf ihrem Weg nach unten einen Zauberlehrling berührt, dann wird der in Richtung des Zielfeldes bewegt - der vierte unten angekommene Lehrling bedeutet den erfolgreichen Abschluss der Mission. Auch Hexen wandern nach der Berührung abwärts, allerdings will man die gerade nicht ins Ziel bringen. Die dritte angekommene Hexe bedeutet Niederlage für die ganze Gruppe. Je nach Fähigkeiten der Spielenden kann die Menge an Zauberlehrlingen und Hexen variiert werden, die für Sieg oder Niederlage erforderlich sind. Spielregel und Spieldauer sind schon für Kinder ab fünf Jahren geeignet. Die rollenden Irrlicht-Kugeln und die wandernden Spielfiguren haben hohen Aufforderungscharakter. Positiv für den Verleih sind ein überschaubarer Kontrollaufwand und stabiles

Material. Wenn der Preis nicht abschreckt, eine attraktive Ergänzung und Erneuerung des Spielangebotes. Kinderspiel des Jahres 2022. *Lotte Schüler*

### Nominierte Kinderspiele



#### Warsch, Wolfgang:

Auch schon clever / Wolfgang Warsch ; Illustration: Marie Zippel [und ein weiterer]. - Berlin : Schmidt, [2022]. - 1 Spiel (5 Würfel, Spielblock, 4 Bleistifte, Spielanleitung) ; in Karton 18x13x4 cm  
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: circa 15 min  
Spiel : 13,49  
(ab 5)

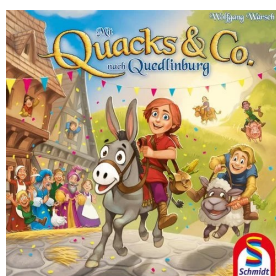
MedienNr.: 610895

Die fünf Würfel sind gefallen und alle Spieler gucken gespannt auf das Ergebnis; denn jeder bekommt etwas ab vom Würfelsegen. Die Würfelseiten zeigen vier verschiedene Farben oder einmal freie Farbwahl. Der aktive Spieler darf alle Würfel einer Farbe für sich nutzen und die darauf abgebildeten Geburtstagsutensilien auf dem eigenen Wertungszettel abstreichen. Ganz beliebig geht das nur bei grün - verpackte Geschenke. Bei den Süßigkeiten muss grundsätzlich zweimal die gleiche vorhanden sein - da kommt der Joker besonders gelegen. Bei den Geburtstagskerzen werden gelegentlich zwei auf einmal benötigt und bei den Luftballons muss streng die Reihenfolge der Formen eingehalten werden. An den nicht verwendeten Würfeln dürfen sich die Mitspieler/-innen bedienen. Oft wird ein Gegenstand mit Bonuskreis ausgestrichen. Dann darf sofort ein weiteres Utensil der entsprechenden Farbe angekreuzt werden - und dann vielleicht gleich noch eins. Es sind solche Kettenzüge, die nicht nur Kinder begeistern, Erwachsene spielen meist gerne mit. Mit einigen der Utensilien ist ein Siegpunktsternchen verknüpft. Wer davon die meisten ankreuzen konnte, gewinnt natürlich. Aus der Reihe oft seichter Kinderspiele ragt dieses wohlthuend heraus, zudem mit sehr übersichtlichem Spielmaterial. Die Altersgrenze ist allerdings eher zu



niedrig angesetzt. Ansonsten besonders als Familienspiel sehr empfehlenswert und nominiert zum Kinderspiel des Jahres.

*Lotte Schüler*



**Warsch, Wolfgang:**

Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg / Wolfgang Warsch ; Illustration: Michael Menzel. - Berlin : Schmidt, [2022]. - 1 Spiel (Spielplan, 4 Spielfiguren, 4 Tiertafeln, 6 Aktionstafeln, 180 Chips, 4 Beutel, 2 Würfel, 40 Rubine, 26 Kleeblätter, Kessel, Spielanleitung) ; in Karton 30x30x8 cm

Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: circa 25 min

Spiel : 29,99

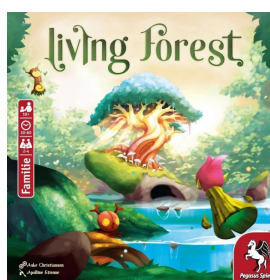
(ab 6)

