

## „Spielebegeisterung hat Tradition!“

### Österreichischer Spielepreis geht an „Mycelia“

**Die Österreichische Spiele-Akademie präsentierte im UniCredit-Center Am Kaiserwasser das Spiel-der-Spiele 2024 und sechs ausgezeichnete Spiele-Hits.**

„Nicht erst seit der Jahrtausendwende, als erstmals der Österreichische Spielepreis vergeben wurde und auch nicht erst seit der Gründung des traditionellsten Spiele-Verlags Österreichs (Piatnik) vor genau 200 Jahren ist Österreich ein Land voller Spiele-Begeisterter. Dass diese Tradition ungebrochen ist, zeigte sich zuletzt vor wenigen Tagen bei der gelungenen Event-Mix-Prämiere von E-Sport und Spielefest im Austria Center Vienna und wird sich bei den zahlreichen Spielefesten in ganz Österreich kommenden Herbst spätestens wiederholen. Ungebrochen, selbst im Jubiläumsjahr vom Spiele-Klassiker „Mensch-ärgere-dich-nicht!“, der heuer 110 Jahre wird, ist auch der Wunsch, neue Spiele kennenzulernen, an denen es auch dieses Jahr nicht mangelt – die Auswahl ist mehr als nur groß! Besonders erfreulich ist dabei auch, insbesondere aus Konsumentensicht, dass sich die Qualität der Spiele insgesamt auf sehr hohem Niveau bewegt und sich auch 2024 eine Vielzahl an neuen Ansätzen und spannenden Ideen in den Spielen wiederfinden“, sagt Thomas Bareder von der Österreichischen Spiele-Akademie.

Summa summarum gilt: Das in Qualität und Vielfalt begeisternde Spiele-Angebot '24 bietet ein breiter werdendes Themenspektrum an Neuerscheinungen, das auch für die kleine Geldbörse leistbar bleibt!

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: Pilzfestival im Tal der 1.000 Tautropfen**

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 *Mycelia* (Verlag: Ravensburger) sehen wir uns mit der Aufgabe konfrontiert, magische Tautropfen zum Schrein des Lebens zu transportieren und thematisieren damit auf spielerische Weise den natürlichen, gleichsam faszinierenden Kreislauf der Natur.

Thomas Bareder: „Ein höchst gelungenes Familienspiel, das nicht nur mit gekonnter Themenumsetzung und detailreichem Karten-Design begeistert, sondern auch einen einfachen Einstieg in den Deckbuilding-Mechanismus ermöglicht, ohne dabei auf Genre-Kenner zu vergessen: Planung, etwas Taktik und ein wenig Strategie sind hier durchaus von Vorteil – Glückspilze werden sich nicht allein auf ihre Stärke verlassen können.“

#### **Spiele-Hit Kinder und Spiele-Hit Familien: Gemüseanbau und Selfie-Wahn**

Beim *Spiele-Hit*: Kinder „Garten-Gauner“ (Verlag: Ravensburger) schleichen wir Waschbären uns Richtung Leckereien in der Mülltonne durch den Garten. Bloß nicht vom Gärtner erwischen lassen, heißt es da – also rechtzeitig hinter einem Busch versteckt! Das in bzw. vor der Schachtel gespielte 3D-Ensemble bringt eine Kombination der beiden Outdoor-Klassiker „Verstecken“ und „Donnerwetter-Blitz“ auf den Tisch und verwandelt diese in ein stimmungsvoll-originelles Lauf-, Such-, aber auch Bluff-Spiel für die ganze Familie.

Beim *Spiele-Hit*: Familien „Federflink“ (Verlag: PIATNIK) zeigt sich, dass der Selfie-Wahn auch vor gefiedertem Getier nicht halt zu machen scheint. Doch nicht allein wollen sich die Vögel ablichten, sondern gemeinsam mit anderen bunten Artgenossen, am Drahtseil sitzend und Vorgaben-entsprechend. Nicht nur die gelungene 3D-Umsetzung des witzigen Themas mit kleinen Telegraphenmasten, Schnüren, den Schachtelhälften und farbenfroh-detailreichen Papier-Vöglein konnte die Jury begeistern, sondern auch der einladende Zugang, das verständliche Konzept und das originelle Geschicklichkeitselement zu Spielende, das Spannung bis zum Schluss verspricht.

