



ÖSTERREICHISCHE SPIELE AKADEMIE

„Nehmt euch Zeit zum Spielen!“:

Österreichischer Spielepreis geht an „Take time“

Die Österreichische Spiele-Akademie präsentierte im UniCredit-Center Am Kaiserwasser das Spiel-der-Spiele 2026 und sechs ausgezeichnete Spiele-Hits.

Mit Neuerung „überraschte“ die Jury des Österreichischen Spielepreis 2026 Teile der heimischen Spieleszene und setzte den hin und wieder geforderten Wunsch einer vorab kommunizierten Nominierungsliste im 26. Jahr des Österreichischen Spielepreises um. In Anlehnung an die „großen“ Spielepreise As d'Or (französischer Spielepreis – das goldene Ass) und Spiel des Jahres (überregionaler Spielepreis), die lange vor der Bekanntgabe eine sogenannte Short-List verkünden, die drei Titel umfasst, die in der engsten Wahl für den Titel zum Hauptpreis stehen. Ob noch intern abgestimmt werden muss, das Szenen-Echo gar die Wahl der Jury noch beeinflusst oder das Ergebnis rund 2 Monate vor der endgültigen Bekanntgabe eigentlich schon feststeht – wir wissen es nicht. Beim Österreichischen Spielepreis wollten wir jedenfalls die Wartefrist nicht gar so lange ansetzen, zumal das Ergebnis bereits fixiert war und wir die Spiele-Gemeinde nicht wochenlang hinhalten wollten.

Nicht hingehalten in Bezug auf den Spiele-Jahrgang '26 sollen Sie nun auch nicht werden – vorweg lässt sich sagen: Die große Auswahl an Spielen verspricht, dass alle Spiele-Fans nicht befürchten müssen, enttäuscht über mangelndes Angebot zurückgelassen zu werden – im Gegenteil, sie werden vielleicht eher zum Schnuppern in einem Themen-Neuland animiert werden, davon gibt's erfreulicherweise immer mehr. Beste Gelegenheiten dazu bieten sich wie immer bei den anstehenden Spielefesten oder bei der Ludothek Ihrer Wahl – wir können das nur empfehlen.

Summa summarum gilt: Das Spieleangebot '26 überzeugt in puncto Zugänglichkeit, Design und Vielfalt, insbesondere die Themenvielfalt für erwachsene Spieler steigt. Für anhaltendes und vor allem abwechslungsreiches Spielvergnügen auf qualitativ hohem Niveau für Jung und Alt ist jedenfalls gesorgt. Darüber hinaus wird ein echter Beitrag gegen digitale Reizüberflutung geleistet, der smartphonefreie Zeiten und mehr echtes „Miteinander“ wieder alltäglicher werden lässt – ein guter Trend!

Hier ein Kurzüberblick – detaillierte und bildmaterialunterstützte Beschreibungen sowie Infos zum Auswahlprozess bei der Spielepreis-Findung finden Sie unter www.spielepreis.at.

Spiel der Spiele: Nehmen wir uns die Zeit, gemeinsam die Geheimnisse des Kosmos zu entdecken und die unzähligen Rätsel der Zeit zu lösen!

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

Beim künstlerisch-ansprechend gestalteten Kooperationsspiel *Take Time* (Verlag: Libellud) stellen wir uns immer neuen Herausforderungen rund um das Thema Uhren und Zeit, in denen Begeisterung fürs Thema, Liebe zum Detail von den Autoren wie auch Grafikern ausgelebt wird und zudem noch ordentlich Hirnschmalz steckt. Dennoch bleibt das kurzweilige Strategie-, Kommunikations- und Rätselspiel sehr leicht zugänglich. Der Clou dabei: Ehe wir der eigentlichen Aufgabe nachkommen, nämlich die Handkarten mucksmäuschenstill regelkonform anzulegen, überlegen wir uns gemeinsam Strategien, diskutieren diese und sichten erst dann die Zahlenkarten, die nur zur Hälfte im Spiel sind. Faszinierend!

Thomas Bareder: „Ein höchst reizvolles, herausragend illustriertes und liebevoll variiertes Kooperationsspiel, das nahezu jeden mitnimmt und dem Zeitgeist entspricht, der uns mehr miteinander verbringen, tun und erleben lassen will. Moderate Spieldauer, geringe Einstiegshürde und immer neue Spielsituationen sorgen für ein rundum positives Spielerlebnis.“

Spiele-Hit Kinder und Spiele-Hit Familien:

Animalischer Selfie-Wahn trifft auf Ordnungsliebe

Der *Spiele-Hit Kinder* „Beast Selfie“ (Verlag: Huch) lässt uns Papp-Tiere hinter einen Foto-Rahmen positionieren. Dabei sollten die wichtigsten Merkmale herausstechen, was wir am Ende mit realem Foto-Shooting gemeinsam auswerten. Wer stellt die Tiere am cleversten auf und verdeckt nicht Höcker, Schnabel oder Schwanz?

