

Spiel des Jahres 2011



Impressum

© borro medien gmbh
Wittelsbacherring 7-9
53115 Bonn
Telefon 0228/7258-0
Fax 0228/7258-189
info@borromedien.de

www.borromedien.de
www.medienprofile.de
www.borromaeusverein.de

Redaktion: Gabriele Fischer

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

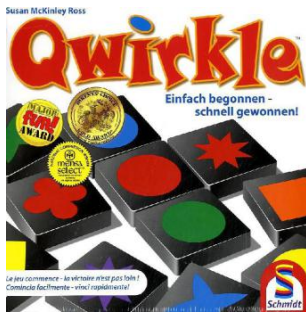
Stand: 04.07.2011, aktualisiert 25.07.2011

Spiel des Jahres 2011

Der Verein „Spiel des Jahres“ hat am 27. Juni die Preisträger für das „Spiel des Jahres“ sowie das „Kennerspiel des Jahres“ 2011 bekannt gegeben. Die Verleihung des Preises „Kinderspiel des Jahres“ folgte am 25. Juli.

Wir stellen Ihnen die Sieger und alle nominierten Spiele mit Rezension vor.

Spiel des Jahres 2011



Qwirkle

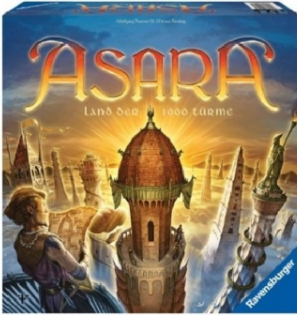
: einfach begonnen - schnell gewonnen! / Susan McKinley Ross. - Berlin : Schmidt Spiele, 2010. - 1 Spiel (108 Steine, Beutel, Anl.) ; in Karton 30x30x8 cm
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 30-45 Min. - (KSp, ab 6)

Zu Beginn des Spieles zieht jeder Spieler sechs Spielsteine aus einem Sack. Die Spielsteine stellt er vor sich ab und versucht nun, sie im Laufe des Spiels gewinnbringend anzulegen. Spielsteine gibt es in sechs Farben mit jeweils sechs verschiedenen Symbolen. Nachdem die erste Ausgangsreihe in die Tischmitte gelegt wurde, können die Spieler reihum ihre Steine platzieren. Bedingung: Es darf jede Farbe und jedes Symbol in jeder Reihe nur einmal vorkommen. Für das Anlegen gibt es Siegpunkte. Legt jemand die sechste Farbe oder das letzte Symbol an eine Reihe an, so zählt dieser Zug als Qwirkle. Ein Qwirkle bringt sechs Sonderpunkte. Nach jedem Spielzug ergänzt der Spieler seine Spielsteine wieder auf sechs. Wer nicht anlegen kann oder will, darf Spielsteine tauschen. Dieses zählt dann allerdings als Spielzug. Qwirkle spielt sich schnell und ist spannend bis zum Schluss. Spiel des Jahres 2011.

Stefan Schulte

MedienNr. 567 570 Spiel : 29,99 €

Nominierte Spiele



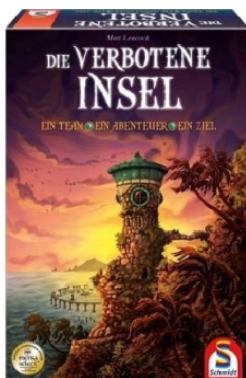
Asara

: Land der 1000 Türme / Wolfgang Kramer & Michael Kiesling. Ill.: Franz Vohwinkel. - Ravensburg : Ravensburger Spieleverl., 2010. - 1 Spiel (Spielpl., 5 Holzklötze, 52 Münzen, 100 Turmteile, 4 Sichtschirme, 45 Kt., Anl., Übersicht) ; in Karton 30x30x8 cm
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: 45-60 Min. - (Sp 2.1 3)

