Borromäusverein

Medienliste

Spiele des Jahres 2025

Spiel, Kinder- und Kennerspiel des Jahres 2025

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 Spiele auf den Nominierungslisten mit *medienprofile*-Rezensionen vor.

Spiel des Jahres

Hayashi, Hisashi:
Bomb Busters / Hisashi Hayashi ; Illustrationen: Dom2D. - Friedberg : Pegasus Spiele, [2025]. - 1 Spiel (Spielbrett, 70 Plättchen, 40 Marker, 25 Karten, 5 Kabelhalter, 7 Figuren, 5 Boxen mit geheimem Inhalt, Aufsteller, Anleitung) ; in Karton 27x27x5 cm
Für 2-5 Spieler. - Spieldauer: circa 20-40 min
Spiel : 34,99
MedienNr.: 620968

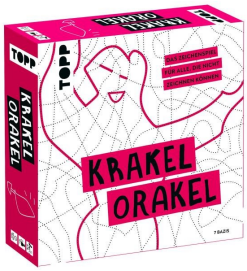
Bomb Busters ist ein hervorragendes kooperatives Spiel, bei dem die Spielerinnen gemeinsam eine Bombe entschärfen müssen. Die Schwierigkeit wird während der 66 Missionen immer größer. Auf ihrem Kabelhalter platziert jede zu Beginn die von der Mission vorgegebene Anzahl Kabel. Diese liegen verdeckt aus und werden so in den Kabelhalter gesteckt, dass sie aufsteigend von 1-12 geordnet werden. Allerdings sieht jede nur die eigenen Zahlen. Mit Hilfe von 2 Markern teilt jede nun den anderen Spielerinnen 2 Kartennummern mit. Im Spiel sind neben vielen blauen Kabeln auch gelbe und rote. Ziel ist es nun, jeweils zwei gleiche Kabel zu durchtrennen. Eines davon stammt aus dem eigenen Kartenhalter und das andere aus dem einer Mitspielerin. So beginnt eine Runde damit, dass jemand zum Beispiel eine 12 in seinem Kabelhalter hat und nun die rechte Nachbarin fragt "Ist dieses Kabel (direkt draufzeigen) eine 12?" Stimmt es, werden beide Kabel offen ausgelegt. Ist es falsch, wird gesagt, welche Zahl das Kabel tatsächlich trägt, und der automatische Zünder wird um ein Feld weitergedreht. Nach spätestens vier Fehlversuchen explodiert die Bombe. Ebenfalls explodiert die Bombe sofort, wenn jemand auf ein rotes Kabel zeigt. Da jede Zahl viermal vorkommt, kann auch ein Soloschnitt erfolgen, wenn man zufällig z.B. vier Einsen im Halter hat. Sind im Laufe des Spiels schon Pärchen gefunden worden (z.B. Vieren), kann ebenfalls ein Soloschnitt mit den anderen zwei Vieren erfolgen, wenn man diese im eigenen Kartenhalter hat. Hilfe bekommen die Mitspielerinnen durch ausliegende Aktionskarten, die unterschiedlich wertvoll sind, aber zum Gelingen der Mission "Bombenentschärfung" beitragen. Bomb Busters ist ein wirklich spannendes Spiel mit sehr hohem Spielreiz. Zunächst glaubt man gar nicht, dass die Missionen erfüllt werden können. Umso mehr Freude entsteht, wenn die Mission gewonnen wurde. Dann heißt es "Jetzt schnell zur nächsten Mission". Ein Spiel für alle Bestände. Ausgezeichnet als Spiel des Jahres 2025. Ab 10.

Stefan Schulte

Nominierte Spiele

Olsen, Eric:
Flip 7 / ein Spiel von Eric Olsen ; Illustration & Grafik: O'Neil Mabile. - Stuttgart : Kosmos, [2025]. - 1 Spiel (79 Zahlenkarten, 6 Bonuskarten, 9 Aktionskarten, Anleitung) ; in Karton 15x11x4 cm
Für 3-18 Personen. - Spieldauer: circa 20 min
Spiel : 14,99
(ab 8)
MedienNr.: 623172

