



Wiener Spiele Akademie
präsentiert

Österreichischer Spielepreis 2022



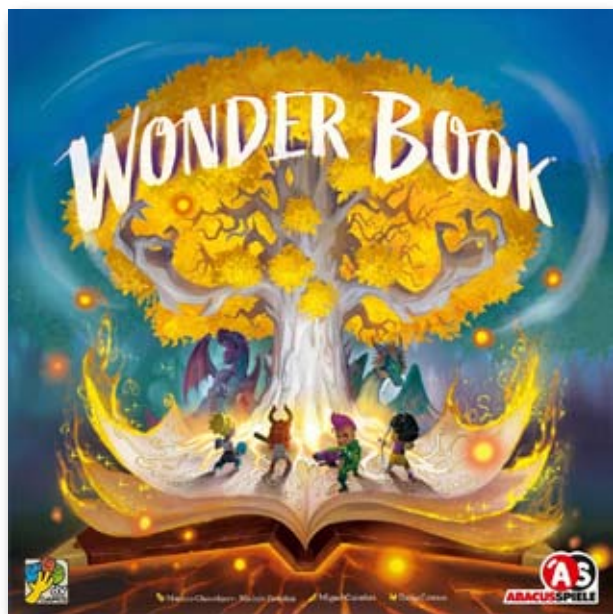
Alle ausgezeichneten Spiele



Der Österreichische Spielepreis umfasst neben dem **Spiel der Spiele**, dem Hauptpreis, die nach den Kategorien **für Familien**, **für Kinder**, **mit Freunden**, **für Experten**, **Karten** bzw. **Trend** gruppierten **Spiele-Hits** und Empfehlungslisten des aktuellen Spiele-Jahrgangs.

Spiel der Spiele

Das **Spiel der Spiele** ist das Spiel, das der Spielekommission am besten gefallen hat, es macht Spaß und ist für nahezu alle Zielgruppen interessant.



Jury: Ein grandioses, hochwertig verarbeitetes, mit teils höchst spektakulären Pop-Up-Kartonage-Effekten ausgestattetes, gemeinsam zu bewältigendes, fantastisches Abenteuerspiel, das auch spielerisch und Story-technisch überzeugt und zudem mit etlichen originellen Ideen aufwartet: Ein wahrlich einzigartiges gemeinsames Spielerlebnis.

Wonder Book

In die Rollen von Teenagern geschlüpft, stellen wir uns der Herausforderung, das bedrohte Oniria zu retten, den Legenden nach die Heimat der Drachen. Durch das letzte Portal, das Wonderbook, gilt es zu schreiten und in der fantastischen Welt in aufbauenden, keineswegs immer leicht zu meisternden Abenteuern den Drachen zu helfen im Kampf gegen die Wyrms, die uns stets als Widersacher bei den wechselnden Aufgabenstellungen gegenüberstehen. Doch ist wirklich alles so, wie es scheint?

Die in sechs Kapitel aufgeteilte Geschichte der verfeindeten Drachen lässt uns Verbündete gewinnen, magische Steine suchen und Gefangene befreien im Kampf gegen die Wyrms. Immer wieder stehen wir vor Entscheidungen, die Einfluss auf den Handlungsstrang haben und uns daran erinnern, dass unser Handeln nicht ohne Auswirkungen bleibt, selbst nach dem spannenden Finale. Gelingt es, die Welt des Zauberbaums zu retten?

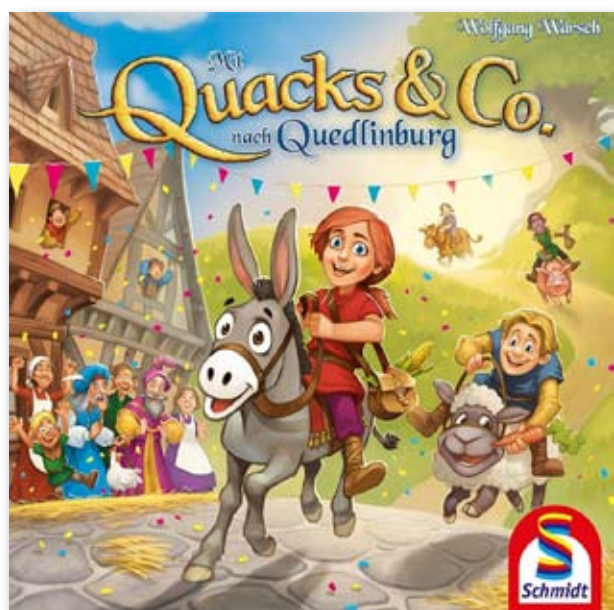
Kooperatives Abenteuerspiel, für 1 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren

Autoren: Martino Chiacchiera & Michele Piccolini
Grafik: Miguel Coimbra

Verlag: daVinci / Abacusspiele
www.abacusspiele.de

Spiele-Hit für Kinder

Ein **Spiele Hit für Kinder** präsentiert Kinder-, sowie Lernspiele. Erwachsene können, müssen aber nicht mitspielen. Der Spielspaß liegt vor allem bei den Kids.



