

Klassifikationen von Spielen, Puzzles und Spielwaren

Für Spiele, Puzzles und Spielwaren besteht bisher kein einheitliches System zur Klassifikation von Produkten. Aus dem Obergriff der "Spielwaren", zu denen alles käuflich zu erwerbende Spielzeug gehört, sind besonders die Spiele (Regelspiele, Gesellschaftsspiele und damit die Brett- und Kartenspiele) hervorzuheben, weil diese von Autoren und Illustratoren in ähnlicher Art und Weise wie jede Literatur als kulturelles Medium erstellt wurden.

So haben sich eine Reihe von Spieleherstellern, Händlern, Zwischenhändlern und IT-Dienstleistern zusammengeschlossen und sich als Branchenvertreter auf die nachfolgenden Kriterien zur Einordnung von Spielen, Puzzles und Spielware verständigt. Ziel ist es, zum einen für den Buchhandel eine Erweiterung des Sortiments um diese Produktkategorien zu erleichtern sowie zum anderen dem Kulturgut Spiel eine solide Basis und Struktur im digitalen Zeitalter für die Dokumentation und Forschung zu verschaffen.

Um Spiele, Puzzles und Spielwaren im Buchhandel besser sichtbar zu machen, kann mit Hilfe von Klassifikationen für die etablierten Branchenstandards des Verzeichnisses für lieferbare Bücher (VLB) ein wesentlicher Schritt erfolgen.

Spiele (A), Puzzles (B) und Spielwaren (C) sind sehr vielfältig, wir unterscheiden und strukturieren diese drei Produktgruppen im Folgenden je nach ihren jeweiligen Spezifikationen.

A) Spiele

Verwendung

Für die Klassifikation eines Produktes kann eine Angabe zu den fünf folgenden Merkmalen vorgenommen werden.

- **Kategorie:** ordnet Produkte im Wesentlichen anhand ihres haptischen Erscheinungsbildes ein. Die Kategorie ist die einzig verpflichtend vorzunehmende Angabe.
- **Charakteristik:** beschreibt den Inhalt und die Verwendung eines Produktes. Eine bestimmte Charakteristik ist dabei nicht an eine Kategorie gebunden, sondern kann flexibel mit allen Kategorien kombiniert werden.
- **Typus:** drückt die Spielweise aus.
- **Zielgruppe:** verdeutlicht, für wen ein Produkt geeignet ist.
- **Spielgefühl:** Informationen aus dem Spielablauf mit seinen Spielmechaniken

Die Angaben sollen Käufern ermöglichen, bei der Online-Suche Produkte nach einem bestimmten Merkmal zu filtern. Bspw. können sie für die Facettierung von Suchergebnissen verwendet werden.

Für jedes der fünf Merkmale können für ein Produkt mehrere Angaben hinterlegt werden. Verpflichtend ist die Angabe mindestens einer Kategorie.

Diese Angaben sind nicht allgemeingültig und können daher in der Form auch nicht auf Puzzles und Spielware übertragen werden.

1. Kategorien

Code	Kategorie	Kurzbeschreibung
A101	Brettspiel	Ein Brettspiel ist ein Gesellschaftsspiel, dessen kennzeichnendes Element ein Spielplan/-brett ist, auf dem Spieler mit Figuren, Steinen, Würfeln oder anderem Spielmaterial agieren. Auch ein Spiel, bei dem eine reine Auslage entsteht (wie bei Carcassonne, Memory), wird oft zum Genre der Brettspiele gezählt, obwohl es sich strenggenommen um ein Legespiel handelt. Das Spielbrett muss nicht zwangsläufig aus Holz, Pappe oder gar aus einem Stück sein. Es kann aus einem modularen Spielplan sein, ist variabel und wird vor jeder Partie neu zusammengesetzt. Die Bedeutung des Spielbretts ist in den einzelnen Spielen verschieden. Bei manchen Produkten – die in vielen Fällen an der Grenze zum reinen Karten- oder Würfelspiel stehen – stellt es nur eine physische und visualisierte Punktetabelle dar, bei anderen ist es das spielbestimmende Element.
A102	Würfelspiel	Ein Würfelspiel ist ein Glücksspiel, das im Wesentlichen daraus besteht, dass mit einem oder mehreren Spielwürfeln ein bestimmtes Ergebnis erzielt werden muss. Bisweilen sind kombinatorische Fähigkeiten seitens des oder der Spieler erforderlich (Kniffel, Meiern, Heckmeck).
A103	Spielesammlung	Eine Spielesammlung enthält eine beliebige Anzahl Spiele. Dies sind zumeist klassische Brettspiele (Schach, Mühle, Dame, Halma, Mensch-ärgere-Dich-nicht oder Legespiele (Domino) sowie Geschicklichkeitsspiele (Mikado).
A104	Kartenspiel	Ein Kartenspiel ist ein Spiel, bei dem Spielkarten der wesentliche Bestandteil des Spielmaterials sind. Dies können klassische Spielkarten (Skat, Rommé), aber auch moderne Kartenspiele (6 nimmt, Mind) sein.
A105	Memo-Spiel	Beim Memo-Spiel geht es um das gleichzeitige Aufdecken von Bildkartenpaaren. Diese Spielkategorie heißt englischsprachig "Pairs" (Paare). (Memory)
A106	Legespiel	Bei einem Legespiel wird das Spielmaterial, Karten oder feste Täfelchen, auf einer Spielfläche, dem Spieltisch, ab- und ausgelegt. Werte, Symbole, Bilder, Formen oder Buchstaben werden nach der Spielregel entsprechend

