



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2016

Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

in diesem Jahr fand der „Spieleautorenwettbewerb“ zum 28sten 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 sowie die Spiele, die in die Endrunde gelangt sind. Des Weiteren werden die Sonderpreise in den Kategorien Bester „Longplayer“ und Bestes „Kinderspiel“ 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

www.hippodice.net

Die Platzierungen der Endrunde 2016

1. Calimala

Fabio Lopiano (GB)

2. Sapa Inca

Veli-Matti Saarinen (FI)

3. The Ritual

Sean Rumble (CA)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Contact - Martin Windischer (AT)

Der Maya Code - Sven Groh (DE)

Die Königsmacher - Peter Rustemeyer (DE)

Häuslebauer - Andreas Odendahl (DE)

Määäääääh - Wolfgang Lehmann (DE)

Neandertaler - Florian Racky (DE)

Stack Attack - Roman Kirnbauer (AT)

Sonderpreis 2016 des Hippodice Spieleclub e.V.

Bestes „Kinderspiel“: Määäääääh

Wolfgang Lehmann (DE)

Bester „Longplayer“: Queen Anne's Revenge

Dan Keltner (US)

Spiele der Empfehlungsliste

(in alphabetischer Reihenfolge)

Coral Pink Sand Dunes - Martin Schlegel (DE)

Travelling Traders - Andreas Steding (DE)

Vom Dorf in die Stadt - Michael Keller (CH)

Calimala

Herkunft: Großbritannien
Autor: Fabio Lopiano
Anzahl Spieler: 3 - 5
Altersangabe: 14 +
Spieldauer: 90 - 105 min



Der Wolltuchhandel war der Motor der Wirtschaft im Florenz des späten Mittelalters. Als Mitglieder der Gilde "Arte di Calimala" betätigen sich die Spieler als Tuchhändler und versuchen ihr Prestige zu mehren, indem sie Produktionsbetriebe aufbauen, in europäische Großstädte expandieren sowie auch Denkmäler und Kunstwerke der Stadt stiften.

In Abhängigkeit der Teilnehmerzahl erhält jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Aktionsscheiben. Reihum beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler eine seiner Scheiben auf ein Aktionsfeld mit zwei korrespondierenden Aktionen. Liegen dort schon Scheiben, so werden auch die darunterliegenden Scheiben aktiviert. Früh genug im Spiel eingesetzt kann eine Scheibe so bis zu sechs Aktionen erzeugen. Mehr als drei Scheiben dürfen aber nicht auf einem Aktionsfeld liegen. Wird dort eine vierte platziert, wandert die unterste Scheibe in den Stadtrat und löst dort eine Wertung aus. Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Aktionsscheiben eingesetzt haben oder alle Wertungsfelder im Stadtrat ausgelöst wurden und jeder Spieler gleich oft an der Reihe war. Der Aufbau der Aktions- und Wertungsfelder ist variabel; Aktions- und geheime Zielkarten sorgen für Überraschungen.



Contact

Herkunft: Österreich
Autor: Martin Windischer
Anzahl Spieler: 3 - 6
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: 45 - 60 min.



In „Contact“ legen die Spieler Spielplättchen vor sich aus, die sie von einem gemeinsamen Spielplan in der Mitte aufgenommen haben. Der Plan wird von den Spielern mit ihrer Spielfigur in einer festen Richtung umwandert. Die Spielplättchen sind verschieden geformt und haben unterschiedliche Punktwerte. Je nach Spieleranzahl wird der Spielplan mit drei bis sechs Armen aufgebaut, sodass die Startfelder der Spielfiguren gleich weit voneinander entfernt sind. Auf die freien Felder wird je ein zufällig gezogenes Spielplättchen gelegt.

Der aktive Spieler zieht seine Figur im Uhrzeigersinn auf ein Spielplättchen, das er verbauen möchte oder er passt. Beim Verbauen müssen sich Spielplättchen mit bestimmten Punktwerten berühren. Ein Plättchen mit dem Wert 0 muss ein beliebiges anderes Plättchen berühren, ein 1er Plättchen muss ein Spielplättchen mit dem Wert 0 berühren, ein Plättchen mit dem Wert 3 muss eine 0 und eine 1 berühren; bis hin zum Wert 10, der alle niedrigeren Werte berühren muss. Überhol-Plättchen bieten weitere taktische Möglichkeiten. Sie erlauben auch Plättchen zu nehmen, die in Laufrichtung hinter den Figuren anderer Spieler liegen.

Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Dazu zählen die Punkte der verbauten Spielplättchen und noch im Besitz befindliche Überholplättchen. Zusätzlich führen gemeinsame Aufgaben zu weiteren Punkten.



Coral Pink Sand Dunes

Herkunft: Deutschland
Autor: Martin Schlegel
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: 45 - 60 min



Im Osten Kaliforniens, in den Coral Pink Sand Dunes, werden neue Gebiete erschlossen. Man kann Grundstücke erwerben, Gold-Claims ausbeuten oder Handelsposten besitzen. Es suchen immer noch Flächen ihre Besitzer. Zwei bis vier Abenteurer sind dabei, die Felder unter sich aufzuteilen. Dummerweise ist das Grundbuchamt schlecht organisiert. Der Angestellte hat von jedem Landtyp lediglich drei Urkunden. Hat ein weiterer Abenteurer Anspruch auf ein Feld eines Typs, wird einfach die älteste Eintragung gelöscht. Zudem ist der Angestellte bestechlich.

Der Spieler am Zug macht eine der drei folgenden Aktionen: Bestechen, Würfeln oder Ziehen. Dabei versucht er, mit seinen Arbeitern die Mehrheit bei den Eckpunkten eines Grundstücks zu stellen, was ihm je nach Feldtyp einen Vorteil einbringt. Bei Spielende zählen nur Dollars, und wer die meisten hat, ist Sieger. Dollars gibt es für Handelsposten und für Grundstücke, zu denen man noch eine Urkunde hat. Außerdem zählt auch das Geld, das man noch in der Hand hält



Der Maya Code

Herkunft: Deutschland
Autor: Sven Groh
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: 20 - 30 min.



Um den Code der Mayaschrift zu knacken, entsenden die Spieler Forscher in Maya-Tempel. Dazu legen alle Spieler zeitgleich nach festen mathematischen Regeln eine Zahlenpyramide vor sich aus.

Die Karten des Spiels tragen Zahlenwerte von 1 bis 94 sowie rote und goldene Hälften eines Symbols. Aus den Karten werden acht Stapel, die Maja-Pyramiden, mit je 10 Karten gebildet. Die Stapel werden in die Tischmitte gelegt. Alle Spieler nehmen sich nun gleichzeitig einen der Stapel und versuchen, den Code ihrer Maja-Pyramide zu knacken. Dazu müssen die Karten als vierstufige Pyramide ausgelegt werden. Rote und goldene Karten müssen sich dabei abwechseln, sodass die halben Symbole am Rand ein ganzes ergeben. Die Reihen werden um eine halbe Karte verschoben gelegt, und zwar so, dass die Zahl auf der Karte aus der oberen Reihe in den Zahlenraum zwischen den beiden unter ihr liegenden Karten hinein passt!

Wem es dreimal gelingt, den Code zu knacken, ist Sieger. Jeder Code ist lösbar, man kann jedoch jederzeit abbrechen und einen neuen Stapel aus der Mitte nehmen.



Die Königsmacher

Herkunft: Deutschland

Autor: Peter Rustemeyer

Anzahl Spieler: 2 - 5

Altersangabe: 12 +

Spieldauer: 45 - 60 min.



Der König ist tot, es lebe der König. In Hexagonien herrscht Krieg. Drei mächtige Adelsfamilien versuchen, die Macht an sich zu reißen. Die Spieler schlüpfen in die Rollen grauer Eminenzen im Hintergrund und erteilen den Adligen gute oder schlechte Ratschläge und sind dabei nur auf den eigenen Vorteil bedacht.

Drei Würfel bestimmen, welche Aktionen im eigenen Spielzug möglich sind. Man ordnet sie nacheinander passenden Adligen zu, mit denen die Aktionen ausgeführt werden. Zu den Aktionen gehören Dinge wie „zwei benachbarte Adlige auf der Rängeleiste vertauschen“, „eine Burg bauen/aufwerten“, „Einheiten auf dem Spielplan hinzufügen“ oder „Truppen bewegen“. Natürlich kann es auch zu kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen den Fraktionen kommen, welche durch einfache Regeln gelöst werden.

Die Handlungsweisen der Spieler werden durch Zielkarten beeinflusst; denn nur das Erfüllen jener Aufgaben führt durch die gewonnenen Punkte zum Spielsieg.



Häuslebauer

Herkunft: Deutschland
Autor: Andreas Odendahl
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: 25 - 40 min.



