

Spiel des Jahres: Nominierte und empfohlene Spiele 2021

20.05.2021

db: Spiele-Tests.accdb | Bericht: Spiel des Jahres 2021

pdf-Dokument mit Adobe-Reader am Bildschirm durchstöbern, Links zu Spielanleitung, Verlagswebseite und VIDEO funktionieren.



Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr	Anzahl Spieler	
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

Nominiert zum Spiel des Jahres 2021

Kosmos www.kosmos.de

Die Abenteuer des Robin Hood 7428 21-neu 6370 **Familie** Glück, Kooperation, Kommunikation, Raten, Kreativität, Sprache

4002051680565



Autor:	Michael Menzel
Illustration:	Michael Menzel

10
2 bis 4
ca. 60 Min
D

https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/8b/9f/c6/680565_Robin_Hood_Manual_010421_web.pdf
<https://www.kosmos.de/spielware/spiele/familien spiele/11757/die-abenteuer-des-robin-hood>
<https://youtu.be/s923x2FqjVw>

England 1193. Die Grafschaft Nottingham leidet unter dem Joch des bösen Prinz John und seiner Handlanger. Ihr schlüpft in die Rollen von Robin Hood und seiner Gefährten Little John, Maid Marian und Will Scarlet. Gemeinsam stellt ihr euch in diesem Spiel dem Unrecht entgegen und kommt dabei einem dunklen Geheimnis auf die Spur. Auf dem großen Spielplan könnt ihr eure Figuren völlig frei bewegen, mit Dorfbewohnern sprechen und Gegenstände erkunden. Stets müsst ihr euch dabei vor den Schergen des Sheriffs von Nottingham in Sicherheit bringen. Aufbauen und losspielen ihr startet sofort ins erste Abenteuer. Das im Brettspiel enthaltene Buch begleitet euch durch die spannende Geschichte. Ein tolles Geschenk nicht nur für Robin-Hood-Fans!

1 großer Spielplan
1 Hardcover-Buch
26 Holzfiguren
130 Holzsteine
10 Holzscheiben
1 Holzpfeil
12 Holz-Sanduhren
1 Beutel
1 Starter-Blatt
1 Begleitheft!

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr	Anzahl Spieler	
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->	Spieldauer Sprache Anleitung	

Pegasus Spiele www.pegasus.de

MicroMacro: Crime City	6179	21-neu 6018	Familie	Kooperation, Kommunikation, Konzentration, Kreativität, Sprache
-------------------------------	-------------	--------------------	----------------	---

4250231728075



Autor:	
Illustration:	

8
1-4
15-45
D

grosser Wimmelplan in Crime City, Krimifälle finden

https://pegasusshop.de/media/pdf/d4/20/08/4250231728075_de.pdf

<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/11337/micromacro-crime-city-edition-spielweise>

Die örtliche Polizei ist nicht mehr in der Lage, die Geschehnisse zu kontrollieren. Daher ist die Arbeit pfiffiger Ermittler gefragt. MicroMacro – Crime City ist ein kooperatives Detektivspiel. Gemeinsam lösen die Spieler 16 knifflige Kriminalfälle, indem sie Motive ermitteln, Beweise finden und die Täter überführen. Ein aufmerksames Auge ist ebenso gefragt wie kreative Kombinationsgabe, um auf dem 75 x 110 cm großen Spielplan alles zu enträtseln. Als kleine Hilfe ist dazu im Spiel eine Lupe enthalten.

- 1 Spielplan
- 16 Umschläge
- 120 Fall-Karten
- 1 Lupe (+Sticker)

Scorpion masque www.scorpionmasque.com

Zombie Teenz Evolution	7427	21-SpdJ 6499	Familie	Glück, Strategie + Taktik, Würfel, Karten, Kooperation, Kommunikation,
-------------------------------	-------------	---------------------	----------------	--

4015566601796



Autor:	Annick Lobet
Illustration:	

8
2 bis 4
ca. 20 Min
D

<https://youtu.be/63zVFBk170o>

Die Schule haben wir im Vorgängerspiel „Zombie Kidz Evolution“ bereits erfolgreich gerettet, doch nun ist die ganze Stadt bedroht. Aus den Kindern wurden junge Teenager und erneut obliegt ihnen die Aufgabe, die Untoten aufzuhalten. In den vier Ecken des Stadtplans lagern überlebenswichtige Ressourcen, die in die gesicherte Schule gebracht werden müssen. Diese Kisten müssen durch geschicktes Positionieren in die Schule gebracht werden, bevor die Zombiehorden die Stadt einnehmen. Die kurzweiligen Partien und das sehr einfache Grundgerüst an Regeln werden mit der Zeit im Legacy-Stil erweitert und stets anspruchsvoller. Umschläge halten die neue Mechaniken, Charaktere und Spezialeigenschaften bereit. So bleibt die Rettungsmission über die gesamte Kampagne hinweg abwechslungsreich und motivierend.

