

AUSGEZEICHNETE SPIELE 2022

Spiel^{red} des Jahres



Inhaltsverzeichnis

Spiel des Jahres	4–5
Cascadia	
Nominierte Spiele	6–7
Scout/Top Ten	
Empfohlene Spiele	8–13
Kinderspiel des Jahres	14–15
Zauberberg	
Nominierte Kinderspiele	16–17
Auch schon clever/ Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg	
Empfohlene Kinderspiele	18–21
Kennerspiel des Jahres	22–23
Living Forest	
Nominierte Kennerspiele	24–25
Cryptid/Dune: Imperium	
Empfohlene Kennerspiele	26–28
Ausgezeichnete Spiele 2022	29–31

Herausgeber:
Spiel des Jahres e.V.
Heinrich-Hertz-Straße 9
50170 Kerpen
Telefon: 02273 9531382
mail@spiel-des-jahres.de

Gestaltung:
www.judithboettiger.com
Copyright Fotos:
Spiel des Jahres e.V.
und die Verlage für ihre Covershots

Vorwort

22 mal großer Spielspaß



*von Harald Schrapers,
Vorsitzender des Vereins Spiel des Jahres*

Brettspiele sind international – die Ideen für tolle Erlebnisse am Spieltisch kommen von Autorinnen und Autoren aus vielen Ländern der Welt.

Die besten dieser Ideen haben die Jury für das Spiel und Kennerspiel des Jahres sowie die Jury für das Kinderspiel des Jahres aus hunderten Neuheiten ausgewählt. Im Jahr 2022 haben sich 22 Spiele als ganz besonders herausragend erwiesen. Darunter befinden sich Spiele für die Kleinsten ganz genauso wie Titel für Spielekennerinnen und -kenner, die bereits ausreichend spielerische Vorerfahrung mitbringen und neue Herausforderungen suchen.

Randy Flynn aus Seattle entführt uns in die amerikanische „Cascadia“-Region: in diesem Legespiel entsteht vor uns eine unberührte Landschaft mit Bären, Bussarden und Füchsen. Aske Christiansen aus Kopenhagen beeindruckt uns mit den brennenden Bäumen des „Living Forest“, einem raffinierten Kennerspiel-Abenteuer. Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber aus Bonn faszinieren nicht nur die Kinder mit einem spektakulären Marmelbahn-Ereignis am „Zauberberg“. Außerdem gibt es die mit einer Nominierung ausgezeichneten Spiele und die Spiele der Empfehlungslisten, die den Hauptgewinnern kaum nachstehen. Die Vielfalt ist sehr groß – es gibt Brett- und Kartenspiele für alt oder jung, viel oder wenig Zeit, große oder kleine Gruppen, für besonnene Strategen und lustige Runden. Hier in dieser Broschüre finden Sie garantiert das richtige Spiel.

Spiel des Jahres Preisträger 2022

Cascadia

1 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 30 bis 60 Minuten

ca. 35 Euro

Anforderung: mittel



Die Region „Cascadia“ zeichnet sich durch ihre abwechslungsreiche Tier- und Pflanzenvielfalt aus. Im gleichnamigen Legespiel wetteifern bis zu vier Naturfreund:innen darum, ein Biotop zusammenzustellen, in dem möglichst große Landflächen der gleichen Art zusammenhängen. Diese Aufgabe bildet aber nur eine Ebene der zweigeteilten Knobelaufgabe ab, denn die heimischen Tiere ziehen nur ein, wenn die geographischen Gegebenheiten stimmen. In einer Partie sind die Bären Einzelgänger und wollen niemanden um sich haben, in der nächsten sind sie Rudeltiere und wollen als Vierergruppe kuscheln. Nur wem es durch geschickten Landschaftsausbau gelingt, Bär, Fuchs, Bussard, Hirsche und Lachse glücklich zu machen, kann eine Partie dieses wunderschönen und zugänglichen Legespiels für sich entscheiden.



von
Randy Flynn
Flatout Games / AEG / Kosmos

Illustrationen
Beth Sobel

Begründung der Jury

„Cascadia“ ist ein wahres Wohlfühlspiel. Die Spielzüge sind immer belohnend, selbst wenn die angebotene Auswahl nicht immer passend liegt. Besonders gelungen ist die zweigeteilte Puzzleaufgabe, für die eine gute Balance zwischen den passenden Landschaften mit den richtigen Tiersymbolen gefunden werden muss. Für die hohe Wiederspielbarkeit sorgen die modularen Regelkarten, die die Spielenden jede Runde vor neue Herausforderungen stellen, sowie eine optionale Kampagne.



