



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2011

Sehr geehrte Damen und Herren,

**Zum 23ten Mal fand der „Spieleautorenwettbewerb“ statt.
Dieser Wettbewerb wird jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. durchgeführt.**

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

Die erste Übersicht zeigt Ihnen die Nominierung der Spiele, die in die Endrunde gelangt sind und aus dessen Kreis der Gewinner ermittelt wurde.

Die Empfehlungsliste beinhaltet Spiele, die den Sprung in die Finalrunde knapp verfehlt haben.

Und zum Abschluss werden die beiden Sonderpreise, für Spiele in den Kategorien „Bestes Kinderspiel“ und „Bestes abendfüllende Spiel“ beschrieben.

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 „SAZ“ 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 2011

1. Afrika 1830

Alexander Pfister (A)

2. Hexa Maxima

Robert Schuppe (D)

3. Vasall

Volker Sanger (D)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Cumulus

David Kremer (D)

Der schlaue Muller

Bernhard Klaui (CH)

Die Saulen des Herakles

Jorg Domberger (A)

Old World New World

Aaron Smith (D)

Zieh Leine

Frank Bebenroth (D)

Teilnehmer der Empfehlungsliste

(in alphabetischer Reihenfolge)

Wirtschaftswunder

Malz, Louis und Malz, Stefan (D)

Wunder Wirtschaft

Stefan Risthaus (D)

**Im Rahmen des diesjahrigen Wettbewerbes vergibt der Hippodice Spieleclub
2 Sonderpreise:**

Den Sonderpreis bestes „Kinderspiel“ erhalt:

Bienchen Bande

Carsten Schauf (D)

Den Sonderpreis des besten „Abendfullenden“ Spieles erhalt:

Ruhrschiffahrt

Thomas Spitzer (D)

Spiele der Endrunde 2011

Afrika 1830

Autor: Alexander Pfister
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Altersangabe: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 60 Minuten



Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Investoren von Handelskompanien im Afrika des 19. Jahrhunderts. Um Anteile erwerben zu können, bewirtschaften die Spieler Plantagen oder schürfen in Minen nach Gold. Wer die meisten und wertvollsten Anteile besitzt, d.h. der reichste Spieler, gewinnt.

Jeder Spieler legt 3 seiner anfangs 10 Handkarten verdeckt aus. Nach dem Ausführen der Aktionen werden diese Karten auf 3 dazugehörige Ablagestapel gelegt, von denen zuvor für die nächste Runde 1 Stapel wieder auf die Hand genommen wird. Die Effekte der meisten Karten werden vom Wetter beeinflusst und bestehen aus Waren oder Anteilen an Handelskompanien mitsamt Expansionspunkten. Das Expandieren einer Kompanie erhöht den Wert der Anteile. Seltene Karten bringen den Spielern andere Vorteile ein, z.B. in Form von Bargeld oder Investitionspunkten.

Mit Hilfe der erhaltenen Waren werden aus einem Angebot weitere Handkarten gekauft oder Fortschritte auf den Investitionsleisten erworben. Das Spiel endet nach der Runde, in der nicht mehr alle Angebotsfelder mit Karten aufgefüllt werden können.

Der Wert aller Anteile eines Spielers wird ermittelt und zum sonstigen Vermögen hinzugezählt. Der reichste Spieler gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spiele der Endrunde 2011

Cumulus

Autor: David Kremer
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Altersangabe: ab 11 Jahren
Spieldauer: ca. 60 Minuten

