



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2017

Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

in diesem Jahr wurde der „Spieleautorenwettbewerb“ zum 29sten Mal durchgeführt. Dieser Wettbewerb wird jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. ausgerichtet.

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 können Sonderpreise in verschiedenen Kategorien vergeben werden und eine Empfehlungsliste veröffentlicht. Die Verlage erhalten zusätzlich zur Ergebnismappe die Kontaktdaten der Autoren.

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

<http://hippodice.net>

Die Platzierungen der Endrunde 2017

1. Happy Hotel

Timo Petteri Aho (FI)

2. Shanghai

Florian Racky (DE)

3. The Lucifer Effect

Albert Ma (GB)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Cork Harbour - Markus Glanemann (DE)

Diese Gauner - Sven Groh (DE)

Schmarotzer im Ameisenland - Timo Diegel (DE)

Schrottboter - Holger Schmidt (DE)

Schutt und Asche - Stefan Wenz (DE)

Sonderpreis 2017 des Hippodice Spieleclub e.V.

Bester „Longplayer“: Raiatea

Jan Schmidt (DE)

Spiele der Empfehlungsliste

(in alphabetischer Reihenfolge)

Castell - Aaron Vanderbeek (US)

Clans of Caledonia - Juma Al-JouJou (DE)

Expedition Grönland - Damian Maschek (DE)

Ragusa - Fabio Lopiano (GB)

Castell

Herkunft: USA
Autor: Aaron Vanderbeek
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 14 +
Spieldauer: 120 - 135 min.

Castells, katalanisch für Burgen, sind Menschenpyramiden, die in Katalonien traditionell bei zahlreichen Festen errichtet werden. Die Teilnehmer, die sogenannten Casteller, steigen dabei jeweils auf die Schultern ihrer Unterleute, bis eine bestimmte Höhe erreicht ist. Der Ursprung dieser Tradition liegt im 18. Jahrhundert in der Stadt Valls und hat sich zunächst im Camp de Tarragona entwickelt. Im 20. Jahrhundert, besonders in den 1980er Jahren, verbreiteten sich die Castells in ganz Katalonien und vereinzelt auch darüber hinaus.



Jeder Spieler leitet hierbei sein eigenes Castell-Team und bereist über zehn Runden Katalonien. Er rekrutiert neue Mitglieder, trainiert neue Fertigkeiten und nimmt an lokalen Veranstaltungen sowie an Festivals teil. In jeder Runde hat man einen Zug und kann die folgenden vier Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen: Reisen, Rekrutieren, Trainieren und Zusatzaktion.

Als Abschluss der Runden vier bis zehn finden in verschiedenen Regionen Festivals statt. Damit man teilnehmen kann, muss man sich dort aufhalten und einen menschlichen Turm bauen, der dann bewertet wird. Dabei geht es natürlich maßgeblich um den höchsten Turm. Dies erreicht man durch geschickten Einsatz der erworbenen, speziellen Fähigkeiten sowie der unterschiedlich starken und großen Casteller.

Clans of Caledonia

Herkunft: Deutschland
Autor: Juma Al-JouJou
Anzahl Spieler: 1 - 4
Altersangabe: 16 +
Spieldauer: 180 min.

Clans of Caledonia ist ein Wirtschaftsspiel für 1 - 4 Spieler. Im Schottland des 19. Jahrhunderts repräsentieren die Spieler jeweils einen der bis zu acht verschiedenen schottischen Clans. Sie erzeugen landwirtschaftliche Produkte und Whisky, handeln auf dem Markt, sowie ex- und importieren Güter, um ihren Ruhm und Reichtum zu mehren.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Clans mit einzigartigen Fähigkeiten und versucht in fünf Runden sein Punktekonto zu erhöhen. Der Ablauf einer Runde ist immer in drei Phasen unterteilt. In der Aktionsphase agieren die Spieler abwechselnd in Spielerreihenfolge. Dabei führen sie eine der sieben möglichen Aktionen durch oder passen, weil ihnen das Geld ausgegangen ist oder um sich eine gute Ausgangsposition für die nächste Runde zu sichern. Die Aktionsphase ist die längste der drei Phasen und wird mit zunehmender Rundenzahl immer zeitaufwendiger. Die Produktions- und die Wertungsphase komplettieren eine Spielrunde.

