



**SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB**

**DES**

**HIPPODICE SPIELECLUB e.V.**

**2015**

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

in diesem Jahr fand der „Spielauteurswettbewerb“ bereits zum 27sten Mal 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 Übersichten umfassen die drei bestplatzierten Spiele der Endrunde und die Spiele, die in die Endrunde gelangt sind. Des Weiteren werden die Sonderpreise in den Kategorien Bestes „Abendfüllendes Spiel“ und Bestes „2-Personen-Spiel“ aufgeführt, sowie eine Empfehlungsliste veröffentlicht.

Die Adressdaten 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 2015

### **1. Lancelotto Malocello**

Martin Schlegel (DE)

### **2. Das geht schief**

Timo Diegel (DE)

### **3. Kallipolis**

Bjoern Ebeling (DE)

### Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

( in alphabetischer Reihenfolge )

**Cannibal Island** - Joshua Kearns, Gilbert Walker (AU)

**Die Heldentaufe** - Simon Junker (CH)

**Game of Cats** - Claes-Erik Rydberg, Alexandra Hügly (SE)

**Fallobst** – Hartwig Jakubik (DE)

**Gilden und Zünfte** - Andreas Zimmermann (DE)

**Zwerglspieli** - Daniel Fehr (CH)

## Sonderpreis 2015 des Hippodice Spieleclub e.V.

**Bestes „Abendfüllendes Spiel“: Ao-Tea-Roa**

Didier Rikelynck (BE)

**Bestes „2-Personen-Spiel“: Glade**

Gilbert Walker (AU)

### Spiele der Empfehlungsliste

( in alphabetischer Reihenfolge )

**Demigod** - Stephan Bruns (DE)

**Dice for the Galaxy** - Michael Keller (CH), Andreas Odendahl (DE)

**Strakar** - Pascal Cadot (BE)

## Ao-Tea-Roa

Autor: Didier Rikelynck  
Land: Belgien  
Anzahl Spieler: 2 - 4  
Altersangabe: 14+  
Spieldauer: 90 - 120 min.

Als im 13. Jahrhundert die Polynesier mit ihren Wakas die Segel setzten und Neuseeland entdeckten, nannten sie dieses neue Land „Aotearoa“, was „Land der langen weißen Wolke“ bedeutet. Diese Entdecker, die später als Maori bekannt wurden, besiedelten dieses menschenleere Land.

Jeder Spieler steuert nun einen der Stämme, wobei er sich in verschiedenen Richtungen entwickeln kann. Dazu gehört der Ausbau seines Dorfes, das Sammeln von Ressourcen, das Erfinden neuer Technologien, das Erkunden von neuen Territorien und die Vermehrung seiner Bewohner und deren Ausbildung. Sobald ein Spieler den oberen Teil der Siegpunktleiste erreicht leitet er damit das Spielende ein. Nach einer möglichen Endwertung gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Die Spieler würfeln rote, weiße und schwarze Würfel, wobei die Farbe der Würfel thematisch jeweils eine Ausrichtung in der Kultur der Maori darstellt. Diese Würfel können dann reihum auf die verschiedenen Aktionen eingesetzt werden. Dabei werden verschiedene Würfel für jeweils andere Aktionen benötigt. Dabei bestimmt die Farbe auch die genaue Art der gewählten Aktion. Nachfolgende Spieler müssen, um dieselbe Aktion zu nutzen, eine höhere Gesamtsumme an Würfelaugen einsetzen. Zusätzlich helfen Karten, um die eingesetzten Würfel zu beeinflussen. Der Clou dabei ist, dass höhere gewürfelte Augenzahlen die Aktions-Kosten erhöhen (was natürlich nicht gut ist) oder die Stärke der Aktion erhöht (was gewünscht ist). Nachdem alle Spieler eingesetzt haben werden die Aktionen nach vorgegebener Reihenfolge aufgelöst. Danach beginnt eine neue Runde.



## Cannibal Island

Autoren: Joshua Kearns, Gilbert Walker  
Land: Australien  
Anzahl Spieler: 2 - 4  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: 60 - 90 min.



