

SPIELEAUTORENWETTBEWERB

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

1989 - 2002

Anzeige Spielerei

Die Situation

Jedes Jahr werden Spieleverlage von einer kaum noch überschaubaren Masse selbst entwickelter Spiele überschwemmt. Für die Spielredaktionen der Verlage ist eine Sichtung, der häufig in mühsamer Handarbeit hergestellten Unikate, kaum noch möglich. Viele interessante Neuentwicklungen finden nur sehr spät oder gar nicht die verdiente Anerkennung.

Jahrelange Arbeit stecken viele Autoren in ihre eigenen Entwicklungen. Dabei nehmen sie hohe finanzielle Risiken auf sich, um ihr Werk selbst zu veröffentlichen. Nur wenige werden in der Masse der Spiele überhaupt wahrgenommen.

Die Zielsetzung

Der Hippodice Spieleclub e.V. will eine Brücke zwischen Autoren und Verlagen schlagen und den Kontakt zwischen Autoren und Spielern herstellen. Den Verlagen soll die mühselige Sichtung der Neuentwicklungen erleichtert werden. Den Autoren wird der Weg zu den Spieleverlagen geebnet. Der Spieleautorenwettbewerb wird speziell für Prototypen ausgeschrieben. Eine fachkundige Jury entscheidet über den Siegertitel. Den Verlagen werden die ausgiebig getesteten und ausgewählten Spiele empfohlen.

Der Preis

Der Sieger bekommt einen Pokal. In einem Ergebnisbericht über den Wettbewerb werden alle Titel der Endrunde und der Empfehlungsliste vorgestellt. Dieser Bericht wird Spielverlagen, Produzenten und Herstellern zugesandt.

Die Teilnahme

Zugelassen zum Wettbewerb sind ausschließlich Prototypen neu entwickelter Spiele, sowie Spiele, die nicht kommerziell genutzt werden. Dabei sollte jeder Autor berücksichtigen, dass es für ihn erfolversprechender ist, Prototypen einzureichen, die er noch nicht bei den Verlagen vorgestellt hat, die in der Jury vertreten sind.

Jeder Autor darf höchstens zwei Spiele zum Wettbewerb melden. Die Zulassung zum Wettbewerb muss schriftlich beantragt werden. Die Teilnahme wird von zwei unabhängigen Gruppen festgelegt. Grundlage ist einmal die Spielbeschreibung und das andere Mal die Spielregel.

1. Deshalb gehören zur Bewerbung:

- eine Spielbeschreibung auf maximal 2 DIN A4 Seiten - maschinengeschrieben
daraus ersichtlich sein muss die Spieleranzahl, das Spielmaterial und die Spieldauer
- maximal 2 weitere Seiten mit Fotos, Zeichnungen, etc.
- eine Spielregelkopie
- einen mit DM 1,10 frankierten Rückumschlag.

Es dürfen keinesfalls Originale von Spielregeln bzw. Spielmaterial für die Zulassung eingesandt werden. Die schriftliche Bewerbung verbleibt bei den Organisatoren und wird nicht zurückgeschickt.

2. Aus diesen Bewerbungen wählen die Organisatoren des Wettbewerbs maximal 50 Spiele aus, die daraufhin angefordert werden. Die Autoren der übrigen Spiele erhalten eine schriftliche Absage.
3. Für jedes angeforderte Spiel muss eine Teilnahmegebühr von 10,- DM entrichtet werden. Die Spiele werden auf Kosten des Einsenders zurückgesandt.
4. Für unverlangt eingesandte Spiele wird keinerlei Haftung übernommen.
5. Spiele, die an einen früheren Spieleautorenwettbewerb des Hippodice Spieleclub e.V. teilgenommen haben, sind erneut zugelassen, sofern sie noch nicht die zweite Runde, in der die Spiele eingesendet werden, erreicht haben
6. Die Rechte am Spiel verbleiben jeweils beim Autor.

Die Endrunde

Die eingesandten Wettbewerbsspiele werden ausgiebig von Mitgliedern des Hippodice Spieleclub e.V. getestet. Aufgrund dieser Spieletests treffen die Organisatoren eine Auswahl von ca. 10 Spielen für die Endrunde. Die Spiele der Endrunde werden von einer fachkundigen Jury bewertet. Die Zusammensetzung der Jury kann von Jahr zu Jahr wechseln. Die Preisverleihung findet innerhalb des Autorencafés, das im Anschluss an der Endrunde veranstaltet wird, statt.

Einsendeschluss

Für den Wettbewerb 2002 gilt der **15. November 2001** als Einsendeschluss für die schriftlichen Bewerbungen. Die Organisatoren gehen davon aus, dass die angemeldeten Spiele auf Anfrage umgehend von den Autoren eingesandt werden können.

