

Das **Spiel der Spiele**



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



Take Time (Libellud)

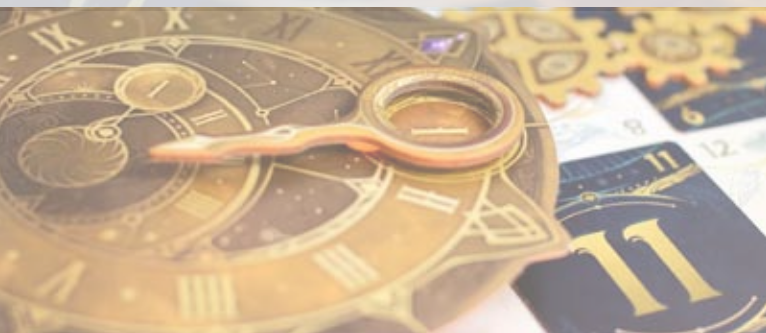
Im Spiel gilt es für die als Team agierenden Spielenden, Zahlenkarten an Segmente eines einer klassischen Uhr nachempfundenen Tableaus anzulegen und dabei „die Rätsel der Zeit“ zu lösen. Jeweils unterschiedliche Vorgaben gibt es und zudem ist die Grundvoraussetzung, dass die Zahlensummen der an die Segmente gelegten Karten ansteigend sein sollen, zu beachten. Der Clue dabei: Wir dürfen beim Spielen der Karten nicht kommunizieren, aber – bevor wir unsere Karten sichten – eine hoffentlich erfolgreiche Herangehensweise gemeinsam austüfteln. Da stets nur 12 von 24 Karten ausgeteilt werden, ändert sich mit jeder Partie auch die Ausgangslage. Gefinkelt!

Spieleranzahl: 2 bis 4

➔ **Strategie- und Kooperationsspiel**
von Alexi Piovesan & Julien Prothière

Jury:

»Ein höchst reizvolles, strategisches Kooperationsspiel, das nicht nur mit seinem künstlerisch-verspielten Design begeistert, sondern auch mit leicht verstandenem Regelwerk, aber dennoch Spielteufe, aufwartet. Es wird gemeinsam diskutiert, Lösungsansätze und -strategien werden abgestimmt und schlussendlich still kommuniziert. Logik und Intuition sind in dem mit dem Thema Zeit & Uhr spielenden und enorm variantenreichen Rätsel-Spiel gleichsam gefragt wie etwas Empathie, Taktik und Einfühlungsvermögen.«



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 2026



Alle ausgezeichneten Spiele 2026



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.

nominiert für **Spiel der Spiele**

sind jene zwei Spiele, die neben dem Hauptpreisträger für den Spielepreis nominiert worden sind.



Project Skyline (Piatnik)

Im Spiel wollen wir in Form von konkurrierenden Baulöwen Wolkenkratzer errichten, möglichst nahe an Monumenten, damit ganze Bezirke erschließen oder hoch hinaus in den Himmel bauen, um so die Punkte-Nase am Ende vorne zu haben.

Spieleranzahl: 2 bis 4

➔ **Bau- und Entwicklungsspiel** von Florian Maas

Jury: »Der Hochhausbau via Deckbuilding besticht nicht nur handwerklich durch Grafik, Design und Ausstattung, sondern bietet vor allem einfachen Zugang zu einem interaktiven, eine Vielzahl von strategischen Ansätzen ermöglichenden Bau- und Entwicklungsspiel, das rundum überzeugt.«



Railroad Tiles (Heidelbär)

Das Spiel lässt uns als Verkehrsentwicklungsplaner Runde für Runde mit 2 bis 4 Straßen-, Stadt- und Schienenplättchen ausgehend vom Startplättchen unser eigenes, möglichst kompaktes und abgeschlossenes Verkehrsnetz aufbauen. Straßen, Bahnstrecken und ganze Städte entstehen und warten auf Öffi-Fahrgäste, Autofahrer oder Bahnreisende, die uns – ebenso wie der Bau von lukrativen Spezialgebäuden wie Rathaus, Stadion oder Flughafen – Punkte einbringen. Anhaltender Spielspaß!

