

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 höchst gelungenes Sammel- und Familienspiel, das nicht nur mit seinem fast zauberhaften Design begeistert, sondern auch mit einem rasch verstandenen Konzept, das sich auszeichnet 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.«



Gloomies

Bei *Gloomies* 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

von F. Landini

Verlag: Ravensburger



Seit 19 Jahren am
Puls der Spiele!

Das Magazin für Spielefans!

ABO oder Einzelheft/Jahrgänge

www.frisch-gespielt.at

anzeige

Verein Österreichische Spiele-Akademie

Der **Zweck des Vereins** ist die ausschließliche und unmittelbare Förderung des Gesellschaftsspiels (Gesellschafts-, Brett-, Kartenspiele) in Österreich.

Der Verein verfolgt nach seinen Statuten ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke und ist daher ein gemeinnütziger Verein im Sinne der geltenden abgabenrechtlichen Bestimmungen (§§ 34 bis 47 der Bundesabgabenordnung – BAO) und ist nicht auf Gewinn ausgerichtet. Der Vereinszweck wird durch ideelle Mittel erreicht, beispielsweise:

- Die Veranstaltung bzw. organisatorische Unterstützung von Spielefesten, Workshops, Symposien und Plattformen zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem zeitgenössischen Spiel.
- Das Abhalten von Autorentreffen und Spiele-Test-Veranstaltungen.
- Die Unterstützung wissenschaftlicher Arbeiten und Forschung zum Thema „Spiel“.
- Die Herausgabe einer Spiele-Zeitschrift (WIN), von Broschüren, Informations-Foldern und eines Spiele-Jahrbuchs.



Ihr Spiele-Akademie-Team

www.spieleakademie.at



Österreichische
Spiele-Akademie
präsentiert

Österreichischer Spielepreis 2025



Alle ausgezeichneten Spiele 2025



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.

www.spielepreis.at



Spiele Hit Familie

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



Ziggurat

In *Ziggurat* 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!

Kooperatives Lauf- und Sammel- Legacy- Spiel mit durchgehender Story für 2 bis 4 Spieler von M. Leacock & R. Daviau
Verlag: Schmidt Spiele



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

In *Cut it* 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.

Würfel-, Schneide- und Puzzlespiel für 1 bis 4 Spieler von E. & G. Burkhardt
Verlag: Game Factory



Spiele Hit Karten

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



Castle Combo

Das Kartenspiel *Castle Combo* 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.

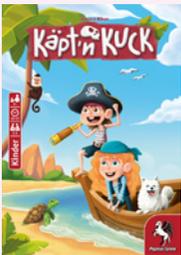
Jury: »Ein wunderbar austariertes Lege- und Kombinationsspiel mit einfachem Zugang und hohem Wiederspielreiz – einerseits aufgrund der vielen taktischen und strategischen Optionen samt großer Kartenvielfalt, andererseits wegen des willkommenen Glücksfaktors und der angenehm moderaten Spieldauer.«

Karten-Sammelspiel für 2 bis 5 Spieler von G. Gard & M. Roussel
Verlag: Kosmos



Spiele Hit Kinder

präsentiert Kinder-, sowie Lernspiele. Erwachsene können, müssen aber nicht mitspielen. Der Spielespaß liegt vor allem bei den Kids.



Käpt'n Kuck

Mit *Käpt'n Kuck* 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.

Koop. Memo- und Beobachtungsspiel für 1 bis 6 Spieler von G. Ribas
Verlag: Pegasus



Spiele Hit Experten

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



SETI

Der Erforschung des Weltraums und im Besonderen nach extraterrestrischem Leben nimmt sich SETI an und zeichnet ein akkurates Bild, wie wir uns die Suche nach fremdem 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 von T. Holek
Verlag: Czech Games Edition



Spiele Hit Trends

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



Fliptown

In *Fliptown* 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 von S. Aramini
Verlag: Strohmänn Games

Spiele Hits **Familie**



Birdy Call (Piatnik) Als verschiedene Vogelarten begeben wir uns in der Paarungszeit auf Partnersuche um gemeinsam Eier zu legen: Dazu imitieren wir Paarungsrufe! Ein wildes Gezwitschere, Tirilieren und Gekrächze ist die Folge in dem heiter-hektischen Partyspiel.



