



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2024



Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

in diesem Jahr wurde der „Spieleautorenwettbewerb“ zum 34sten Mal durchgeführt. Dieser Wettbewerb wird nun wieder jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. ausgerichtet, nachdem dieser aufgrund der Corona-Pandemie in den Jahren 2021 und 2022 ausgesetzt wurde.

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 2024



1. Platz

RE-DICE

Kolja & Mattis Levin Pikora (DE)



2. Platz

Who is first?

Thomas Hög (DE)



3. Platz

Monkey Gang

Fabian Klein (DE)



Sonderpreis Longplayer

High Rise Hustle

Katie & Vanessa Tam (NZ)



Sonderpreis Kinderspiel

Such die Schafe

Bauernhof

Fabian & Kate Klein (DE)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Bumper Bots on Titan - Brian O'Moore (IE)

Caminito - Pedro Ometto (DE)

Hawaii - Bettina Katzenberger (DE)

In Sekten - Simon Reeber (DE)

Nimm Du! - Tobias Vogel (DE)

Monsters of London - Patricia Limberger & Felix Leder (DE)

Reiselust - Simon & Anna-Maria Reeber (DE)

Writer's Block - Andy Kim (CA)

Bumper Bots on Titan

Herkunft:	Irland
Autor:	Brian O'Moore
Anzahl Spielende:	2 - 6
Altersangabe:	10 +
Spieldauer:	ca. 180 min
Zielgruppe:	Kenner Spiel

Der Mars füllt sich immer schneller, jetzt ist die Zeit das nächste Ziel zu bevölkern - den Titan, Saturns größter Mond. Die Spielenden senden ferngesteuerte Bots, die Materialien sammeln und Kuppeln für die ersten Siedler errichten sollen.

Allerdings ist die Kommunikation oft gestört und die Bots können ein Eigenleben entwickeln. Außerdem stehen die Spielenden im ständigen Konkurrenzkampf, so werden Bots gerne von wichtigen Ressourcen verdrängt oder in zerstörerische Energiewirbel gestoßen. Währenddessen fegt ein Sturm über die Oberfläche, der die Gegebenheiten jede Runde ändert. Werden mehrere Bots gestapelt, können zwar weniger Bots eingesetzt werden, diese haben aber mehr Kontrolle über ihre Bewegungen und werden schwerer verdrängt. Zielkarten, Sonderfähigkeiten und ein persönlicher Bot helfen den Spielern zu gewinnen.



Caminito

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Pedro Ometto
Anzahl Spielende:	2 - 5
Altersangabe:	8 +
Spieldauer:	ca. 50-60 min
Zielgruppe:	Familienspiel

Caminito ist eine traditionelle Gasse in der argentinischen Hauptstadt Buenos Aires, in der die ärmeren Bewohner ihre Häuser mit übrig gebliebener Farbe aus dem nahegelegenen Hafen gestrichen haben. Daher das bunte Erscheinungsbild dieser Gasse.

Das Spiel „Caminito“ macht sich dieses Thema zu eigen, in dem die Spieler ihre eigene Gasse colorieren. Dabei kommen besondere Stifte und ein Drafting-Mechanismus zum Tragen, um die Gegner auszustechen und Wände, Türen, Fenster und Dächer auszumalen und dadurch Punkte auf verschiedene Art und Weise zu erzielen.

Im Spiel wirft die Startperson zunächst alle fünf Stifte. Jeder der fünf Farbstifte fungiert dabei auch als sechsseitiger Würfel. Die Startperson beginnt und wählt einen Stift aus. Die oben liegende Seite des Stifts gibt an, welche Elemente der Gasse diese anmalen darf: Wände, Fenster, Türen oder Dächer. Nach dem Anmalen wählt der im Uhrzeigersinn folgende Person, bis alle Spielenden dran waren. Der Startperson wechselt nun im Uhrzeigersinn und es geht bis zum Ende des Spiels weiter.

Man bekommt Punkte und Münzen für Häuser, Reihen und Spalten in verschiedenen Farben. Münzen können genutzt werden, um die „Würfel“-Ergebnisse zu manipulieren.

