



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2023



Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

in diesem Jahr wurde der „Spielauteurswettbewerb“ zum 33sten Mal durchgeführt. Dieser Wettbewerb wird jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. ausgerichtet, wurde jedoch aufgrund der Corona-Pandemie in den Jahren 2021 und 2022 ausgesetzt.

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 und der Spieleautorenzunft „SAZ“ für ihre freundliche Unterstützung.

Weitere Informationen erhalten Sie beim:

**Hippodice Spieleclub e.V.
Autorenwettbewerb
Postfach 70 02 57
44882 Bochum**

competition@hippodice.net

<https://hippodice-competition.net/>

Die Platzierungen der Endrunde 2023



1. Platz
Second's Best
Tobias Tesar (DE)



2. Platz
Space:Cargo
Patricia Limberger
und Felix Leder (DE)



3. Platz
Sky Harbour
Daniel Bahr (DE)



Sonderpreis Longplayer
Juwelenrausch
Björn Sieber (DE)



Sonderpreis Kinderspiel
Monsterzunge
Myles Wallace (US)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Blendr - Luis da Ponte (ARG)

Guess Smart - Kristian Klooß (DE)

Hide and Squeak - Myles Wallace (US)

Osiris - Stefan Bürger und Christopher Mann (DE)

Patchwork à la carte - Hartwig Jakubik (DE)

Six Hours and Forty-Two Minutes - Vitalijus Avchimovicus (LTU)

Space Frontiers - Roger Vernon (US)

The Dukes of Venice - Florian Maas (DE)

Blendr

Herkunft:	Argentinien
Autor:	Luis da Ponte
Anzahl Spieler:	1 - 4
Altersangabe:	12 +
Spieldauer:	30 - 60 min
Zielgruppe:	Kennerpiel

Blendr ist ein zunächst einfach erscheinendes, aber herausforderndes Puzzle-Spiel. Es scheint zunächst dem Mechanismus von Tetris zu folgen. Nur ist es hier möglich, auch den Spielplan zu drehen und man muss nicht nur stupide Reihen abbauen, sondern verfolgt spezielle Ziele.

In seinem Spielzug nimmt man zunächst Plättchen von zentralem Spielplan und zwar entweder eine komplette Reihe oder Spalte. Diese Plättchen legt man dann in die oberste Reihe des eigenen Spielplans und lässt diese - wie bei Tetris - herunterrutschen. Zusätzlich kann man seinen Spielplan beliebig oft drehen. Dabei rutschen die Plättchen jeweils immer nach unten.

Gruppen von Plättchen gleicher Farbe auf dem eigenen Spielplan werden abgebaut und wandern dabei in den Vorrat des Spielers. Für viele gleichzeitig abgebaute Plättchen gibt es jeweils einen Cup. Mit den abgebauten Plättchen erfüllt man Zielkarten, die - ebenso wie die Cups - am Spielende Punkte bringen.

Das Spiel endet, wenn der letzte Cup genommen wird. Es gewinnt die- oder derjenige mit den meisten Punkten.



Guess Smart

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Kristian Klooß
Anzahl der Spieler:	2 - 8
Altersangabe:	12 +
Spieldauer:	ca. 20 min
Zielgruppe:	Familienpiel

Bei Guess Smart handelt es sich um ein sehr kompaktes und kartenbasiertes Quizspiel, in dem die Spielenden die Qualität/Exaktheit ihrer Antworten selbst einschätzen müssen.

Das funktioniert so, dass die Mitspielenden ihre Antworten zunächst jeweils verdeckt auf eine Blankokarte schreiben. Danach wählen sie aus einem Set von zehn Karten eine Zahl von „1“ (sehr schlechte Antwort) bis „10“ (sehr gute Antwort) aus, um damit zu schätzen, wie gut ihre eigene Antwort (im Vergleich zu jenen der Mitspielenden) ist. Diese Zahlen dienen später als Multiplikator. Danach werden die Antworten aufgedeckt. Die beste Antwort erhält als Punkte die „Spielerzahl“ mal den „gesetzter Multiplikator“. Die zweitbeste Antwort erhält „Spielerzahl minus 1“ mal „gesetzter Multiplikator“.

