



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2026



Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren,

in diesem Jahr wurde der **Spieleautorenwettbewerb** zum **36. Mal** durchgeführt. Der Wettbewerb wird jährlich vom **Hippodice Spieleclub e.V.** ausgerichtet.

Mit diesem Dokument möchten wir Ihnen einen Überblick über die Ergebnisse des diesjährigen Wettbewerbs geben. Die Übersicht umfasst die Spiele der Endrunde sowie eine Empfehlungsliste. Die Verlage erhalten zusätzlich zur Ergebnismappe die Kontaktdaten der Autorinnen und Autoren.

An der Durchführung des diesjährigen Wettbewerbs waren **mehr als 50 Personen** beteiligt. Insgesamt sind dabei **über 1.200 ehrenamtliche Stunden** in Sichtung, Organisation, Test und Bewertung der eingereichten Spiele eingeflossen.

Unser herzlicher Dank gilt den Mitgliedern der Jury für ihre engagierte Arbeit sowie den Testerinnen und Testern des **Hippodice Spieleclub e.V.**, die in zahlreichen Testrunden die Spiele für die Endrunde ermittelt haben. Ebenso danken wir dem **Spielezentrum der Stadt Herne**, dem **Friedhelm Merz Verlag** und der **Spieleautorenzunft „SAZ“** für ihre freundliche Unterstützung.

Ein weiterer besonderer Dank gilt **J'S Creative World** für die Gestaltung der Gewinnertrophäen.

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 2026



1. Platz

On the run!

Florian Maas (Deutschland)



2. Platz

Khamzara

Wolfgang Dirscherl &
Wolfgang Lehmann (Deutschland)



3. Platz

Xterminators

Patricia Limberger &
Felix Leder (Deutschland)

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Das grosse Froschhüpfen	Torben Schürenberg & Tom Freudenberg	Deutschland
Dueling Coasters	Tony Bowes & Cameron Bowes	Australien
Fährverkehrt	Svea Schenkel	Deutschland
Palace	Victor Belser	Deutschland
Schiebung im Zauberlabyrinth	Silvia Gaitzsch	Deutschland
Soap Box Race	Bart de Jong	Niederlande
Trickwriters	Lars Dieckmann	Deutschland

Das große Froschhüpfen

Anzahl Spieler*innen:	2-6
Altersangabe:	ab 5 Jahren
Spieldauer:	5 – 10 Minuten
Zielgruppe:	Familien



Auf dem See ist einiges los. Schlüpfte in die Rolle eines Frosches und versenke geschickt Seerosen, um der letzte Frosch zu sein, der ins kalte Wasser springen muss.

Zu Beginn des Spiels legt ihr das Spielbrett als Seerosenteich vor euch aus. Abhängig von der Spieler*innenzahl hat es eine Größe von 5x5 oder 7x7 Feldern. Danach wählst du dir einen Frosch aus und setzt ihn auf ein farblich passendes Startfeld.

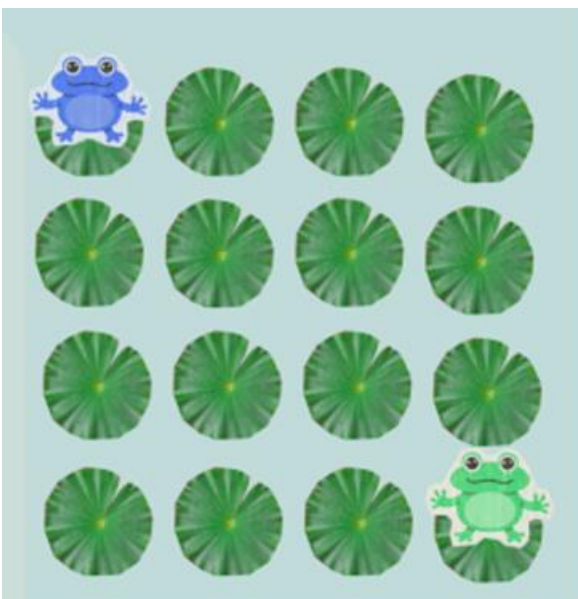
Immer wenn du am Zug bist, hast du genau zwei Möglichkeiten:

1. Du führst einen Froschsprung aus und springst auf eine unbesetzte Seerose, die vertikal oder horizontal bis zu zwei Felder entfernt ist. Dabei darfst du andere Frösche überspringen. Nach deinem Sprung geht die Seerose, auf der du eben noch gestanden hast, unter.
2. Du springst ins Wasser und scheidest sofort aus.