Etwa zwei Drittel der Siegpunkte werden erst in der Endwertung erzielt. Hierbei ist die Wertung der Farmen besonders komplex. Schon während des Spiels sollte der Spieler anstreben, möglichst viele, nicht benachbarte Farmen zu gründen, die im späteren Spielverlauf erreichbar sind.

Verschiedene zur Auswahl stehende Hafen-, Auftrags-, Wertungs- und Clanplättchen, sowie Möglichkeiten den Spielplan zu verändern, erzeugen eine hohe Varianz unterschiedlicher Ausgangssituationen.



Cork Harbour

Herkunft: Deutschland
 Autor: Markus Glanemann
 Anzahl Spieler: 2 - 4
 Altersangabe: 12 +
 Spieldauer: 90 min.

Queenstown (Irland), Sommer 1893: In diesem Sommer werden wieder viele Schiffe in Cork Harbour anlegen, um Auswanderer in ihre neue Heimat zu bringen. Cork Harbour hat sich in den letzten Jahren zum wichtigsten Auswandererhafen Irlands entwickelt und hat Queenstown zu einigem Wohlstand verholfen.

Das Spiel bedient sich einer speziellen Mechanik hinsichtlich des Einsetzens von Karten und des Entfernens von Arbeitern. Ein Kalender mit den Monaten Juni bis Oktober 1893 zeigt zum einen die Anzahl der Runden und zum anderen welche Auswanderer am Monatsende aus Cork Harbour abreisen. Doch während ihrer Zeit in Queenstown arbeiten sie auf verschiedenen Baustellen in der Stadt.



Jeder Spieler besitzt einen zweistufigen Kartenhalter auf dem acht Karten in zwei Zeilen mit je vier Karten aufgestellt sind. Die Karten zeigen Auswanderer in vier verschiedenen Farben. Zu Beginn jeder Runde wird die Besetzung der Treppe neu festgelegt. Zweimal pro Runde kann ein Spieler Auswanderer in die Stadtteile schicken. Nach jedem Einsetzen ist zu beachten, dass der Führende in jedem Stadtteil immer eindeutig sein muss. Ist der Spieler am Zug, muss er entweder eine Zeile und beim nächsten Mal eine Spalte oder umgekehrt wählen. Somit entsendet jeder Spieler in einer Runde immer nur fünf der acht Auswanderer seiner Treppe in die Stadtteile. Spezielle Marker erlauben es dem Spieler, Karten auf der Treppe umzusortieren.

Haben alle Spieler eingesetzt, kommt es zur Wertung der Stadtteile. Nach der Wertung verlassen alle Auswanderer die Stadt, deren Farbe mit einer Farbe der beiden einlaufenden Schiffe übereinstimmt. Ist die Führung anschließend in einem Stadtteil nicht mehr eindeutig, so verlassen alle vom Gleichstand betroffenen Auswanderer den Stadtteil.

Nach fünf Runden endet das Spiel und es gewinnt der Spieler, der nach der Endwertung die meisten Punkte gesammelt hat.

Diese Gauner

Herkunft: Deutschland
 Autor: Sven Groh
 Anzahl Spieler: 3 - 5
 Altersangabe: 8 +
 Spieldauer: 30 min.

In „Diese Gauner“ rauben die Spieler nachts die Juweliere der Stadt aus. Das Ziel ist es, möglichst wertvolle Edelsteine zu erhaschen. Doch wollen zwei Spieler denselben Juwelier überfallen, müssen sie schnell reagieren, um sich den passenden Gauner zu schnappen.

Während der Vorbereitung wird jeder Juwelier mit einem Edelstein der zugehörigen Farbe ausgestattet. Die Spieler erhalten die vier Farben als kleine Holzwürfel und der Startspieler zusätzlich einen Stoffbeutel. In die Mitte des Brettes wird der Tresor bereitgestellt. Vier verschieden farbige Gaunerfiguren werden ebenfalls in die Mitte gestellt.