In Cannibal Island versuchen die Spieler ihren auf der Insel gestrandeten Stamm zu vergrößern und am besten mit Essen auszustatten. Aber während die Spieler den eingeborenen Riesen ausweichen, müssen sie aufpassen, dass die Mitspieler nicht ihr mühsam angepflanztes Getreide ernten oder gleich die Stammesmitglieder verspeisen.

In jeder der 12 Runden werden Aktionskarten aufgedeckt und die Sanduhr umgedreht. Zwischen den Aktionskarten befinden sich auch Ereigniskarten, die sofort ausgeführt werden und vornehmlich die Riesen bewegen.

In der von der Sanduhr vorgegebenen Zeit überlegen die Spieler wieviel Nahrung sie verdeckt in die Hand zum Bieten nehmen. Der Gewinner der Biet-Runde darf anfangen und eine der Aktionen auswählen, nach seinem Zug wird die genutzte Aktionskarte abgelegt. Je nach Aktionskarte können sich die Spieler über die Insel bewegen, den Stamm vergrößern, Getreide anpflanzen, ernten und Mitspieler angreifen. Im Laufe des Spiels können die verdeckten Areale des Spielplans erkundet werden, wodurch die Spieler kleine Belohnungen erhalten können und die Riesen ins Spiel kommen.

Am Ende des Spiels werden die überlebenden Stammesmitglieder mit den gesammelten Nahrungsmitteln zusammengezählt; derjenige mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.



## Das geht schief !

Autor: Timo Diegel  
Land: Deutschland  
Anzahl Spieler: 1 - 6  
Altersangabe: 8 +  
Spieldauer: 20 - 40 min.

Bei "Das geht schief!" bauen die Spieler zusammen an zwei Türmen und erhalten für den Höhenzuwachs Punkte sowie eine Prämie für das Einsetzen auf dem höchsten Turm. Was sich wie ein kooperatives Spiel anhört, entpuppt sich als Wettstreit zwischen den Spielern, die ihrerseits versuchen, ihren Mitkonkurrenten durch geschicktes Einsetzen ihrer Steine das Weiterbauen zu erschweren.

Gemäß einer Auftragskarte muss der aktive Spieler ein bestimmtes Bauteil in einen der beiden Türme integrieren, ohne dass dieser einstürzt. Dabei muss der Spieler vor dem Einsetzen des Steins abschätzen, welcher Turm belastbarer wirkt; denn wechselt er den Turm, verliert er Punkte. Für das erfolgreiche Einsetzen eines Bauteils erhält der Spieler Punkte. Dabei wird der Mut zum Risiko zusätzlich belohnt.

Überschätzt der Spieler sein Geschick und der Turm stürzt ein, wird dies mit Punktabzug bestraft. Sobald der Kartenstapel durchgespielt ist und einer der Türme einstürzt, endet das Spiel und es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Das Spiel bietet mehrere Varianten in verschiedenen Schwierigkeitsstufen.



## Demigod

Autor: Stephan Bruns  
Land: Deutschland  
Anzahl Spieler: 3 - 6  
Altersangabe: 12+  
Spieldauer: 90 - 120 min.



Bei Demigod versucht jeder Spieler mit Fantasie-Armeen möglichst viele Punkte zu erzielen, wobei er nicht unbedingt immer seine Mitspieler angreifen muss, um sein Ziel zu erreichen.

Jeder Spieler bekommt zufällige Handkarten, darf davon nur eine Karte behalten und gibt die Restlichen weiter zum seinem Sitznachbarn. Gleichzeitig bekommt er wieder Karten von einem anderen Mitspieler, behält wieder nur eine und gibt den Rest weiter, usw. Schließlich hat man eine mehr oder weniger gewieft Hand.

Nicht alle Karten, die man schließlich hat, sind auch nutzbar. Doch man hat mehrere Möglichkeiten seine Karten auszuspielen. Zum Beispiel kann man mehrere Figuren einer Rasse zu den passenden Armeen hinzufügen, oder mehrere Armeen in kleinerem Maßstab vergrößern. Sobald jeder Spieler seine Karten gespielt hat haben sie noch die Möglichkeit, mit ausliegenden Armeen Aktionen auszuführen und Siegpunkte zu erlangen. Dafür lässt er seine Armeen kämpfen oder mustert eine große Armee aus. Auch die Nutzung von Fertigkeiten einzelnen Kreaturen in den Armeen können Vorteile oder Punkte einbringen. Letztlich ist die Schwierigkeit, genau abzuschätzen, wann man seine Armee opfern sollte, um möglichst viele Punkte zu bekommen. Es gibt verschiedene Endbedingungen und Sieger ist, wer die meisten Punkte gesammelt hat.