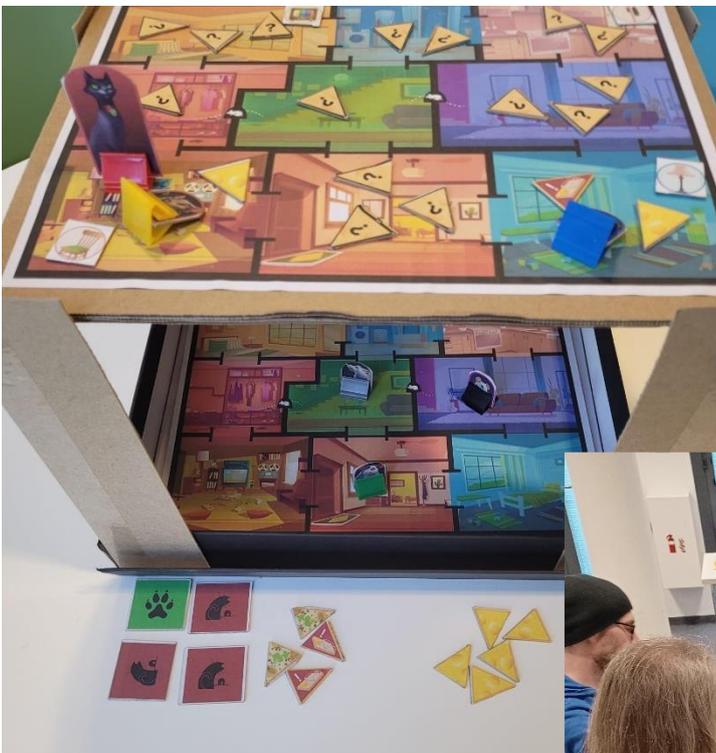
Dabei kann jede Multiplikator-Karte nur einmal eingesetzt werden. Insgesamt werden so zehn Fragen pro Spiel gestellt und von den Spielenden beantwortet. Zum Schluss werden die Gesamtpunkte zusammengezählt. Durch das auswählen der Multiplikator-Karten können eigene Wissenslücken und eigene Wissensstärken ausgeglichen werden.



Hide & Squeak

Herkunft:	USA
Autor:	Myles Wallace
Anzahl Spieler:	2 - 6
Altersangabe:	6 +
Spieldauer:	ca. 20 min
Zielgruppe:	Familienspiel

Es gibt viel Käse zu holen, aber die Mäuse müssen ihre Schnurrhaare riskieren, um ihn zu bekommen. Es gibt nämlich die Katze, die versucht die Mäuse zu fangen. Die Mäuse huschen unter dem Fußboden, um Käse zu stehlen. Die Katze in der Wohnung versucht währenddessen, über lauschen und kombinieren herauszufinden, wo sich die Mäuse befinden um sie zu erwischen.



Juwelenrausch

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Björn Sieber
Anzahl Spieler:	2 - 5
Altersangabe:	10 +
Spieldauer:	60 - 120 min
Zielgruppe:	Kennerpiel



Bei Juwelenrausch nehmen die Spielenden die Rolle eines frisch gebackenen Handwerksgehilfen in der Goldschmiedekunst ein. Sie wollen Ruhm und Ansehen erlangen. Dies gelingt durch verschiedene Spieloptionen, die durch Worker-Placement durchgeführt werden.

