



Österreichische  
Spiele-Akademie präsentiert

# Österreichischer Spielepreis 2025



Alle ausgezeichneten Spiele



Der Österreichische Spielepreis umfasst neben dem **Spiel der Spiele**, dem Hauptpreis, die nach den Kategorien **Familie**, **Kinder**, **Freunde**, **Experten**, **Karten** und **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.



## Gloomies

**Jury:** »Ein höchst gelungenes Sammel- und Familienspiel, das nicht nur mit seinem fast zauberhaften Design begeistert, sondern auch mit einem rasch verstandenen Konzept, das sich ausgezeichnet in die Thematik des Pflanzens und Erntens einbringt. Dabei spielen auch taktische und strategische Elemente eine Rolle – kurzum: Der blumige Mix aus Interaktion, Planung und ein wenig Glück sorgt für ein rundum positives Spielerlebnis.«

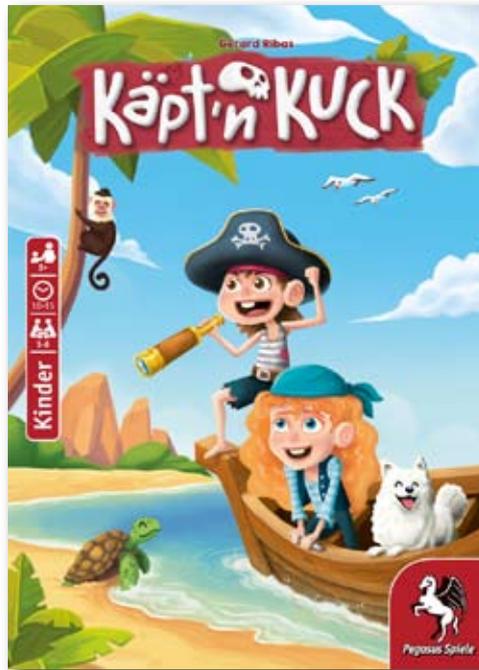
Bei *Gloomies* (Verlag: Ravensburger) wollen wir Blumen-Liebhaber Mondlilien, Sonnendisteln oder Galaxie-Mohn ernten – doch zuerst müssen diese noch gepflanzt werden. In zwei Phasen gilt es, die wunderschönen bunten Holzblüten zu platzieren und somit zu pflanzen, ehe in der zweiten Spielphase Ernten am Programm steht. Dabei werden die bunten Blumen höchst anschaulich wieder vom Plan genommen - um andere Garten-Gloomies zu schmücken.

---

Zweiphasiges Sammel-, Positionierungs- und Deckbuildingspiel  
für 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren  
Autor: F. Landini  
Verlag: Ravensburger  
[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

# Spiele-Hit Kinder

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



## Käpt'n Kuck

**Jury:** »Ein mit hohem Aufforderungscharakter ausgestattetes, flott gespieltes, kooperatives Memo- und auch Kommunikationsspiel mit einladender Story, cleveren Fake-Details und einem coolen 3D-Fernrohr-Gimmick.«

Mit *Käpt'n Kuck* (Verlag: Pegasus) stechen wir gemeinsam in See, um die Schatzinsel zu finden, deren Abbildung wir leider nur wenige Sekunden betrachten konnten. Wer hat sich Details wie Palmenhain, Äffchen oder Haifischflosse gut gemerkt? Mittels Fernrohr-Gimmick, in das Bild-Ausschnitte der Insel-Abbildung aus Pappe eingelegt werden, gilt es nun festzustellen, ob wir die gesuchte oder eine andere Insel vor uns haben. Abwechselnd nehmen die Spielenden die Rolle des Ausgucks mit dem Fernrohr an, der das Gesehene möglichst gut zu beschreiben versucht, um so mit Hilfe der ganzen Besatzung richtige von Fake-Details zu unterscheiden. Werden jedoch Piraten im Fernrohr erblickt, heißt es ran an die originelle Würfel-Kanone, Würfel geschnippt und auf ein gutes Ergebnis gehofft, um nicht erwischt zu werden.