Rezension folgt *Redaktion*



7 Bazis:
Krakel-Orakel : das Zeichenspiel für alle, die nicht zeichnen können / 7 Bazis. - Gerlingen : TOPP, [2024]. - 1 Spiel (8 Krakeltafeln, 8 Krakelstifte, 240 Orakelkarten, Anleitung) ; in Karton 20x20x5 cm
Für 2-8 Spieler. - Spieldauer: circa 30 min
Spiel : 24.99
MedienNr.: 622936

Die Spielerinnen erhalten Zeichentafeln mit unterschiedlich wirren Strukturen aus gepunkteten Linien. In dieses Durchei-

nander zeichnen sie zufällig gezogene Begriffe, die von den Mitspielenden erraten werden sollen. Sie müssen sich dabei an die Vorgaben ihrer Tafel richten und dürfen nur entlang der Punktelinien Striche für ihr Bild legen. Das schränkt die Möglichkeit, detailgetreu zu zeichnen, ein und gleichzeitig sind dadurch die Beschränkung auf das Wesentliche und kreative Symbolik gefragt. Nach 2 Minuten stellen alle ihr Bild offen in die Galerie. Für die Raterunde wird die Anzahl der Begriffe durch zusätzlich eingemischte Karten verdoppelt. Ohne sich miteinander abzusprechen, sortieren alle reihum je einen Begriff wieder aus. Je mehr korrekte Begriffe am Ende liegengeblieben sind, umso erfolgreicher war die Gruppe. Es macht Spaß, im Rahmen der vorgegebenen Struktur der Punktetafel kreativ zu werden. Dabei kommt es viel mehr auf Fantasie und Ideen an als auf zeichnerisches Können. Sollten der Gruppe die konkreten Kartenbegriffe in der 1. Stufe zu einfach werden, wechselt sie zu den abstrakteren und weniger greifbaren Begriffen der 2. Kategorie über. Zu zweit oder zu dritt zeichnen alle 2 Begriffe auf eine Tafel. Auch mit dieser Mitspielendenzahl funktioniert Krakel Orakel perfekt. Es spielt sich bestens auch mit verschieden alten Mitspielenden, mit Anfängerinnen und Fortgeschrittenen. Das Material ist grundsolide und definitiv ausleihtauglich, da die Kartenzahl nicht spielrelevant ist. Die Regeln sind schnell erklärt und sofort umsetzbar. Ein heißer Kandidat für das Spiel des Jahres. – Sehr gerne für Bibliotheken in allen Größen empfohlen und darf zum Grundbestand zählen. Ab 10.

Thomas Patzner

Kinderspiel des Jahres

Warsch, Wolfgang:
Topp die Torte / Autor: Wolfgang Warsch ; Illustration: Michel Verdu. - Berlin : Schmidt, [2024]. - 1 Spiel (102 Zuckerwürfel, 66 Punktechips, Würfel, Wertungstafel, Torten-Topper, 4 Spielbretter, 4 Startteile, 4 Wertungsmarker, 40 Tortenteile, 4 Spielfiguren, Anleitung) ; in Karton 30x30x7 cm
Für 2-4 Personen. - Spieldauer: circa 20 min
Spiel : 26,99
(ab 6)
MedienNr.: 623174

Für dieses eingängige Kinderspiel benötigen die Teilnehmerinnen vor allem ein gutes Auge und die Fähigkeit, Abstände gut einzuschätzen. Runde für Runde müssen einzelne Tortenschichten aufeinandergestapelt werden. Dadurch erhalten die Spielerinnen Zuckerwürfel in unterschiedlichen Farben, wenn es ihnen gelingt, gleiche Farbstreifen auf den Tortenschichten übereinanderzulegen. Für die nächste Tortenschicht stehen jeder Tortenbäckerin zwei Farbstreifen zur Verfügung. Hier gilt es nun gut zu schauen, welcher Streifen mehr Übereinstimmungen mit den vorherigen Streifen bietet. Für jede Übereinstimmung gibt es als Belohnung Zuckerwürfel. Je drei, vier oder fünf verschiedene Zuckerwürfel können dann in Siegpunkte umgewandelt werden. Wer nach der siebten Tortenschicht die meisten Siegpunkte sammeln konnte, gewinnt das spannende Spiel. Da die Tortenschichten nicht vorher auf Übereinstimmungen getestet werden dürfen, ist ein gutes Auge und die Fähigkeit des Abschätzens von Entfernungen extrem hilfreich, um viele Zuckerstücke zu gewinnen. Weil immer nur zwei Tortenschichten zur Auswahl stehen, ist auch der Glücksfaktor des Spieles sehr hoch. Dennoch macht es viel Spaß und lädt zum "nochmal spielen" ein. Das Spiel "Topp die Torte" wurde zum Kinderspiel des Jahres 2025 gekürt. Ich empfehle es alle Bestände. *Stefan Schulte*