Jury: Zwei Spielelemente, die Kindern viel Spaß machen und positiven Spielreiz bieten, werden vereint: Wettlauf und Einkaufen. Das Einkaufen bringt dabei Strategie, sanften Entscheidungszwang, aber auch Abwechslung ins Spiel – der Wettlauf hingegen wird über einen dem Deckbuilding nachempfundenen Bag-Building Mechanismus abgewickelt. Das ist neu in Kinderspielen, funktioniert aber ausgezeichnet, begeistert die Kinder und lässt sie erste taktische Überlegungen anstellen. Nichtsdestotrotz spielt auch Glück eine Rolle, wenn es darum geht, die guten Plättchen im richtigen Moment zu ziehen. Gefördert werden zudem die Auge-Hand Koordination, erstes Zählen im Zahlenraum bis acht und das Befolgen unterschiedlicher Spielregeln.

Mit Quacks und Co nach Quedlinburg

In dieser Junior-Variante des beliebten „Die Quacksalber von Quedlinburg“ sind die Spielenden Teil eines Wettlaufs, bei dem sie auf Esel, Schwein, Schaf oder Kuh reitend als erste nach Quedlinburg gelangen wollen. Bewegt werden die herzigen Tiere entsprechend des aus dem Beutel gezogenen Futter-Chips. Gezogene Traum-Chips lassen das Reittier aussetzen, passiert dies zum dritten Mal, muss/darf weiteres Futter eingekauft werden, entsprechend den unterwegs ergatterten Rubinen.

Die größte Herausforderung für die Spielenden ist es, die Plättchen so auszuwählen, dass die Zusammenstellung im Beutel gut funktioniert. In jedem Fall jedoch erhöht sich die Zahl der außerdem mit Sonderaktionen verbundenen Futterchips nach und nach, was jeden tendenziell seltener aussetzen lässt und die Dynamik des Rennens steigert, was zudem motivierend wirkt.

Wer hat schlussendlich den besseren Futtermix zusammengestellt, oder beim Futterziehen das glücklichere Händchen?

Lauf- und Sammelspiel, für 2 bis 4 Spieler, ab 6 Jahren

Autor: Wolfgang Warsch

Verlag: Schmidt Spiele
www.schmidtspiele.de

Spiele-Hit für Familien

Der **Spiele Hit für Familien** präsentiert Spiele für Kinder und Eltern, diese spielen gleichberechtigt, alle haben gleiche Gewinnchancen. Richtiger Spielspaß für alle.



Jury: Ein wirklich höchst einladendes Familienspiel mit einem innovativen Spielmechanismus, spannendem 3D-Element, nettem Thema und rundum gelungenem Designkonzept, was für kurzweiligen Spaß für Groß und Klein sorgt. Sowohl taktisch-strategische Überlegungen, ein gutes Gedächtnis als auch ein wenig Fortuna sind der Schlüssel zum vollen Zuckerfabrikanten-Glück.

Kipp mir Saures

Die Spielenden arbeiten in einer Zuckerfabrik und reißen sich darum, die lukrativsten Süßigkeiten zu produzieren – aber wie? Dazu bedient sich das Familienspiel eines äußerst innovativen Mechanismus: Es gibt drei Röhren, die nach und nach mit unterschiedlich großen Würfeln befüllt werden und jeweils für eine Aktion stehen: Aromaröhre – Zutaten erwerben, Formröhre – Auftragskarte nehmen und Verpackungsröhre – Auftrag erfüllen.

Kippt nach der Befüllung mit dem Würfel die Wippen-artig montierte Röhre aufgrund der Gewichtsverlagerung, fallen die sich darin befindlichen Würfel aus dieser heraus und zeigen ihr Ergebnis. Reihum werden diese nun eingesammelt und die den Röhren und Würfelaugen entsprechende Aktion durchgeführt, ehe mit dem Befüllungsprozess fortgefahren wird – bis schließlich ein Spieler fünf Aufträge erfüllt hat, wobei der Summenwert der einzelnen Aufträge den Sieger und somit besten Zuckerfabrikanten kürt.