- 1 Stadtplan
- 4 Heldenfiguren
- 4 Zombiehorden-Plättchen
- 4 Plättchen der eroberten Gebäude
- 4 Zutaten-Kisten
- 1 weisser Würfel
- 1 schwarzer Würfel
- 6 Ereigniskarten
- 10 versiegelte Evolutions-Umschläge
- 4 versiegelte Erfolgs-Umschläge
- 11 Standfüsse aus Kunststoff
- 1 Regelheft
- 1 Stickerbogen

Empfehlungsliste Spiel des Jahres 2021

Drei Magier Spiele www.dreimagier.de

Biss 20	3853	21-F 5955	Familie	Karten, Kooperation, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit,
----------------	-------------	------------------	----------------	--

4001504408909



Autor:	Lena und Günter Burkhardt
Illustration:	

7
2 - 8
20
D/F/I

Kartenspiel: fehlerfrei bis 20 zählen, aber mit Zahlentausch und Aktionen

<https://www.schmidtspiele-shop.de/drei-magier-biss-20>

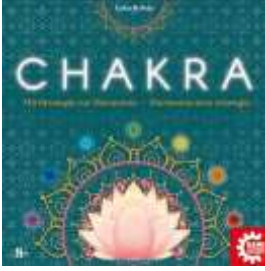
<https://youtu.be/yU3KtDD7BHQ>

Zählt gemeinsam von 1 bis 20. Reihum sagt jeder eine Zahl. Klar, ganz einfach! Wenn da nicht ständig Fritz „the bat“ wäre, der neue Regeln aufstellt, die ihr euch merken sollt. Kaum hat man sich eine Regel gemerkt, kommt er auch schon mit der nächsten um die Ecke. Wie viele Regeln schafft ihr?


- 20 Zahlenkarten
- 40 Aufgabenkarten
- 20 Edelsteine
- 1 Anleitung

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr	Anzahl Spieler	
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	


Game Factory www.gamefactory.ch

Chakra	7264	21-F	6157	Familie	Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Geduld, Konzentration, Kreativität,
3770005767167	Autor: Luka Krleza	8			
	Illustration: Claire Conan	2-4			
Mit Strategie und Glück zur Harmonie					
https://45899a56-e0f8-4ff3-8dfe-922e698e4e9f.filesusr.com/ugd/1a7f01_637d9be306d2451c8d365aa56370c5e6.pdf https://www.gamefactory-spiele.com/chakra https://vimeo.com/522333324					
Richtet eure Chakren aus, stärkt und harmonisiert sie. Zu diesem Zweck müsst ihr die positive Energie des Universums einfangen und negative Energie lindern.					8 Spielbretter (4 x 2) 1 Lotusblumenbrett 1 Stoffbeutel 96 Kristalle 20 Spielcips (dunkel) 8 Nummernchips 28 Farbchips klein 1 Startspielermarke 1 Anleitung

Pegasus Spiele www.pegasus.de

Punktesalat	7398	21-F	5999	Familie	Glück, Strategie + Taktik, Karten, Schnelligkeit, Mathematik,
4250231726569	Autor: Shawn Stankewich; Molly J	8			
	Illustration:	2 - 6			
Drafting-Kartenspiel mit Zahlen					
https://pegasusshop.de/media/pdf/42/f9/03/4250231726569_de.pdf https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/familien spiele/10390/punktesalat?number=18340G https://youtu.be/_oQsB-n_TS0					
Punktesalat ist ein schnelles und spaßiges Drafting-Kartenspiel für die ganze Familie! Es gibt über 100 Wege, um Punkte zu sammeln, denn jede einzelne Karte zeigt auf einer Seite ein Gemüse und auf der anderen Seite eine Wertungsmöglichkeit. Die Spieler sammeln im Verlauf mehrerer Runden Gemüse und Punktekarten und versuchen dabei die erstmögliche Kombination zu kreieren. Diverse Strategien können zum Sieg führen und jede Partie ist einzigartig. Ist ein Spieler am Zug, darf er entweder zwei von sechs Gemüsekarten oder eine von drei Punktekarten aus dem offenen Angebot nehmen und in seine Auslage legen. Anschließend wird ggf. die Gemüseauslage aufgefüllt. Optional darf der Spieler einmal in seinem Zug eine Punktekarte umdrehen zu einer Gemüsekarte, aber niemals andersrum. Das Spiel endet, wenn alle Karten gedraftet wurden. Wer nun die beste Kombination aus Gemüse- und Wertungskarten besitzt, gewinnt.					108 Karten 1 Anleitung