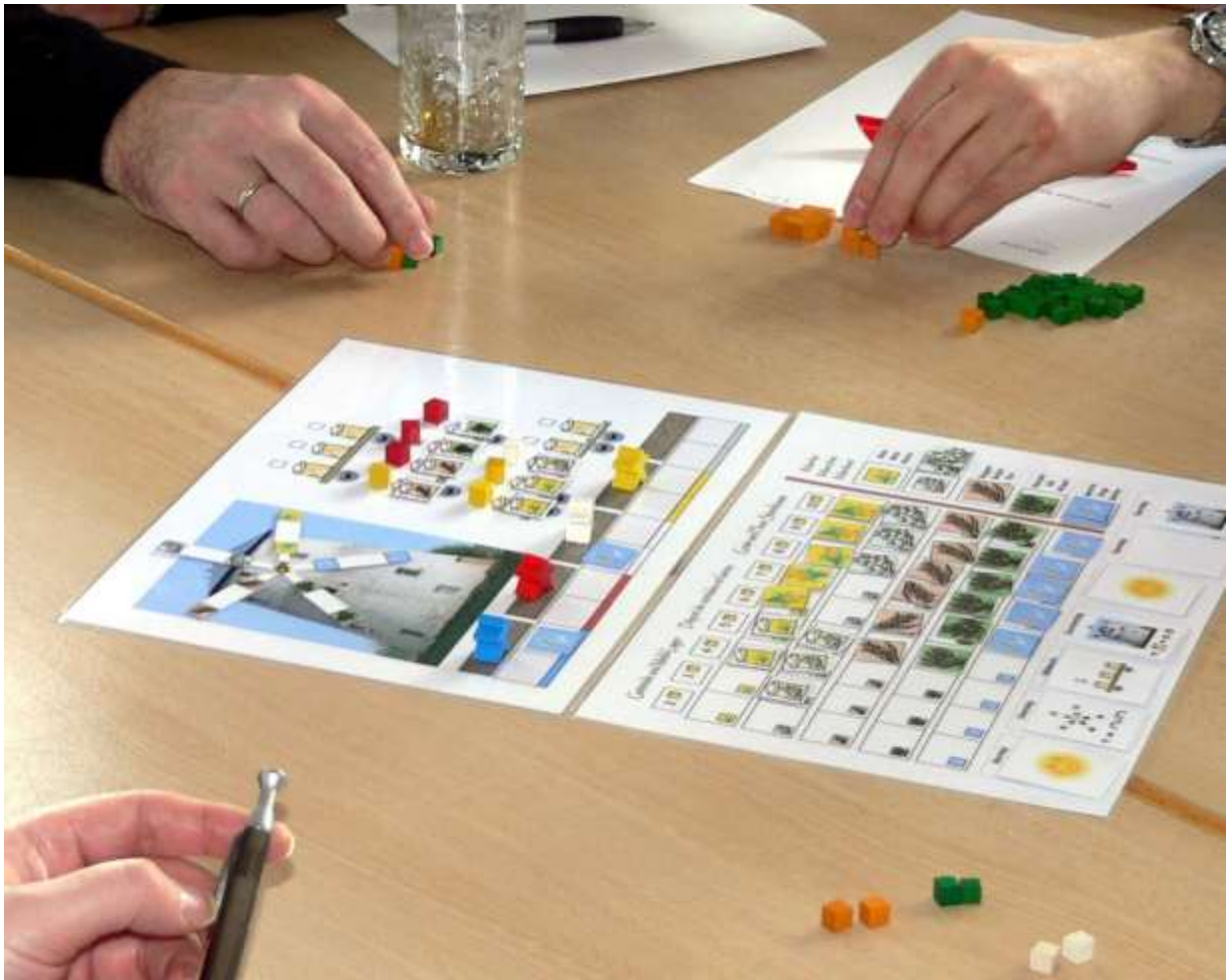


Bei diesem Spiel geht es darum, unter Wolken liegende Urlauber an einem Strand wieder unter die Sonne zu bringen, indem man die Wolken abbaut. Dazu hat man ein Hochdruckgebiet, das man mit Hilfe von Luftschichtkarten bewegen kann. Ist dies Hochdruckgebiet dann auf einer Wolke die einen Stört, kann man diese entfernen. Die Wolken liegen jedoch unterschiedlich aufeinander und ein Tiefdruckgebiet, was euch eure Gegner entgegen schicken können, kann den Abbau von Wolken verhindern. Solltet ihr es dann doch geschafft haben, eure Urlauber als erstes von den Wolken zu befreien, so habt ihr gewonnen.

Spiele der Endrunde 2011

Der schlaue Müller

Autor: Bernhard Kläui
Land: Schweiz
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Altersangabe: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 30-60 Minuten



Bei diesem Handelsspiel, muss jeder Spieler versuchen verschiedenste Getreidearten beim Müller mahlen zu lassen und das Mehr gewinnbringend zu verkaufen. Wer am Ende des Spieles das meiste Geld gemacht hat, ist Sieger.