## Dice for the Galaxy

Autoren: Michael Keller, Andreas Odendahl  
Land: Schweiz, Deutschland  
Anzahl Spieler: 2 - 4  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: 90 - 120 min.



Jeder Spieler repräsentiert eine aufstrebende Zivilisation, welche nach den Sternen greift. Ziel ist es den Fortschritt seiner Zivilisation in verschiedenen Bereichen auszubauen und dadurch Vorteile beim Kolonisieren von Planeten zu erlangen. Aber es gilt auch Entwicklungen zu kaufen und Planeten zu besiedeln, denn diese Bereiche können Vorteile verschaffen und wesentlich zum Fortschritt beitragen. Der Spieler, der nach 6 Runden am meisten Sonnenpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Es wird eine bestimmte Anzahl Würfel geworfen. Reihum wählt sich jeder Spieler einen Würfel aus, und nutzt die angegebenen Punkte. Je nachdem, welche Farbe der Würfel hat, kann man ihn für unterschiedliche Aktionen einsetzen. Bei jedem Würfel können die Spieler entweder die Würfelaktion nutzen oder sich Ressourcen nehmen.

Alles, was die verschiedenen Würfel bewirken, wird auf dem eigenen Heimatplaneten festgehalten. Beispielsweise wird Treibstoff oder Geld in Leisten angezeigt, Verschmutzung platziert oder Rohstoffe gelagert. Mit den gelagerten Ressourcen können Standard-Planeten besiedelt oder Entwicklungen gekauft werden.

Um jedoch an viele Sonnenpunkte zu gelangen, müssen die Spieler in die unendlichen Weiten des Alls vordringen und entferntere Planeten kolonisieren. Jeder Spieler hat dafür ein Raumschiff, welches er quer durch die Galaxis auf Erkundungs- und Kolonisierungstour schicken kann. Wer im Verlauf des Spiels die meisten Sonnenpunkte sammelt, gewinnt diesen intergalaktischen Wettlauf!



## Die Heldentaufe

Autor: Simon Junker  
Land: Schweiz  
Anzahl Spieler: 2 - 4  
Altersangabe: 10 +  
Spieldauer: 60 - 80 min



Bei dem Spiel "Die Heldentaufe" schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines jungen Helden, der versucht, möglichst viele Monsterzähne zu sammeln und damit genug Ansehen zu erhalten, um dann als wahrer Held nach Hause zu kommen.

Ist der Spieler am Zug, kann er abhängig seiner aktuellen Aktionsanzahl verschiedenste Dinge angehen. Man kann durch die unentdeckte Wildnis wandern, in der man unterschiedlichste Gegenden und Orte findet. Dort kann man Aktionen nutzen, um Waren zu sammeln, Ausrüstung zu erwerben oder zu verbessern und mit seinem Hab und Gut Aufträge zu erfüllen. Die Aufträge bringen dann bessere Ausrüstung oder auch Monsterzähne, die man für den Sieg braucht. Ein interessantes Spielgimmick ist die Unterwelt. Fühlt man sich stark genug, kann man durch Tore auch die Unterwelt betreten. Dort trifft man auf immer stärker werdende Monster, die, wenn sie besiegt werden, Monsterzähne als Belohnung einbringen. Man kann sein Glück auch an der Schatztruhe in der Unterwelt versuchen. Doch diese wird von den Monstern gut bewacht.

Ganz wichtig: Für die Unterwelt gilt, dass die Mitspieler die Monster kontrollieren! Alle Spieler, die sich noch auf der Oberwelt bewegen, müssen gemeinsam festlegen, wie die Monster agieren. Das macht es den Spielern der Unterwelt sehr schwer, ihre Ziele zu erreichen.

Wer als erstes mit 20 Monsterzähnen wieder in das Heimatdorf zurückkehrt, wird zum neuen Helden ausgerufen und hat das Spiel gewonnen.