Im Orient im Mittelalter sind bis zu vier Baumeister von einem Kalifen eingeladen, die höchsten und schönsten Türme in jeweils einer Farbe zu bauen. Dazu werden auf einem märchenhaft gestalteten Spielplan eine festgelegte Anzahl von Turmspitzen, Mittelteilen und Fundamenten ausgelegt. Die restlichen Bauteile bleiben als verdeckte Stapel auf dem Spielplan. Die Einkäufer sind als Karten in verschiedenen Farben dargestellt. Auf den Märkten, wo die Bauteile gekauft werden können, wie auch bei den Türmen, herrscht der Farbzwang: die Farbe darf nicht mehr gewechselt werden. Der erste Einkäufer auf einem der Märkte bestimmt die Farbe der Einkäufer, die nach ihm dort einkaufen dürfen. Wer an welchem Turm baut, wissen die Mitstreiter aber nicht, da die gesammelten Bauteile verdeckt gesammelt werden. Wer im Laufe von vier Jahren die höchsten und mitunter schönsten Türme mit den teuersten Steinen gebaut hat, der erhält in jeder Runde und am Ende Prestigepunkte vom Kalifen. Ein schönes und dabei auch noch gut erklärtes Familienspiel für Spieler ab 10 Jahren. Strategie und Glück halten sich im Laufe des Spiels die Waage. Nur die vielen Spielteile sind im Büchereinsatz etwas unpraktisch. Auf der Nominierungsliste zum "Spiel des Jahres 2011".

Helmut Lenz

MedienNr.: 569 843 Spiel : 29,99 €



Die verbotene Insel

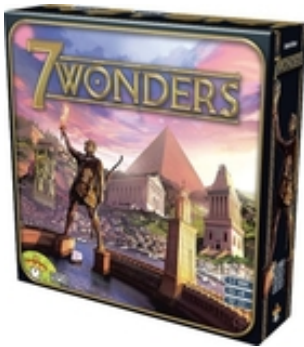
: ein Team, ein Abenteuer, ein Ziel / Matt Leacock. Ill.: C. B. Canga. - Berlin : Schmidt Spiele, 2010. - 1 Spiel (58 Spielkt., 24 Inselfelder, 6 Figuren, 4 Artefakte, Wasserpegel, Wasserpegelanz., Anl.) ; in Karton 28x19x7 cm
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 30 Min. - (Sp 2.1 3)

Das Spielmaterial begeistert jeden, der sich bei einem Spiel gerne in die Spielgeschichte hineinversetzt: bis zu 4 von 6 möglichen handbemalten Abenteuerfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten bewegen sich auf den 24 Inselfeldern. Dabei haben sie pro Spielzug drei Mal die Möglichkeit, in beliebiger Kombination entweder einen Schritt zu laufen, ein Inselplättchen vor dem Überfluten zu bewahren oder einem Mitspieler eine ihrer Artefakt-Karten zu geben. Vier Artefaktkarten benötigt der Abenteurer, um auf einem entsprechenden Inselfeld eins der vier Artefakte zu bergen. Sind alle Artefakte geborgen, müssen die Abenteurer siegreich die Insel verlassen. Das Problem ist nur, dass am Ende jedes Zuges zwei, später mehr, Inselkarten gezogen werden, die den Untergang dieses

Inselfeldes bewirken. Beim ersten Mal gibt es nur nasse Füße, beim zweiten Mal ist das Plättchen weg. Fatal, wenn es sich um ein wichtiges Feld handelt, daran kann die Mission auch scheitern. Daher müssen alle Spieler überlegen, wer wann am sinnvollsten ein Feld wieder trocken legt, Karten weitergibt, Sonderfähigkeiten oder Sonderkarten nutzt. Und diese Verhandlungen um den optimalen Zug machen den Reiz aus. Damit hatte schon Pandemie (MedienNr. 563001) vom gleichen Autor eine Fangemeinde erspielt. Und tatsächlich ist dieses Spiel eine vereinfachte Form von Pandemie mit gleichem Spielprinzip, damit auch für weniger Spielerfahrene oder Familien mit etwas jüngeren Kindern gerne zu empfehlen. Trotz stimmungsvollem Material handelt es sich allerdings um ein abstraktes Optimierungsspiel. Nominiert für das "Spiel des Jahres 2011". *Lotte Schüler*

