



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2013

Sehr geehrte Damen und Herren,

**Zum 25ten 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“ beschrieben.

Adressdaten der Autoren sind jeweils beigefügt, damit Sie, bei Interesse, Kontakt zu ihnen aufnehmen können.

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 2013

1. ROMA - Kampf um die Überreste Roms

Steffen Brückner (D)

2. Steam Noir: Revolution

Daniel Danzer (D)

3. Rothenberg

Phil Walker-Harding (AUS)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Locator - Roger A. Freiburghaus (CH)

Lords - Rudi Engelhorn (D)

Mare Turistica – Hanno+Wilfried Kuhn (D)

Michelsberg - Michael Labusch (D)

NISSE - Brett L. Holbrook (USA)

Yunnan - Aaron Haag (D)

Teilnehmer der Empfehlungsliste

(in alphabetischer Reihenfolge)

Die Edelsteine des Tadsch Mahal - Damian Maschek (D)

Die Märkte von Assuan - Thomas Odenhoven (D)

OPAL - Stephan Herminghau (D)

Trawler - Aaron Haag (D)

Sonderpreise 2013 des Hippodice Spieleclub e.V.:

Bestes „2 Personenspiel“: **Die Pagoden von Dra Chen** - Arve Daniel Fühler (D)

Bestes „Abendfüllendes Spiel“: **Heinrich IV: Ein König auf Reisen** - Christian Scheibner (D)

Spiele der Endrunde 2013

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Locator

Autor: Roger A. Freiburghaus
Land: Schweiz
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 45 min.



Bei Locator ist es die Aufgabe der Spieler Häuser die um einen Marktplatz angeordnet sind, zu bauen und zu vergrößern. Dafür nehmen sie immer wieder andere der Gebäude in Besitz und veräußern diese wieder, denn nur solange man eigene besitzt, kann man diese auch vergrößern. Für alle diese Aktionen nutzt man Karten die die Gebäudehöhen. Mit den Gebäuden erfüllt man gleichzeitig noch Aufgaben auf dem Markt die am Ende des Spieles mit den größten Gebäuden zum Sieg zählen.

Um einen Marktplatz, der zufällig ausgelegte Aufgaben zeigt, bauen die Spieler Gebäude. Ist man am Zug, so ermittelt man zuerst seine Aktionspunkte, wofür man die vorhandenen Besitzmarker, sein höchstes Gebäude und den Locator auf dem Markt berücksichtigt. Nun kann man seine Aktionspunkte nutzen um neue Gebäude zu bauen, eigene Gebäude zu veräußern oder leere Gebäude in Besitz zu nehmen. Dafür hat man Gebäudekarten auf der Hand, die verschiedene Höhen ermöglichen. Sollte man dafür einmal nicht die passenden Karten haben, so gibt es bei den Aktionen auch die Möglichkeit seine Kartenhand auszutauschen. Das Bauen der Gebäude ist jedoch nicht so einfach wie man es sich vorstellt, da die Gebäude nie zu hoch über die Nachbar Gebäude ragen dürfen. Baut man durch diese Aktionen ein Gebäude soweit aus, das es einen Auftrag auf dem Markt erfüllt, so bekommt man diesen und man kann den Locator verstellen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein drittes Haus fertig hat, oder es keine Aufträge mehr auf dem Markt gibt. Der Gewinner wird durch die Aufträge und die Größe seiner Gebäude bestimmt, wo der Locator in diesem Moment steht, kann die Punkte noch stark beeinflussen.

Lords

Autor: Rudi Engelhorn
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 50 min.



Grünland und Gebirge tauchen auf und nach und nach entstehen Städte, die die Gegebenheiten des Umlandes nutzen (müssen). Neben Erträgen zeigen die Plättchen im Stadtgebiet nämlich auch Plagen. Durch den Einsatz von Machtkarten werden die Werte der Felder im weiteren Spielverlauf noch verändert. Nach jedem Zug ist durch direktes Anpassen der Zählleiste der Punktestand aller Mitspieler ersichtlich.

„Lords“ ist ein Lege- und Entwicklungsspiel. Die Spieler müssen die aus Grünland, Gebirgen, Flüssen und Seen bestehende Landschaft pro Zug um ein Dreiecksplättchen erweitern. Danach dürfen Sie eine Stadt an den Dreiecksspitzen gründen. Interessanterweise besitzen die Mitspieler auch Städte der Gegner. Diese sind natürlich an einer möglichst unvorteilhaften Stelle zu platzieren. Die gelegten Felder bilden nach und nach Sechsecke. Ist ein solches komplett, darf der sich am Zug befindliche Spieler eine seiner Machtkarten ausspielen.