Zum Ende des Spiels gibt es für folgende Aspekte Punkte:

1. Erfüllen persönlicher Ziele
2. Komplettieren von Elementen vor den Gegnern
3. Reihen und Spalten mit unterschiedlich angemalten Wänden
4. Unbenutzte Münzen



Hawaii

Herkunft:	Deutschland
Autorin:	Bettina Katzenberger
Anzahl Spielende:	2 - 4
Altersangabe:	12 +
Spieldauer:	ca. 70 - 110 min
Zielgruppe:	Kenner Spiel

In der fruchtbaren vulkanischen Erde Hawaiis gedeihen viele unterschiedliche landwirtschaftliche Erzeugnisse. Durch die verschiedenen Lebensräume auf den Inseln ist Hawaii ein Hotspot der Biodiversität; zugleich sind jedoch derzeit ca. 65% der Arten vom Aussterben bedroht.

Im Spiel "Hawaii" erschaffen die Spielenden eine Vulkaninsel aus unterschiedlichen Landschaftsarten und bevölkern sie mit Tieren und Pflanzen auf den entsprechenden Landschaftsfeldern. Siegpunkte können auf Basis der Berücksichtigung von Prinzipien der nachhaltigen Bio-Landwirtschaft und für Naturschutzgebiete erzielt werden.

Hawaii verbindet ein Lege- und Puzzlespiel mit einem neuartigen Marktauswahlmechanismus. Die Spielenden stehen in jedem Zug vor der Entscheidung, ihre Landschaften durch das Anlegen L-förmiger Gebietsteile zu erweitern oder auf dem Markt ein Tier oder eine Pflanze als Ressource auszuwählen, um sie auf ein passendes Landschaftsfeld zu legen. Dabei haben die verschiedenen Tiere und Pflanzen unterschiedliche Vorgaben, die erfüllt werden müssen:

- Baumwolle braucht sehr viel Wasser und darf daher nur auf ein Erdefeld neben einem Wasserfeld angepflanzt werden,
- Kakao benötigt den Schatten von 2 Mangobäumen,
- Kaffee wächst nur auf Bergfeldern,
- Bienenstöcke benötigen jeweils 4 Blumenfelder, um Kaffee und Baumwolle zu bestäuben,
- Frösche brauchen einen Teich und
- Fische benötigen einen Fluss aus mehreren Wasserfeldern.

Wenn ein Gebietsplättchen so angelegt wird, dass Felder mit Biotopen aneinandergrenzen und in vorgegebener Form liegen, darf ein Naturschutzgebiet für eine bedrohte Tierart errichtet werden.

Wird in der Auslage der Landschaftsplättchen ein Vulkan aufgedeckt, müssen alle Spielenden jeweils ein Bergfeld auf ihre Insel legen. Mit dem Aufdecken des 4. Vulkans endet das Spiel mit einer Schlussrunde. Danach werden die ausgelegten Tiere und Pflanzen entsprechend ihrer jeweiligen Vorgaben miteinander multipliziert. Wer zum Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.



High Rise Hustle

Herkunft:	Neuseeland
Autorin	Katie Tam
Anzahl Spielende:	2 - 4
Altersangabe:	13 +
Spieldauer:	ca. 120 min
Zielgruppe:	Kenner Spiel



High Rise Hustle ist ein kompetitives Karten- und Plättchenspiel, bei dem du versuchen musst, deinen Wolkenkratzer so schnell wie möglich mit Bauplänen und Leben zu füllen.

Aufzüge bringen die Besucher von der U-Bahn in den Wolkenkratzer. Durch das Sammeln von Prestige können größere und luxuriösere Einheiten gebaut, Missionen erfüllt und Bonusbelohnungen erhalten werden. Durch das Erzeugen von Hype (Buzz) können Stadtaktionen freigeschaltet werden, die den Ausbau der Stadt beschleunigen, z.B. das Aufwerten von Spezialplättchen.

Jedes Quartal endet, wenn der erste Spielende drei Verträge abgeschlossen hat. Nach vier Quartalen gewinnt das Hochhaus mit dem meisten Prestige.



