



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2018

Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

in diesem Jahr wurde der „Spieleautorenwettbewerb“ zum 30sten 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 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“, der Spieleautorenzunft „SAZ“ und der „Jury Spiel des Jahres“ für ihre freundliche Unterstützung. Wir bedanken uns auch bei Dennis Lohausen für die Auffrischung und Illustration der Wettbewerbslogos.

Weitere Informationen erhalten Sie beim:

**Hippodice Spieleclub
Autorenwettbewerb
Postfach 70 02 57
44882 Bochum**

competition@hippodice.net

<http://hippodice.net>

Die Platzierungen der Endrunde 2018

1. Belratti

Michael Loth (DE)

2. Trepanation

Robin David O'Keeffe (IE)

3. Klapperschlange

Wolfgang Lehmann (DE)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

BLOXX - Sven Groh (DE)

Blütenzauber - Reimund Anhut (DE)

Excelsior - Florian & Helmut Ortlepp (DE)

F5 - Garret Rempel (CA)

Four Towers - Roger Vernon (US)

Sonderpreise 2018

Bester „Longplayer“: Routes of Steel 73

Claude Sirois (CA)

Bestes „2-Personen Spiel“: Builders of the Pyramid

Sophia Wagner (DE)

Spiele der Empfehlungsliste

(in alphabetischer Reihenfolge)

Changnan - Fabio Lopiano (GB)

Freedom for Titan - Channing Jones (DE)

Piratico - Samuel Rauch (DE)

Belratti

Herkunft: Deutschland
Autor: Michael Loth
Anzahl Spieler: 2 - 7
Altersangabe: 9 +
Spieldauer: 30 - 45 min.



In diesem kooperativen Spiel wird die Spielergruppe aufgeteilt in Galeristen, die Gemälde ankaufen, und Experten, die Gemälde verkaufen. Das Ziel aller Spieler ist es, möglichst viele Bilder für ihre Galerien zu beschaffen und dabei möglichst wenige Gemälde des Kunstfälschers „Belratti“ anzukaufen.

Jeder Experte erhält Gemälde als Handkarten. Zwei zufällige Gemäldekarten werden offen als Themen der Runde ausgelegt. Anhand der Themen schätzen die Galeristen, wie viele passende Gemälde die Experten ausspielen können, und sagen eine Anzahl an. Die Experten müssen verdeckt so viele Karten, wie gefordert, ausspielen. Zu den gespielten Karten werden zufällige Karten gemischt, die die Gemälde des Fälschers darstellen.

Danach werden alle Karten aufgedeckt und die Galeristen müssen so viele Karten wie angesagt zu den beiden Themen zuordnen. Dabei bringen korrekt zugeordnete Karten der Experten für alle Spieler Punkte. Nach der siebten angekauften Fälschung des Belratti endet das Spiel.

Das Zuordnen der Karten und das Bedienen der Ansagen wird durch Strategiekarten erleichtert, die einmalig nutzbare Effekte bieten. Diese können durch Erreichen bestimmter Ansagen wieder nutzbar gemacht werden.



BLOXX

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

„BLOXX“ ist ein Würfelspiel mit vier farbigen Würfeln, die bei jedem Wurf in eine Würfelbox, den sogenannten „Bloxxomat“, dazu gebracht werden, eine „Tetromino-Form“ zu bilden. Jeder Spieler wählt eine Würfelfarbe als seine Spielerfarbe und erhält einen gerasterten Block.

Zu Beginn jeder Runde werden alle Würfel in den „Bloxxomat“ geworfen. Jeder Spieler nutzt den Wurf, indem er die Form in beliebiger Ausrichtung auf seinem Block ankreuzt. Er trägt dabei die Summe der Würfelaugen in das Feld ein, das an der Stelle seiner Würfelfarbe in der Form liegt, sodass jeder Spieler ein anderes Feld in seinen Block einpassen muss, um zu punkten. Kann oder will ein Spieler eine Form nicht komplett eintragen, lässt er einen oder mehrere Würfel verfallen, was jedoch den Werts des einzutragenden Wurfes schmälert. Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihr komplettes Raster ausgefüllt haben.

Für die Endwertung trägt jeder Spieler die niedrigste Zahl jeder Reihe und jeder Spalte in die Wertungsfelder ein und addiert die Summe. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt.



Blütenzauber

Herkunft: Deutschland
 Autor: Reimund Anhut
 Anzahl Spieler: 3 - 5
 Altersangabe: 5 +
 Spieldauer: ca. 30 min.