		aneinandergereiht oder zugeordnet (Tangram, Scrabble, Domino etc.).
A107	Geschicklichkeitsspiel	Ein Geschicklichkeitsspiel wird mehr vom Können als vom Zufall bestimmt und es verlangt vom Spieler Feinmotorik, Reaktionsschnelligkeit und / oder ein gutes Wahrnehmungsvermögen (Mikado, Kartenhaus, Tischfußball, Flipper, Jenga, Kugellabyrinth etc.)
A108	Aktions- und Reaktionsspiel	Bei dem vielfältigen Angebot von Aktions- und Reaktionsspielen stehen die Bewegung, das strukturierte Denken und die Geschicklichkeit im Vordergrund. Konzentrationsfähigkeit, Reaktionsvermögen, Motorik sowie logisches und räumliches Denken kommen zum Einsatz. Beispiele: Looping Louie, Lotti Karotti, Ringding, Twister, Pantomime, Schweine Schwarte.
A109	Partyspiele	Bei Partyspielen stehen der Spaß, die zwischenmenschliche Interaktion und manches Mal Witz und Humor im Vordergrund. Diese Gruppenspiele, Quizspiele und Aktionsspiele sind eng mit geistigen oder körperlichen Fähigkeiten verbunden und finden zumeist als Wettbewerbsspiel einzeln oder als Mannschaft statt. Beispiel: Wer bin ich?, Zwei Doofe ein Gedanke, Activity, Tabu, Pictionary Air, Just One, Pie Face.
A110	Krimi- & Detektivspiel	In einem Krimispiel versuchen die Spieler miteinander oder im Wettbewerb einen Kriminalfall zu lösen, sei es einen Tathergang zu rekonstruieren oder einen Schuldigen zu identifizieren. Dies kann durch Deduktion vorhandener Informationen geschehen oder durch Analyse von detaillierten Indizien. Bekannte Beispiele: Cluedo, Sherlock Holmes, Black Stories
A111	Escape-Spiel	Bei einem Escape-Spiel sind knifflige Aufgaben und Quizthemen zumeist unter Zeitdruck zu lösen. Aus dem Aktionsspiel in realen Räumen wurde dieser Spielerfolg in die narrative Brettspielwelt als spezielle Kategorie übertragen. Detektiv-, Bastel- und Rätselspiele bilden die Grundlage. Beispiel: Exit-Games, Escape-Room-Games
A112	Rollenspiel	Bei einem Rollenspiel übernimmt der Spielende die Rollen realer Menschen, fiktiver Figuren (Magier, Gnome, Monster etc.), Tiere oder auch Gegenstände. Eingebettet in ein zumeist narratives Regelwerk führt der Spielleiter die Mitspieler durch ein Abenteuer. (Pen & Paper-Rollenspiele mit Fantasywelten: Das schwarze Auge, Dungeons & Dragons etc.)
A113	Outdoor-Spiel	Als Outdoor-Spiele werden zumeist Bewegungsspiele, Sportspiele oder großräumige Spiele bezeichnet, die außerhalb von Häusern stattfinden können. (Twister, Wikinger-Schach, Mōlkky, Crossboule, Ballspiele etc.)

A114	Glücksspiel	Bei Glücksspielen bestimmt vor allem der Zufall den Verlauf des Spieles. Klassische Glücksspiele können oft den Brett-, Würfel- oder Kartenspielen zugeordnet werden, jedoch unterscheiden sie sich durch den Einsatz von Geld, Spielgeld oder anderen materiellen Dingen, um die gespielt wird. Das Spiel hat nicht mehr den Zweck in sich, es geht allein um Gewinn und Verlust. (Roulette, Poker, Black Jack etc.)
A115	Mitbring-, Reise- und Kompaktspiel	Als Mitbring- oder Reisespiel werden Brett-, Würfel- und Kartenspiele bezeichnet, die aufgrund ihrer Größe und Ausstattung für Spaß und Spannung unterwegs sorgen, oder einfach das ideale kleine Geburtstagsgeschenk, oder als kleine Überraschung perfekt sind. Es handelt sich in der Regel um kleinere Varianten von klassischen und modernen Brettspielen oder um Lizenzangebote. Bei manchen Varianten wird das Spielmaterial zusätzlich durch einsteckbare Stifte, Magneten oder ähnlichen Techniken vor dem Runterfallen geschützt.
A116	Hybridspiel	Als Hybridspiel oder interaktives Brettspiel wird ein analoges Brettspiel bezeichnet, das ein oder mehrere Spielkomponenten über digitale, zumeist mobile Hard- und Softwaregeräte ergänzt. (Apps, Sprachassistent) (Interaction, know! etc.)
A117	Spielzubehör	Als Spielzubehör werden Spielmaterialien bezeichnet, die für den Spielverlauf notwendig sein können (Spielfiguren, Ereigniskarten, Spielkarten, Würfel, Würfelbecher etc.)
A118	Erweiterung	Als Erweiterung werden Spielmittel und Brettspielelemente bezeichnet, die an ein bestehendes Basisspiel gebunden sind und den Spielumfang ausbauen.

2. Charakteristika

Code	Charakteristik	Kurzbeschreibung
A201	Strategiespiel	Innerhalb eines Strategiespiels ist vom Spieler ein planvolles Handeln zu entwickeln, um ein vorgegebenes Ziel zu erreichen (militärisch, politisch, psychologisch, ökonomisch, ökologisch, sozial o.ä.). Dazu sind alle relevanten Einflussfaktoren zu identifizieren , ihre Beziehungen zueinander zu erkennen und die Auswirkungen des eigenen Spielverhaltens im vornherein vorauszusehen und einzukalkulieren. Wegen ihrer Komplexität sind Strategiespiele zumeist eher eine passende Herausforderung für Erwachsene.