In Sekten

Herkunft: Deutschland
 Autor: Simon Reeber
 Anzahl Spielende: 2 - 4
 Altersangabe: 8 +
 Spieldauer: ca. 30 min
 Zielgruppe: Familien-/Kennerspiel

Bei In Sekten geht es um Insekten, die in Sekten sind.

Dieses Kartenspiel im Draft-Modus macht die Spielenden zu (In)Sektenanführern, die ihre eigene Sekte vergrößern wollen. Trotz des relativ bekannten Mechanismus handelt es sich um ein sehr übersichtliches und kurzes Drafting-Spiel mit einfachen Regeln, das gut für Einsteiger geeignet ist.

Der Sektenaufbau gelingt, indem die Spielenden aus Ihren 6 Handkarten ein Insekt auswählen. Die übrigen Handkarten werden mal im, mal gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben.

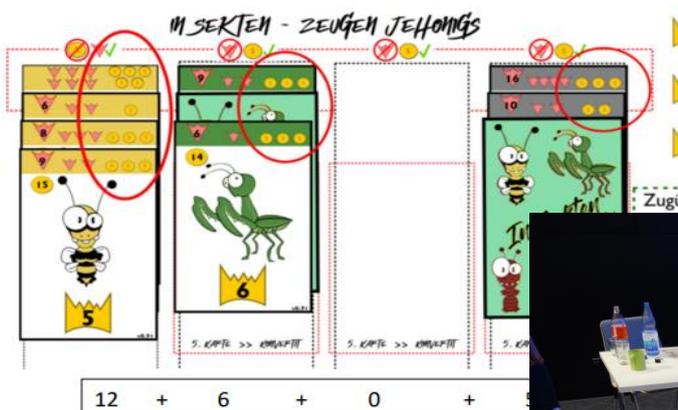
Wenn das ausgewählte Insekt der eigenen Insektenart angehört, so kann man versuchen, dieses zu überzeugen, seiner eigenen Sekte beizutreten. Manche Insekten sind schwerer zu überzeugen, andere leichter – je größer die eigene Sekte bereits ist, desto mehr Überzeugungskraft besitzt man bereits.

Insekten anderer Spezies müssen zum Beitritt „bestochen“ werden, indem man den geforderten Geldbetrag bezahlt.

Ggf. kann die Karte auch abgeworfen werden, um Spenden zu erhalten.

In Sekten endet, wenn die zehnte Karte einer Insektenart hinzugefügt wurde oder ein Spielender vier Quartette (jeweils 4 Insektenkarten der vier Insektenarten) hat.

Bei der Endwertung werden unterschiedliche Wertungsfaktoren herangezogen (Insekten der eigenen Art, fremde Insekten, Quartette, aufgedruckte Punkte, ...). Zusätzlich hat jeder Spielende einen individuellen Bonusbogen. Spannend ist dabei, dass bestimmte Insekten oder Insektenarten auf dem Bonusbogen auch negative Punkte einbringen, das Ignorieren oder Nicht-Spielen dieser Arten sich aber auch negativ auswirkt und somit Abwägen und Taktieren erforderlich ist.



Monkey Gang

Herkunft: Deutschland
 Autor: Fabian Klein
 Anzahl Spielende: 2 - 5
 Altersangabe: 10 +
 Spieldauer: ca. 40 min
 Zielgruppe: Kennerspiel



Im Dschungel sind die Affen los! Der Affenboss Gorillos sucht seinen Nachfolger und veranstaltet einen Wettbewerb unter seinen Sprösslingen.

In „Monkey Gang“ versuchen die Spielenden, mit den Affen in ihrer Monkey Gang möglichst viele Früchte zu sammeln und diese anschließend durch Tribute an Gorillos in Siegpunkte umzuwandeln. In 5 Runden wird die eigene ausliegende Monkey Gang um jeweils einen Affen erweitert und anschließend von links nach rechts ausgeführt, wobei jeder Affe entweder Früchte sammelt oder Tribut zollt. Wem es am besten gelingt, durch Synergien zwischen den Affen und einem guten Mix aus den beiden Aktionsarten die meisten Siegpunkte zu holen, gewinnt das Spiel und wird von Gorillos als sein Nachfolger ernannt.