Spiel des Jahres Nominiert 2022

Scout

3 bis 5 Personen

ab 9 Jahren

ca. 15 bis 30 Minuten

ca. 19 Euro

Anforderung: mittel



Man kann sich gut vorstellen, dass es auch in der bunten Zirkuswelt einen heftigen Konkurrenzkampf um die besten Talente gibt. In diesem Kartenspiel schlüpfen wir in die Rolle eines solchen Talentsuchers, um Artisten aus dem Ensemble unserer Mitspielenden abzuwerben (engl: to scout). Dass diese Bilder nur in unserem Kopf entstehen und auf den Zahlenkarten nicht optisch aufgegriffen werden, tut dem Spielspaß dabei keinen Abbruch. Zu gut funktioniert die Spielmechanik: Die Handkarten dürfen nicht sortiert werden, dabei wollen wir aber möglichst lange Zahlenreihen oder mehrere gleiche Karten als Show auslegen. Damit dies gelingt, dürfen neu angeworbene Artisten beliebig in die Hand eingefügt werden, was neue Möglichkeiten zum Ausspielen ergibt. Jede neue Darbietung muss die aktuell ausliegende Showtruppe überbieten.



von
Kei Kajino
Oink Games

Illustrationen
Rie Kawakami, Jun Sasaki

Top Ten

4 bis 9 Personen

ab 12 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 20 Euro

Anforderung: mittel



Gemessen auf einer Skala von 1 bis 10: Welchen Nutzen hat eine goldbeschlagene Grillzange bei einem Schiffsunglück? Solch abstruse Überlegungen fordert das kreative Partyspiel „Top Ten“ ein. Als Orientierung erhalten alle eine geheime Zahlenkarte mit den Werten zwischen 1 und 10. Zu dieser Zahl geben alle reihum einen Begriff, einen Satz oder auch eine kurze Schauspieleinlage ab. Eine ratende Person muss nun alle Antworten in die richtige Reihenfolge bringen. Ist eine defekte Luftmatratze wirklich nützlicher als besagte Grillzange, und wo ordnet sich das morsche Vierkantholz ein? Dass das Punkte zählen bereits nach wenigen Runden in Vergessenheit gerät, spricht für diese kreative und kooperative Gruppenaufgabe, die vor allem durch ihre abwechslungsreichen und irrwitzigen Fragen für großes Gelächter sorgt.



von
Aurélien Picolet
Cocktail Games

Illustrationen
Laura Michaud

Spiel des Jahres Empfohlen 2022

7 Wonders: Architects

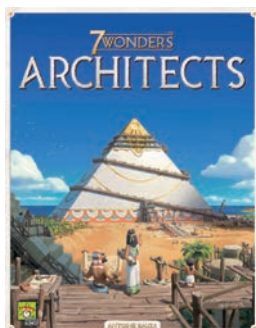
2 bis 7 Personen

ab 8 Jahren

ca. 25 Minuten

ca. 40 Euro

Anforderung: mittel



Die sieben Weltwunder der Antike stehen im Mittelpunkt von „7 Wonders: Architects“. Historisch nicht ganz korrekt werden diese alle gleichzeitig gebaut. Der Konkurrenzkampf um die benötigten Ressourcen wird in Form von offenen Kartenstapeln, die jeweils zwischen zwei Spieler:innen liegen, dargestellt. Da gilt es, klare Prioritäten zu setzen, ob man lieber neue Soldaten zum Schutz vor dem nahenden Krieg ausbildet oder die fehlenden Baumstämme nimmt, auf deren Lieferung man so lange gewartet hat. Alternativ kann auch etwas Zeit in die Wissenschaft investiert werden, um dauerhafte Verbesserungen zu erhalten. Da auch mit gewonnenen Kriegen und Kulturpunkten Siegpunkte ergattert werden können, gewinnt schlussendlich bei dieser Wunderbaurally nicht immer die flinkste Baustelle, sondern die effizienteste.



