



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2012

Sehr geehrte Damen und Herren,

Zum 24ten 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 Sonderpreise, für Spiele in den Kategorien „Bestes 2 Personen Spiel“, „Bestes Abendfüllendes Spiel“ und „Bestes Kooperatives 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.spielematerial.de“, der Spieleautorenzunft „SAZ“ und der „Jury Spiel des Jahres“, für ihre freundliche Unterstützung.

Weitere Informationen und zusätzliches Bildmaterial erhalten Sie beim:

Hippodice Spieleclub
Autorenwettbewerb
Postfach 70 02 57
44882 Bochum

autorenwettbewerb@hippodice.de
www.hippodice.de

Die Platzierungen der Endrunde 2012

1. Brethren of the Coast

Brett Gilbert (UK)

2. Druid Stones

Alf Seegert (USA)

3. Stapel-Lauf

Hilko Drude (D)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Schnack nich ... Dat geit!!! - Timo Diegel (D)

Roulx - Tanja Triminek (D)

Karma - Christian Rossiquet (F)

Feuer und Wasser - Jens Bernsdorf (D)

Kami no Kawa - Franck Renault (F)

Der kleine Punkt - Peter Vetter (D)

Teilnehmer der Empfehlungsliste

(in alphabetischer Reihenfolge)

Erstkontakt - Peer Sylvester (D)

Sibir - Andreas Steding (D)

Valley of the Kings - Kalle Malmioja (Fin)

Sonderpreise 2012 des Hippodice Spieleclub e.V.:

Bestes „2 Personenspiel

Lamello - Klaus Salzmann (D)

Bestes „Abendfüllendes Spiel“: Kohlezechen & ZechenKolonie - Thomas Spitzer (D)

Bestes „Kooperatives Spiel“:

Emergency Room - Florian Goldmann-Hartl (D)

Spiele der Endrunde 2012

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Brethren of the Coast

Autor: Brett J. Gilbert
Land: USA
Spieleranzahl: 3-5
Altersangabe: ab 8+
Spieldauer: ca. 25 – 40 Minuten



Mittels der eigenen Schiffs-Flotte sollte sich der beste Platz gesichert werden. Damit am Ende einem die meiste Beute der spanischen Flotte zufällt.

Die Spieler haben eine Flotte und eine Anzahl Handkarten vor sich. Auf dem Tisch liegt die spanische Flotte aus, die es zu erobern gilt.

Reihum setzen die Spieler zunächst immer ein Schiff ihrer Flotte. Dieses wird direkt neben einer ausliegenden spanischen Flotte platziert.

Danach müssen die Spieler immer eine Handkarte ausspielen. Diese enthält entweder Beute-Symbole, Kanonen oder Musketen. Allerdings muss die Karte immer an eine andere Position gelegt werden, als das gerade gesetzte Schiff. Diese Karten können auch verdeckt gespielt werden.

Sollten im späteren Spiel mehrere Schiffe eines Spielers an eine Karte gesetzt werden, so wird daraus eine Flotte gebildet. Die Größe der Flotte bestimmt dabei die Rangfolge in der Verteilung. Welche nach jeder Veränderung überprüft wird. Aber durch die ausgespielten Beute-Symbole, Kanonen oder Musketen, kann es profitabel sein, weiter hinten zu stehen. Denn Kanonen und Musketen dezimieren den Wert der Flotte.

Daher sollte man verdeckte Karten im Auge behalten, da sonst schnell Schiffbruch und leere Kassen drohen!

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Beute-Symbolen

Der kleine Punkt

Autor: Peter Vetter
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2 bis 4
Altersangabe: 12+
Spieldauer: 35-60 Minuten



Jeder Spieler hat eine Spielfigur, die über verschiedenste liegende Spielbretter läuft. Bewegt man die Spielfigur dabei auf ein Farbfeld, so ändert dies direkt die aktuelle Farbe des Spielers, was auf einem separaten Farbkreis festgehalten wird. Abwechselnd belegt man somit Felder auf dem Spielbrett die für die anderen Spieler dann nicht mehr begehbar sind. Neben Farbfeldern kann man auch noch durch Schwarze Löcher auf andere Teile des Spielbrettes wechseln, oder bei Sternfeldern das Spielbrett erweitern oder Ereignis Karten ziehen. Die Ereignisse können sich auf die Farbe oder Zugmöglichkeiten auswirken. Schafft ihr es eure Farben als erster zu einer Grundfarbe zu mischen, seid ihr der Sieger.