MedienNr.: 567 569 Spiel : 19,99 €

Kennerspiel des Jahres 2011



7 Wonders

/ Antoine Bauza. [Graphik: Miguel Coimbra]. - Brüssel : Repos Production, 2010. - 1 Spiel (7 Spielpl., 157 Kt., 42 Konflikt-Marker, 50 Münzen, 1 Block, Regelheft) ; in Karton 29x29x8 cm
Für 3-7 Spieler. - Spieldauer: ca. 30 Min. - (Sp 2.1 3)

Gerade mal einen Rohstoff findet jeder auf seinem zugelosten Start-Tableau und eine gigantische Aufgabe, nämlich sein Weltwunder zu errichten und möglichst Siegpunkt bringende Karten auszulegen. Das alles kostet weitere Rohstoffe, die gibt es ebenfalls auf Karten, die man durch Ablage am eigenen Tableau in Besitz nimmt. Der Kniff dieses Spiels ist, dass jeder mit 7 Handkarten beginnt, eine davon bei sich selber auslegt und den Rest weitergibt. Das passiert genau sechs Mal in jeder der drei so genannten Zeitalter. Man kann auch Rohstoffe vom Nachbarn kaufen und am Ende jeder der drei Runden wird die militärische Stärke (auch durch Karten aufgebaut) mit den beiden Nachbarn verglichen, bringt dem Überlegenen Siegpunkte, dem Schwächeren je einen Minuspunkt. Und in der letzten Runde tauchen Karten auf, die Siegpunkte für eigene und/oder die Auslage der Nachbarn beschere. Da muss die Weitergabe von Karten wohl überlegt werden. Es ist weniger Interaktion als das Beachten der nachbarlichen Aktionen und natürlich Kartenglück, die zum Sieg führen. Jeder spielt grundsätzlich nur mit bzw. gegen seine beiden Nachbarn, und alle legen simultan ihre gewünschte Ausbaukarte aus. Dadurch lässt sich das Spiel mit für ein Spiel dieses Kalibers ungewöhnlich Vielen, mithilfe der Sonderregel aber auch gut mit zwei Personen spielen. Und die Spieldauer ist klar begrenzt, was dem Reiz von Wiederholung und Ausprobieren neuer Strategien entgegen kommt. Erklärungs- und Materialaufwand sind überschaubar, nur ganz Spielunerfahrene sollten sich nicht alleine an den Bau der 7 Wunder begeben, für alle anderen sehr empfehlenswert. *Lotte Schüler*

MedienNr.: 567 819 Spiel : 40,00 €

Nominierte Spiele



Lancaster

/ Matthias Cramer. Grafik: Claus Stephan - Troisdorf : Queen Games, 2011. - 1 Sp. (Plan, 12 Tableaus, 82 Plättchen, 5 Sichtschr., 30 Kt., 37 Münzen, 37 Knappen, 73 Steine, Anl.) ; in Karton 30x30x9 cm
Für 2-5 Spieler. - Spieldauer: ca. 60 Min. - (Sp 2.1 3)

Henry V. von Lancaster ist der neue König Englands. Für seine Pläne, England und Frankreich zu vereinigen, benötigt er Unterstützung durch die mächtigsten Lords seines Landes. Jeder Lord wäre gerne dabei, aber wer ist letztlich der mächtigste? Wie im wahren Leben wird das in diesem Spiel durch Machtkämpfe festgestellt. Da geht es um die Stärke der Ritterschaft und den größten Besitz. Ein erbitterter Kampf bahnt sich an, bei dem jeder Spieler für seine Adelsfamilie kämpft. Dafür, dass das Spiel in jeder Runde neu ist, sorgt das Parlament. Es bestimmt nämlich die Gesetze, nach denen die Lords belohnt werden. Ein spannendes Spiel, das einen scharfen Verstand erfordert - und etwas Muße, um es vorzubereiten. Es gilt nicht nur mannigfaltige Spielmaterialien vorzubereiten, sondern auch die Spielanleitung zu verstehen und die verschiedenen Spielzüge zu verinnerlichen, damit das Spiel dann zumindest organisatorisch reibungslos verläuft, auch wenn die Spielidee für Auseinandersetzungen der Spielfiguren sorgt, wenn ein Ritter von seinem Platz verdrängt wird zum Beispiel. Ab 12 bis 14 Jahren. Auf der Nominierungsliste zum Spiel des Jahres 2011.