von
Antoine Bauza
Repos Production

Illustrationen
Etienne Hebinger

Echoes: Die Tänzerin

1 bis 6 Personen

ab 14 Jahren

ca. 60 Minuten

ca. 10 Euro

Anforderung: niedrig



Mit Hilfe von Gegenständen die Geräuschkulisse vergangener Tage wieder erklingen zu lassen ist eine spannende Fähigkeit. Als Ermittler:innen mit übernatürlichen Fähigkeiten können wir in „Echoes: Die Tänzerin“ genau das. Umgesetzt ist diese Mechanik in einer App: Wir scannen Bildkarten, die für die Geschichte relevante Gegenstände zeigen, und hören dann Tonschnipsel. Mit Hilfe dieser kurzen Soundfetzen gilt es, die fesselnde Geschichte hinter den Bildkarten zu ermitteln und das Rätsel um die namensgebende Tänzerin zu lüften. Was passierte damals auf dem Anwesen der Tanzlehrerin? Und was hat es mit der geheimnisvollen Porzellanfigur auf sich? Die dichte Atmosphäre, die das Spiel mit wenigen Mitteln eindrucksvoll auf den Tisch zaubert, lädt dazu ein, der Phantasie freien Lauf zu lassen und in die packende Erzählung einzutauchen.



von
Matthew Dunstan, Dave Neale
Ravensburger

Illustrationen
M81 Studio

Spiel des Jahres Empfohlen 2022

Magic Rabbit

1 bis 4 Personen

ab 8 Jahren

2 Minuten 30 Sekunden

ca. 15 Euro

Anforderung: niedrig



Nicht nur Kinderaugen funkeln, wenn Zauberer vor unseren Augen Dinge tun, die wir uns nicht erklären können. „Magic Rabbit“ fängt diese Faszination gekonnt ein. Als Gruppe müssen wir neun Häschen in den passenden Hüten verstecken. Zu Beginn liegen die Hüte 1 bis 9 in einer Reihe und unter ihnen jeweils ein Hase. Deren Reihenfolge ist aber noch nicht richtig. Aber kein Magier zieht gerne Hase 4 aus Hut 7. Wir versuchen zu helfen: Im eigenen Zug darf man zwar unter die Hüte schauen oder auch die Reihenfolge der Plättchen tauschen, aber reden darf man über die gewonnene Information nicht. Der Zeitdruck von zweieinhalb Minuten erhöht die Hektik. Gelingt das Kunststück, ist die Freude groß. In beiliegenden Umschlägen warten neue Regeln, die die Anforderungen an die Gruppe erhöhen.



von

**Julie Dutois, Romaric Galonnier,
Ludovic Simonet, Cécile Ziegler
Funbot**

Illustrationen

**Jonathan Aucomte,
Olivier Derouetteau**

My Gold Mine

2 bis 6 Personen

ab 7 Jahren

ca. 25 Minuten

ca. 13 Euro

Anforderung: niedrig



Nur wer viel riskiert, kann viel gewinnen: In „My Gold Mine“ dringen wir in ein gefährliches Verließ auf der Suche nach Goldschätzen vor. Leider hat die Expedition den Drachen wütend gemacht. Gierig rennen nun alle Richtung Ausgang, um die eigene Haut zu retten; aber nicht, ohne so viel Gold wie möglich auf dem Weg nach draußen einzusacken. Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen zwei Kartenstapeln: Der Exit-Stapel bewegt die eigene Spielfigur (und evtl. auch die der anderen) mindestens um einen sicheren Schritt Richtung Ausgang, bringt allerdings auch keine Punkte ein. Der andere Stapel ist die riskantere Wahl, denn darunter befinden sich zwar die begehrten Goldklumpen – aber auch Drachenkarten, die die Feuerwalze ein Feld weiter in Richtung der Spielfiguren bewegt. Schadenfreude und Nervenkitzel werden groß geschrieben!



von
**Michael Loth, Christof Schilling,
Hans Joachim Höh**
Kosmos

Illustrationen
Felix Wermke

Spiel des Jahres Empfohlen 2022

So Kleeever!

2 bis 6 Personen

ab 12 Jahren

ca. 30 Minuten

ca. 23 Euro

Anforderung: mittel



Acht Lochkarten mit je vier unterschiedlichen Wörtern werden in vier Paaren auf allen Seiten eines Plastikkleeeblatts aufgesteckt. Für jedes Wortpaar soll ein Überbegriff gefunden werden: Bei der Kombination „Apfel“ und „Riese“ würde sich vielleicht „Adam“ als Hinweis anbieten, aber was könnte die beiden Wörter „Auto“ und „Fleisch“ verbinden? Sind die Wörter auf dem Kleeblatt notiert, werden den vier Karten je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad noch weitere Karten beigemischt. Nun beginnt die eigentliche Rateaufgabe: Die restlichen Mitspielenden sollen anhand der Oberbegriffe die richtigen Paarungen rekonstruieren. Cleveres Um-die-Ecke-denken (im wahrsten Sinne des Wortes) hilft bei der Lösungsfindung, da sich durch die Form des Kleeblatts bestimmte Wörterpaare gegenseitig bedingen oder ausschließen lassen.



