



**SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB**

**DES**

**HIPPODICE SPIELECLUB e.V.**

**2014**

**Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,**

**zum 26sten Mal fand der „Spieleautorenwettbewerb“ statt.  
Dieser Wettbewerb wird jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. durchgeführt.**

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

**Die erste Übersicht umfasst die drei bestplatzierten Spiele der Endrunde und die Spiele, die in die Endrunde gelangt sind.**

**Die zweite Übersicht beinhaltet die Empfehlungsliste der „abendfüllenden Spiele“. Hieraus wird der Sonderpreis in der Kategorie „Bestes Abendfüllendes Spiel“ benannt.**

**Die Adresdaten der Autoren sind ausschließlich der Verlagsmappe beigelegt, sodass bei Interesse Kontakt mit ihnen aufgenommen werden kann.**

**Wir danken den Mitgliedern der Jury für ihre Arbeit und den Testern aus dem Hippodice Spieleclub e.V. für die vielen Testrunden, die sie durchgeführt haben, um die Spiele für die Endrunde zu ermitteln. Ebenso gilt unser Dank dem Spielezentrum der Stadt Herne, 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**

[competition@hippodice.net](mailto:competition@hippodice.net)

[www.hippodice.net](http://www.hippodice.net)

# Die Platzierungen der Endrunde 2014

## **1. Erik der Rote**

Christian Scheibner (DE)

## **2. Bier Barone**

Malte Mertens (DE)

## **3. Valhalla**

Phil Walker-Harding (AU)

### **Die weiteren Teilnehmer der Endrunde**

( in alphabetischer Reihenfolge )

**A.I.Lab Der Wettkampf** - Carsten Lauber (DE)

**Avila** - Yort Watson (US)

**Cocktail-Creator** – Karsten Kopjar (DE)

**Das Haus der Sonne** - Florian Racky, Marc Werner (DE)

**Mainframe** - Daniel Howard (GB)

**Mo-Tse** - Günter Cornett (DE)

**ZING** - Daniel Fehr (CH)

## Sonderpreis 2014 des Hippodice Spieleclub e.V.

**Bestes „Abendfüllendes Spiel,,: Dilluvia Project**

Alexandre Garcia (PT)

### **Empfehlungsliste der abendfüllenden Spiele**

( in alphabetischer Reihenfolge )

**Clockworks** - Marco Garavaglia, Fabio Besuzzi (IT)

**Franchized** - Richard Gibbs (US)

**Kreta** - Martin Windischer (AT)

**Traumwächter** – Rosi und Hans Fröhler (AT)

## AI.Lab - Der Wettkampf

Autor: Carsten Lauber  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 3 - 6  
Altersangabe: 14 +  
Spieldauer: 90 -180 min.



Bei diesem taktischen „Worker-Placement“ und „Ressourcen-Management“ Spiel geht es darum, möglichst effektiv Aufgaben mit begrenzter Energie ausgestatteter Roboter zu bewältigen und somit am Ende die meisten Punkte einzufahren. Während der Runde setzen die Spieler ihre Akkus (6-seitige Würfel) ein, um mit den Robotern verschiedene Stationen in einer Fabrikhalle anzufahren. Dabei hat der schnellste, also der am meisten Energie einsetzt, einen Vorteil. Die Würfel werden nicht gewürfelt, sondern der Spieler lädt sie nach Belieben mit seiner verfügbaren Energie auf. Dieser Einsetzmechanismus der sogenannten Akkus als auch des damit verbundenen Energiehaushaltes ist sehr spannend und baut einen angenehmen Mangeldruck auf.

Durch den Einbau von neuen Schaltkreisen ist sowohl die Sabotage der gegnerischen Roboter als auch die Verbesserung der eigenen Roboter möglich; dazu muss man diese erforschen und die nötigen Ressourcen sammeln. Des Weiteren hat man direkten Einfluss auf Gleichstände, indem am Anfang der Runde ein schnellerer Prozessor eingebaut wird. Dieses schwächt den Spieler aber in seinen Aktionen, da es ebenfalls Energie kostet. Hitze ist eine weitere Komponente, die durch verschiedene Aktionen oder Einbauten entsteht, diese hat negative Auswirkungen auf den Roboter und sollte vermieden werden.