Kosmos www.kosmos.de

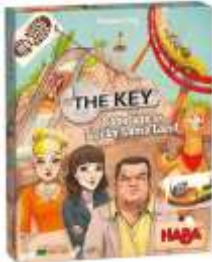
Switch & Signal	7363	21-F	5929	Familie	Strategie + Taktik, Würfel, Karten, Kooperation, Kommunikation, Kreativität,
4002051694265	Autor: David Thompson	10			
	Illustration:	2 - 4			
Gemeinsam Streckennutzung planen und erfolgreich sein.					
https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/2d/b2/0c/4002051694265.pdf https://www.kosmos.de/spielware/spiele/familien spiele/11426/switch-signal					
Sind die Weichen richtig gestellt? Fährt der Zug wirklich auf der richtigen Strecke? Steht das Signal auf Grün? Jede Eisenbahn ist unterschiedlich schnell unterwegs. Daher müssen sich die Spieler in diesem kooperativen Strategiespiel gut absprechen und versuchen, ohne Zeitverlust die Waren zum Zielort zu transportieren. Quer durch Europa oder Nordamerika geht die Reise. Dank einfacher Regeln gleich loslegen. Die Zeit drängt!					1 beiseitig verwendbarer Spielplan 100 Karten 9 Züge 12 Warensteine 5 Würfel 10 Signalscheiben 30 Weichenscheiben 10 Zeiplättchen 11 Ortsplättchen 3 Abdeckplättchen 1 Spielregel

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr	Anzahl Spieler	
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->	Spieldauer Sprache Anleitung	

HABA www.haba.de

The Key - Sabotage im Lucky Lama Land 21-F 6012 Familie Karten, Schnelligkeit,

4010168253947



Autor:	Thomas Sing
Illustration:	Timo Grubing

8
1-4
15
D

Krimispiel: schnell Tag, Täter, Werkzeug und Tatort gesucht mit möglichst wenig Karten.

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/305855-the-key-sabotage-im-lucky-lama-land-spielanleitung-de.pdf>
https://www.haba.de/de_DE/the-key-sabotage-im-lucky-lama-land-305855
<https://youtu.be/9psV3x189UE>

Eine schwere Sabotageserie erschüttert das Lucky Lama Land! Mehrere Attraktionen des Freizeitparks wurden manipuliert. Beim detektivischen Krimispiel The Key – Sabotage im Lucky Lama Land nehmen die Spieler die Ermittlungsarbeit auf und kombinieren die Hinweise zu Tattag, Täter, Tatwerkzeug und Tatort. Am Ende müssen sie den richtigen Zahlencode generieren und bringen so die Saboteure mit dem Schlüssel hinter Gitter. Es gewinnt nicht unbedingt der schnellste, sondern der effizienteste Ermittler. Da jede Spielrunde anders verläuft, ist der Wiederspiel-Reiz besonders hoch. Als Solo-Variante lässt es sich auch alleine spielen.

4 Aktenkoffer-Sichtschirme
 4 Stifte mit Schwämmchen
 4 Ermittlungsakten
 9 Holzschlüssel
 1 Lösungstableau
 140 Karten:
 - 86 Zeugenaussagen und
 - 54 Labor-Karten (18 Schuhabdruck-Karten, 18 Showticket-Karten, 18 Schnappschuss-Karten)
 1 Spiegel-Karte.