“Häuslebauer” kombiniert Spielsteinmanagement mit einfachen Würfelaufträgen. Dadurch entsteht ein interaktives und leicht erlernbares Spiel. Die Spieler versuchen ihre Spielsteine an möglichst hochwertigen Positionen der Würfelaufträge zu positionieren. Später können die Spieler zum richtigen Zeitpunkt diese Aufträge werten, falls sie ihren Marker gerade an der höchsten Position des Auftrags stehen haben. Wer seine erspielten Auftragspunkte bestmöglich mit den eigenen Multiplikatoren kombiniert, gewinnt.

Die Karten mit den Würfelaufträgen werden in vier Stapel ausgelegt. Jeder Spieler bekommt ein Spieltableau und die Gebotsmarker seiner Farbe. Der aktive Spieler würfelt bis zu dreimal; zuerst mit sechs Würfeln, danach darf er Würfel heraus legen. Dann ordnet er diese Würfel einem Auftrag zu, der möglichst gut zum Würfelergebnis passt, und markiert dies mit seinem Gebotsmarker. Dieser kann jedoch durch nachfolgende Spieler verdrängt werden, wenn mindestens ein gleich hohes Ergebnis erzielt wird. Später im Spiel kann ein Spieler einen Auftrag werten, sofern er der bestplatzierte Spieler ist. Er bekommt die Auftragskarte und alle Gebotsmarker der schlechter platzierten Spieler. Diese fremden Marker zählen am Spielende Minuspunkte, sofern er sie dann noch besitzt. Aber die anderen Spieler dürfen ihre Spielsteine zurückholen und bekommen dafür kleine Vorteile als Ausgleich für den verlorenen Auftrag.

Das Spielende löst derjenige Spieler aus, der eine vorgegebene Anzahl Aufträge gewertet hat.



Määäääääh

Herkunft: Deutschland
Autor: Wolfgang Lehmann
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 5 +
Spieldauer: 15 - 20 min.



Zentrales Element des Spiels sind drei Zylinder, die Schafe darstellen. Im Inneren der Schaffiguren befinden sich sogenannte "Teddybär-Brummstimmen". Beim Wenden um 180° blökt oder schweigt das Schaf in abwechselnder Reihenfolge.

Ziel der Kinder ist es, mit Hilfe der Schafe schnellstmöglich einen vorgegebenen Blumenkranz zu binden. Dabei bestimmt der Würfel, welches Schaf bewegt wird. Wechselt ein Schaf seine Position, muss es immer um 180° gewendet werden.

Im Laufe des Spiels kommt es zu vielen Positionswechseln. Da heißt es, sich zu konzentrieren und den Überblick zu behalten. Wer genau sagen kann, ob das Schaf blökt oder schweigt, erhascht auch die begehrten Joker-Blumen.



Neandertaler

Herkunft: Deutschland
Autor: Florian Racky
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: 45 - 60 min



Die Spieler sind die Anführer umherziehender Stämme irgendwann in einem Winter, während der Steinzeit. Sie müssen zusehen, dass ihr Stamm möglichst viele Feste feiern kann, um dem Winter zu trotzen und die Hoffnung auf den kommenden Frühling aufrecht zu erhalten. Dadurch gewinnen die Spieler Ruhm. Der Frühling läutet das Ende des Spiels ein und es siegt derjenige, der den meisten Ruhm eingeheimst hat.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der aktive Spieler hat die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten: Entweder er nimmt sich Feuer-Chips aus dem allgemeinen Vorrat oder er geht, vorausgesetzt er verfügt über ausreichend Feuer-Chips jagen bzw. fischen. Mit der erlegten Beute kann er anschließend ein Fest feiern, wofür der Spieler Ruhmpunkte erhält.

Im Laufe des Spiels schmilzt das Eis des Sees in der Mitte des Spielplans und die Spieler müssen immer weitere Wege zurücklegen. Da ist es vorteilhaft, genügend Feuer-Chips zu besitzen. Gleichzeitig werden beim Nehmen von Feuer-Chips auch immer Tiere nachgelegt; so profitieren die Mitspieler, die momentan über ausreichend Feuer-Chips verfügen, weil sie diese Tiere dann jagen können.



Queen Anne's Revenge

Herkunft: Deutschland

Autor: Dan Keltner

Anzahl Spieler: 2 - 4

Altersangabe: 12 +

Spieldauer: 120 - 135 min.



Wir schreiben das Jahr 1721. Das „Goldene Zeitalter“ der Piraterie steht kurz vor dem Ende. Eure Mission als Kapitän der „Royal Navy“ ist es, euer Schiff auszurüsten und eine Mannschaft anzuheuern, um dann in See zu stechen und die Piraten zur Strecke zu bringen. Die Admiralität erwartet Kooperation unter den Schiffsführern innerhalb der Flotte. Gewinne jedoch stehen nur dem Kapitän selbst zu und der erfolgreichste wird der neue Admiral der Karibik werden!