Birgit Ebbert

MedienNr.: 569 854 Spiel : 44,99 €



Strasbourg

/ Stefan Feld. Ill.: Alexander Jung. - Friedberg : Pegasus Spiele, 2011. - 1 Sp. (Plan, 5 Sichtschirme, 87 Holzteile, 150 Kt., 5 Tafeln, 45 Plättch., 40 Münz., Übers., Anl.) ; in Karton 32x23x8 cm
Für 3-5 Spieler. - Spieldauer: ca. 60-90 Min. - (Sp 2.1 3)

Herzstück des Spiels sind die verdeckten Versteigerungen um das Recht, ein eigenes Familienmitglied, also einen Pöppel der eigenen Farbe, auf dem Spielplan zu platzieren. Das bringt am Ende Siegpunkte. Wenn man es schafft dabei noch Zusatzpunkte durch angrenzende Sondergebäude bzw. Kirchen abzugreifen und geheim zugeteilte Aufgaben zu erfüllen, liegt der Sieg in greifbarer Nähe. Es gehört daher einige Planung zum sinnvollen Einsatz der Einflusskarten - davon hat jeder die gleiche Menge, die Reihenfolge ihres Erscheinens ist jedoch zufällig - bei deren Aufteilung auf die sieben Bietphasen jeder der fünf Runden. Bei fast allen Bietphasen bekommt auch der Zweite, ab vier Spielern oft noch der Dritte eine Aktionsmöglichkeit. Dabei werden sorgfältige Planungen auch mal zunichte gemacht, was für einzelne einen enttäuschenden Spielverlauf bringen kann. Erfahrene Spieler schätzen dennoch die ineinander greifenden Mechanismen und die Aktionsmöglichkeiten, die sich erst nach einigen Runden erschließen. Auch wegen der Empfehlung durch die Jury "Kennerspiel des Jahres" für Vielspieler, und nur für diese, eine interessante Herausforderung mit relativ viel Spielmaterial und gut strukturierter Regel.

Lotte Schüler

MedienNr.: 569 857 Spiel : 34,95 €

Kinderspiel des Jahres 2011



Da ist der Wurm drin

/ Carmen Kleinert. Ill.: Heidemarie Rüttinger. - München : Zoch, 2011. - 1 Spiel (2 Spielpläne, 4 Holzstifte, 60 Wurmteile, 12 Wurmteile m. Symbolen, Farbwürfel, Anl.) ; in Karton 30x30x8 cm - (Zoch zum Spielen)
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 15-20 Min. - (KSp, ab 4)

Vier bunte Würmer wühlen sich im Akkord durch ein Gemüsebeet. Dieses verläuft unterirdisch, besitzt aber an zwei Stellen Sichtschlitze. Reihum kann jedes Kind je nach Würfelfarbe den eigenen Wurm ein Stückchen weiter schieben. Die Farbe gibt an, wie lang das Wurmschiebestückchen ist. So bestimmt also das Würfelglück über die Schnelligkeit der Würmer. Die Sichtschlitze sind gleichzeitig Tippstationen. Jeder Spieler kann so zweimal tippen, welcher Wurm an dieser Etappe als erster ankommen wird. Wer richtig tippt, bekommt ein Zusatzschiebestück. So gilt es immer aufzupassen, welcher Wurm am kräftigsten angeschoben wird. Das Spiel ist wirklich spannend und fordert zur Revanche auf. Die Spielregeln sind sehr einfach und das Material wunderschön. Das Spiel ist nominiert worden für die Auswahlliste zum "Kinderspiel des Jahres".

