



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2019



Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

in diesem Jahr wurde der „Spieleautorenwettbewerb“ zum 31sten Mal durchgeführt. Dieser Wettbewerb wird jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. ausgerichtet.

Dieses Dokument soll Ihnen einen Überblick über die Ergebnisse des diesjährigen Wettbewerbes geben. Die Übersicht beinhaltet die Spiele der Endrunde sowie eine Empfehlungsliste; zusätzlich können Sonderpreise in verschiedenen Kategorien vergeben werden. 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.spielematerial.de“ und der Spieleautorenzunft „SAZ“ 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 2019

1. Time Strategy: Manhattan

Andrejus Avchimovičius (LT)

2. Streets of Chicago

Antoine Noblet (DE)

3. Fly or not?

Amir Salamati (IR)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Achtung Flut! - Stefan Schröder (DE)

Cube - Sascha Schauf (DE)

Dropdown! - Andreas Ronge (DE)

Fette Finger - Kurze Beine - Hans Joachim Höh (DE)

Roboter Wars - Christian Behrendt (DE)

Texaner - Niklas Hinsch (DE)

Waterfalls - Nicola Riehemann (DE)

Sonderpreise 2019

Bester „Longplayer“: Trade n' Raid

Torgeir Tjong (NO)

Spiele der Empfehlungsliste

(in alphabetischer Reihenfolge)

Griffintown - Claude Sirois (CA)

Isle of Betrayal - Dean Morris (UK)

Timely Trails - Francois Valentyne (CA)

Achtung Flut !

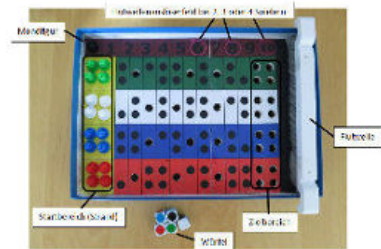
Herkunft: Deutschland
Autor: Stefan Schröder
Anzahl Spieler: 2 - 7
Altersangabe: 5 +
Spieldauer: ca. 30 min.



Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Meeresbewohnerart, die den besten Platz im Wattenmeer ergattern möchte. Da jede Art in den Farben rot, weiß, grün und blau existiert, hat beispielsweise ein Spieler eine rote, eine weiße, eine grüne und eine blaue Krabbe.

Mit fünf Farbwürfeln kann man bis zu 3x würfeln und dabei stets Würfel zur Seite legen. Danach bewegt man seine Figuren gemäß der gewürfelten Farben vorwärts. Dabei versucht man möglichst seine Figuren in den Sandlöchern im Spielplan zu verstecken, denn jedes Mal, wenn schwarz gewürfelt wird, kommt der Mond seinem Ziel näher. Erreicht er dieses, wird eine Flutwelle ausgelöst, die sämtliche Meeresbewohner, die nicht im Sand versteckt oder im Ziel sind, wieder zurück an den Strand spült.

Die richtige Strategie, etwas Geduld und Risiko sowie ein Quäntchen Glück sind bei "Achtung Flut!" gefragt. Es gewinnt, wer als erster eine bestimmte Anzahl seiner Figuren in Sicherheit an das Ende der jeweiligen Bahn geführt hat.



Cube

Herkunft: Deutschland
Autor: Sascha Schauf
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: 30 min



In Cube werden farbige Holzsteine aus einem Sack gezogen und auf einem 4x4 großen Spielfeld eingesetzt oder versetzt. Der Spieler, der es zuerst schafft, die farbigen Spielsteine so auszuspielen und zu positionieren, um eine vorgegebene Anzahl an Auftragskarten zu erfüllen, gewinnt das Spiel.

Auftragskarten dürfen von allen Seiten des Spielbretts als Seitenansicht, als Draufsicht und auch "räumlich" erfüllt werden. Dabei dürfen die Karten in den Kartenhaltern jederzeit beliebig gedreht und gespielt werden. Sobald man seine erste Auftragskarte erfüllt hat, darf man in den nächsten Runden statt einen kleinen Spielstein zu ziehen oder zu versetzen, einen der großen Spielsteine einsetzen. Die großen Spielsteine können wie die kleinen Spielsteine eingesetzt werden, allerdings dürfen sie danach nicht mehr bewegt werden.



