

# Gesellschaftsspiele

**Beitrag von „tibo“ vom 21. November 2025 20:45**

Ich finde die Auszeichnungen in diesem Jahr sehr gut gelungen:

Spiel des Jahres - [Bomb Busters](#)

Hier handelt es sich um ein Kooperationsspiel, bei dem man gemeinsam mit verteilten Informationen versucht, eine Bombe zu entschärfen. Das Spiel bietet viele verschiedene Szenarien. Ich habe die ersten Szenarien an einem Abend gespielt und fand es gut. Es ist anspruchsvoller als Familienspiele wie Mycelia, aber einfacher als Kennerspiele.

Kennerspiel des Jahres - [Endeavor: Deep Sea](#)

Man erforscht mit U-Booten den Ozean. Runde für Runde baut man seine Crew und seine Fähigkeiten aus. Es gibt verschiedene Wege zum Sieg und auch hier verschiedene Szenarien mit unterschiedlichen Schwerpunkten. Das Feeling des Spiels passt sehr gut zum Thema, u.a. wird das Spielfeld erst nach und nach aufgedeckt, während man tiefer in den Ozean hinabtaucht. Das Spiel haben wir in unserer Spielerunde schon mehrfach gespielt und ich kann nicht genug bekommen.

Deutscher Spielepreis - [Seti](#)

Bei diesem Spiel erforscht man das Weltall, kann Planeten und Monde sondieren und ansteuern. In jeder weiteren Runde profiliert man die eigene Raumfahrtstation und hat viele Wege zu punkten bzw. Ressourcen zu sammeln. Schön ist hier auch, dass man zwar gegeneinander spielt, aber an manchen Aufgaben gemeinsam schneller voran kommt. Auch hier stimmt wie bei Endeavor das Feeling zum Thema; nicht nur im Sinne der gemeinsamen Erforschung bei gleichzeitiger hoher Konkurrenz, sondern auch das eher langsamere Voranschreiten. Im Laufe des Spiels entdeckt man außerdem Aliens, die dann ebenfalls neue Möglichkeiten bringen, Punkte zu machen. Das Spiel ist als Expert\*innenspiel etwas komplexer als Endeavor. Es dauert auch durchaus länger, was uns aber bis jetzt nicht daran gehindert hat, es oft auf den Tisch zu bringen.

Auf der Spiel Essen habe ich mir persönlich als erstes Spiel direkt [Koi](#) geholt, bei dem man einen eigenen Koi-Teich anlegt und erweitert. Das ist ein sehr entspanntes und wirklich ansehnliches Spiel mit hochwertigen haptischen Komponenten, bei dem man jede Runde entscheidet, ob man meditiert und Ressourcen oder Arbeiter\*innen sammelt oder arbeitet und den Teich erweitert und Fische ins Wasser bringt. Kois, Seerosen und Laternen bringen einem Punkte. Außerdem gibt es optional weitere Zielkarten, die weitere Elemente wie z.B. Schildkröten freispielen, die Punkte und interessantere Teiche bringen. Koi ist von den Machern des Spiels Bonsai und entwickelt die Idee des Spiels auf eine sehr ausgewogene Weise weiter.

Spieldauer ca. 30 Minuten, kein Kinder- / Familienspiel, aber hohe Zugänglichkeit für alle Menschen ab zehn Jahren, würde ich sagen.