



**SPIELEAUTOREN -  
WETTBEWERB**

**DES**

**HIPPODICE SPIELECLUB e.V.**

**2007**

**Sehr geehrte Damen und Herren,**

**Zum neunzehnten Mal fand der „Spielauteurswettbewerb“ statt.  
Dieser Wettbewerb wird jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. durchgeführt.**

**Diese Mappe soll Ihnen einen kleinen Überblick über die Ergebnisse des diesjährigen Wettbewerbes geben.**

**Die erste Übersicht zeigt Ihnen die Nominierung der Spiele, die in die Endrunde gelangt sind. Anschließend werden sie kurz beschrieben.**

**Die Empfehlungsliste beinhaltet Spiele, die den Sprung in die Finalrunde knapp verfehlt haben, weil sie kleine Unstimmigkeiten enthielten, die aber zu korrigieren wären.**

**Wir danken den Mitgliedern der Jury für ihre Arbeit und den Testern aus dem Hippodice Spieleclub e.V. für die Testrunden, die sie durchgeführt haben, um die Spiele für die Endrunde auszusuchen.**

**Sowie den Sponsoren, dem Friedhelm Merz - Verlag, “www.spielmaterial.de”, der Spieleautorenzunft und der ”Jury Spiel des Jahres”, für ihre freundliche Unterstützung.**

**Weitere Informationen erhalten Sie beim:**

**Hippodice Spieleclub  
Autorenwettbewerb  
Postfach 70 02 57  
44882 Bochum**

**autorenwettbewerb@hippodice.de  
www.hippodice.de**

# Die Platzierungen der Endrunde 2007

## **1. Marburg**

Brand, Inka & Markus

## **1. Navigator**

Baumann, Dirk

Aufgrund der hervorragenden Qualität wurden dieses Jahr 2 Spiele von der Jury auf den Ersten Platz gesetzt.

## **3. Burgenland**

Lehmann, Wolfgang

# Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

( in alphabetischer Reihenfolge )

## **Die große Mauer**

Brand, Inka & Markus

## **Freies Land**

Janz, Edgar

## **Merchant Adventurers**

Steding, Andreas

## **Set 'em free!**

Janz, Edgar

**Im Rahmen des diesjährigen Wettbewerbes, vergibt der Hippodice Spieleclub  
2 Sonderpreise:**

**Den Sonderpreis bestes Kinderspiel erhält:**

## **Backe Backe Kuchen**

Risthaus, Heike

**Den Sonderpreis des besten Abendfüllenden Spieles erhält:**

## **Caribè**

Bartel, Rob (Canada)

# Spiele der Endrunde

( Kurzbeschreibungen )



## Burgenland

Autor: Lehmann, Wolfgang  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 30 Min.

Zwei Spieler bauen Burgen um die Wette. Gemeinsam genutzte Steinbrüche bringen Probleme. Die Risikofreude des Bauherrn kann durch Ansparen von Würfeln belohnt werden.

## Die große Mauer

Autor: Brand, Inka und Markus  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2-4  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: ca. 70Min.



China zur Zeit der Ming-Dynastie – Kaiser Cheng Zu beauftragt seine Generäle mit dem Ausbau und der Fertigstellung der großen Mauer. Als von den Generälen beauftragte Baumeister sind die Spieler nicht nur darum bemüht, schnell am Bau der großen Mauer mitzuwirken; vielmehr ist es genauso wichtig, sich mittels Bestechung die Unterstützung des einen oder anderen Generals zu sichern. Zur Bestechung ist jedoch Geld nötig – und das verdient man nur durch den Bau an der großen Mauer. Doch das Bauen bringt auch Ruhm. Je tüchtiger ein Baumeister ist, desto mehr Ruhm wird ihm zuteil, und jeder will natürlich der Ruhmreichste sein - Zeit bleibt aber nur bis zur Fertigstellung der großen Mauer!

# Spiele der Endrunde

( Kurzbeschreibungen )

## Freies Land

Autor: Janz, Edgar  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: ab 12  
Spieldauer: 30 Min.