Stefan Schulte

MedienNr.: 569 105 Spiel : 24,99 €

Nominierte Spiele



Die kleinen Zauberlehrlinge

/ Thomas Daum & Violetta Leitner. [Ill.: Rolf Vogt]. - Uehlfeld : Drei Magier Spiele, 2010. - 1 Spiel (3-tlg. Feuerst., 4 Kessel, Spielpl., 13 Kugeln, 4 Figuren, 4 Zauberst., 16 Zutaten, Anl.) ; in Karton 30x30x7 cm
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 20-25 Min. - (KSp, ab 5)

Die kleinen Zauberer sind in der Zauberwerkstatt damit beschäftigt, Zutaten vorzubereiten. Dabei dürfen die Spieler helfen. Allerdings bedeutet das nicht, die Zutaten in die Hand zu nehmen und irgendwohin zu bringen. Nein, die Zutaten müssen auf dem Kopf der Spielfigur balanciert und die Figur muss mit dem Zauberstab bewegt werden. Da ist Geschicklichkeit gefragt, zumal rund um das Feuer ein Schutzkreis ist, der verhindert, dass die Zauberlehrlinge ins Feuer laufen. Leider sorgen sie aber auch dafür, dass die Zauberlehrlinge ihre Zutat verlieren. Wie von Zauberhand (nämlich dank eines cleveren Magnetsystems) kippt die Figur die Zutatenkugel ins Feuer. - Ein wirklich unterhaltsames Spiel, das Geschicklichkeit, Spaß und die Lust der Kinder an Magie und Zauberei gelungen verbindet. Für Kinder ab 5 Jahren.

Birgit Ebbert

MedienNr.: 567 568 Spiel : 35,99 €



Monsterfalle

: schubs ... und schwups! / von Inka + Markus Brand. Ill.: Michael Menzel. -
 Stuttgart : Kosmos, 2011. - 1 Spiel (Villa, 4 Schieber, 24 Chips, 1 Figur, 78 Kt., 4
 Ablagetafeln, Sanduhr, Anl.) ; in Karton 30x30x8 cm
 Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 20 Min. - (KSp, ab 6)

Zwölf Monster haben sich im Haus versteckt und sollen von je zwei Spielern in die Monsterfalle geschoben werden. Monsterkarten geben vor, welches Monster einzufangen ist. Die beiden aktiven Spieler können nun mittels Schieber (zwei für die waagerechten Wege, zwei für die senkrechten) das Monster zur Mitte in die Falle schieben. Dann wird schnell das nächste Monster gesucht. Wer nach Ablauf der Uhr die meisten Monster gefangen hat, gewinnt. In der erweiterten Variante muss das Monster festgelegte Flure auf dem Spielplan geschoben werden, bevor es in die Falle tappt. Das Spiel ist schnell aufgebaut und erklärt. Der Wiederholungsreiz ist sehr groß. Neben Teamarbeit wird hier besonders die Auge-Hand Koordination trainiert. Das Spiel "Monster-Falle" ist für alle Bestände zu empfehlen. Auf der Nominierungsliste zum Kinderspiel des Jahres 2011.

Stefan Schulte

MedienNr.: 347 105 Spiel : 24,99 €

Dienstleistungen der borro medien gmbh

Rezensionen, Überblick, Empfehlungen

► **medienprofile – Medienempfehlungen für die Büchereiarbeit**

Quartalszeitschrift mit jährlich rund 3.500 Medienbesprechungen von unabhängigen Rezensenten. Aktuelle Besprechungen und monatliche Medienempfehlungen finden Sie auch unter www.medienprofile.de oder Sie erhalten die Empfehlungen über unseren gleichnamigen Newsletter.

► **Information & Service**

Diese Broschüre erscheint vierteljährlich und ist kostenlos. Sie berichtet über Neuigkeiten aus der borro medien gmbh und dem Borromäusverein e.V., liefert Basisinformationen und enthält Bestell- und Anmeldeunterlagen für Ausstellungen (z. B. Weihnachts- und Erstkommunionausstellung), Zeitschriftenabos und vielfältige Materialien.