Die kleinen Alchemisten (CGE) Im App-unterstützten Sammel- und Deduktionsspiel rund ums Tränke-Brauen, spielen auch kooperative Aspekte eine Rolle. Hoher Wiederspielreiz dank ausgeklügelter, aufbauender Legacy-Elemente.



Vulcano! (Game Factory) „Vorsicht vor Lavakugeln!“ bzw. „Bergsteiger ärgere dich nicht!“ heißt es im Kartengeführten taktischen Lauf- und Sammelspiel in der Vertikalen, das unterhaltsamen, jedoch nicht immer kollegialen 3D-Kletterspaß bietet.



Fairy Ring (Repos) Im zauberhaften Kartenlege-, Drafting und Entwicklungsspiel lassen wir unsere Feen um die nach und nach entstehenden Pilze kreisen. Welche Pilze lassen wir wachsen, wohin die Fee springen, um möglichst viel Mana-Punkte zu ergattern?



Wippe-lig! (Gerhards) Mit einer robusten Wippe aus Buchenholz steht eine 3D-Komponente und natürlich der Wipp-Effekt im Zentrum des strategischen Taktikspiels, bei dem sich sowohl Taktik-Füchse als auch Taktik-Einsteiger wiederfinden.



Mango Tree (Pegasus) Am Beispiel der bei einem Mango-Baum lebenden Tiere wie Quokkas und Loris gelingt es dem hübschen wie leichtgängigen Sammel- und Draftingspiel das Thema Umwelt näherzubringen. Hoher Wiederspielreiz!



Logic! Amandas Alpakas (Haba) Das haptisch und optisch überzeugende, wie einladende Logik-Rätselspiel für Solo-Spieler ermöglicht dank Trial-and-Error ein sukzessives Herantasten an die Lösung bzw. an anspruchsvollere Aufgaben. Witzige Story!



Topp die Torte! (Schmidt) Schicht für Schicht gilt es in dem hübsch gestalteten Legespiel sein Torten-Kunstwerk in beeindruckende Höhen zu heben. Doch nur wenn die Füllungen zusammenpassen, wird man mit bunten Zuckerwürfeln belohnt!



Fast Factory (Haba) Beim Duell der Roboter, einem „Wettrennen“ rund um die schnelle Umsetzung einer grafisch vorgegebenen Befehlsfolge, zeigt sich, wer den besseren Roboter abgibt. Wirkt simpler als es ist!



Foxy (Game Factory) Im gewieften Memo-Spiel ohne Einstiegshürden geht es darum, sich zu merken, wie viele Karten eines bestimmten Tieres bereits aufgedeckt wurden. Wer verliert da den Überblick?

Spiele Hits **Freunde**



Skyrockets (Pegasus) Beim leicht verständlichen, aber mitunter hektischen Karten-basierten Echtzeit-spiel mit Sanduhren stellen wir uns gemeinsam den variantenreichen, immer schwierigeren Herausforderungen. Gute Kommunikation und Timing gefragt!



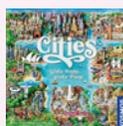
Neuland (Game Factory) Wikinger-Clans sind auf Beute aus: Vieh, Holz u. a. Aber weder Kämpfe noch Schlachten stehen beim leichtgängigen, kompetitiven Ausbreitungs- und Entwicklungsspiel im Vordergrund – der Raubzug wirkt beinahe schon friedlich.



Time Trouble (Hans im Glück) Das phasenweise hektische, kooperative Laufspiel mit innovativen Ansätzen und poppigem Design und hochwertigem Material stellt uns Zeitreisende vor mit jedem Level fordernder werdende Aufgaben. Spannend!