Nominiert zum Kinderspiel des Jahres 2021

Pegasus Spiele www.pegasus.de

Dragomino 9019 21-MH 6123 Kinder (3-8) Strategie + Taktik, Legespiel, Kreativität,

4250231728044



Autor:	Bruno Cathala und Marie u
Illustration:	

5+
2 - 4
10' bis 20'
D

Drachendomino mit Sonderaktion

https://pegasusshop.de/media/pdf/e7/a4/75/4250231728044_de.pdf
<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/11649/dragomino>

Der große Moment ist gekommen - als frisch ernannte Drachenforscher machen sich die Spieler auf den Weg zu einer geheimnisvollen Insel. Ihr Ziel ist es, möglichst viele süße Drachenbabys zu finden. Dazu erkunden sie Stück für Stück die Insel, dargestellt durch bunt illustrierte Dominosteine. Wann immer sie Dominosteine so platzieren, dass die abgebildeten Landschaften zusammen passen, entdecken sie dort ein Drachenei. Schlüpft daraus ein Baby, gibt es am Ende des Spiels einen Punkt dafür, ist das Ei leer, gibt es keine Punkte, dafür darf man aber in der nächsten Runde als Erster einen neuen Dominostein nehmen.

4 Start-Dominosteine
 28 Dominosteine
 69 Drachenei-Plättchen
 1 Spielfigur
 1 Anleitung (deutsch)

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr	Anzahl Spieler	
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

Asmodee www.asmodee.de

Fabelwelten	9020	21-SpdJ 6506	Kinder (3-8)	Kooperation, Kommunikation, Kreativität, Sprache
--------------------	-------------	--------------	--------------	--

4015566601819



Autor: Wilfried Fort und Marie Fo

Illustration:

https://asmodee-resources.azureedge.net/media/germanyprod/Produkte/Fabelwelten/Downloads/Fabelwelten_Regel_DE.pdf
<https://asmodee.de/fabelwelten>

Die beiden Kinder Wilfried und Marie lieben Tiere und Abenteuergeschichten. Eines Tages finden sie ein magisches Fabelbuch. Die Tiere darin können in jede Rolle schlüpfen - gestern eine neugierige Hexe, heute ein tapferer Ritter und morgen ein ungeschickter Ninja. Macht mit und hilft ihnen dabei, das Fabelbuch zu füllen. Taucht in die Geschichten ein und wählt clever und mit viel Fantasie das passende Tier für jeden Teil der Geschichte.

1 Buch mit durchsichtigen Kartenhüllen
 38 Doppelseitige Geschichtenkarten
 86 Tierkarten
 1 Abstimm- und Punktetafel
 36 Abstimmungsmarker
 6 Spielsteine
 1 Spielanleitung

Scorpion masque www.scorpionmasque.com

Mia London	9021	21-SpdJ 6507	Kinder (3-8)	Karten, Memory, Konzentration,
-------------------	-------------	--------------	--------------	--------------------------------

4015566601505



Autor: Antoine Bauza und Corenti

Illustration:

<https://asmodee.de/mia-london>
https://youtu.be/uxg_NNIPZ_c

Die weltbekannte Detektivin Mia London braucht eure Hilfe! Sie muss einen schwierigen Fall lösen - Ein übler Gauner hat ein schreckliches Verbrechen begangen. Ihr müsst den Schurken unter 625 Verdächtigen finden und festnehmen. Betrachtet die Hinweise genau und rekonstruiert das Porträt des gemeinen Betrügers.

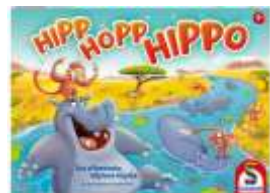
4 Ermittlungshefte
 40 Merkmalskarten
 1 Spielanleitung

Empfehlungsliste Kinderspiel des Jahres 2021

Schmidt Spiele www.schmidtspiele.de

Hipp Hopp Hippo	9022	20-H 5628	Kinder (3-8)	Geschicklichkeit,
------------------------	-------------	-----------	--------------	-------------------

4001504405946



Autor: Anna Oppolzer & Stefan Kl

Illustration:

Bananen ergattern über die Nilpferdrücken

https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/4/40594%20-%20Hipp%20Hopp%20Hippo/40594_Hipp_Hopp_Hippo_DE.pdf
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/hippo-hopp-hurra-40-at-41-.html>


Die lustige Affen haben die Bananenkisten am anderen Ende des Ufers erspäht. Zum Glück machen die Hippos im Wasser ihre Mittagspause und bilden eine rutschige Brücke. Dumm nur, dass die immer mal wieder abtauchen und dabei so mancher Affe ins Wasser fällt... Wer ergattert mit seiner Affenbande am Ende die meisten Bananen?