Bei „Blütenzauber“ geht es um das Bestäuben von Blumen durch Bienen und die Entstehung von Mischfarben durch eine Kombination von Grundfarben. Als Spielmechanismen kommt zum einen eine Memory-Komponente zum Tragen, zum anderen eine taktische Komponente, die durch mögliches Bluffen oder Sabotieren der gegnerischen Ziele erfolgt.

Immer wieder erfreuen wir uns im Frühling und Sommer an den bunten Blüten der Natur. Aber wie kommt es, dass die eine Blume, die in diesem Jahr in einem kräftigen rot blüht, im nächsten Jahr eine orangefarbene oder lilafarbene Blüte trägt? Das liegt an den Bienen, die die Blütenpollen von einer Pflanze zur nächsten tragen. Vermischen sich dabei zwei Sorten (z.B. gelb und blau), so entsteht eine neue Farbe (z.B. grün).

Die eigene Biene fliegt mittels Würfelwurf von einer Blüte zur anderen, nimmt dabei Blütenpollen mit und zaubert so neue Farben. Das Ziel ist es, möglichst viele Blüten so zu bestäuben, dass am Spielende die eigenen Wunschfarben auf dem Plan häufiger vertreten sind als die anderen Farben. Die Wunschfarben werden bei Spielbeginn zugelost. Nicht immer kann man die Biene so ziehen, dass eine der Wunschfarben entsteht. Dann heißt es aufpassen, welche Farben die anderen Spieler favorisieren und ihnen möglichst ein Schnippchen schlagen.



Builders of the Pyramid

Herkunft: Deutschland
Autor: Sophia Wagner
Anzahl Spieler: 2
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: ca. 90 min.



Zwei Baumeister im antiken Ägypten treten gegeneinander an, um die beste Pyramide für ihren Pharao zu errichten. Dazu erwerben sie verschiedene Räume und Gänge. Sie brauchen genug Arbeiter, um auch schwierige Räume auszubauen, und sie müssen ihre Fallenspezialisten aussenden, um die Schatzkammern zu schützen. Stets müssen sie im Hinterkopf behalten, was eine gute Pyramide ausmacht. Grabstätten sollten sich möglichst weit entfernt vom Eingang befinden. Große Schatzkammerkomplexe sind sehr begehrt, wenn diese möglichst hoch in der Pyramide angesiedelt sind. Ebenso wichtig ist der Schutz der Kammern durch Fallen. Auch sollte nach Möglichkeit in jeder Ebene eine Statue stehen, um sich der Gunst der Götter gewiss zu sein.

Der Hauptmechanismus des Spiels findet sich in der Aktionsauswahl. In jedem Spielzug wählt man einen von fünf Aktionspools und führt die darin enthalten Aktionen aus. Die Aktionspools sind kreisförmig angeordnet. Nachdem die Aktionen ausgeführt wurden, werden die Aktionssteine im Uhrzeigersinn nach dem "Mancala Prinzip" auf die Pools verteilt. Dadurch hat der Spieler in den meisten Spielzügen die Auswahl aus zwei bis drei ertragreichen Pools, kann aber auch auf seinen Kontrahenten eingehen und verhindern, dass ein besonders lukrativer Pool für ihn in seinem Zug bereitsteht.



Changnan

Herkunft: Großbritannien
 Autor: Fabio Lopiano
 Anzahl Spieler: 2 - 4
 Altersangabe: 10 +
 Spieldauer: 75 - 90 min

„Changnan“ lässt die Spieler in Chinas Porzellanhauptstadt Vasen herstellen, bemalen und verkaufen. Sie spezialisieren sich in Formen und Mustern und lassen ihre Lehrlinge an der Herstellung teilhaben, sodass diese ihre Erfahrung und damit ihren Ruf steigern können.

Der Plan zeigt sechs Brennöfen für unterschiedliche Formen und farbliche Glasuren, die je ein Einsatzfeld für einen Meister haben. Der aktive Spieler setzt seinen Meister an einem Ort ein und nimmt die dort ausliegenden Rohstoffe an sich. Die Meister werden jede Runde auf ein neues Feld gesetzt, das dann für andere Spieler blockiert ist. Meister können an besuchten Öfen einen Lehrling zurücklassen. Dieser kann die Aktion in kommenden Runden mit genug Rohstoffen wieder ausführen. Mehrere Lehrlingsaktionen pro Zug sind dabei möglich. Auf den drei Märkten der Stadt werden Vasen in unterschiedlichen Kombinationen aus Formen und Glasuren verkauft, dabei sammeln die Spieler Plättchen für Spezialisierungen in Farben bzw. Formen. Ebenfalls steigen an der Herstellung beteiligte Lehrlinge im Rang auf.