Zu Beginn eines jeden Zugs würfeln die Spielenden jeweils zwei Würfel. Jeder Würfel kann anschließend für eine bestimmte Aktion eingesetzt werden. Dabei entscheidet der Würfelwert, für welche Aktion und/oder in welchem Umfang er genutzt werden kann. Einige Felder erfordern ein bestimmtes Würfelresultat, andere wiederum sind frei

nutzbar. Teilweise können Würfel anderer Spieler auch verdrängt werden. Es gilt nicht: Je höher der Würfelwurf, desto besser. An jedem Ort hat die Augenzahl eine andere individuelle Auswirkung, so dass man immer abwägen muss, wo man wann welchen Würfel einsetzt. Das verlangt von den Spielern immer wieder neue Entscheidungen und Flexibilität.

Grundsätzlich müssen Spielende im Fluss nach unterschiedlichen Edelsteinen schürfen, die sie wiederum für einfache Schmuckstücke (Schule), Spezialaufträge aus dem Fürstenpalast oder das eigene Meisterstück verwenden können.

Edelsteine können alternativ am Markt gegen andere Edelsteine eingetauscht werden.

Zudem können die Spielenden in der Taverne Arbeiter anheuern, die zusätzliche Fähigkeiten mit sich bringen, im Dorfladen Ausrüstungsgegenstände erwerben oder in der Gilde Errungenschaften sichern, die am Spielende je nach Erfüllungsgrad zusätzliche Siegpunkte bringen.

Edelsteine dienen hierbei als Bezahlwährung z.B. für Auftragskarten oder Arbeiter.

Somit ergeben sich eine Vielzahl an Möglichkeiten und damit verbundenen Strategieoptionen, möglichst viele Siegpunkte zu erwerben.

Die Fluss-Mechanik bildet dabei einen elementaren Bestandteil, da die Anzahl und Wertigkeit der Edelsteine im Fluss zu Spielbeginn festgelegt werden. In jeder Runde werden neue Edelsteine aus einem Sack am Fluss-Oberlauf ins Spiel gebracht. Am Rundenende wandern die verbliebenen Edelsteine den Fluss weiter hinab. Am unteren Flusslauf können mit einer niedrigeren Augenzahl grundsätzlich mehr Edelsteine geschürft werden, meistens aber auch deutlich minderwertigere Edelsteine, da die hochwertigen und seltenen meist schon vorher durch die Spielenden geschürft werden. Die Spielenden müssen daher abwägen, wann und ob sie sich idealerweise zum Fluss begeben, in Abhängigkeit ihrer Auftragskarten und Spielstrategie.

Monsterzunge

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Steffen Hacker
Anzahl Spieler:	2 - 4
Altersangabe:	5 +
Spieldauer:	ca. 20 min
Zielgruppe:	Kinderspiel



Das Spiel Monsterzunge ist ein modernes Memoryspiel. Hierbei muss die Zunge mit dem Essen den Monstern zugeordnet werden. Über das Schlüssel-Loch-Prinzip können nur bestimmte Mahlzeiten den Monstern „gefüttert“ werden. Über Plättchen kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden. Der Spielende, der am meisten Monster gefüttert hat, gewinnt.



Osiris

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Stefan Bürger und Christopher Mann
Anzahl der Spieler:	2 - 4
Altersangabe:	12 +
Spieldauer:	90 - 150 min
Zielgruppe:	Expertenspiel

Osiris spielt im alten Ägypten. Die Spielenden verkörpern ranghohe Beamte, die die Gunst des Pharaos erlangen möchten, indem sie beim Bau der großen Pyramide helfen, das Land gegen die Feinde verteidigen und die Entwicklung des Landes durch Fortschritte bereichern.

Bei Osiris handelt es sich um ein anspruchsvolles Worker-Placement Spiel. Der Ertrag der Arbeiter (Würfel) wird immer größer, je länger diese auf einem Aktionsfeld liegen. Das Spiel wird über 4 Runden (Jahre) gespielt, welche entsprechend des Nilzyklus in je 3 Phasen aufgeteilt sind. Der Anbau und die Ernte von Getreide in den ufernahen Gebieten bieten die Möglichkeit, seine Gefolgschaft zu vergrößern und somit mehr Aktionen ausführen zu können. Die Spielenden können ihre Arbeiter u.a. als Bauern oder Krieger einsetzen, in die Ideenschmiede oder in den Steinbruch entsenden oder zum Entwickeln von mächtigen neuen Fortschritten abstellen.