Die Adresse

Die schriftlichen Bewerbungen senden Sie bitte mit einem frankierten Rückumschlag an folgende Anschrift:

Hippodice Spieleclub
Autorenwettbewerb
Postfach 70 02 57
44882 Bochum

Competition Rules:

Allowed to enter are only prototypes of newly developed games, which aren't already produced or used commercially. The game should be "ready to play" and not just "an idea". The chances of winning and probably getting the games published are much higher if the games haven't been presented to game-companies before.

Each author is only allowed to enter with a maximum of two prototypes. Entry form:

To apply for the competition please send the following material to the adress below:

a copy of the rules of the game(s)

a description of the game(s) (what's the game about, how does it work, playing time, number of players etc...) \$2 or some kind of international coupon as return postage.

Important: Do not send the games - just the rules and description. We're not going to send anything back to you (this would be too much work...), you'll just receive a notice whether your game is accepted or not. So don't send in your last copy of the rules.

The deadline for sending in applications is the 15th November 2001.

Send applications to:

Hippodice Spieleclub

Autorenwettbewerb

Postfach 70 02 57

44882 Bochum

Germany

We're not responsible for games which we didn't ask for. Naturally all rights to the game stay with the author. (The German games industry has proven themselves as a "honest" business - so don't be afraid that somebody is going to "steal" your ideas. This has never happened during the whole 12 years of competition.)

DIE SIEGER 1989

1. Coconuts von Franz-Josef Lamminger

2 bis 4 Spieler auf der Jagd nach Kokusnüssen. Lebhaftes Familienspiel mit Memory-Effekt.

2. Wege von Edith Schlichting

Strassen- und Flusswege-Planer in Konkurrenz. Ein kleines Legespiel für 2 Spieler.

3. Donky von Frank Nestel

Schnelles und kleines Spielchen für 2 bis 6 Spieler mit ungewöhnlichem "automatischem" Bewegungsprinzip.

4. Dicke Kartoffeln von Doris Matthäus

Profit oder Umwelt? 2 bis 4 "Bauern" im Wettstreit in einem Wirtschaftsspiel mit ungewöhnlichem Thema.

5. Punktejagd von Volker Mattick

Abstraktes, aber originelles Würfelspiel um Risiko und die besten Punkte.

Die weiteren Teilnehmer der Finalrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Dixieland von Herbert Schützdeller

Als Musikagent die optimale Band zusammenstellen - doch die meisten Künstler haben eine kleine "Macke".

Handball-Brettspiel-Liga von Hartmut Witt

Bis zu 10 Mannschaften kämpfen gleichzeitig um Punkte und Tore in dieser Sportsimulation mit Karten.

Schatzsuche auf Schloss Schauermauer von Peter Schroeder

Gefährliche Jagd nach dem Schatz, bei der die Spieler am Ende die Rollen der Ungeheuer und Monster übernehmen.

Selbsterfahrung im Märchenwald von Mechthild Gebhardt

Bekannte Charaktere erwarten die Spieler mit brisanten und ungewöhnlichen Fragen.

Zwischen Himmel und Hölle von Dietmar Bischoff

Als Gut und Böse auf dem Weg in den Himmel - oder in die Hölle.

DIE SIEGER 1990

1. Käpt'n Flints Kumpane von Franz-Josef Lamminger

Ein kurzweiliges Familienspiel für 2 bis 5 Spieler mit ungewöhnlichem Bewegungsprinzip und der berühmten Frage: "Soll ich noch einen nehmen, oder lass ich's lieber?"

2. Vendetta von Doris Matthäus & Frank Nestel

Verbissener Kampf um die Vormachtstellung in einem unbekanntem süditalienischen Städtchen.
Für 3 bis 5 Spieler.

3. Musketiere von Franz-Josef Lamminger

Musketiere im gemeinsamen und doch konkurrenzbetonten Kampf um die Edelsteine der Königin. Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler.

4. Airlines von Kai Poggenklaas

Wirtschaftsspiel um die ertragsreichsten Flugstrecken auf der ganzen Welt. Für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren.

5. Mauern Babylon von Hartmut Witt

Strategiespiel für 2 bis 4 Spieler um Landgewinn, Kinder "kriegen" und fleissiges Heiraten.

Die weiteren Teilnehmer der Finalrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Der Kleine Rechtsanwalt von Ingo Laubvogel

Bis zu 8 Spieler als Anwälte, Verteidiger und Richter bei originellen, aber tatsächlichen Rechtsstreitigkeiten.

Kampagne von Jan von Kugelgen

Auf der Jagd nach den Politikern mit dem besten "Profil".

Saldo von Gregor Stiefel

Abstraktes Karten-Wirtschaftsspiel für 2 bis 4 Spieler.