A202	Gedächtnisspiel	Ein Gedächtnisspiel oder Merkspiel beinhaltet spielerische Herausforderungen, wo visuelle, auditive oder textliche Reize und Informationen aufgenommen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder abrufbar eingesetzt werden. Gedächtnisspiele fordern und fördern damit bewusste und unbewusste Lernprozesse oder unterstützen bei der Stabilisierung der Gedächtnisleistung.
A203	Quiz-Spiel	Ein Quiz-Spiel stellt als Wissensspiel die Spieler vor Denksportaufgaben, es ist damit ebenso eine Frage-, Rate- oder Schätzspiel, wo Wissensfragen oft innerhalb einer Wettbewerbssituation richtig beantwortet werden müssen. Beispiel: Trivial Pursuit, Stadt-Land-Fluss.
A204	Rätselspiel	Rätselspiele sind Aufgaben, die durch das Nachdenken aufgeschlüsselt und gelöst werden müssen. Sie können der reinen Unterhaltung dienen oder aber auch für Lerneffekte genutzt werden. Ein Rätselwettkampf um spezifische Wissensgebiete wird als Quiz bezeichnet. Ein Puzzle kann als visuelles Rätsel- und Geduldsspiel verstanden werden. Beispiel: Rubiks Cube (Zauberwürfel).
A205	Logikspiel	Logikspiele werden als Denkkunst beschrieben. Es geht bei logisch aufeinander aufgebauten Herausforderungen um die richtigen Schlussfolgerungen oder passenden Kombinationen. Unabhängig von Inhalten, sind die korrekten Entscheidungswege und die damit verbundene Gültigkeit des Entschlusses wichtig. Beispiel: Mastermind, Sudoku, IQ-Puzzles, Mahjong, RushHour
A206	Knobelspiel	Knobelspiele sind in erster Linie mechanische Geduldsspiele für eine Person, bei der eine Lösung für eine offensichtliche Aufgabe durch Nachdenken oder Ausprobieren gefunden werden muss. Beispiel: Metall-Puzzle mit verhakten und verbogenen Drähten, 3D-Puzzle, Mathematikspiele, aber auch Zwei-Personenspiele wie Schach oder Go sind den Knobelspielen zuzurechnen, weil sie ein Matt-in-X-Zügen-Problem darstellen und sämtliche für einen Spielverlauf relevanten Informationen offen liegen und mit Wahrscheinlichkeitswerten berechenbar sind.
A208	Wissensspiel	Ein Wissensspiel basiert auf den durch Übung, Erfahrung, Informationen und Bildung gewonnenen Erkenntnissen, Fakten, Theorien, Gesetzen und Erklärungsmustern für natürliche oder kulturelle Phänomene. Dieses Wissen wird z.B. in Quiz-Spielen wettbewerbsorientiert herausgefordert. Beispiel: Trivial Pursuit, Spiel des Wissens.
A209	Lernspiel	Ein Lernspiel verfolgt stringent und klar kommuniziert pädagogisch definierte explizite Lernziele . Mit einer spielerischen Handlung ergänzt, können ebenso implizite Lernfortschritte erzielt werden, Wissen aufgebaut,

		Fertigkeiten und Fähigkeiten trainiert sowie Einsichten in Kulturtechniken gewonnen werden. Diese didaktischen Spiele nutzen die natürliche Freude am Spielen, um eine gelungene Kombination aus intrinsischer und extrinsischer Motivation für eine reale Herausforderung zu erzeugen.
A210	Buchstaben-, Wort- & Sprachspiel	Buchstabenspiele oder Wortspiele entstehen aus der Herausforderung, Worte zu bilden, Buchstaben anzuordnen oder geschickt umzuordnen, mit der Sprache spielerisch umzugehen . Manches Mal sind diese Spiele in der Art von Kreuzworträtseln zu lösen und damit auch oft Legespiele. Beispiele: Scrabble, Galgenmännchen (nur mit Papier und Bleistift)
A211	Rechenspiel	Rechenspiele sind Mathematikspiele , die sich als spezielle Denkspiele in das Gebiet der abstrakten Aufgabenstellungen begeben, bei denen es nicht allein um das Gewinnen sondern um eine richtige Lösung geht.
A212	Hör- und Sprechspiel	Die Hör- und Sprechspiele sind den Sinnes-Spielen und oft den Gruppenspielen zuzuordnen . Das Hören und Sprechen sind eng miteinander verbunden. Sprachspiele werden vor allem bei Kindern und in der Integrationsarbeit eingesetzt, wenn z.B. Deutsch eine Fremdsprache ist. Beispiel: Die freche Sprechhexe, Der Satzbaumeister.
A213	Wahrnehmungsspiel	Wahrnehmungsspiele sind Sinnes-Spiele für das Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten und darüber hinaus für das Muskel- und Bewegungsspiel hilfreich, z.B. in der Kinästhetik. Sie gehören damit zu den Funktionsspielen und Übungsspielen , die die frühkindliche Entwicklung fördern, in der Rehabilitation als Motorikspiel eingesetzt werden oder bei Menschen mit komplexen Behinderungen zu einer sensomotorischen Spiellust führen.
A 214	Therapeutisches Spiel	Therapeutische Spiele werden gezielt zum Ausgleich von medizinisch diagnostizierten Defiziten eingesetzt oder aber auch als Gruppen- oder Partyspiel gespielt. Beispiel: Dixit, Therapy.
A215	Planspiel	In der Weiterbildung für Erwachsene werden erfahrungsorientierte Lehr- und Lernformen eingesetzt, die zur Simulation von wirtschaftlichen, technischen und sozialen Prozessen und zur Entwicklung von Systemkompetenz in unterschiedlichen Leben- und Unternehmensbereichen beitragen. Planspiele gelten als Methode, komplexe Situationen und Zustände erfassbar und gestaltbar erscheinen zu lassen.
A216	Bewegungsspiel	Bewegungsspiele adressieren die Motorik des Menschen sowie die körperliche Geschicklichkeit und Disziplin. Generell werden damit sämtliche Laufspiele, Hüpfspiele, Ballspiele (Fußball, Handball etc.), Staffelspiele, Tanz- oder Sportspiele beschrieben. Im Bereich der Spielwaren, sind damit Spielmittel und Spiele gemeint, die einen

