



Österreichische
Spiele-Akademie präsentiert

Österreichischer Spielepreis 2023



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.



Jury: Ein höchst gelungenes Familienspiel, das auch in anspruchsvolleren Freundesrunden mit hohem Spielreiz und (ganz dem Motto des Spiels folgend) mit einer guten Mischung überzeugt: ein zugängliches, sympathisches Thema, ein unkomplizierter Einstieg und zügiger Spiel-Rhythmus, viel Freiraum für taktische Überlegungen dank nahezu maximaler Transparenz. Dazu ständige Interaktion, eine Prise Glück und haptisch wie optisch ansprechendes Material. Standards wie professionelle Aufmachung, übersichtliche Spielregel und ein gelungenes, auch Gelegenheitsspieler ansprechendes, verspielt-funktionelles Design können als „übererfüllt“ bewertet werden. Rundum ein spielerischer Genuss!

Café del Gatto

Als Barista gilt es, Kaffee-Spezialitäten möglichst Punkte-optimierend zuzubereiten und das in Konkurrenz zueinander. Die dafür benötigten Zutaten, Milch und Kaffee, werden von der allgemeinen Espressomaschine erworben, wobei die Preisbildung mit faszinierend simplem wie effektvollem Mechanismus erfolgt. Die Frage „Welche der fünf Kaffee-Spezialitäten bereitet man zuerst zu?“ hat jeder Spieler sich selbst, frei von Vorgaben und Zwängen, zu stellen. Nahezu maximale Transparenz – man sieht jederzeit den Zubereitungsstatus aller Getränke aller Spieler – hilft dabei, ohne zu überfordern. Strategische Überlegungen wie: „Bereite ich wenige hochwertige oder mehr durchschnittliche Kreationen zu?“, oder taktische wie: „Besser jetzt passen und nächste Runde die neue Marktlage nutzen“, können, müssen aber nicht angestellt werden. Ein zumindest moderates Maß an Planung lohnt jedenfalls, insbesondere, wenn das Spielende, ein Spieler hat alle Getränke zubereitet, absehbar wird und der Spannungsbogen seinen Höhepunkt erreicht. Abgerundet wird das spielerische Kaffee-Kränzchen mit kleinen Zusatzregeln wie Würfelzucker und der Gelderwerbs-Logik rund um heißen, schaumigen oder Eis-Kaffee, die sich thematisch perfekt einordnet. Herausragend!

Wirtschafts- und Sammelspiel, für 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren

Autoren: L. Burkhard & J. Wagner

Verlag: Schmidt
www.schmidtspiele.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.



Jury: Was ihr gießt, das spießt! heißt das Motto des herzigen, sympathisch anmutenden und vor allem sehr durchdacht gestalteten Geschicklichkeits-, Memo- und Sammelspiels. Mit einfachen Mitteln gelingt es nämlich dem Autor, einen höchst faszinierenden Vorgang der Natur spielerisch umzusetzen und am Spieltisch sogar zu simulieren – und das ohne Elektronik: „Gießen“ die Kinder Wassertropfen nachempfundene Murmeln aus den kleinen Karton-Gießkannen nach und nach über das Gemüsebeet, so „sickert“ das „Wasser“ zuerst ein und lässt bei erneutem Gießen das Gemüse(plättchen) durch Zauberhand „spießen“. Spielerisch fördert das leicht zugängliche Sammel-, Memo- und Geschicklichkeitsspiel einfache taktische Überlegungen, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination sowie Merkfähigkeit.

Beethupferl

Als Gemüsegärtner wollen wir möglichst viel Gemüse ernten – Schnecken sollten nicht dabei sein! Was brauchen Pflanzen zum Wachsen? Richtig: Wasser. Genau das gießen wir auf die Samen in den Erdmulden, auf dass diese zu wachsen beginnen und – sind genug gleiche Pflanzen sichtbar – geerntet werden können. Doch wo sind die anderen Pflanzen versteckt und gelingt es mir, den Wassertopfen dorthin rollen zu lassen? Ganz konzentriert wird da die Gießkanne am Spielfeldrand angelegt und vorsichtig gekippt – Kind will ja keine Schneckenplage heraufbeschwören, denn die fressen uns Pflanzen weg! Wer sammelt also das meiste Gemüse und hält dieses Schnecken-frei?

Geschicklichkeits- und Memospiel, für 1 bis 4 Spieler, ab 4 Jahren

Autor: B. Weber

Verlag: Zoch
www.zoch-verlag.com

Spiele-Hit Familie

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



Jury: 80 Days ist ein erfrischend leichtgängiges, dennoch taktisch-strategisches Laufspiel, dem das seltene Kunststück gelingt, weitestgehend auf den Glücksfaktor zu verzichten und dennoch als Familienspiel zu begeistern. Dabei spielen sowohl modernes Design, moderate Spieldauer und ein höchst interaktiver Mechanismus eine (Haupt)Rolle. Auch auf den inhaltlichen Bezug zur literarischen Vorlage „In 80 Tagen um die Welt“ hat man nicht vergessen – Kartentexte erinnern an Passagen von Jules Vernes Klassiker.