Druid Stones

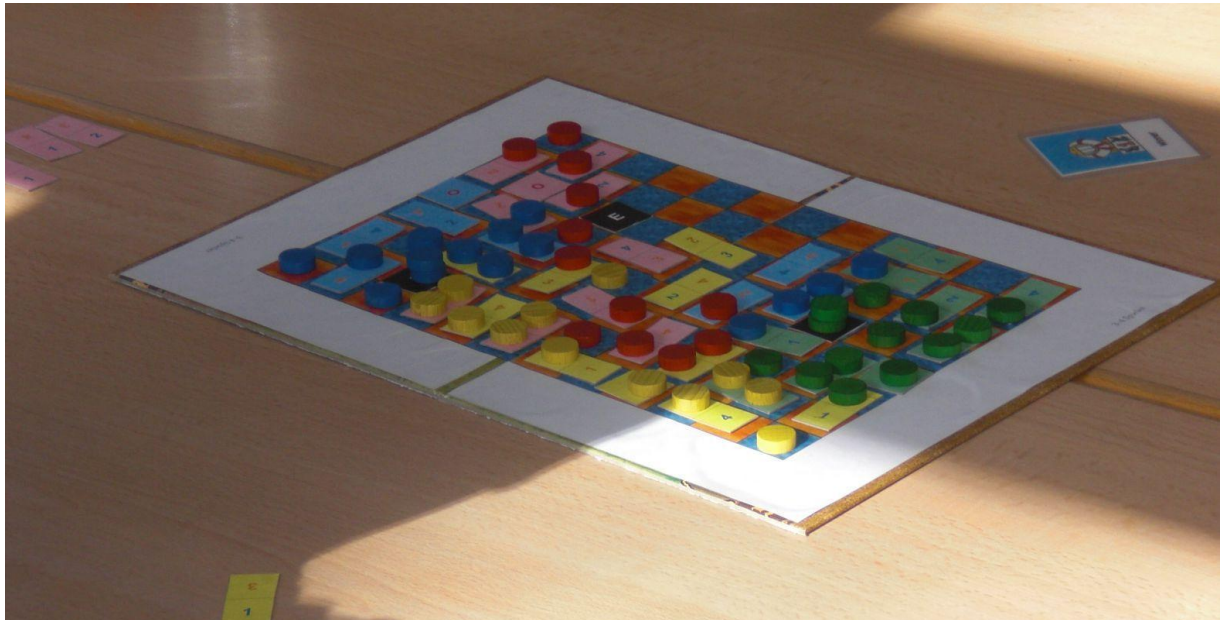
Autor: Alf Seegert
Land: USA
Altersangabe: 7+
Spieleranzahl: 1-4 Personen
Spieldauer: ca. 30-45 Minuten



Druiden haben ihre heilige Ordnung. Sei es beim Steinbrechen im Steinbruch oder beim Aufstellen der Steine an den heiligen Orten. Zunächst ist der würfelförmige Steinbruch reihenweise Ebene für Ebene abzutragen. Jedes so gewonnene farbige Steinchen hat einen Wert, der von den zurückgelassenen abhängt. Gleichzeitig bestimmt der Wert den heiligen und manchmal auch unheiligen (=negativen) Ort, an dem die Steine abgelegt werden. Um zwischendurch Boni zu sichern müssen bestimmte Konstellationen als erstes erfüllt werden. Gewinnen kann aber am Ende nur der, der keinen seiner Steinkreise vernachlässigt hat, denn nur das eigene am wenigsten wertvolle Heiligtum wird mit den Mitspielern verglichen.

Feuer und Wasser - Kampf der Elemente

Autor: Jens Bernsdorf
Land: Deutschland
Altersangabe: 10+
Spieleranzahl: 2-4 Personen
Spieldauer: ca. 60 Minuten



Auf einem schachbrettartigen Feld aus Feuer- und Wasserfeldern legen die zwei bis vier Mitspieler Einflusskärtchen ab. Diese sind zweigeteilt und zeigen immer zwei Zahlen der oben genannten Elemente. Die Ziffern geben den Einfluss auf umliegende Felder des gleichen Elementes an. Ist ein Feld komplett umschlossen, kann ein Besitzstein gesetzt werden, der ggf. auch den einen Teil eines Einflussplättchens wieder verdecken kann. Das ändert dann die Mehrheitsverhältnisse auf dem Nebefeld und kann eine ganze Kettenreaktion von Inbesitznahmen auslösen. Durch den nicht ganz regelmäßigen Spielplan, Anführer und Elementarwesen kommt noch mehr Abwechslung ins Spiel.