1 Spielplan
 16 Affenfiguren
 1 Farbwürfel
 1 Laufwürfel
 21 Nilpferdkarten
 16 Bananenkisten
 1 Anleitung

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr		Anzahl Spieler
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->		Spieldauer
		Sprache Anleitung

Nürnberger Spielkarten Verlag www.nsv.de

Inspektor Nase	7392	21-MH 6273	Familie	Glück, Strategie + Taktik, Würfel, Karten, Kooperation, Kommunikation, Sprache
4012426800207	Autor: Reinhard Staupe	Illustration: Oliver Freudenreich	7+ 2 - 5 20' D	



gemäss Würfelmotiv richtige Karte finden


https://nsv-spiele.de/wp-content/uploads/2021/01/Inspektor_Nase_D.pdf
<https://nsv-spiele.de/inspektor-nase/>
<https://vimeo.com/510606375>

hr seid ein geniales Ermittlerteam und löst gemeinsam jeden Fall. Inspektor Nase gibt die Hinweise, die anderen werten sie aus. Total einfache Regeln und Spannung pur. Mit etwas Übung schafft ihr es zum Meisterdetektiv!

60 Spielkarten 8 Holzwürfel 1 Spielanleitung
--

Schmidt Spiele www.schmidtspiele.de

Käpt'n Kuller	9023	21-MH 6154	Kinder (3-8)	Glück, Geschicklichkeit, Mathematik,
4001504406110	Autor: Kirsten Hiese	Illustration:	5+ 2 - 4 15' D	



Piraten-Kegelspiel


https://www.schmidtspiele.de/files/Retail/300dpi_JPG/40611_Kaeptn_Kuller_DE.pdf
<https://www.schmidtspiele.de/details/produkt/kapt-n-kuller.html>
<https://youtu.be/BtoAQIGNvUU>

Die Piratenbande hat fette Beute gemacht. Zum Verteilen der Schätze spielen sie das legendäre Piraten-Kegelspiel. Wer schafft es, die Kugel gezielt rollen zu lassen, die benötigten Diamanten zu treffen und so schließlich die meisten Goldtaler zu ergattern?

1 Spielplan 1 Rohr 2 Kugeln 24 Goldmünzen (je 6 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau) 36 Diamanten (je 9 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau) 3 Fässer (für die Profi-Spielvariante) 2 Kunststoffclips 1 Anleitung
--

Jumbo www.jumbo.eu

Memo Friends	9026	21-SpdJ 6511	Kinder (3-8)	Memory, Schnelligkeit,
8410446531716	Autor: Goula-Redaktion	Illustration:	3 ab 1 kurz bis 15 Min	



Im Wald treffen sich gerne die Eule, der Fuchs und der Bär am Baumstamm neben dem Pilz. Aber manchmal steht der Pilz auch im Baumstamm und der Fuchs auf dem Stamm. Oder die Eule ist im Baum und der Bär daneben. Wer hier wo und wie steht, das ist die große Herausforderung für die ganz Kleinen. Entweder alleine als Logik-Merk-Rätsel, gegeneinander als Gedächtnis- und Schnelligkeitswettkampf oder miteinander bei viel Kommunikation. 20 verschiedene Aufgaben gilt es zu bewältigen, aber hat man die durch, fängt man gerne wieder von vorne an

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr	Anzahl Spieler	
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->	Spieldauer Sprache Anleitung	

DJECO www.djeco.com

Swip'Sheep 21-SpdJ 6512 | Kinder (3-8) | Glück, Karten,

3070900051454



Autor:	Yann Dupont
Illustration:	

5
3-5
10
D/F

Gibt es Wölfe in der Gruppe? Ja? Dann legen diese ihre Wolfskarte aus der Hand auf den Tisch. Dann wird geklaut – und zwar bei den anderen und hoffentlich Schafe, denn die mögen Wölfe schließlich am liebsten. Dumm nur, dass die Schafe das weniger lustig finden und ihrerseits den Schutz des Hütehundes suchen. Hat man Glück, befindet sich der auf der eigenen Hand, wenn ein Wolf einem eine Karte klauen will. Hat man keinen Hund ist das auch nicht schlimm. Denn vielleicht klaut der Wolf eine niedrige Karte. Aufpassen, ein bisschen bluffen und eine dicke Portion Glück machen dieses witzig gestaltete Kartenspiel zu einer schnellen und diebischen Freude.