In diesem mittelschweren „Worker Placement“ Spiel werden reihum Seeleute auf Aktionsfelder, welche sich den Schiffsteilen der Spieler befinden, eingesetzt. Dabei ist es durchaus sinnvoll, auf fremde Schiffe einzusetzen, wenn dort attraktive Einsetzfelder angeboten werden. Dadurch profitieren sowohl der Besitzer als auch der Einsetzende. Die so eingesetzten Seeleute sind für den Schiffseigner später als Crew oder „Arbeitskraft“ nutzbar. Im Gegenzug erhält der Einsetzende lukrative Aktionen.

Eine weitere Besonderheit sind die mit Charakterschwächen ausgestatteten Offiziere. Diese gilt es zu trainieren, um die Chancen im Kampf gegen die Piraten zu verbessern. Ist das Schiff gut ausgerüstet und bestückt, kann man durch die Karibik kreuzen, um Piraten zu jagen. Am Ende des Spiels bringen Schiffsausbauten, Offiziere und Kopfgelder Punkte ein.



Sapa Inca

Herkunft: Finnland
Autor: Veli-Matti Saarinen
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: 45 - 60 min.



Ein großer Tempel steht in der Mitte des Spielplans. Die Treppen, die zu seiner Spitze führten, sind verfallen. Der letzte Herrscher der Inkas, der dort thronte, verließ die Erde ohne Erben. Jetzt hat das Rennen um den Thron begonnen.

Ziel ist es, einen einheitlichen Weg vom Rand des Spielplans bis zur Spitze, der 8. Ebene des Tempels, zu bauen. Die Strecke wird schrittweise errichtet, so dass der Kandidat nach oben klettern kann. Die Bauklötze haben unterschiedliche Formen ähnlich dem Computerspiel "Tetris".

Das Spielfeld besteht aus Land- und Wasserfeldern. Die Struktur kann nicht auf Wasser gebaut werden, sondern muss dieses überbrücken. In jeder Runde bieten die Spieler Münzen für die Blöcke, um ihre Struktur zu erweitern. Je höher man steht, desto höher sind die Einkünfte. Manchmal kann es auch taktisch sinnvoll sein, nicht auf die höchste Ebene seines Bauwerks zu klettern.

Kreativität, Vorstellungsvermögen und etwas Geschick sind hilfreich, da man keineswegs immer den passenden Bauklotz erhält.



Stack Attack

Herkunft: Österreich
Autor: Roman Kirnbauer
Anzahl Spieler: 1 - 4
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: 30 - 40 min.



Bei Stack Attack geht es darum, möglichst schnell Spielchips nach vorgegebenen Aufgaben zu stapeln. 75 Spielchips sind mit den Zahlen 1-75 nummeriert, wovon jeweils 25 Chips die Farbe blau, weiß und rot besitzen. Diese werden auf dem Tisch wahllos verteilt.

Der aktive Spieler zieht eine Aufgabe. Diese bestimmt, welche Chips in welcher Reihenfolge gestapelt werden müssen. Die Aufgabenkarten sind in die drei Kategorien "Solo-, Team- und Duellvariante" unterteilt. Unter den Karten der drei Kategorien kann auch eine "Sonderaufgabe" sein, nämlich das namensgebende "Stack Attack". Dies ist eine Art Bonusrunde, bei der alle Spieler gleichzeitig stapeln.

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler 25 Punkte auf der Siegpunkteiste erreicht hat.



The Ritual

Herkunft: Kanada
Autor: Sean Rumble
Anzahl Spieler: 3 - 5
Altersangabe: 12 +
Spieldauer: 45 - 60 min.



Aus einer "Dunklen Leere" versuchen Dämonen zu entweichen. Die Spieler arbeiten zusammen und bilden ein Team einmaliger Wächter mit besonderen Fähigkeiten. Ihre Aufgabe ist die Vollendung eines Rituals.

Die Spieler sammeln Karten aus der zentralen Auslage, der "Dunklen Leere". Dabei möchte man möglichst keine Dämonen nehmen, muss aber auch darauf achten, seine Mitspieler im Spiel zu halten, indem man ihnen kein Chaos hinterlässt. Bestimmte Kartenkombinationen ermöglichen Aktionen wie Angriff, Heilung oder Beschwörung. Die Auswirkungen sind jedoch abhängig von den unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere.