Nominierte Kinderspiele

Allyse, Fertessa:
Cascadia Junior / ein Spiel von Fertessa Allyse & Randy Flynn ; illustriert von Beth Sobel. - Stuttgart : Kosmos, [2025]. - 1 Spiel (50 Wildnisplättchen, 90 Tierchips, 30 Landschafts-Wertungsmarker, 30 Tier-Wertungsmarker, 5 Tierkarten, 4 Landschaftstableaus, Spielanleitung) ; in Karton 24x24x7 cm
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: circa 30 min
Spiel : 26,99
(ab 6)
MedienNr.: 622469

Cascadia Junior ist eine gelungene Variante zum prämierten "großen" Cascadia-Spiel. Auch bei Cascadia Junior wählen die Kinder Landschaftsplättchen aus der Spielmitte aus, die sie gewinnbringend aneinanderlegen. Dabei achten sie darauf, gleiche Landschaften zu verbinden und gleiche Tiere in Gruppen anzuordnen. Dafür gibt es am Spielende dann auch die Siegpunkte. Wer drei gleiche Landschaften oder drei gleiche Tiere verbinden konnte, erhält dafür jeweils einen Tier - bzw. Landschafts-Wertungsmarker. Diese werden zum Schluss auf ihre Rückseite gedreht, wo sie entweder einen oder zwei Tannenzapfen zeigen, die als Siegpunkte zählen. So bleibt die Frage nach dem Gewinner des Spiels bis zum

Schluss offen. Es ist möglich, dass jemand zwar weniger Wertungsplättchen sammeln konnte als seine Mitspieler, diese aber wertvoller waren und er somit das Spiel gewinnt. Cascadia Junior ist ein einfaches Legespiel mit viel Spaß. Das Spielmaterial ist hervorragend. Das Spiel wurde zu Recht aufgenommen in die Nominierungsliste zum Kinderspiel des Jahres 2025. Eine Empfehlung für alle Bestände. *Stefan Schulte*

Lauras, Christophe:
Die Mäusebande / Christophe Lauras ; Illustration: Marie Desbons. - Nürnberg : Game Factory, [2025]. - 1 Spiel (34 Plättchen, 11 Monde, 9 Zähne, 5 Holzfiguren, 3 Trophäen, Spielregel) ; in Karton 20x20x6 cm
Aus dem Französischen übersetzt. Für 2-5 Personen. - Spieldauer: circa 20 min
Spiel : 22,99
(ab 4)
MedienNr.: 623173

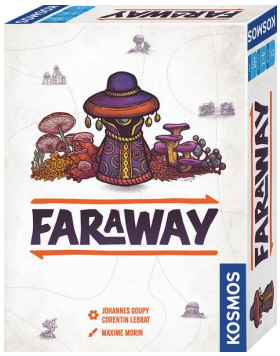
Im Grundspiel ab 4 Jahren bilden 9 verdeckte Waldkärtchen den Wald. Auf jedem Kärtchen sind 3 verschiedengroße Tierkinder abgebildet. Ein Auftragsplättchen bestimmt, welches Tierkind das aktive Kind im Wald finden muss. Die mitspielenden Kinder dürfen dem Kind, das dran ist, signalisieren, in welcher Reihe oder Spalte sie das passende Tier schon gesehen haben. Bei Erfolg wird der zur Größe passende Zahn für die Zahnfee in der Truhe beiseitegelegt. Liegt das aktive Kind falsch, kommt das nächste dran, die Zeit läuft den Spielenden symbolisch davon und ein Mond kommt in die Truhe. Für fortgeschrittene Kinder werden zusätzlich 6 Sonder-Waldplättchen und ein Bösewichtplättchen ausgelegt. Je nach Verlauf kann beim nächsten Spielaufbau die Suche erleichtert oder erschwert werden. Das Spiel läuft mit den unterschiedlichen Altersklassen rund. Die Freude über das kleine Memoryspiel überwiegt. Die Illustrationen, auch der Bösewichte, sind kindgerecht und attraktiv. Das Material besteht grundsolide aus dickem Karton und großen Holzfiguren. Zu Recht unter den besten 3 Kinderspielen der Jury für das „Kinderspiel des Jahres 2025“. – Allen Spielbeständen als Grundbestand empfohlen. *Thomas Patzner*