Wertungsphasen gibt es alle 2 Runden zusätzlich zu einer großen Endwertung. Das Spiel bietet verschiedene erkennbare Siegpunktaktiken.



## Avila

Autor: Yort Watson  
Land: USA  
Spieleranzahl: 2 - 5  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: 90 - 120 min.



Die Aufgabe der Spieler ist es, die mittelalterliche spanische Stadt Avila wieder aufzubauen und sie vor Plünderungen durch Abschottung der Stadtbezirke zu schützen. Dabei ist es wichtig im Zeitpunkt der Abschottung eines Stadtbezirkes die meisten und besten Gebäude in diesem Abschnitt zu besitzen, um möglichst viele Siegpunkte zu erzielen. Gleichzeitig dürfen die Spieler auch den Schutz der Stadt nicht aus den Augen verlieren, denn wenn sie zu ehrgeizig ihren eigenen Bauprojekten nachgehen, haben die Plünderer leichtes Spiel und es kommt zu unangenehmen Nebeneffekten.

Der Kernmechanismus des Spiels ist klassisches Worker-Placement. Im Unterschied zu anderen Spielen dieser Art, nutzt Avila vierseitige Würfel als Arbeiter. Je nach Augenzahl eignet sich der Arbeiter für die eine oder die andere Aufgabe besser. Dabei bieten sich folgende Möglichkeiten des Einsatzes: Mauern und Tore bauen, neue Stadtviertel gründen, Gebäude verbessern, Handel treiben und als Stadtwache im Hauptturm.

Ein weiteres interessantes Merkmal ist, dass sich das Spielbrett größtenteils modular zusammensetzt. So erschaffen die Spieler bei jedem Spiel eine neue, einzigartige und interessante, mittelalterliche Stadt mit Mauern, Toren und Gebäuden.



## Bier Barone

Autor: Malte Mertens  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 3 - 4  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: 90 -120 min



In diesem Kartenauslegespiel beginnen 3 - 4 Spieler als aufstrebende Bierbarone damit Brauereien zu errichten, um vorzugsweise eigene Kneipen und Wirtshäuser zu beliefern. Dabei können erfüllte Bauwerkkarten entweder als Einkommen oder als Siegpunkte dienen. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, entscheidet sich, wer das meiste Geschick im Biergeschäft bewiesen hat.

Als Bierbarone bauen die Spieler Produktionsgebäude und Wirtschaften, die eine Menge Rohstoffe benötigen. Dabei zeigen die Handkartentrückseiten der Mitspieler die verfügbare Menge an Holz, Steine und Privilegien an. Doch baut ein Spieler zu schnell starke Gebäude fällt er in der Spielerreihenfolge zurück und hat dadurch weniger Rohstoffe zur Verfügung.

Lieferverträge sichern den Spielern dauerhafte Rohstoffe und Brau- und Krugrechte sorgen für extra Siegpunkte. Sowohl durch Tavernen angezogene Arbeitskräfte als auch starke Privilegien helfen den Spielern ihre Ziele schneller zu erreichen.

In jeder Runde spielen die Spieler 2 Karten aus oder passen. Dabei kann das Passen den Spielern Möglichkeiten bieten voranzukommen und ist somit keine verschenkte Aktion.



## Clockworks

Autoren: Marco Garavaglia, Fabio Besuzzi  
Land: Italien  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: 12 +  
Spieldauer: 120 -150 min.



Bei Clockworks handelt es sich um ein klassisches Workerplacement . Die Spieler platzieren ihre Roboter auf einen Schrottplatz, um dort verschiedenste Dinge zu sammeln. Sind alle Roboter gesetzt, so wird jeder im Uhrzeigersinn des Spielplanes abgearbeitet. Dabei können die Roboter immer zwei Aktionen machen, die es ermöglichen bessere Teile zu bauen, ihre Roboter zu verbessern oder Punkte aus gesammelten und umgebauten Teilen zu gewinnen. Sind alle Roboter abgehandelt, werden noch Extras verteilt und eine neue Runde beginnt. Nach festen 10 Runden ist derjenige Sieger, der mit seinen Robotern die meisten Siegpunkte erwirtschaftet hat.