Als Clanführer versuchen die Spieler, mit ihren Truppen möglichst viel unbesiedeltes Land einzunehmen. Unterschiedlich große Waldgebiete, Graslandschaften, Steppen und Gebirge gilt es für sich zu gewinnen. Doch je größer ein Landstück ist, desto mehr Mitstreiter wird es geben. Hier kommt es darauf an, die Übersicht über die eigenen und gegnerischen Truppen zu behalten, denn für jede Landschaftsart ist die passende Truppe gefordert. Erst wenn das ganze Land erobert ist, zeigt sich, welcher Clan das größte eigene Territorium besitzt.



## Marburg

Autor: Brand, Inka & Markus  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 3 - 4  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 60 Min.

Das kleine Städtchen Marburg entsteht unter der Ägide der Landgrafen. Bauherren bieten für Bauplätze um private Häuser zu bauen. Öffentliche Gebäude können den Landgrafentitel bringen, Denkmäler erhöhen den Ruhm.

# Spiele der Endrunde

( Kurzbeschreibungen )

## Merchant Adventurers

Autor: Steding, Andreas  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2 - 5  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 60 Min.



Als Stadtverwalter einer Deutschen Hansestadt im 16. Jahrhundert versuchen die Spieler, möglichst viele Händler aus dem übrigen Europa anzulocken, um den Anschluss an den Welthandel nicht zu verpassen.

Doch nicht Geld allein entscheidet, für welche Stadt sich die Kaufleute aus Spanien, Portugal, England, Italien, Frankreich oder den Niederlanden entscheiden; viel wichtiger ist, wie häufig man von den Händlern Waren abkauft. Jeder Händler bietet seine Waren zu einem bestimmten Preis an; die Spieler müssen also durch geschicktes Kaufen und Verkaufen von Waren ihre Stadt für die Handelspartner attraktiver machen. Wer genug Waren eines Landes besitzt, kann auch vorzeitig fremde Händler aus diesem Land in seine Stadt locken, noch bevor sich die offiziellen Vertreter ihres Landes für eine Stadt entscheiden. Doch auch der Einfluss eines Landes auf den Welthandel ist nicht zu vergessen; daher sollten die Spieler im Verlauf des Spiels auch bedacht darauf sein, das Land zu fördern, aus dem viele bereits zugewanderte Händler stammen. Das Rennen macht letztlich die Stadt, in der sich die meisten und einflussreichsten Händler aus ganz Europa niederlassen.



## Navigator

Autor: Baumann, Dirk  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 30 Min.

Finden Sie als Navigator die besten Handelsrouten in der Galaxis. Starten Sie von Ihrem Heimatplaneten zu den Handelsstationen. Entscheiden Sie, wann Sie zu Ihren fünf Flügen aufbrechen, um dabei möglichst alle Handelsstationen zu verbinden. Doch beachten Sie! In der Boom-Phase steigt die Anzahl der Handelsstationen schnell an und der Treibstoff Ihres Raumschiffes ist endlich. Und dann noch die Handelsföderation: Sie legt fest, dass ein Stern immer nur in einer Richtung umflogen werden darf. Dies erhöht den Treibstoffbedarf. Fliegen Sie also nicht zu spät ab, dann erreichen Sie nicht mehr alle Handelsstationen, was Punktabzug bedeutet. Entscheiden Sie – Sie sind der Navigator, der den besten Weg durch die Galaxie finden wird.

# Spiele der Endrunde

( Kurzbeschreibungen )

## Set ´em free!

Autor: Janz, Edgar  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2 - 5  
Altersangabe: ab 8  
Spieldauer: 20 Min.



Bei diesem deduktiven Taktikspiel für 2 – 5 Spieler geht es darum, den Spielplan von Chips zu befreien, bis alle Flächen der eigenen Farbe voll aufgedeckt sind. Da die eigene Farbe geheim für die anderen Mitspieler ist, muss man die ca. 20 Minuten Spielzeit ständig auf der Hut sein nicht zuviel über seine Absichten zu verraten.

# **Spiele der Empfehlungsliste**

( Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge )

## **Agora**

Autor: Hennig, Axel  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2-4  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 40-60 Min.

Die Spieler bauen gemeinsam an Gebäuden rund um die Agora. Für vollendete Bauabschnitte gibt es Zwischenwertungen. Reservierte Häuser punkten am Ende. Das Baumaterial wird gemeinsam zu einem Angebot geschnürt.

## **Airport Europe**

Autor: Wein, Robert  
Land: Belgien  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 60-120 Min.