32 Karten
1 Anleitung

DJECO www.djeco.com

Tapikékoï? 9027 | 21-SpdJ 6513 | Kinder (3-8) | Memory,

3070900085428



Autor:	Romarc Galonnier und Lau
Illustration:	

5
2-4
15 Min

„Tapikékoï?“ Beziehungsweise: „Tu as piqué quoi?“ Also „Was hast du stibitzt?“ auf Französisch. Das herauszufinden ist die Aufgabe. Gezeigt wird – grafisch durchaus augenzwinkernd – eine familiäre Bilderbuchidylle: Vater, Mutter, Tochter, Sohn und ein hübsches Eigenheim. Vier Tableaus stehen für Küche, Schlafzimmer, Garten und gute Stube, darauf verteilt kleine Papp-Chips als passende Gegenstände wie Teller und Tageszeitung, Schachbrett und Schubkarre. Doch die Idylle ist gefährdet: Kaum bricht die Nacht herein kommen die Diebe! Reihum verkörpert ein Kind die Familie. Es schließt für zehn Sekunden die Augen und in dieser Zeit wird stibitzt. Nun muss das Familien-Kind erkennen, wo was genau fehlt. So wird dieses umgekehrte Versteckspiel zu einer charmanten Herausforderung an das Gedächtnis.

Space Cowboys www.

Traumfänger 9028 | 21-SpdJ 6514 | Kinder (3-8) | Raten,

3558380076612



Autor:	David Franck und Laurent E
Illustration:	

4
2 bis 4
kurz bis 15 Min
D

<https://youtu.be/eg1CSjH-tM>

Ein Schätzspiel, ein Erzählspiel, vor allem aber ein wunderschön ausgestattetes Abenteuer: All das ist „Traumfänger“. Das wichtigste Zubehör sind – neben ganz viel Fantasie – quadratische Karten und runde Scheiben. Erstere stellen Alpträume dar, letztere die Kuschtiere, die sie vertreiben. Die sind unterschiedlich groß. Reihum wählen die Kinder ein Kuschtier, das den aktuellen Alptraum idealerweise komplett abdeckt – je kleiner das Tier ist, desto mehr Punkte gibt es. Wobei: Was heißt Punkte? Es sind die liebevoll illustrierte Papp-Chips, die man nicht aus einem schnöden Beutel, sondern aus einem weichen Kissen zieht und dann auf einem Wolkenbett sammelt, während man anhand der Motive eine Geschichte erzählt. Die Anforderung ist absolut kindgerecht. Die Umsetzung aber ist ein Traum.

4 Wolkenbetten
54 Traum-Plättchen
1 Kissenbeutel
8 Kuschtier-Scheiben
30 Alptraum-Karten

Nominiert zum Kennerspiel des Jahres 2021

Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	Ludo-Nr	Alter	
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->		Anzahl Spieler	
		Spieldauer Sprache Anleitung	

CGE www.

Die verlorenen Ruinen von Arnak 7426	21-SpdJ 6515	Kennerspiel	Glück, Strategie + Taktik, Karten, Kreativität,
---	--------------	--------------------	---

4260664070238



Autor:	Michaela „Mín“ Štachová u
Illustration:	

<https://heidelbaer.de/der-weg-nach-arnak-ein-verbaler-roadtrip-mit-cge/>
<https://youtu.be/oWfp2jMdGbc>

Auf einer fernen Insel in den unbekanntenen Weiten des Ozeans haben Entdecker Spuren einer längst vergangenen Zivilisation gefunden. Konkurrierende Forscher sind jetzt mit der Erkundung der Insel beauftragt worden: Wagt ihr euch in die Tiefen des Dschungels, findet uralte Artefakte und stellt euch den furchterregenden Wächtern der Ruinen!

Bei Lost Ruins of Arnak (Originaltitel) führt ihr als Spieler eure Expeditionstruppe gegeneinander auf eine neu entdeckte Insel. In einer einzigartigen Kombination aus Deckbau, Workerplacement und Ressourcenverwaltung versucht nun jede Expedition, die Geheimnisse der verlorenen Insel zum eigenen Vorteil als erstes aufzudecken und zu nutzen.

12
1-4
120

Strohmann www.