von
François Romain
Repos Production

Trek 12: Himalaja

1 bis 50 Personen

ab 10 Jahren

ca. 15 bis 30 Minuten

ca. 25 Euro

Anforderung: mittel



Das Himalaja-Gebirge ist der ungewöhnliche Schauplatz dieses cleveren und taktischen Würfelspiels. Zwei Würfel zeigen Augen zwischen 0 und 6, aus denen jede Runde ein Ergebnis geformt werden muss. Zur Auswahl stehen jedem Spielenden vier Rechenoperationen, um aus den beiden Würfel eine Zahl zu bilden. So können die Augen pro Partie viermal addiert, subtrahiert oder multipliziert werden, wobei 12 der höchste Wert sein darf. Neunzehn Felder ergeben die zu besteigende Tour auf dem Spielblock. Punkte gibt es für zusammenhängende Felder mit den gleichen Zahlen (je höher, desto besser) und für aufsteigende Linien. Der optionale Kampagnenmodus fügt dem Spielprinzip noch thematisch passende Ausrüstungsgegenstände und das Freispielen von neuen Bergregionen hinzu.



von

Bruno Cathala, Corentin Lebrat
Lumberjacks Studio

Illustrationen

Jonathan Aucomte,
Olivier Derouetteau

Kinderspiel des Jahres Preisträger 2022

Zauberberg

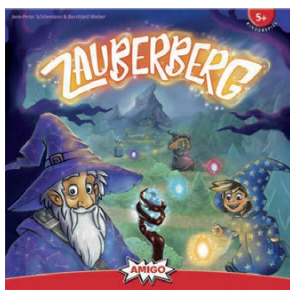
1 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 36 Euro

Anforderung: niedrig



Wenn der Zauberer Balduin ruft, eilen die Zauberlehrlinge zu ihm. Doch der Weg den Berg hinunter ist lang. Zum Glück gibt es die Irrlicht-Kugeln, die die Kinder nutzen, um den Lehrlingen den Kugelbahn-Weg hinunterzuhelfen – sofern die Irrlichter auf sie treffen. Denn einmal bei der Kugelbahn eingeworfen, macht das Irrlicht, was es will – geht mal nach links, mal nach rechts. Dann sind da noch die Hexen, die ebenfalls zum Zauberer wollen und sich auch bewegen, wenn sie vom Irrlicht getroffen werden. So entsteht ein magischer Wettlauf, bei dem alle mitfiebern wohin die Irrlicht-Kugel hinrollen wird. Vom flotten Aufbau über Detailregeln wurde bei diesem faszinierenden Spiel alles gut durchdacht, sodass sich Kinder immer wieder vom „Zauberberg“ verzaubern lassen möchten.



von
**Jens-Peter Schliemann,
Bernhard Weber**
Amigo

Illustrationen
Annette Nora Kara

Begründung der Jury

In „Zauberberg“ kommt die beliebte Kugelbahn auf eine neue Art zum Einsatz: sie wird der Schauplatz für magische Wettrennen: kooperativ, in Teams oder auch allein. Der attraktive Spielaufbau zieht die Kinder an den Spieltisch und der innovative Murmelmechanismus lässt sie nicht mehr so schnell los. Hier folgen angeregten Diskussionen zur Platzierung von Murmeln gebannte Blicke auf die Kugelbahn. Das ist ein Gesamtpaket, das die Kinder immer wieder bezaubert.



Kinderspiel des Jahres Nominiert 2022

Auch schon clever

2 bis 4 Kinder
ab 6 Jahren
ca. 15 Minuten
ca. 14 Euro
Anforderung: hoch



Ein Kindergeburtstag braucht Ballons, einen Holzzug mit Kerzen drauf, Geschenke und Kuchen. All dies erwürfeln sich die Kinder und streichen das, was sie durch die Würfel ergatterten konnten, auf ihrem Zettel ab. Manche Dinge müssen in einer bestimmten Reihenfolge weggestrichen werden, von manchen Sachen braucht man mehr als ein Symbol und manchmal bekommt man sogar ein Bonuskreuz geschenkt. Zu jeder Zeit müssen alle gut aufpassen und nicht nur auf ihren eigenen Zettel schauen. Denn hier ist man auch dran, wenn man nicht selber gewürfelt hat. Die Kinderversion von „Ganz schön clever“ besticht durch eine kindgerechte Umsetzung und einen schnellen, spannenden Einstieg.