Sie berechtigen zum Einsatz von Machtkarten, die einzelnen Feldern Bonus- und/oder Malus-Punkte bringen. Da die erreichten Punkte nach jedem Zug direkt auf der Zählleiste abgetragen werden, ist jederzeit ersichtlich wer führt und mit welchem Abstand zu seinen Gegnern. Wer nach dem Legen des letzten Landschaftsplättchens noch Machtkarten ausspielen will, zahlt Strafpunkte und danach endet das Spiel.

Mare Turistica

Autor: Hanno und Wilfried Kuhn
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 40-60 min.



Bei diesem Kartenspiel, versuchen die Spieler Schiffe zu erstellen, diese mit Passagieren zu besetzen und daraus die besten Gewinne zu ziehen. Die Karten werden dabei mit ihren Vorder- und Rückseiten unterschiedlich genutzt, also achtet darauf, was ihr damit tut und achtet auf den Sturm!

In Mare Turistica erwerbt ihr Schiffe, besetzt diese mit Passagieren und versucht dadurch die meisten Profite zu erzielen. Welche der fünf Aktionen ihr ausführt ist euch überlassen, ihr könnt Schiffe bauen und versteigern, wofür ihr eure Handkarten braucht. Neue Gäste anfordern, was eure Handkarten auffüllt. Um mehr Profit zu machen, könnt ihr eure Gäste unterbringen, sowie Gäste abkassieren, oder ein Schiff verkaufen. Aber ihr habt nur zwei dieser Aktionen pro Runde möglich, also achtet genau darauf was ihr tut. Zu Anfang eurer Züge kommen Karten in eine Auslage, diese ist im Spiel Variabel und von dort können auch wieder Passagiere aufgenommen werden, doch ist diese Auslage mal voll, so zieht ein Sturm auf, der Schiffe aller Spieler beschädigen, und dadurch zu drastischen Einkommens Einbußen führen kann. Sind alle Karten aufgebraucht, könnt ihr euch noch für eine von drei Endwertungen entscheiden, welche euch am meisten einbringt, das wird zu eurem bisherigen Profit addiert und wer dann das Meiste verdient hat, ist der Sieger des Spieles.

Michelsberg

Autor: Michael Labusch
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-5
Altersangabe: 12+
Spieldauer: 120-150 min.



Bei diesem Aufbauspiel beginnen die Spieler mit einem einfachen Bauernhof, durch dessen Erzeugnisse und Einkommen sie immer weitere Gebäude bauen. Mit einer gewitzten Mechanik müssen die Spieler sich dabei ihre Aktionen ermöglichen. Die neuen Gebäude ermöglichen den Bau von besseren Gebäuden und wer nach zwanzig Runden durch seine Gebäude die meisten Prestigepunkte gewonnen hat, oder vorher vier Prestigebauten gebaut hat, ist der Sieger.

Bei diesem Strategischen Aufbauspiel versuchen die Spieler immer bessere Gebäude zu bauen, die ihnen mehr Prestigepunkte und Waren für weitere Gebäude liefern.

Zu Beginn einer Runde gibt es ein Ereignis, das alle Spieler diese Runde beeinflusst, positiv sowie negativ. Reihum sind die Spieler dann dran ihre Aktionen auszuführen. Dabei muss der aktive Spieler entscheiden welche Aktionen er gerne machen möchte, und welche Aktionen er dadurch anderen Mitspielern ermöglicht. Die Aktionsmöglichkeiten sind dabei in einem Rundweg angeordnet, auf dem der Aktive Spieler seine Aktionssteine unterbringt, aber auch Aktionssteine anderer Mitspieler unterbringen muss, wodurch die anderen Spieler dann ebenfalls ihre Aktionen machen können. Mit diese Aktionen kann man sich unter anderem weitere Arbeiter besorgen, Gebäude produzieren lassen und neue Gebäude kaufen. Jeder Spieler ist einmal aktiver Spieler, erst dann ist eine Runde um und ein neues Ereignis läutet die nächste Runde ein. Es wird solange gespielt, bis entweder alle Runden um sind, oder alle Prestigebauten verbaut sind, dann ist derjenige Sieger der die meisten Punkte hat, oder es ist Sieger, wer als erstes vier Prestigebauten erbaut hat.

NISSE

Autor: Brett L. Holbrook
Land: USA
Spieleranzahl: 3-5
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 90 min.