Beim *Spiele-Hit Familien* „Morty Sorty“ (Verlag: SCHMIDT) sind wir als Lehrlinge im Magic Shop dazu angehalten, die Zutatenfläschchen richtig in die Regale einzuschichten und dabei möglichst viele Wünsche zu berücksichtigen, um schlussendlich die meisten Punkte abzuräumen. Klingt unkompliziert, ist es auch, wobei gute Planung, vorausschauendes Handeln und eine Portion Taktik gefragt sind, will man zum besten Lehrling ausgezeichnet werden.

Spiele Hit für Freunde und Spiele Hit für Experten: Das Jahrhundertrennen und das norwegische Fischerdorf am Beginn der Industrialisierung

Der *Spiele-Hit Freunde* präsentiert Spiele für Freundesrunden: In „Hot Streak“ (Verlag: Strohmann) versuchen wir Wett-Profis auf das richtige, nein, nicht Pferd, sondern Maskottchen zu setzen, die kartengesteuert die Ziellinie erreichen sollten, doch es ist ja so heiß unter dem Kostüm und man sieht wenig: Da kann es auch mal passieren, dass man die Orientierung verliert, hinfällt und am Ende in die falsche Richtung unterwegs ist – sehr zum Gaudium aller Mitspieler und gut für den, der darauf gewettet hat.

Der *Spiele-Hit Experten* präsentiert Spiele mit komplexen Regeln: In dieser Kategorie gewann das Entwicklungs- und Dice-Placementspiel „Saltfjörd“ (Verlag HUCH).

Als Fischer eines kleinen Dorfes im hohen Norden wollen wir mit dem Fortschritt mithalten, Wirtschaftsgebäude bauen, um noch mehr Rohstoffe zu gewinnen oder die technologische Entwicklung voranzutreiben, um beispielsweise effektiveren Fischfang oder lukrativeren Handel zu betreiben oder Arbeiter anzuwerben, die uns Zusatzaktionen schenken können. Ein Fest für Liebhaber komplexer Spiele.

Spiele Hit Karten und Spiele Hit Trend: Taktieren und kämpfen

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

„Duell um Cardia“ (Verlag: Hans im Glück) lässt uns in die Welt der von einem Djinn geschaffenen Stadt Cardia eintauchen und beide Kontrahenten in einem taktisch strategischen Duell gegeneinander antreten. Wer setzt seine Gefolgsleute besser in Szene, kombiniert die Eigenschaften besser und setzt sich bei gleicher Ausgangslage im intriganten Kartenduell durch?

Der *Spiele-Hit Trend* zeichnet Spiele aus, die einem im Trend liegenden Genre angehören bzw. die Themen behandeln, die uns aktuell bewegen. Die Haupttrends aus unserer Sicht dabei waren Konfliktspiele, in denen gegeneinander agiert wird, solo bzw. auch solo-spielbare Spiele und Spiele mit kaum verbrauchten, zum Teil neuen Themen, an erwachsene Zielgruppen gerichtet.

„Boss Fighters“ (Verlag: Pegasus), ein kooperatives Kampf- und Abenteuerspiel, ist ein Vertreter des ersten Trends und lässt uns gegen Monster gemeinsam antreten, wobei uns eine Spiele-App durch das Spiel führt und das üblicherweise aufwändige Kampfhandlung weitgehend übernimmt. Kartenbasiert agieren wir in bewährter Deckbuilding-Manier, entwickeln uns weiter zu immer besseren Druiden, Magiern und Zwergenkämpfern, die jedoch stets erst während des Kampfes herausfinden müssen, welche Teufeleien der jeweilige Gegner ausheckt und in petto hat. Gefinkelt, motivierend und top-programmiert – ein Vorzeige-Beispiel, wie eine Symbiose zwischen Brettspiel und App funktionieren kann!

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.

Wien, 30. Juni 2026

Kontakt und Rückfragen:

Österreichische Spiele-Akademie

Thomas Bareder

Tel: 0699/10111054, Mail: t.bareder@spielepreis.at

www.spielepreis.at