## Fallobst

Autor: Hartwig Jakubik  
Land: Deutschland  
Anzahl Spieler: 2 - 6  
Altersangabe: 6 +  
Spieldauer: 15 - 20 min.



Die 6 Würfel werden geworfen und symbolisieren damit das vom Baum gefallene Obst an. Auf dem Boden liegen dann Äpfel und Birnen in jeweils drei verschiedenen Farben.

Die Spieler haben eine halbe Minute Zeit sich die Obstsorten und Farben zu merken.

Haben sich die Spieler das Ergebnis gut eingepägt? Die Würfel werden unter dem Deckel der Spielschachtel verborgen. Eine Aufgabenkarte wird jetzt aufgedeckt, die festlegt, nach welchen Obstsorten und Farben in dieser Runde gesucht wird.

Jeder Spieler stellt mit seinem von einem Hütchen verdeckten Augwürfel ein, wie viele der Obstwürfel der Aufgabenkarte entsprechen. Wenn alle Spieler eine Zahl eingestellt haben, wird der Deckel entfernt und alle Spieler decken gleichzeitig ihren Augwürfel auf. Alle Spieler, die die richtige Antwort eingestellt haben, rücken eine Sprosse auf der Siegpunktleiter nach oben. Der erste Spieler, der achtmal die richtige Antwort wusste, gewinnt das Spiel.



## Game of Cats



Autoren: Claes-Erik Rydberg, Alexandra Hügly  
Land: Schweden  
Anzahl Spieler: 2 - 4  
Altersangabe: 8+  
Spieldauer: 15-20 min.

Die in einer Kleinstadt lebenden Katzen eines Viertels konkurrieren miteinander um Rang und Status. Dies geschieht durch Erfolg im Streit gegen andere Katzen, bei der Jagd auf Beutetiere und durch Reviermarkierungen. Die Nachbarschaft besteht aus vier Häusern, in denen die Katzen leben, sowie dazwischenliegende Areale mit unterschiedlichen Voraussetzungen für Jagd und Reviermarkierung.

Die vier Katzen unterscheiden sich in Jagdfähigkeit, Dominanz und Revierverhalten. Um zu gewinnen, muss sich jeder Spieler auf die Stärken seiner Katze konzentrieren, aber gleichzeitig auch versuchen, die Züge der Mitspieler vorauszuahnen.

In jeder Runde dieses schnellen Spiels wählt jeder Spieler ein Gebiet aus, wo er seine Katze umherstreifen lassen möchte. Je nach Ausrichtung der Katze lassen sich dann Punkte erspielen, beispielsweise durch Verjagen anderer Katzen. Dafür ist es notwendig, eine dominante und starke Katze zu sein und zu errahnen, in welchem Gebiet sich die anderen Katzen tummeln.

Schwache Katzen wiederum müssen versuchen, den starken Katzen der Mitspieler auszuweichen, um ungestört ihr Revier abzustecken oder kleine Beutetiere zu fangen. Wetterkarten modifizieren dabei die Chancen. Wer nach fünf Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Durch die unterschiedlichen Katzen und Ereigniskarten ergeben sich in jeder Partie andere Voraussetzungen und sorgen damit für Abwechslung.



## Gilden und Zünfte

Autor: Andreas Zimmermann  
Land: Deutschland  
Anzahl Spieler: 2 - 4  
Altersangabe: 8 +  
Spieldauer: 60 min.



In Gilden und Zünfte übernehmen die Spieler die Rolle des Rates einer mittelalterlichen Stadt, der über Gesandte Kontakt zu den verschiedenen Gilden und Zünften in den Stadtvierteln aufbaut und dabei Prestige sammelt. Gespielt wird über vier Runden mit jeweils vier Phasen. Der Spielplan zeigt die Stadt, welche in Stadtviertel mit farbigen Einflussbereichen der Gruppen unterteilt ist. Der Reihe nach setzen die Spieler ihren Rat-Spielstein ein und danach angrenzend dazu ihre vier Gefolgsleute. Beim Setzen auf ein freies Feld erhält man ein Gruppenplättchen der jeweiligen Farbe. Setzen auf bereits besetzte Felder kostet ein jeweiliges Gruppenplättchen. Verbliebene Plättchen werden in einer Zwischenwertung je Runde gewertet. Nach jeder Runde verbleiben zwei Gefolgsleute als Stellvertreter auf dem Plan für die Schlusswertung. Gruppenplättchen können genutzt werden, um Karten von den Stapeln des speziellen Aktionstableaus zu kaufen. Dabei kann je nach abgegebener Anzahl und Kombination nur eine Karte gezogen, aus wenigen Karten gewählt oder aus dem ganzen Stapel ausgewählt werden. Die Karten enthalten entweder einmalige Effekte auf die persönliche Zwischenwertung, persönliche Bedingungen für die Schlusswertung, oder einmalige Aktionen, die in einer Runde eingesetzt werden können. Gleichzeitig lassen sich hier auch Sterne erlangen, um den Startspieler zu wechseln. Am Spielende erfolgt die Schlusswertung der längsten Figurenkette und der Wertungskarten. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Spiel.