Die Fortschritte geben ihren Besitzern starke Vorteile, allerdings können die Mitspielenden gegen Zahlung einer Gebühr die Fortschritte auch erlernen.

Einmal pro Runde (Jahr) wird das Land von Feinden angegriffen. Für die Verteidigung des Landes erhalten die Spielenden Gold und Ansehen. Können jedoch nicht alle Angreifer abgewehrt werden, dann werden die Spielenden ausgeraubt und müssen Ressourcen abgeben.

Am Ende gewinnt der Spielende, der das meiste Ansehen erlangen konnte.



Patchwork à la carte

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Hartwig Jakubik
Anzahl Spieler:	1 - 4
Altersangabe:	8 +
Spieldauer:	ca. 15 min
Zielgruppe:	Familienpiel

Patchwork à la carte ist ein Kartenlegespiel, welches sich um die richtige Kombination von Farben und Formen dreht.

Man versucht, im Spiel eine möglichst schöne Patchworkdecke zu erschaffen. In jedem Spiel geben drei für dieses Spiel feste Auftragskarten dafür die Vorgaben. Erfüllt man dabei die Vorgaben so gut wie möglich, werden viele Punkte erzielt.

Ziel des Spiels ist es, über mehrere Spielrunden optimale Patchworkkarten abzugreifen, damit eine optimale Kartenreihe zu bilden und so nach 8 ausgespielten Karten die meisten Punkte zu sammeln.

Zu Beginn werden drei Auftragskarten offen ausgelegt. Jeder Spielende erhält vier Patchworkkarten. Jeder Spielende wählt zwei Karten von seinen Handkarten und legt diese in einer Reihe vor sich offen aus. Die übrigen 2 Karten werden an den Nachbarn weitergegeben (Kartendrafting) und eine Karte wird vom zentralen Kartenstapel genommen. Aus den 3 Handkarten wählt jeder Spieler eine Karte aus und legt diese an den bereits ausgelegten Karten an. Dabei ist auf die optimale Orientierung der Karte zu achten.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielenden acht Karten ausgelegt haben. Die Wertung erfolgt entsprechend den ausliegenden Auftragskarten. Dabei kommt es auf die optimale Kombination von Farben und Formen - je nach Auftragskarten - an.



Second's Best

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Tobias Tesar
Anzahl Spieler:	3 - 5
Altersangabe:	10 +
Spieldauer:	15 - 30 min
Zielgruppe:	Familienspiel



Second's Best ist ein Karten-Ablegespiel, bei dem nicht der Erste, der seine Karten ablegt, die Runde gewinnt, sondern der Zweite. Die Spielenden versuchen also, einen Mitspieler dazu zu bringen, seine letzte Karte abzulegen, um kurz darauf selbst die letzte Karte abzulegen und die Runde zu gewinnen.

Am Anfang versucht man, bloß nicht zu schnell seine Karten loszuwerden. Sobald aber der Erste seine letzte Karte abgelegt hat, versuchen alle so schnell wie möglich seine Karten abzulegen. Aktionskarten beeinflussen dabei den Spielverlauf essenziell.



Six Hours and Forty-Two Minutes

Herkunft:	Litauen
Autor:	Vitalijus Avchimovicus
Anzahl Spieler:	2 - 4
Altersangabe:	12 +
Spieldauer:	30 - 60 min
Zielgruppe:	Familienspiel

6 Stunden und 42 Minuten dauert die kürzeste Nacht in Litauen am 24. Juni. Die Spielenden verkörpern unterschiedliche außerirdische Firmen, die in dieser Nacht (innerhalb von 15 Runden) darum konkurrieren, Menschen für ihre Studien zu fangen.