MedienNr.: 610893

Bis zu vier Spieler/-innen versuchen, ihre Spielfigur als Erste/-r zum Markt von Quedlinburg zu bringen. Alle starten mit einem privaten Futterbeutel, bestückt mit Traumkraut-Chips und Futterchips. Der/die aktive Spieler/-in zieht einen Chip. Ist es ein Traumkraut, bleibt seine/ihre Tierfigur stehen und darf nach dreimal träumen einmal neue Futterchips kaufen, sofern genügend Rubine im eigenen Rucksack liegen. Rubine bekommt man zusätzlich beim Ziehen eines Apfelchips. Außerdem bewegt sich das eigene Tier um so viele Schritte Richtung Markt, wie die Zahl auf dem Futterchip angibt. Jedes Futter bringt zu diesen Schritten ein Geschenk mit: jene Rubine, einen neuen Futterchip oder einen weiteren Zug. Es ist vor allem glückliches Ziehen der Chips, das die Tiere besonders schnell den Weg zum Markt (wahlweise 50 – 76 Schritte) zurücklegen lässt. Zwei Varianten bringen weitere Futterchips bzw. neue Bonusaktionen ins Spiel. Das Wettrennen bleibt meist bis zum Schluss spannend und wird auch wegen der Varianten nach mehreren Partien nicht langweilig. Nominiert zum Kinderspiel des Jahres. Für den Verleih ist allenfalls das reichhaltige Spielmaterial (206 Chips, 40 Rubine) ein Wermutstropfen, ansonsten sehr empfehlenswert.

*Lotte Schüler*

**Kennerspiel des Jahres**



**Christiansen, Aske:**

Living forest / Aske Christiansen ; Illustrationen: Apolline Etienne. - Friedberg : Pegasus Spiele, [2022]. - 1 Spiel (7 Spielpläne, 107 Tierkarten, 23 Feuer-Warankarten, 58 Flammenplättchen, 20 Magie-

Fragmente, 43 Baumplättchen, 12 Bonus-Plättchen, 4 Naturgeister, Baum, 2 Baum-Halter, Anleitung) ; in Karton 30x30x8 cm

Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: circa 30-60 min

Spiel : 39,99

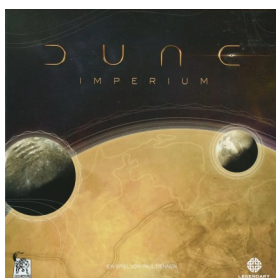
(ab 10)

MedienNr.: 610891

Als Naturgeister gewinnen die Spieler unter den Wildtieren Helfer für das Projekt "Lebendiger Wald". Jeder startet mit einem Satz Karten, die Tiere mit bestimmten Symbolen zeigen. Die Spieler ziehen so lange Karten von ihrem Stapel, bis sie entweder 2 oder 3 Einzelgänger vor sich liegen haben. Jede weitere Karte bedeutet im Normalfall eine höhere Liquidität beim Einkauf, bzw. im Jargon des Spiels, erlauben die Symbole bessere Tiere anzulocken, größere Brände zu löschen, wertvollere Bäume zu pflanzen usw. Durch die immer andere Kartenauswahl verändern sich die Voraussetzungen bei jedem Spieler für seine Handlungsspielräume. Das Kartenglück spielt eine nicht unerhebliche Rolle. Dem Verlag ist es sehr gut gelungen, ein stimmiges Design und ein leicht überschaubares Regelwerk zu schaffen. Das Material baut sich schnell auf und lässt sich hinterher gut verstauen. Manchen Spielenden gefiel das interaktive Wettrennen mit seinen sehr variablen Siegoptionen sehr gut. Sie konnten dem eingängigen Spielrhythmus einiges abgewinnen und waren auch gleich zu weiteren Partien bereit. Anderen war der Glücksfaktor viel zu hoch und sie fanden "dass das Spiel einem nur vorgaukle, das Glück beeinflussen zu können und dafür, dass es ein Glücksspiel ist, zu arbeitsintensiv daherkommt". Einigen machte es wiederum Spaß, die verschiedenen Wege zum besseren Ergebnis auszuloten. In der Summe bleibt trotzdem eine Empfehlung für das als Kennerspiel des Jahres 2022 ausgezeichnete Living Forest. - Für den Ausleihbetrieb kann das Spiel in ausgebauten Beständen in den KÖBs aufgenommen werden.