Taktisches Sammel- und Würfelspiel, für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren

Autor: Emmanuel Albisser

Verlag: Zoch
www.zoch-verlag.com

Spiele-Hit mit Freunden

Der **Spiele Hit mit Freunden** präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, mit gleichen Gewinnchancen, die Mitspieler sind älter als 12 Jahre oder haben das Spielthema als gemeinsames Interesse.



Jury: *Dreadful Circus* besticht mit einem hervorragenden Auktionssystem, das neben einem gewissen Maß an Bluffen auch ein großartiges Verhandlungstalent erfordert bzw. fördert. Thema und Design harmonisieren zudem ausgezeichnet und tragen ebenso wie ein originelles Sammelsurium an Interaktionsmöglichkeiten zum Spielspaß bei, wie das auf größere Runden durchaus mutig, aber eben erfolgreich konzipierte Setting.

Dreadful Circus

Im „schauderhaften Zirkus“ begeben sich die Spielenden in die wunderbare Welt der Clowns und Artisten, die allerdings – in Tim Burtonesker Weise – schön und schrecklich gleichzeitig anmuten. Jede Zirkusdirektorin führt einen der acht makabren Zirkusse, die durch die Welt ziehen und ihre grässlich-haarsträubenden Attraktionen zur Schau stellen. Gleichzeitig versucht man jedoch den anderen ZirkusdirektorInnen ein Schnippchen zu schlagen und ihnen die besten Ausstellungsstücke vor der Nase bei den Auktionen wegzuschnappen. Hier kommt eine sehr gelungene Mechanik zum Tragen: Damit ungewiss bleibt, was jeder geboten hat, werden die Angebote in – thematisch wunderbar passende – Sargkisten-Kartonagen gelegt – zugedeckelt, versteht sich! Der Auktionator wählt eine der Kisten aus, sieht sich das Gebot verdeckt an und steht nun vor der Entscheidung, es anzunehmen, oder eine weitere Kiste zu „konsultieren“, dann auf's Neue anzunehmen oder abzulehnen, solange noch Kisten übrig sind. Das Dilemma: Ist ein Angebot einmal abgelehnt, bleibt es abgelehnt und geht zurück an den Bieter. Passen umgekehrt die Angebote gar nicht, so ist eine Rückgabe an die „Bank“ auch möglich –die eigene Kasse wird dann freilich nicht aufgestockt. Doch passt das Versteigerte zu manchem Programm, passen auch die Gebote! ... jedenfalls wenn gekonnt und glaubwürdig angepriesen wird – Verkaufstalente gefragt!

Auktions- und Verhandlungsspiel, für 4 bis 8 Spieler, ab 14 Jahren

Autor: Bruno Faidutti

Verlag: Pegasus Spiele
www.pegasus.de

Spiele-Hit für Experten

Der **Spiele Hit für Experten** präsentiert Spiele mit komplexen Regeln und höheren Einstiegsschwellen und bietet dementsprechend viel Herausforderung und Spielspaß, speziell für erfahrene Vielspieler.



Jury: Das taktisch-strategische Ressourcenmanagementspiel mit moderatem Glücksanteil bietet eine gehörige Portion Interaktion und "Tüftelpotential" für Experten und ambitionierte Vielspieler. Die durchaus eigenständigen Spielmechanismen sind stimmig und intuitiv, teils innovativ und auch das Spielmaterial schmälert den höchst positiven Gesamteindruck in keiner Weise.

Gutenberg

Stimmig führt uns das in vielen Braun-in-Braun-Tönen gehaltene Spielmaterial in das Thema ein und lässt uns viele liebevolle Details entdecken, darunter den Leitspruch „dum spiro ludo“ rückseitig auf einer Münze, sowie historische Hintergrundinformationen in der deutlich weniger komplexen als anmutenden Spielanleitung.

Unsere Aufgabe ist das Erfüllen von Druckaufträgen. Dafür müssen wir neben den Lettern zusätzlich u.a. noch Tintentropfen beschaffen, sowie die Eigenschaften der eigenen Druckerei verbessern; etwa auch durch bis zu drei (ineinander verzahnte) Zahnräder, welche sich zum einen hübsch drehen lassen, die zum anderen unterschiedliche Belohnungen gewähren.