Kami no Kawa

Autor: Franck Renault
Land: Frankreich
Spieleranzahl: 2 oder 4
Altersangabe: 8+
Spieldauer: 15-60 Minuten



Bei diesem Spiel, versucht man seine Japanischen Armeen taktisch über das Brett zu ziehen, um die Tempel des Gegners zu zerstören. Eure Kampfflotte, mit der ihr eure Einheiten über Wasser bewegen könnt, kann dabei der ausschlaggebende Zug sein.

Auf einem festgelegten Spielfeld stehen sich eure verschiedenen Einheiten gegenüber. Wie bei Schach haben die unterschiedlichen Einheiten unterschiedliche Möglichkeiten sich zu bewegen. Die einfachen Samurai können dabei Einheiten überspringen und gegnerische Einheiten in Wasserfelder versenken. Der Kampfmönch kann gegnerische Einheiten aus dem Spiel heraus werfen und der Lord kann jede gegnerische Einheit, auf die er trifft besiegen. Jeder Spieler hat noch eine Kampfflotte auf die er Einheiten bewegen kann, die dann mit der Flotte an gegnerischen Einheiten vorbei transportiert werden können. Abwechselnd versuchen die Spieler nun entweder die Türen und den Tempel des Gegners zu zerstören, oder deren stärksten Einheiten zu zerstören.

Karma

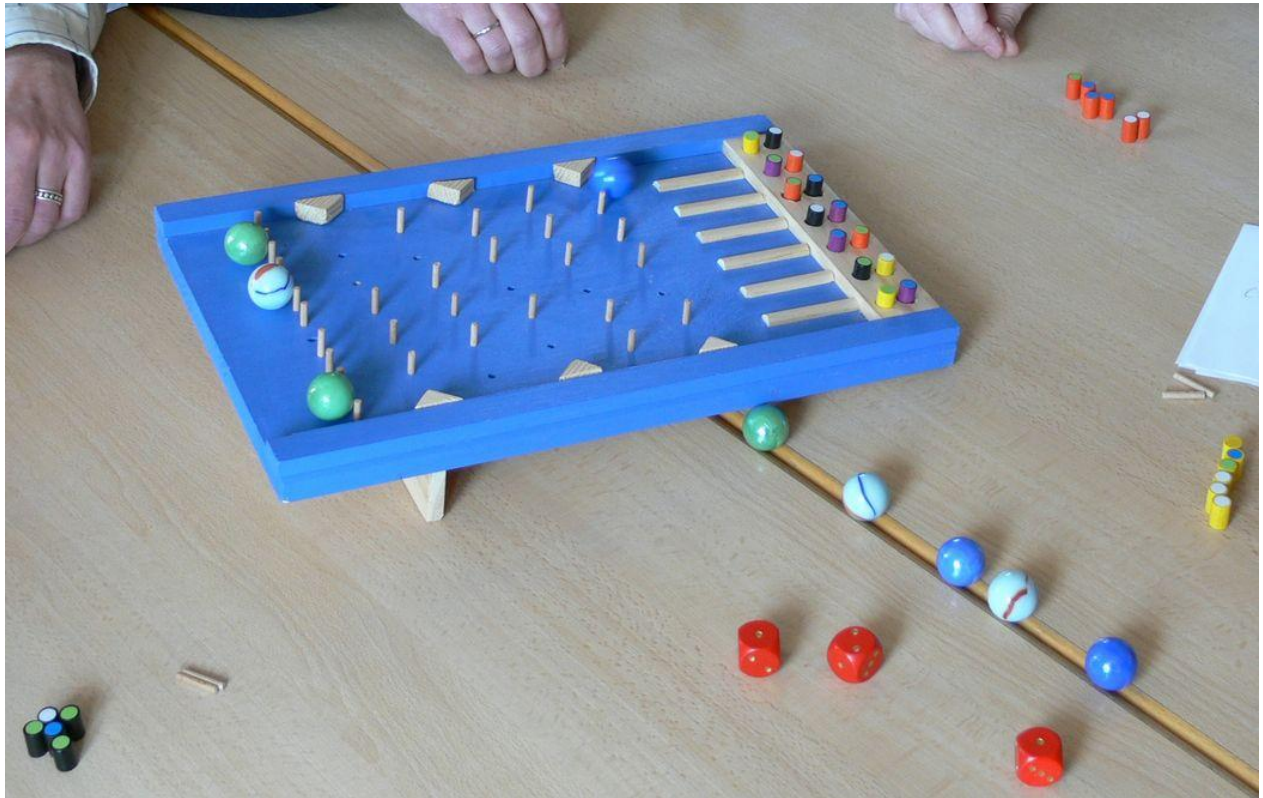
Autor: Christian Rossiquet
Land: France
Spieleranzahl: 2-5
Altersangabe: 12+
Spieldauer: ca. 50 – 70 Minuten