Zuerst kauft man Getreide ein und bringt es zur Mühle. Ist das Mehl gemahlen, stellt der Müller die Mehlsäcke auf unterschiedlich große Wagen, die dann zum Markt gebracht werden. Dies geschieht jeden Tag der Woche, auch sonntags, doch aufgepasst, der Müller hat unterschiedlich gute oder schlechte Tage, was sich auf seine Arbeit auswirkt. Manchmal hatte der Müller eine schlechte Nacht, manchmal ist er einfach schlecht gelaunt, also geben Acht, was den Tag über passiert.

Spiele der Endrunde 2011

Die Säulen des Herakles

Autor: Jörg Domberger
Land: Österreich
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Altersangabe: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 30-45 Minuten



Also sprach Herakles: „Jeder errichte Säulen aus verschiedenem Stein. Hoch sollen sie sein, oder niedrig. Und die mittlere soll die höchste sein, falls es eine gibt. Und ich wünsche mir eine symmetrische Säulenordnung. Der Rest ist mir egal.“ Mit diesen Worten überreichte er seinen Gehilfen einen Satz verschiedenfarbiger Säulenkarten.

Anfangs erhält jeder Spieler 2 Auftragskarten und 7 Säulenkarten aus dem 'Steinbruch'. Damit können sowohl in der eigenen als auch in der gegnerischen Auslage verschiedenfarbige Säulen begonnen oder weitergebaut werden. Als weitere Aktionen dürfen Säulen innerhalb der eigenen Ablage verschoben oder abgerissen, sowie Handkarten abgeworfen werden. Da nicht bei allen Aktionen Kartennachschub gibt, endet das Spiel nicht nur wenn der Steinbruch erschöpft ist, sondern auch wenn ein Spieler keine Handkarten mehr hat. Sieger wird derjenige, der durch erfüllte Aufträge und seine Säulenkarten die höchste Punktzahl erreicht hat. Je nach Anzahl und Höhe sowie symmetrischem Aufbau verdoppeln sich die Punkte mancher Säulen.

Spiele der Endrunde 2011

Hexa Maxima

Autor: Robert Schuppe
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Altersangabe: k.a.
Spieldauer: ca. 25-45 Minuten



Jeder Spieler besitzt den gleichen Plan, für eine Strecke vom Start nach Ziel. Gleichzeitig legen die Spieler Wegplätzchen auf diesen Plan, und wer denkt als erstes den Weg richtig gelegt zu haben ruft Stopp. Erst dann muss die eigene Figur den Weg abgehen, doch der Weg verändert dabei seine Richtungen und oft ist man dann doch „falsch abgebogen“. Wer richtig gelegt hat, bekommt einen Siegpunkt, ansonsten alle anderen, und wer als erstes drei Siegpunkte errungen hat, ist der Gewinner.

Spiele der Endrunde 2011

Old World New World

Autor: Aaron Smith
Land: USA
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Altersangabe: k.a.
Spieldauer: ca. 10-60 Minuten



Wer erreicht als Erster die Neue Welt? Das heißt, wem gelingt es vor allen anderen, für seine Armee und/oder Marine einen durchgehenden Pfad zur gegenüberliegenden Spielplanseite zu legen?

Jeder Spieler hat anfangs 5 Karten, von denen er pro Zug 2 ausspielen muss. Es gibt Geländekarten mit verschiedenen Kombinationen von Land-, Wasser- und Gebirgsfeldern, mit denen für die Armee- oder Marine-Einheiten ein Pfad zum gegenüberliegenden Spielfeldrand gelegt wird. Dabei können sie von Aktionskarten unterstützt werden, von denen sich einige aber auch hervorragend zum Blockieren der Gegner eignen. Wenn es für ein schnelleres Vorankommen nötig ist, können die Einheiten auf den Gebirgsfeldern von einer Truppenart zur anderen wechseln.

Am Ende des Spielzuges werden 2 Karten nachgezogen, bevor der nächste Spieler versucht, als Erster die Neue Welt zu erreichen.