Abweichend von dem sonst häufig üblichen Worker-Placement-Spielmechanismus können hier alle Akteure die fünf Aktionsmöglichkeiten grundsätzlich jede Runde nutzen bzw. aktivieren, die Zahl der jeweils verdeckt hinter dem eigenen Sichtschirm gesetzten Marker bestimmt die Spieler-Reihenfolge für jede Aktion. Wer jedoch von der vollen Auswahl einer Aktion profitieren will, der wird wohl sicherheitshalber mehr bieten bzw. das, was er als notwendig erachtet. Mitunter sogar bis hin zum Verzicht auf eine andere Aktion – reine Abwägungssache. Ein äußerst eleganter, zudem die Problematik des Startspielervorteils lösender Mechanismus!

Thematisches Strategiespiel im historischen Szenario, für 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren

Autor: Katarzyna Coich, Wojciech Wisniewski

Verlag: Huch! / Granna
www.hutter-trade.com

Spiele-Hit für Karten

Der **Spiele Hit für Karten** präsentiert Karten-Spiele mit einfachem Zugang und moderater Spieldauer, die Spielspaß für ein breites Spieler-Publikum bieten.



Jury: Ein wunderbar zockiges, an die Bietphase beim Pokern erinnerndes Sammelspiel, wo Taktik, Einschätzungsvermögen und Strategie, aber auch Bluff, Intuition und Gerissenheit gefragt sind und man doch mitunter den Gefühlen nachgibt und „all-in“ geht – oder doch „den Schwanz einzieht“.

Raise

Ums Erhöhen oder Passen, jedoch niemals nur ums „Mitgehen“ geht es in jeder der etwa zwölf Runden im mitreißenden Bietspiel, das uns mit maximal sechs Karten auf einen Rundenbonus plus die zum Bieten eingesetzten Karten jede Runde hochlizitieren lässt. Die Ausgangsbasis bzw. das „Vermögen“ für die Versteigerungen bilden idente Kartendecks aus unterschiedlichen, in der Häufigkeit exakt aufgelisteten Farb-Wert-Karten, die aber auch Punkte bringen. Gleichzeitig wird nun eine Handkarte verdeckt gespielt, deren Wert mit dem mittels bunter Symbolwürfel jede Runde aufs Neue ermittelten Farbwert multipliziert wird und somit das individuelle Ausgangsgebot für diese Bietrunde darstellt. Mit den restlichen fünf Karten gilt es nun für den immer Letztplatzierten, sein Gebot so weit zu erhöhen, dass er nicht mehr das niedrigste Gebot hat – oder zu passen und seine Kartenhand aufzufüllen. Das Dilemma: Jede eingesetzte Karte bringt auch, und vor allem nur dem späteren Rundensieger Siegpunkte und ist zudem für den Rest des Spiels verloren. Lohnt sich der Einsatz?

Sammel- und Bluffspiel, für 2 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren

Autor: Peter Prinz

Verlag: Piatnik
www.piatnik.com

Spiele-Hit für Trend-Spiele

Der **Spiele Hit für Trend-Spiele** zeichnet Spiele aus, die repräsentativ zu bzw. Teil von aktuellen oder aktuell-andauernden Spiele-Trends sind. Spielspaß für die Trend-Spiel-Gruppen..



Jury: Das haptisch wie optisch begeisternde, actionreiche Logikrätselspiel rund ums Konstruieren von Kugelbahnen spricht Design-bedingt Groß & Klein an und lädt dazu ein, auch im freien Spiel Kugelbahnen zu konzipieren und vielleicht sogar eigene Rätselaufgaben zu kreieren.

Gravitrax: The Game Impact

Ganz im Stil des Kugelbahn-Systems GRAVITRAX sind die vorerst drei Logikspiele *Course*, *Flow* und *Impact* gehalten und stellen uns mit je 30 Aufgabenkarten in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen vor Herausforderungen rund um den Aufbau von Kugelbahnen. Stets gilt es, von einem Startpunkt aus eine Kugel ins Ziel zu lotsen, und zwar nur unter Verwendung der vorgegebenen Teile. Welche Teile hier eingesetzt werden, unterscheidet sich von Set zu Set, für actionreichen Tüftelspaß ist jedenfalls gesorgt.

Ein weiteres Plus: Die Aufgabenkarten halten auch rückseitig einen Konstruktionstipp bereit, sollte es nötig sein. Auf ein Lösungsheft hat man zudem nicht verzichtet, obwohl die Lösung ja real in 3D leicht nachprüfbar ist und freilich der Kugellauf auch gerne durchgeführt wird. Aber sicher ist sicher - und wenn man eine andere Lösung findet, dann darf man die Aufgabe dennoch als gelöst betrachten!

Logikspiel für eine Person, ab 8 Jahren

Verlag: Ravensburger
www.ravensburger.at