Kennerspiel des Jahres

Visser, Carl de**:**
Endeavor - Die Tiefsee / Carl de Visser & Jarratt Gray ; mit Illustrationen von Maruša Gorjup [und zwei weiteren]. - Bayreuth : Frosted Games, [2025]. - 1 Spiel (37 Ozeankacheln, 4 Tableaus, 36 Tauchplättchen, 55 Crewmitglieder, 5 Szenariopläne, 32 Forschungsberichte, 12 Karten, Wertungsblock, Startmarker, 120 Scheiben, 80 Einflussmarker, 20 Leistenanzeiger, 12 U-Boote, Anleitung) ; in Karton 36x36x7 cm
Für 1-4 Spieler. - Spieldauer: circa 60-90 min
Spiel : 64,95
MedienNr.: 622937

Die Spieler starten mit ihrem U-Boot an der Oberfläche des Ozeans und steigern 6 Runden lang ihre Reichweite, erweitern ihre Fähigkeiten und heuern neue Crewmitglieder an. Nach und nach erschließen sie entferntere und tiefere Bereiche des Meeres, veröffentlichen wissenschaftliche Arbeiten und die Crew gewinnt an Erfahrung und Können. Aktionen freischalten, die Tiefsee erforschen und Erfolge verbuchen macht Spaß. Das Spiel ist vielschichtig, verschiedene Möglichkeiten können zum Ziel führen. Jede Richtung, die man einschlägt, wirkt sich stark auf die kommenden Züge aus, was taktisches Geschick erfordert. Trotzdem kann das Spiel von geübten Spielenden flott gespielt werden. Das Material ist sehr ansprechend und funktional gestaltet. Die 10 verschiedenen Szenarien bieten zusätzliche Abwechslung. In den enthaltenen Varianten als Solo- oder kooperatives Spiel feilen die Spieler ohne Wettbewerb an der Optimierung ihrer Siegpunktskalen. Unsere Spielerunden waren durchweg von dem Spiel begeistert. Es spricht sehr eindeutig die Gruppe der Vielspieler an. Wer die Zielgruppe hat und wen die vielen Bestandteile nicht stören, kann es in den Bestand aufnehmen, tatsächlich bleibt das Spiel einsatzbereit, auch wenn einzelne Teile fehlen. Ausgezeichnet als Kennerspiel des Jahres 2025. Ab 10. *Thomas Patzner*

Nominierte Kennerspiele



Goupy, Johannes:
Faraway / Autoren: Johannes Goupy, Corentin Lebrat ; Illustrationen: Maxime Morin. - Stuttgart : Kosmos, [2024]. - 1 Spiel (68 Regionen- und 45 Heiligtum-Karten, Wertungsblock, Anleitung, Alula-Reiseführer) ; in Karton 19x14x5 cm
Aus dem Französischen übersetzt. Für 2-6 Personen. - Spieldauer: circa 25 min
Spiel : 19,99
MedienNr.: 623175