Die Spieler werfen nun geheim den farbigen Holzwürfel in den Tresor, um später diesen Juwelier auszurauben. Die anderen Würfel halten sie versteckt. Der Startspieler legt seine restlichen Würfel in den Stoffbeutel und auf Kommando hebt er den Tresor hoch. Liegt von einer Farbe nur ein Würfel aus, hat der betreffende Spieler Glück und erhält alle Edelsteine des jeweiligen Juweliers. Liegen zwei oder mehr Würfel der gleichen Farbe aus, müssen die Spieler schnell nach dem passenden Gauner greifen. Der Spieler, der ihn sich schnappen kann, erhält die Edelsteine, der oder die anderen Spieler als Ersatz einen schwarzen Holzwürfel. Tauchen schwarzen Holzwürfel in der Mitte auf, ändern sich die Regeln: Nun müssen alle Spieler die Gauner greifen, deren Farbe nicht in der Mitte liegt. Wer falsch greift, verliert einen Edelstein.

Zu Beginn jeder Runde wird bei jedem Juwelier ein Stein ergänzt. Sind von einer Farbe keine Edelsteine zum Nachlegen vorhanden, werden in der letzten Runde fehlende Steine mit Diamanten aufgefüllt. Danach endet das Spiel. Jeder Spieler legt seine Steine farblich sortiert in Gruppen aus und ergänzt, wenn vorhanden, einen Diamanten als Joker zu einer Gruppe. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Steine in seiner kleinsten Gruppe hat.

Expedition Grönland

Herkunft: Deutschland
Autor: Damian Maschek
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 16 +
Spieldauer: 180 min

In "Expedition Grönland" leiten die Spieler Bergbaukonzerne mit dem Ziel, Rohstoffe in Grönland abzubauen. Durch den Erwerb von Förderlizenzen wird ihnen erlaubt, Rohstoffe zu schürfen, um damit wiederum Aufträge zu erfüllen und am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte zu haben.

Um all dies zu ermöglichen, müssen Technologiegebäude auf dem eigenen Tableau ausgebaut werden. Eine entsprechend hohe Technologiestufe ist zwangsläufig erforderlich sowohl für den Erwerb von Förderlizenzen der fünf Gebiete Grönlands als auch für den Abbau der sechs verschiedenen Rohstoffe. Neben den eigenen, exklusiv nur für den Spieler zur Verfügung stehenden Technologiegebäuden gibt es auch noch allgemeine Technologiegebäude, die jeweils nur ein Spieler besitzen kann.

Viele Aktionen im Spiel bedingen den Besitz von bis zu sechs verschiedenen Baustoffen. Diese erhalten die Spieler über sogenannte Baustoffschleifen. Die Menge an Baustoffen, die ein Spieler erhält, ergibt sich aus seiner Position auf der Baustoffschleife und ist abhängig davon, welche Felder die Mitspieler blockiert haben.



Zentrales Element bei der Steuerung der eigenen Aktionen ist der Aktionskreis. Dieser funktioniert ähnlich einem Flussdiagramm, wobei die Spieler einen Arbeiter zur Aktionsauswahl immer von innen nach außen über vier Kreisinge mit verschiedenen Aktionsfeldern bewegen müssen.

Das Spielende beginnt, wenn keine Auftragspositionen mehr nachgelegt werden können. In den fünf noch zuspieldenden Endrunden erhöht sich sukzessiv die Bewegungsweite auf dem Aktionskreis im Gegensatz zu den normalen Spielrunden.

Happy Hotel

Herkunft: Finnland
Autor: Timo Petteri Aho
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: 45 - 60 min.