		Bewegungsanteil beinhalten. Beispiel: Twister, Bop it!
A217	Kreativitätsspiel	Mit einem Kreativitätsspiel ist die menschliche Fähigkeit verbunden, etwas zu erschaffen , zu erfinden oder zu kreieren. Dies kann künstlerisch, humorvoll, originell oder auch nützlich sein. Im Kreativspiel kommen diese Werke dann zum Einsatz, z.B. um mit einem Ratespiel verbunden zu werden. Beispiel: Pictures, tiptoi Create Spiele-Erfinder, Looky Studio, GraviTrax Kugelbahn, Spiral Designer, Haste Worte? - Das kreative Wortsuchspiel.
A218	Kommunikationsspiel	Kommunikationsspiele sind eine besondere Form der Gruppenspiele , in denen etwas gemalt, gedichtet, geschrieben, sprachlich vorgetragen, argumentiert oder vorgeführt wird. Diese Spiele fördern und fordern den Austausch und die Abstimmung innerhalb einer Gruppe. Beispiele: Dixit, Hedbanz, Greenville 1989, Ein solches Ding, Activity, Perfect Match.
A219	Fantasy-Spiel	Ein Fantasy-Spiel behandelt Themen, in denen fantastische Ereignisse , Märchen, Sagen oder moderne Fantasy im Mittelpunkt stehen, unabhängig vom Spielmechanismus. Bekannte Vertreter: Talisman, Die Legenden von Andor, Root, Magic the Gathering, Warhammer, Das Schwarze Auge
A220	Quartettspiel	Ein Teilbereich der Kartenspiele , sind die Quartettspiele. Dort geht es darum, möglichst viele Quartette, d.h. zusammengehörige Sätze von vier Kartenmotiven zu sammeln. Beispiel: Städte-, Auto-, Flugzeug-, Berge-, Flüsse-, Asterixquartett oder Despoten- und Tyrannenquartett.
A221	Klassische Spielkarten	Mit klassischen Spielkarten sind meist rechteckige, handliche Kartonskarten mit einer Vorderseite (verschiedene Werte, Symbole oder Motive) und einer Rückseite (blanko oder einheitliches Motiv). Historisch haben sich unterschiedliche Standardblätter in den jeweiligen Regionen ergeben: Französisches Blatt (Nord- und West-Deutschland oder Deutsches Blatt (Süd- und Ostdeutschland)). Beispiel: Skat, Mau Mau, Rommé, Doppelkopf oder auch Uno mit eigenen Wert- und Symbolkarten.
A222	Sammelkarten	Ein Sammelkartenspiel vereint die Eigenschaften eines Kartenspiels (z.B. eines Deckbauspiels oder Quartetts) mit denen von Sammelbildchen . Die Spielkarten werden in Form von Starterpäckchen und "Boostern" (Tütchen mit 5-15 zufälligen Spielkarten) verkauft. Jeder Spieler kauft seinen eigenen Vorrat an Karten und konstruiert vor Spielbeginn sein Deck, d.h. legt sich vor dem eigentlichen Spiel auf eine Strategie fest, von der er nicht mehr

		abweichen kann. Sammeln und Tauschen von wertvollen (= spielstarken oder seltenen) Karten ist ein wichtiger Faktor in der Community. Beispiele: Magic the Gathering, Pokemon, Yu-Gi-Oh!
A223	Konstruktionsspiel	Konstruktionsspiele haben das Ziel, ein selbst gestecktes oder durch die Mitspieler oder Spieldesigner gesetztes Konstruktionsziel zu erreichen. Dazu sind Spielelemente zu errichten, zusammensetzen, zusammenstecken, kreativ zu gestalten, aufzubauen oder vor dem Einsturz zu bewahren. Sandspiele, Wasserspiele, Knetspiele, Bauspiele (Klemmbausteine) etc. gehören dazu. Beispiel: Jenga, GraviTrax Kugelbahn, Fischertechnik, Lego.
A224	Simulationsspiel	Im Simulationsspiel werden Erscheinungen, Systeme oder Vorkommnisse der Realität im Modell abgebildet, um darin experimentieren, üben, trainieren oder die Struktur, die Funktionen oder das Verhalten analysieren zu können. Manche Kriegsspiele sind den Simulationsspielen zuzuordnen. Beispiele: Pandemie, Auf Achse, Baseball Classics Simulation, Flamme Rouge, Undaunted: Normandy, Captain Sonar, Memoir 1944.
A227	Laufspiel	Ein Laufspiel ist ein Brettspiel in dem der Lauf des Lebens (oder ein Teilabschnitt davon) symbolisch mit Spielfiguren durch die Spieler nachvollzogen wird. Klassische Laufspiele mit einem Start und mit einem Endpunkt (Ziel) sind: Spiel des Lebens, Mensch-ärgere-Dich-nicht, zahlreiche Brettspiele sind "Laufspiele" und haben nichts mit Sport zu tun.
A228	Reaktionsspiel	Ein Reaktionsspiel beinhaltet Herausforderungen, die in Bezug auf die Zeit eine körperliche oder geistige Reaktion oder Kontrolle vom Spieler erfordern, um das Spielziel zu erreichen. Diese Spiele haben zumeist Spielmittel im Einsatz, die auch als Spielzeug angesehen werden können. Beispiel: Halli Galli, Monsterbande, Simon, Jenga.
A229	Legacy-Spiel	Ein Legacy-Spiel erzählt über mehrere Partien eine fortlaufende Geschichte . Jede Partie beeinflusst das Spielmaterial: mal werden neue Spielfelder auf den Plan geklebt, mal kommen über einen zu öffnenden Umschlag neue Spielkarten ins Geschehen, mal werden Spielkarten zerstört und können nie wieder verwendet werden. Jede Partie unterscheidet sich von der vorigen, weil die Spielbedingungen und die Regeln sich verändern.
A230	Deckbauspiel	Bei einem Deckbauspiel konstruiert sich jeder Spieler aus einem gemeinsamen Kartenvorrat einen Spielstapel ("Deck") und tritt gegen Gegner an. Während des Spieles besteht die Möglichkeit, aus dem Vorrat neue Karten zu