Hier bereisen die Spieler als Seele verschiedene Körper.
Am Anfang werden die Seelen in Körper gebunden. Gleichzeitig erhalten Sie erste Fertigkeiten. Mit steigender Anzahl der Inkarnationen steigt die Anzahl Fertigkeiten zu Beginn der Reinkarnation.
Jetzt werden die 4 „Destiny“ Würfel geworfen. Dann auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt. Die Spieler platzieren nun ihre Figuren auf kleinen Wolken. Diese sind verschiedenartig mit den Feldern der „Destiny“ Würfel verbunden. Durch das platzieren ergibt sich zum einen, wie viel der Spieler lernen kann und zum anderen, ob sie nach dieser Runde weiterleben kann.
Jetzt werden in Abhängigkeit von der Startreihenfolge „Progress“ Würfel geworfen. Alle gewürfelten „Progress“ Würfel können dabei von allen Spielern verwendet werden. Doch hierbei können Spieler auch nachziehen und es besteht die Möglichkeit gelerntes wieder zurück zu nehmen.
Nach dieser Phase wird geschaut, ob das Lebensalter mit dem Lernalter übereinstimmt. Ansonsten droht die Wiedergeburt. Aber man kann sich auch in den romantischen Tod stürzen, oder in Ruhestand gehen.
Sieger ist wer am Schluss in allen Kategorien die höchsten Spuren hinterlassen hat.

Roulix

Autor: Tanja Triminek
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: 5+
Spieldauer: ca. 30 Minuten



Ein Glücksspiel mit neun großen Murmeln auf einer schiefen Ebene. Wer lenkt die Murmeln auf die richtigen Bahnen und punktet dann mit dem korrekt getippten Ziel Feld?

Neun große Murmeln in drei verschiedenen Farben werden in einer ausgewürfelten Anzahl am oberen Ende einer schiefen Ebene platziert. Die Ebene selbst ist mit Reihen von Hindernissen in Form von Holzstäbchen versehen.

Bevor die Murmeln auf die Reise geschickt werden, tippen die Spieler mit Tippsteinen, welche Murmel in welches Ziel Fach rollen wird. Anschließend können sie die Richtung der Murmeln im gewünschten Sinn beeinflussen, indem sie reihum Holzstäbchen auf der schiefen Ebene entfernen.

Richtige Tipps werden einbehalten und am Ende gewinnt derjenige, der zuerst keine Tippsteine mehr hat.

Schnack nich ... Dat geit!!!

Autor: Timo Diegel
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 1-4
Altersangabe: ab 10
Spieldauer: ca. 45-60 Minuten



Turmbau mal anders. Ein Spiel für 'waagemutige' Baumeister, die der Schwerkraft mit aberwitziger Statik trotzen möchten. Möglichst hohes und ausladendes Bauen führt hierbei zum Erfolg – solange der Turm steht.

Die Spieler bauen auf dem Grundstück an einem hohen und über den Rand hinausragenden Turm, der möglichst nicht einstürzen sollte. Hierfür stehen ihnen pro Zug zwei gezogene Bausteine zur Verfügung. Durch geschicktes Ziehen versuchen sie ihre zwei unterschiedlich schweren Spielfiguren punkteträchtig zu platzieren.