Auszulegende Rohstoffe werden aus einem Beutel gezogen. Jeder Verkauf auf dem Markt schaltet schwarze Würfel frei, die mit in den Beutel gegeben werden. Werden diese gezogen, füllen sie eine Zeitleiste auf, die weitere Zwischenwertungen freigibt und auch zum Spielende führt. Die Summe aller erlangten Lehrlingsränge und die gesammelten Sets aus Plättchen zählen in der Endwertung als Punkte, um einen Gesamtsieger zu bestimmen.



Excelsior

Herkunft: Deutschland
 Autor: Florian & Helmut Ortlepp
 Anzahl Spieler: 1 - 5
 Altersangabe: 10 +
 Spieldauer: ca. 60 min.

In „Excelsior“ sind die Spieler Abenteurer, die versuchen, die lukrativsten Abenteuerkarten vor den anderen Spielern wegzuschnappen. Diese Abenteuer werden mit Edelsteinen erworben, welche von eigenen Edelsteinminen geliefert bzw. mit Nuggets aus eigenen Goldminen gekauft werden. Zu Spielbeginn wählen die Spieler eine Startwelt, die jedem eine andere Kombination aus Minen und Kapital verschafft.

In seinem Spielzug entscheidet sich der aktive Spieler für eine von drei möglichen Aktionen:

- Zwei Würfel werfen, um eine neue Mine zu erhalten und die Minen aller Spieler der gewürfelten Sorte produzieren zu lassen.
- Edelsteine verkaufen und kaufen entsprechend dem aktuell ausliegenden Kurs.
- Erwerben von Abenteuern mit der passenden Edelsteinkombination.

Diese Abenteuer bieten viele Möglichkeiten, Gold und Edelsteine einzuheimsen. Aber Achtung: „Auch deine Minen und Abenteuer können durch deine Mitspieler abhandenkommen!“ Besitzt ein Spieler am Rundenende sieben Abenteuer, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Kronen auf seinen Abenteuerkarten.



F5

Herkunft: Kanada
Autor: Garret Rempel
Anzahl Spieler: 2 - 8
Altersangabe: 8 +
Spieldauer: 60 - 75 min.

„F5“ ist ein taktisches Spiel, indem ihr, also du und deine Mitspieler, gemeinsam die Kontrolle über einen rasenden Wirbelwind übernehmt. Ihr wetteifert darum, so viel Sachschaden wie möglich einer idyllischen Landschaft bestehend aus Hügeln, Wäldern, Bauernhöfen, Weiden sowie geschäftigen Städten und kleinen Dörfern zuzufügen.

Die Geschwindigkeit und Intensität des Tornados ändert sich stetig, während ihr seine Bewegung durch Ausspielen von Handkarten steuert. Aber Achtung: „Alle Karten, die ihr spielt, können dem nächsten Spieler zum Sieg verhelfen!“

Ihr könnt Vorteile aus den aktuellen Wettereffekten ziehen, um zum Beispiel Bonusschaden zu verursachen, oder versucht Schutzmaßnahmen der Bevölkerung zu negieren. Erfüllt geheime Ziele für Extra-Punkte und überlistet die anderen Mitspieler, um zu gewinnen.

Wer wird es schaffen, das meiste Chaos auf dem Brett zu verursachen?



Four Towers

Herkunft: USA
 Autor: Roger Vernon
 Anzahl Spieler: 2 - 4
 Altersangabe: 12 +
 Spieldauer: ca. 90 min.

In „Four Towers“ stellt jeder Spieler einen Halbgott dar, der im fiktiven Land Fognik nach Macht strebt. Spieler gewinnen diese Macht durch Beeinflussung der vier Clans und der Kreaturen, die Fognik bewohnen. Fürsten, Dämonen, Bauern, Gefolgsleute, Söldner, Kaufleute, Bergführer und Champions tragen dazu bei, den größten Einfluss und die größte Macht zu erlangen.

Der aktive Spieler kann bis zu zehn mögliche Aktionen durchführen, wobei drei verpflichtend und sieben optional sind. In seinem Zug rekrutiert er immer genau drei beliebige Clanmitglieder aus einer vor Spielbeginn durch die Anzahl der Spieler festgelegten Menge. Einen davon muss er in einem Dorf auf dem Spielbrett als Bauer ansiedeln. Stehen dabei drei Figuren in einem Dorf, so werden diese entlang der Wege in andere Dörfer bewegt, was zu Kettenreaktionen führen kann. Bauern, die es über die Berge schaffen, werden zu Fürsten und solche, die zum Zentrum gelangen, werden in die Stadt des Feuers zu Dämonen.