Fjösnisse wird in Skandinavien ein Gnom genannt, der als guter Geist auf einem Bauernhof im Stillen bei der täglichen Arbeit hilft und den Hof vor Unheil schützt, solange der Bauer ihn dafür mit Haferbrei und Butter versorgt. Bekommt er keinen Brei, rächt er sich dafür beim Bauern.

Im Spiel NISSE verrichten die Spieler Aufgaben der Gnome. Im Ablauf der Jahreszeiten sind ganz unterschiedliche Arbeiten zu tun. Die Spieler wählen verdeckt aus, wo sie auf dem Hof arbeiten wollen (Zaun, Obstgarten, Werkstatt, Feld, Scheune, etc.) und setzen dann dort ihre Gnom Plättchen auf Aufgabenfelder, wobei manche Setzfelder Vorteile gewähren oder andere den Einsatz von Gnomen mit bestimmten Fähigkeiten verlangen. Nicht zu jeder Jahreszeit kann jede Arbeit getan werden. Im Winter wird nicht auf dem Feld gearbeitet, im Sommer nicht am Schreibtisch, usw. Punkte erzielt man durch geschicktes Einsetzen seiner Gnome. Die kommenden Jahreszeiten und deren Anforderungen müssen dabei rechtzeitig eingeplant werden, um erfolgreich zu sein. Mit dem Einkommen einer Runde können Geschenke für Weihnachten oder Gnome mit Spezialfähigkeiten erworben werden. Das Spiel endet, wenn das Jahr Weihnachten erreicht. Mit dem letzten Einkommen können weitere Geschenke beschafft werden. Es gewinnt, wer am meisten Weihnachtsgeschenke für die Familie des Bauern ansammeln konnte.

Die dicht und subtil vernetzten Aktionsmöglichkeiten in diesem Workerplacementspiel schaffen es, dem Genre wieder einmal ganz neue Aspekte abzugewinnen. Der Spannungsbogen des Spiels und seine fein ineinander greifenden Mechanismen haben die Jury besonders überzeugen können.

ROMA Kampf um die Überreste Roms

Autor: Steffen Brückner
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: 8+
Spieldauer: 45-60 min.



Rom – Zentrum der zivilisierten Welt und der Demokratie. Jedenfalls damals, in der Antike. Zu dieser Zeit war Rom schon Stätte zahlloser öffentlicher Veranstaltungen und Treffen, bei denen Menschen zusammenkamen, um Aufführungen etwa im Circus Maximus, im Kolosseum oder im Odeon zu sehen. Ganz wie heute fiel dabei auch damals schon Müll aller Art an. In "ROMA" organisieren die Spieler die Entsorgung des Mülls, indem sie Müllsammelkarten ausspielen, um die Entsorgungsanforderungen einer Auslage von Veranstaltungsorten zu erfüllen.

Zentraler Mechanismus des Kartenspiels ist dabei das Anheuern und Ausspielen von Müllsammelkarten. Jede dieser Karten kann bestimmte Müllsorten entsorgen und so dazu beitragen, mehr oder weniger lukrative Auftragskarten mit bestimmten Entsorgungsanforderungen zu erfüllen. Diese Auftragskarten verschaffen die nötigen Siegpunkte. Sonderfähigkeiten bestimmter Müllsammelkarten helfen dabei, die Erträge zu erhöhen oder besonders effektiv zu reinigen. So kann auch eine Auslage exklusiver eigener Aufträge aufgebaut werden, auf die die Mitspieler keinen Zugriff haben. Das Spiel endet, wenn alle Aufträge erfüllt sind. In den Testrunden hat ROMA durch den leicht zugänglichen, aber dennoch spannenden Mechanismus überzeugt.

Rothenberg

Autor: Phil Walker-Harding
Land: Australien
Spieleranzahl: 2-4
Altersangabe: 8+
Spieldauer: 30 min.



Durch Ablegen von Plättchen erhalten die Spieler Waren und beeinflussen gleichzeitig die Verkaufsmärkte. Durch die Wahl des optimalen Verkaufszeitpunktes versuchen sie die meisten Punkte zu erhalten.

Das Spielbrett besteht aus 5 x 5 Feldern. Auf ihnen sind Waren und Märkte abgebildet. Diese befinden sich auch in verschiedenen Kombinationen auf den Ablageplättchen, von denen jeder Spieler zwei besitzt.

Der Zugspieler legt eine seiner Ablageplättchen auf dem Spielplan ab. Verdeckt er dabei Waren- oder Steinplättchen, erhält er diese in Form von Steinen ausbezahlt. Anstatt des Ablegens kann er auch seine Warensteine verkaufen. Dabei muss er alle Waren, die sich in seinem Besitz befindet, veräußern. Der erzielte Punktwert der einzelnen Waren setzt sich aus der Multiplikation der Warensteine mit den offenen Marktplättchen zusammen. Die Punkte werden sofort auf der Zählleiste abgetragen.