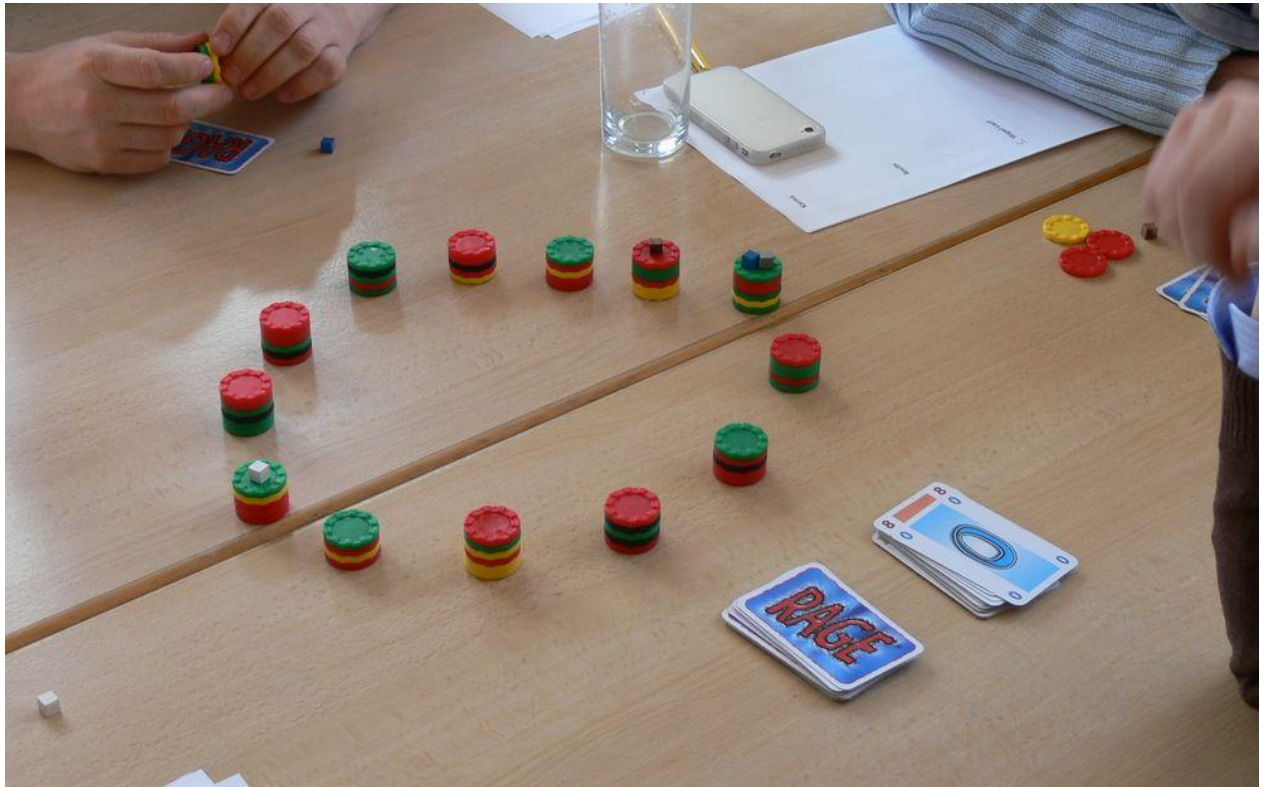
Während des Spiels und am Spielende werten die Spieler mehrmals die Positionierung ihrer Figuren. Das geschieht, indem sie die Höhe der einen Figur mit der Länge des über die Grundstücksgrenze hinausragenden Überhangs, auf dem die zweite Figur steht, multiplizieren.

Ausgelöst werden die Wertungen durch einen Zeitmarker, welcher unterschiedlich schnell auf dem Zeitrondell unterwegs ist, so dass die Spieler nie genau wissen, wann es die nächsten Punkte zu gewinnen gibt.

Aber vielleicht bricht der Turm ja auch schon vorher zusammen – wer weiß?

Stapel-Lauf

Autor: Hilko Drude
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-4
Altersangabe: -
Spieldauer: 30 Minuten



Bewege mit Hilfe von Zugkarten deine Figur über einen Kreis von Stapeln, und sammle die obersten Teile der Stapel ein. Solltest du mal nicht dorthin laufen können wohin du willst, hast du noch immer die Möglichkeit deine Zugkarte zu verschenken, deine Mitspieler werden sich freuen.

Jeder Spieler hat in dieser taktischen Hetzjagd eine Figur, die im Kreis über Stapel aus verschieden farbigen Bausteinen läuft. Mit Zugkarten bestimmt man wie weit man vorgehen kann, verlässt man dabei einen leeren Stapel, bekommt man den obersten Stein des Stapels, der am Ende für die Wertung zählt. Die Zugkarten werden dabei zufällig gezogen und müssen genutzt oder verschenkt werden, wer genug geschenkt bekommt, kann dies zu seinem Vorteil nutzen, indem er weiter geht, oder mehr Steine vom Stapel nimmt. Sind genug Türme abgebaut oder eine Baustein Farbe nicht mehr im Spiel, dann hat man das Ende erreicht. Für verschiedenfarbige Sets an Steinen und noch vorhandenen Karten gibt es Punkte und wer die meisten hat, ist der Sieger.