Wer zuletzt ins Wasser springen muss, gewinnt das Spiel.

Nach einigen Partien kann das Standardspiel um Varianten erweitert werden, die beliebig kombinierbar sind. Diese sind beispielweise:

- jede Person erhält zwei Frösche
- die Seerosen erhalten Effekte
- die Sprungart oder -weite eines Froschs verändert sich
- jeder Frosch erhält eine geheime Fähigkeit



Dueling Coasters

Anzahl Spieler*innen: 2-4
 Altersangabe: ab 8 Jahren
 Spieldauer: 10 – 20 Minuten
 Zielgruppe: Familien

Dueling Coasters

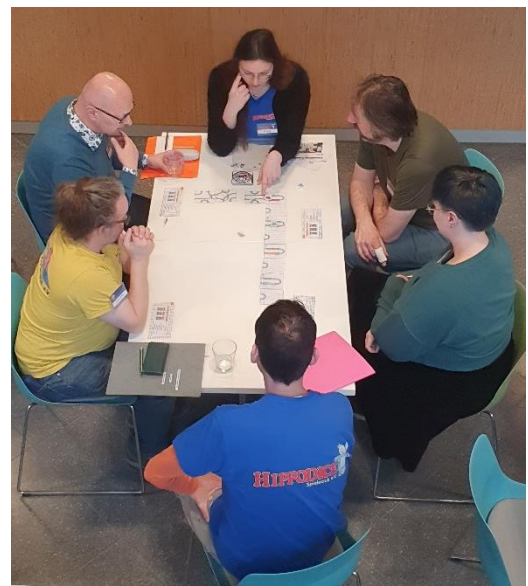
Baue das ultimative Fahrgeschäft für Deinen Freizeitpark. Übertrumpfe alle anderen, konstruiere die beste Achterbahn und hol Dir den Sieg!

In Dueling Coasters baut ihr Achterbahnen mit besonderem Adrenalin-Kick. Hierfür entwickeln alle Spieler*innen parallel möglichst spektakuläre Freizeitattraktionen. Aber wehe, den Fahrenden wird unterwegs schlecht...

Reihum legen die Spieler*innen eine ihrer drei Handkarten an ihre Achterbahn an und fahren mit ihrem Wagen bis zum Ende des gerade angelegten Streckenabschnitts. Wenn sich Strecken überkreuzen baut man zugleich die Bahnen der Mitspielenden mit.

Ausgehend von der eigenen Startstation wird somit die Fahrstrecke immer länger und ereignisreicher. Loopings, Steilkurven und Schrauben wechseln sich ab – da müssen die drei Testfahrer die Nerven behalten und einen stabilen Magen haben. Mit zunehmender Schwierigkeit der Achterbahn geht es den Testfahrern allerdings schlechter, was zum Punktabzug führt. Aber da gibt es ja auch noch die Möglichkeit, entspannte Streckenabschnitte zu bauen, um den Magen und die Nerven wieder zu beruhigen.

Gespielt wird, bis eine Person wieder an einer Startstation ankommt oder die Bauteile ausgehen. Am Ende gewinnt, wem es gelungen ist, den Testfahrern den größten Nervenkitzel bei einem möglichst geringen Grad der Übelkeit zu bieten. Dies bildet sich in den Punkten ab, die für die einzelnen Streckenabschnitte und den Zustand der drei Testfahrer vergeben werden.



Fährverkehr

Anzahl Spieler*innen: 2-4
 Altersangabe: ab 8 Jahren
 Spieldauer: 30 Minuten
 Zielgruppe: Familien



Es ist Urlaubszeit und alle wollen übers Meer! Das ist eure Chance, als Fährbetreiber durchzustarten. Transportiert so viele Fahrzeuge wie möglich und werdet reichster Fährkapitän oder reichste Fahrkapitänin. Verwandelt den Spieltisch in das offene Meer und stecht in See.