Fantastische Reiche 7423	21-SpdJ 6516	Kennerspiel	Geduld, Karten, Sprache
---------------------------------	--------------	--------------------	-------------------------

4270001356123



Autor:	Bruce Glassco
Illustration:	

<https://jimdo-storage.global.ssl.fastly.net/file/68060acc-7a66-4895-9b6d-cb1719b9fd19/FR%20Spielregel%20%C3%BCr%20Web.pdf>
<https://www.strohmann-games.de/spiele/jahrgang-2020/fantastische-reiche/>

Dein Ziel, als Herrscher eines weit entfernten Landes, ist es, das mächtigste Reich der Welt zu errichten. Vielleicht baust Du eine gewaltige Armee auf, um alles zu vernichten, aber das ist nicht der einzige Weg zum Sieg. Möglicherweise wird Dein Königreich die Form eines ausbrechenden Vulkans annehmen oder eines schrecklichen Hurrikans, der alles auf seinem Weg hinwegfegt. Vielleicht wirst Du einen grossen Zauberer in seiner Festung kontrollieren, die sich abgelegen auf einer unzugänglichen Insel befindet und von undurchdringlichen Flammen umgeben ist. Du hast die Wahl, denn kein Reich gleicht dem anderen.

53 Karten (zehn Farben und drei Joker)
1 Wertungsblock
1 Regelheft

10
2-6
20
D

Hans im Glück www.hans-im-glueck.de

Paleo 7400	21-F 5930	Familie	Glück, Strategie + Taktik, Würfel, Karten, Kooperation, Kommunikation,
-------------------	-----------	----------------	--

4015566018402



Autor:	Peter Rustemeyer
Illustration:	Dominik Mayer

gemeinsam Höhlenpuzzle legen vor Totenköpfen

https://www.hans-im-glueck.de/_Resources/Persistent/8ead5650e10677e71ffc0086d37937a45b2a00b0/Paleo-Regel-Web.pdf
<https://www.hans-im-glueck.de/spiele/Paleo.html>
<https://youtu.be/3MAV6Gu3Afw>

Zu Beginn der Steinzeit, bevor der Mensch sesshaft wurde, war jeder Tag eine Herausforderung. Die Suche nach Nahrung war oft mühsam und die Wildnis voller Gefahren. Nur zusammen konnten die Stammesmitglieder es schaffen, der Natur zu trotzen und ihre Geschichte mit der Nachwelt zu teilen.

Ihr entscheidet gemeinsam, wer welchen Ort erkunden möchte und wer welche Aufgaben erledigt. Dabei stehen euch verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung.

Jedoch wisst ihr erst genau, was euch an einem Ort erwartet, wenn ihr dort ankommt. Je besser ihr diesen erkundet, umso mehr Information habt ihr und könnt euch dementsprechend auf die dortigen Aufgaben vorbereiten.

Um diese zu bewältigen, braucht ihr passende Werkzeuge, die Hilfe eurer Mitspieler, und manchmal auch ein Quäntchen Glück.

3 Tableaus
1 Friedhof
1 Werkbank
222 Karten
40 Ressourcen
48
Werkzeugplättchen
40 Schadensplättchen
5 Totenkopfplättchen
5 Siegpunktplättchen
2 Würfel
1 Anleitung

10
2-4
45-60
D

Empfehlungsliste Kennerspiel des Jahres 2021

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr	Anzahl Spieler	
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->	Spieldauer	
	Sprache Anleitung	

Feuerland Spiele www.feuerland-spiele.de

Aeon's End 7432 21-SpdJ 6518 Kennerspiel Strategie + Taktik, Karten, Kooperation,

4250231726989



Autor: Kevin Riley

Illustration:

https://pegasusshop.de/media/pdf/e6/f8/7e/4250231726989_de.pdf

<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kennerspiele/10416/aeon-s-end-frosted-games?number=57312G>

Lang ist es her, dass dunkle Mächte über das Land schwärmten und alles vernichteten, was uns einst lieb und teuer war. Wir sind die letzten wenigen Überlebenden. Wir haben Zuflucht gefunden, in der letzten Feste der Menschheit, tief unter der Erde: in der Feste der letzten Ruhe. Die Risse im Gefüge der Zeit, aus denen seit Äonen dunkle Mächte hervorquellen, haben wir uns Untertan machen können. Wir nutzen mächtige Kristalle, verformen damit die dunkle Energie und schmieden unwirkliche Reliquien und mächtige Zauber. Wir sind die letzten Verteidiger an diesem Abgrund der Zeit: Wir sind die Riss-Magier.