In diesem Spiel übernehmen die Beteiligten die Rolle eines Managers, um ein großartiges Hotel aufzubauen und möglichst viel Geld einzunehmen. Gespielt wird über acht Runden, die in vier Tag- und vier Nachtphasen unterteilt sind. In jeder Runde werden vier Karten an die Spieler ausgeteilt. Simultan wählt jeder eine der Karten aus, um damit eine der folgenden Aktionen auszuführen: Land kaufen, Räume anbauen, Marketing durchführen oder Kapital erhöhen. Alle diese Aktionen dienen nur dem Zweck das Hotel zu erweitern, Kunden anzulocken und Geld zu verdienen.



Die Karten stellen verschiedene Räume dar. Die Spieler stecken immer in einem Dilemma, welche Karte sie für welche Aktion nutzen möchten; denn die übrigen Karten werden reihum an den nächsten Spieler weitergegeben. Am Ende der Runde werden je nach Tag- oder Nachtphase in Abhängigkeit nach Nutzung der gebauten Räume durch die Kunden Erlöse erwirtschaftet. Dabei kann es auch passieren, dass es zu wenige Angebote für die Gäste gibt und diese gelangweilt das Hotel verlassen. Das so eingenommene Geld kann als Investition für nachfolgende Runden gespart oder in zunehmend teurer werdende Siegpunkte getauscht werden. Nach acht Runden gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

Ragusa

Herkunft: Großbritannien
Autor: Fabio Lopiano
Anzahl Spieler: 3 - 5
Altersangabe: 14 +
Spieldauer: 120 - 135 min.



Die Spieler schlüpfen in die Rollen adliger Familien in der ehemaligen Republik Ragusa und betätigen sich als Händler und treiben den Aufbau der Stadt Dubrovnik voran. Es werden Ressourcen erschlossen und spezielle Betriebe zur Veredelung gebaut, sowie Stadtmauern und Türme errichtet.

Je nach Spieleranzahl starten die Spieler mit einer unterschiedlichen Anzahl von Gebäuden und einer Bonuskarte. Der Markt für besondere Waren wird vorbereitet, dessen Karten gleichzeitig die Startwerte der Ressourcen bestimmen. Die Spieler platzieren Gebäude an Schnittpunkten der zugehörigen Regionen. Dies kann weitere Auswirkungen haben, da Aktionen für sich oder andere Spieler ausgelöst werden.



In ihrem Zug bauen die Spieler reihum ein Gebäude auf einem freien Bauplatz. Um Gebäude errichten zu können, muss ein Spieler die von den drei angrenzenden Regionen geforderten Voraussetzungen erfüllen. Das Platzieren der Gebäude wird umso teurer, je mehr eigene Gebäude bereits an diese Regionen angrenzen. Außerhalb der Stadtmauer gibt es Ressourcen, welche der Spieler als Plättchen vor sich ablegt. Innerhalb der Stadt befinden sich Betriebe zur Veredelung der Ressourcen.

Sind alle Gebäude errichtet, endet das Spiel. Es werden noch die längsten Segmente der Stadtmauer je Spieler, die Bonuskarten, besondere Waren und Gebäude der städtischen Handelskammer gewertet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Raiatea

Herkunft: Deutschland
Autor: Jan Schmidt
Anzahl Spieler: 3 - 5
Altersangabe: 16 +
Spieldauer: 180 min.

Die Spieler sollen das gigantische Abbild des Kriegsgottes Oro errichten. Der Bau ist ein langfristiges Unterfangen, das sich über Aktions- und Festrunden erstreckt. In den Aktionsrunden wählt jeder Spieler einen der maximal sieben Orte aus. Die dort eintretenden Ereignisse betreffen immer alle Spieler, sodass lange Wartezeiten vermieden werden. Während der Feste können mit mächtigen Ritualen die Götter Raiateas beschworen werden. Wer seine Rituale clever ausspielt und das richtige Gespür beim Opfern von Mana hat, kann auf die Hilfe der Götter hoffen. Man punktet nicht nur beim Bauen und auf den Festen, sondern im späteren Verlauf des Spiels an fast jedem Ort.