von
Wolfgang Warsch
Schmidt

Illustrationen
Glen Viljoen

Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg

2 bis 4 Kinder

ab 6 Jahren

ca. 25 Minuten

ca. 30 Euro

Anforderung: mittel



Äpfel, Mais und Beeren bringen Esel Quacks und seine Freunde auf Trab. Die liefern sich ein tierisches Wettrennen in „Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg“, der kindgerechten Neuerfindung von „Die Quacksalber von Quedlinburg“, dem Kennerspiel des Jahres 2018. Wie im großen Vorbild werden Plättchen aus einem Beutel gezogen – die hier für kerngesunden Treibstoff aus Obst und Gemüse stehen und auch für Sondereffekte gut sind. Regelmäßig dürfen neue Plättchen gekauft werden. Ein bisschen Pech bei dem Verlauf halten weder Kuh noch Esel auf. Denn Glück beim Nachziehen der Plättchen ist das eine Geheimnis des Erfolgs, eine gute Strategie beim Nachkaufen und Bestücken des eigenen Beutels das andere. Es ist ein taktisches Wettrennen, das komplexe Mechanismen perfekt für die Zielgruppe herunterbricht.



von
Wolfgang Warsch
Schmidt

Illustrationen
Michael Menzel

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2022

Die Villa der Vampire

2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 15 Minuten

ca. 43 Euro

Anforderung: mittel



Die Vampirparty geht los. Doch was ist das? Die Vampire schlafen noch! Da hilft nur eins – ein bisschen Knoblauch muss in die Gräber, um sie aufzuwecken. Dabei gehen den Kindern Fledermäuse zur Hand, die sie wie Hockeyschläger verwenden können, um die Knollen in die Vampirgräber zu befördern. Und als ob das nicht schon Herausforderung genug wäre, läuft die Sanduhr langsam ab und auch die Positionen der punkteträchtigen Vampire sollten sich die Kinder merken. Da sind Geschick, ein gutes Gedächtnis und ein bisschen Glück gefragt, um erfolgreich zu sein. Mit einem außergewöhnlichen Geschicklichkeitselement, cleveren taktischen Kniffen und einem imposanten Spielaufbau zieht „Die Villa der Vampire“ alle an den Spieltisch und bleibt für viele Runden herausfordernd und unterhaltsam.



von
Guido Hoffmann,
Jens-Peter Schliemann
Drei Magier

Illustrationen
Rolf Vogt

Fröschis

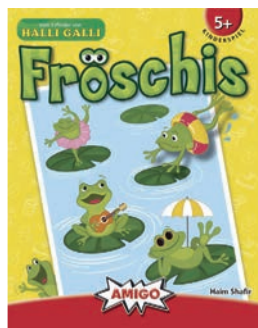
2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 9 Euro

Anforderung: niedrig



Wer hätte gedacht, dass Frösche – oder auch „Fröschis“ – so ordnungsliebend sind. Die Zahlen in ihrem Teich müssen geordnet werden und die Kinder helfen ihnen dabei. Anfangs acht Karten (und nach jeder erfolgreichen Runde eine weniger) liegen verdeckt vor einem. Wer dran ist, nimmt eine Karte vom verdeckten Nachzieh- oder eine passende vom Ablagestapel. Passend heißt: Diese Zahl fehlte noch. Klappt das, geht es weiter – bis nichts mehr passt oder man aus Versehen eine Karte mit Abfall draufzieht; Müll hat bekanntlich in Teichen nichts zu suchen. Manchmal tauchen auch die Fröschis selbst auf; die passen immer. Viel Glück gehört dazu, um dieses Spiel zu gewinnen, und das macht auf eine fast meditative Weise glücklich. Also: Sei kein Frosch – spiel' die „Fröschis“.