Den beiden anderen Figuren ordnet der Spieler Tätigkeiten auf seinem Tableau zu, um zu späteren Zeitpunkten im Spiel Nutzen aus ihnen ziehen zu können. Im Laufe einer Partie kommt jeder Spieler gleich häufig an die Reihe. Das Spiel endet, wenn die letzten drei Clanmitglieder eingesetzt wurden.

Wer mit seinen Gefolgsleuten die mächtigsten Fürsten unterstützt, tüchtige Champions anheuert und seinen Einfluss durch Kaufleute, Söldner und Bergführer vermehrt, kann sich Hoffnungen auf den Spielsieg machen.



Freedom for Titan

Herkunft: Deutschland
 Autor: Channing Jones
 Anzahl Spieler: 1 - 6
 Altersangabe: 10 +
 Spieldauer: ca. 120 min.

In „Freedom for Titan“ geht es darum, in Produktionsketten Ressourcen zu weiteren, noch wertvolleren Ressourcen zu veredeln. Thema des Geschehens ist der Mond des Saturns „Titan“, auf dem es viele Kohlenwasserstoffe gibt. In ferner Zukunft bricht ein Konsortium auf, um die Ressourcen des Mondes auszubeuten. Die Spieler sind Mitglieder dieser Expedition. Das Mitglied, das hierbei die Ressourcen am besten ausbeuten kann (d.h. die meisten Punkte macht), erhält das zukünftige Monopol auf die Ausbeutung dieses Mondes.

Das Grundelement des Spiels sind neun verschiedene Ressourcen sowie viele unterschiedliche Fabriken, welche die einfachen, weniger wertvollen Ressourcen in höherwertige Ressourcen umwandeln können. Um zu punkten, kann man möglichst viel von einer Ressource produzieren oder Produktionsketten, zu wertvolleren Ressourcen aufbauen. Ebenso kann man versuchen, lukrative Aufträge zu erfüllen. Hinzukommen noch verschiedene Aktionen, welche die eigene Position stärken.

Da man nur ungefähr abschätzen kann, wann genau das Spiel enden wird, gibt es ein Spannungsfeld zwischen dem langfristigen Aufbau der Produktionskapazität durch Fabriken und dem unter Umständen kurzfristig größeren Vorteil durch Aktionen. Die verschiedenen Ressourcen sind bei Spielende zwischen 1 und 10 Punkte wert, was zu Beginn der Partie zufällig festgelegt wird. Dadurch, dass in jeder Partie der Punktwert der Ressourcen und die ausgelegten Aktionskarten bei Spielbeginn unterschiedlich sind, fordert jede Partie eine komplett andere Vorgehensweise.



Klapperschlange

Herkunft: Deutschland
Autor: Wolfgang Lehmann
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 7 +
Spieldauer: 20 - 30 min.



„Die Wüste lebt!“

Wenn eine Klapperschlange von einem Kojoten beschnüffelt wird, klappert sie, um den gefährlichen Gegner zu warnen. Wenn sich dagegen eine Maus nähert, bleibt die Schlange still und leise; denn sie liebt Mäuse!

Wer von den 2 bis 4 Spielern mit Hilfe seiner Tippkarten richtig vorhersagt, ob die Schlange klappern oder leise sein wird, bekommt Zahlenkarten. Bei der Überprüfung werden die Klapperschlangen (sogenannte Klapperdosen) hin und her geschüttelt. Anschließend werden sie umgedreht und zeigen nun das entgegengesetzte Verhalten. Die gewonnenen Zahlenkarten werden nach Motiven geordnet, in Reihen gesammelt und zählen am Ende als Siegpunkte.

Aber aufgepasst: Mit falschen Karten sammelt man Minuspunkte!



Piratico

Herkunft: Deutschland
 Autor: Samuel Rauch
 Anzahl Spieler: 2 - 3
 Altersangabe: 12 +
 Spieldauer: ca. 75 min.

„Ahoi, alle Mann an Deck!“ Wer gewinnt die Schatzjagd quer durch die Karibik? Bahnt euren Weg durch die stürmische See und findet so viele Schätze auf Inseln wie möglich. Blockiert Gegner oder bereitet eigene Züge vor oder habt im richtigen Moment einen entscheidenden Joker parat! Kein Spiel für Landratten mit schwachen Nerven. Das Prinzip dieses Spiels ist sehr leicht und doch wird eure Kajüte schnell zur knallharten Denkfabrik.