## Cocktail Creator

Autor: Karsten Kopjar  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2 - 5  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: ca. 90 min.



Bei Cocktail Creator lernt man in der sogenannten Academy Cocktails zu mixen. Im Shop sind hierfür die passenden Zutaten zu erwerben, mit denen die Cocktails gemixt werden können, um sie später an der Bar zu verkaufen. Das Spiel geht über 10 relativ schnelle Runden.

Durch Prioritätskarten legen die Spieler zu Beginn jeder Runde fest, welche Gewichtung den verschiedenen Stationen gegeben wird. Es gibt drei Stationen, die nacheinander abgearbeitet werden. Der Spieler mit der jeweils höchsten Priorität dort darf als erster aus Rezepten und Aktionenkarten auswählen, im Shop mehr und günstiger einkaufen oder in der Bar zuerst die Gäste bedienen und hochwertigere Drinks mischen. Es ist wichtig, möglichst eine vielfältige Rezeptsammlung und auch die passenden Zutaten für eine Bestellung in der Bar zu haben. Es gibt zwei weitere Elemente, die interessant sind. Dies sind zum einen Aktionskarten, die ständige Boni oder andere Aktionen geben können, zum anderen das Panschen von Drinks, in der Hoffnung die Gäste mögen diese.

Am Ende des Spiels können die Barkeeper noch ihre restlichen Zutaten im Ausverkauf verarbeiten und es gibt eine Abschlusswertung.



## Dilluvia Project

Autor: Alexandre Garcia  
Land: Portugal  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: 14 +  
Spieldauer: 180 - 210 min



Bei dem Spiel „Dilluvia Project“ bauen die Spieler zwar gemeinsam an einer futuristischen Unterwasserstadt, jedoch versucht jeder sein Prestige zu mehren, um möglichst viel Bevölkerung in seine Stadtteile zu locken, was zum Spielsieg führt. Dabei muss der Spieler ein ausgewogenes Maß an Masse und Klasse für seine Bauvorhaben finden.

Das Spiel verläuft über 7 Runden und jede Spielrunde ist in vier Spielphasen unterteilt:

Ereignisphase - Marktphase - Aktionsphase - Einkommensphase.

Zu Beginn jeder Runde taucht ein Ereignis des zu Spielbeginn zusammengestellten Ereignisstapels auf, was alle Spieler betrifft. In der Marktphase kaufen die Spieler Soforthilfen, temporäre Vorteile und Wertungsbedingungen. Die Kosten für Begehrlichkeiten steigen nicht nur mit der Menge, sondern auch mit der Entfernung zum Objekt der Begierde. Die Aktionsphase ist das Herzstück des Spiels. Zu Spielbeginn startet man mit sechs Aktionen. Diese Anzahl ist im Spielverlauf auf bis zu neun ausdehnbar.

Die Einkommensphase kann von den Spielern parallel abgewickelt werden. Gemäß seinem Tableau erhält jeder Spieler Geld, Bauressourcen und Prestige, möglicherweise zieht auch neue Bevölkerung ein.

Dilluvia Project hat einen strukturierten Spielablauf, was für schnellen Spieleinstieg sorgt. Trotz seiner Longplayer Eigenschaft hat es einen hohen Spannungsbogen und wirkt wohl auch deshalb nicht langatmig, weil die Wartezeit zwischen den Aktionen kurz ist. Das mit einem futuristischen Thema angehauchte Spiel bedient sich bekannter Spielmechaniken wie Ressourcenbeschaffung, Aktions-Management und Worker-Placement, die hier gut miteinander verzahnt zusammenwirken.



## Erik der Rote

Autor: Christian Scheibner  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2 - 5  
Altersangabe: 12 +  
Spieldauer: 90 - 120 min.