Eine Runde besteht dabei aus 3 Schritten:

- In Schritt 1 werden Karten aufgedeckt, die dazu führen, dass zu fangende Menschen auf der Karte auftauchen oder sich bewegen.
- In Schritt 2 programmiert jeder verdeckt 3 Bewegungen.
- In Schritt 3 werden die Bewegungen durchgeführt, wobei der Startende nicht direkt alle 3 Bewegungen durchführt, sondern reihum eine Bewegung nach der anderen abgehandelt wird.

Die Spielenden können außerdem jederzeit Sonderkarten spielen, um anderen zu schaden oder sich selbst einen Vorteil zu verschaffen.



Sky Harbour

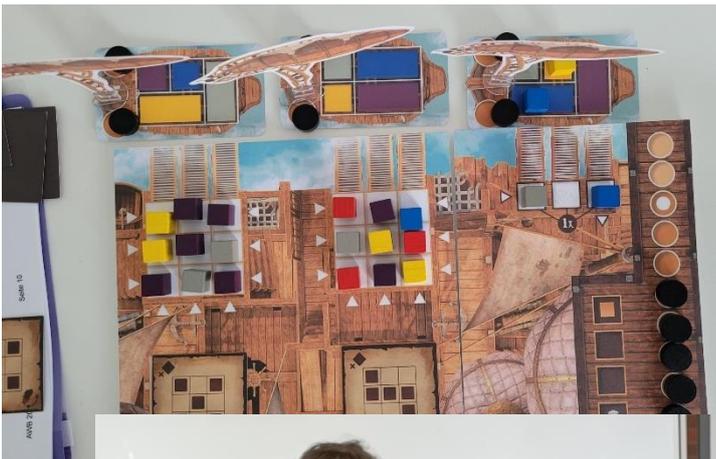
Herkunft:	Deutschland
Autor:	Daniel Bahr
Anzahl der Spieler:	2 - 4
Altersangabe:	10 +
Spieldauer:	30 - 60 min
Zielgruppe:	Kenner-Spiel



Sky Harbour ist ein Spiel mit „Tile Placement“- und „Pattern Building“-Mechanismus. Als Händler einer Stadt in den Wolken ist es deine Aufgabe, möglichst effizient verschiedene Güter auf vorbeifahrende Zeppelin-Schiffe zu verladen.

Jedes Schiff hat bestimmte Vorgaben, wie es beladen werden muss. Gute Planung ist wichtig, da die Schiffe sich immer weiterbewegen und mit ihrer Fracht auch bei den Mitspielenden anlegen.

Es gilt, die verschiedenen Waren im Lager so zu arrangieren, damit sie im richtigen Moment auf das passende Schiff geladen werden können. Für richtig beladene Schiffe erhalten die Spielenden Siegpunkte. Dabei verschiebt man Holzwürfel in seinen Lagerhäusern möglichst geschickt, damit sich Farbmuster im Lager bilden. In richtiger Anordnung können diese Muster Spezialfähigkeiten freischalten und am Ende des Spiels ebenfalls Siegpunkte generieren.



Space:Cargo

Herkunft:	Deutschland
Autoren:	Patricia Limberger und Felix Leder
Anzahl Spieler:	2 - 4
Altersangabe:	9 +
Spieldauer:	30 - 45 min
Zielgruppe:	Familienpiel



Der Weltraum, unendliche Weiten... die dringend mit Waren von der guten alten Erde beliefert werden müssen!

In der ersten Spielphase beladet ihr am Spaceport euer Raumschiff mit Sauerstoff- und Wassertanks, Energieaggregaten und Containern voll Nahrungsmitteln. In jeder Runde holt ihr euch zunächst eine neue Karte aus der Auslage, dann spielt ihr eine Karte von der Hand aus und legt das gezeigte Plättchen in euren Laderaum. Die gespielte Karte kommt oben auf euren persönlichen Ablagestapel. Schon bald ist die untere Ebene des Frachtraums befüllt und ihr stapelt die Ladung immer weiter in die Höhe, bis schließlich nach 16 Runden alle Waren verladen sind. Nach einer Mütze voll Cryo-Schlaf (nicht Teil des Spiels) seid ihr am Ziel und könnt direkt mit dem Entladen beginnen.

