



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2008

Sehr geehrte Damen und Herren,

**Zum zwanzigsten Mal fand der „Spieleautorenwettbewerb“ 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 2008

1. Agora

Lieske, Harald (D)

2. Architekten von Florenz

Steding, Andreas (D)

3. TEMBO

Seegert, Alf (USA)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Laterna Magica

Lewe, Peter (D)

Timberframe

Baumann, Dirk (D)

UGH! - Helden der Steinzeit

Kirnbauer, Roman (A)

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

Den Sonderpreis bestes Kinderspiel erhält:

Elfi

Hiese, Kirsten (D)

Den Sonderpreis des besten Abendfüllenden Spieles erhält:

Cuzco

Lehtinen, Antti & Linnanen Juha (Finnland)

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)



Agora

Autor: Lieske, Harald
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-5
Altersangabe: ab 10
Spieldauer: ca. 75 min.

Auf dem Marktplatz im antiken Athen, der Agora, treffen sich die Athener um zu streiten, zu Handeln, Gericht zu halten und ihren Vorbildern Denkmäler zu bauen. Der Wert dieser Heldenabbilder und die Rhetorikfähigkeiten der eigenen Spielfiguren entscheiden über den Gesamtsieg zum Spielende. Während der Partie versuchen die Spieler ihre wenigen Figuren immer zu den Erfolg versprechendsten Aktionen zu lenken um Baumaterial für die Denkmäler und Rhetorikfähigkeiten zu erwerben.

Die Architekten von Florenz

Autor: Steding, Andreas
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-5
Altersangabe: ab 10
Spieldauer: 60-80 min.



In den Rollen von Architekten versuchen die Spieler lukrative Bauaufträge für die Patrizierfamilien in Florenz zu erfüllen. Durch Aktionskarten werden sowohl Bausteine als auch Einflussmöglichkeiten ins Spiel gebracht. Bauzwang verschärft die Konkurrenz um das richtige Baumaterial und da jeder Auftrag nur einmal und erst nach Bauabschluss vergeben wird, kann man dem Gegner durch zügiges Bauen schon sicher geglaubte Kontrakte entreißen.

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

Laterna Magica

Autor: Lewe, Peter
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: ab 9
Spieldauer: ca. 40 min.



Mitten in der Nacht irren die Spieler im Schein ihrer Laterne durch ein Schloss. Auf der Suche nach den wertvollsten und kostbarsten Gemälden. Denn nur wer als erster seinen Schein auf ein Gemälde richtet darf es behalten.



TEMBO

Autor: Seegert, Alf
Land: USA
Spieleranzahl: 3-4
Altersangabe: ab 10
Spieldauer: ca. 60 min.

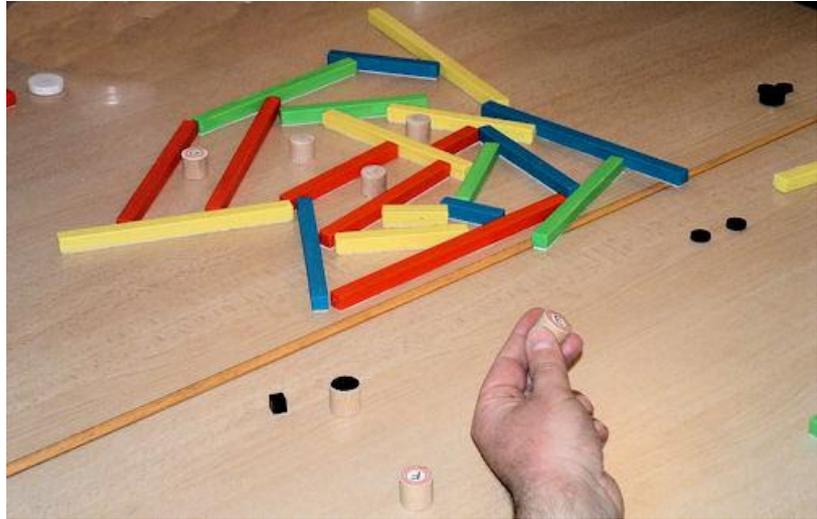
3-4 Spieler sind Händler in Afrika und müssen Früchte aus den Dörfern in ihre Lager transportieren. Dazu stapeln sie ihre Transportkisten auf Elefantenrücken und locken die Elefanten mit Nahrungsangebot auf die richtigen Wege. Erhaltene Früchte bringen die Siegpunkte, sowie die Mehrheiten bei den jeweiligen Fruchtarten.