In den Aktionsrunden wählt jeder Spieler einen Ort, an den er die Gruppe führen möchte. Jeder Ort kann dabei nur einmal pro Runde gewählt werden und bietet eine Aktion, die jeder Spieler und eine Aktion, die nur der aktive Spieler nutzen kann.



In den Festrunden werden Rituale ausgeführt. Alle Spieler können sich Rituale aus ihrem Vorrat aussuchen und mit ihrer Farbe markiert in den Turm werfen. Wie viele und welche Rituale in den Turm gegeben werden können, wird durch den Rang des Spielers bestimmt. Rituale kosten je nach Mächtigkeit unterschiedlich viel Mana. Haben alle Spieler ihre Rituale in den Opferturm gegeben, müssen sie geheim entscheiden, wie viel Mana sie der Zeremonie beisteuern wollen. Der Spieler, der am meisten Mana geopfert hat, wird Gastgeber des Festes und leitet die folgende Zeremonie. Das eingesetzte Mana wandert in den Opferturm. Der Gastgeber lüftet nun den Turm und ordnet alle Rituale nach aufsteigenden Manawerten. Beginnend mit dem niedrigsten Ritualwert, werden nun nacheinander alle Rituale ausgeführt und das Mana aus dem Turm entfernt. Steht nicht mehr genügend Mana im Opferstock für das nächste Ritual zur Verfügung, endet die Zeremonie. Alle nicht ausgeführten Rituale wandern auf die Ablage.

Das Spiel endet, sobald der Bau des Oro To'os vollendet ist, spätestens aber nach dem vierten Fest. Nach der Schlusswertung gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Schmarotzer im Ameisenland

Herkunft: Deutschland
Autor: Timo Diegel
Anzahl Spieler: 2 - 6
Altersangabe: 12 +
Spieldauer: 60 min.

Immer auf der Suche nach Nahrung bauen die Ameisen ihr Wegenetz aus. Schließlich haben sie eine Königin zu versorgen sowie mehr oder weniger aufdringliche Gäste.

Bei „Schmarotzer im Ameisenland“ gibt es Wegplättchen mit unterschiedlichen Wegverläufen in jeweils vier unterschiedlichen Nahrungsarten und Hintergrundfarben. Durch abwechselndes Anlegen dieser Wegplättchen wird ein ständig wachsendes Wegenetz erschaffen. Die fest vorgegebene Ausrichtung der Wegplättchen schränkt die Anlegemöglichkeiten ein. Nach jedem Zug erfolgt eine Wertung. Zwei Aspekte sind für Plättchenwertungen von Bedeutung. Erstens die Anzahl der Kantenberührungen des gerade angelegten Wegplättchens mit den bereits abgelegten Plättchen und zweitens die Anzahl der Plättchen, die mit dem gerade angelegten eine zusammenhängende Fläche der gleichen Hintergrundfarbe bilden. Das Produkt dieser Wertungen ergibt die Siegpunkte.

Spezialplättchen bringen auf unterschiedliche Art und Weise zusätzliche Wertungsmöglichkeiten ins Spiel. Sonderwegplättchen ermöglichen beim Wegebau zusätzliche Aktionen und zum Teil alternative Wertungsmöglichkeiten. Zusätzlich gibt es noch die Schmarotzer. Sie erlauben es jederzeit, von hohen oder kleinen Wertungen der nicht unbedingt erfreuten Mitspieler zu profitieren, aber ohne ihnen dabei zu schaden. Für jedes Schmarotzen muss anschließend einmal aus-gesetzt werden.

Am Ende ihres Zuges ziehen die Spieler ein Plättchen nach. Sind die Plättchen aufgebraucht endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



Schrottboter

Herkunft: Deutschland
Autor: Holger Schmidt
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: 45 min.