		wählen und alte auszumustern, um die Regel-Eigenschaften und die Strategie zu ändern. Der eigene Stapel wird mehrfach neu gemischt und durchlaufen. Bekannte Vertreter: Dominion, Thunderstone
A231	Roll-and-Write-Spiel	Bei Roll-and-Write-Spielen hat jeder Spieler einen Spielbogen, Wertungszettel oder Tableau vor sich. Per Zufall (Würfelwurf, aufgedeckte Spielkarte, o.ä.) wird ein Ereignis produziert, das auf dem Zettel eingetragen werden muss (eine Farbkombination, ein Zahlenwert, eine geometrische Form o.ä.). Von der Platzierung ist ein Punktwert und letztlich der Sieg abhängig. Oft (aber nicht immer) gilt das Ereignis für alle Spieler gleichzeitig. Prominente Vertreter: Kniffel, Qwixx, Noch mal!
A232	Social-Deduction-Spiel	In einem Social-Deduction-Spiel werden den Spielern geheime Rollen zugeteilt, die oft gegensätzliche Ziele und asymmetrische Regeln haben. Durch Beobachtung der Aktionen versuchen die Spieler, ihr jeweiliges Ziel zu erreichen und herauszufinden, welche anderen Spieler auf ihrer Seite sind. Durch Bluff versuchen die Spieler ihre Rolle zu verschleiern. Im Gegensatz zu reinen Deduktionsspielen (Cluedo) liegt der Schwerpunkt auf der sozialen Komponente. Bekannte Vertreter: Mafia, Werwolf, Love Letter, Among Us
A233	Pen & Paper Spiel	Pen & Paper ist die häufigste Gattung der Rollenspiele (in Abgrenzung zu z.B. LARP, Krimi-Partys, Social Deduction Games). Stift und Papier werden verwendet, um die Eigenschaften der Rollen zu verwalten oder während des Spiels spontan Spielpläne zu zeichnen. Die führenden Rollenspiele des Marktes (Das Schwarze Auge, Dungeons & Dragons, Shadowrun) sind alle P&P-Games. Wenn Endkunden von einem "Rollenspiel-System" reden, meinen sie die Gesamtheit der Produkte eines Pen-and-Paper-Spiels. ("Welches System spielst du?" - "Splittermond")
A234	Grundregeln	Eine spezifische Produktform der Pen-and-Paper- und anderer Rollenspiele: Grundregeln sind das (oder die) zum Spielen unbedingt notwendigen Produkte . Diese können in Form von großformatigen Büchern oder Spiele-Schachteln (mit Würfeln und anderem Zubehör) erscheinen. Manche Spiele Grundregeln gibt es auch als "Vollversion" und zumeist in der Komplexität verringerte "Einsteiger-Sets". Grundregeln werden verwendet, um die Rollen der Spieler zu beschreiben und in Regeln am Spieltisch abzubilden.
A235	Quellenbuch	Eine spezifische Produktform der Pen-and-Paper- und anderer Rollenspiele: Quellenbücher beschreiben einen Aspekt der narrativen Spielwelt in ausführlicher Prosa und macht ihn mit Spielregeln nutzbar. Beispiele: eine Monstersammlung, eine Region der Spielwelt (Seattle im

		<p>Jahr 2063 oder das Frankreich des Sonnenkönigs) oder ein kultureller Bereich der Spielwelt (Seefahrt, Konzernspionage, Magie). Quellenbücher können auch in Form von Boxen erscheinen.</p> <p>Quellenbücher werden verwendet, um zwischen den Spielterminen Informationen über die Spielwelt zu vertiefen und aus diesen Informationen eigene Abenteuer zu entwickeln, d.h. den nächsten Spieleabend zu planen.</p>
A236	Pen-and-Paper Rollenspiel (Abenteuer)	<p>Eine spezifische Produktform der Pen-and-Paper- und anderer Rollenspiele: Ein Rollenspiel besteht aus 2 Bestandteilen, den Regeln (dem Gerüst) und einem Szenario (der Geschichte, die am Spieltisch erzählt/gespielt wird). Abenteuer sind vorgefertigte Szenarien, die schon spielfertig aufbereitet sind, inkl. Kartenmaterial und etwaigen Sonderregeln. Abenteuer sind zumeist Hefte oder Bücher, selten auch Schachteln. Abenteuer erscheinen als abgeschlossene Einzelbände oder als Fortsetzungsserien. Es gibt auch Solo-Abenteuer, die von einem Spieler allein gespielt werden können.</p>
A237	Tabletop-Spiel	<p>Ein Tabletop-Spiel gehört zur Gattung der Konfliktsimulationsspiele und wird mit Miniaturen aus Zinn oder Kunststoff gespielt. Auf einer Spielplatte werden die Figuren von Elfen, napoleonischen Soldaten oder Star Wars-Raumschiffen mit Maßband und Würfeln bewegt und bekämpfen einander.</p> <p>Manche Spiele bestehen aus einem Regelbuch und sehr vielen einzeln hinzukaufbaren Miniaturen, bei anderen werden Grundboxen mit einem Grundstock an Figuren angeboten. Die Figuren sind i.d.R. unbemalt. Das Bemalen ist Teil des Tabletop-Hobbys, d.h. Farben und Pinsel sind übliches Zubehör. Neben den Figuren gibt es Bausätze für Gebäude und Landschaften, mit denen ein Schlachtfeld (ähnlich einer Anlage für Eisenbahnen) ausgestattet werden kann. Populäre Beispiele: Warhammer, Star Wars, Freebooters Fate</p>
A238	Elektronisches Spiel	<p>Innerhalb eines Spieles kommen elektronische Spielmittel zum Einsatz, um vor allem Bewegungseffekte zu erzeugen. Beispiele: Looping Louie, Tick Tack Bumm, Kakerlakak.</p>
A239	Verhandlungsspiel	<p>Die Verhandlungsspiele bilden eine besondere Form der zumeist für Erwachsene geeigneten Strategiespiele. Sie fordern die Spielteilnehmer auf, mit den anderen Teilnehmern Allianzen oder Geschäftsabschlüsse auszuhandeln und einzugehen. Da diese Spiele zumeist wettbewerbsorientiert sind, sind persönliche Vorteile nur durch hinterhältige oder trügerische Entscheidungen und Handlungen zu erzielen. Innerhalb von Zeitvorgaben sind Entscheidungen herbeizuführen. Beispiele: Bohnanza, Junta, Avalon, Diplomacy, The King's Dilemma, Sheriff of Nottingham</p>

3. Typus

Code	Typus	Kurzbeschreibung
A301	Kooperativ	Die Mitspieler spielen gemeinsam gegen die Herausforderung des Spiels und erreichen das Spielziel ausschließlich durch Kooperation.
A302	Kompetitiv	Die Mitspieler stehen bei der Erreichung des Spielzieles in einem Wettbewerb, bei dem es Gewinner und Verlierer gibt.
A303	1-Personen-Spiel	Solitär, das Spiel ist auch als Einzelperson allein spielbar.
A304	2-Personen-Spiel	Das Spiel ist ausschließlich mit zwei Personen spielbar.