Faraway ist ein Kartenspiel, in dem die Spieler den Kontinent Alula erkunden und dabei Punkte sammeln. Jeder legt nach und nach für sich genau 8 Regionenkarten von links nach rechts auf den Tisch. Die Karten wählt er aus einer Kartenauslage in der Tischmitte. Wer Regionen mit aufsteigenden Zahlen ausspielt, erhält Heiligtumkarten als Bonus. Die Regionenkarten zeigen Symbole, Sommer - oder Winterzeit, Landkarten und Aufgaben, für die es am Spielende Punkte gibt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Um die Bedingungen zu erfüllen, müssen die geforderten Symbole vorhanden sein. Dabei sind dann auch die Heiligtumkarten behilflich. Diese bringen zum Teil auch Siegpunkte, beinhalten aber vor allem Symbole, die dringend benötigt werden. Der Clou des Spieles ist nun, dass jeder Spieler die Auslage zwar von rechts nach links legt und plant, er jedoch bei Spielende die Karten von rechts nach links auswertet. Das heißt, bei Spielende werden alle Karten (außer den Heiligtumkarten) auf ihre Rückseite gedreht. Nun deckt jeder seine letzte Karte auf und schaut, ob die Bedingungen für die Siegpunkte erfüllt sind. Die erste aufgedeckte Karte muss also alle geforderten Symbole auf ihrer eigenen Karte besitzen oder durch die Heiligtumkarten erfüllen. Es ist zunächst sehr "kompliziert", seine acht Karten in der "Rückschau" auszuspielen. Nach mehreren Partien durchschaut man den Mechanismus und wird von Runde zu Runde besser. Faraway ist ein Spiel für erfahrende Spieler. Es ist spannend und hat einen hohen Wiederholungsreiz. Es wurde daher zu Recht auf die Nominierungsliste für das Kennerspiel des Jahres gesetzt. Empfehlenswert für alle Bestände. Ab 10. *Stefan Schulte*

Chevallier, Charles:
Neuland : anlegen, ausbreiten, aufbauen / Autoren: Charles Chevallier und Laurent Escoffier ; Illustration: Naïade. - Nürnberg : Game Factory, [2024]. - 1 Spiel (4 Siedlungspläne, 4 Landschaftsteile, Ozeanteil, Trophäenteil, 52 Wikinger, 90 Ressourcen-, 43 Gebäude-, 30 Aufwertungs-, 15 Baustellen-Plättchen, 12 Schilde, 5 Trophäen, Beutel, Wertungsblock, Spielregel) ; in Karton 26x26x6 cm
Aus dem Französischen übersetzt. - Für 2-4 Personen. - Spieldauer: circa 60 min
Spiel : 29,99
MedienNr.: 623176

Wikingern eilt ihr Ruf voraus. Nur so ist es zu erklären, dass die Wikingergruppe in Neuland keine Schlachten schlägt, sondern auf verwaistes Land trifft. Pro Runde platzieren die Spieler jeweils einen Wikinger auf dem zentralen Plan und sammeln Schafe, Äxte, Holz und Gold ein. So nebenbei kann es auch schon mal ein Haus oder, sobald sie in ausreichender Anzahl auftreten, die ein oder andere Stadt, Burg oder Wachtürme sein. Alles, was so eingesammelt wird, landet auf den privaten Geländen der Spieler in der von ihnen gewählten Anordnung. Bei diesem geradezu freundlichen Legespiel schnappt man sich begehrte Plätze, fiebert auf die Vollendung der eigenen Baustellen durch Belegung der Nachbarfelder des begrenzten Spielplans mit den richtigen Ressourcen. Neuland spielt sich flott, ist schnell erklärt, verführt manche zum etwas längeren Grübeln. Insgesamt sind die Möglichkeiten aber überschaubar und eine Partie innerhalb von 60 kurzweiligen Minuten gespielt. Das Material entspricht dem soliden Standard, die Plättchenzahl ist nicht wirklich spielbestimmend. Das Spiel ist zu Recht auf der Nominierungsliste für das "Kennerspiel des Jahres 2025". Es wird sicher für die Ausleihdauer auch Familien begeistern, ob es aber längerfristig zu überzeugen weiß, halte ich mangels der Abwechslung der einzelnen Partien für fragwürdig. – Bei Nachfrage und guter Finanzlage empfehlenswert. Ab 10.
Thomas Patzner

Redaktion

Gabriele Fischer

Stand
16.07.2025

Preise in €uro, Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wir sind eine 1845 gegründete katholische Medieneinrichtung, benannt nach dem italienischen Kardinal Karl Borromäus. Im Auftrag unserer Mitgliedsdiözesen unterstützen wir insbesondere Katholische Öffentliche Büchereien durch Medienempfehlungen, Leseförderung sowie Aus- und Weiterbildung.

Kontakt

Borromäusverein e.V.
Wittelsbacherring 9
53115 Bonn
Tel.: 0228/7258-400
Fax: 0228/7258-412
info@borromaeusverein.de