Spieleranzahl: 1 bis 4

➔ **Lege- und Entwicklungsspiel** von Hjalmar Hach & Lorenzo Silva

Jury: »Die spielerische Entwicklung einer Verkehrsregion mittels Plättchen-Legen geht nicht nur leicht von der Hand, sondern ist ausgezeichnet konzipiert, offeriert unterschiedliche Varianten und gefällt auch in der unaufdringlichen grafischen Umsetzung.«



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.



Hot Streak (Strohmann): Im Spiel drücken wir vier hoffnungslos gescheiterten Maskottchen in einem Wettrennen die Daumen. Genauer gesagt dem, auf das man gewettet hat und das man durchaus mit etwas Rennmanipulation unterstützen will – Kontrahenten können schließlich stolpern

oder sich gar verlaufen. Frenetische Anfeuerungsrufe, Schadenfreude oder Unmutsäußerungen sind dabei ausdrücklich erwünscht! Spieleranzahl: 2 bis +9

➔ **Wett- und Laufspiel** von Jon Perry.



Spiele Hit **Experten**

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



Saltfjord (Huch!): Das Spiel versetzt uns in die Zeit des 19. Jahrhunderts, als sich den Fischerdörfern ungeahnte Entwicklungsmöglichkeiten eröffneten und Siedlungserweiterungen mit neuen Gebäuden frischen Wind in die verschlafenen Fjorde brachten. Treiben wir Handel mit den produzierten Waren, entwickeln wir neue Technologien oder betreiben wir noch intensiveren Fischfang? Spieleranzahl: 1 bis 4

➔ **Entwicklungs- und Dice-Placementspiel** von Kristian A. Østby.



Spiele Hit **Trend**

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



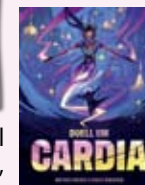
Boss Fighters (Pegasus): Im Spiel versperren uns zehn Boss-Monster den Weg zu wertvoller Beute. Doch ehe der Karten-basierte Kampf beginnt, heißt es Smartphone auf den Tisch, App vorbereitet und QR-Scan aktiviert, denn weder Würfel, Spielbrett oder Figuren sind gefragt beim Kampfabwickeln, sondern lediglich das Scannen der jeweiligen Aktionskarte. Das gibt uns mehr Raum, uns für den Kampf abzustimmen, denn Teamwork ist unbedingt nötig, schließlich kennen wir – anders als üblich bei derartigen Spielen – die Eigenheiten unserer Gegner anfangs nicht! Knacken wir die KI-gesteuerten Widersacher? Spieleranzahl: 2 bis 4

➔ **Kooperatives Kampfspiel** von Lukas Zach.



Spiele Hit **Karten**

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



Duell um Cardia (Hans im Glück): Das Spiel lässt uns thematisch in eine Welt voller Illusionistinnen, Berater, Giftmischer und Djinns eintauchen und uns Runde für Runde aufs Neue gegeneinander antreten, indem wir Gefolgsleute in den Kampf schicken, respektive Karten spielen. Duelle für sich zu entscheiden, bringt uns dem Sieg ein Stück näher, doch auch eine Niederlage bringt Vorteile, denn nur dem Unterlegenen ist der Einsatz seiner mitunter mächtigen Karten-Spezialfähigkeit vergönnt. Gute Kombinationsgabe und Wachsamkeit ob der Aktionen des Gegenübers sind gefragt!

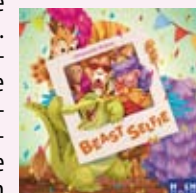
Spieleranzahl: 2 oder 4

➔ **Strategisches Kartenspiel** von Mathieu Rivero & Faouzi Boughida.