## Glade

Autor: Gilbert Walker  
Land: Australien  
Anzahl Spieler: 2  
Altersangabe: 12 +  
Spieldauer: 90 - 110 min.



In Glade treten zwei Spieler zum Duell als Beschwörer an, um den Sieg durch Kampf oder Eroberung mittels der beschworenen Kreaturen zu erringen.

Das Spielfeld wird aus verschiedenen sechseckigen Plättchen aufgebaut. Dadurch ergibt sich bei jedem Spiel ein unterschiedliches Spielterrain. Als Objekte auf dem Spielfeld können Bäume, Wasser und Feuer auftreten. Jeder Spieler hat einen Pilz als Startfeld für seine beschworenen Kreaturen. Dahinter befinden sich Heimatfelder, die er verteidigen muss. Es gibt vier verschiedene Typen von Kreaturen, die jeder Spieler zur Verfügung hat. Diese Kreaturen haben sehr unterschiedliche Fähigkeiten, die man nutzen kann. Außerdem gibt es eine Rangfolge der Kreaturen, die vorgibt, welche Kreatur welche gegnerische Kreatur schlagen kann.

Beispielsweise kann nur die Kröte, welche die schwächste Kreatur ist, im Wasser überleben. Der Elf wiederum kann mit seiner Fähigkeit andere Kreaturen ins Feuer oder Wasser "schubsen". Für eine geschlagene Kreatur verliert der Spieler einen von fünf Lebenspunkten. Hat man alle fünf Lebenspunkte verloren, so verliert man das Spiel. Ebenfalls verliert man, falls es dem Gegner gelingt drei Heimatfelder zu besetzen.

Das Spiel wird durch Aktionskarten vorangetrieben, die immer zweigeteilt sind. Der erste Teil ermöglicht die Bewegung - und Nutzung der Kreaturenfähigkeiten - von bis zu drei Kreaturen. Dabei muss man die Hindernisse auf dem Spielfeld wie Feuer, Wasser, Bäume berücksichtigen und kann diese auch in den Zug mit einbauen. Der zweite Teil der Aktionskarte enthält eine Sonderaktion (beispielsweise Bewegung von Bäumen, Einsetzen von neuem Feuer), mit der der Zug beendet wird. Man hat zu Beginn jeder Runde fünf Karten auf der Hand, von denen der Startspieler drei ausspielt, der andere Spieler nur zwei. Der Startspieler wechselt jede Runde, sodass kein Nachteil für einen der Spieler entsteht.



## Lancelotto Malocello

Autor: Martin Schlegel

Land: Deutschland

Anzahl Spieler: 2 - 4

Altersangabe: 8 +

Spieldauer: 90 - 110 min.