Perspektivisches und räumliches Vorstellungsvermögen sowie schnelles Erfassen helfen den Spielern zu gewinnen.



Dropdown!

Herkunft: Deutschland
Autor: Andreas Ronge
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 7 +
Spieldauer: 30 min



Beim Duschen kann man, wenn man genau hinsieht, schon mal beobachten, wie einzelne Wassertropfen in unterschiedlicher Geschwindigkeit und Größe in einer Art Zickzacklauf die Scheibe herunterrutschen. Gestört wird dieser Lauf durch Wasserspritzer, Duschschaum oder mechanische Einwirkungen. Nicht jeder Tropfen kommt gleich schnell und gleich groß an Ende der Scheibe an. Es erscheint dem Betrachter wie eine Art „Tropfenrennen“!

Der Spielplan ist die Scheibe, die unterschiedlichen Aktionsplättchen sind die Hindernisse auf der Scheibe. Jeder Spieler kontrolliert den Lauf seines eigenen und ein wenig auch den Lauf der anderen Tropfen. Kernmechanismus ist ein Verschieben von Aktionsplättchen, um sich den optimalen Weg zum Ziel zu bahnen.



Der aktive Spieler muss eine Reihe mit Aktionsplättchen um ein Feld nach rechts oder links verschieben. Vor oder nach dem Verschieben der Aktionsplättchen muss der Spieler seinen Tropfen immer um eine Reihe nach unten bewegen und die entsprechende Aktion auf dem erreichten Aktionsplättchen ausführen. Durch bestimmte Aktionsplättchen können Kettenzüge entstehen, die den Tropfen schnell nach unten bringen. Andere lassen den eigenen Tropfen wachsen oder schrumpfen. Zudem bringen Bonusmarker den Spielern unerwartete Vorteile.

Es gewinnt derjenige Spieler, dessen Tropfen als erster das entsprechende Zielfeld seiner Farbe am unteren Rand des Spielplans erreicht.



Fette Finger - Kurze Beine

Herkunft: Deutschland
Autor: Hans Joachim Höh
Anzahl Spieler: 3 - 6
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: 60 min



Die Spieler begeben sich auf Raubzüge zu einem Verlies und stehlen so viele Schätze, wie sie tragen können, ohne dabei den Drachen aufzuwecken.

Jeder Spieler erhält beim Spielaufbau zwei Handkarten: Eine "Fette Finger"-Karte und eine "Augen auf!"-Karte. Gewonnene Schätze nimmt er ebenfalls auf die Hand. Im Spielverlauf gehen die Spieler auf mehrere Raubzüge. Alle Spieler werden dazu im Verlies platziert. Die Reihenfolge wird dabei von ihrer Traglast bestimmt. Zu Beginn jeder Runde entscheidet sich jeder Spieler verdeckt für eine seiner Handkarten. Hat jeder Spieler entschieden, werden die Karten aufgedeckt und abgehandelt.



Zum Beispiel verringert ein abgeworfener Schatz die Traglast und löst ggf. einen Effekt aus. "Fette Finger" - Karten ermöglichen den Spielern Schätze zu erhalten, deren Gewicht wiederum zur Traglast addiert wird.

Weckt die Summe des Alarmwertes der aufgedeckten Karten den Drachen auf, flüchten stattdessen alle Spieler aus dem Verlies. Hier kommt der "Push your Luck" - Mechanismus ins Spiel: Der Spieler mit der höchsten Traglast wird bei einer Flucht aus dem Verlies vom Drachen erwischt und kann keine Schätze retten.

Nach der Flucht verstauen alle Spieler die Schätze aus ihrer Hand in ihrer Truhe. Der Goldwert in der Truhe zählt als Siegpunkte.



Fly or not ?