Spiele Hit **Kinder**

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



Beast Selfie (Huch!): Im Spiel holen wir Tiere vor die Kamera, um Erinnerungsfotos zu schießen. Die witzig und in unterschiedlichen Formen gestalteten Karton-Tiere werden nach und nach in die Rillen des Aufstellers hinter dem jeweiligen Foto-Rahmen der Spieler gesteckt, wobei darauf zu achten ist, dass die besonderen Merkmale der Tiere, wie beispielsweise der Höcker des Dromedars, nicht von anderen Tieren verdeckt werden. Spieleranzahl: 2 bis 4

➔ **Platzierungsspiel** von Emanuele Briano.



Spiele Hit **Familie**

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



Morty Sorty: Magic Shop (Schmidt):

Im Spiel erfahren wir, dass auch Alchemisten und Zauberkundige Gefallen an gut sortierten Zutatenregalen finden, und schicken uns an, nummerierte Zutatenfläschchen in Regale einzuschlichten, und zwar ihrer Nummerierung entsprechend aufsteigend. Auch die Deckelfarbe der aus einem hübschen Stoffbeutel gezogenen Fläschchen spielt eine Rolle – Gold bevorzugt! Spieleranzahl: 2 bis 4

➔ **Sortierspiel** von Markus Slawitschek.

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

EMPFEHLUNGSLISTE

Österreichische Spiele-Akademie

einzustufen. Zudem bietet diese im immer breiter werdenden Spiel-Spektrum auch Spielen aus Sub-Kategorien bzw. Nischen-Bereichen eine Plattform.



Empfehlungen **Karten**



Vision (Ravensburger)

Magie-Karten und damit die Zukunft halten wir in Händen - doch mit Tarot haben wir nichts am Hut. Karten loswerden heißt es im deduktiven Team-Spiel, in dem sich Taktik und Intuition die Waage halten. Wunderschön illustriert, geheimnisvoll!



Clips (Piatnik)

Im kooperativen Deduktionsspiel gilt es die eigenen, nur den Mitspielern bekannten Karten bzw. Wäsche auf der Wäscheleine, nach und nach zu erraten. Und zwar indem wir uns still mit kleinen bunten Wäscheklammern Tipps geben. Originell!



Tricky Teams (Kosmos)

Überraschende Wendungen sind im ungewohnten, aber clever konzipierten Stichspiel vorprogrammiert, denn stets müssen zwei Farben gespielt werden und das Summen-stärkste der tierischen Banditentteams teilt die Karten-Beute auf.



Yokai pagoda (Strohmann)

Das keineswegs in die Jahre gekommene Mau-Mau-Spielprinzip feiert in dem gewieften, in der japanischen Dämonenwelt angesiedelten Ablegespiel ein etwas anspruchsvoller variiertes Comeback. Stimmig gezeichnet!

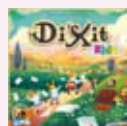


Pick a chicken (Piatnik)

Im erfreulich einfach zugänglichen, gut Generationen-übergreifend zu spielenden Sammel- und Legespiel füllt jeder seinen eigenen Hühnerstall mit lustigem Feder-vieh – hoffentlich vertragen sich die Nest-Nachbarn!



Empfehlungen **Kinder**



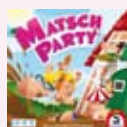
Dixit Kids (asmodee)

Einladungen für das Geburtstagsfest gilt es im kindgerecht und kooperativ umgesetzten Assoziations-spiel-Klassiker zuzuordnen. Die wunderschönen Karten sollen zu einer ausgewählten Gemütsstim-mung passen – eine aber tut das nicht. Erraten wir welche?



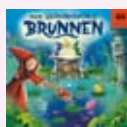
Die Insel der Mookies (Kosmos)

Das Karten-basierte Sammel- und Mehrheitenspiel für zwei bietet auch Platz für erste taktische Über-legungen und besticht mit märchenhaft-ästhetischem Design, einfachem Zugang und hohem Wiederspielreiz.