Monsters of London

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Felix Leder
Anzahl Spielende:	1 - 4
Altersangabe:	9 +
Spieldauer:	ca. 60 min
Zielgruppe:	Kenner Spiel

Monsters of London macht die Spielenden zu Monsterjägern im späten 19. Jahrhundert. Monster sind hier eine Magiequelle – aber freilaufende Monster stellen gleichzeitig auch eine Gefahr dar!

Es handelt sich um ein Bag-Building-Spiel: man beginnt mit nichts als Start-Chips (=Monster) im eigenen Beutel. Diese werden zufällig aus dem Beutel gezogen und auch die nach oben zeigende Seite wird zufällig bestimmt.

Dabei beinhaltet die Vorderseite sog. Monsteressenz (=Magie) die benötigt wird, um andere Monster in London zu fangen oder schon gefangenen Monster zu bannen. Die Rückseite wiederum gewährt Monsterfähigkeiten die es dem Spielenden erlaubt, Spiel-Chips zu beeinflussen, Erfahrungspunkte zu sammeln oder Geld (=Siegpunkte) zu erhalten.

Jedes gefangene Monster wird ebenfalls dem eigenen Chips-Vorrat hinzugefügt, sodass man zunehmend auch stärkere Chips zur Verfügung hat. Am Ende des Spiels bringen gefangenen Monster Geld als Belohnung, gebannte Monster bringen sogar deutlich höhere Erträge.

Die Spielenden müssen also gut austarieren, welche Monster für ihren Chips-Vorrat sinnvoll sind und gleichzeitig den rechten Moment erkennen, Chips aus dem eigenen Bag endgültig zu bannen. Das Werfen der Monsterchips sorgt im Gegensatz zum klassischen Deck-Building für ein Glückselement, dem sich alle gleichermaßen stellen müssen. Zusatzelemente wie Prismen, Charakterfähigkeiten und die vielen individuellen Monsterfähigkeiten erlauben ein sehr variables Spiel bei gleichzeitig übersichtlichen Regeln.



Nimm Du!

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Tobias Vogel
Anzahl Spielende:	2 - 6
Altersangabe:	8 +
Spieldauer:	ca. 20 min
Zielgruppe:	Familienspiel

„Nimm Du“ ist ein **Stichspiel**. Die Spielenden versuchen, möglichst wenig Punkte in ihren Stichen zu erhalten.

Jeder Spielende hat je einen der Würfel, der ihm eine **Farbe** und eine **Zahl** zuordnet (z. B. Zahl 1 und Farbe blau). Jede Karte mit Zahl 1 und/oder der Farbe blau trifft diesen Spielenden. Die Person mit den meisten Treffern im Stich erhält die Karten des Stichs.

Gespielt werden eine bestimmte Anzahl an Runden (bei 4 Personen: 15, bei 6 Personen: 10), pro Runde legt jeder Spielende eine Karte in die Mitte.

Werden mehrere Spielende gleich oft getroffen, so kommt es zum „Showdown“ und sie würfeln ihre Würfel neu aus.

Die Person, die am Ende die wenigsten Punkte (=Smileys auf den Karten) in ihren Stichen hat, gewinnt.

Spielkarten: Die Karten enthalten Farben, Ziffern und die Smileys für die Schlusswertung:



RE-DICE

Herkunft: Deutschland
 Autor: Kolja Pikora
 Anzahl Spielende: 2
 Altersangabe: 8 +
 Spieldauer: 30 - 45 min
 Zielgruppe: Familienspiel



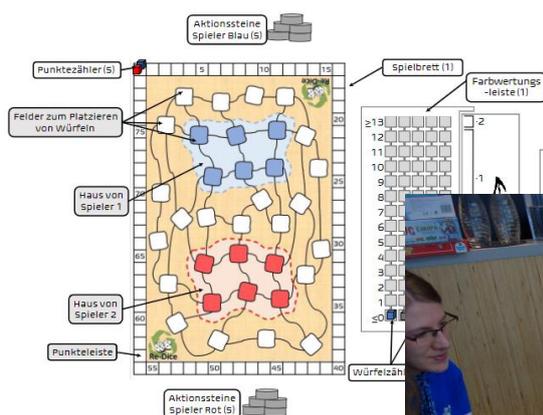
RE-DICE ist ein zunächst einfach erscheinendes, aber strategisches Würfel-Platzierungs-Spiel mit hoher Interaktion.