Herkunft: Iran
Autor: Amir Salamati
Anzahl Spieler: 2 - 6
Altersangabe: 6 +
Spieldauer: 20 - 30 min



Das Spiel bildet verschiedene fliegende und nicht fliegende Tiere auf Karten ab. Dazu sind Würfel mit Modifikatoren enthalten (Käfige, Ketten, Ballons, Flügel) sowie Punktesteine.

Die Spieler müssten möglichst schnell die Frage beantworten, ob die vor Ihnen ausliegende Kombination aus Würfeln und Karten flugfähig ist. Nun greifen sie nach einem Punktestein der Kategorie "fliegt" oder "fliegt nicht". Haben Sie den richtigen Stein genommen, erhalten sie Punkte, andernfalls verlieren sie Punkte.



Um die Schwierigkeit zu ändern, können weitere Würfel mit Verdoppelungssymbolen, Gegenteilssymbolen oder der Streichung von Symbolen hinzugefügt werden. Erreicht ein Spieler zwanzig Punkte, endet das Spiel.



Griffintown

Herkunft: Kanada
Autor: Claude Sirois
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 14 +
Spieldauer: 210 min



Mit der Eröffnung des Lachine Kanals im Jahr 1825 wurde Griffintown die dynamischste Industriestadt in Nordamerika. Sie wurde zur Schlüsselposition für Investitionen in die Entwicklung neuer Industrien, sowie für Produktion, Aufwertung und Verschiffung von Waren. Der Kanal bietet eine Wasseranbindung zu ausländischen Märkten sowie die Möglichkeit, Waren zu lagern.

Griffintown ist ein Aufbaustrategiespiel, das über Bezahlaktionen gesteuert wird. Interaktionen zwischen den Spielern gibt es bei der Auswahl der Aktionen, bei Produktion und Verschiffen von Produkten sowie bei der Kandidatur um das Bürgermeisteramt. Um kurz- bzw. langfristige Ziele zu erreichen, und damit Siegpunkte zu erhalten, gibt es viele verschiedene Aktionsmöglichkeiten wie beispielsweise:

- Eine Baugenehmigung erwerben
- Lieferung von Waren zu ausländischen Märkten
- Bauen oder Modernisieren einer Industrie durch Bereitstellung der Materialien und Arbeiter
- Rohwaren produzieren oder Fertigwaren aus Rohwaren herstellen
- Entwicklung des Kanals und Verbesserung der städtischen Infrastruktur

Ziel ist es, einen möglichst großen Nutzen durch die Kombinationen seiner Aktionen zu erzielen und somit die meisten Siegpunkte zu erringen.



Isle of Betrayal

Herkunft: Vereinigtes Königreich

Autor: Dean Morris

Anzahl Spieler: 3 - 10

Altersangabe: 12 +

Spieldauer: 45 - 60 min



Im antiken Griechenland wird zu Ehren der Götter ein Fest ausgerichtet. Als „Edle Kaufleute“ wetteifern die Spieler, die wertvollsten Waren zu beschaffen. Wer mit der größten Menge an Waren zurückkehrt und gleichzeitig den Zorn des Zeus vermeidet, wird zum Helden des Festivals gekürt.

In jeder Runde gibt es einen Kapitän, der loyale Mitspieler finden muss. Dazu gibt er gleichviel verdeckte Schicksalskarten an seinen linken und rechten Nachbarn. Der Nachbar sucht sich eine Karte aus, hält sie geheim und gibt die restlichen weiter. Dies geht solange bis auch der letzte Spieler sich aus zwei Karten eine aussucht hat.



Schicksalskarten zeigen entweder eine Taube für Treue oder ein Schwert für Verrat. Durch Befragen versucht nun der Kapitän zwei Getreue zu finden. Gelingt ihm dies, kann er die Beute mit ihnen teilen oder versuchen die Mannschaft zu betrügen, indem er einen dritten Loyalen enttarnt, um die Beute allein zu behalten. Aber gerät er bei seinen Versuchen auch nur an einen Verräter, sackt dieser die Beute ein. Bei jedem Verrat wirft Zeus einen Blitz auf die Insel des Verrats. Auch Blitze können zur Beute gehören. Aber zu viel Gier nach Blitzen kann den eigenen Sieg verhindern. Nachdem der zehnte Blitz geworfen wurde, endet das Spiel.