Unglaublich was heutzutage alles weggeworfen wird. In "Schrottboter" versuchen die Spieler, ausgediente Roboter vor der Müllpresse zu retten und sie wieder zu reparieren. Der aktive Spieler wirft drei seiner verfügbaren Würfel. Zwei der geworfenen Würfel werden entsprechend der Augenzahl auf die Roboterteile auf dem Fließband platziert. Als zweite Aktion darf der Spieler entweder den dritten Würfel auf ein freies Aktionsfeld neben das Fließband legen, um eine Sonderaktion auszuführen oder einen Würfel, der bereits neben dem Fließband liegt, auf das Fließband verschieben. Am Ende seines Zuges, nimmt der Spieler ein neues Roboterteil aus dem Vorrat und schiebt mit ihm alle anderen Teile in Pfeilrichtung auf dem Fließband weiter. In jeder Runde, wird jetzt auf der anderen Seite ein Roboterteil vom Fließband herunterrutschen und alle Würfel die darauf liegen, rollen über den Tisch. Jetzt werden die Würfelaugen jeder Farbe zusammengezählt und der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt das heruntergerutschte Teil.



Am Ende des Spiels bauen alle Spieler aus ihren gesammelten Teilen ihre Roboter zusammen. Wer kann nun aus dem Schrott die vollständigsten Roboter zusammenstellen? Dabei bringen farblich zueinander passende Teile höhere Punktzahlen ein als bunte Roboter. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

Schutt und Asche

Herkunft: Deutschland
Autor: Stefan Wenz
Anzahl Spieler: 2 - 4 (1 - 6)
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: 60 min.

Ein fürchterlicher Drache ist nach einem tausendjährigen Schlaf erwacht und tyrannisiert das Königreich. Eines ist allen Herrschern klar; es gilt dem siebenköpfigen Untier den Garaus zu machen, bevor es alle Länder des Reiches in Schutt und Asche gelegt hat. Doch das Reich ist ohne König und zerstritten. Um das drohende Unheil abzuwenden, werden allerorten eilig Ritter angeworben und diese zur Verbesserung ihrer Kampffertigkeiten mit Schild und Schwert bestückt. In einem spannenden Wettlauf gegen die wachsende Gier des Drachen versuchen die Spieler, ihre Provinzen zu verteidigen und den Drachen zu töten. Doch Intrigen, Neid und Missgunst zwischen den Herrschern drohen dem Untier in die Hände zu spielen. Sollte es am Ende gelingen, das Monster zu überwinden, ist das Spiel beendet und derjenige der Spieler wird zum König gekrönt, der die größte Macht auf sich vereinen kann.



In diesem halb-kooperativen Spiel, welches in Runden zu jeweils vier Phasen gespielt wird, geht es zum einen darum den Drachen gemeinsam abzuwehren als auch die eigene Macht zu mehren. In jeder Runde erhalten die Spieler Gold, um zum einen den Drachen zu beschwichtigen oder zum anderen um Investitionen zu tätigen, um gegen den Drachen zu bestehen. Die gesamte Goldmenge ändert sich dabei nicht; aber die Verteilung auf die Spieler ist immer anders. Im Gegenzug dazu wird der Drache immer gieriger und es wird immer schwieriger ihn abzuwehren. Macht erhält man durch geschicktes Handeln in der Einkaufsphase und durch Belohnungen nach einem gewonnenen Kampf gegen den Drachen.

Shanghai

Herkunft: Deutschland
Autor: Florian Racky
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 12 +
Spieldauer: 60 min.

Shanghai entführt die Spieler in das China zur Zeit der Ming-Dynastie. Sie treiben Handel am Unterlauf des Jangtse und liefern Waren vom Hafen Shanghais nach Peking oder Japan. Jeder Spieler startet zu Beginn der Runde mit seiner Dschunke in Wuhan mit 12 Münzen Startkapital. Den Weg zum Hafen nach Shanghai säumen viele andere Orte. Ein Spieler kann in seinem Zug seine Dschunke den Fluss hinunterfahren lassen, indem er Münzen an den erreichten oder passierten Orten ablegt. Je weiter er fährt, desto mehr legt er ab. In jedem Ort liegen Karten zur Wahl aus. Diese können Waren, Aufträge oder besondere Passagiere sein. Stoppt man seine Dschunke, erhält man eine ausliegende Karte oder die ausliegenden Münzen. Zusätzlich lassen sich Gold und Jade auf dem Weg erlangen, deren Verteilung durch spezielle Würfel bestimmt wird. Je früher ein Spieler diese speziellen Orte erreicht, desto mehr Gold oder Jade erhält er.