Spiele der Empfehlungsliste 2012

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Erstkontakt

Autor: Peer Sylvester
Land: Deutschland
Altersangabe: 14+
Spieleranzahl: 3-4 Personen
Spieldauer: ca. 60-90 Minuten



Nun ist es also passiert: Vor uns steht das UFO. Ich und meine drei Partner sollen es erkunden. Doch wer sind meine Mitstreiter? Wir haben uns erst heute Morgen kennengelernt... Mit Hilfe eines variablen Spielplans aus dem das UFO immer wieder neu zusammengesetzt wird und verschiedenen Szenarien, bei denen die Informationen erst Schritt für Schritt offenbart werden entsteht ein spannendes Spiel das mal kooperativ mal kompetitiv gespielt wird.

Zunächst bekommt jeder Mitspieler bei Erstkontakt eine dicke Mappe mit der Beschreibung des Charakters, den er für das kommende Spiel verkörpert und etlichen Seiten von Raumbeschreibungen unterteilt nach verschiedenen Szenarien. Ähnlich wie im Rollenspiel verläuft zunächst die Erkundung des Raumschiffs: Neue Räume betreten, ggf. mit dem Würfel Proben bestehen.

Sobald jedoch drei (von fünf) Hinweise entdeckt wurden, steht dadurch das zu spielende Szenario fest. Jeder liest nun in seinem eigenen Handout nach, welches Ziel er persönlich hat. Ab jetzt stehen auch individuelle Beschreibungen und Ereignisse in den Räumen zur Verfügung. Da aber diese Informationen tatsächlich immer nur raumbezogen sind, erfährt auch ein Spieler selber immer nur Schnipsel der Wahrheit. Und ob er diese an seine Mitspieler weitergibt, bleibt ihm vollkommen selbst überlassen. Denn es gibt sowohl Szenarien "Einer gegen alle", "Team gegen Team" als auch "Alle gegen das Spiel".

Auf dem Spielfeld bewegen sich Charaktere weiterhin durch die Räume und betätigen Maschinen, finden Gegenstände, benutzen diese und versuchen durch Überzeugung oder notfalls Kampf die anderen zur Mitarbeit zu bewegen oder an Aktionen zu hindern. Wenn der erste Spieler sein Ziel erreicht endet das Spiel. Ggf. können mehrere Spieler zusammen gewinnen und es gibt noch Zusatzpunkte für besonders erfolgreiches Handeln.

Sibir

Autor: Andreas Steding
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2 bis 5
Altersangabe: 12+
Spieldauer: 90 Minuten



In Sibir versucht jeder Spieler seinen Einfluss zu steigern, indem er mit Handelsposten immer weiter nach Westsibirien vordringt, und direkt an den verschiedensten Fürstenhöfen Aktionen erledigt. Geht man dabei geschickt genug vor, kann man den Mitspielern die Wege durch Sibirien sehr erschweren.

Reih um sind die Spieler am Zug. Zu Beginn seiner Runde muss man schauen, ob man gegen die Feinde des Landes Kämpfen muss, was einem die ersten Siegpunkte einbringt. Ist dies erledigt, muss man überprüfen, hat man genug Macht um Aktionen durchzuführen, falls dem nicht so ist, bleibt einem nichts übrig als sich an einen der Zaren zu wenden, das verleiht einem genug Macht für die nächsten Züge. Hat man genug Macht, so kann man einen Fürstenhof nutzen um seine Aktionen wie, Handelsposten bauen, Berater einsetzen, Waren handeln oder die Feinde bekämpfen durchzuführen, je mehr Aktionen umso mehr Macht muss man nutzen. Doch man hat zu bedenken, haben gegnerische Spieler bereits Einfluss an dem Fürstenhof, den man nutzen will, dann haben diese Gegner gleich zusätzliche Aktionen außer der Reihe. Sind Endbedingungen erfüllt, wie eine bestimmte Punktzahl oder Marker sind aus, endet das Spiel und es kommt zu einer gehörigen Endabrechnung, die auf den aktuellen Punktestand aufgerechnet wird.

Valley of the Kings

Autor: Kalle Malmioja
Land: Finnland
Altersangabe: 10+
Spieleranzahl: 2-4 Personen
Spieldauer: ca. 40-90 Minuten



Wenn der Pharao ein Grab will, bekommt er sein Grab und sei es mitten in der Wüste. Als Leiter einer Baukolonne obliegt es den Spielern, ihre Arbeiter so zu platzieren, dass sowohl die Versorgungsketten zu Wasserstellen und Steinbrüchen möglichst lückenlos sind, als auch die begehrten Sonderaktionen besetzt werden. Neben dem Bau des Grabes bringen nämlich auch, geschickt eingesetzt, Geld und Ressourcen Siegpunkte.

