

## „Anhaltender Spielspaß auch nach 25 Jahren!“:

### Österreichischer Spielepreis geht an „Gloomies“

**Die Österreichische Spiele-Akademie präsentierte im UniCredit-Center Am Kaiserwasser das Spiel-der-Spiele 2025 und sechs ausgezeichnete Spiele-Hits.**

Ein Viertel Jahrhundert küren wir nun das Spiel-der-Spiele und präsentieren den Österreichischen Spielepreis – ein guter Moment, etwas Bilanz zu ziehen bzw. sich der in Wien gängigen Behauptung, dass früher alles besser war, in Bezug auf die heutige Spielelandschaft zu stellen: „Nein, im Gegenteil!“, könnte man entgegnen, schaffen es doch Autoren, Redakteure und Verlagsleiter immer wieder, mit neuen Ideen zu verblüffen. Zudem hat internationale Vernetzung und technischer Fortschritt in Bezug auf Produktion, Grafik und Entwicklung die Zahl der jährlich veröffentlichten Spiele von wenigen Dutzend Anfang der 1980er und einigen hundert um die Jahrtausendwende auf mittlerweile über zweitausend ansteigen lassen. Dabei wurden auch Spiel-Ideen, die vor 40-50 Jahren noch als unrealisierbar oder zu kompliziert für die Mehrheit eingestuft wurden, umgesetzt und auf den immer größer werdenden, zunehmend auf Nachhaltigkeit achtenden Markt gebracht. Keine schlechte Entwicklung und wir Konsumenten können aus dem Vollen schöpfen und die Auswahl genießen!

Summa summarum gilt: Das Spiele-Angebot '25 überzeugt nicht nur in punkto Themen-Vielfalt, Zugänglichkeit und Design, sondern begeistert Jung und Alt mit anhaltendem, abwechslungsreichem Spielvergnügen auf qualitativ hohem Niveau, das nicht nur ohne Zusatzkosten auskommt, sondern insgesamt ein sehr gutes Preis-Leistungsverhältnis bietet!

Hier ein Kurzüberblick - detaillierte und Bildmaterial-unterstützte Beschreibungen, sowie Infos zum Auswahlprozess bei der Spielepreis-Findung finden Sie unter [www.spielepreis.at](http://www.spielepreis.at).

**Spiel der Spiele: Friedliche Aliens bei der Blumen-Ernte – sie schätzen die Wiesen des blauen Planeten!**

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

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.

Thomas Bareder: „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.“

## **Spiele-Hit Kinder und Spiele-Hit Familien: Gemeinsam auf Schatzsuche – auf See oder im Dschungel!**

Beim Spiele-Hit: Kinder „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.

Im Spiele-Hit: Familien „Ziggurat“, (Verlag: Schmidt Spiele) entdecken und erforschen wir eine 3D Stufenpyramide in gleich mehreren Etappen. Vor Feuergeistern – so erzählt uns das sechs Kapitel umfassende Geschichtenbuch - 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!

## **Spiele Hit für Freunde und Spiele Hit für Experten: Papier-Schneiden und die Suche nach außerirdischem Leben!**

Der Spiele-Hit: Freunde präsentiert Spiele für Freundesrunden: 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 Schneidespaß 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.

Der Spiele-Hit: Experten präsentiert Spiele mit komplexen Regeln: In dieser Kategorie gewann das Science Fiktion-Entwicklungs- und Forschungsspiel „Seti“ (Verlag Heidelbaer / Czech Games Edition). Der Erforschung des Weltraums und im Besonderen, die nach extraterrestrischem Leben nimmt sich „Seti“ 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 Weltraumforschungsspektakel beeindruckt nicht nur mit perfekt abgestimmtem Artwork, sondern auch mit einem erfrischenden Kartenmechanismus, großer Variation und guter Wiederspielbarkeit.

## **Spiele Hit Karten und Spiele Hit Trend: Mittelalterliches „Team-Building“ und ruhmreiche Western-Helden**

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

Der Spiele-Hit Trend zeichnet Spiele aus, die einem im Trend liegenden Genre angehören bzw. die Themen behandeln, die uns aktuell bewegen. Die Haupttrends 2025 waren dabei aus unserer Sicht „Roll & Write-artige Ankreuzspiele“, die auch den Spiele-Hit Trend stellen, kompakt-kleinformatigen „Pocket-Games“ sowie Spiele zum Thema „Natur und Umwelt“.

In „Fliptown“ (Verlag: Strohmans 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, wo für etwas Gold auch Kartenwerte manipuliert werden dürfen, andererseits beim Sheriff, der uns mehr oder weniger gesuchte Outlaws vielleicht einkassiert – und uns nur gegen eine Handvoll Dollars wieder frei lässt.

Ein höchst atmosphärisches, im Western-milieu angesiedelter Flip & Write Spiel.

### **Über die Österreichische Spiele-Akademie**

Der Zweck des gemeinnützigen Vereins „Österreichische Spiele-Akademie“ ist die ausschließliche und unmittelbare Förderung des Gesellschaftsspiels in Österreich. Neben der Vergabe des Österreichischen Spielepreises organisiert und veranstaltet dieser Treffen österreichischer bzw. in Österreich lebender Autoren, Spiele-Test-Veranstaltungen, sowie Spielefeste, etc. ... und unterstützt wissenschaftliche Arbeiten und Forschung zum Thema Spiel.

#### Kontakt und Rückfragen:

Österreichische Spiele-Akademie  
Thomas Bareder / Dagmar de Cassan  
Tel: 0699/10111054, Mail: [t.bareder@spielepreis.at](mailto:t.bareder@spielepreis.at)  
[www.spielepreis.at](http://www.spielepreis.at)