Dabei platzieren die Spielenden innerhalb von zwei Spielphasen Würfel in fünf Farben auf dem Spielbrett und sammeln dadurch am Ende jeder Phase Punkte. Je mehr gleichfarbige Würfel zusammenhängen und je höher deren Augenzahlen, desto mehr Punkte sind möglich. Allerdings verändert jeder Würfel, der auf dem Spielbrett platziert wird, die Werte der benachbarten Würfel nach oben oder unten.

Wie viele Punkte jede einzelne Würfelfarbe einbringt, entscheidet sich erst im Laufe des Spiels, weil mit jedem Zug der Faktor beeinflusst wird, der auf eine Würfelfarbe angewendet wird. Doch Vorsicht, Würfelfarben, die in der ersten Phase noch viele Punkte bringen, können in der zweiten Phase sogar zu Minuspunkten führen, wenn der Faktor nicht geschickt beeinflusst wird.

RE-DICE erhält eine besondere strategische Komponente, da im eigenen Zug immer nur drei zufällige Würfel zur Verfügung stehen, von denen nur einer auf dem Spielbrett platziert wird, einer zur Beeinflussung des Multiplikators der Farbe verwendet wird und der letzte Würfel gar vom Mitspielenden auf dem Tableau platziert wird. Somit muss der aktive Spielende geschickt Entscheidungen treffen und beachten, alle drei Würfel zu seinem Vorteil zu nutzen.

Das Spiel endet nach zwei Phasen, wenn alle Würfel platziert wurden. Es gewinnt die Person mit den meisten Punkten.



Reiselust

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Simon Reeber
Anzahl Spielende:	2 - 6
Altersangabe:	8 +
Spieldauer:	ca. 70 min
Zielgruppe:	Familienspiel

Bei Reiselust schlüpft jeder Spielende in die Rolle eines Urlaubers, der verschiedene Kontinente bereist, Souvenirs sammelt, tolle Urlaubs-Aktivitäten erlebt und jede Menge Selfies schießt. Der zufriedenste Spielende gewinnt am Ende das Spiel.

In diesem Spiel wählt der aktive Spielende eine Aktion und erhält einen Vorteil. Die Mitspielenden dürfen der Aktion folgen, allerdings ohne einen Vorteil zu erhalten. Es gibt insgesamt 6 Aktionen, welche auf 3 Karten vorder- und rückseitig aufgedruckt sind. Es liegen also immer nur 3 Aktionen aus, die gewählt werden können. Nach Abschluss einer Aktion wird die Aktionskarte umgedreht und eine andere Aktion ist zu sehen. So liegen immer 3 Aktionen aus, aber sie ändern sich nach jedem Zug.

Durch ständiges Abwägen der Ressourcen „Zeit“ und „Geld“, kann man sich mithilfe verschiedener Reiseaktivitäten Siegpunkte erspielen.



Such die Schafe Bauernhof

Herkunft:	Deutschland
Autor:	Fabian Klein
Anzahl Spielende:	2 - 6
Altersangabe:	4 +
Spieldauer:	ca. 10 min
Zielgruppe:	Kinderspiel



„Such die Schafe – Bauernhof“ nutzt das bekannte Prinzip des Steckpuzzles und des klassischen Versteckspiels.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Puzzles hat ein (Ver-)Steckpuzzle drei Ebenen: Unter jedem Puzzleteil befindet sich eine weitere Aussparung, in die die zu versteckenden Objekte, in diesem Fall Schafe, gesteckt werden können. Wenn das Puzzleteil nun an seinem Platz ist, kann man nicht erkennen, ob sich darunter noch ein weiterer Gegenstand befindet oder nicht.