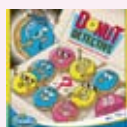
Matsch Party (Schmidt)

„Welches Schwein wird am dreckigsten?“, heißt es in dem lustig-originellen 3D-Action- und Sam-melspiel, dem es gelingt, das Matschkumpen-Sam-meln anschaulich, dabei aber „sauber“ zu gestalten. Ein unbeschwertes Spielerlebnis, das einfach Spaß macht!



Der geheimnisvolle Brunnen (3 Magier)

Mit verträumt-mystischer Atmosphäre beeindruckt das Bilderkennungsspiel, in dem wir als Wasser-wichtel in die Tiefen des imposanten 3D-Brunnens mit faszinierender Mechanik blicken und versuchen, Details der schemenhaften Formen auszumachen.

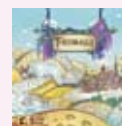


Donut Detective (Think Fun)

Nein, keine echten, aber bunt-witzige kleine Donuts sollen im Solo-Rätselspiel Vorgaben-entsprechend platziert werden, das mit altersgerechter Schwierig-keitsstufen-Einteilung punktet.



Empfehlungen **Experten**



Fromage (asmodee) Käse, Käse, überall Käse

- von Schachtel bis Käsecke: alles durchdesignt. Mit dem Worker-, bzw. Käse-Placement gilt es, den Reifeprozess gut zu planen, um die Produktion am Laufen zu halten und Abgereiftes einzukassieren. Sensationell illustriert und enorm variantenreich – ein wahrer Genuss!



Am goldenen Fluss (Kosmos) Im Wirtschafts-

und Entwicklungsspiel ringen wir als angesehene Händler in den Fluss-Regionen um Einfluss, während eigene und fremde Schiffe den Fluss entlang segeln und die Gebäude für sich nutzen. Ästhetisches Highlight: Der glänzende Golddruck des Spielfelds.



Kilia (Huch!) Ein historischer Verbindungskanal

zwischen Nord- und Ostsee liefert die Grundlage für ein ansprechend und stimmig umgesetztes, taktisch-strategisches Kartentableau- und Res-sourcenmanagement-Spiel mit verhältnismäßig leichtem Einstieg.



Die Druiden von Edora (Alea) An Kultplätzen gilt es

für uns Druiden in diesem mystischen Worker-Place-ment-Spiel mit Area-Control-Elementen Menhire und Stelen zu errichten, Dolmen zu verbinden und Zaubersprüche zu brauen, um Prestige zu erlangen. Aber Vorsicht, dass der Proviant beim Reisen nicht ausgeht.



Forestry (Pegasus) Anstelle von Abholzen lautet

unsere oberste Direktive die Hege und Pflege des Waldes im taktisch-strategischen Worker-Place-ment-Spiel mit Aktionspunktmechanismus, was stimmig mit viel Holz und Karton umgesetzt ist. Bravo!



Österreichische
Spiele-Akademie



www.spielepreis.at



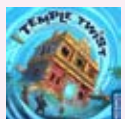
Empfehlungen **Familie**



Der Berg ruft (Huch!) Zwei Seilschaften sind angetreten, die gefährliche Bergwand zu durchsteigen. Wer findet die schnellste Route und entkommt Störmanövern im haptisch wie optisch überzeugenden, taktisch-strategischen Laufspiel mit viel Atmosphäre? Berg Heil!



Team Quack (Helvetiq) Gemeinsam gehen wir an die Aufgabe heran, geheime Motivkarten mithilfe von Hinweiskarten, auch Motivkarten, zu erraten. Harmonisieren wir als Team gut, dann können uns auch die Fake-Karten kaum am richtigen Assoziieren hindern.



Temple Twist (Kosmos) Der richtige Dreh und Raum-Orientierung sind gefragt, wenn wir abwechselnd den Würfel im löchrig-hohlen Labyrinth-artigen 3D Tempel bewegen wollen. Originelles, Karten-getriebenes Lauf- und Geschicklichkeitsspiel.