Sind zehn Karten zum Ritual gespielt, haben die Spieler die Pforte zur "Dunklen Leere" geschlossen und gewonnen. Sind alle Spieler erschöpft oder das Ritual ist bis zum Ende der dritten Runde nicht vollzogen, endet das Spiel mit einer Niederlage.



Travelling Traders

Herkunft: Deutschland
Autor: Andreas Steding
Anzahl Spieler: 2 - 5
Altersangabe: 12 +
Spieldauer: 120 - 135 min.



In diesem Wirtschaftsspiel betätigen sich zwei bis fünf Spieler als Zwischenhändler während der Frühphase der Industrialisierung in England. Kleine Produktionsbetriebe einer Region stellen nur Waren für den regionalen Markt her. Die Spieler kaufen regionale Güter und transportieren sie in andere Regionen, um sie dort gewinnbringend zu verkaufen.

Reihum im Uhrzeigersinn vollziehen die Spieler jeweils eine Aktion. Der aktive Spieler muss seinen Agenten auf ein neues Feld bewegen und darf im Anschluss eine Aktion durchführen, welche durch die Art der Aktionskarte in diesem Feld bestimmt wird. Dabei sind in jeder Region folgende Aktionen möglich: Einkauf regionaler Ware, Verkauf nachgefragter Waren, Aufträge erfüllen und Tauschhandel betreiben.

Jede Region bietet nur eine bestimmte Warensorte an und in jeder Region können nur Waren verwendet werden, die dort nicht produziert werden. Erfüllte Aufträge bringen den Spielern Siegpunkte bei Spielende oder Vorteile während des Spiels ein, wie die sogenannten „Blitzaufträge“. Sie werden wie eine zusätzliche Aktion angewendet und anschließend deaktiviert. Vorteile lassen sich bei bestimmten Gelegenheiten wieder reaktivieren und sind somit mehrfach im Spiel nutzbar. Es gibt in diesem Spiel kein Geld; stattdessen werden "Kostenfaktoren" genommen, wenn man etwas erwirbt oder bestimmte Aktionen durchführt. Unglücklicherweise haben Kostenfaktoren die unangenehme Angewohnheit sich ständig zu vermehren und zu viele Kostenfaktoren mindern die Siegpunkte bei Spielende.



Vom Dorf in die Stadt

Herkunft: Schweiz

Autor: Mike Keller

Anzahl Spieler: 2 - 4

Altersangabe: 14 +

Spieldauer: 90 - 120 min.



Das Dorf wird aufgebaut und jeder Spieler ist daran beteiligt. Als Bauer, Baumeister und Händler versuchen die Spieler Rohstoffe zu produzieren und weiter zu verarbeiten. Diese Waren können in die nahe gelegene Stadt geliefert werden, um Geld zu erwirtschaften. Dazu müssen verarbeitende Gebäude gebaut, Fuhrwerke ausgebaut, Helfer angeheuert und Waren auf dem Markt getauscht werden. Außerdem gilt es im richtigen Moment Aufträge zu erfüllen, um am Spielende der wohlhabendste Bürger der Stadt zu sein.

In jedem Spiel wird die Stadt variabel aus verschiedenen Gebäuden zusammengesetzt und Wertmarker zufällig auf die verschiedenen Materialien platziert. Die Spieler setzen ihre Arbeiter ein, um Aktionen durchzuführen. Dabei verdrängen sie die Arbeiter anderer Spieler. In jeder Runde können die Spieler mit noch stehenden eigenen Arbeitern „Arbeitskraft“ erzeugen, um Bonusaktionen ausführen zu können. Zusätzlich können die Spieler in ihrem Spielzug Gunst für weitere kleine Boni eintauschen. Die Produktion von neuen Rohstoffen kann von den Spielern gesteuert werden, indem sie Produktionsmarker verschieben, dadurch kann z.B. die Produktion von Holz zugunsten der Steinproduktion eingeschränkt werden. Gespielt wird bis eins der höchsten Stadtgebäude komplett beliefert wurde oder bis die Auftragskarten einer Obrigkeit aufgebraucht sind.



Die Jury 2016

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

André Bronswijk - Pegasus Spiele
Matthias Karl - Schmidt Spiele
Moritz Brunnhofer - Hans-im-Glück
Wolfgang Lüdke - Kosmos
Roman Mathar - Argentum Verlag
Viktor Schulz - eggertspiele
Matthias Wagner - ABACUSSPIELE
Matthias Nagy - FROSTED GAMES
Uwe Mölter - Amigo
Annette Ulmer - alea / Ravensburger
Sebastian Wenzlaff - Asmodee
Uli Blennemann - Spielworxx