Spiele der Endrunde 2011

Vasall

Autor: Volker Sanger
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-5 Spieler
Altersangabe: ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 90-120 Minuten



Bei diesem Spiel muss man als Vasall des Konigs die eigenen Gefolgsleute geschickt im Reich verteilen. Der Konig geht jede Runde durch sein Reich und besucht einige Schauplatze, wer sich dort am besten mit seinen Gefolgsleuten anstellt, bekommt die besten Belohnungen und damit vielleicht zum Ende die grote Gunst beim Konig. Reihum setzen die Spieler ihre unterschiedlich starken Gefolgsleute auf aktive Ort auf dem Spielplan. Dort kann man Steuern eintreiben, Handel treiben, die Kirche unterstutzen, Gebaude bauen, seine Krieger verbessern. Sobald der Konig dann die Orte besucht, wird geschaut wessen Gefolgsleute dort die Starksten sind, die durfen zuerst ihre Aktion vollziehen. Ist der Konig einmal durch alle Orte durch, so verlangt er noch einen Tribut von jedem Spieler, womit man schon in der Kunst des Konigs steigt. Hat der Konig das ganze sechs Mal vollzogen, so wird noch eine auergewohnliche Gunstwertung vollzogen, und wer dann beim Konig am besten angesehen ist, der ist der Sieger.

Spiele der Endrunde 2011

Zieh Leine

Autor: Frank Bebenroth
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Altersangabe: ab 7 Jahren
Spieldauer: ca. 45 Minuten



Jeder Spieler versucht als Drachenflieger seinen Drachen schneller als alle anderen aufsteigen zu lassen. Wenn günstige Winde wehen, kann dabei auch schon mal der eine oder andere gegnerische Drachen zum Absturz gebracht werden.

Ein 'Windwürfel' entscheidet vor jedem Spielzug über die Aktionsmöglichkeiten des Spielers. So kann er den Drachen steigen lassen oder seine beschädigte Leine reparieren. Bei günstigem Wind kann er aber auch die Schnur eines Mitspielers beschädigen oder sogar zerreißen. Die unterschiedlichen Aktionen führt jeder Spieler mit Hilfe seiner verdeckt gehaltenen 'Leinenkärtchen' aus, welche er aus dem Nachziehbeutel immer wieder auf fünf ergänzt.

Spiele der Empfehlungsliste 2011

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Wirtschaftswunder

Autor: Malz, Louis und Malz, Stefan
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Altersangabe: ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 75-100 Minuten



In der Hochphase des Wirtschaftswunders war alles möglich. Es gab Aufträge ohne Ende, nur Rohstoffe und Ressourcen waren knapp. Zunächst bieten die Spieler auf Vorteilskarten, welche bei bestimmten Ereignissen oder Rohstoff Konstellationen Vorteile bringen. Entweder in Geld, oder in zusätzlichen Rohstoffen. Zunächst muss gezahlt werden, für die gehorteten Rohstoffe. Danach versuchen die Spieler durch geschickte Beschaffung von Rohstoffen und überlegten Umgang mit ihren Ressourcen möglichst lukrative Aufträge zu erfüllen. Die Preise der Rohstoffbeschaffung schwanken, und der meiste Gewinn wird erzielt, wenn günstig gekaufte Rohstoffe teuer an den Mann gebracht werden. Aber sind die Märkte alle, müssen alle Spieler einen Rohstoff an den Markt als Entschädigung wieder abgeben. Dazu werden Auftragslage und Prognose aufmerksam beobachtet, die Preise manipuliert und es wird gefeilscht, gekungelt und profitiert. Gewonnen hat wer die geforderte Anzahl an Siegpunkten erreicht hat.

Spiele der Empfehlungsliste 2011

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Wunder Wirtschaft

Autor: Stefan Risthaus
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Altersangabe: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 60-90 Minuten



Knallhartes Wirtschaftsspiel, das durch seine einfachen, aber wohldurchdachten Mechanismen besticht. In nur sechs Spielrunden müssen die Mitspieler ein gutes Gefühl für Angebot und Nachfrage bei Waren, Arbeitskraft und Dienstleistungen erlangen um Sieger zu werden. Dabei ist Wunderwirtschaft so kurzweilig, dass auch Genrefremde leicht auf den Geschmack kommen.