Im Valley of the Kings wird wieder gearbeitet. Der Pharao hat ein würdiges Grab in Auftrag gegeben. Baumaterial muss durch die Wüste herangeschafft werden und jede Zwischenstation die nicht von einem eigenen Gefolgsmann kontrolliert wird, kostet Wasser und Proviant.

Leider sind zuverlässige Arbeiter nur begrenzt vorhanden und neben der eigentlichen Bauarbeit gibt es noch mindestens fünf attraktive Punkte, die besetzt werden können. So können z. B. die Ressourcen auch einfach beim Händler gekauft werden oder Ressourcen in Siegpunkte getauscht werden.

Nachschub an Wasser und Steinen wird durch einen interessanten Nachfüllmechanismus simuliert und bringt Dynamik ins Spiel. Das eigentliche Bauen am Grab wird durch das scheibchenweise Errichten von Pyramiden dargestellt, deren Höhe und Zusammensetzung später über die Punkteverteilung entscheiden. Eine Reihe von gut ineinandergreifenden Spielmechanismen bringen zusätzliche taktische Optionen.

Sonderpreis: „Bestes Abendfüllendes Spiel“

KOHLEzechen & ZechenKolonie

Autor: Thomas Spitzer
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-5
Altersangabe: 12+
Spieldauer: ca. 90 – 120 Minuten



Die Spieler kaufen Zechen-Karten um Kohle auf dem Spielplan zu fördern. Dafür benötigen sie neben den Zechen-Karten auch Arbeiter. Diese befinden sich in Dörfern verteilt auf dem Spielplan. Die Dörfer grenzen an verschiedene Zechengebiete an.

Sobald eine Zeche errichtet ist, wandern die Arbeiter aus den Dörfern in die Zechen ab. Die Dörfer leeren sich. Daher benötigt man Geld nicht nur für die Aufrüstung der Zechen. Vielmehr dient es auch der Gründung neuer Siedlungen, um neue Arbeiter für neue Zechen bereit zu stellen. Geld erhält man immer wieder durch die Auflösung der eigenen Zechen. Diese werden somit in eine Großzeche überführt. Innerhalb der sechs Spielrunden gibt es regelmäßig Wertungen für Siegpunkte. Sieger ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.

Sonderpreis: „Bestes 2 Personen Spiel“

Lamello

Autor: Klaus Salzmann
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2 Spieler
Altersangabe: 8+
Spieldauer: ca. 45 - 60 Minuten

