



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2025

Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

in diesem Jahr wurde der „Spieleautorenwettbewerb“ zum 35sten 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 und der Spieleautorenzunft „SAZ“ für ihre freundliche Unterstützung. Außerdem danken wir der J’S Creative World für die Erstellung der Gewinner Trophäen.

Weitere Informationen erhalten Sie beim:

competition@hippodice.net

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

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

Die Platzierungen der Endrunde 2025



1. Platz

Push your Duck

Robert Lovell (Deutschland)



2. Platz

Cardboard Casa

Juri Alexander (Deutschland)



3. Platz

Drachenmeister

Wolfgang Dirscherl & Wolfgang Lehmann
(Deutschland)



Sonderpreis Longplayer

Santa's Factory

Lorenzo Tarabini Castellani,
Eduardo García & Alfonso de Rueda
(Spanien)



Sonderpreis Kinderspiel

Drachenmeister

Wolfgang Dirscherl & Wolfgang Lehmann
(Deutschland)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Die Alienmacher	Rudi Biber	Deutschland
Elefantengarten	Patricia Limberger & Felix Leder	Deutschland
Hong Kong	Maël Brunet	Belgien
Hundred Islands	Christiane Knepel	Deutschland
Match Hatchery	Jason Katzwinkel	USA
Mundo Maya	Daniel und Petra Wolf	Deutschland
Run, Thunderbolt, Run	Dean Morris	Großbritannien
Spelunk or Dunk	Roger Vernon	USA
Wolkenkratzer	Andreas Ronge	Deutschland

Cardboard Casa

Anzahl Spieler*innen: 2 - 4
 Altersangabe: ab 10 Jahre
 Spieldauer: 45 min
 Zielgruppe: Kennerspiel



„Cardboard Casa“ ist ein Hausbau- und Einrichtungsspiel in dessen Rahmen die Spielenden über vier Tage (Runden) hinweg im Einrichtungshaus die passendsten Möbelstücke auswählen, diese bestmöglich im Transporter verstaut nach Hause bringen, um sie dann geschickt in ihren Räumen zu platzieren und damit die Wünsche und Bedürfnisse der Bewohner*innen zu erfüllen.

An jedem Tag (= Runde) entscheiden die Spieler*innen, welche Räume des Möbelhauses sie besuchen und mit welcher Geschwindigkeit sie dort ihre Möbel auswählen. Zur Auswahl stehen unterschiedliche Abteilungen und ein Sale-Bereich. Alternativ kann das Café besucht werden, in dem man weitere Bewohner*innen für das Haus kennenlernt.

Wer seine Möbel schnell auswählt und früh zum Haus transportiert, hat vor Ort mehr Zeit, um die Wohnung mit neuen Räumen zu erweitern, den Transporter zu vergrößern oder sich weitere Möbel zu bestellen. Der Tag endet, wenn alle Spielenden das Möbelhaus verlassen haben und zum Haus zurückgefahren sind. Dann werden die Möbel in der Wohnung aufgebaut und es erfolgt eine Zwischenwertung für alle vollständig eingerichteten Räume.

Am Ende des vierten Tages erfolgt die Schlusswertung.

Punkte erhält jeder Spielende für

- die Erfüllung der Grundbedürfnisse (z.B. ein vollständig eingerichtetes Bad oder die ausreichende Anzahl an Schlafmöglichkeiten) seiner Bewohner*innen,
- für die Erfüllung der individuellen Wünsche seiner Bewohner*innen
- für die durchdachte Einrichtung der Räume.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Die Alienmacher

Anzahl Spieler*innen: 2 - 4
 Altersangabe: ab 5 Jahre
 Spieldauer: 10 - 25 min
 Zielgruppe: Kinder- / Familienspiel



In „Die Alienmacher“ versuchen die Spieler*innen schnellstmöglich ein vollständiges Alien aus sechs verschiedenen Körperteilen zu erschaffen. Dabei werden für jedes Körperteil jeweils zwei verschiedene Gene in Form von Holzwürfeln in unterschiedlicher Farbe benötigt. Würfel in nichtbenötigten Farben können gelagert und jeweils im Verhältnis 2:1 eingetauscht werden.

Die Gene bekommen die Spieler*innen jeweils durch Würfe mit dem speziell konzipierten Würfelbecher, aus dem immer eine unterschiedliche Anzahl von Holzwürfeln fällt. Vor dem Wurf darf die jeweilige Person 4 beliebige Gene in den Würfelbecher hinzugeben, um so die Chance auf das richtige Würfelergebnis zu erhöhen.

Die Anzahl der Würfe bestimmen die Spieler*innen selbst. In jedem Wurf müssen die gewürfelten Gene auf die Würfelscheibe gelegt werden. Sollte der Spieler ein Gen würfeln, das auf der Würfelscheibe keinen Platz mehr findet, verliert er alle in diesem Zug erspielten Gene. Im Würfelbecher befinden sich zu Beginn jedes Zuges immer 4 braune Gene. Diese fungieren als Joker, falls nur eines davon auf der Spielerscheibe landet. Ein zweites hebt die Jokerfunktion wieder auf.