In Lancelotto Malocello besiedeln die Spieler die Kanarischen Inseln, bauen verschiedene Früchte an, um diese gewinnbringend zu verkaufen. Dabei sind die Inseln drei unterschiedlichen Regionen zugeordnet, in denen entweder die Bedingungen zum Anbau gut sind oder die Preise für den Verkauf von Waren hoch sind und mehr Möglichkeiten zum Bau von Häusern vorhanden sind. Die möglichen Aktionen sind: Waren anbauen, Waren verkaufen, Siedlung gründen, Arbeiter bewegen, Ware transportieren und Schiff ziehen. Um diese Aktionen durchführen zu können, müssen diese mit entsprechenden Inselkarten kombiniert werden, um anzuzeigen, wo die jeweilige Aktion durchgeführt wird. Zu Beginn einer Runde legen alle Spieler verdeckt 1-4 Aktions- und/oder Inselkarten vor sich hin. Dann zählen alle Spieler die darauf aufgedruckten Punkte zusammen und nennen die Summe. Der Spieler mit der kleinsten Summe beginnt, die anderen folgen in aufsteigender Reihenfolge. Man kann einmal im Spiel eine fünfte Karte spielen und/oder auch den Punktwert der gespielten Karten mit Minuskarten reduzieren. Diese Minuskarten wandern jedoch nach dem Einsatz zum Gegner. Gold kann man durch Anbauen von Waren, Ernten und Verkaufen verdienen. Arbeiter reduzieren die Kosten für den Anbau, Schiffe beschleunigen den Warentransport. Durch Mehrheiten von Schiffen, Arbeitern und Waren wird man Inselchef, was wiederum zu Privilegien und Siegpunkten führt.

Am Ende jeder Runde wird jeweils ein Siegpunkt für die beiden bestplatzierten Spieler auf der Goldleiste und für jeden Inselchef vergeben. Die Inselchefs werden zuvor evtl. neu ermittelt und gelten bis zum Ende der nächsten Runde. Die angepflanzten Früchte werden geerntet und können in der nächsten Runde verkauft werden. Dabei kann es sinnvoll sein, diese zu einer Insel zu bringen, die keine Anbaumöglichkeiten hat, da dort höhere Preise gezahlt werden.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 20 Siegpunkte erlangt hat oder wenn alle 20 Häuser auf den Inseln verbaut sind. Für je 10 Gold gibt es dann noch je 1 Siegpunkt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



## Kallipolis

Autor: Bjoern Ebeling

Land: Deutschland

Anzahl Spieler: 2 - 4

Altersangabe: 12 +

Spieldauer: 90 - 120 min.



In Kallipolis lenkt jeder Spieler die Geschicke eines Stadtstaates im antiken Griechenland und versucht in vier Runden den meisten Ruhm zu erringen. Dazu erfüllt man die Wünsche der Götter, gründet bzw. erweitert Siedlungen, baut Schiffe und rekrutiert Helden. In der Mitte des Spielplans befindet sich ein Zirkel, auf dem die aktuelle Runde (innerer Kreis) und die aktuelle Aktion (äußerer Kreis) angezeigt wird. In jeder Runde gibt es bis zu 4 menschliche Aktionen, 2 Aktionen der Helden und 6 Aktionen der Götter. Bei den ersten 6 Aktionen sind die Spieler aktiv und während der zweiten 6 Aktionen reagieren sie auf die Wünsche der Götter.

Wichtiges Spielprinzip bei Kallipolis ist, dass alle Spieler ihre Aktion immer gleichzeitig und geheim planen. Eine Aktion setzt sich aus zwei Teilen zusammen. Es gibt vier verschiedene Orte und drei verschiedene Handlungsmöglichkeiten. Eine Aktion entsteht somit aus der Kombination von Ort und Handlung. Ressourcen sind nur begrenzt verfügbar. Wenn mehrere Spieler am gleichen Ort agieren möchten, darf derjenige zuerst handeln, der über das Privileg dieses Ortes verfügt.

Manche Aktionen verlangen die Unterstützung durch Einwohner, die aufgrund ihrer sozialen Stellung unterschiedlich hohe Boni mit sich bringen. Auch Helden bringen den Spielern dauerhafte oder einmalige Vorteile. Mit Hilfe einer Schiebetafel wird die soziale Stellung und der Alterungsprozess der Einwohner und Helden dokumentiert.

Nach der vierten Runde gibt es noch eine Schlusswertung, bei der Mehrheiten zählen. Sieger des Spiels wird, wem es gelingt den meisten Ruhm (Siegpunkte) zu erringen.



## Strakar

Autor: Pascal Cadot  
Land: Belgien  
Anzahl Spieler: 2  
Altersangabe: 12 +  
Spieldauer: 45 min.