### **Spiele Hit für Freunde und Spiele Hit für Experten: Quadratkrabben und die Alhambra**

Der *Spiele-Hit: Freunde* präsentiert Spiele für Freundesrunden: In „Marsch der Krabben“ (Verlag: HUCH) versuchen wir als eine der in der Evolution steckengebliebenen, nur seitwärts laufenden Quadratkabben Freunde aus den Fängen der Taschenkrebse zu retten. Das Problem dabei: Wir kommunizieren rein über unsere Spielzüge – Krabben reden ja auch nicht! Vor allem Teamwork ist im taktischen Deduktionsspiel rund um die erstmals im Kurzfilm „La Revolution des Crabes“ erzählte Krabben-Story gefragt, das mit einer großen Portion Humor, künstlerischer, dem Comic „Marsch der Krabben“ nachempfunderer Grafik und mit etlichen Szenarien, die weitere Herausforderungen darstellen, aufwartet.

Der *Spiele-Hit: Experten* präsentiert Spiele mit komplexen Regeln: In dieser Kategorie gewann das Entwicklungs-, Handels- und Bauspiel „Sabika“ (Verlag Strohmans Games / Ludonova). Als Nasriden-Adelige wirken wir bei der Entstehung der Alhambra mit, errichten Türme, Gärten und Paläste, richten Handelsrouten entlang des Mittelmeeres ein und fertigen Steintafeln mit Gedichten an. Themen-konform künstlerisch und detailreich illustriert, gelingt es dabei dem mit gleich drei ineinander verwobenen Aktions-Rondellen für den Worker-Placement-Mechanismus aufwartenden Strategiespiel, übersichtlich, nachvollziehbar und interaktiv zu sein. Wohldurchdachte Symbolik und eine gute Spielregel ermöglichen außerdem einen verhältnismäßig leichten Einstieg in das auch atmosphärische und in allen Besetzungen überzeugende Sabika.

### **Spiele Hit Karten und Spiele Hit Trend: Zocken und Knabbereien**

Der *Spiele-Hit Karten* präsentiert Kartenspiele mit einfachem Zugang und moderater Spieldauer, die Spielspaß für ein breites Publikum bieten. „Finito!“ (Verlag: Game Factory) lässt uns abwechselnd Karten farblich passend ablegen – je mehr, umso besser. Doch wehe, ein Mitspieler hat genau die gerade abgelegte Karte (nochmal) in der Hand – dann heißt's „Finito“ und man muss den ganzen Kartenstapel und somit mehr oder minder viele Minuspunkte nehmen. Das verblüffend einfache Konzept nimmt jeden mit und stellt ihn vor das Dilemma: Soll ich noch eine drauflegen oder riskiere ich's lieber nicht. Taktieren oder Zocken?

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 die kompakt-kleinformatigen „Pocket-Games“, die auch den *Spiele-Hit Trend* stellen, sowie „Neues von Altbekanntem“ bzw. Spiele zum Thema „Klimawandel und Nachhaltigkeit“.

„Chips“ (Verlag: HUCH), demonstriert auf eindrückliche Weise, dass kompakt verpacktes Spielmaterial oder kleine Spielschachteln keineswegs weniger Spielspaß enthalten müssen: Bunte (Karton) Chips werden nach und nach aus der authentischen Chips-Verpackung (Rascheln inklusive) gezogen und dabei wird es spannend und spannender. Denn es gilt einerseits möglichst zu erraten, wie die Chips-Verteilung aussieht, andererseits auch so weit zu zocken, dass man die meisten Punkte kassiert! Ein äußerst clever konzipiertes, leichtgängiges und unterhaltsames Zockerspiel, das nicht nur dank origineller Verpackung knistert!

## **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

T: 0699/10111054

M: [t.bareder@spielepreis.at](mailto:t.bareder@spielepreis.at)

[www.spielepreis.at](http://www.spielepreis.at)