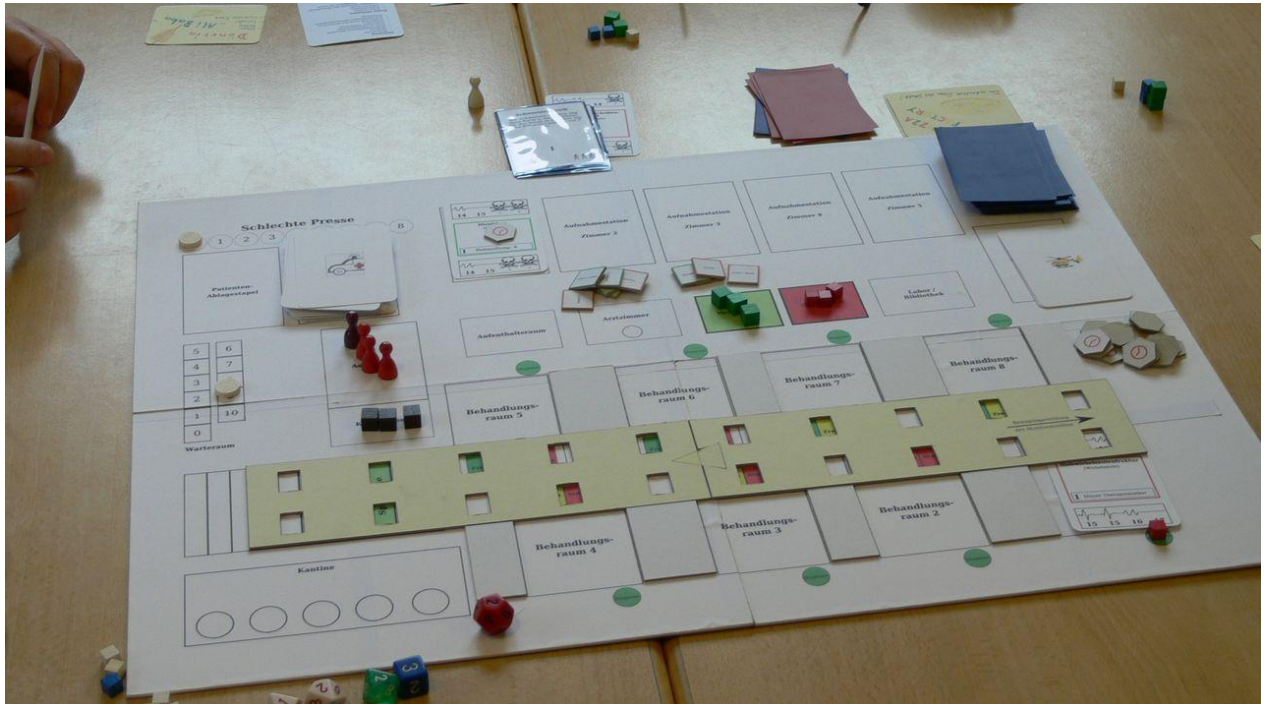


Bei Lamello handelt es sich um ein abstraktes Strategiespiel aus Holz für 2 Personen. Das Spielbrett aus Holz besteht aus zwei Teilen. Auf dem Markierungsfeld sind verschiedene Farbkombinationen mit unterschiedlichen Werten in Spalten und Reihen abgebildet. Der andere Teil besteht aus fünf Farbbändern. Diese sind in Schlaufen angelegt, auf denen verschiedene Farbfelder angebracht sind. Der Zugspieler hat drei Züge, in denen er je ein Farbband beliebig weit vor oder zurück bewegt. Durch die Bewegung entstehen verschiedene Farbkombinationen. Ziel dabei ist es eine der vorgegebenen Farbkombinationen zu bilden. Jede erreichte Kombination markiert der Spieler auf dem Markierungsfeld mit einem seiner Spielsteine. Werden dabei ein oder mehrere Steine der gegnerischen Farbe eingeschlossen, werden diese vom Spielbrett entfernt. Die Felder können später wieder belegt werden. Das Spiel endet, wenn es für beide Spieler unmöglich ist, eine der noch freien Kombinationen zu bilden. Ziel des Spieles ist es, die höhere Gesamtsumme der Farbkombinationen zu erreichen.

Sonderpreis: „Bestes kooperatives Spiel“

Emergency Room

Autor: Florian Goldmann-Hartl
Land: Deutschland
Altersangabe: 10+
Spieleranzahl: 2-4 Personen
Spieldauer: ca. 60-90 Minuten



In einem Team von zwei bis vier Ärzten versuchen die Spieler den Alltag eines Krankenhauses mit Notaufnahme zu managen. Durch Karten werden zu Beginn einer Runde die Bedingungen für die nächste Schicht ermittelt: Patienten kommen per Rettungswagen oder Hubschrauber und müssen diagnostiziert und therapiert werden. Dabei sind Behandlungszimmer und Zeit knapp. Mit einem gut durchdachten Mechanismus werden sowohl freie Kapazitäten als auch der Gesundheitszustand der Patienten von Runde zu Runde mit einem Fingerstreich gleichzeitig geändert und so das Verstreichen der Zeit simuliert. Gemeinsam können die Spieler entscheiden, welche Fälle am dringendsten sind und sich gegenseitig mit ihren Fähigkeiten helfen. Das ist auch dringend nötig, denn vor der nächsten Sitzung der städtischen Geldgeber wird genau hingeschaut, wie erfolgreich das Krankenhaus arbeitet. Sowohl schwere Pannen als auch lange Wartezeiten werfen ein schlechtes Licht auf das Personal. Also, der Nächste bitte!

Die Jury 2012

Die Jury kann sich jedes Jahr aus anderen Personen zusammensetzen.
Dieses Jahr wurde sie von folgenden Personen gebildet.

André Bronswijk	Spieleredaktion Pegasus Spiele
Klaus Ottmaier	Spieleredaktion Agentum-Verlag
Matthias Wagner	Spieleredaktion AbacusSpiele
Moritz Brunnhofer	Spieleredaktion Hans im Glück
Peter Eggert	Spieleredaktion Eggertspiele
Stefan Brück	Spieleredaktion Ravensburger/alea
Stefan Stadler	Spieleredaktion Kosmos
Walter Scholz	Spieleredaktion Zoch Spiele
Wieland Herold	Mitglied Jury Spiel des Jahres
Uli Blenneman	Spieleredaktion Spielworxx
Uwe Mölter	Spieleredaktion Amigo