Auch alle anderen Spieler*innen sind immer mit am Spiel beteiligt. Sie dürfen sich einmal im Zug der aktiven Person ein Gen aus dem Vorrat nehmen, dessen Farbe auf der Spielerscheibe liegt. Auch hier gilt: wer zu lange wartet, geht das Risiko ein, dass der Wurf ungültig wird.

Sobald eine Person ihr Alien komplett fertiggestellt hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Gewonnen hat, wer sein Alien fertiggestellt hat. Haben das mehrere Spieler*innen geschafft, dann gewinnt diejenige, die noch mehr Gene auf ihrem Sockel hat. Darüber hinaus kann ein Sonderpreis für das schönste Alien vergeben werden.



Drachenmeister

Anzahl Spieler*innen: 2 - 4
 Altersangabe: ab 5 Jahre
 Spieldauer: 20 Minuten
 Zielgruppe: Kinderspiel



Bei „Drachenmeister“ beweisen die Spieler*innen in drei drachenstarken Disziplinen (Drachenrachen, Drachenreiten und Drachenwetten) ihre Geschicklichkeit mit einem Drachen, um am Ende als großer Drachenmeister ausgezeichnet zu werden. Ein großer, dreiteiliger Drachen ist der Hauptcharakter dieses Kinderspiels. Er wird von den Spielenden auf mag(net)ische Weise auf dem Spielplan vorwärtsbewegt.

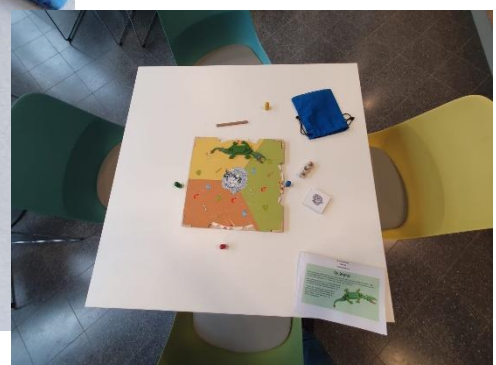
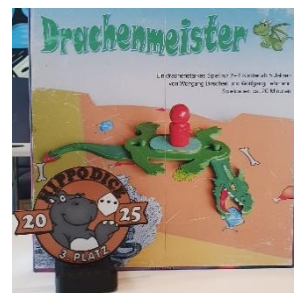


In der Disziplin **Drachenrachen** versuchen die Spieler*innen den Drachen möglichst schnell zum abgebildeten Futter der Aufgabenkarte zu bewegen. Diese Aufgabe ist gemeistert, sobald das Futter im aufgerissenen Maul des Drachens zu sehen ist. Gleichzeitig versuchen die Mitspielenden als Team schneller mit den drei vorhandenen Würfeln das entsprechende Futter zu würfeln. Wer die Runde gewinnt, darf zur Belohnung Punktechips aus dem Beutel ziehen.

Beim **Drachenreiten** setzt der Drachenspielende seine Spielfigur auf den Rücken des Drachen, mit dem er das vor ihm liegende farbige Gebiet schnellstmöglich durchqueren möchte. Auch hier versucht das Mitspieler-Team, schneller bei allen drei Würfeln das Würfelsymbol Drachenreiten zu würfeln, um selbst Punktechips zu ergattern.

Bei der Aufgabe **Drachenwetten** tippen alle Spieler*innen gleichzeitig auf einen Bereich des Spielbretts, auf den die Schwanzspitze des Drachen am Ende der Runde zeigen wird. Jede Person stellt die eigene Spielfigur dabei in einen eigenen Bereich und hofft, dass der Tipp richtig ist, um Punktechips zu erhalten.

Sobald alle zwölf Aufgabenkarten gespielt sind, endet das Spiel. Wer die meisten Drachenmünzen auf seinen gesammelten Punktechips hat, gewinnt das Spiel.



Elefantengarten

Anzahl Spieler*innen:	1 - 5
Altersangabe:	ab 6 Jahre
Spieldauer:	20 Minuten
Zielgruppe:	Kinderspiel



Elefantengarten ist ein kooperatives Würfelspiel bei dem die Spielenden gemeinsam Blumensprösslinge gießen, um sie zum Blühen zu bringen. Wenn alle Blumen blühen bevor die Sonne untergeht, hat das Team gewonnen.

In jedem Zug würfelt die aktive Person einen Zahl- und zwei Farbenwürfel über die bestimmt wird, wie viele Wassertropfen zum Gießen zur Verfügung stehen und welche Sprösslinge der Elefant (= Spielfigur) gießen darf. Die Sprösslinge benötigen – je nach Blumenart – unterschiedlich viele Wassertropfen, um zu erblühen. In jedem Zug in dem es den Spielenden gelingt, mindestens eine Blume zum blühen zu bringen, werden keine weitere Sprösslinge ausgelegt. Andernfalls wird der Garten erweitert, die Arbeit wächst und immer mehr durstige Sprösslinge warten auf Wasser.

Wenn alle Blumen im Beet blühen, haben die Spielenden gewonnen und bekommen Punkte entsprechend der noch im Nachziehstapel vorhandenen Karten. Wenn jedoch die letzte Karte des Nachziehstapels (= der Sonnenuntergang) sichtbar wird, bevor alle Sprösslinge blühen, haben die Spielenden verloren.