In deinem Spielzug darfst du deine Fähre zu einem beliebigen Hafen steuern. Kostet halt nur Sprit – und das natürlich abhängig von der Entfernung. Kaum im Hafen angekommen werden Fahrzeuge abgeladen, kassiert und die Fähre neu beladen. Aber Achtung: Wer vorwärts auf die Fähre fährt, muss auch wieder vorwärts von der Fähre fahren.

Plane also klug, welche Fahrzeuge du wann in welche Richtung auf deine Fähre fährst, sonst fährst du aus der Haut. Wer sich zuerst eine goldene Nase verdient hat, läutet das Spielende ein.

Der besondere Kniff an diesem Puzzle-Transport-Wettrennen ist das Be- und Entladen der Fähren in Fahrtrichtung. An jedem Hafen musst du entscheiden, in welcher Ausrichtung deine Fähre anlegt, damit möglichst viele Fahrzeuge von der Fähre und auf die Fähre fahren können.

Die Spieler*innen spielen reihum: Im ersten Schritt fahren sie einen Hafen an. Dabei entstehen abhängig von der Entfernung Fahrtkosten, die sofort zu bezahlen sind. Im Hafen angelegt, wird die Fähre entladen und die Spieler*innen erhalten Einkommen, für alle Fahrzeuge in der Farbe des Hafens. Im Anschluss werden neue Fahrzeuge geladen und der Fahrzeugvorrat im Hafen aufgefüllt. Im Laufe des Spiels kannst du deine Fähre um eine Ladezone erweitern und dann noch mehr Fahrzeuge transportieren.

Wenn eine Person die 50-Punkte-Marke überschritten hat, wird die Runde noch beendet. Wer die meisten Punkten hat, gewinnt.



Khamzara

Anzahl Spieler*innen: 2
 Altersangabe: ab 8 Jahren
 Spieldauer: 30 – 40 Minuten
 Zielgruppe: Familien



Khamzara

In der endlosen Weite der Wüste Khamzara rasten Karawanen mit ihren Kamelen in Oasen, immer auf der Suche nach dem kostbaren Schatten der Palmen und dem Lebensquell des Wassers. Dein Ziel ist es Kamele, Palmen, Brunnen und Zelte so in der Wüste zu platzieren, dass du damit am Ende mehr Siegpunkte erzielst als deine Mitspielenden.

Khamzara ist ein spannendes Legespiel für Zwei, das auf fünfeckigen Plättchen aufbaut. Der Spielplan unterteilt sich dabei in drei Bereiche: jede Person besitzt einen eigenen Bereich, in den nur sie Plättchen ablegen darf. Zudem gibt es in der Spielplanmitte einen neutralen Bereich, in den beide Personen Plättchen legen dürfen. Dadurch entsteht große Interaktion unter den Spielenden.

Zu Beginn jeder Runde werden fünf Plättchen gezogen und offen ausgelegt. Im Anschluss wählen die beiden Spieler*innen je zweimal ein Plättchen und legen es an. Das fünfte Plättchen wird aus dem Spiel genommen. Angelegt werden dürfen Teile nur an einer mit einem Pfeil markierten Seite eines bereits im eigenen Bereich ausliegenden Plättchens. Alle Plättchen, die im neutralen Bereich in der Mitte angelegt werden, gelten für beide Spieler*innen. Es sei denn, sie sind mit einem Besitzmarker besetzt und werden somit von einer Person in Anspruch genommen.

Sobald eine Person kein Plättchen mehr anlegen kann, endet das Spiel und es erfolgt die Wertung. Dabei zählen für jede und jeden die größte zusammenhängende Kamelherde, die an den Oasen stehenden Kamele, die erspielten Bonusplättchen, die Palmenregionen – abhängig von ihrer Größe – und die Geldfelder.

Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.



On the Run

Anzahl Spieler*innen: 3-4
 Altersangabe: ab 10 Jahren
 Spieldauer: 30 – 45 Minuten
 Zielgruppe: Kenner



ON THE RUN!