Als zusätzlichen Erkundungsaspekt befindet sich unter jedem Puzzleteil dasselbe Bild mit einer kleinen illustrierten Überraschung.

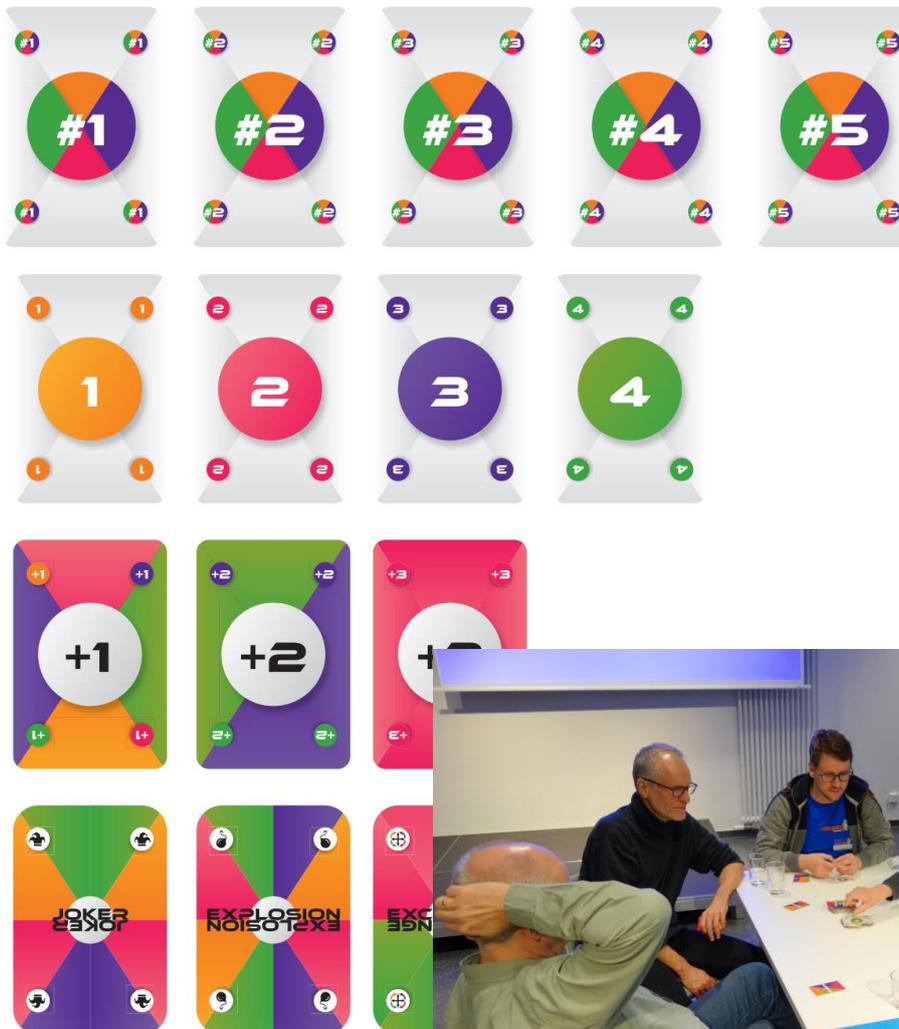


Who is first?

Herkunft: Deutschland
 Autor: Thomas Hög
 Anzahl Spielende: 3 - 5
 Altersangabe: 10 +
 Spieldauer: 20 - 40 min
 Zielgruppe: Familienspiel



Bei „Who is first?“ geht es darum, die eigenen Handkarten abzulegen.
 Alle Spielenden erhalten vor dem jeweiligen Rundenbeginn geheim eine Platzierungskarte, die anzeigt, welchen Platz man erreichen muss. Durch geschicktes Ablegen versucht man, das Spiel für sich selbst genau in dem Moment zu beenden, in dem man die geforderte Platzierung erreicht hat – eventuell muss aber auch eine andere Person deine Platzierung erreichen.
 Im Spielverlauf kann man entweder Zahlenkarten ablegen oder aber mit Hilfe diverser Sonderkarten den Mitspielenden die Taktik erschweren.