Hong Kong

Anzahl Spieler*innen: 2 - 4
 Altersangabe: ab 12 Jahre
 Spieldauer: 45 Minuten
 Zielgruppe: Kennerspiel



Hong Kong ist ein Tableau-Building-Kartenspiel, bei dem die Skyline der Stadt gebaut wird. Die Spielenden versuchen Gewerbeeinheiten in Form von Stockwerken (Karten) in ihren Gebäuden bestmöglich unterzubringen und zu kombinieren, um damit die meisten Punkte zu erzielen. Die Gebäude werden Stockwerk um Stockwerk erhöht und dann die mit den jeweiligen Karten verbundenen Effekte ausgelöst.

Das Spiel verläuft rundenweise im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, wählt eine von drei möglichen Aktionen:

- Planung – drei Karten ziehen und auf die Hand nehmen
- Ausbau – ein Stockwerk auf ein vorhandenes Gebäude und hierfür die notwendige Anzahl von Handkarten bezahlen
- Ein Fundament bauen – eine Karte abgeben und eine Karte mit der Rückseite nach oben als Fundament in die eigene Auslage legen

Jede als Bezahlung genutzte Karte wird offen auf einem von mehreren Ablagestapeln abgelegt. Wer Karten (nach)zieht, hat die Wahl zwischen einer offen ausliegenden Karte von einem der Ablagestapel oder einer verdeckten Karte vom Nachziehstapel.

Das Spiel endet sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Wer die meisten Punkte gesammelt hat gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Gebäude.

You start the game with 2 building foundations which you can build on top of, but you may create new buildings throughout the game.

2 Apartments



cost you 1 less to build

↓ : draw 1

1 Dim sum parlor



0 / 1 / 3 / 6 / 10 / 15 ★ depending on the number of Dim sum parlors you own

1 ★ for every ♣ on this building

0 Tailor



As a action, you may discard this floor to build another floor, ignoring all costs.

1 ★



Hundred Islands

Anzahl Spieler*innen: 2 - 4
 Altersangabe: ab 10 Jahre
 Spieldauer: 45 - 60 Minuten
 Zielgruppe: Familienspiel

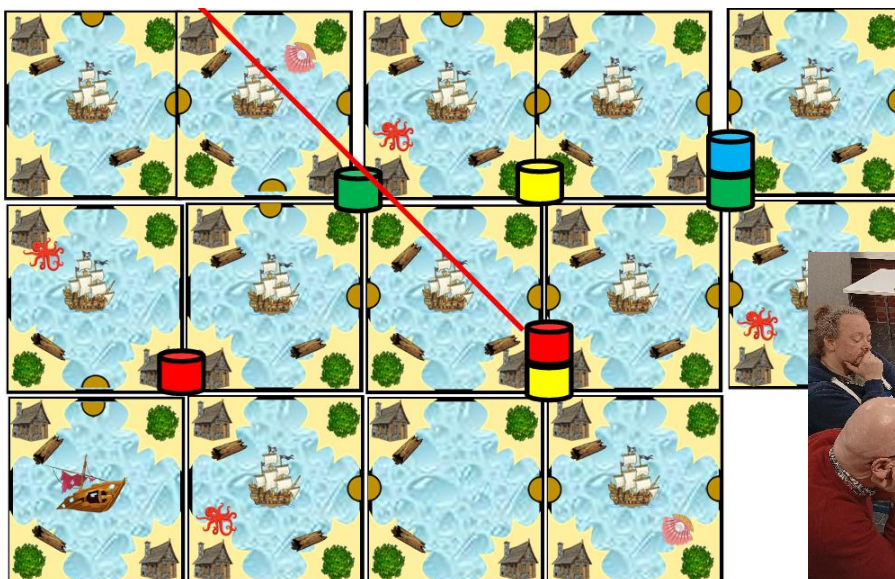


In „Hundred Island“ bauen die Spieler*innen gemeinsam ein Inselreich auf, indem sie reihum ein quadratisches Plättchen an die Landkarte anlegen und auf den so entstehenden Inseln Leuchttürme bauen.

Zu Spielbeginn besteht das Inselreich aus sechs Plättchen. Jedes Plättchen zeigt in seinen vier Ecken Inselviertel mit jeweils einem Haus oder einem Baum. An den Kanten der Plättchen sind zudem teilweise braune Sandbankhälften vorhanden. In der Plättchenmitte ist ein Schiff, ein Wrack oder Wasser abgebildet. Viele Inselviertel zeigen zudem am Wasserrand angespültes Treibholz, eine Muschel oder einen Tintenfisch.