Sobald das letzte Ablageplättchen gezogen wird ist das Spiel beendet und es werden alle noch vorhandenen Waren verkauft.

Steam Noir: Revolution

Autor: Daniel Danzer
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-5
Altersangabe: 12+
Spieldauer: 45 min.



„Steam Noir: Revolution“ ist ein originelles Kartenspiel, bei dem verschiedene Fraktionen (zum Beispiel Dampfroboter, der kalendarische Orden oder Studenten) bei ihren umstürzlerischen Bestrebungen gegen die herrschende Obrigkeit unterstützt werden sollen. Jeder Spieler will dabei einer anderen Fraktionen geheim zum Sieg verhelfen - und kennt natürlich nur seine eigene. Im Spielverlauf werden gleichzeitig Karten ausgespielt, um Punkte zu sammeln. Dies geschieht durch gezielte Unterstützung oder Schwächung von Fraktionen.

Das Spielziel ist auf raffinierte Weise zweigeteilt: man kann versuchen, die eigene Fraktion nach vorn zu bringen, ohne dabei allzu sehr aufzufallen. Andererseits kann man aber auch die Obrigkeit dabei unterstützen, die Oberhand zu behalten. Sollte das gelingen, gewinnt die schwächste Fraktion der Umstürzler.

Dabei sind Bluffs, Tricks, Fehlinformationen und geheime oder offene Absprachen nicht nur möglich, sondern sogar explizit vorgesehen. Das Spiel hat also Brisanz und Ärger Potenzial. Und es lädt wegen seiner Kürze von etwa 45 Minuten zu einer schnellen Revanche ein. Der Jury gefiel gut, wie „Steam Noir: Revolution“ ein bekanntes Spielprinzip durch originelle neue Zutaten aufgefrischt hat und ihm so viele neue Facetten abgewinnen kann.

Yunnan

Autor: Aaron Haag
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-5
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 60-75 min.



Die Spieler verbessern die Eigenschaften ihrer Händler und bauen gleichzeitig ihr Händlernetz aus um möglichst viele Siegpunkte zu erlangen.

Im Laufe des Spieles verbessern die Spieler die Eigenschaften ihrer Händler und bauen ihr Händlernetz aus. So kann Tee in weiter entfernte Provinzen transportiert werden. Durch den Bau von Bergstraßen und Handelsposten können die Transportkosten dauerhaft gesenkt werden. Je mehr Einfluss die Händler haben, umso besser sind sie vor der Konkurrenz und der Willkür des Provinzkommissars geschützt. Allerdings können fremde Händler auch vertrieben werden.

Es gewinnt der Spieler, der durch ein ertragsstarkes und fortschrittliches Handelsimperium die meisten Siegpunkte erwirtschaftet hat.

Spiele der Empfehlungsliste 2013

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Die Edelsteine des Tadsch Mahal

Autor: Damian Maschek
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-5
Altersangabe: 12+
Spieldauer: 90-150 Minuten



Die Spieler sind Edelsteinschleifer und sollen das Tadsch Mahal des Großmoguls mit Edelsteinen verzieren. Über Karawanen erhalten sie dabei die Rohstoffe, veredeln diese in der Stadt und bringen sie am Tadsch Mahal an.

Jeder Spieler besitzt ein Kontor. In welchem er Halbedelsteine oder geschliffene Edelsteine lagern kann. Das Kontor Gebäude der Spieler befindet sich auf dem Spielplan der Stadt Agra. Die Stadt besteht aus 6 Stadtvierteln, die durch Straßen untereinander getrennt sind.

Es werden 6 Quartale gespielt bevor der Großmogul die Arbeit der Spieler bewerten möchte. Jedes Quartal läuft nach demselben Plan ab. Nachdem die Karawane die Stadt erreicht und das Ereignis des jeweiligen Quartals ausgeführt wurde, treten die Arbeiter der Spieler in Aktion.

Die Spieler besitzen Arbeiter. Diese bewegen sich vom Kontor aus durch die Stadt. Jeder Arbeiter kann innerhalb eines Gebäudeviertels jedes Gebäude kostenlos betreten. Das Verlassen des Viertels und die Nutzung der Straßen in Agra kosten die Spieler Aktionspunkte innerhalb der Runde.