*Thomas Patzner*

## Nominierte Kennerspiele



### Dennen, Paul:

Dune - Imperium / ein Spiel von Paul Dennen. - Essen : Asmodee Germany, [2021]. - 1 Spiel (Spielplan, 13 Agenten, >70 Spielermarker, >60 Ressourcenmarker, >200 Karten, 8 Anführer, 25 Marker, Spielanleitung, Beiblatt) ; in

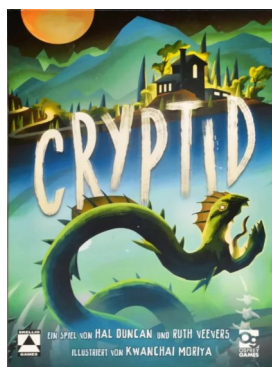
Karton 30x30x9 cm

Für 1-4 Spieler. - Spieldauer: circa 60-120 min

Spiel : 56,99

MedienNr.: 610889

Dune Imperium ist ein Deck-Building- und Worker-Placement-Spiel mit Elementen aus dem Film "Dune" sowie aus der Buchreihe von Frank und Brian Herbert und Devin J. Anderson. Es ist jedoch für das Spiel nicht nötig, diese gelesen oder den Film gesehen zu haben. Bei Dune geht es darum, aus einem sich ständig erweiternden Kartensatz Karten auszuspielen, um damit eigene Agenten auf dem Spielplan agieren zu lassen. Dadurch werden Ressourcen wie Spice, Wasser oder Geld gewonnen. Besitzt man diese, so können andere Felder belegt werden, die Militärtruppen für Konflikte bereitstellen oder es ermöglichen, noch ertragsreichere Imperiumkarten zu kaufen. Ziel ist es, mindestens 10 Siegpunkte zu erwerben. Dieses gelingt durch Kampfaktionen, durch Einflussnahme bei vier Gilden sowie durch den Erwerb mächtiger Universumkarten. Außerdem ist es möglich, verdeckte Intrigen-Karten zu kaufen, die ebenfalls Siegpunkte bringen können. Die Spielanleitung und das Coverbild können zunächst etwas abschrecken, doch Dune spielt sich sehr flüssig und logisch. Es gibt eine Vielzahl an Zugmöglichkeiten, die im Laufe des Spiels immer wieder erweitert werden. Durch das taktische Einsetzen der Agenten entscheidet sich der Ertrag für den Spieler. Manchmal ist es auch sinnvoll, Spielfelder zu besetzen, damit ein gegnerischer Agent diese nicht belegen kann. Da gekaufte Karten stets wieder auf die Hand genommen werden, um sie erneut auszuspielen, ist es wichtig, die stärksten Karten zu behalten und hin und wieder schwache Karten loszuwerden. Das Spiel besitzt insgesamt eine große Spieltiefe. Man kommt gut ins Spiel hinein und möchte am liebsten gleich noch einmal spielen, weil man jetzt eine andere Taktik entdeckt hat. Dune wurde nominiert zum "Kennerspiel des Jahres 2022". Meine Stimme würde das Spiel bekommen. Empfehlenswert für alle Liebhaber/-innen etwas komplexerer Spiele. *Stefan Schulte*



### Duncan, Hal:

Cryptid / ein Spiel von Hal Duncan und Ruth Veevers ; illustriert von Kwanchai Moriya. - Heuchelheim : Skellig Games, [2021]. - 1 Spiel (6 Kartenplättchen, 4 Hinkelsteine, 4 Hütten, Spielfigur, 85 Würfel, 60 Scheiben, 5 Hinweisbücher, 54 Karten, Spielanleitung) ; in Karton