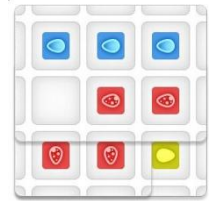
Das Spiel wird rundenweise gespielt. Dabei legt die aktive Person immer ein Plättchen in das Inselreich. So entstehen weitere Inseln in einer von sechs möglichen Konstellationen (= Inseltypen) von Häusern und Bäumen. An diesen Inseln sammelt die Person dann das vorhandene Treibholz ein oder baut einen Leuchtturm, der abhängig von den umgebenden Schiffen, Muscheln und Tintenfischen Siegpunkt bringt. Nach dem Bau eines Leuchtturms auf der eigenen Insel kann die aktive Person zudem weitere Leuchttürme anderer Spieler*innen auf Inseln mit der gleichen Konstellation von Häusern und Bäumen um eine Etage aufstocken, die ebenfalls als Siegpunkte gewertet werden. Je höher der Leuchtturm ist, desto mehr Punkte kann er erzielen. Für den Bau jedes Leuchtturms ist allerdings das notwendige Treibholz zu bezahlen. Einmal im Spiel hat jede Person die Möglichkeit einen Doppelzug auszuführen.

Wenn eine Person auf allen sechs Inseltypen an Leuchttürmen mitgebaut hat (unabhängig von der Etage) oder das letzte Plättchen in der Inselwelt angelegt wurde, endet das Spiel sofort. Anschließend erfolgt die Abschlusswertung bei der alle Spielenden Punkte für die Anzahl von Inseltypen auf denen sie vertreten sind erhalten. Es gewinnt die Person mit der höchsten Punktzahl. Bei Gleichstand gewinnt, wer noch den größeren Vorrat an Treibholz hat.



Match Hatchery

Anzahl Spieler*innen: 2 - 4
 Altersangabe: ab 12 Jahre
 Spieldauer: 60 - 90 Minuten
 Zielgruppe: Kennerspiel



In „Match Hatchery“ nutzen die Spieler*innen ihre Karten (= Nester), um Eier in Form von Polyomino-Teilen in der von ihnen gewünschten Farbe und Größe zu kombinieren und auf ihrem eigenen Spielbrett (= Brutplatz) einzusetzen.

Sobald vier Eier in einer Reihe oder einer Spalte als Set vorhanden sind, schlüpfen Jungtiere aus diesen Eiern. Die Jungtiere (= Wertungsmarker) werden als Punkte gesammelt und die entsprechenden Eier vom Spielbrett genommen. Danach rutschen alle übrigen Teile auf dem Spielbrett nach unten und füllen die vorhandenen Lücken. Wenn sich dadurch ein weiteres Set ergibt, wird dies zu einer Combo, die das Schlüpfen wertvollerer Jungtiere ermöglicht.

Bei Match Hatchery kommt es auf gute Planung und ein gutes Timing der Spieler*innen an, wobei auch das Glück und die Mitspielenden eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen.

Sobald der Nachziehstapel leer ist, wird die letzte Runde des Spiels ausgelöst. Wer am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.



Mundo Maya

Anzahl Spieler*innen: 1 - 4
 Altersangabe: ab 12 Jahre
 Spieldauer: 20 Minuten pro Person
 Zielgruppe: Kennerspiel



Mundo Maya ist ein Workerplacement- und Entwicklungsspiel, das die Spieler in die Welt der Maya versetzt. Typische Merkmale dieser Kultur bilden sich in den Spielmechanismen ab. So ist beispielsweise Mais der zentrale Rohstoff und der Mayakalender beeinflusst als vorhersehbares Zufallselement den Rundenablauf.

Mundo Maya wird über mehrere Runden gespielt, die jeweils ein Jahr im Mayakalender repräsentieren. Jede Runde beginnt mit der Auswertung der durch den Kalender vorgegebenen Ereignisse und dem Auffüllen des Marktes. Nach der Auswertung des Kalenders ist für alle Spielenden bereits ersichtlich, welche Ereignisse in der kommenden Runde stattfinden werden. Sie haben somit die Möglichkeit ihre Strategie auf diese Ereignisse auszurichten.

Im Anschluss werden Spieleraktionen durchgeführt, die in der Runde zuvor durch geschicktes Einsetzen der eigenen Maya (= Spielfiguren) bestimmt wurden. So können die Spielenden Mais ernten, ihre Stadtstaaten entwickeln, Kunstgegenstände schaffen, Handel treiben, die Götter anrufen, andere Mayavölker unterwerfen oder Tempel und Bauwerke errichten. Die Aktionen von Maya, die in dieser Phase nicht verwendet wurden, können im Anschluss verbessert werden, um so in der nächsten Runde einen stärkeren Effekt zu nutzen. Abschließend werden die verwendeten Mayas erneut auf Aktionsfeldern eingesetzt. Nach der Aktionsphase müssen die Spieler*innen ihre Mayas ernähren und das Jahr endet mit der anschließenden Weitergabe des Startspielermarkers.

In jedem Jahr werden die Spieler vor neue Entscheidungen und Herausforderungen in Form des Maya-Kalenders gestellt. Sie müssen sich diesen Bedingungen mit der eigenen Überlebensstrategie in Form von guter Planung anpassen und ihr Volk optimal führen, um möglichst viele Siegpunkte zu sammeln.

Jedes Jahr nach der Auswertung des Kalenders prüft die Startperson, ob die Bedingungen für das Spielende erreicht sind. Wenn dies der Fall ist, wird noch eine Aktionsphase gespielt und im Anschluss erfolgt die Schlusswertung bei der die Spielenden für ihre Ressourcen, für Sammlungen von Handelswaren und für die von ihnen besetzten Dörfer Punkte erhalten. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.