Erik der Rote ist ein mit Hilfe von Karten gesteuertes Workerplacement-Spiel. Der doppelseitig nutzbare Spielplan ist für jede Spielerzahl ausbalanciert. Die 300-jährige Geschichte der Wikingerzeit zwischen 800 bis 1100 n. Chr. bildet den thematischen Rahmen, auf welchen sich das Spiel bezieht. Besiedeln, Handeln und Plündern stehen im Mittelpunkt des Spielgeschehens.

Dabei stehen jedem Spieler während einer Runde fünf Aktionen zur Verfügung. Diese Aktionen müssen allerdings nach bestimmten Einsetzregeln durchgeführt werden. Wie erfolgreich diese Aktionen sind, richtet sich nach den eigenen Handkarten, die die Aktionen modifizieren und unterstützen. Es gibt viele Möglichkeiten Siegpunkte zu erreichen, gleichzeitig auch Gelegenheiten die Siegpunktgenerierung der Mitspieler zu beeinflussen. Dies wird durch das Einsetzen der Spielfiguren auf einem gemeinsamen Aktionstableau sowie auf einem gemeinsamen Spielplan gesteuert, wo es zu Behinderungen und Mehrheitsverschiebungen kommt.

Einige wenige Zufallselemente, veränderbare Start- und Rundenbedingungen, einen teilweise variablen Spielaufbau sowie auch Möglichkeit für die Spieler eine der unterschiedlichen Endbedingungen auszulösen, geben dem Spiel einen sehr hohen Wiederspielreiz.



## Franchized

Autor: Richard Gibbs  
Land: USA  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: 12 +  
Spieldauer: 150 - 180 min.



Die Spieler versuchen ihre Unternehmen in einer Stadt am besten zu etablieren. Dazu kaufen sie Bauberechtigungen und Gebäudepläne, um ihre Ketten möglichst gewinnbringend in der Stadt aufzubauen. Sobald die Baupläne nicht mehr aufgefüllt werden können, steht der Sieger fest.

Franchized ist ein Ressourcenmanagementspiel, bei dem die vier verschiedenen Rohstoffe ausgewürfelt werden. Mit den Rohstoffen werden zum einen Baupläne erworben und Gebäude gebaut, zum anderen die Würfel verbessert (z. B.: einen W6 gegen einen W8 tauschen) und in einen Entwicklungsbaum investiert, der den Spielern zusätzliche Möglichkeiten bietet.

Jede dieser Aktionen braucht vorrangig eine Rohstoffart. Zusätzlich kann der aktive Spieler mit den anderen Mitspielern frei handeln. Am Ende seines Zuges erhält er noch eine Rohstoffkarte, die er für zusätzliche Rohstoffe im Spielverlauf einlösen kann. Durch das Sammeln der Karten erhält der Spieler deutlich höhere Rohstoffmengen.



## Das Haus der Sonne

Autoren: Florian Racky, Marc Werner  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: ca. 60 min.



In diesem spannenden taktischen 2-Personenspiel verkörpern die Spieler Schamanen auf der hawaiianischen Vulkaninsel „Haleakalā“ (Haus der Sonne) und bauen zu Ehren der Götter Statuen. Je näher die Statuen am Vulkankrater gebaut werden, umso mehr Siegpunkte werden hiermit erreicht, aber umso leichter werden die Statuen bei einem Vulkanausbruch auch wieder zerstört. Während des Spiels bricht der Vulkan zweimal aus und anschließend wird gewertet.

Das Kernstück des Spiels sind die jeweils fünf Zahlenkarten und ein Fischerboot, das um die Insel herum fährt. Mit diesen Zahlenkarten können die Spieler das Fischerboot um die Insel oder ihren Schamanen auf dem Vulkan weiter bewegen, zusätzlich ermöglichen geschickt platzierte Karten das Einsammeln von verschiedenen „Fischerboot-Karten“. Wenn das Fischerboot sich bewegt, bekommt der Spieler, der am Zielfeld den höchsten Gesamtwert an Zahlenkarten hat, eine der anliegenden „Fischerboot-Karten“. Der andere Spieler erhält die zweite Karte, wenn er diese nutzen kann und dort ebenfalls eine Zahlenkarte angelegt hatte. Diese Karten ermöglichen dann das Bauen von Statuen, das Kaufen von Bonuskarten, das Steuern der Lava oder sie geben Siegpunkte bei den Wertungen.