12

1-4

30-60 Min

D

318 Karten
139 Plättchen und Marker
14 Kartentrenner
13 Tableaus
2 Drehräder
1 Anleitung

Feuerland Spiele www.feuerland-spiele.de

Gloomhaven: Die Pranken des Löwen 7435 21-SpdJ 6519 Kennerspiel Strategie + Taktik, Kooperation,

0706949635777



Autor: Isaac Childres

Illustration:

Die Welt wird krass enden!

<https://pegasusshop.de/sortiment/spiele/kennerspiele/11003/gloomhaven-die-pranken-des-loewen?c=5>

Gloomhaven ist ein Moloch, in dem wir als Söldnergruppe namens „Die Pranken des Löwen“ gemeinsam den verschiedensten Gefahren tief in die Augen blicken. Das können in diesem Fantasy-Setting Kultisten, angsteinflößende Monster oder Tagediebe sein. Jeder unserer Charaktere hat besondere Fähigkeiten, die im Lauf der actionreichen Kampagne mit 25 Kapiteln erweitert und verändert werden. Zum einen werden wir durch gesammelte Erfahrungspunkte im Kampf besser, zum anderen können wir uns mit Beute neue Gegenstände kaufen. Gelenkt werden unsere Figuren durch einen unverbrauchten Kartenmechanismus. Das Besondere an „Gloomhaven: Die Pranken des Löwen“ ist die äußerst gelungene Einführung, die in fünf Startmissionen mit anwachsender Regelkomplexität die Spieler:innen an die Hand nimmt und auf das volle Erlebnis vorbereitet.

14

1 - 4

30 p/Spieler

1 More Time Games www.

Riftforce 7439 21-SpdJ 6520 Kennerspiel Strategie + Taktik, Karten,

4015566602236



Autor: Carlo Bortolini

Illustration:

https://1moretimegames.com/en_us/riftforce/

Die Rifts haben unsere Welt verändert. Dörfer wurden auseinandergerissen, Riftforce tauchte auf und breitete sich über das Land aus. Was vorher leblos schien, begann sich zu erheben. Flammen hinterliessen Brände und Wellen traten aus ihren Flussbetten. Sogar Sonne und Mond hinterlassen ihre Fussspuren im Boden. Wir haben gelernt, wie man diese lebenden Elementare kontrolliert und Gilden gegründet, um dieses Wissen zu bündeln. Während wir um Riftforce kämpften, schmiedeten die Gilden temporäre Allianzen, um ihre einzigartigen Fähigkeiten zu teilen und den Zugang zu den Rifts zu bewachen.

10

2

30 Min

110 Karten
28 Stanzteile
1 Spielregel

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
Ludo-Nr		Anzahl Spieler
grün: Spiel ist auf dem Radar des VSL-Schulungsteam -->		Spieldauer
		Sprache Anleitung

Feuerland Spiele www.feuerland-spiele.de

Wasserkraft 7440 20-Nü 5585 **Kennerspiel** Strategie + Taktik, Würfel, Karten,

0706949635692



Autor:	Simone Luciani, Tommaso
Illustration:	Antonio De Luca

14
1 - 4
60-120
D

Wasserkraft-Strategiespiel

Wie sähe die Welt aus, wenn die fossilen Energiequellen der Erde sich schon während der Industriellen Revolution erschöpft hätten? In „Wasserkraft“ finden wir die Antwort in einer dystopischen Version der 1930er Jahre. Wir übernehmen die Rolle internationaler Baukonzerne in einem hochkonfrontativen Wettstreit um Staudämme, Pumpenanlagen und knappe Wasservorräte, der keine Fehler verzeiht. Per Arbeitereinsatz besorgen wir uns neue Aufträge und Ressourcen, doch das besondere Augenmerk liegt auf dem innovativen Baumechanismus, der den benötigten Zeitaufwand für Großprojekte dieser Art abbildet. Diese Zeitspanne wird durch ein Rad-Tableau symbolisiert, auf dem die Aktion mit den benötigten Ressourcen Stück für Stück weiterbewegt wird und so lange geblockt ist, bis sie nach einer Umdrehung wieder frei wird.

Anzahl Spiele: 25