Push your Duck

Anzahl Spieler*innen: 2 - 5
 Altersangabe: ab 8 Jahre
 Spieldauer: 30 - 45 Minuten
 Zielgruppe: Familienspiel



„Push your Duck“ ist ein Wettrennen für 2-5 Spieler*innen mit Spaß an taktischer Zockerei. Es ist ein Spiel in dem die Spielenden kluge taktischen Entscheidungen treffen müssen und dazu eine Prise Glück benötigen. Als Tiere des Waldes bemühen sich alle darum, den Waldsee schnellstmöglich zu umrunden.

Mechanisch ist „Push your Duck“ ein Würfelspiel mit einem Push-Your-Luck-Mechanismus. Die gewürfelten Symbole werden auf den Feldern des Spielplans eingesetzt, um sich möglichst effektiv auf einer Rennstrecke rund um den Teich vorwärts zu bewegen. Reihum würfeln die Spielenden 6 Würfel und dürfen beliebig viele Symbole der gleichen Farbe herauslegen, um damit Aktionen auszuführen. So können sie sich auf der Rennstrecke vorwärtsbewegen, Hindernisse entfernen um Abkürzungen zugänglich zu machen oder Spielvorteile sammeln. Nach jedem Würfelwurf müssen sie entscheiden, ob sie ihren Spielzug beenden oder die verbliebenen Würfel erneut werfen. Wer weiterwürfelt, hat die Chance mehr Aktionen auszuführen, zugleich riskieren man den Verlust der bereits gewürfelten Aktionen.

Im Laufe des Spieles sammeln die Spieler*innen Verstärkungen, die sie vor sich auslegen, um damit ihre Würfelergebnisse zu verbessern. So können beispielsweise weitere Symbole genutzt oder die Weite der Bewegungsaktion erhöht werden.

Es gewinnt, wer als erstes den Teich umrundet und die Ziellinie überquert hat.



Run, Thunderbolt, Run

Anzahl Spieler*innen: 2 - 5
 Altersangabe: ab 12 Jahre
 Spieldauer: 60 Minuten
 Zielgruppe: Kennerspiel



Im Stich- und Verfolgungsspiel „Run, Thunderbolt, Run“ schlüpfen die Spielenden jeweils für eine Runde in die Rolle des legendären und berüchtigten australischen Gesetzlosen Captain Thunderbolt. In den anderen Runden spielen sie die ihn verfolgenden Kavalleristen. Punkte erhält man dabei für den Überfall auf Pferdewagen, das Sammeln von Schätzen oder das Fangen von Captain Thunderbolt.

Jede Runde beginnt mit der Verteilung der Karten. Dann bestimmen die Spielenden durch den Abwurf jeweils einer Karte, wer in dieser Runde Captain Thunderbolt spielt. Im Anschluss werden Kartenstiche gespielt. Wer den Stich gewinnt beginnt und kann seine Figur, dem Wert der Karte entsprechend, über die Landkarte auf dem Spielbrett bewegen. Abhängig von der jeweiligen Sonderfunktion der Karte können die Spielenden zudem ein Lager aufbauen, einen Pferdewagen überfallen, Schätze einsammeln, Karten austauschen oder die Trumpffarbe wechseln.

Captain Thunderbolt versucht in jeder Runde möglichst viele Pferdewagen und Schätze einzusammeln, während die Kavalleristen versuchen, Schätze einzusammeln und Captain Thunderbolt zu fangen. Unterstützung erhält Thunderbolt durch Wächter, die er zusammen mit den Pferdewagen gewinnt und auf der Landkarte platzieren darf. Sobald die verfolgenden Kavalleristen auf einen Wächter stoßen, endet ihr Zug. Beim ersten Fangen von Thunderbolt in der jeweiligen Runde verliert er alle Schätze und die Person, die ihn gefangen hat, bekommt Punkte entsprechend der noch auf der Hand vorhandenen Karten. Beim zweiten Fangen endet die Runde sofort. Sollte Thunderbolt nicht zwei Mal gefangen werden, endet die aktuelle Runde nachdem die letzte Karte gespielt wurde.

Sobald alle Spielenden einmal Thunderbolt gespielt haben, endet das Spiel. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.



Santa's Factory

Anzahl Spieler*innen: 1 - 4
 Altersangabe: ab 10 Jahre
 Spieldauer: 15 Minuten pro Spieler*in
 Zielgruppe: Kennerspiel



„Santa's Factory“ ist ein Worker-Placement-Spiel auf einem dynamischen Spielbrett, das durch die Spielenden im Laufe des Spiels aus Aktionskarten (=Werkstätten) variabel zusammengesetzt wird.