ON THE RUN! ist ein Stichspiel, bei dem die Karten deine Beute sind. Aber Vorsicht: Am Ende jeder Runde durchsucht die Polizei eine Hausnummer - hast du genauso viele Stiche gemacht wie diese Nummer, wirst du erwischt und deine Beute konfisziert!

Der Twist: In ON THE RUN! kannst du dem Bedienzwang entkommen. Wenn du eigentlich die angespielte Farbe bekennen müsstest, kannst du dir stattdessen einen Flucht-Marker nehmen und eine beliebige Karte von deiner Hand spielen! Aber Vorsicht: Am Ende der Runde erhöht jeder von dir genommene Flucht-Marker die Reichweite der Polizei.

Kannst du trotzdem noch mit der Beute entkommen?

Das Spiel wird über 4 Runden mit jeweils 8 Stichen gespielt. Nach jeder Runde führt die Polizei eine Razzia durch und im Anschluss wird die übriggebliebene Beute gewertet.

Jede Karte, die du ausspielst hat eine zusätzliche Funktion. Entweder bringt sie dir Beute oder du kannst damit die Polizei bewegen oder die Trumpffarbe wechseln. In welchem Bereich der Stadt die Polizeirazzia stattfindet, wird durch den Standort des Polizeifahrzeugs am Ende der Runde bestimmt. Dieser Standort entspricht jeweils einer Anzahl von Stichen und nur die Spieler*innen, die mindestens diese Anzahl von Stichen gemacht haben, sind von der Durchsuchung betroffen. Sie verlieren auf diesem Weg einen Teil ihrer Beute für die anschließende Wertung.

Vor Beginn der nächsten Runde erhalten Spieler*innen, bei denen eine Razzia stattgefunden hat, einen Unterschlupf, der sie bei bestimmten Stichzahlen vor den nächsten Razzien schützt.

Nach der letzten Runde findet die Endwertung statt, bei der die Person mit dem meisten Geld gewinnt.



Palace

Anzahl Spieler*innen: 2-4
 Altersangabe: ab 12 Jahren
 Spieldauer: 25 – 35 Minuten
 Zielgruppe: Familien



Vier Baumeister, ein Palast – doch jeder verfolgt seine eigene Vision. Mit jedem Zug veränderst du nicht nur deine Fassade, sondern auch die der anderen – wer sichert sich die meisten Punkte, bevor die Turmuhr ein viertes Mal schlägt? Jeder Spieler bespielt eine der vier Seiten des Palastes. Alle Blockseiten, die zu dir zeigen, bilden deine Fassade.

Platziere in jedem Zug einen neuen Block. Versuche mit den Symbolen auf deiner Fassade die Kombinationen zu bilden, die deine Auftragskarten anzeigen. Erfüllte Aufträge bringen dir am Ende des Spiels Siegpunkte ein. Die anderen Seiten deines platzierten Blocks verändern automatisch die Fassaden der Mitspielenden, zu deren Vor- oder Nachteil.

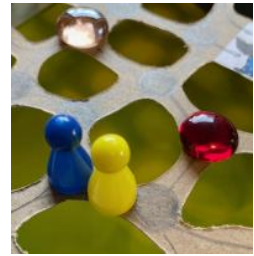
Nachdem der Startbaustein auf dem Spielbrett platziert ist und alle Spieler*innen drei Auftragskarten erhalten haben, beginnt das Spiel. Wer an der Reihe ist, zieht einen Block aus dem Beutel und platziert ihn auf dem Feld. Blöcke müssen an einen anderen Block so angrenzend gebaut werden, dass die spielende Person eine Seite des Blocks sehen kann. Im Anschluss kann die Person ein Bauwerk renovieren (einen Block drehen oder ein Dach abreißen), Auftragskarten austauschen, einen Auftrag erfüllen oder ein Dach platzieren.