► **Medien-Empfehlungslisten**

Das ganze Jahr über sichtet, prüft und bewertet der Borromäusverein Medien, die neu auf den Markt kommen. Aus dem Fundus dieser Medienbesprechungen stellt die borro medien gmbh zu besonderen Themen und Anlässen Empfehlungslisten zusammen. Die Listen zu unterschiedlichen Themen stehen unter www.medienprofile.de auch in Broschürenform zum Herunterladen bereit.

► **Ausgezeichnete Bücher**

Jeden Monat präsentieren wir unter www.medienprofile.de die vom Lektorat des Borromäusvereins besonders empfohlenen Bücher wie den „Roman des Monats“, das „Sachbuch des Monats“, das „Religiöse Kinderbuch des Monats“, das „Erstlesebuch des Monats“ oder den „Medientipp des Tages“. Diese Information kann auch als RSS-Feed kostenlos abonniert werden.

Angebote zur Leseförderung

► **Kinder lieben Bilderbücher**

Zu ausgewählten Kinderbüchern bieten wir thematisch passende Ausmalvorlagen an, die unter www.kinderliebenbilderbuecher.de kostenlos heruntergeladen werden können. Berichte aus der Praxis zum sinnvollen Einsatz der Ausmalvorlagen bei Veranstaltungen und eine Übersicht aller Bücher, zu denen Ausmalvorlagen vorliegen, runden das Angebot ab.

► **Wir haben Lese-Koffer!**

Der Lese-Koffer bietet Büchereien, aber auch Grundschulen und Kindergärten ein Grundpaket zur Leseförderung von Kindern an. Der Trolley enthält eine umfangreiche Broschüre mit Infos und Veranstaltungshilfen, 20 Bilder- und Erstlesebücher, eine CD mit einer Power-Point-Präsentation zu ausgewählten Titeln, Poster, Bilderbuch-Leitfaden und vieles mehr. Weitere Details unter www.lese-koffer.de.

► **Aktionen „Ich bin Bibfit“**

Mit den Leseförderungs-Paketen „Ich bin Bib(liotheks)fit – der Bibliotheksführerschein für Kindergartenkinder“ und „Ich bin Bib(liotheks)fit – der Lese-Kompass für die 1. und 2. Grundschulklasse“ bietet die borro medien gmbh attraktive Aktionshilfen für die Leseförderung vor Ort. Weitere Informationen finden Sie unter www.bibfit.de.

Medieneinkauf und -vertrieb

► **Einkaufsberatung**

Unser Kundenservice berät in allen Fragen des zielgerichteten Bestandsaufbaus. Für Ihren Einkauf bieten wir Ihnen ein umfangreiches Medienangebot mit Bibliotheksrabatt und portofreier Lieferung von Bestellungen für Büchereien.

► **Standing Order**

Lieferung vierteljährlich mit einer kompetenten Auswahl an aktuellen Neuerscheinungen in verschiedenen Paketgrößen und Preisklassen.

► **Novitätenlisten**

Kostenloser Service zweimal im Jahr (im Januar und im Juni). Diese Listen mit Neuerscheinungen enthalten eine Auswahl der aktuellen Neuerscheinungen, die jährlich den deutschen Buchmarkt überschwemmen.

► **Medienrecherche auf Anfrage**

Bei Bedarf führen wir auch gerne Medienrecherchen nach Vorgaben und Wünschen für die Einkaufsentscheidung unserer Kunden durch.

► **Regionale Einkaufstage**

Regelmäßig veranstalten wir deutschlandweit an verschiedenen Orten und im Borromäushaus in Bonn Einkaufstage für Büchereien, an denen wir ein ausgewähltes Medienangebot der borro medien gmbh ausstellen.

Die aktuellen Termine finden Sie unter www.borromedien.de.