Fitzek Underground (moses) Im spannend wie stimmigen Koop-Thriller-Escape-Spiel in 3D durchforsten wir unterirdische Gänge auf der verzweifelten Suche nach einer Tür – und die benötigt auch noch den richtigen 5-stelligen Code!



Cities (Kosmos) Im überraschend locker von der Hand gehenden Wettstreit um den Stadtviertelausbau errichten wir nach und nach bunte Gebäude, die uns viele Punkte bringen sollen. Hoher Wiederspielreiz!



Bomb Busters (Pegasus) Mit witziger, Comic-artiger Aufmachung punktet das kooperativ-deduktive Bomben-Entschärfen. Welche Drähte müssen in den 66 Missionen, „versteckt“ in Überraschungsboxen, im Legacy- bzw. Kampagnen-Stil gekappt werden?



Perfect Words (Piatnik) Nachdem Begriff-Plättchen Kreuzwortschlüssel-artig ausgelegt wurden, heißt es, passende Überbegriffe zu den „Wort-Linien“ zu bilden: Assoziieren wir alle das gleiche und kommen tatsächlich auf einen gemeinsamen Nenner?



Frantic: Brettspiel (Game Factory) Die Laufspiel-Variante des bitterbösen Mau-Mau Spiels *Frantic* wartet mit einem munteren, mehr oder minder unberechenbaren Hin und Her und skurril-witzigen Wendungen auf. Hoch-interaktiv, „gemein“, aber „Bruhaa“!



The Shadow Theater (Space Cowboys) Das mit stimmig-fernöstlichen Illustrationen gestaltete Worker-Placement- und Mehrheitenspiel für zwei entpuppt sich als taktisch tiefer gehend als vermutet. Mehr als nur ein kleines Schmuckkästchen!



Rasanto Wortale (moses) Als Team, aber doch irgendwie für sich versuchen wir unter Zeitdruck auf die immer weitergereichten Themenzettel neue Worte zu notieren und so Wortketten zu bilden. Schaffen wir genug Buchstaben in der Zeit?

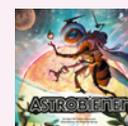
Spiele Hits **Experten**



Erfinder des Südtigris (Schwerkraft) In der verzahnten Kombination aus Dice- und Worker-Placement-, sowie Engine Building-Spiel entwickeln, testen und veröffentlichen wir z. T. skurrile Erfindungen. Dafür bilden wir Arbeiter aus, bauen Werkstätten und beeinflussen wissenschaftliche Gilden.



Thorgal (Pegasus) Das anspruchsvolle, kooperativ gespielte Abenteuerspiel der gleichnamigen Fantasy-Abenteuer-Comic-Serie begeistert Genre-Fans mit neuartigem Kampfsystem, durchdachten Bewegungsregeln und den „geborgten“ Stories aus der Thorgal-Welt.



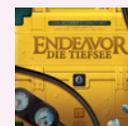
Astrobienen (Feuerland) Im sympathisch-grell gestalteten in ferner Zukunft angesiedelten Worker-Placement Spiel sammeln wir Ruhmespunkte, was trotz hoher Spieltiefe überraschend leichtflügelig vonstatten geht – ganz Bienen-like!



Men Nefer (Pegasus) In 3 Epochen wollen wir im Ägypten um 3000 v. Chr. das meiste Prestige erreichen. Dazu gilt es im eng verwobenen, durchaus interaktiven Optimierungsspiel mit Worker-placement-Mechanik immer wieder zu entscheiden, welcher Bereich der ägyptischen Kultur entwickelt werden soll.



CO2 Zweite Chance (Skellig) Ein ernstes und spielerisch unverbrauchtes Thema wird spannend, glaubwürdig und in Punkto Optik und Material grandios umgesetzt. Gelingt uns in dieser hoch-komplexen Materie der Wandel hin zur grünen Energie?