von
Haim Shafir
Amigo

Illustrationen
Marina Zlochin

Kinderspiel des Jahres Empfohlen 2022

Golden Ei

1 bis 4 Kinder

ab 6 Jahren

ca. 20 Minuten

ca. 10 Euro

Anforderung: niedrig



Der Name der Zuflucht ist Ei, „Golden Ei“. In dieses Gasthaus muss die kleine Hasenbande flüchten, um Alarm zu schlagen: Denn der Fuchs ist ihnen in diesem kooperativen Wettrennen auf der Spur. Karten bilden die Wegstrecke. Ein Farbwürfel bestimmt, welcher Hase losläuft – und die Karten vor und hinter seinem neuen Feld, wie es dann weitergeht: Man dreht eine von ihnen um. Zeigt sie ein farbiges Ei oder zwei, hoppeln die entsprechenden Hasen weiter. Werden aber die Pfotenabdrücke des Fuchses sichtbar, setzt der sich in Bewegung, und der Vorsprung seiner Beute schmilzt. Glück, Kalkül und manchmal auch ein gutes Gedächtnis sind gefragt bei diesem gewitzten Laufspiel – das noch an Tiefe gewinnt, wenn in der fortgeschrittenen Variante Helferlein wie ein Kampf-Bienchen mitmischen.



von
Oliver Igelhaut
Igel Minis

Illustrationen
Natasa Kaiser, Christof Tisch

Honey

2 bis 4 Kinder

ab 5 Jahren

ca. 15 bis 25 Minuten

ca. 25 Euro

Anforderung: niedrig



Will man als Biene eine Blume ansteuern, in der es kaum Pollen gibt? Natürlich nicht! Man will viel aus dem bunten Gewächs herausholen, denn nur so wird das Honigglas mit den Pollenchips schnell gefüllt und hilft beim Gewinnen. Aber in welcher der Blumen sind wie viele Chips? Da hilft ein gutes Bienen-Ohr, denn wenn die Chips in die Blumenröhrchen fallen, kann man am Geräusch durchaus heraus hören, ob die Blume leer oder schon gut gefüllt ist. Jetzt muss nur noch die Biene per Würfelglück dorthin fliegen und einem vollen Honigglas steht nichts mehr im Wege. Falls es mit dem Würfelglück nicht klappt, sollte man sich merken, welche Blumen sich „voll“ angehört haben – es könnte beim Sieg helfen. Merken und Zuhören: eine schöne Kombi für ein spannendes Kinderspiel.



von

Anna Oppolzer, Stefan Kloth
Pegasus Spiele

Illustrationen

Louis Vettese

Kennerspiel des Jahres Preisträger 2022

Living Forest

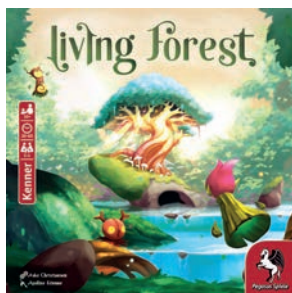
2 bis 4 Personen

ab 10 Jahren

ca. 30 bis 60 Minuten

ca. 40 Euro

Anforderung: hoch



Der Wald brennt. Wie in der Realität ist das ebenso in „Living Forest“ eine Bedrohung für jeden. Aus diesem Grund arbeiten alle ein Stück weit zusammen: Sie löschen Flammen, forsten den Wald mit neuen Bäumen auf und sammeln magische Lotusblüten, die dem heiligen Hain seine Kraft wiedergeben. Erreicht am Ende einer Runde eine Person in einer dieser drei Disziplinen mindestens zwölf Punkte, endet das Spiel. Durch die Möglichkeit, den Mitspielenden zumindest ein paar dieser Siegpunkte abluchsen zu können, ist das Spiel interaktiv. Unterstützt werden wir durch Naturgeister, von denen wir uns nach und nach mehr in unser Kartendeck holen. Einige von ihnen sind aber Einzelgänger, und so müssen wir stets abwägen, ob wir weitere zur Unterstützung aufdecken wollen.



von
Aske Christiansen
Pegasus Spiele

Illustrationen
Apolline Etienne

Begründung der Jury

Drei zentrale Faktoren machen den Nervenkitzel und Reiz von „Living Forest“ aus: Das spannende Wettrennen auf zwölf Punkte, das riskante Zocken beim Kartenaufdecken und die hohe Interaktion mit den Mitspielenden. Besonders motivierend sind die drei unterschiedlichen Siegbedingungen, die einen hohen Wiederspielreiz schaffen und je nach Spielverlauf für eine sich stets veränderte Dynamik sorgen.