Kann es bei einem Spiel, das WunderWirtschaft heißt, um etwas anderes als Profitmaximierung im Geflecht von Angebot und Nachfrage gehen? Wohl nicht. Aber Stefan Risthaus hat die Thematik spielerisch leicht umgesetzt. Die Aufgabe der Mitspieler besteht darin, Fabriken aus vier Produktkategorien zu errichten und mit den produzierten Waren möglichst hohe Gewinne zu erzielen. Kostenfaktoren sind das Bauen der Fabriken, das Beschäftigen von Arbeitern oder Betreiben von Maschinen und die Verbesserung des Produktes. Letzteres kann tatsächlich - und anhaltend - durch Steigerung der Qualität passieren oder vermeintlich, durch einen hohen Werbeetat.

Am Schluss jeder Runde schlägt die Wahrheit. Möglichst alle Produkte müssen ab verkauft werden, da Lagerplatz zusätzliches Geld kostet. Leider konkurrieren nicht nur die Spieler untereinander sondern auch mit dem Ausland, dessen Waren von Runde zu Runde attraktiver werden.

Im letzten Drittel des Spiels werden dann zusätzlich noch die Ressourcen knapp. Gut, für diejenigen, die das rechtzeitig mit einkalkuliert haben und z.B. für Ersatz von humaner Arbeitskraft durch Maschinen gesorgt haben.

Sehr schön umgesetzt ist der Nachfrageanstieg durch Steigerung der Beschäftigungsquote und die Auswirkungen von Qualität und Preis auf den tatsächlichen Absatz. Das Verdienst des Autors ist es, dass Ganze nicht zu einer Ökonomievorlesung zu degradieren, sondern ein spannendes Spiel mit viel Interaktion geschaffen zu haben.

Sonderpreis: „Bestes Abendfüllende Spiel“

Ruhrschifffahrt

Autor: Thomas Spitzer
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Altersangabe: ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 120 Minuten



Ruhrschifffahrt 1769-1890 bringt die bis zu 4 Spieler zurück in die Anfänge der Industrialisierung in Deutschlands bekanntestem Kohlerevier. Und um den Transport des schwarzen Goldes streiten die Kontrahenten mit ihren Booten. Jeder Transport nimmt alle verfügbare Kohle an einem Starthafen entlang der Ruhr auf. Nachfolgende Spieler müssen dann eine der übrig gebliebenen Anlegestellen wählen.

Auf der Route zum Ziel liegen unwegsame Abschnitte, die erst im Laufe des Spieles mit Schleusen schiffbar gemacht werden. Zunächst kosten diese Umladepunkte Erträge beim Verkauf der Kohle. Drei verschiedene Abnehmer stehen zur Verfügung: Städte, Kleinbetriebe und der Hafen in Duisburg Ruhrort. Je nachdem wo verkauft wird und welche Kohle geliefert wird, wandern Ertragssteine an bestimmte Stellen auf ein Tableau. Dieses dient am Ende der Transportphase dazu, Fortschritte abzulesen. Diese Fortschritte gliedern sich grob in drei Kategorien (Transport, einmalige Vorteile und Verkauf).