Das Spiel wird rundenweise im Uhrzeigersinn gespielt. Die Fabrik von Santa Claus kann durch den Erwerb einzelner Werkstätten ausgebaut werden. Jede Werkstatt hat Platz für drei Personen. Auf gekaufte und in die Fabrik eingebaute Karten darf direkt ein Elf eingesetzt werden, um anzuzeigen, wer sie besitzt. Alternativ können auch Elfen in bereits ausliegende Werkstätten auf dem modularen Spielbrett eingesetzt werden, unabhängig davon, wer sie besitzt. Sobald drei Elfen, egal ob von einem oder mehreren Spielenden, die Werkstatt vollständig füllen, werden die spezifischen Werkstatt-Effekte ausgelöst. Für jeden Elf in der Werkstatt kann dann einmal der jeweilige Effekt / die jeweilige Aktion genutzt werden. So erhalten Spielende Ressourcen oder können diese tauschen, sie erhalten weitere Elfen oder erhalten Punkte. Auch Santa Claus nimmt einen Platz in den Werkstätten ein. Sobald die entsprechende Werkstatt gewertet wird, wird er in eine andere Werkstatt versetzt. Dort kann er weitere Effekte und somit einen Kettenzug auslösen.

Viele Elemente des Spiels zielen auf eine hohe Interaktion ab:

- Wer die Mitspielenden unterstützt bekommt sofort eine Belohnung.
- Das gezielte strategische Ablegen der Werkstätten gibt Ressourcen, abhängig vom Einsatzort.
- Das gezielte Bewegen von Santa ermöglicht Kettenzüge, um sich einen Vorteil gegenüber der Mitspielenden zu verschaffen.

Das Spiel endet sobald eine Person die Mindestzahl von 31 Punkten erzielt hat. Bei der Abschlusswertung erhalten die Spielenden weitere Punkte für ihre Werkstätten, vorhandene Ressourcen und die Anzahl ihrer Elfen.



Spelunk or Dunk

Anzahl Spieler*innen: 3-10
 Altersangabe: ab 8 Jahre
 Spieldauer: unter 60 Minuten
 Zielgruppe: Familienspiel



In „Spelunk or Dunk“ versuchen die Spielenden durch den geschickten Einsatz ihrer Karten aus einer Schatzhöhle mit Edelsteinen zu entkommen, bevor sie vom steigenden Wasser eingeholt werden und ertrinken.

Die Kartendecks der Spielenden bestehen aus 13 Karten: 3 Bewegungs-Karten, die immer wieder zurück auf die Hand genommen werden und 10 Werkzeug-Karten, die nur einmal eingesetzt werden können. Zu Beginn des Spiels nehmen alle Spielenden die drei vorhandenen Bewegungs-Karten und drei von ihnen ausgewählte Werkzeug-Karten auf die Hand. Die übrigen 7 Werkzeug-Karten werden in den individuellen Nachziehstapel gelegt.

In jeder Spielrunde legen die Spielenden eine ihrer Handkarten verdeckt vor sich ab. Sobald alle Spielenden eine Karte abgelegt haben, werden diese umgedreht und nach aufsteigender Reihenfolge abgehandelt. Alle Spielenden gehen dabei eine dem Effekt ihrer Karte entsprechende Anzahl von Schritten in der Höhle nach vorne in Richtung Ausgang oder zurück tiefer in die Höhle. Die Stärke der Bewegungs-Karten ist allerdings immer von der Gesamtzahl der entsprechend aufgedeckten Karten abhängig und viele Werkzeugkarten nehmen Einfluss auf mehrere Spieler. Deshalb versuchen sich die Spielenden zu beeinflussen und verhandeln zu Beginn der Runde miteinander, welche Karten sie am besten einsetzen sollten.

Auf dem Weg aus der Höhle können die Spieler*innen Edelsteine einsammeln, die jedoch die Geschwindigkeit der Spielenden reduzieren. Um dies zu verhindern kann eine Lore erworben werden, um mit ihrer Hilfe die Edelsteine aus der Höhle zu transportieren. Zudem gibt es Abkürzungen, um schneller aus der Höhle zu entkommen.

Zum Ende jeder Runde steigt der Wasserpegel. Alle Spielenden, die vom Wasser eingeholt werden, scheiden aus.



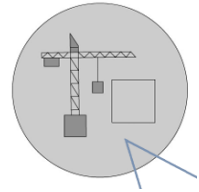
Das Spiel endet, wenn entweder alle Personen aus der Höhle entkommen konnten oder mit der Runde, in welcher mindestens eine Person vom Wasser eingeholt wurde.

Am Ende gewinnt, wer aus der Höhle mit den meisten Edelsteinen entkommt.



Wolkenkratzer

Anzahl Spieler*innen: 2 - 4
 Altersangabe: ab 10 Jahre
 Spieldauer: 30 - 60 Minuten
 Zielgruppe: Familienspiel



In Wolkenkratzer sind die Spielenden Architekt*innen, die um die höchste und beeindruckendste Skyline in der Stadt konkurrieren. Alle Architekt*innen planen und bauen aus Würfeln bis zu acht Wolkenkratzer. Punkte erzielt man durch den geschickten Einsatz der Würfel und auf Basis der zu Beginn des Spiels aufgedeckten Endwertungsplättchen.

Zu Beginn jeder Runde zieht die Startperson die Würfel entsprechend der doppelten Anzahl der Spieler*innen plus 1 (also beispielsweise bei zwei Spieler*innen insgesamt 5 Würfel) aus dem Beutel und würfelt sie einmal. Im Anschluss werden auf die Ablagedeckel jeweils zwei dieser Würfel verteilt und ein Würfel auf den Kranablagendeckel gelegt.