---

Kooperatives Memo- und Beobachtungsspiel  
für 1 bis 6 Spieler, ab 5 Jahren  
Autor: G. Ribas  
Verlag: Pegasus  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

# Spiele-Hit Familie

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



## Ziggurat

**Jury:** »Ein toll gestaltetes kooperatives Legacy Spiel, das uns auf Trab und mit Begeisterung bei der spannenden Story hält, Teamgeist in den Vordergrund stellt und wiederholt und nachhaltig für Spielspaß sorgt.«

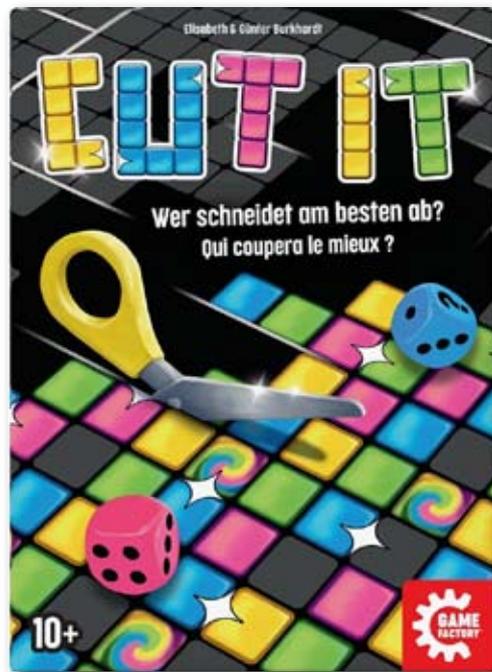
In *Ziggurat* (Verlag: Schmidt Spiele) entdecken und erforschen wir eine 3D Stufenpyramide in gleich mehreren Etappen. Vor Feuergeistern – so erzählt uns das sechs Kapitel umfassende Geschichtsbuch - sollen wir uns in Acht nehmen und startet damit eine packende Hintergrundgeschichte, die nicht nur für immer neue Details und Wendungen, sondern auch Regelanpassungen, neue Herausforderungen und sogar Sticker für unsere Charakterbögen sorgt. Immer gilt der Grundsatz: Keiner wird zurückgelassen, wir gewinnen nur, wenn es alle schaffen!

---

Kooperatives Lauf- und Sammel- Legacy- Spiel mit durchgehender Story  
für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren  
Autoren: M. Leacock & R. Daviau  
Verlag: Schmidt Spiele  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

# Spiele-Hit Freunde

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



## Cut it

**Jury:** »Das ungewöhnliche wie innovative Schnipseln am bunt gerasterten eigenen Zettel und anschließende Tempo-Puzzeln nimmt jeden mit, ist flott gespielt und lässt Vielspieler nach versteckten Sieg-Strategien rätseln, die es so pauschal jedoch nicht gibt – ein tolles Konzept leicht verständlich umgesetzt!«