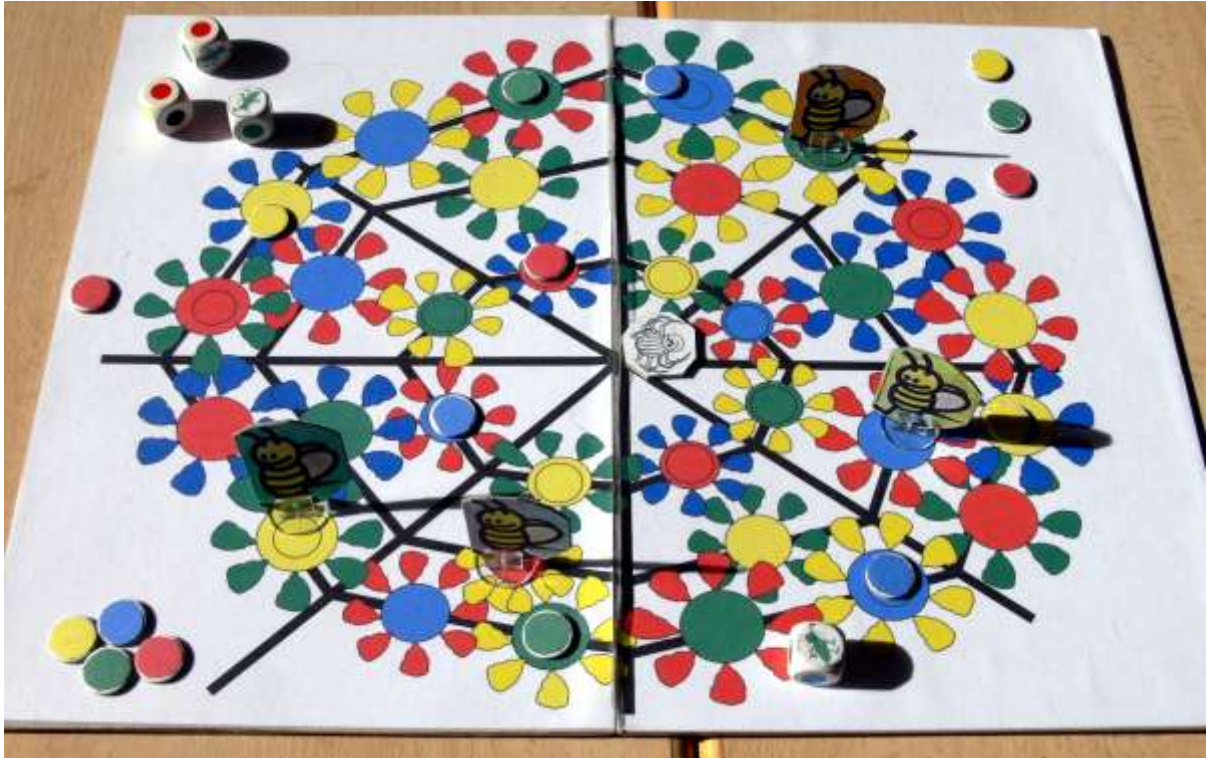
Mit Hilfe der stetig anwachsenden Möglichkeiten durch die Fortschritte, aber mit begrenztem Kapital, versuchen nun die Spieler Gewinne zu maximieren und optimal in Siegpunkte umzumünzen.

Originell sind bei Ruhrschifffahrt im Besonderen die Reihenfolge der Aktionen, die durch den derzeitigen Stand der Schiffe auf der Ruhr bestimmt wird und das Erreichen der Fortschritte durch "Muster" auf dem Ertragstableau. Viel wird durch die Interaktion der Spieler untereinander geregelt, denn Glückselemente gibt es kaum und alle Informationen über die Gegner liegen offen.

Sonderpreis: „Bestes Kinderspiel“

Bienen Bande

Autor: Carsten Schauf
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Altersangabe: ab 5 Jahren
Spieldauer: ca. 10-15 Minuten



Jedes Jahr im Sommer sammeln alle Bienen fleißig Blütenstaub. Aber, dieses Jahr hat die böse Spinne ihr Netz genau unter die schönsten Blumen gemacht. Da heißt es aufgepasst und vorsichtig sein. Wer am Zug würfelt seinen Würfel. Bei einer gewürfelten Blüten- oder Blattfarbe in unmittelbarer Reichweite zieht man seine Biene zu dieser Blüte. Liegt dort auch noch Blütenstaub, kann man diesen außerdem aufnehmen. Würfelt man aber die Spinne, ist die Biene mitten im Netz gefangen. Nun müssen alle Bienen und der Grashüpfer die in Not geratene Biene retten. Dazu würfeln alle Bienen parallel. Wird dabei ein oder mehrere Male der Grashüpfer gewürfelt ist die Biene gerettet und das Netz zerrissen. Andernfalls wird so lange gewürfelt bis entweder die Spinne die Biene erreicht, oder ein Kind den Grashüpfer würfelt. Sollte dies passieren, beginnt die Biene ihre Sammlung von neuem. Gewonnen hat wer als erste von jeder Farbe Blütenstaub gesammelt hat.

Die Jury 2011

Die Jury kann sich jedes Jahr aus anderen Personen zusammensetzen.

Dieses Jahr wurde sie von folgenden Personen gebildet.

André Bronswijk	Spieleredaktion Pegasus Spiele
Moritz Brunnhofer	Spieleredaktion Hans im Glück
Stefan Brück	Spieleredaktion Ravensburger/alea
Mario Coopmann	Spieleredaktion Schmidt Spiele
Wieland Herold	Mitglied Jury Spiel des Jahres
Uwe Mölter	Spieleredaktion Amigo
Stefan Stadler	Spieleredaktion Kosmos
Matthias Wagner	Spieleredaktion AbacusSpiele