Kennerspiel des Jahres Nominiert 2022

Cryptid

3 bis 5 Personen

ab 12 Jahren

ca. 30 bis 50 Minuten

ca. 40 Euro

Anforderung: hoch



Die Wissenschaft der Kryptozoologie beschäftigt sich mit Fabelwesen wie dem Yeti oder dem Wolpertinger. Auch in „Cryptid“ bekommen wir diese Kreaturen nie zu Gesicht, grenzen aber ihren Bestimmungsort ein. Die Suche beginnt als gemeinschaftliche Safari von bis zu fünf Suchtrups, denen jeweils nur ein geheimes Indiz für den Aufenthalt des gesuchten Wesens zugespielt wird. Durch Befragen versuchen nun alle, an die geheime Schlüsselinformation der anderen zu kommen. Die Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet und neue Hinweise für alle sichtbar auf dem Spielplan markiert werden. Falsche Rateversuche werden durch die Preisgabe eigener Informationen bezahlt. Runde für Runde zieht sich das Netz enger um das eine Feld, auf dem sich das „Cryptid“ nur logisch befinden kann.



von
Hal Duncan, Ruth Veevers
Osprey Games / Skellig Games

Illustrationen
Kwanchai Moriya

Dune: Imperium

3 bis 4 Personen

ab 13 Jahren

ca. 90 bis 120 Minuten

ca. 50 Euro

Anforderung: hoch



Basierend auf dem Roman von Frank Herbert und grafisch angelehnt an der aktuellen Kinoverfilmung von Denis Villeneuve entführt uns „Dune: Imperium“ auf den Wüstenplaneten Arrakis. Dort wollen wir nicht nur Spice und Wasserressourcen möglichst effizient einsetzen, sondern streben auch nach Macht und Einfluss bei den vorherrschenden Fraktionen. Der klassisch wirkende Arbeiter-Einsatzmechanismus wird gekonnt erweitert, indem immer eine passende Handkarte ausgespielt werden muss. Der Erwerb von neuen Karten ermöglicht neue Strategien und mehr Optionen. Auch wenn am Ende jeder Runde ein Konflikt auf dem Schlachtfeld ausgetragen wird, ist „Dune: Imperium“ kein konfrontatives, sondern ein sehr interaktives Spiel. Da bereits zehn Punkte zum Sieg genügen, endet fast jede Partie in einem spannenden und nervenaufreibenden Finale.



von
Paul Dennen
Dire Wolf

Illustrationen
Clay Brooks, Raul Ramos,
Nate Storm

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2022

Arche Nova

1 bis 4 Personen

ab 14 Jahren

ca. 90 bis 150 Minuten

ca. 65 Euro

Anforderung: sehr hoch



Moderne Zoos haben nicht mehr primär die besuchenden Menschen im Sinn, sondern legen einen starken Fokus auf Tierwohl und Nachhaltigkeit. „Arche Nova“ versetzt uns in die Lage, einen solchen Tierpark nach unseren Wünschen und Vorstellungen aufzubauen und zu leiten. Neben der Aufzucht von Tieren, dem Ausbau der Gehege auf unserem Gelände und natürlich der Finanzierung durch Sponsoren dürfen auch die Beziehungen zu Partnerländern, universitäre Forschungsprojekte und Artenschutzprogramme nicht vernachlässigt werden. Nur wer die Attraktivität des eigenen Zoos in perfekter Balance mit nachhaltigem Tierschutz hält, wird in dieser anspruchsvollen Managementsimulation gewinnen. Mit nur fünf Basisaktionen sind die Regeln zugänglich, leicht zu verstehen und entwickeln dank über 200 einzigartiger Karten eine enorme Spieltiefe.



von
Mathias Wigge
Feuerland

Illustrationen
Loïc Billiau, Dennis Lohausen,
Steffen Bieker, Christof Tisch

Khôra

2 bis 4 Personen

ab 12 Jahren

ca. 75 Minuten

ca. 50 Euro

Anforderung: hoch



Olympia gegen Sparta, Korinth vs. Theben: In „Khôra“ treten sieben antike Stadtstaaten im militärischen Wettstreit gegeneinander an. Im Kampf um Macht und Ruhm haben sie individuelle Stärken, die geschickt genutzt werden wollen. Einzigartig ist die nahezu parallele Spielweise: Zu Beginn jeder Runde suchen sich alle Staaten zwei von insgesamt sieben Aktionen aus, die dann aufsteigend abgearbeitet werden. Militärische Aktionen sind nicht konfrontativ, da die Mitspielenden nie direkt gegeneinander kämpfen, sondern nur um die besten Trophäen auf einem abstrakten Schlachtfeld buhlen. Prestigeträchtige Politikkarren, kulturelle Überlegenheit und finanzielle Macht können das Blatt schnell wenden. „Khôra“ gelingt es, den Aufbau einer Zivilisation in einem sehr zugänglichen Spiel umzusetzen, ohne dabei taktische Finessen einzusparen.