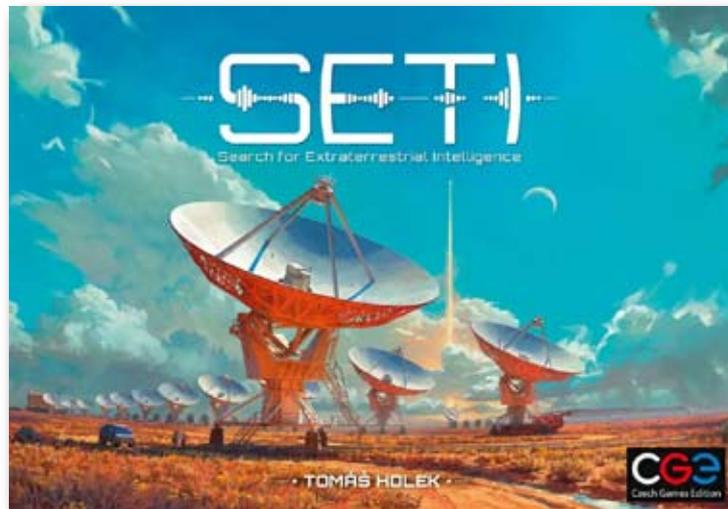
In *Cut it* (Verlag: Game Factory) drückt man uns Schere und Zettel mit vielen bunten Quadraten in die Hand und lässt uns diesen nach und nach in zehn Teile zerschneiden. Wie groß die späteren Puzzleteile werden, hängt ganz von uns ab, solange nicht mehr als zwei Schnitte erfolgen. Indirekt jedoch auch von den bunten Würfeln, deren Augenzahl die Wertigkeit der gleichfarbigen Quadrate am abgeschnittenen Zettel bestimmt. Je mehr, je besser sollte man meinen, doch so simpel ist der Scheidespaß nicht getaktet: An Bedingungen geknüpfte Bonuspunkte und die Herausforderung, am Ende möglichst alle Teile wieder zusammenpuzzeln zu können, bieten viel Raum für Taktik und Strategie.

---

Würfel-, Schneide- und Puzzlespiel  
für 1 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren  
Autoren: E. & G. Burkhardt  
Verlag: Game Factory  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

# Spiele-Hit Experten

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



## SETI

**Jury:** »Das Weltraumforschungsspektakel beeindruckt nicht nur mit perfekt abgestimmtem Artwork, sondern auch mit einem erfrischenden Kartenmechanismus, großer Variation und guter Wiederspielbarkeit. Das sich bewegende Sonnensystem zwingt nicht nur zum flexiblen Handeln, sondern verhindert ebenso ausuferndes Tüfteln – ein Vorteil, wie auch der (moderate) Glücksfaktor, der dem Spielspaß definitiv zuträglich ist.«

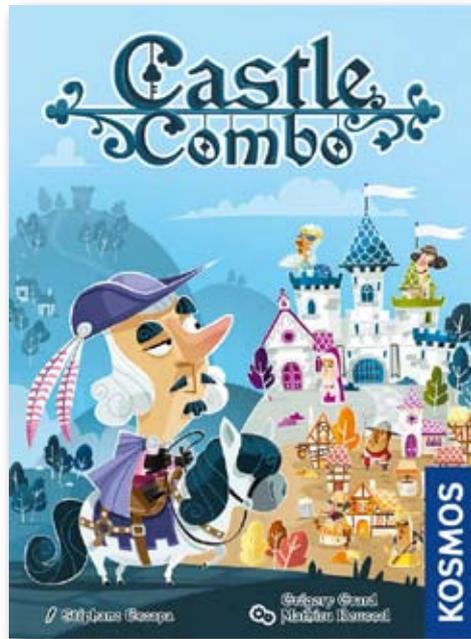
Der Erforschung des Weltraums und im Besonderen, die nach terrestrischem Leben nimmt sich *Seti* (Verlag: Czech Games Edition/Heidelbaer) an und zeichnet ein akkurates Bild, wie wir uns die Suche nach fremden Leben vorstellen können. Mithilfe von Weltraumteleskopen, Sonden und Auswertung der Daten werden ein bis zwei außerirdische Zivilisationen von uns, Organisationen anführenden Spielern auf dem das Sonnensystem abbildenden Spielplan gefunden. Das verändert nicht nur die Regeln, sondern die Art, wie man Punkten kann. Exzeptionell!