Bücherei-Service

► **Katalogisate**

Für Abonnenten der Besprechungszeitschrift „medienprofile“ liefern wir auf Wunsch die aus dieser Zeitschrift bestellten Medien mit kostenlosen Katalogisaten aus. Sie erhalten die Daten als Download für Ihre Bibliothekssoftware oder auf Wunsch auch als Kartenmaterial. Für Nicht-Abonnenten sind die Katalogisate kostenpflichtig. Angeboten werden die Systematiken ASB sowie SKB und SKB-E.

► **Büchereitechnische Bearbeitung**

Für bestellte Medien bieten wir gegen einen Kostenbeitrag unseren Einbindeservice in verschiedenen Bearbeitungsstufen an.

► **Büchereimaterial & Werbemittel**

Diese Broschüre erscheint einmal im Jahr, ist kostenlos und bietet ein komplettes Angebot an Werbemitteln und Materialien für die Ausleihe, die Bestandsverwaltung und die Büchereinrichtung.

► **Zeitschriftenabo-Service**

Über diesen Service können ausgewählte Zeitschriften zu unterschiedlichen Themenbereichen abonniert werden.

Medienvermittlung und Verkauf

► **Vermittlungsprovision**

Für alle an Privatpersonen vermittelte Medien, die in dem Datenpool auf unseren Internetseiten zu recherchieren und lieferbar sind, erhalten alle Büchereien und Institutionen die gesetzlich mögliche Vermittlungsprovision von 10 % vom Verkaufspreis. Als Unterstützung bieten wir Prospekte (z. B. Buchspiegel) und Medieneinstellungen (z.B. Weihnachts- und Erstkommunionausstellung) für die Vermittlung vor Ort an.

► **Borro-Partnerprogramm**

Wir bieten Büchereien und anderen Institutionen die Möglichkeit, auf ihren eigenen Internetseiten mit speziell von uns formatierten Links die Medienempfehlungen aus unserem umfangreichen Lieferprogramm unserer Internetseiten einzubinden. Diese Partner erhalten für Medienverkäufe, die über diese externen Webseiten durchgeführt werden, eine Vermittlungsprovision von 10 % vom Verkaufspreis. Weitere Informationen unter www.borro-partnerprogramm.de

Das Lektorat des Borromäusvereins

Die endlose Medienvielfalt - allein über 80.000 Buchneuerscheinungen kommen jährlich auf den deutschen Markt - zu sichten, auszuwählen und zu bewerten hat sich das Lektorat des *bv.* auf die Fahnen geschrieben. Unterstützt wird das Lektoratsteam von einer Reihe freiberuflicher Rezensenten, die auf der Grundlage des christlichen Menschenbildes und unter Berücksichtigung der literarisch-inhaltlichen Qualität sowie der Relevanz für die verschiedenen Benutzergruppen und Angebote die einzelnen Medien beurteilen. Auf diese Weise erscheinen im Jahr ca. 3.500 Rezensionen, die in der gemeinsam mit dem in Bayern tätigen Sankt Michaelsbund herausgegeben Zeitschrift „*medienprofile*“ veröffentlicht werden. Der *medienprofile*-Newsletter präsentiert die vom Borromäusverein ausgezeichneten Monatsbücher sowie eine Reihe aktueller Buchtipps. Nachzulesen sind die Rezensionen auch auf den Internetseiten der *borro medien gmbh* (www.medienprofile.de und www.borromedien.de). Hier stellt das Lektorat Medienlisten zu unterschiedlichen Anlässen vor, greift aktuelle Schwerpunktthemen auf und bietet eine Vielzahl an empfehlenswerten Medientipps. Das Lektoratsteam wirkt bei der Zusammenstellung der verschiedenen Verkaufsausstellungen (Kinderbuchausstellung, Erstkommunionausstellung, Weihnachtsbuchausstellung) mit und engagiert sich auf Einkaufstagen, Veranstaltungen in den Diözesen und im Borromäushaus in Form von Buchvorstellungen und Workshops.

Bettina Kraemer

Leiterin des *bv.*-Lektorats