Das Spiel endet, wenn der vierte Turmuhr-Block gezogen und verbaut wurde. Danach erhalten alle Spieler*innen Punkte für die erfüllten Aufträge, den eigenen Turm, die Banner und für die Rubine. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Schiebung im Zauberlabyrinth

Anzahl Spieler*innen: 2-4
 Altersangabe: ab 6 Jahren
 Spieldauer: ca. 15 Minuten
 Zielgruppe: Kinder



Willkommen im Zauberlabyrinth. Der Oberzauberer ruft die Zauberwichtel zu einem Wettkampf auf. Welcher Zauberwichtel schafft es als erster mit seinem Zaubertrank in die magische Halle?

Nur wer geschickt durch das Labyrinth kommt und alle nötigen Zutaten für den perfekten Zaubertrank gesammelt hat, darf in die magische Halle und seinen Zaubertrank abgeben. Doch Vorsicht, unter euren Füßen lauern unsichere Wege und ihr könnt in das eine oder andere Loch fallen. Auch die anderen Zauberwichtel sind nicht untätig und wollen den Wettlauf zur Magischen Halle gewinnen. Möglicherweise schubsen sie euch in das nächste Loch und stehlen euch eine Zutat.

Reihum sind die Spieler*innen am Zug und füllen als erstes die freien weißen Felder auf dem Spielplan mit zufälligen Zutaten. Danach wird gewürfelt und der eigene Zauberwichtel mit Hilfe des Zauberstabs entsprechend viele Felder weitergerückt. Auf deinem Weg versuchst du möglichst viele Zutaten und die anderen Zauberwichtel in ein Loch zu schieben. Die Zutaten darfst du anschließend in deine Zauberflasche packen. Die Zauberwichtel gibst du zurück und darfst den entsprechenden Personen jeweils eine Zutat aus der Zauberflasche stehlen.

Sobald eine Person alle Zutaten für ihren Zaubertrank gesammelt hat, darf sie im nächsten Zug ihren Zauberwichtel zur magischen Halle in der Mitte des Spielfelds bewegen und ihn dort einlösen. Wer zuerst seinen Zaubertrank auf diesem Weg beim Oberzauberer abgegeben hat, gewinnt das Spiel.



Soap Box Race

Anzahl Spieler*innen: 2-5
 Altersangabe: ab 10 Jahren
 Spieldauer: 45 Minuten
 Zielgruppe: Familien



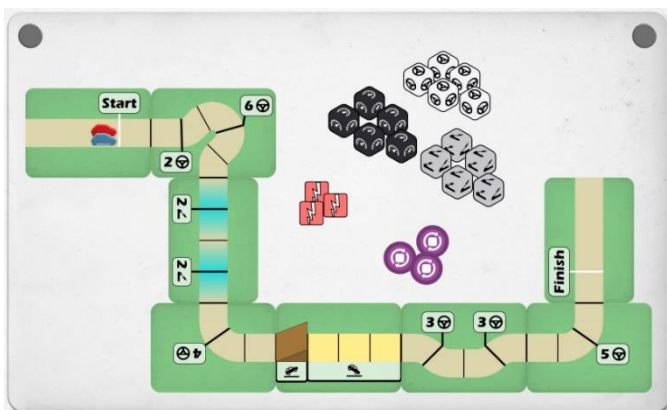
Du wettest mit deinen Freunden: Der Erste, der mit seiner Seifenkiste am Fuße des Berges ankommt gewinnt eine Riesentüte Süßigkeiten. Und schon geht es los mit dem wilden Rennen!

Soap Box Race ist ein schnelles Rennspiel, für das du eine Seifenkiste zusammenbauen musst. In jeder Runde musst du dich zwischen dem weiteren Ausbau deines Fahrzeugs, Reparaturen an der Seifenkiste und dem Fahren auf der Strecke entscheiden. Bau die perfekte Seifenkiste, um alle Hindernisse im Parkour zu meistern und als erste Person über die Ziellinie zu kommen.

Das Spiel wird pro Runde in drei Tageszeiten gespielt. Morgens, mittags und abends stehen unterschiedliche Aktionen zur Verfügung, um eure Seifenkisten weiter zu verbessern, demolierte Teile zu reparieren und auf der Strecke weiterzukommen.