Roboter Wars

Herkunft: Deutschland
Autor: Christian Behrendt
Anzahl Spieler: 3 - 4
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: ca. 30 min



Roboter Wars ist ein Dice-Crafting-Spiel, bei dem die Spieler einen Roboter bauen und ihn in Arenen gegen andere Roboter antreten lassen. Beim Bau des Roboters gibt es vieles zu bedenken: Diverse Nah- und Fernkampfwaffen sind nötig, um anderen Robotern Schaden zufügen zu können. Ohne zusätzliche Trefferpunkte und Verteidigungsmöglichkeiten sind die Roboter den Widersachern hilflos ausgeliefert. Außerdem ist es ratsam für etwas Mobilität zu sorgen, um im entscheidenden Moment nicht falsch herum in einer Ecke zu stehen.

Jeder Spieler erhält einen Bauplan, eine Roboterfigur, einen Steckwürfel, acht Energiezylinder sowie 50 Euro. Eine Auswahl an Würfelfliesen und weitere Steckwürfel liegen in der Tischmitte. Diese und weitere Spezialfunktionen können in der Konstruktionsphase für das verfügbare Geld gekauft werden. Nach einer Kontrolle durch die Mitspieler platzieren die Spieler ihre Roboter in der Arena. Es beginnt die Kampfphase: Der aktive Spieler würfelt alle seine Würfel und führt seine Würfelergebnisse und Spezialfunktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Bei einem Angriff hat der Angegriffene die Chance sich zu verteidigen, indem er seine Würfel würfelt. Für Treffer reduzieren die Spieler ihre Lebenspunkte.

Das Spiel setzt sich reihum fort bis nur noch ein Roboter in der Arena übrig geblieben ist und dieser der stolze Gewinner des Kampfes ist.



Streets of Chicago

Herkunft: Deutschland
Autor: Antoine Noblet
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: ca. 60 min



"Streets of Chicago" ist ein Spiel um Mehrheiten und Kontrolle von Gebieten. Die Spieler sind Anführer von Mafia-Familien in den 1920er Jahren und versuchen, die Kontrolle über Chicago an sich zu reißen.

Die Spieler bewegen ihren Spielstein und platzieren Familienmitglieder auf der Stadtkarte, die sich aus zufällig verteilten Gebäudekarten zusammensetzt, um diese Gebäude zu kontrollieren. Die Mehrheit in einer Reihe oder Spalte von Gebäudekarten bringt den Spielern Einflusspunkte. Auf dem Weg zu diesem Ziel können andere Spieler aus Gebieten verdrängt werden, wodurch man in den Besitz von Bonuskarten gelangt.

Folgende Aktionsmöglichkeiten gibt es im eigenen Spielzug:

- Neue Familienmitglieder rekrutieren
- Funktionen kontrollierter Gebäude nutzen
- Übernahme der Kontrolle über eine Straße
- Verdrängen konkurrierenden Familienmitglieder aus einem benachbarten Gebäude



Der Spieler mit dem meisten Einfluss wird Bürgermeister von Chicago und gewinnt das Spiel.



Texaner

Herkunft: Deutschland
Autor: Niklas Hinsch
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: ca. 20 min



Du bist ein rücksichtsloser Unternehmer im alten Texas und dein Ziel ist es, dort zum erfolgreichsten Ölsucher aller Zeiten zu werden!