29x20x6 cm

Für 3-5 Spieler. - Spieldauer: circa 30-50 min

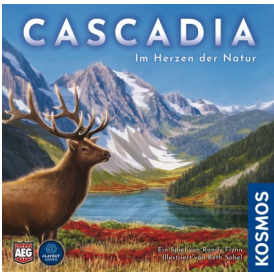
Spiel : 39,90

MedienNr.: 610887

Irgendwo in einer Landschaft aus Feldern, die z.B. Wasser, Gebirge, Wüste oder Wald zeigen, versteckt sich auf genau einem Feld der geheimnisvolle Cryptid. Wer dieses Feld als erster herausfindet, heimst den Ruhm als erfolgreichster Kryptozoologe ein. Jeder bekommt zu Beginn der Runde einen geheimen Hinweis, der die Suche schon etwas eingrenzt, z.B. „Der Cryptid liegt im Wald oder in der Wüste“. Alle Spieler decken danach, ihrem Hinweis entsprechend, zwei Felder mit einem Quaderstein in der eigenen Farbe ab, um zu signalisieren, dass dort auf keinen Fall der Cryptid haust. Nun befragen die Spieler reihum die Mitspieler zu einzelnen Feldern, ob der Cryptid dort liegen könnte. Ist die Antwort "Ja", wird eine farbige Scheibe des Befragten auf das Feld gelegt. Bei einem "Nein" wird das Feld mit einem Quaderstein belegt. So kann man nach und nach anhand der Hinweise und Fragen aller Spieler, durch genaues Beobachten und Kombinieren, Rückschlüsse ziehen, die Hinweise der Mitspieler entschlüsseln und dann hoffentlich als erster das Feld entdecken, bei dem dann alle Mitspieler mit einer Scheibe für „Ja“ antworten und man somit den Cryptid gefunden hat. Das Spielmaterial ist ansprechend. Die Geländeplättchen können in sehr vielen verschiedenen Varianten ausgelegt werden. Den Aufbau geben Karten vor, die es in zwei Schwierigkeitsgraden gibt. Die Regeln sind schnell erklärt und gut zu verstehen. Trotzdem ist „Cryptid“ als anspruchsvolles Deduktionsspiel nichts für einen lockeren Spielesnachmittag mit der Familie. Knobelfans ab 14 Jahren aber, die gerne um die Ecke denken, kommen bei diesem Spiel voll auf ihre Kosten und werden begeistert die nächste Runde einfordern. Cryptid wurde zu Recht aufgenommen in die Nominierungsliste zum Kennerspiel des Jahres 2022.

*Carolyn Strunk*

## Spiel des Jahres



**Flynn, Randy:**  
Cascadia : im Herzen der Natur / ein Spiel von Randy Flynn ; illustriert von Beth Sobel. - Stuttgart : Kosmos, [2022]. - 1 Spiel (100 Tierscheiben, 85 Wildnisplättchen, 25 Zapfenmarker, 21 Wertungskarten, 5 Start-

Landschaften, Wertungsblock, Beutel, Spielanleitung) ; in Karton 24x24x7 cm

Für 1-4 Spieler. - Spieldauer: circa 30-60 min

Spiel : 34,99

(ab 10)

MedienNr.: 610885

Wir beleben unsere wachsende Landschaft im Westen der USA mit Bären, Hirschen, Lachsen, Bussarden und Füchsen. Bei diesem Legespiel entscheiden wir uns jede Runde für eine Kombination aus einem weiteren Landschaftsplättchen und einer Tierscheibe, die wir in der eigenen Auslage auf einem Plättchen platzieren. Es entsteht eine mit Tieren belebte Landschaft mit Gebirgen, Wäldern und Flüssen. Die Interaktion mit den Mitspielenden beschränkt sich darauf, ob meine Vorgänger/-in mir meine beste Kombination wegschnappt oder ich die Mehrheit in einer Region für mich entscheide. Für jede Tierart wird jeweils eine eigene Siegpunktebedingung am Spielanfang festgelegt. Für Lachse zählen beispielsweise möglichst lange Reihen, Bussarde jagen lieber allein. Wenn unerfahrene oder jüngere Menschen mitspielen, kann auch mit der Variante "Einfache Wertung" für schlicht benachbarte gleiche Tiere gespielt werden. Wenn sich eine taktische Entscheidung in den folgenden Zügen als richtig erweist, erlebt man immer wieder ein kleines Erfolgserlebnis. 'Aus-dem-Bauch-heraus'-spielen, ist bei Cascadia ebenso erfolgversprechend wie eine gründliche Planung. Das Solospiel oder die 'Herausforderungen' kamen grundsätzlich auch gut an. Die Aufmachung ist attraktiv, das Material solide, die Regeln schnell erlernt. Die Mischung aus Glück und Strategie ergibt einen guten Spannungsbogen, der zum Wiederspielen einlädt. Nach einigen Partien verfliegt der Reiz des Neuen, doch das nette Familienspiel wurde als Spiel des Jahres 2022 ausgezeichnet. - Auch kleine Büchereien können das grundsolide Spiel in ihren Bestand aufnehmen.