Sobald ein Arbeiter ein Gebäude benutzt, legt sich der Arbeiter schlafen. Zusätzlich ändert sich die Produktivität des Gebäudes. Entweder produziert es nun mehr, oder bleibt auf demselben Niveau.

Sobald ein Spieler passt, läutet er damit das Ende der Runde ein. Den Spielern steht es frei, weitere Arbeiter zu bewegen, allerdings müssen sie nun dafür teuer bezahlen.

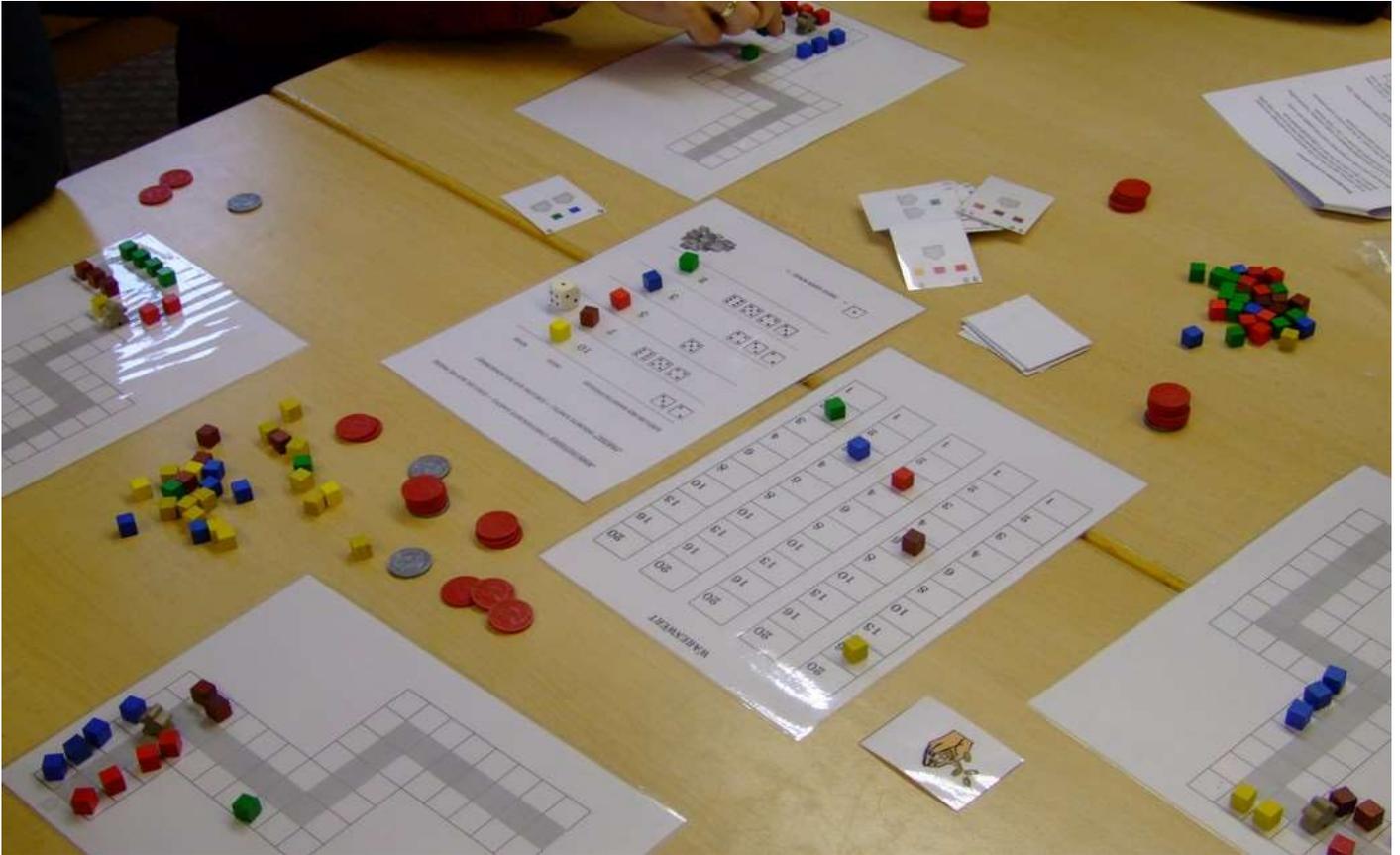
Am Ende der Runde werden die schlafenden Arbeiter in die Nähe der Straßen von Agra gelegt. Die Spieler können ihre Arbeiter in der nächsten Runde aufwecken und durch die Straßen Agras senden. Dieses kostet die Spieler Aktionen. Durch das einläuten des Rundenende kann dieses „Aufwecken“ teuer erkaufte sein und der Spieler hatte keine Möglichkeit seine aufgeweckten Arbeiter zu nutzen.