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

Timberframe

Autor: Baumann, Dirk
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: ab 8
Spieldauer: ca. 20 min.



Die Spieler bauen mit Holzteilen eine Umzäunung. Dafür legen sie unterschiedlich lange Holzstücke aneinander an, um so ein umzäuntes Gebiet zu bekommen. Umzäunte Gebiete können dann gewertet werden.



UGH! - Helden der Steinzeit

Autor: Kirnbauer, Roman
Land: Österreich
Spieleranzahl: 4
Altersangabe: ab 10
Spieldauer: ca. 50 min.

Die Stammesführer versuchen in relativ kurzer Zeit ihre Höhle mit Bildern zu schmücken. Aber nicht nur Mammuts und Angriffe erschweren das Leben des Stammesfürsten. Nein, auch gegnerische Stammesfürsten fordern den Spieler immer wieder zu Duellen heraus. Der Stammesführer mit den schönsten Höhlenmalereien gewinnt das Spiel.

Spiele der Empfehlungsliste

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Alexandria

Autor: Prinz, Matthias
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: ab 10
Spieldauer: ca. 40-60 min.

2-4 Spieler errichten in einer Bibliothek Regale für fünf Wissensgebiete, die den Punktemultiplikator erhöhen. Durch geschicktes Platzieren der eigenen Gelehrten können diese sofort mehrere Wissensgebiete gleichzeitig auswerten und so mehrfach Siegpunkte erringen. Doch ausbrechende Feuer zerstören Teile der Regale und machen so Ihre Strategie zunichte.

Cuzco

Autor: Lehtinen, Antti & Linnanen, Juha
Land: Finnland
Spieleranzahl: 3-4
Altersangabe: ab 12
Spieldauer: ca. 180 min.



Spanische Konquistadoren fallen ins Inkareich ein und beginnen, von gut gesicherten Stellungen aus, in den Dschungel vorzudringen. Unermessliche Schätze warten entdeckt zu werden. Doch auch die Gefahren sind zahlreich: Inkakrieger, Krankheiten und die feindliche Natur fordern Tribut unter den Soldaten. Ist aber erstmal eine Provinz erobert, bringen reiche Ernten regelmäßige Einkünfte. Mit deren Hilfe lassen sich die entscheidenden königlichen Befehle erfüllen.

Spiele der Empfehlungsliste

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Elfi

Autor: Hiese, Kirsten
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: ab 5
Spieldauer: 15-20 min.



Im Blumenkreis bewegen sich die Kinder reihum. Sie versuchen Tautropfen zu sammeln und das Bild von Elfi aus seinen 9 Puzzleteilen zusammen zu setzen. Über die Anzahl der Bewegungsschritte entscheidet, wie viele Steine an den nachfolgenden Spieler versenkt werden. Verschiedene Blütenfarben bringen Zusatzzüge für die Spieler der entsprechenden Farben. Weiße Blüten erlauben es eine Puzzlekarte aufzudecken und wenn sie passt anzulegen. Ist sie unpassend, wird sie wieder umgedreht und kann später von Kindern mit gutem Gedächtnis wieder gefunden werden. Zwischendurch werden immer wieder Tautropfen von den Blüten gesammelt, denn das Kind mit den meisten gewinnt das Spiel.



Magistrale

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

In verschiedenen Bezirken der Stadt hinterlassen die Spieler ihren Einfluss um am Schluss des Spieles Mehrheiten zu erreichen. Während des Spieles mit dem letzten Einflussstein in einem Bezirk einer der wenigen Sondercharaktere gewonnen werden. Dieser wertet die gesammelten Personenkarten auf, die sonst nur zu zweit zu einem Sonderzug zu gebrauchen sind.

Spiele der Empfehlungsliste

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)



Monumento

Autor: Eisenstein, Bernd
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-5
Altersangabe: ab 10
Spieldauer: ca. 30-50 min.

Im Kampf gegen die Zeit restaurieren die Spieler die Bauwerke Roms und gelangen so zu Ruhm und Ehre. Doch nur wenn es dem Spieler gelingt mehr Gebäude zu restaurieren, als am Spielende dem Verfall zum Opfer gefallen sind, hat er überhaupt eine Chance auf den Sieg.

Die Jury 2008

Die Jury kann sich jedes Jahr aus anderen Personen zusammensetzen.

Dieses Jahr wurde sie von folgenden Personen gebildet.

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