Diese zweite Spielphase wird durch alle Spielenden gleichzeitig ausgeführt. Jeder Spielende wählt eine Karte aus seinem Ablagestapel aus und spielt sie gemeinsam aus. Hierauf sind für die zweite Runde Zahlenwerte für die Warengüter angegeben.

Von allen ausgespielten Karten werden die Werte pro Ware zusammenaddiert und ergeben so den Handelswert in dieser Runde.

Anschließend bauen alle Spielenden, die in der aktuellen Ebene/Runde Waren gelagert haben, die Ebene ab und erhalten Siegpunkte pro abgebaute Ware gemäß dem zuvor ermittelten Handelswert (kann auch 0 betragen, wenn niemand eine Karte mit einem Handelswert für die entsprechende Ware gespielt hat). Wer höher gestapelt hat, darf also auch häufiger entladen und somit häufiger punkten.

Es muss also abgewägt werden, welche Frachtgüter in jeder Runde in den anderen Raumschiffen liegen und welche Karte die Gegner spielen könnten, bevor man selbst Karte wählt. Zudem sollte man schon beim Beladen darauf achten, dieselbe Sorte Frachtplättchen in die gleiche Ebene zu laden wie die anderen und entsprechend Frachtkarten zu sammeln/auszuspielen, die auch Handelswerte für die eigenen Waren enthalten.



Space Frontiers

Herkunft:	USA
Autor:	Roger Vernon
Anzahl Spieler:	2 - 4
Altersangabe:	8 +
Spieldauer:	40 min pro Spieler (80 -160 min)
Zielgruppe:	Kenner Spiel

Ein Bag-Building Spiel mit Sandbox Eigenschaften.

Aus dem Beutel ziehen die Spielenden unterschiedliche Arbeiter mit denen sie unterschiedliche Aktionen machen können. Durch das Erforschen des Weltraums können sie neue Arbeiter erhalten. Sofern dann Planeten bevölkert werden können die Spielenden über Upgrades die Aktionen verbessern.

Ebenso kann über die Technologie-Leiste die Gesamt-Aktionen verbessert werden. Dies läuft über einen Push-Your-Luck-Mechanismus ab. Der Glücksfaktor kann durch die Aktionen verringert werden.

Das Ende des Spiels kann durch zwei Bedingungen eingeleitet werden. Entweder werden 4 von den 5 Missionen erfolgreich abgeschlossen oder jemand erreicht bei der Technologie-Leiste das Ende. Der Spielende mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Punkte können über Missionen, Planeten, Erschließungen, Positionierung auf der Technologie-Leiste etc. generiert werden.



The Dukes of Venice

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Florian Maas
Anzahl der Spieler:	2 - 4
Altersangabe:	12 +
Spieldauer:	60 - 90 min
Zielgruppe:	Kenner Spiel

Wir schreiben das Jahr 850. Als ein Oberhaupt einer der vier einflussreichsten Familien Venedigs, liegt es an uns, die Stadt nach unseren Vorstellungen zu formen, Beziehungen mit der Kirche aufzubauen und die Reichtümer anzuhäufen, um der nächste „Duke of Venice“ zu werden.

Das Spiel wird über 5 Runden gespielt, in denen Karten gedraftet werden. Anschließend werden die Karten für Aktionen ausgespielt. So entsteht in jeder Partie ein neues „Venedig“ und am Rundenende folgt eine Einkommensphase.

Am Ende des Spiels gewinnt, wer am meisten Siegpunkte sammeln konnte. Aber welcher Weg dazu eingeschlagen wird, liegt in der Hand des Spielenden.