80 Days

Wir Weltreisenden eifern Phileas Fog am Weg von London um den Erdball auf verschiedensten Routen per Heißluftballon, Zug oder zur See nach. Doch gewinnt nach fünf Etappen nicht, wer zuerst London erreicht (was aber immerhin lohnende Extrapunkte bringt), sondern derjenige, der außerdem unterwegs die lukrativsten Abenteuer bestehen konnte. Dafür benötigt es mal Schirm, Zylinder oder gar eine Pistole, Utensilien, die in den Koffer passen und ebenso erworben werden müssen, wie die Tickets je Transportmittel für die jeweiligen Reisedestinations. Doch aufgepasst: Die jeweiligen Kosten dafür steigen mit jedem Kauf eines Spielers – Reisen ist nicht billig! Vielleicht zwischendurch ein Abenteuer erleben oder auf ein aktuell günstigeres Transportmittel wechseln und die Route umplanen oder auch eine Reise-Pause einlegen, um Geld zu sparen. Apropos Spesen: Glücklicherweise erhalten wir zu Beginn jeder Etappe Münzen-Nachschub – stimmig mit Zeitungskarten gelöst, die auch temporäre Effekte für die Reisenden mit sich bringen. Wem gelingt es also am besten, mit der Reisekasse umzugehen, seine Assistenten am effektivsten einzusetzen und dabei die anderen Reisenden im Auge zu behalten?

Laufspiel, für 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren

Autor: Emanuele Briano

Verlag: Piatnik
www.piatnik.com

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.



Jury: Black Stories Das Spiel ist ein höchst kommunikatives, deduktives Krimi-Spiel auf kooperativer Basis, dem es gelingt, ohne große Vorbereitung und ohne langen Fallakten, mit wenigen Kniffen und sehr gut aufeinander abgestimmten Fall-Karten den Hercule Poirot oder die Miss Marple in jedem anzuspornen und herauszufordern. Das stimmige Design, die keineswegs Klischees und bekannten Schemata folgendes Fälle und die unbeschwerter, zu Diskussionen einladende Herangehensweise samt finaler Beurteilung der Ermittler-Leistung verwandeln den Spieleabend in ein 10-mal wiederkehrendes (es gibt 20 Fälle) Crime-Event, bei dem kein Material eingebüßt wird.

Black Stories: Das Spiel

20 mörderische Fälle warten darauf, von uns gemeinsam gelöst zu werden. Die jeweilige Fallakte gibt uns einen ersten Hinweis: „Als der Kapitän die Brücke betrat, wusste er, dass der Maschinist tot war.“ Weitere Szenekarten, die wir nun nach und nach aufdecken, sollen uns helfen, dieses Rätsel zu lösen. Bei jeder gilt es, einige Fragen zu beantworten wie „Stimmt die Uhrzeit?“ „Ist das Schiff auf Kurs?“ „War die Crew bei der Besprechung vollzählig?“ Spannend: Die Anzahl der mit „Ja“ beantworteten Fragen wird mittels Büroklammer markiert, auf der Rückseite gibt es Aufschluss über die Abweichungen von der Lösung (null bis drei) und direkt anschließend Siegpunkte! Nach der vierten Szene werden vier Hinweiskarten aufgelegt, die bei Aktivierung Siegpunkte kosten, danach muss der Fall möglichst genau beschrieben werden. Nun folgt die Auflösung: Die Fallkarte wird vorgelesen und für richtige Antworten winken Siegpunkte. Nach zwei aufgeklärten Fällen endet ein Spiel und wir erfahren, ob wir eher noch blutige Anfänger oder vielleicht schon absolute Profis sind.

Krimispiel, für 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren

Autoren: I. & M. Brand

Verlag: moses
www.moses-verlag.de

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.



Jury: Merchants Cove ist ein opulent ausgestattetes, spektakulär – fast bahnbrechend –asymmetrisch konzipiertes Produktions- und (interaktives) Handelsspiel, das seinen vollen Reiz erst nach zwei, drei Partien entfaltet. Aufgrund der individuell völlig unterschiedlichen Produktions-Mechanismen, die jeweils im Prinzip eigene Spiele darstellen mit allem was dazugehört, sprich Brett, Material, Regeln, Hintergrund und Konzept jeweils (völlig) anders, lassen sich die Spielzüge der Mitspieler erst dann gut nachvollziehen und einschätzen, wenn man selbst diese Rolle schon mal gespielt hat. Grandios und Variantenreich konzipiert, herausragend abgestimmt, im Design atmosphärisch, sogar mit 3D Elementen illustriert und – last but not least – ein Fest für Ordnungsliebhaber, allerdings nicht ohne Auf- und Abbau-Aufwand.