Diese Kostbarkeiten lassen sich in anderen Orten zu Kunstwerken verarbeiten. Waren und Kunstwerke werden im nördlichen und südlichen Hafen Shanghais auf bereitliegende Handelsschiffe verladen, von denen jeder Spieler eins pro Hafen beliefern kann. Für das Beladen der Schiffe erhält der Spieler Siegpunkte, die durch das Ablegen passender Auftragskarten modifiziert werden können. Wenn ein Spieler den Südhafen Shanghais erreicht hat oder vorher keine Münzen mehr besitzt, kehrt er nach Wuhan zurück und sammelt auf dem Weg flussaufwärts in jedem Ort eine Münze für sein Kapital ein. Dann beendet er seine Runde. Startspieler der nachfolgenden Runde ist, wer zuerst nach Wuhan zurückgekehrt ist. Nach jeder Runde wechseln die ausliegenden Karten in den Orten auf dem Weg nach Shanghai sowie die zu beladenden Handelsschiffe.

Das Spiel wird über drei Runden gespielt und es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

The Lucifer Effect

Herkunft: Großbritannien
Autor: Albert Ma
Anzahl Spieler: 5 - 9
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: 30 min.

„The Lucifer Effect“ ist ein asymmetrisches und halb-kooperatives Knobelspiel, welches die Spieler zwingt, sich für entweder die gute oder die böse Seite zu entscheiden. Beide Seiten kämpfen um die Vorherrschaft. Jede einzelne Karte, die ein Spieler spielt, zeigt Unterstützung für eine Seite. Die Entscheidungen der Spieler während des Spiels werden das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse verändern und schließlich die Gewinnerseite bestimmen.

Es gibt zwei Arten von Karten im Spiel: "Engel" und "Teufel". Die Engel-Karten bedeuten Vertrauen, während die Teufel-Karten Verrat beinhalten. Das Spiel besteht aus einer Reihe von Duellen zwischen den Spielern.

Jedem Spieler steht der gleiche Kartensatz zur Verfügung. Pro Runde wählt jeder gleichzeitig und geheim eine seiner Handkarten aus, um sich später mit zwei anderen Spielern zu vergleichen. Wenn beide Spieler sich gegenseitig vertrauen, erhalten sie beide Seelenpunkte. Wenn man den anderen verrät, stiehlt der Teufel-Spieler dem Engel-Spieler Seelenpunkte. Wenn die Spieler sich gegenseitig verraten, verlieren beide Seelenpunkte.



Spieler sind frei zu diskutieren, zusammenzuarbeiten oder einander zu täuschen. Da jede Karte einen einzigartigen Effekt besitzt, welcher das Ergebnis verändern kann, kommt es oft zu überraschenden Wendungen. Jedoch kann jede Karte nur einmal gespielt werden, so dass die Spieler sorgfältig abwägen müssen, was sie entsprechend ihrer Situation spielen.

Am Ende des Spiels siegt auf beiden Seiten der Spieler mit den meisten Seelenpunkten. Da im Laufe des Spiels das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse hin und her kippt, gewinnt nur der Spieler, der bei Spielende auf der richtigen Seite steht. Hat man die falsche Seite unterstützt, verliert man, unabhängig davon wie viele Seelenpunkte man hat.

Die Jury 2017

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

Wolfgang Lüdtker - Kosmos
Jan Guijarro - Games4Gamers
Moritz Brunnhofer - Hans-im-Glück
Matthias Wagner - ABACUSSPIELE
Matthias Nagy - FROSTED GAMES
Uwe Mölter - Amigo
Uli Blennemann - Spielworxx
Stefan Stadler - Pegasus Spiele
Roman Mathar - Argentum Verlag
Daniel Greiner - Ravensburger
Philippe Schmit - eggertspiele
Sebastian Wenzlaff - Asmodee