Beginnend mit der Startperson nehmen danach alle Mitspielenden reihum beide Würfel von einem der Ablagedeckel, um die Gebäude auf ihrem Spielertableau damit zu erhöhen. Bevor die beiden Würfel eingesetzt werden, wird der Baukran auf dem Spielertableau entsprechend der Augenzahl des Würfels auf dem Kranablagendeckel bewegt oder gedreht.

Für welches Gebäude die genommenen Würfel eingesetzt werden können, ist von ihrer Farbe und ihrem Wert sowie vom Standort und der Ausrichtung des Baukrans abhängig. Zahlenwürfel dürfen immer nur mit aufsteigenden Zahlenwerten und Farbwürfel nur auf gleichen Farben gestapelt werden. Zahlen- und Farbwürfel dürfen aber in einem Turm miteinander kombiniert werden. Eine Besonderheit bilden die grauen Würfel, die nur direkt unter den Baukran gebaut werden dürfen, um ihn zu erhöhen.

Die Gebäude dürfen bis zu 8 Etagen hoch werden. Über dem vierten Stockwerk befindet sich die Wolkengrenze, die es den Spieler*innen erlaubt, bei der Gebäudeerhöhung einmalig von den Bauregeln abzuweichen. Über der Wolkengrenze erhalten die Spielenden zudem für das Überbauen definierter Felder auf dem Spielertableau Siegpunkte.

Nach 14 Runden endet das Spiel mit einer Endwertung, bei der die Höhe der einzelnen Türme, die Punkte der Endwertungsplättchen, die Siegpunkte über der Wolkengrenze und die jeweils höchsten Türme auf den acht Bauplätzen der Spielertableaus berücksichtigt werden.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Jury und Ausrichter



von oben nach unten und von links nach rechts: Mark Becker, Gerhard Benden, Markus Hahn, Ulf Glinka, Karol Pryk, Roland Goslar, Jana Schierwater, Daniel Gaca, Uwe Bursik, Beate Heinke, Wolfgang Lüdtke, André Zottmann, Michael Kippelt, Johannes Goslar, Christian Hildenbrand, Elmar Quiring, Uwe Mölter, Thomas Hög, Aleksander Cuznar

Jury:

in alphabetischer Reihenfolge der Nachnamen:

Uwe Bursik - Skellig Games
Daniel Gaca - TOPP frechverlag
Roland Goslar - HeidelBÄR Games GmbH
Beate Heinke - Skellig Games
Christian Hildenbrand - NSV
Wolfgang Lüdtke - Kosmos
Uwe Mölter - HCM Kinzel
Karol Pryk - PD-Verlag
Elmar Quiring - Hans im Glück
Jana Schierwater - Deep Print Games
André Zottmann - Pegasus Spiele
Als Gast: Johannes Goslar