Merchants Cove

An drei Markttagen wollen wir als Schmied, Alchemistin, Kapitänin und Zeitreisende möglichst viel Reichtum durch Warenverkauf anhäufen und in der Zeit davor möglichst die gefragtesten Waren produzieren. Diese Zeit gilt es effektiv zu nutzen, schließlich stellt sie auch die Kosten-Einheit in Form von Sanduhren für alle Aktionen dar. Tränke Brauen, das Schmieden oder das Schätze-Heben bzw. Fischen sind solche, die sich je nach Rolle zwar völlig voneinander unterscheiden, im Ergebnis jedoch einen vergleichbaren Warenproduktionsprozess darstellen. Allen Rollen gemein wiederum ist es, Stadtbewohner anzustellen und mitarbeiten zu lassen – eine Option, die ebenso wie nahezu alle Maßnahmen, die man treffen will, wohlüberlegt sein sollte. Außerdem ist darauf zu achten, die Käuferschaft in den richtigen Hafen zu lotsen, denn je mehr Käufer, desto besser für die eigene Kasse. Und lag man einmal falsch in der Prognose der Marktlage, dann kann die Ware auch für den nächsten Markttag zurückgehalten werden – doch bleibt das der Konkurrenz freilich nicht verborgen!

Wirtschaftsspiel, für 1 bis 4 Spieler, ab 13 Jahren

Autoren: C. Ostrand, J. Cantin und D. Villareal

Verlag: Pegasus
www.pegasus.de

Spiele-Hit Karten

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



Jury: *Fasanerie ist ein für Gelegenheits-, wie Vielspieler über nahezu alle Altersklassen zu begeistern vermögendes Sammel-spiel, das mit ungewöhnlich transparentem Konzept, einem hohen Grad an Interaktion und Varianz für anhaltenden Spielspaß sorgt: Wenn gewünscht, sind (fast) immer neue Ausgangslagen möglich. Ebenso ein Plus: Die höchst ansprechende Illustration der Karten, der einfache Zugang und der niedrighschwellige Anreiz, strategische und taktische Überlegungen anzustellen.*

Fasanerie

Ganz historischen Fasanerien nachempfunden, die mit vielen schönen bunten Vögeln einst dem Adel als ein anmutiges Ausflugsareal dienten, „bevölkern“ in *Fasanerie* hübsch anzusehende Vögel(-karten) das Kartendeck. Diese sollen von uns – Angestellte von hohen Herrschaften – gesammelt werden, die wertvollste Tier-Sammlung gewinnt. Das Spannende dabei: Die Wertigkeit eines Tiers wird meist durch die Gruppe definiert, sodass unterschiedliche Sammel-Logiken zu berücksichtigen sind: Mal sollte man eher größere Gruppen einer Art, mal kleine, oder aber auch nur paarweise sammeln, um Punkte-maximierend zu agieren bzw. gar um Minus-Punkte zu vermeiden. Das Sammeln selbst läuft höchst ungewöhnlich ab, legt man doch, beginnend mit fünf Karten, diese offen nach und nach vor die Spielfiguren der vordersten Spieler an, sodass eine Art Karten-Pfad am Spieltisch entsteht. Immer der Hinterste ist am Zug und springt, soweit er möchte, nach vorn. Dabei nimmt er stets alle Karten zu sich, die bei bzw. hinter seiner Ausgangsposition übrig waren. Da kommt man sich beim Sammeln durchaus in die Quere – Interaktion also groß geschrieben, muss mitunter taktieren und sich vielleicht doch einen Plan machen, welche Tiere man denn sammeln sollte – und vor allem, wie viele!

Sammelspiel, für 1 bis 2 (6) Spieler, ab 8 Jahren

Autor: Friedemann Friese

Verlag: 2F
www.2f-spiele.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.



Jury: *Atiwa demonstriert auf eindruckliche Weise, dass sich ein brandaktuelles Thema – nämlich Regenwälder vor der Ausbeutung zu schützen – adäquat auf Basis eines anspruchsvollen Familienspiels umsetzen lässt und dabei das faszinierende Zusammenspiel der Natur, das beeindruckende Lösungsansätze offeriert, aufzeigt. Der das Aufforstungspotential durch Ansiedlung von Flughund-Kolonien gut simulierende Mechanismus überzeugt auch spielerisch und sorgt im Worker-Placement-Spiel um Ressourcen im Regenwald für Spieltiefe und – ergänzt durch eine gelungene graphische Umsetzung – hohen Wiederspielreiz.*

Atiwa

Wir übernehmen die Rolle von Bauern im westafrikanischen Ghana, wobei es gilt, die Bedürfnisse der Bevölkerung möglichst gut mit denen der Natur zu verbinden und eine ökologisch nachhaltige Wirtschaft aufzubauen.

Flughund-Kolonien, Ziegen oder Buschtiere anzusiedeln, hilft ebenso, wie der Anbau von Obstbäumen. Die Schulung der Familien ist gar essentiell, sorgt diese doch für regelmäßiges Einkommen – im umgekehrten Fall bleibt den Bewohnern fast nur noch das Schürfen nach Gold und Bauxit übrig, was freilich zu Verschmutzung führt. Gelingt es uns, das Nahrungsangebot so weit zu erhöhen, dass wir vor Dorfgründungen nicht zurückschrecken müssen?

Umwelt- und Aufbauspiel, für 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren

Autor: Uwe Rosenberg

Verlag: Lookout Games
www.lookout-spiele.de