Die Anbringung der Edelsteine am Tadsch Mahal wird ebenfalls durch die Nutzung von Gebäuden in Agra ermöglicht. Hier kann es mitunter zu regelrechten Staus kommen, sobald mehrere Spieler diese wenigen Gebäude gleichzeitig nutzen wollen.

In der Endwertung liefert das Tadsch Mahal sowohl für abgeschlossene Bauelemente, als auch für Spielermehrheiten Siegpunkte.

Die Märkte von Assuan

Autor: Thomas Odenhoven
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-4
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 30-45 min.

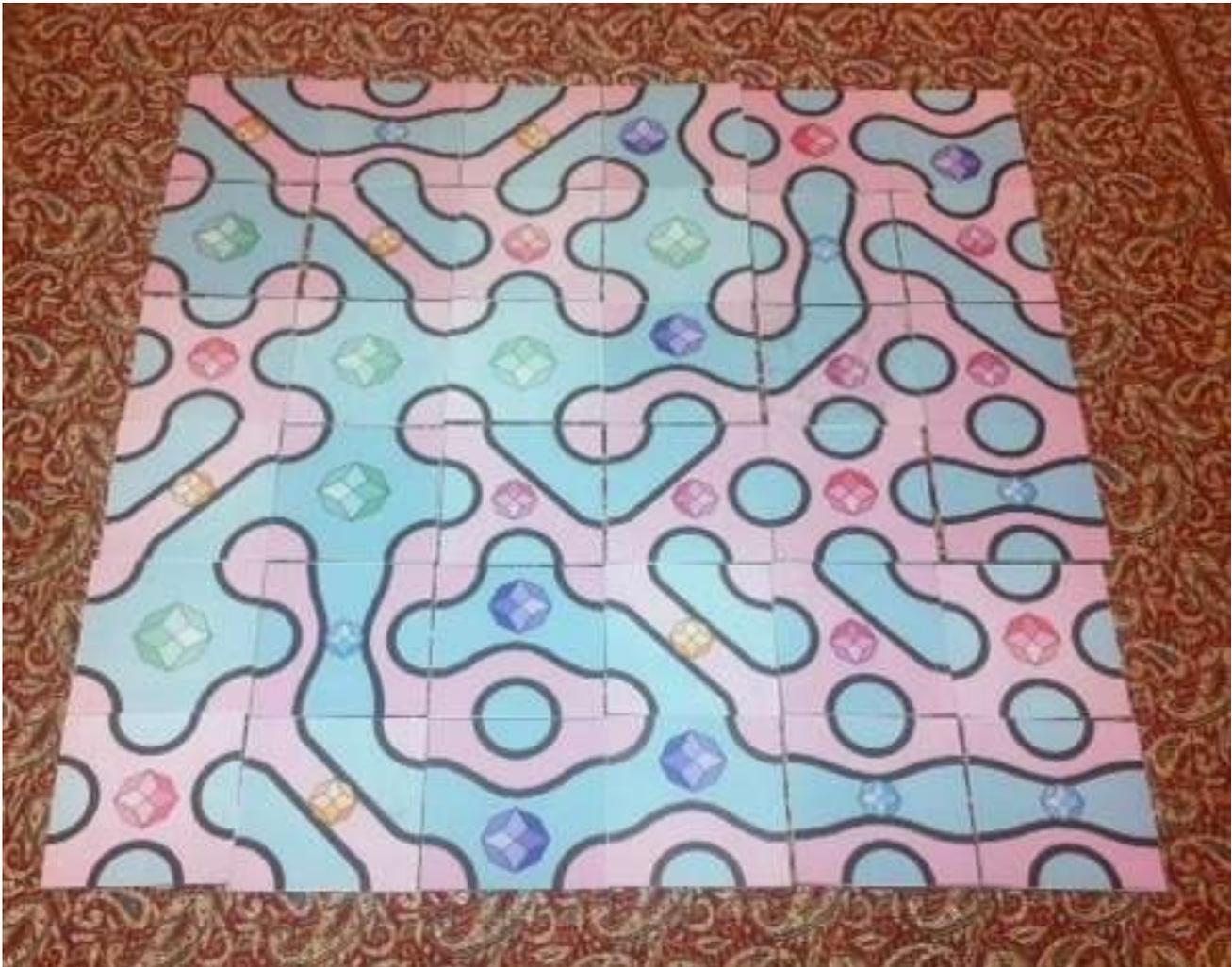


Jeder Spieler betreibt eine eigene Marktgasse, in der er Waren feilbietet. Gleiche Waren sollten möglichst zusammen platziert werden. Mit Hilfe von Karten werden Preise, Angebot und Kundenströme verändert. Außerdem kann man mit der richtigen Auslage einen von zwei lukrativen Posten übernehmen um das Marktgeschehen zu beeinflussen.