## Kreta

Autor: Martin Windischer  
Land: Österreich  
Spieleranzahl: 2 - 5  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: 90 - 120 min



Kreta ist ein Aufbaustrategiespiel bei dem das Managen der eigenen Ressourcensteine im Vordergrund steht. Diese sind limitiert und einmal eingesetzt, bleiben sie dort bis zum Ende des Spiels. So muss man sie sowohl geschickt zur Beschaffung von Geld, Einfluss und Prestige etc. als auch zum Punkte bringenden Bau von Außenposten einsetzen.

Das alles hört sich kompliziert an, ist es aber nicht. Der Rundenablauf ist stets der gleiche, gliedert er sich doch immer in die vier selben Spielphasen. Dabei bedienen sich die beiden ersten Phasen unterschiedlicher Spielmechanismen. Während sich in Phase 1 die Spieler mit ihren dort eingesetzten Ressourcen in Versteigerungen messen, versuchen die Spieler in Phase 2 durch geschicktes Worker-Placement mit ihren hier anwesenden Ressourcen die besten Optionen zu erhaschen.

Ist man im Besitz von Prestigekarten, so kann man in Phase 3 durch den Bau von Außenposten mit den eigenen Ressourcensteinen Siegpunkte erwerben. In der Phase 4 erhalten die Spieler Einkünfte in Form von Geld und Siegpunkten. Und schon beginnt eine neue Spielrunde.



## Mainframe

Autor: Daniel Howard  
Land: Großbritannien  
Spieleranzahl: 2  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: ca. 90 min.



Mainframe versetzt zwei Spieler in die Zukunft, wo sie als rivalisierende Hacker so viele Daten wie möglich aus dem Supercomputer Mainframe stehlen. Jede Runde generiert der Mainframe Codes, die von den Hackern geknackt werden müssen, um die verschiedenen Sektoren zu kontrollieren. Diese bringen den Spielern die begehrten Daten ein oder sind notwendig, um andere Softwareattacken ausführen zu können. Derjenige, der die meisten Daten aus dem System herunterladen konnte, bevor es sich selbst abschaltet, gewinnt.

In diesem abstrakten Mehrheitenspiel werden durch 8 Würfel die verfügbaren Aktionen für eine Runde ausgewürfelt, wobei ein Würfel einen Gegenschlag des Systems mit sich bringt. Mit Energie, die man mit dem Einsetzen der Würfel und in der Wertung jeder Runde erhalten kann, bewegen die Spieler ihre Einheiten auf dem Spielertableau um

- ihre CPUs zu verbessern und so besser geschützt zu sein
- ihre Einheiten auf den Hauptspielplan (dem Mainframe) hochzuladen
- zusätzliche Programme zu starten, die weitere Aktionen ermöglichen oder den Spieler Softwarekarten ziehen lassen

Am Ende einer Runde werden Mehrheiten in den einzelnen Sektoren gewertet und entsprechend Datenpunkte und Energie verteilt. Auf einer Datenleiste befindet sich ein Stein am Anfang in der Mitte. Für jeden Punkt, den ein Spieler erringt, bewegt sich der Stein in seine Richtung. Sollte der Stein nach einer Runde am Ende einer Seite ankommen sein, hat derjenige Spieler sofort gewonnen, sonst entscheidet sich der Sieg nach der sechsten Runde.



## Mo-Tse

Autor: Günter Cornett  
Land: Deutschland  
Spieleranzahl: 2  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: ca. 30 min



Mo-Tse ist ein kurzweiliges 2-Personen Strategiespiel, welches einen hohen Wiederspielreiz besitzt. Der Spagat zwischen dem Genre abstraktes und thematisches Spiel ist hier gut gelungen. Durch geschicktes Taktieren versuchen die Spieler Gebiete zu kontrollieren. Dies gelingt einerseits durch Mehrheiten andererseits durch Ranghoheit oder militärische Stärke. Entscheidend dabei ist die vorherrschende Ideologie des Gebietes.