Endeavor: Die Tiefsee (Frosted Games) Szenario-basiert mal kooperativ, mal kompetitiv oder auch solo tauchen wir ab in die geheimnisvollen Tiefen des Ozeans, wo sich Unterwasserlandschaften nach und nach auftun, die es nicht nur zu erkunden und erforschen, sondern auch zu publizieren gilt.



Heredity (Pegasus) Gemeinsam finden wir uns als abgeschieden lebende Familie in einer packenden Story wieder und folgen dem narrativen Pfad über 5 Kapitel durch das gewaltbereite, post-apokalyptische Setting.



Die auf der Empfehlungsliste der jeweiligen Kategorie angeführten Spiele sind in die engere Auswahl zum Spiele-Hit gekommen und aus Sicht der Jury daher als absolut empfehlenswert einzustufen. Zudem bietet diese im immer breiter werdenden Spiel-Spektrum auch Spielen aus Sub-Kategorien bzw. Nischen-Bereichen eine Plattform.

EMPFEHLUNGSLISTE

Warum eine Empfehlungsliste?
Warum noch mehr Spiele-Tipps?

Einerseits sind individuelle Vorlieben in Bezug auf Thema, Mechanik, Konzept oder Design eines Spiels verschieden, andererseits steigt die Zahl an Veröffentlichungen jährlich und immer neue Bereiche werden erschlossen. Dieser Dynamik zollen wir gerne Tribut und listen weitere Neuheiten-Highlights auf, um Ihnen einen besseren Überblick zu verschaffen.

Spiele Hits **Karten**



Yro (Heidelbaer)

Das top-konzipierte, im Anime/Manga-Stil illustrierte strategische Aufbau- und Entwicklungsspiel lässt uns coole Karten-Kombos bilden, die uns Ruhm bringen sollen – sei es durch Kampfstärke, Magie- und Technikenkenntnisse oder Geld!



Mord in der Shadow Villa (Blue Orange)

Im abwechslungsreichen und gut abgestimmten Deduktionsspiel geht's auf Mörderjagd: Er weilt unter uns! Doch die entlarvende Täter-Karte wechselt immer wieder seinen Besitzer. Wer stellt ihn oder entkommt er am Ende des heiteren Hin- und Her?



3 Chapters (Amigo)

Angesiedelt in der Welt der Märchen glänzt das abwechslungsreiche Sammel- und Stichspiel mit wunderschönen und detailreichen Illustrationen. Taktik und Glück halten sich die Waage, in größeren Runden wird's zockiger.



Beasty Bar: Down under (Zoch)

Das keineswegs in die Jahre gekommene *Beasty Bar*-Spielprinzip feiert ein völlig neu sortiertes Comeback: Weniger böseartig überzeugt das locker-unterhaltsame und hoch interaktive und kompetitive Kartenspiel mit stimmigen Ideen.



HiLo: Dein Königreich (Schmidt)

Ritter, Magier, Einhörner, etc. gilt es für das eigene Königreich anzuwerben und dafür Sterntaler zu kassieren. Flottere, weniger abstrakt anmutende, zugänglichere Adaption des Karten-Neo Klassikers HiLo.

Spiele Hits **Kinder**



Micro Macro Kids (Edition Spielwiese)

Die alterskonforme Kinder-Version des Wimmelbild-Suchspiels *Micro Macro Crime City* lässt uns lustige Geschichten im Stadtpark und am Strand enträtseln. Wer findet die alles erklärenden Illustrationen der Comic-Bildgeschichte?



Seebastian Seestern (Haba)

Im herzigen Angelspiel mit dem liebevoll designten orangen Seestern an der Schnur, der möglichst viele Meerestiere berühren will, werden alle Kinder gerne zu Anglern. Hoher Aufforderungscharakter, leicht verstanden!