4. Zielgruppe

Code	Zielgruppe	Kurzbeschreibung
A401	Baby & Kleinkind	bis ca. 3 Jahre
A402	Vorschule	3-6 Jahre
A403	Kinder	6-10 Jahre
A404	Familie	für Kinder, Jugendliche und Erwachsene geeignet
A405	Freunde & Erwachsene	nicht für Kinder geeignet
A406	Kenner & Experten	Vielspieler
A407	Business	z.B. für Team-Building oder Weiterbildung

5. Spielgefühl und Vorlieben im Spielverhalten

Unter der Berücksichtigung der jeweils enthaltenen Spielmechaniken und Spielmittel, entsteht für die Spielerinnen und Spieler ein entsprechendes Spielgefühl.

Kaufentscheidungen werden oft über diese Vorlieben im Spielverhalten gefällt. Was sind die Herausforderungen und Aufgaben dieses Spiels? Wie stark sind welche Komponenten vertreten? Um den Käufern zu verdeutlichen, wie viel von diesen Merkmalen im Spiel enthalten ist, ist eine freiwillige Bewertung pro Merkmal durchzuführen nach:

0 = gar nicht

1 = bisschen

2 = wesentlich

3 = sehr dominant

Code	Spielgefühl	Kurzbeschreibung
A501	Zufall	Würfeln, Glück, Knobeln, Raten, unvorhergesehene Ereignisse
A502	Wissen	Erlerntes und kulturelles Wissen, Gedächtnis, erinnern, geschicktes Antworten
A503	Planung	Taktik, Strategie, vorausschauen, mitdenken, Wettbewerb, Wettkampf (geistig)
A504	Kreativität	Worte, Bilder, zeichnen, basteln, musizieren, vorführen, kreative Beiträge muss der Spieler selbst erbringen
A505	Kommunikation	Miteinander reden, verhandeln, versteigern, informieren, gegenseitig beeinflussen
A506	Geschicklichkeit	Feinmotorik, Fingerspitzengefühl, Reaktion, Balance, konstruieren
A507	Aktion	Bewegung, körperliche Betätigung, körperliches Können, Sport, Wettbewerb, Wettkampf (körperlich)

Beispiele

	<p>Scrabble Mattel Games GTIN: 0746775260743</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brettspiel • Buchstaben- & Sprachspiel; Kreativitätsspiel • Kompetitiv • Familie
	<p>Fang den Hut! Ravensburger Verlag GmbH GTIN: 4005556267361</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brettspiel • Laufspiel • kompetitiv • Kinder, Familie, Freunde & Erwachsene
	<p>Trivial Pursuit Hasbro GTIN: 5010993389582</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brettspiel • Wissensspiel • kompetitiv • Freunde & Erwachsene, Familie
	<p>My City - Deine Stadt wird einzigartig Kosmos GTIN: 4002051691486</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brettspiel • Legacy-Spiel • kompetitiv • Freunde & Erwachsene, Familie, Kenner & Experten
	<p>Machi Koro Legacy Asmodee GTIN 3558380069614</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brettspiel • Legacy-Spiel • kompetitiv • Freunde & Erwachsene, Familie, Kenner & Experten
	<p>tiptoi(R) create Sound-Quiz Ravensburger GTIN: 4005556008414</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brettspiel, Hybridspiel • Kommunikationsspiel, Reaktionsspiel, Gedächtnisspiel, Hör- und Sprechspiel • kompetitiv • Kinder, Familie, Vorschule
	<p>Heckmeck am Bratwurmeck Noris Spiele, Zoch GTIN: 4015682252001</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Würfelspiel • Glücksspiel • kompetitiv • Familie, Freunde
	<p>Kinderspielesammlung ASS Altenburger GTIN: 4042677013439</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spielesammlung, Brettspiel, Würfelspiel, Kartenspiel • - • - • Familie, Freunde & Erwachsene, Kinder
	<p>Anno Domini - Deutschland ABACUSSPIELE GTIN: 4011898090215</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kartenspiel • Wissensspiel • kooperativ • Familie, Freunde & Erwachsene, Kinder

	Romme/Canasta/Bridge. ASS Altenburger GTIN: 4042677700643	<ul style="list-style-type: none"> • Kartenspiel • Klassische Spielkarten • kompetitiv • Familie, Freunde & Erwachsene, Kinder
	Harry Potter memory(R) Ravensburger GTIN: 4005556205608	<ul style="list-style-type: none"> • Memo-Spiel, Legespiel • Merkspiel • kompetitiv • Kinder, Familie, Freunde
	Karuba HABA GTIN: 4010168215518	<ul style="list-style-type: none"> • Legespiel • Strategiespiel • Kompetitiv • Familie
	Colorino Ravensburger GTIN: 4005556045037	<ul style="list-style-type: none"> • Legespiel • Lernspiel, Wahrnehmungsspiel • solitär • Baby & Kleinkind
	Domino Doppel 6, Bambus Hersteller: Philos GTIN: 4014156032651	<ul style="list-style-type: none"> • Legespiel • Logikspiel • Kompetitiv • Kinder, Freunde & Erwachsene, Familie
	S.O.S. Affenalarm Mattel Games GTIN: 5011363525630	<ul style="list-style-type: none"> • Geschicklichkeitsspiel • - • kompetitiv • Kinder, Familie
	Rhino Hero Super Battle HABA GTIN: 4010168226477	<ul style="list-style-type: none"> • Geschicklichkeitsspiel, Aktionsspiel • Party-Spiel • Kompetitiv • Kinder
	Just One Asmodee GTIN: 5425016922576	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionsspiel • Party-Spiel; Kommunikationsspiel, Rätselspiel • Kooperativ • Familie
	Kakerlak Ravensburger Verlag GmbH GTIN: 4005556222124	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionsspiel, Hybridspiel • Reaktionsspiel • kompetitiv • Kinder, Familie
	Stoppido Ravensburger GTIN: 4005556213016	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionsspiel • Char.: Partyspiel, Reaktionsspiel • Typus: kompetitiv • Zielgr.: Kinder, Familie, Freunde & Erwachsene