*Thomas Patzner*

## Nominierte Spiele



**Kajino, Kei:**  
Scout / Kei Kajino ; Artwork: Jun Sasaki [und ein weiterer]. - Dortmund : Oink Games, [2021]. - 1 Spiel (45 Karten, 23 Scout-Chips, 30 Punktechips, 5 Scout & Show-Chips, Startspielerplättchen, Spielanleitung) ; in Karton 11x7x4 cm  
Für 2-5 Spieler. - Spieldauer: circa 20 min  
Spiel : 21,70  
(ab 9)  
MedienNr.: 610897

Die Karten symbolisieren Zirkusartisten/-innen, die von den Spielern angeworben werden sollen. Der Startspieler legt ein Kartengebot aus und die folgenden Spieler überbieten entweder mit eigenen Karten oder sortieren sich aus dem Kartengebot eine Karte auf die eigene Hand. Der besondere Kniff dabei besteht darin, dass die Reihenfolge der rund 10 Handkarten für das ganze Spiel bindend ist. Also beispielsweise verhelfen einem nur direkt nebeneinanderliegende gleiche Karten zu einem Zahlenpaar. Am Rundenstart können auch gut schwache Einzelkarten gespielt und damit aus dem Weg geräumt werden. Die Optimierung durch die Aufnahme von Einzelkarten aus dem Kartengebot beschert wiederum den Mitspielenden Siegpunkte. Lange Kartenreihen bringen häufig den Sieg, wollen aber erst regelkonform erstellt werden. Ein reizvolles Dilemma für Anfänger/-innen wie erfahrene Spielende. Der Verlag Oink Games hat als Markenzeichen das kleine Kartonformat 35x65x107mm und man ist jedes Mal erneut erfreut, welche kreativen Spielideen in dieses reisetaugliche Format passen. Die Kartenqualität ist gut, die Anzahl der Chips nicht spielbestimmend. Ein kleiner Kritikpunkt sind die kleingedruckten Regeln. Scout ist mit seinem originellen Spielmechanismus zu Recht eines der drei Nominierten für das Spiel des Jahres 2022. - Büchereien, die dem ungewöhnlichen Format eine Chance geben wollen, sei eine Anschaffung wärmstens empfohlen.

*Thomas Patzner*

**Picolet, Aurélien:**

Top ten : wie antwortest du? : von Mist bis Einhorn : Party-spiel / Aurélien Picolet. - Essen : Asmodee Germany, [2022]. - 1 Spiel (125 Themenkarten, 10 Zahlenkarten, Spielmatte, 8 Plättchen, Spielanleitung) ; in Karton 20x16x5 cm  
Für 4-9 Spieler. - Spieldauer:

circa 30 min

Spiel : 20,99

MedienNr.: 610883

Fünf Aufgabenkarten bilden eine Spielrunde und werden in die Tischmitte gelegt. Sie beinhalten Aufgaben wie: "Nenne einen Hundennamen - von wenig beeindruckend bis richtig furchterregend". Die Spieler ziehen nun geheim eine Zahlenkarte, die ihnen vorgibt, wo in etwa ihr Hundename einzuordnen sein soll. 1 ist wenig beeindruckend (z.B. Schnuffel), 10 ist "richtig furchterregend" (z.B. Godzilla). Jeder ist reichum der "Kapitän". Dieser hört sich alle Hundennamen an und muss dann entscheiden, für welche Zahl der Name steht. Dabei muss er von 1 aufsteigend die Namen richtig zuordnen. Für jede falsche Zuordnung verliert die Gruppe einen Siegchip. Nach fünf Karten endet das Spiel und eine Wertung sagt der Gruppe, wie gut sie war. TOP TEN benötigt, um wirklich Spaß zu bringen, einige Voraussetzungen: Die Spielgruppe (ab mind. 12 Jahre) muss möglichst groß sein (4 Spieler ist das Minimum). Die Teilnehmer sollten kreativ, wortgewandt und spontan sein, sonst kann das Ringen nach den richtigen Antworten langatmig werden. Mit der richtigen Besetzung ist das Spiel aber wirklich spannend und kreativ. Es gibt kaum Regeln und man kann daher gleich durchstarten. TOP TEN ist nominiert zum Spiel des Jahres 2022. Dafür reicht die Spielqualität meiner Meinung nach nicht, aber eine Empfehlung für alle Bestände möchte ich trotzdem gerne geben.

*Stefan Schulte*



## Redaktion

Christoph Holzapfel, Gabriele Fischer

Stand

18.07.2022

Preise in Euro, Änderungen und Irrtümer vorbehalten.