Lobenswert ist die verständliche Regel in Kombination mit einem Beiblatt, das dem interessierten Spieler weitere Informationen (der hier Pate stehenden Philosophien) an die Hand gibt.



## Traumwächter

Autoren: Rosi und Hans Fröhler

Land: Österreich

Spieleranzahl: 1 - 4

Altersangabe: 10 +

Spieldauer: ca. 90 min.



Traumwächter steht in der Tradition der guten, alten Fantasy-Rollenspiele. Es geht darum, kooperativ Aufgaben zu lösen oder schaurige Kreaturen zu besiegen. Die Spieler halten drei Tage und drei Nächte lang Wache, was sechs Spielrunden entspricht.

Bewachung wird nötig in der Stadt „Schlummerhain“, da es den bösen Kreaturen dort gelungen ist, die Kinder in ihren Träumen zu tyrannisieren. Für die Wache darf sich die Spielergruppe von dem zusammengelegten Geld der Dörfler nach und nach Ausrüstung kaufen. Gelingt der Gruppe der Sieg nicht, verfällt sie selber dem Wahnsinn.



## Valhalla

Autor: Phil Walker-Harding  
Land: Australien  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: ca. 90 min.



Die Spieler helfen den nordischen Göttern, die mythische Stadt „Valhalla“ in den Wolken zu bauen. Sie setzen Arbeiter in die Stadt um Regen, Hagel, Schnee und Blitze zu erzeugen. Diese Elemente werden verwendet, um die großen Türme von Valhalla zu bauen. Nur wer seine Türme gleichmäßig baut, wird letztendlich das Spiel gewinnen.

In jeder Runde setzen die Spieler reihum je einen Arbeiter auf die Wolkenteile der Stadt. Dabei darf auf jedem Wolkenteil nur ein Arbeiter in einer Runde platziert werden. Am Ende einer Runde wird die Stadt gewertet. Wolkenteile gleichen Typs bilden eine Region. Wer die meisten Arbeiter in einer Region besitzt, erhält die Ressourcen dieser Region.

Ein besonderes Privileg besitzt der Startspieler. So kann er Wolkenteile verschieben oder vertauschen, wodurch sich die Größe und Lage der verschiedenen Regionen und die damit verbundenen Mehrheiten ändern. Das wiederum wirkt sich für die Spieler auf das Sammeln der Ressourcen aus. Am Ende einer Runde wandert der Startspieler zum nächsten Spieler, sodass jeder während einer Partie gleich häufig Startspieler ist.

Ein weiteres taktisches Element stellen Bonusplättchen dar. Sie werden immer zu Beginn einer Runde auf unbenutzte Wolkenteile gelegt, um dessen Lukrativität zu erhöhen. Mit ihrer Hilfe ist der Spieler in der Lage zusätzliche Aktionen durchzuführen. Trotz seiner einfachen Regeln besitzt es interessante taktische Finesse.



## ZING

Autor: Daniel Fehr  
Land: Schweiz  
Spieleranzahl: 2 - 4  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: 30 - 60 min



Bei dem Spiel „ZING“ handelt es sich um ein taktisches Legespiel. Die Spieler legen dabei Reihum eine Karte an, die vier Symbole in unterschiedlichster Form und Farbe zeigt. Abhängig davon wie passend diese Karte gelegt wird, bekommt der Spieler direkt seine Punkte gut geschrieben. Mit knapp 15 Minuten Einarbeitung ist ZING leicht zu erlernen und mit seiner Spielbarkeit ab 10 Jahren eignet es sich gut als Familienspiel.



# Die Jury 2014

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

**Wieland Herold – Jurymitglied: Spiel des Jahres**

**Andre Bronswjik – Pegasus Spiele**

**Walter Scholz - Zoch Spiele**

**Roman Mathar – Argentum Verlag**

**Uli Blennemann - Spielworxx**

**Peter Eggert - eggertspiele**

**Matthias Karl - Schmidt Spiele**

**Matthias Wagner - ABACUSSPIELE**

**Stefan Brück - alea / Ravensburger**