Mission Haselnuss (Pegasus)

Die niedliche Eichhörnchenfigur gilt es heimwärts ans andere Ende des Spielplans zu lotsen. Dafür werden Karten gespielt und sind Teamwork und Planung gefragt, denn sonst springt das Tierchen mehr hin und her als zurück zu seinem Baum.



Blob (noris)

Echte Wassertropfen bewegen wir im innovativen Action-Geschicklichkeitsspiel durch ein Schwammwände-Labyrinth auf wasserabweisender Spielfläche, die wir mit unseren Händen steuern. Hoher Spielreiz, easy Handling und „voll krass“!



Die Mäusebande (Game Factory)

Im herzig-witzig aufgemachten, klassisch anmutenden, aber kooperativen Memo-Spiel eilen wir Zahnwehgeplagten Waldbewohnern zu Hilfe, um gemeinsam deren Milchzähne einzusammeln. Dabei bleibt es muckmäuschenstill, nur kleine Hinweise sind erlaubt!

Spiele Hits **Trends**

Trends 2025: Die Haupttrends aus unserer Sicht waren die kompakt-kleinformatigen *Roll/Flip and Write*, die auch den Spiele-Hit in der Rubrik Trend stellen, sowie Spiele für Ästheten bzw. kleinformatige *Pocket Games*.



Motorcity (MM Games/Huch!) Als Manager einer Automobilfabrik versuchen wir in diesem anspruchsvollen und interaktiven Roll and Write „mit Vollgas“ zur Marktspitze zu gelangen.



Star Explorer (Queen) Mit weißem (!) Stift zeichnen wir fiktive Sternzeichen nach und nach auf „unserem“ dunklen Firmament ein. Dabei achten wir auf die Farb-Aura der Sterne, die Nähe zur Sonne und darauf, dass sich Linien nicht überschneiden



Neue Ufer (Huch!) Insel-Erkunden, Schriftrollen und Fundstücke entdecken heißt es im abwechslungsreichen, auch solo spielbaren Abkreuzspiel, bei dem eine spannende Mechanik rund um Erkundungskarten die Möglichkeiten vorgibt.



Life of the Amazonia (Strohmann) Das mit atemberaubendem Material ausgestattete, moderat anspruchsvolle Entwicklungsspiel lässt mit Bag-Building Mechanik, spannendem Tier-Mix und einem Varianten-Sammelsurium Spielerherzen höherschlagen.



Lacuna (Huch!) Einen wahren Augenschmaus bilden die lose auf dem edlen Seidentuch verstreuten bunt-gemusterten Holzblüten, deren Mehrheit wir durch Platzierung der Spielsteine erlangen wollen. Ein Taktik-Duell um Entfernungen.



Pergola (Asmodee) Wunderschön und höchst Detail-verliebt illustriertes Material trägt zur angenehmen Spielatmosphäre beim kompetitiven Garten-Gestalten ebenso bei, wie eine routiniert-ausgewogene, oftmals bewährte Spielmechanik.



Ab ins Beet (Game Factory) Mit einem wohl unschlagbaren Größe-Leistungsverhältnis punktet das superkompakte, witzig gestaltete Drafting- und Legespiel, bei dem weder Taktik, Interaktion noch Abwechslungsreichtum zu kurz kommen.



Pocket Cats (Huch!) Im lustig gezeichneten, rasch verstandenen Mäusejagd-Duell mit leicht asymmetrischer Ausgangslage gehen auch Taktik-Füchse gern auf Beutejagd. Ein Aufdeckspaß für Jeder-Katz!



Ringo (Steffen/helvetiq) Das hübsch-stimmige, wie hochwertige Material übernimmt zwar das Motto von 4 gewinnt!, erinnert das raffinierte 4-in-einer-Reihe-Spiel sonst jedoch mehr an den Go-Vorläufer *Gobang*. Klein, aber oho!



Seit 19 Jahren am Puls der Spiele!

Das Magazin für Spielefans!

www.frisch-gespielt.at



anzeige