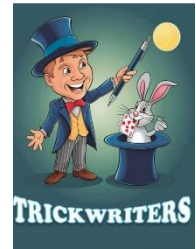
Beim Fahren musst du auf eine gute Balance zwischen Geschwindigkeit, Kurvenlage und Kontrolle achten. Wenn du zu schnell bist oder die Kurve nicht richtig triffst, drohen dir Schäden am Fahrzeug. Und wenn es ganz dick kommt, musst du sogar über eine Sprungschance einen Teil der Strecke überwinden.

Dabei hängen deine Reichweite, deine Fahrzeugkontrolle und die Wendigkeit einerseits von den verbauten Fahrzeugteilen und andererseits von den Ergebnissen deines Würfelwurfs ab. Wenn du zu schnell in die Kurve fährst, zu geringe Geschwindigkeit hast oder die Kontrolle über das Fahrzeug verlierst, bleibst du auf der Strecke liegen und musst in der nächsten Runde erst einmal die Schäden reparieren und neue Teile in die Seifenkiste einbauen. Wer zuerst mit seiner Seifenkiste die Ziellinie überquert, hat das Spiel gewonnen.



Trickwriters

Anzahl Spieler*innen: 3-5
 Altersangabe: ab 10 Jahren
 Spieldauer: 30 – 45 Minuten
 Zielgruppe: Familien



Trickwriters ist ein Stichspiel für alle, die gerne Roll-and-Write-Spiele spielen.

Im Spiel versucht ihr euch jeweils die passenden Karten zu schnappen, um auf eurem Wertungsblatt die besten Kombinationen einzutragen. Dabei gilt es, gleiche Zahlen in allen drei Farben und jeweils möglichst lange Zahlenketten einzutragen. Und wenn die Karten gerade einmal gar nicht passen wollen, kannst du immer noch einen Modifikator nutzen, um das Ergebnis entsprechend anzupassen.

Zu Beginn der Runde werden alle Spielkarten gleichmäßig verteilt und jede Person erhält ein Wertungsblatt und einen Stift. Auf dem gemeinsamen Stichmodus-Tableau in der Mitte des Tisches wird festgelegt, welche Farbe Trumpf ist und ob die höchste oder niedrigste Karte den Stich gewinnt. Während des Spiels muss die angespielte Farbe, wenn möglich, bedient werden.

Wer den Stich gewinnt darf sich im Anschluss eine Karte aussuchen und deren Zahlenwert in der entsprechenden Zeile des Wertungsbogens ankreuzen. Alle anderen Spieler*innen dürfen nur die niedrigste Karte des Stichs zum Ankreuzen nutzen. Beim Ankreuzen können zudem Modifikatoren eingesetzt werden, um die Zahl oder Farbe der genutzten Karte anzupassen oder eine andere Karte aus dem Stich zu nutzen. Jeder Modifikator steht nur einmal im Spiel zur Verfügung. Wer eine der 5er-Karten gespielt hat, darf danach auf dem Stichmodus-Tableau die Trumpffarbe ändern oder den Spielmodus wechseln, so gewinnt die niedrigste Karte statt der höchsten Karte den Stich oder umgekehrt.

Das Spiel wird so viele Runden gespielt, wie Spieler*innen am Tisch sitzen. Im Anschluss findet die Endwertung statt. Dabei erhalten alle Spieler*innen Punkte für vollständige Spalten in allen drei Farben, für möglichst lange Zahlenketten in jeder der drei Farben und für die Sterneleiste, die genutzt werden darf, wenn das Stichergebnis keine passende Ankreuzmöglichkeit eröffnet. Am Ende gewinnt, wer die besten Kombinationen eingetragen und die meisten Punkte gewonnen hat.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
5	5	10	10	20	20	30	30	10	15	20	30	
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
2	2	2	10	2	2	2	20	2	30	2	40	
♣	♠	♥	♦	♣	♠	♥	♦	♣	♠	♥	♦	
-2	-1	+1	+2	+3	+4							



Xterminators

Anzahl Spieler*innen: 1-4
 Altersangabe: ab 9 Jahren
 Spieldauer: 30 – 45 Minuten
 Zielgruppe: Familien



Xterminators

Die Bugs sind eine Alienrasse, die sich mit Vorliebe in Raumstationen ansiedelt und sie innerhalb kürzester Zeit unbewohnbar macht.