Baue Domizile und übernehme die Kontrolle von Stadtteilen mit Hilfe des Priesters. Durch geschickten Einsatz von Brücken und Gondeln können deine Gebiete für die Endwertung verbunden werden. Auch Kirchenprivilegien bieten dir neben einzigartigen Aktionen die Möglichkeit, an zusätzliche Siegpunkte zu kommen. Indem die Spielenden am „Glaubenspfad“ voranschreiten, sichern sie sich das Recht weitere öffentliche Spielende-Wertungskarten zu benutzen.



Jury und Ausrichter



von links nach rechts: Sonja Lenniger, Ulf Glinka, Markus Hahn, Roland Goslar, Karol Pryk, Sarah Thomas, André Zottmann, Wolfgang Lüdtkke, Paul Mulders, Alena Rolinski, Aleksander Cuznar, Uwe Mölter, André Nieder

Jury:

in alphabetischer Reihenfolge der Nachnamen:

Daniel Gaca - [Frosted Games](#)

Roland Goslar - [HeidelBÄR](#)

Wolfgang Lüdtkke - [Kosmos](#)

Uwe Mölter - [Queen Games](#)

Paul Mulders - [H-Town Games](#)

Karol Pryk - [PD-Verlag](#)

Alena Rolinski - [Hans im Glück](#)

André Zottmann - [Pegasus Spiele](#)

Für den Ausrichter des Autorenwettbewerbs (Hippodice Spieleclub e.V.):

in alphabetischer Reihenfolge der Nachnamen:

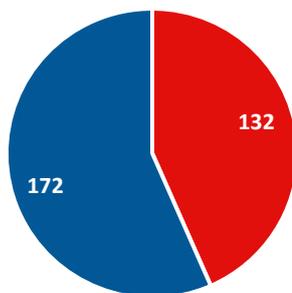
Aleksander Cuznar, Ulf Glinka, Markus Hahn, Sonja Lenniger, André Nieder,
Christopher Schwarz, Sarah Thomas

Statistik

Vorrunde

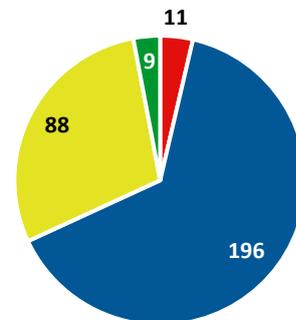
Einsendungen: 304

Sprachen



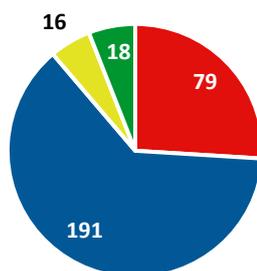
■ DE ■ EN

Zielgruppe



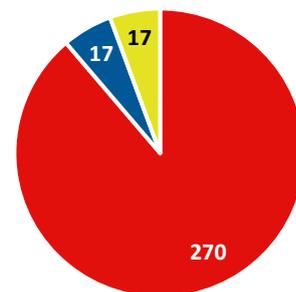
■ Kinder ■ Familien ■ Kenner ■ Experten

Einordnung



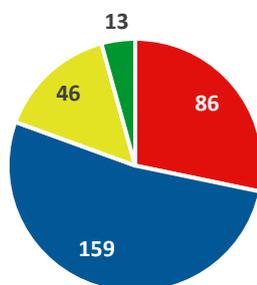
■ Kartenspiel ■ Brettspiel
■ Würfelspiel ■ Nichts davon