Fünf verschiedene Waren können in den Märkten von Assuan an den Mann oder die Frau gebracht werden. Die Spieler übernehmen die Rolle von Kaufleuten, die günstig einkaufen und die Waren in ihrer eigenen Marktgasse rechts und links an Ständen anbieten. Jeder Stand bietet immer nur eine Warensorte an, deshalb sollte schon beim Aufbau darauf geachtet werden, wie viele Waren wo angeboten werden sollen. Mit Hilfe von Karten, die sowohl die Anzahl und Art von einzukaufenden Gütern anzeigen, als auch die Schrittweite der Kunden angeben und deren Nummern die Zugreihenfolge bestimmen, wird das Spiel vorangetrieben. Wer später am Zug ist, kann ggf. „Marktaufseher“ oder „Präfekt“ werden. Diese beiden Rollen ermöglichen es Einkaufs- und Verkaufspreise zu manipulieren. Die Geldsumme für alle bleibt während des ganzen Spieles gleich. Nur die jeweiligen Besitzer der Geldstücke wechseln. Verkauft werden die Waren übrigens nicht, sondern ihr Wert wird am Ende des Spieles, abhängig auch vom Fortschritt der Kunden, einfach zusammengerechnet.

OPAL

Autor: Stephan Herminghau
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2
Altersangabe: 8+
Spieldauer: 5 min.



Sechs mal sechs Karten werden abwechselnd und nacheinander so ausgelegt, dass die auf ihnen abgebildeten Muster „Gänge“ in zwei Farben bilden. In diesen Gängen liegen Edelsteine. Auf wessen Grundlinienseite am Schluss mehr Ausgänge enden, erhält alle Pretiosen eines Ganges und wer die größte Gesamtmenge hat, gewinnt das Spiel.

36 Karten werden abwechselnd und nacheinander so ausgelegt, dass die auf ihnen abgebildeten Muster „Gänge“ in zwei Farben bilden. Dabei darf das Spielfeld die Ausmaße eines Quadrats der Kantenlänge sechs nicht überschreiten. In den o.g. Gängen liegen Edelsteine. Auf wessen Grundlinienseite am Schluss einer Partie mehr Ausgänge eines Gangsystems enden, erhält alle Edelsteine dieses Gangsystems und wer dann die meisten Edelsteine besitzt, gewinnt das Spiel.

Trawler

Autor: Aaron Haag
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 3-4
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 60-75 min.



Schiff Ahoi! Mit voller Kraft geht es in die Fischgründe um den wertvollsten Fang nach Hause zu bringen. Dabei immer einen Blick aufs Wetter gerichtet um nicht vom Sturm überrascht zu werden. Gut ausgebaute Schiffe ermöglichen es den Schiffsführern neue Fanggebiete zu erschließen oder dem widrigen Wetter zu trotzen.

Drei bis vier Kapitäne wetteifern bei „Trawler“ um die wertvollste Menge an gefangenem Fisch. Da es drei verschiedene Fischarten gibt, die gefangen werden können, diese aber am Markt unterschiedliche Preise erzielen, gilt es jede Runde wieder neu auszuwählen, welche Fanggründe angefahren werden sollen. Lieber weit draußen ungestört fischen oder doch im Wattenmeer nah der Küste und dafür kleinere Boote verwenden? Zusätzliche Ausrüstung macht die Boote z.B. hochseetüchtig oder vom Wetter unabhängig. Letzteres kann sich jede Runde ändern und beeinflusst die Schiffbarkeit der verschiedenen Meereszonen. Gefangener Fisch muss natürlich auch verkauft werden. Man kann sowohl Einzelaufträge annehmen, als auch am Markt verkaufen. Während der Fischmarkt nur Geld einbringt, locken erfüllte Aufträge auch mit Siegpunkten. Da es den Auftraggebern egal ist, wo der Fisch herkommt, kann der Fischmarkt auch als Quelle für fehlende Fische genutzt werden um schnell wieder Platz für neue Aufträge zu haben. Am Ende des Spieles zählen erfüllte Aufträge, Schiffsausbauten und Geld um den Sieger zu ermitteln.

Sonderpreis: „Bestes 2 Personen Spiel“

Die Pagoden von Dra Chen

Autor: Arve Daniel Fühler
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 30-45 min.