Man stelle sich ein Raster mit Plättchen vor. Darauf sind Wasserwege abgebildet und dazwischen befinden sich Inseln. Nun geht es darum, einen langen Weg über möglichst viele dieser Plättchen zu realisieren und dabei noch auf einen Schatz einer Insel zu landen.

Ein Zug besteht aus den Aktionen „Drehen - Tauschen - Ziehen“, was bedeutet: Erstens einen Weg drehen, zweitens einen Weg austauschen und drittens mit seiner Spielfigur, die an Land starten und enden muss, dem vorhandenen Weg folgen. Erreicht man dabei einen Schatz, ergibt sich daraus ein Extrazug.

Punkte gibt es nicht für die Zahl der geborgenen Schätze, sondern für die Länge der Wege, die ihr geht. Ihr solltet immer bemüht sein, möglichst lange Wege vorzubereiten und zu gehen.



Routes of Steel 73

Herkunft: Kanada
Autor: Claude Sirois
Anzahl Spieler: 2 - 4
Altersangabe: 12 +
Spieldauer: ca. 180 min.



Zu Beginn der 1970er Jahre floriert die US-Stahlindustrie. Noch nie war die Produktion so hoch. Während die Industrie weiter expandiert, prognostizieren Experten eine weltweite Stahlknappheit für die frühen 1980er Jahre.

Als Manager einer neuen Bahngesellschaft entscheidest du dich an diesem Boom teilzunehmen. Du lieferst Stahl über das bestehende Schienennetz zu Häfen für den Export sowie Kohle, Öl und Eisen in die Städte des Mittleren Westens. Verwalte dein Vermögen sorgsam und baue dein Unternehmen aus.

Du verwendest Karten deiner Eisenbahngesellschaft aus deinem persönlichen Deck bestehend aus Schienenfahrzeugen und Standorten, um Güter zu Städten und Häfen zu transportieren. Bei Spielbeginn sind lediglich vier Städte verfügbar. Neue Bahnterminals müssen gebaut werden, um weitere Städte anzuschließen. Freigeschaltete Städte fügen neue Karten den Decks aller Spieler hinzu, sodass dir neue Strategien zur Verfügung stehen. Lieferung von Eisen zu stahlproduzierenden Orten ermöglicht, die Nachfrage in den Häfen zu erfüllen. Gewinne können in den Kauf von Verbesserungskarten investiert werden, welche neue Vorteile verschaffen.

Hast du das Zeug ein erfolgreicher Boss zu sein und die meisten Siegpunkte zu erspielen, bis die Häfen voller Stahl sind?



Trepanation

Herkunft: Irland
Autor: Robin David O'Keeffe
Anzahl Spieler: 3 - 4
Altersangabe: 10 +
Spieldauer: ca. 90 min.



In „Trepanation“ schlüpfen die Spieler in die Rollen betrügerischer Ärzte aus dem frühen 19. Jahrhundert. Mit ihren Operationsshows und exzentrischen Heilungsmethoden versuchen sie sich gegenseitig zu überbieten, um ihr leichtgläubiges Publikum ins Staunen zu versetzen und es in die lokale Zeitung zu schaffen.

Das Spiel erstreckt sich über sechs Runden, wobei jede Runde einen Tag widerspiegelt. Den Morgen verbringen die Spieler damit, ihren Tag zu planen und so die besten Zeiträume in den umliegenden, angesagten Örtlichkeiten geschickt für sich zu buchen. Anschließend am Tag werden die reservierten Aktionen ausgeführt.

Die Spieler brauchen Medizin und Instrumente, um Ihre medizinischen Vorstellungen aufzuführen. Damit alles glatt läuft, müssen Polizisten bestochen und Komplizen angeheuert werden, die das Publikum von der wundersamen Wirksamkeit der Mittelchen überzeugen. Wer keine Angst vor Rufschädigung hat, kann nachts ein paar Leichen stehen, um zusätzlich etwas Geld zu verdienen. Nach einer hektischen, stressigen Arbeitswoche gewinnt der Arzt mit dem größten Ansehen.



Die Jury 2018

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

Roland Goslar - HeideIBÄR Games
Johannes Natterer - Hans-im-Glück
Paul Mulders - Quined Games
Stefan Stadler - Pegasus Spiele
Daniel Gaca - Ravensburger
Wolfgang Lüttke - Kosmos
Matthias Nagy - FROSTED GAMES
Uwe Mölter - Amigo
Jan Guijarro - Games4Gamers
Christian Hildenbrand - Amigo
Uli Blennemann - Spielworxx
Sebastian Wenzlaff - Asmodee
Viktor Kobilke - Plan B Games