von
**Head Quarter Simulation
Game Club**
Iello

Illustrationen
David Chapoulet, Jocelyn Millet

Kennerspiel des Jahres Empfohlen 2022

Witchstone

2 bis 4 Personen

ab 12 Jahren

ca. 60 bis 90 Minuten

ca. 45 Euro

Anforderung: hoch



Was wohl viele nicht wussten: Hexen und Hexer können ihre übernatürlichen Kräfte auch wieder verlieren. Um das zu verhindern, müssen die Spielenden in „Witchstone“ in verschiedenen magischen Disziplinen erfolgreich sein und das Energiefeld des legendären Hexensteins erneuern. Und so konkurrieren wir um die beste Verkettung von Aktionen in unserem Hexenkessel. Denn platzieren wir dort die Plättchen geschickt, auf denen die verschiedenen Aktionen abgebildet sind, verstärken sie sich und werden dadurch von Runde zu Runde immer mächtiger. Wenn wir klüger planen als die Mitspielenden, winken nach jeder Aktion zusätzlich Boni. Wer nach elf Runden seine Strategie am besten verfolgen konnte, aber auch die Vorhaben der anderen gut im Blick hatte, gewinnt in diesem übernatürlichen Wettstreit um die meisten Punkte. Hex! Hex!



von
Reiner Knizia,
Martino Chiacchiera
R&R Games / Huch!

Illustrationen
Mariusz Gandzel

Kinderspiel des Jahres Ausgezeichnet



Kinderspiel des Jahres

Zauberberg	1–4 Kinder	ab 5 Jahren	niedrig	S. 14
------------	------------	-------------	---------	-------



Nominiert

Auch schon clever	2–4 Kinder	ab 6 Jahren	hoch	S. 16
-------------------	------------	-------------	------	-------

Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg	2–4 Kinder	ab 6 Jahren	mittel	S. 17
-----------------------------------	------------	-------------	--------	-------



Empfohlen

Die Villa der Vampire	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	mittel	S. 18
-----------------------	------------	-------------	--------	-------

Fröschis	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	niedrig	S. 19
----------	------------	-------------	---------	-------

Golden Ei	1–4 Kinder	ab 6 Jahren	niedrig	S. 20
-----------	------------	-------------	---------	-------

Honey	2–4 Kinder	ab 5 Jahren	niedrig	S. 21
-------	------------	-------------	---------	-------

Spiel des Jahres Ausgezeichnet



Spiel des Jahres

Cascadia	1–4 Personen	ab 10 Jahren	mittel	S. 4
----------	--------------	--------------	--------	------



Nominiert

Scout	3–5 Personen	ab 9 Jahren	mittel	S. 6
Top Ten	4–9 Personen	ab 12 Jahren	mittel	S. 7



Empfohlen

7 Wonders: Architects	2–7 Personen	ab 8 Jahren	mittel	S. 8
Echoes: Die Tänzerin	1–6 Personen	ab 14 Jahren	niedrig	S. 9
Magic Rabbit	1–4 Personen	ab 8 Jahren	niedrig	S. 10
My Gold Mine	2–6 Personen	ab 7 Jahren	niedrig	S. 11
So Kleevers!	2–6 Personen	ab 12 Jahren	mittel	S. 12
Trek 12: Himalaja	1–50 Personen	ab 10 Jahren	mittel	S. 13

Kennerspiel des Jahres Ausgezeichnet



Kennerspiel des Jahres

Living Forest	2–4 Personen ab 10 Jahren	hoch	S. 22
---------------	---------------------------	------	-------



Nominiert

Cryptid	3–5 Personen ab 12 Jahren	hoch	S. 24
---------	---------------------------	------	-------

Dune: Imperium	3–4 Personen ab 13 Jahren	hoch	S. 25
----------------	---------------------------	------	-------



Empfohlen

Arche Nova	1–4 Personen ab 14 Jahren	sehr hoch	S. 26
------------	---------------------------	-----------	-------

Khôra	2–4 Personen ab 12 Jahren	hoch	S. 27
-------	---------------------------	------	-------

Witchstone	2–4 Personen ab 12 Jahren	hoch	S. 28
------------	---------------------------	------	-------



Randy Flynn aus Seattle, Autor von „Cascadia“



Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber aus Bonn, Autoren von „Zauberberg“



Aske Christiansen aus Kopenhagen, Autor von „Living Forest“

FOLGE UNS



facebook.com/spieldesjahres



twitter.com/SpieldesJahres



youtube.com/spieldesjahres



instagram.com/spieldesjahres_official