3xUniversum (moses) Das erfrischend unkompliziert konzipierte, interaktive Lauf- und Sammelspiel bietet mehr Spieltiefe als vermutet und weniger Zufall als gedacht – Raumfahrt will schließlich geplant sein!



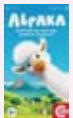
Hängende Gärten (Piatnik) Ein in Etagen gebautes Garten-Wunderwerk aus seltenen Pflanzenarten, schillernd-bunten Blumen und exotischen Tieren soll in diesem leicht strategischen Worker-Placement-Spiel entstehen und entsprechend bewässert werden.



Ventopia (Ravensburger) Basierend auf bewährten Mechanismen punktet der Elektronik-Brettspiel-Hybrid mit top-funktionierender Technik, stimmungsvoller Optik und gelungenem Spannungsbogen. Gelingt es uns, die Monster zu besiegen und genug Lichtsteine zu sammeln?



Käpt'n Memo (Zoch) Abwechselnd schlüpfen wir in die Rolle des Käpt'n auf der Suche nach gefahrfreien Routen auf Schatzsuche durch das einem Memo-Spiel ähnelnde verdeckte (Plättchen)Meer. Zocken, Sammeln und vor allem Memorieren!



Alpaka (Game Factory) Als Hirten versuchen wir in diesem herrlich schrägen Deckbau-Spiel die besten Tiere mit den passendsten Eigenschaften für die Herde zu gewinnen. Originell-witziges Setting mit süßen Alpaka-Illustrationen.



Massenweise Monster (Lookout) In der stillgelegten Mine sind die Geister los - also flugs eine Geisterbahn hindurch gelegt und die vielen Monster als Attraktionen angeheuert. Wer kornbiert seine Monster am lukrativsten?



Der 365 Abenteuer Dungeon (Pegasus) Monster, Fallen und andere Bedrohungen „grüßen“ dich/euch täglich für ein, zwei Minuten Kampfspaß bei sich monatlich ändernden Regeln in diesem originellen Abenteuer Spiele-Kalender. Spieldauer: 1 Jahr!



Empfehlungen **Freunde**



Critter Kitchen (Cardboard Alchemy) Das in ein tierisch-fantastisches Setting eingebettete Sammelspiel für etwas ambitioniertere Spielergruppen gibt – zum Restaurant-Thema passend – einen gut abgeschmeckten Mix aus Taktik, Intuition und einer Prise Glück.



Ink (asmodee) Aus Tintenplättchen vom Federkiel-Rondell entsteht ein Gemälde, dessen weiße Lücken es mit Mini-Tintenfasschen zu überdecken gilt. Nicht Ästhetik, sondern Flächengröße einer zusammenhängenden Farbgruppe ist gefragt beim malerischen Legespiel.



Dito (Game Factory) „Wer gleich tickt, punktet“, lautet die Devise des flüssig konzipierten Assoziationsspiels mit Zocker-Komponente und einem Schuss Taktik: Notiert man das Naheliegende oder zeigt sich kreativ und hofft auf genau eine Übereinstimmung – das bringt noch mehr!



Koi (Kosmos) Zierteiche für japanische Karpfen und als Wohlfühl-Oase für uns wollen wir anlegen und nach Harmonie-Kriterien ausweiten. Dort eine Promenade, da eine Brücke – ein sowohl spannendes als auch entspannendes Legespiel.



Dewan (Space Cowboys) Im gewinnend designten, leicht anspruchsvollen Mix aus Sammel- und Entwicklungsspiel mit etwas Area-Control erkundest du Landschaften mit dem Ziel, das Überleben deines Volkes zu sichern, denn die Ressourcen sind knapp.



Waldland (Piatnik) Bäume anpflanzen, Tiere anlocken und sich am Gedeihen der eigenen Fauna und Flora erfreuen ist das Ziel im taktischen, durchaus interaktiven Wohlfühl-Kartensammelspiel mit 3D Elementen.