Ein taktisches Spiel für 2-4 Personen rund um das Fliegen und Passagieren in einem Flughafen. Die Spieler dirigieren ihre Passagiere zu den besten Abflügen, um so die meisten Bonusmeilen für ihr Team zu bekommen. Durch den geschickten Einsatz der Ereigniskarten der Ereigniskarten kann man fehlendes Würfelglück ausgleichen.

## **Archaika**

Autor: Partenheimer, Ralf  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 90 Min.

Bei „Archaika“ handelt es sich um ein Handelsspiel zur archaischer Zeit (ca.700-500 v.Chr.), für 2 – 4 Spieler. Als Händler eines Griechischen Stadtstaates bereist man das Mittelmeer, um sich Siegespunkte zu sichern, indem man Aufträge erfüllt und Händler verteilt. Da die Waren gleichzeitig als Reisekarten zu nutzen sind, muss man ständig seine Waren im Auge haben, nicht das man plötzlich nichts zu verkaufen hat. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat ist der Sieger, solange er nicht zu viele Minuspunkte einheimst.

# **Spiele der Empfehlungsliste**

( Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge )

## **Backe backe Kuchen**

Autor: Risthaus, Heike  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: ab 3 Jahren  
Spieldauer: 15 Min.

Backen macht Spaß! Besonders wenn man ein gutes Rezept hat. Hier gibt es sofort 12 Rezepte und auf Rezeptkarten stehen die Zutaten. (Damit auch Vorschulkinder mitspielen können, sind die Zutaten bebildert.) Doch wo war noch 'mal der Vanillezucker? 12 verschiedene Zutaten auf verdeckten Spielplättchen gilt es sicher wieder zu finden. Wer zuerst alle Zutaten gefunden hat, ist der Sieger. Und zum Nachbacken liegen ausführliche Rezepte dabei.

## **Brennpunkt L.A.**

Autor: Reinhard, Phil  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2-5  
Altersangabe: ab 12  
Spieldauer: 45-100 Min.

Das Verbrechen in L.A. Schläft nie, die Polizei auch nicht. Durch geschicktes Postieren von Polizeibeamten und rechtzeitigen Zugriff verbuchen die Leiter der Polizeistationen Imagepunkte. Hilfe bieten die raren Sondereinsatzkommandos.

# **Spiele der Empfehlungsliste**

( Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge )

## **Caribè**

Autor: Bartel, Rob  
Land: Canada  
Spieleranzahl: 1 - 4  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 90 Min.

Bis zu vier Kolonialmächte erobern ein Archipel in der Karibik. Ständig werden die alteingesessenen Amtsinhaber auf den Inseln von den Neuankömmlingen herausgefordert. Wichtig ist neben der vorausschauenden Planung auch die Unterstützung der Siedler.

## **Mont Saint Michel**

Autor: Seegert, Alf  
Land: USA  
Spieleranzahl: 2-4  
Altersangabe: ab 10  
Spieldauer: 90+ Min.

Mont Saint Michel ist ein Legespiel mit der berühmten Klosterinsel als Thema. Durch geschicktes Ablegen von Pilgerplättchen können Punkte erreicht werden, die gegen Sonderaktionen und Wertungen eingetauscht werden.

## **Die Jury 2007**

Die Jury kann sich jedes Jahr aus anderen Personen zusammensetzen.

Dieses Jahr wurde sie von folgenden Personen gebildet.

<b>Fritz Gruber</b>	Spieleredaktion <b>Kosmos</b>
<b>Ulrich Blennemann</b>	Spieleredaktion <b>Phalanx Games</b>
<b>Stefan Brück</b>	Spieleredaktion <b>alea</b>
<b>Karl-Heinz Schmiel</b>	Spieleredaktion <b>Hans im Glück</b>
<b>Wieland Herold</b>	Mitglied <b>Jury Spiel des Jahres</b>
<b>Thorsten Gimmler</b>	Spieleredaktion <b>Schmidt Spiele</b>
<b>Ulrich Bauer</b>	Spieleredaktion <b>Abacusspiele</b>
<b>Uwe Mölter</b>	Spieleredaktion <b>Amigo</b>



## Danksagung

Der Hippodice Spieleclub bedankt besonders sich bei seinem bisherigen Hauptverantwortlichen Michael M. (Matu) für die wieder mal hervorragende Durchführung des Autorenwettbewerbes.