Spielmodi

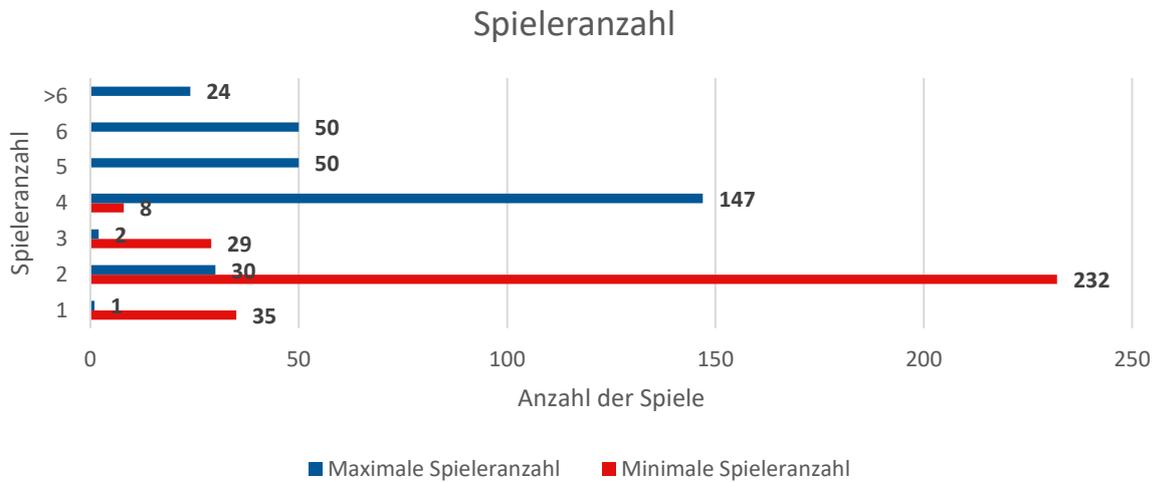


■ kompetitiv ■ kooperativ ■ semi-kooperativ

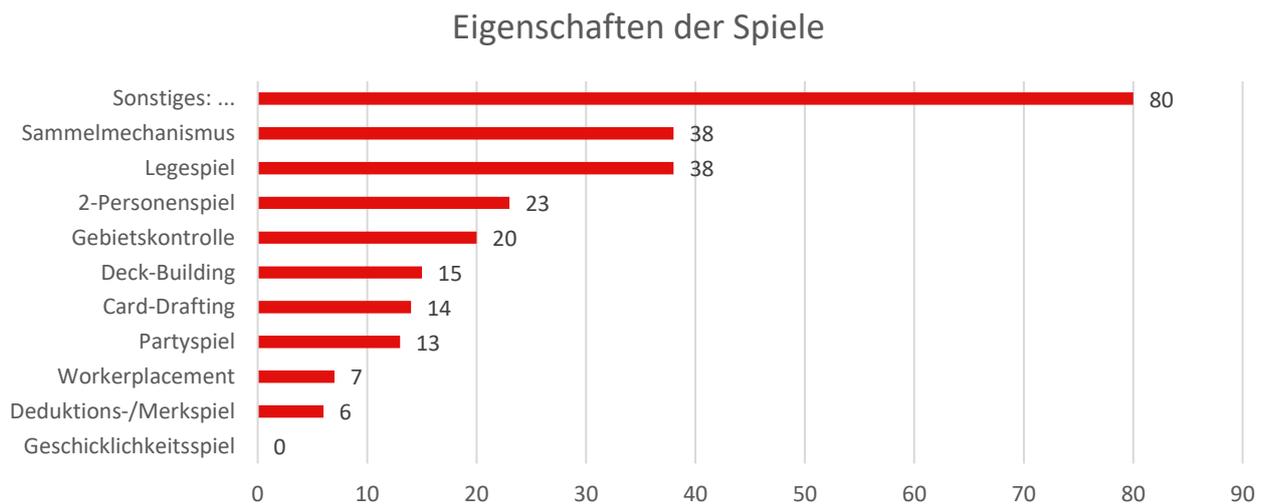
Spielzeit



■ 20 Min. und kürzer ■ 30-60 Min.
■ 70-110 Min. ■ 120 Min. und länger



Es gab ein reines Solospiel und 30 reine 2-Spieler-Spiele. 34 Spiele (35-1) von 304 Spielen hatten noch eine Solovariante enthalten.



Die Angabe von Eigenschaften der Autoren war freiwillig. Eine Mehrfachauswahl war möglich.