---

Science Fiction-, Entwicklungs- und Forschungs-Spiel  
für 1 bis 4 Spieler, ab 13 Jahren  
Autor: T. Holek  
Verlag: Czech Games Edition  
[www.czechgames.com](http://www.czechgames.com)

# Spiele-Hit Karten

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



## Castle Combo

**Jury:** »Ein wunderbar austariertes Lege- und Kombinationsspiel mit einfachem Zugang und hohem Wiederspielreiz – einerseits aufgrund der vielen taktischen und strategischen Optionen samt großer Kartenvielfalt, andererseits wegen des willkommenen Glücksfaktors und der angenehm moderaten Spieldauer.«

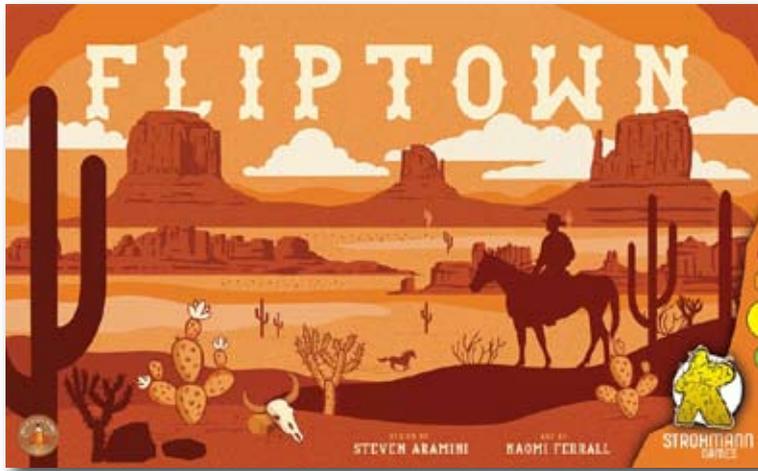
Das Kartenspiel *Castle Combo* (Verlag: Kosmos) lässt uns abwechselnd Gefolgsleute anwerben. Schlossbewohner wie Nonnen, Mäzene oder seine Majestät der König oder Dorfbewohner wie Knappe, Bäckerin und Kanonier glänzen mit Eigenschaften, die möglichst gut harmonisieren sollten, um am Ende der neun Runden die beste Combo zu bilden.

---

Karten-Sammelspiel  
für 2 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren  
Autoren: G. Grard und M. Roussel  
Verlag: Kosmos  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

# Spiele-Hit Trend

Der **Spiele Hit Trend** zeichnet Spiele aus, die einem im Trend liegenden Genre angehören bzw. die Themen behandeln, die uns aktuell bewegen.



## Fliptown

**Jury:** »Ein höchst atmosphärisches, im Western-Milieu angesiedeltes Flip & Write Spiel, das in Mechanik, Grafik und mit vielen kleinen, wunderbar zum Thema passenden Details glänzt, uns mit strategisch-taktischen Entscheidungen, Kettenzügen und Zocker-Feeling beglückt und uns am Ende mehr oder minder ruhmreich, meist jedoch geächtet in den Sonnenuntergang der Prärie reiten lässt!«

In *Fliptown* (Verlag: Strohmänn Games), sind wir drauf und dran, ruhmreiche Westernhelden mit Legenden-Status zu werden und versuchen in der Wildnis, im Bergwerk oder auch in der Stadt beim Casino oder am Friedhof Ruhm & Reichtum zu erlangen. Überfälle auf Viehherden, Postkutschen oder gar Eisenbahnen helfen uns ebenso am Weg zum Ruhm – ein wenig Glück in Form von Poker-Karten vorausgesetzt, die hier die sonst üblichen Würfel bei derartigen Spielen höchst stimmig ersetzen. Und am Ende jedes Durchgangs kommt es auch zum Showdown: Einerseits wenn's um eine gute Hand beim Pokern geht, andererseits beim Sheriff, der uns mehr oder weniger gesuchte Outlaws vielleicht einkassiert – und uns nur gegen eine Handvoll Dollars wieder frei lässt.

---

Flip & Write Sammelspiel  
für 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren  
Autor: S. Aramini  
Verlag: Strohmänn Games  
[www.strohmangames.de](http://www.strohmangames.de)