Zwei Spieler bauen Pagoden um die Wette. Gemeinsam stehen ihnen nur sechs Baufelder zur Verfügung. Durch den Bau der Etagen erhalten sie entsprechende Boni.

Zum Besuch des Kaisers sollen farbenprächtige hohe Pagoden gebaut werden. Die Spieler repräsentieren dabei die beiden besten Baumeister des Landes Dra Chen.

Jeder Spieler besitzt eine Auslage von fünf Tischkarten und zwei Handkarten. Die Farben der Karten gibt dabei vor, welche Säulenfarbe der Spieler beim Ausspielen der Karte bauen darf.

Pro Zug darf ein Spieler bis zu drei Säulen bauen. Baut ein Spieler die vierte Säule in einer Etage, darf er zusätzlich das Etagenplättchen bauen. Aber Vorsicht, auch hierfür benötigt er die passenden Karten. Mit dem Bau der Etage erhält der jeweilige Spieler auch einen Bonus. Diesen Bonus trägt der Spieler auf seinem Tableau ab. Dabei kann es sich um dauerhafte oder einmalige Boni handeln. Je nach Farbe darf der Spieler nun dauerhaft mehr Karten auf der Hand haben, einmalig weiter an dieser Pagode bauenden, oder andere Vergünstigungen nutzen.

Nach jedem Zug werden die Punkte des Spielers für den Bau der Etagen und Säulen berechnet und sofort abgetragen. Nach dem vierten Etagenplättchen erhält jede Pagode ihrer Spitze. Auch hierfür benötigt der Spieler entsprechend farbige Karten. Durch den Bau der dritten Pagodenspitze endet das Spiel. Eine zusätzliche Endwertung findet nicht statt.

Sonderpreis: „Bestes Abendfüllendes Spiel“

Heinrich IV: Ein König auf Reisen

Autor: Christian Scheibner
Land: Deutschland
Spieleranzahl: 2-5
Altersangabe: 10+
Spieldauer: 30 min. pro Spieler



Die Spieler sind Berater des Königs. Dieser befindet sich auf seiner Reise durch die Pfalz. Durch geschicktes planen der Reiseroute versuchen die Spieler ihren Einfluss im Königreich zu erweitern.

Jeder Spieler besitzt während des Spiels bis zu 8 Ritter. Diese kann er auf sieben verschiedene Aktionsfelder platzieren. Bei Heinrich IV handelt es sich um ein Workerplacementspiel. Wichtig ist, es kann nur einmal auf ein Aktionsfeld gesetzt werden. Manche Aktionsfelder kosten den Spieler eine gewisse Anzahl eingesetzter Ritter. Somit ist ein regelmäßiges rekrutieren neuer Ritter Pflicht.

Das Spiel endet sobald alle Lehen auf dem Spielplan vergeben sind, oder ein Spieler einen gewissen Ruhm erlangt hat. Bis zu diesem Zeitpunkt läuft das Spiel nach derselben Reihenfolge ab. Das Ende bildet dabei jeweils die Überprüfung der Spielende Bedingung.

Für die Aktionen ist es wichtig auf den ersten beiden Plätzen zu liegen. Da nur hier wichtige Boni für die Entwertung gesammelt werden können. Auch ist es wichtig rechtzeitig Rohstoffe für den Bau der Burg zu kaufen. Da ansonsten die Baukosten astronomisch anwachsen. Ebenso erspart man sich durch die Beteiligung am Kreuzzug lästige Strafabgaben. Allerdings kann der Kreuzzug schneller starten als einem lieb ist und man somit nicht teilnimmt.

Heinrich IV beinhaltet wenig zufällige Elemente. Mitunter ist aber das Einbringen der Ritter schwieriger als Gedacht. Denn die jeweiligen Mehrheitsverhältnisse in den Aktionen passen nicht immer zum eigenen Plan.

Die Jury 2013

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

Andre Bronswijk	Spieleredaktion Pegasus
Guido Heinecke	Tric Trac
Matthias Karl	Spieleredaktion Schmidt Spiele
Matthias Wagner	Spieleredaktion AbacusSpiele
Stefan Brück	Spieleredaktion alea / Ravensburger
Stefan Stadler	Spieleredaktion Queen Games
Uwe Mölter	Spieleredaktion Amigo
Victor Schulz	Spieleredaktion Eggertspiele
Walter Scholz	Spieleredaktion Zoch Spiele
Wieland Herold	Jury Spiel des Jahres
Wolfgang Lüdtko	Spieleredaktion Kosmos