Writer's Block

Herkunft:	Kanada
Autor:	Andy Kim
Anzahl Spielende:	1 - 8
Altersangabe:	8 +
Spieldauer:	ca. 45-60 min
Zielgruppe:	Familienspiel

Writer's Block ist ein Wort"bau"spiel mit einem „Rotate & Write“-Mechanismus.

Durch das Drehen der unterschiedlichen Segmente eines magischen Buchstaben-Würfels werden in jeder der 9 Spielrunden den Spielenden eine Anzahl von Buchstaben vorgegeben, die in ein Buchstabengitter übertragen werden und als Vorrat genutzt werden können, um Wörter zu bilden. Je länger das gefundene Wort ist, desto mehr Punkte erzielt es.

Die verwendeten Buchstaben werden aus dem Buchstabengitter ausgestrichen. Sobald eine Reihe oder eine Spalte im Gitter vollständig verwendet wurde, wird ein Bonus freigeschaltet, der weitere Aktionen ermöglicht. Es gibt unterschiedliche Bonus-Aktionen, beispielsweise kann ein beliebiger Buchstabe ergänzt oder ein zweites Wort aus dem vorhandenen Buchstabenvorrat gebildet werden. Im besten Falle können auf diesem Weg Kombinationen und damit Kettenzüge erzielt werden.

Das Spiel endet nach 9 Runden. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.



Jury und Ausrichter



von oben nach unten und von links nach rechts: Markus Hahn, Aleksander Cuznar, Roland Goslar; André Zottmann, Ulf Glinka; Mark Becker, Alena Rolinski, Thomas Kilfitt, Wolfgang Lüdtké; Moritz Bornkast, Karol Pryk, Robin Eckert; Uwe Mólter, Christian Hildenbrand; Christopher Schwarz, Sonja Schwarz, Maren Holderbaum

Jury:

in alphabetischer Reihenfolge der Nachnamen:

Moritz Bornkast - [Deep Print Games](#)

Robin Eckert - [Frosted Games](#)

Christian Hildenbrand - [NSV](#)

Maren Holderbaum - [Lookout Spiele](#)

Roland Goslar - [HeidelBÄR](#)

Wolfgang Lüdtké - [Kosmos](#)

Uwe Mólter - [Queen 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:

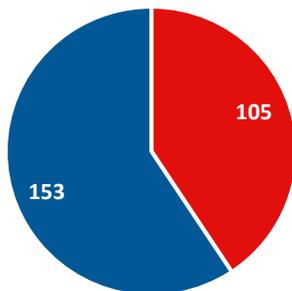
Aleksander Cuznar, Mark Becker, Ulf Glinka, Markus Hahn, Thomas Kilfitt, Christopher Schwarz,
Sonja Schwarz

Statistik

Vorrunde

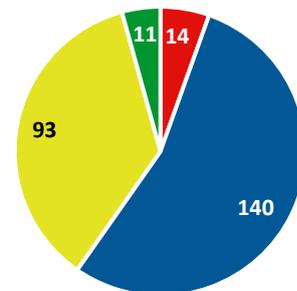
Einsendungen: 258

Sprachen



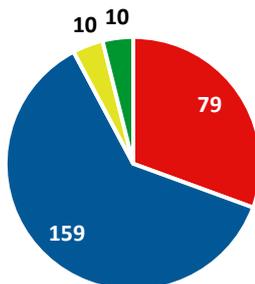
■ DE ■ EN

Zielgruppe



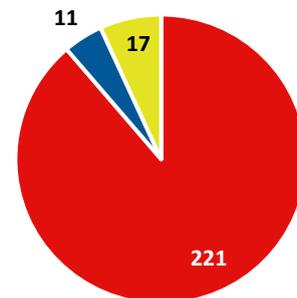
■ Kinder ■ Familien ■ Kenner ■ Experten

Einordnung



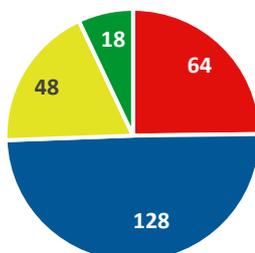
■ Kartenspiel ■ Brettspiel
■ Würfelspiel ■ Nichts davon