In jedem Zug stehst du vor der Entscheidung, wo du am sinnvollsten Zeit und Geld investierst: Baust du deine Ölfelder aus, förderst du Öl oder versuchst du, deine Mitspieler aus dem Spiel zu drängen? Dazu ziehst du jede Runde vom eigenen, verdeckten Geldstapel, welcher aus 20 Karten mit unterschiedlichem Geldwert besteht, vier auf die Hand. Somit variiert ungeplant die verfügbare Geldmenge. Wenn du dann am Zug bist, musst du nacheinander insgesamt drei Aktionen durchführen. Dies können Investitionen oder das Rekrutieren bzw. Nutzen von Charakterkarten sein, von denen es drei mit unterschiedlichen Fähigkeiten gibt: Ingenieur, Buchhalterin und Gesetzloser.



Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges die letzte Karte vom Nachziehstapel nimmt und der Schriftzug "Game Over" sichtbar wird endet die Partie sofort. Wer dann das meiste Öl gefördert hat, ist Sieger!



Time Strategy: Manhattan

Herkunft: Litauen
Autor: Andrejus Avchimovičius
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 12 +
Spieldauer: ca. 60 min



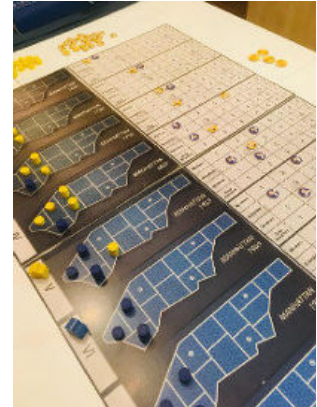
Das Spielfeld stellt Manhattan Island dar, auf dem vier Geschäftsmänner versuchen, ihr Immobiliengeschäft aufzuziehen. Sie errichten Wolkenkratzer an den teuersten Stellen, um damit die ganze Insel zu übernehmen.

Das Problem ist, dass auf der kleinen Insel der Platz schnell nicht mehr ausreicht. So wird alles wieder durcheinander geworfen, als Wissenschaftler die Zeitmaschine erfinden und die Geschäftsmänner durch die Zeit reisen und auf verschiedenen Zeitebenen agieren, um die vergangenen Ereignisse in die gewünschte Richtung zu lenken.

Die grundlegende Spielmechanik ist die Verwendung von Zeit. Das Spielbrett ist in acht Epochen unterteilt, welche von der Gründung Mannhattans bis in die heutige Zeit reichen.

Es ist möglich, Grundstücke zu kaufen, wenn sie frei sind. Man kann Arbeiter von der Zukunft in die Vergangenheit verschieben, was dort einen Vorteil bringt; jedoch werden diese nicht mehr zurück in die Zukunft kommen können. Ein einfaches Ereignis in der Vergangenheit hat Konsequenzen auf die Zukunft. Das führt dazu, acht verschiedene parallele Ebenen zu haben, welche durch den Zeitfluss eng miteinander verwoben sind.

Am Ende jeder Bewegung verschiebt der Spieler seine Errungenschaften in die nächste Epoche. Dies ermöglicht die Verfügbarkeit weiterer Ressourcen, um vergangene Ereignisse zu ändern. Das Spiel endet sofort mit dem Sieg des Spielers, der 7 Grundstücke in einer Epoche bebaut hat.



Timely Trails

Herkunft: Kanada
Autor: Francois Valentyne
Anzahl Spieler: 2 - 5
Altersangabe: 12 +
Spieldauer: 45 - 60 min



Die Spieler verbringen ein Wochenende in der Wildnis. Am ersten Tag verlassen sie morgens die Hütte und machen sich heimlich auf den Weg zum Campingplatz, in der Hoffnung seltene Tiere zu finden. Erst abends am Lagerfeuer erfahren sie, was während des Tages an verschiedenen Orten und zu verschiedenen Zeiten passiert ist. Am nächsten Tag geht es zur Hütte zurück und wieder wird abends das Resümee gezogen.

Jeder Spieler plant geheim seinen Tag, wann er wo sein möchte, um ein seltenes Tier zu finden. Dabei muss man berücksichtigen, dass die Zeit zum Erkunden begrenzt ist. Außerdem versucht man zu errahnen, wo sich die Mitspieler aufhalten. Diese können störend eingreifen, wenn sie früher am selben Ort sind oder aus der Nachbarschaft den Ort beobachten. Bestreitet niemand das Geschehen, kann man seine Sammlung erweitern.