Strakar ist ein abstraktes Spiel für zwei Personen. Diese duellieren sich, indem sie mit ihren Beschwörern Stapel aus Spielsteinen in einer Arena beschwören, um die gegnerischen Stapel zu schlagen und damit zurück in dessen Vorrat zu schicken. Sieger ist, wer als erster keine Steine mehr im Vorrat besitzt. Die Arena besteht aus einem 5x5 Felder großen Bereich und enthält zusätzlich neutrale Säulen. Um die Arena herum befindet sich der Bereich der Beschwörer. Diese werden auf Portal-Feldern in den Ecken des Spielbretts ins Spiel gebracht.

Jeder Spieler nutzt pro Runde fünf Aktionspunkte. Er kann damit Beschwörer ins Spiel bringen, eigene Spielsteine oder neutrale Säulen in geraden Linien bewegen oder Stapel mit ein bis drei Steinen beschwören. Die Spieler können erst dann größere Stein stapel beschwören, wenn sie ausreichend kleinere Stapel besitzen.

Um gegnerische Stapel anzugreifen, muss der eigene Stapel um einen Stein höher sein und auf dessen Feld bewegt werden. Dabei gehen ein bis zwei Steine des Gegners in seinen Vorrat zurück, einer kommt aus dem Spiel. Ausnahme: Ein Stapel aus einem Stein schlägt einen Stapel aus drei Steinen. Stapel werden auf einem Feld beschworen, das im Schnittpunkt der Sichtlinie zweier eigener Beschwörer liegt. Die Sichtlinie wird dabei von neutralen Säulen blockiert. Jedes Feld Abstand zu den Beschwörern kostet einen Aktionspunkt, jeder Stein auf dem Stapel ebenfalls. Können die Beschwörer danach nicht auf ein freies Portalfeld zurückkehren, gehen sie zurück in den Vorrat.



## Zwerglispieli

Autor: Daniel Fehr  
Land: Schweiz  
Anzahl Spieler: 2 - 4  
Altersangabe: 6+  
Spieldauer: 15 - 20 min.



Zwerglispieli ist ein kleines und kurzes Würfelspiel für Kinder, bei dem diese versuchen, für ihre „nackten“ Zwerge auf den persönlichen Spieltafeln die passenden Kleidungsstücke zu erwürfeln. Diese Kleidungsstücke hängen an einer Wäscheleine auf dem Spielbrett zum Trocken. Aus diesen vier Kleidungsstücken darf man sich eines in der gewürfelten Farbe auswählen. Würfelt man allerdings die Krone, so geht die Prinzessin einen Schritt weiter auf dem Weg und man geht für diese Runde leer aus. Das Spiel ist vorbei, sobald die Prinzessin das rote Endfeld erreicht hat. Dann wird gezählt, wie viele Punkte die Spieler durch Anziehen ihrer Zwerge auf den Spieltafeln erreicht haben.

Während des Spiels werden, sobald Kleidungsstücke von der Wäscheleine genommen wurden, sofort aus dem Beutel, der „Waschmaschine“, neue Kleidungsstücke gezogen und zum Trocknen auf die Wäscheleine gehängt. Dabei können auch Sonderplättchen gezogen werden, mit denen z.B. vom Gegner Kleidungsstücke gestohlen werden können oder durch Wirbelstürme alle Mützen einer Farbe bei allen Spielern davon fliegen und wieder schmutzig werden.

Würfelt man die Krone und es hängen bunte Kleider (Joker) an der Wäscheleine, so darf man ein buntes Kleidungsstück von der Wäscheleine nehmen.

Bei der Endwertung zählen gleichfarbig angezogene Zwerge mehr als „bunt“ angezogene Zwerge, sodass beim Nehmen der Kleidungsstücke auf die richtige Farbe geachtet werden muss.



## Die Jury 2015

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

**Matthias Karl - Schmidt Spiele**  
**Sebastian Wenzlaff – Asmodee**  
**Andre Bronswjik – Pegasus Spiele**  
**Moritz Brunnhofer – Hans-im-Glück**  
**Peter Eggert - eggertspiele**  
**Stefan Stadler – Lookout Spiele**  
**Uwe Mölter – Amigo**  
**Wolfgang Lüdke - Kosmos**  
**Matthias Wagner – ABACUSSPIELE**  
**Uli Blennemann - Spielworxx**  
**Stefan Brück - alea / Ravensburger**  
**Roman Mathar – Argentum Verlag**