Spielmodi

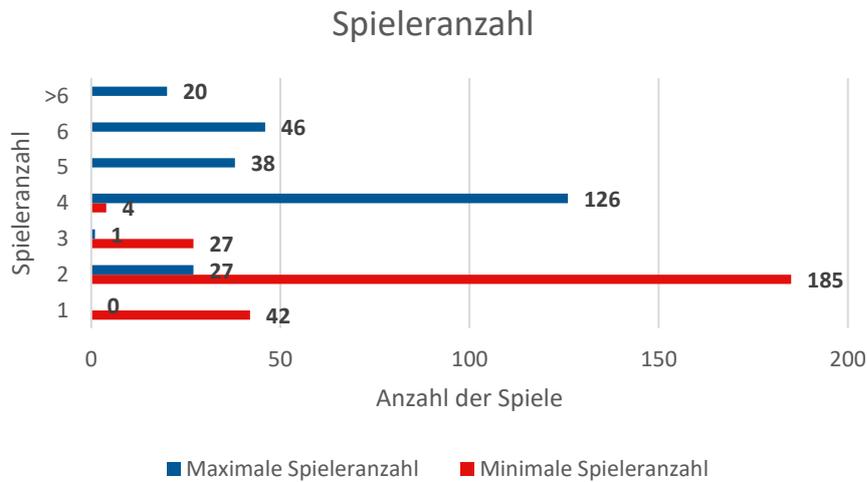


■ kompetitiv ■ kooperativ ■ semi-kooperativ

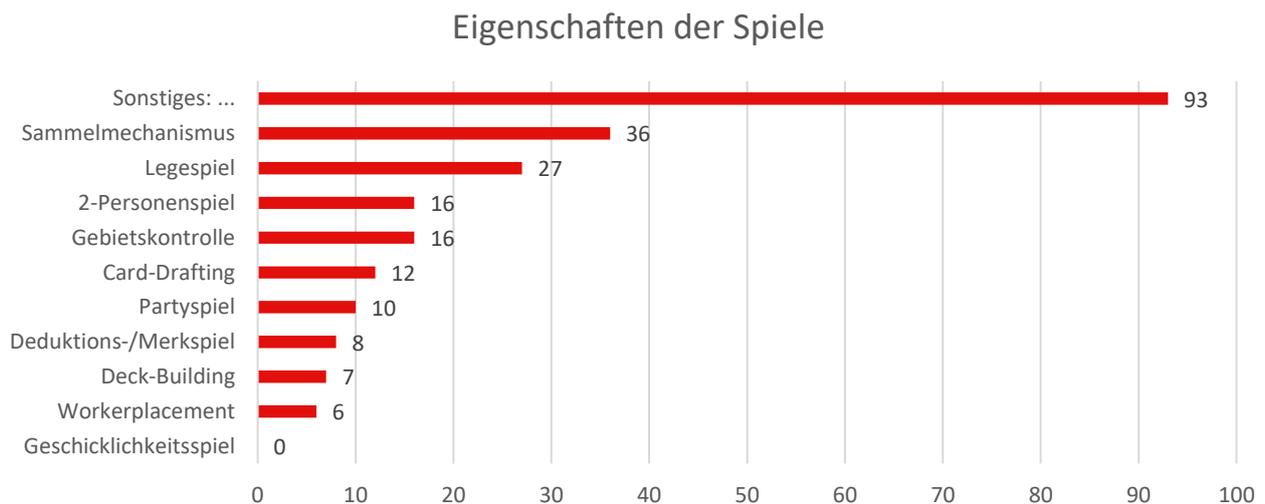
Spielzeit



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



Es gab kein reines Solospiel und 27 reine 2-Spieler-Spiele. 42 Spiele von 258 Spielen hatten noch eine Solovariante enthalten.



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