Es gewinnt der Spieler, der nach zwei Tagen die beste Kombination von Wildtieren gesammelt hat.



Trade n' Raid

Herkunft: Norwegen
Autor: Torgeir Tjong
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 14 +
Spieldauer: 210 min



Als Anführer eines kleinen Wikingerstammes lassen die Spieler Rohstoffe einsammeln und bauen Waffen, Häuser und Schiffe. Mit neuen Schiffen können weit entfernte Gebiete erreicht werden, die geplündert oder kolonisiert werden können. Auch der geschickte Aufbau von Handelswegen kann die Oberhäupter zu Reichtum führen. Bei allem sollte man aber nicht die mächtigen Götter vergessen, die ihrem Lieblingsstamm besondere Fähigkeiten schenken.

Trade n' Raid ist ein Würfel-Movement-Spiel, bei welchem Würfel die Wikingerarbeiter darstellen. Die Augenzahl der Würfel repräsentiert die Energie der Wikinger, die stark von der Moral des Stammes abhängt. Jeder Wikinger führt mehrere Aktionen in einer Runde aus, wobei sich die Wikinger entlang eines Pfads bewegen. Jeweils der letzte Wikinger im Pfad führt eine Aktion aus, indem er auf ein Feld vor dem ersten Wikinger des aktiven Spielers eingesetzt wird. Viele der Einsatzfelder erfordern Energie, die dem Wikinger abgezogen wird; der Würfelwert wird dementsprechend gesenkt.

Nur wer seine Wikinger gut nutzt, kann eine starke Kombination von Aktionen und Boni aufbauen, die genug Siegpunkte einbringt, um das Spiel zu gewinnen.



Waterfalls

Herkunft: Deutschland
Autor: Nicola Riehemann
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: ca. 60 min



Zu Spielbeginn werden als gemeinsamer Markt vier Flussplättchen offen ausgelegt und neben jedem fünf Geldstücke platziert. Die Kosten zum Kaufen eines Plättchens werden von den daneben liegenden Geldstücken angezeigt (zu Beginn also fünf). Die Flussplättchen tragen unterschiedliche Symbole und zeigen verschiedene Flussverläufe.

In seinem Zug hat der Spieler die Wahl zwischen zwei Aktionen.

Flussplättchen kaufen: Der Spieler nimmt beliebig viele Plättchen, die er sich von seinem Geld leisten kann. Die Geldstücke gibt er in den Vorrat zurück und erhält das/die Flussplättchen zum sofortigen Bau.

Oder

Drei Geldstücke nehmen: Diese werden von den Geldstücken, die neben den Flussplättchen im Markt liegen nach Belieben weggenommen. Somit werden die ausliegenden Flussplättchen billiger. Plättchen ohne Kosten werden entfernt und gegen neue mit fünf daneben liegenden Geldstücken ersetzt.

Die Spieler punkten durch das Erfüllen von Aufgaben. Diese verlangen vertikale oder horizontale Kombinationen bestimmter Symbole auf der eigenen Flusslandschaft. Wird eine Aufgabe erreicht, punkten bis zu drei Spieler und eine neue Aufgabe wird aufgedeckt. Erreicht ein Spieler 25 Punkte, endet das Spiel und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



Die Jury



Johannes Natterer - Hans-im-Glück
Roland Goslar - HeidelBÄR Games
Wolfgang Lüdtke - Kosmos
Paul Mulders - Quined Games
David Junglas - Amigo
Jan Guijarro - Games4Gamers
André Bierth - Plan B Games
Daniel Gaca - Moses Verlag
Robert Schymiczek - ADC Blackfire
Uwe Mölter - Gst. "Stadt-Land-Spielt!"
Irina Filinberg - Ravensburger
Stefan Stadler - Pegasus Spiele