	<p>EXIT - Der Raub auf dem Mississippi Kosmos GTIN: 4002051691721</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escape-Spiel • Rätselspiel • kooperativ • Familie, Freunde & Erwachsene
	<p>EXIT Adventskalender - Das geheimnisvolle Schloss Ravensburger GTIN: 4005556189410</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escape-Spiel • Char.: Rätselspiel • Typus: Solitär • Zielgr.: Kinder, Familie, Freunde & Erwachsene
	<p>Das Schwarze Auge, Orkensturm Ulisses Spiele GTIN: 4260091156376</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brettspiel, Rollenspiel • Char.: Strategiespiel, Fantasy-Spiel • Typus: kooperativ • Zielgr.: Freunde & Erwachsene
	<p>Die Werwölfe vom Düsterwald Asmodee GTIN: 3558380065838</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiel, Kartenspiel • Social-Deduction-Spiel, Partyspiel • kompetitiv & kooperativ • Freunde, Familie
	<p>Pathfinder Chronicles, Monsterhandbuch Bd.5 Ulisses Spiele GTIN: 9783957529893</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiel, Erweiterung • Pen & Paper, Fantasy-Spiel, Quellenbuch • kooperativ • Freunde & Erwachsene, Kenner & Experten
	<p>Pathfinder Abenteuerpfad Königsmacher Band 1 Geraubtes Land Ulisses Spiele GTIN: 9783868892017</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiel, Erweiterung • Pen & Paper, Fantasy-Spiel, Abenteuer • kooperativ • Freunde & Erwachsene, Kenner & Experten
	<p>Crossboule Jungle Zoch GTIN 4015682316000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Outdoorspiel • Actionspiel • 2-Personen-Spiel • Freunde,
	<p>Roulette Piatnik GTIN: 9001890638794</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Glücksspiel • - • - • Freunde & Erwachsene
	<p>Reise-Bingo HABA GTIN: 4010168227795</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Glücksspiel, Mitbring-, Reise- und Kompaktspiel • - • Kompetitiv • Kinder

	<p>IQ Puzzler PRO Smart Toys and Games GTIN: 5414301518587</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mitbring-, Reise- und Kompaktspiel ● Logikspiel ● Solitär ● Familie
	<p>Wer war's? Ravensburger GTIN: 4005556218547</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Hybridspiel, Brettspiel ● Detektivspiel ● kooperativ ● Kinder, Familie
	<p>Qwinto - Zusatz-Blöcke Nürnberger Spielkarten GTIN: 4012426880438</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Würfelspiel, Spielzubehör ● - ● - ● -
	<p>Premium Würfelbecher mit 6 Würfeln aus Kunstleder mit Filz ASS GTIN: 4042677066435</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielzubehör ● - ● - ● -
	<p>Steampunk Clockwork Caramel & white Dice Set (7) Q-Workshop GTIN: ???</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielzubehör ● - ● - ● -
	<p>Bang! - Armed & Dangerous. Erweiterung ABACUSSPIELE Verlag GTIN: 4011898381818</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Kartenspiel, Erweiterung ● - ● - ● -

B) Puzzles

Für Puzzles ist nur die Angabe von Kategorien und Charakteristika möglich. Die Festlegung einer Zielgruppe kann durch Kinder- bzw. Erwachsenenpuzzle vorgenommen werden.

Kategorien

Code	Kategorie	Kurzbeschreibung
B101	Kinderpuzzle	Als Kinderpuzzles werden all diejenigen Puzzles für Kinder bis 9 Jahren bezeichnet, die in Motiv, Komplexität und Teilezahl speziell für Kinder und ihre Bedürfnisse entwickelt werden.
B101	Erwachsenenpuzzle	Unter Erwachsenenpuzzles werden all diejenigen Puzzles verstanden, die in Motiv und Teilezahl speziell für Erwachsene sowie Jugendliche und ihre Bedürfnisse entwickelt werden und zahlreiche Teile umfassen können.
B102	Rahmenpuzzle	Rahmenpuzzles sind Puzzles inklusive Unterlage. Dadurch erleichtern Rahmenpuzzles Kindern ab 3 Jahren das Finden und Zuordnen der richtigen Puzzleteile durch die Vorgabe der Konturlinien auf dem Puzzlerahmen.
B103	3D-Puzzle	3D Puzzles sind Puzzles, bei denen aus Puzzleteilen 3-dimensionale Objekte zusammengesetzt werden. Aus teils geformten und sogar knickbaren Teilen entstehen so bspw. dreidimensionale Bälle, Globen, Bauwerke, Fahrzeuge oder Organizer ohne Kleben. Nicht in diese Kategorie fallen dreidimensionale Denksport-Objekte, die trotz häufiger Bezeichnung als 3D Puzzle eher den Kategorien Denkspiel oder Logikspiel zuzuordnen sind.
B104	Würfelpuzzle	Würfelpuzzles bestehen aus quadratischen Puzzleteilen und sind im praktischen Mitnahmekoffer verpackt. Jede Seite der Würfel zeigt ein anderes Motiv und ist für Kinder ab 3 und 4 Jahren geeignet.
B105	Konturenpuzzle	Konturenpuzzles sind Puzzles mit Konturstanzung, d.h. die Randteile des Puzzles ahmen die Form des Motivs nach und kreieren herausfordernde Formenvielfalten wie z.B. Mickey Mouse.
B106	Panoramapuzzle	Panoramapuzzles sind Puzzles im Panoramaformat. Als besonderer Hingucker bringen Panoramapuzzles das gewisse Extra, Abwechslung ins Puzzleregal und eine neue Formatperspektive.
B107	Holzpuzzle	Holzpuzzles sind mit stabilen Holzteilen ausgestattet. Verschiedene Größen von unterschiedlichen Teilezahlen zeigen beliebte Motivwelten für zumeist kleine Puzzler.