Und da kommt ihr ins Spiel! Als intergalaktisches Schädlingsbekämpfungsteam in den Diensten der Company geht ihr mit Feuereifer gegen die Bugs vor und rückt ihnen mit dem Flammenwerfer zu Leibe. So arbeitet ihr euch Ebene für Ebene durch die Station. Doch nehmt euch vor den Queens, den Anführerinnen der Bugswärme, in Acht!

Schafft ihr es, eine ganze Raumstation in einem einzigen „Run“ zu säubern?

Xterminators ist ein kooperatives Roguelike-Plättchenlegespiel: Über bis zu 6 Partien arbeitet ihr euch immer tiefer in die Raumstation vor, bekämpft Bugs, sammelt neuen Brennstoff, Energie und Schubkraft und tretet den Schwarmköniginnen entgegen. So lange, bis eine Person auf 0 Energie fällt und die Notextraktion auslöst (ihr werdet sofort aus der Station gebeamt), was die aktuelle Mission beendet. In jedem Level kommen neue Sonderregeln und Plättchen ins Spiel, die dafür sorgen, dass keine Mission wie die andere ist.

Ihr arbeitet euch Level für Level gemeinsam weiter vor, indem ihr Plättchen aus dem Beutel zieht und innerhalb einer vorgegebenen Rastergröße anlegt. Ein Push-Your-Luck-Mechanismus stellt euch dabei immer wieder vor spannende Entscheidungen: Möchtest du das in deinem Zug gezogene Plättchen nicht anlegen, kannst du es beiseitelegen, musst dann aber 2 Plättchen ziehen. Auch diese kannst du beiseitelegen, musst dann aber 3 neue Plättchen ziehen. Das kann gut sein - oder auch ganz schön in die Hose gehen! Denn diese 3 Plättchen musst du anlegen und jedes Plättchen wird einmal aktiviert. Beiseite gelegte Plättchen kommen zurück in den Beutel. Wenn du ein Plättchen mal gar nicht einbauen kannst oder willst, legst du es auf das Queen-Tableau. Sobald das Raster vollständig ist (oder es keine offenen Durchgänge zum Anlegen mehr gibt), kommt es zum Kampf gegen die Queen: Je mehr Lücken im Raster sind und je mehr Plättchen auf ihrem Tableau liegen, desto stärker wird sie!

Besiegt ihr die Queen, geht es im nächsten Level weiter, so lange, bis ihr die Mission nach Level 6 erfolgreich abschließt, oder die Company euch notextrahieren muss.

Wie viele Sterne könnt ihr auf der Mission verdienen?



Jury und Ausrichter



von oben nach unten und von links nach rechts: Wolfgang Lüdtke, Tim Käßner, Thomas Hög, Arnd Bernsmann, Nils Schürmann, Paul Mulders, Elmar Quiring, Michael Kippelt, Jana Schierwater, Christian Hildenbrand, Hilko Drude, André Zottmann, Polina Shvartsman, Uwe Bursik, Beate Heinke, Rashmi Knight, André Bierth, Aleksander Cuznar, Thomas Kilfitt, Markus Hahn

Jury:

in alphabetischer Reihenfolge der Nachnamen:

André Bierth - Hutter Trade Huch
 Uwe Bursik - Skellig Games
 Hilko Drude - TOPP frechverlag GmbH
 Beate Heinke - Skellig Games
 Christian Hildenbrand - NSV
 Rashmi Knight – AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
 Wolfgang Lüdtke - Kosmos
 Paul Mulders - H-Town Games
 Elmar Quiring - Hans im Glück
 Jana Schierwater - Deep Print Games
 André Zottmann - Pegasus Spiele

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

in alphabetischer Reihenfolge der Nachnamen:

Arnd Bernsmann, Aleksander Cuznar, Markus Hahn, Thomas Hög, Tim Käßner, Thomas Kilfitt, Michael Kippelt, Nils Schürmann, Polina Shvartsman

Statistiken

Vorrunde

Einsendungen: 327