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

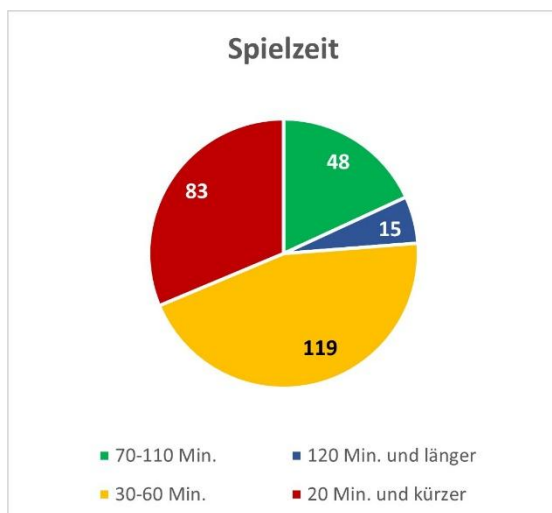
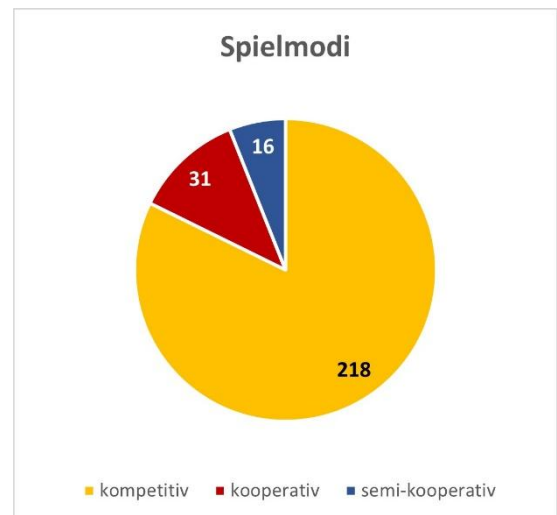
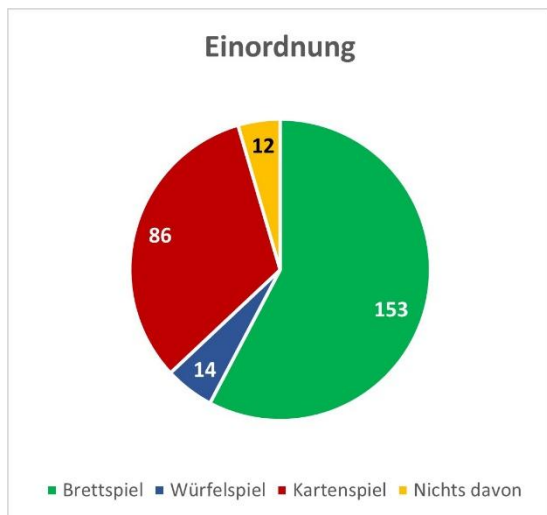
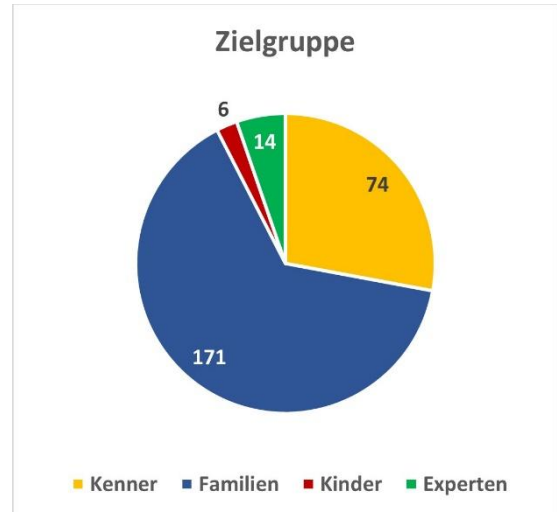
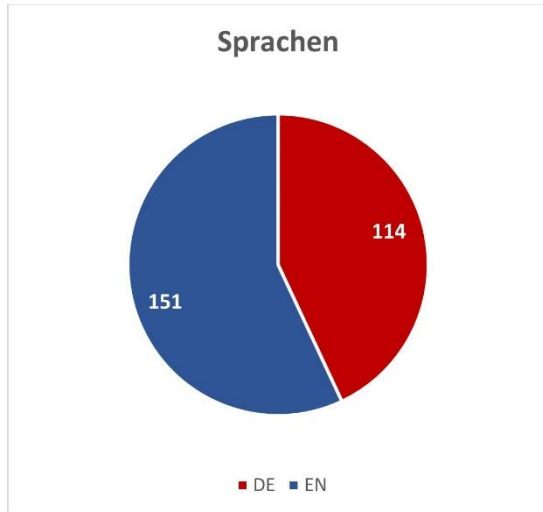
in alphabetischer Reihenfolge der Nachnamen:

Mark Becker, Gerhard Benden, Aleksander Cuznar, Ulf Glinka, Markus Hahn, Thomas Hög,
Michael Kippelt

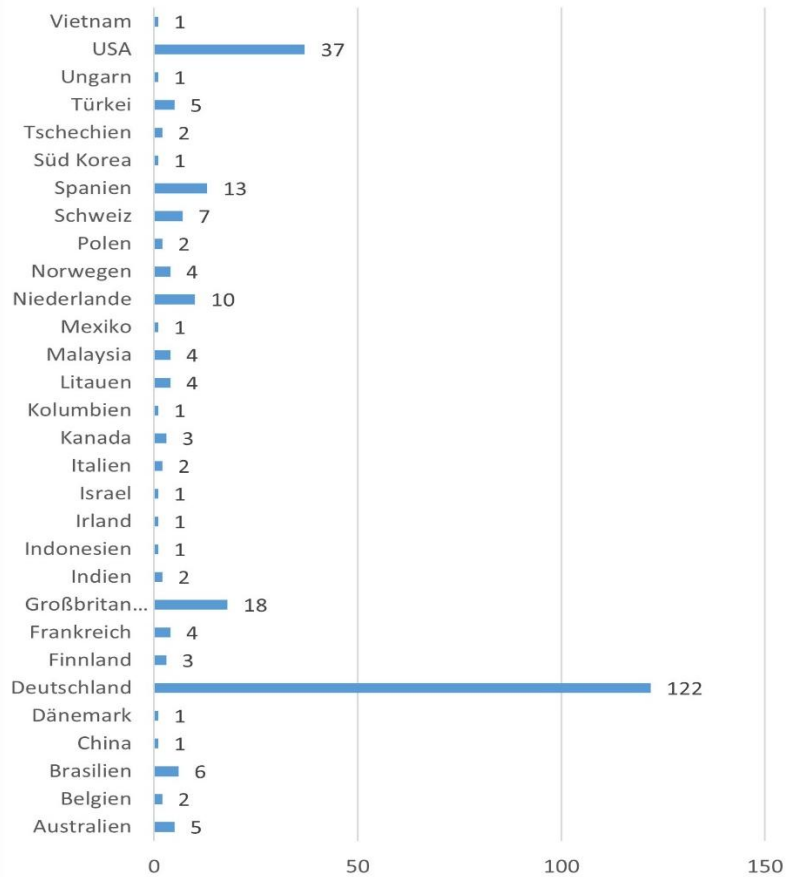
Statistiken

Vorrunde

Einsendungen: 265



Anzahl Spiele nach Ländern



Spieleranzahl