B108	Bodenpuzzle	Bodenpuzzles sind Puzzle und Spielfläche in Einem: Die hochwertigen Schaumstoffmatten sind für Kinder ab 10 Monaten geeignet, abwaschbar und als Teppich, Spielfläche, Sitzpolster oder Krabbelunterlage einsetzbar. Zwei unterschiedliche Mattengrößen und verschiedene Motivwelten sind verfügbar.
B109	Schiebepuzzle	Schiebepuzzle gehören auch zu den Geduldsspielen. Das Puzzle besteht meist aus einem 4x4 Quadrat mit 15 Plättchen, die – richtig kombiniert – ein Bild zeigen. Um das korrekte Bild zu erhalten, müssen die einzelnen Plättchen vorausschauend nacheinander verschoben werden.
B110	Greifpuzzle	Greifpuzzles sind für Kinder ab 1,5 Jahren geeignet und farbigen Greifknöpfen ausgestattet. Verschiedene Größen von unterschiedlichen Teilezahlen zeigen beliebte Motivwelten für die kleinsten Puzzler.
B111	Tryptichon	Als Triptychon wird ein Panorama-Format-Puzzle in drei Teilen bezeichnet, das aus einem größeren Mittelmotiv und zwei meist kleineren Außenmotiven besteht.
B112	Puzzle-Zubehör	Als Puzzle-Zubehör werden ergänzende Puzzle-Produkte bezeichnet, die das Puzzeln unterstützen und erleichtern können (z.B. Klebefolien, Sortierboxen, Puzzlekleber, Puzzlematten, Puzzleboards, etc.)
B113	Spezial Puzzle	Puzzle + weitere Spiel- und Spielzeugelemente

Charakteristika

Code	Charakteristik	Kurzbeschreibung
B201	Leuchtpuzzle	kat
B202	Suchpuzzle / Wimmelpuzzle	motiv
B203	Cartoonpuzzle	motiv
B204	Räselpuzzle	kat
B205	Landschaftspuzzle	motiv
B206	Städtepuzzle	motiv
B207	Tierpuzzle	motiv
B208	Kunstpuzzle	motiv
B209	Fantasypuzzle	motiv

B210	Romantikpuzzle	motiv
B211	Fotopuzzle	motiv
B212	Würfelpuzzle	kat

Beispiele

	My first wooden puzzle Ravensburger GTIN: 4005556030668	•
	Märchen 70er Jahre 3D-Holzpuzzle Esslinger GTIN: 4049985003657	•

C) Spielware

Spielwaren sind industriell oder heute nur noch selten handwerklich entwickeltes und produziertes Spielzeug. Als Hauptwarengruppen sind die unter A) und B) beschriebenen Spiele und Puzzle zu nennen sowie die Spielwaren für Kleinkind und Vorschule, Fahrzeuge, Baukästen, Spielzeug für außen, Puppen, Basteln, Zeichnen, Handarbeiten, Plüsch, Actionfiguren, Lernen, Experimentieren, Musik, Modellbau, Modelleisenbahn sowie zahlreiche weitere Bereiche.

Manche Produzenten von Brettspielen und Puzzeln haben auch aus weiteren Spielwarengruppen Produkte im Angebot, die sie über den Vertriebsweg Buchhandel anbieten möchten. Aus diesem Grund sind in folgenden Liste Kategorien aufgeführt, die keinesfalls vollständig das Spektrum Spielwaren abdecken, aber die nach Rücksprache mit Händlern und Buchhandel auch dort erwünscht sind.

Kategorien

Code	Kategorie	Kurzbeschreibung
C101	Malen nach Zahlen	
C102	Zeichen- und Malsets	
C103	Bastel- und Kreativsets	
C104	Lernspielzeug	
C105	Aufstellspielzeug	
C106	Experimentierkasten	
C107	Baukasten	
C108	Bausatz	
C109	Zauberkasten	
C110	Näh-, Strick- und Häkelsets	


s. Spielzeugkategorien bei Brandora

Die gesamte Breite des Sortiments der Spielwaren eines Spielwarenfachgeschäfts würde den Buchhandel und damit dieses erste Herangehen, Spielwarenbranche und Buchhandel enger zusammenzubringen, überfordern.

Der Datenbankspezialist Brandora hat über mit seinem Know-How aus 20 Jahren einen faktischen Standard für die Spielwarenbranche geschaffen für Kaufhäuser, Drogeriemärkte etc., dieser wäre für den Buchhandel ebenso verwendbar.

Für die Spieleverlage, die ebenso Spielzeug produzieren und dies im Buchhandel platzieren möchten, schlagen wir eine sehr stark reduzierte Kategoriebildung vor (s.o.), weil wir davon ausgehen, dass Teddys, Puppen, Spielzeugautos, Modelleisenbahnen etc. nicht von der Mehrheit der Buchhändler in ihr Standardsortiment übernommen werden.

Beispiele

	<p>GraviTrax - Starter-Set Ravensburger GTIN: 4005556275908</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bausatz • Konstruktionspiel • Kooperativ, solitär • Kinder, Familie, Freunde & Erwachsene
	<p>MAGIC - Zaubershow für Kids Kosmos GTIN: 4005556763733</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zauberkasten • - • solitär, kooperativ • Kinder
	<p>Mitbringexperiment Urzeitkrebse Kosmos GTIN: 4002051657505</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentierkasten • Lernspiel • Solitär • Kinder

Dieses Konzeptpapier wurde koordiniert, erstellt, diskutiert und abgestimmt von den Mitgliedern und Akteuren von:



Kontakt: Prof. Dr. Jens Junge, Institut für Ludologie, eMail: junge@ludologie.de