Heroes of Barcadia (Rollacrit) Der höchst originelle, zum Trinkspiel modifizierte Dungeoncrawler ist ein Fun-Spiel für Erwachsene. Unkompliziertes Hack & Slash, ein Feuerwerk an witzigen Wortspielen und Design-Bruhaas – auch ohne Alkohol ein Hammer! Prost!



Gatsby (Catch Up Games) Das Duell um die Gunst des Millionärs im hübschen Setting der 1920er lässt uns um Einfluss bei prestigeträchtigen Persönlichkeiten buhlen und dabei ein wenig in den weltberühmten Roman eintauchen. Timing, Taktik und Fortune gefragt.



Tippi Toppi, Hoch hinaus! (Schmidt) Aufgaben wie „Drei Lila in einer Diagonale“ erfüllen heißt es bei dem farbenfroh gestalteten Koop-Spiel, in dem wir bunte, an Domino erinnernde Plättchen abwechselnd legen und stapeln und dabei unser Teamwork beweisen!



Behind (Strohmann) Gemeinsam entschlüsseln wir 3 neuartig konzipierte Puzzle-Rätsel, wobei die Herausforderung nicht im technischen, sondern im inhaltlichen Zusammensetzen liegt. Klappt's mit Teamwork & Logik, dann „flasht“ auch der Wow-Effekt beim „Lösen“.



Empfehlungen **Trend**

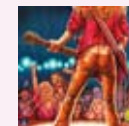
Trends 2026: Die Haupttrends aus unserer Sicht dabei waren **Konfliktspiele**, in denen gegeneinander agiert wird, **Solo Spiele** (bzw. auch solo-spielbare) und Spiele mit kaum verbrauchten, zum Teil neuen, an erwachsene Zielgruppen gerichtete Themen, **Spiele für Erwachsene**.



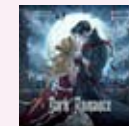
Toy Battle (Repos) Als Generäle einer bunt gemischten Spielzeug-Armee versuchen wir, das Hauptquartier des Gegners einzunehmen. Skurril-witziges, aber gleichzeitig taktisch-strategisches Konfliktspiel für Zwei. Variantenreich!



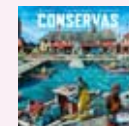
Light Speed Arena (Pegasus) Hochspannung im Weltraum: Im Countdown-Modus setzen wir Laser-abfeuernde Raumschiffe in die „Arena“, um gegnerische bzw. Asteroiden zu treffen. Ein kurzweilig-hektischer Taktik-Spaß mit Top-animierter, durchs Spiel führender App.



Rock Hard (Strohmann) Den Traum vom Rockstar heißt es als (noch) armer Musiker-Rookie der 1970er zu realisieren. Atmosphärisches, etwas anspruchsvolleres Worker-Placement Spiel um Gigs, lange Nächte, anturnende „Zuckerln“ und „echte“ Musik.



Dark Romance (Huch!/Funtails) Im stimmig aufgebauten, deduktiven Beziehungs- und Bluffspiel für Paare um Liebe, Trennung oder gar Blutausch, stehen Täuschung und Lüge wie Vertrauen und Intuition im Vordergrund. Pikant und voller Zweifel – viele Szenarien!



Conservas (Frosted Games) Einen Fischereibetrieb an der spanischen Nordküste baut man im Kampagnen-basierten Wirtschafts- und Öko-Spiel auf. Realitätsnahe Szenarien und detailverliebtes Material lassen uns in die keineswegs einfache Welt eines Fischers eintauchen.



Bio Logic (Huch!) Das mit ansteigenden Schwierigkeitsgraden in bekannt-bewährter Weise konzipierte Logik-Rätsel-spiel präsentiert sich Themen-nah anstatt abstrakt – natürliche Entwicklungen von Lebensräumen gilt es in 50 Aufgaben voraus zu projizieren.