Tal der Könige von Christian Beierer

Verbissener Kampf um Bauplätze und Material beim "antiken" Pyramidenbau.

Timbuktu von Thomas Schneider

Als Fremdenführer auf der Jagd nach den Touristen der Konkurrenz.

Tresor öffne Dich von Erich Manz

Deduktionsspiel um wertvolle Tresorkombinationen.

DIE SIEGER 1991

1. Trophy-Cup von Thomas Wewers & Karl-Heinz Reinelt

Ein ungewöhnliches Bootsrennen, bei dem Anker setzen und langsames Segeln viel wichtiger ist, als der erste Platz im Ziel. Für 2 bis 6 Spieler.

2. Millennium von Uwe Rosenberg

Ein taktisches Karten-Quiz-Spiel um historische Ereignisse für 3 bis 5 Spieler.

3. Zirkus Maximus von Uli Geißler

Ein äusserst lebhaftes Umschreibungsspiel für 3 bis 6 Spieler.

4. Schlafmütze von Detlef Wendt

Ein hektisches Kartenablegespiel, bei dem der letzte zur Schlafmütze gekrönt wird. Für 3 bis 8 Spieler.

5. Schlangenkönigin von Anna Leven

Ein ungewöhnliches Ab- und Anlegespiel für 2 bis 4 Spieler.

Die weiteren Teilnehmer der Finalrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Die Druiden von Andreas Steiner & Hartmut Witt

Mythisches Spiel der Druiden um die Nachfolge des grossen Merlin. Für 2 bis 4 Spieler.

Die rettende Ecke von Martin Schlegel

Gelungenes Taktikspiel in zwei Ebenen, bei dem die eigene Figur in einer Ecke am sichersten steht. Für 2 bis 4 Spieler.

Highway Driver von Franz-Josef Lamminger

Unkompliziertes Kartenspiel, bei dem das Überholen von Autos Punkte einbringt. Für 2 bis 6 Spieler.

Katzenjammer von Thomas Wewers & Karl-Heinz Reinelt

Sehr aufwendiger Streit von 2 bis 6 Zauberern mit erheblichem Memory-Effekt.

Querbeet von Ingo Bartussek

2 bis 6 fleissige Gärtner in Konkurrenz oder Kooperation.

Schloss Gruselstein von Manfred Franz

Ängstliche Gespenster rotten sich zur Jagd auf mutige Schlossgäste zusammen. Für 2 bis 4 Spieler.

DIE SIEGER 1992

1. **Burgen am Rhein** von Reinhard Herbert
Achtzehn Burgen sind von 2 - 6 Rittern zu erobern.

2. **Die Pyramide des Pharaos** von Stefan H. Dorra
2-4 Baumeister errichten dreidimensionale Pyramiden.

3. **Banana Republic** von Doris Matthäus & Frank Nestel
Korrumpierte Wahlmänner sind von 2-6 Finanziers zu bestechen.

4. **Autoscooter** von Günter Cornett
2-8 Fahrer lenken ihre Scooter am sichersten über den Platz.

5. **Cinema** von Thomas Schneider
Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Filmproduzenten um aussergewöhnliche Filme zu produzieren. Für 3 - 6 Spieler.

Die weiteren Teilnehmer der Finalrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Im Wunderland von Philippe Evard
Bunte Eier werden von 2-4 Kindern mit Hilfe eines Hasens gesammelt.

Indago von Uwe Rosenberg
In einem Pyramidenlabyrinth müssen 2-4 Archäologen eine Geheimkombination finden.

Marieno - Der König der Käfer von Ralf zur Linde & Michael Hagenböck
2 oder 4 Spieler bringen ihre Käfer in ihr Nest, ohne dabei ihren König zu verlieren.

Tanz auf dem Regenbogen von Martin Schlegel
Bis zu 4 Spieler sind bestrebt, das Ende eines Regenbogens zu erreichen.

Wasserburg von Heiko Wiese
2 Zauberer wollen, mit Hilfe ihrer Golems, in die gegnerische Burg gelangen.

Wettlauf der Füchse von Stefan H. Dorra
2-5 Spieler sind auf der Jagd nach verschiedenen Tieren mit verschiedenen Farben.

DIE SIEGER 1993

1. Charlys Pub von Stefan H. Dorra

Pubbesitzer müssen ihre Pubs so einrichten, dass sie möglichst viele Gäste bekommen und diese nicht an die Konkurrenz verlieren.

2. Seilschaften von Doris Matthäus & Frank Nestel

Yuppies versuchen, die Chefetage zu erklimmen. Dabei sollten sie auf keinen Fall ihre Mitbewerber oder die Sekretärinnen aus den Augen lassen.

3. Die Leuchtturmarchitekten von Thomas Wewers

Leuchttürme gilt es zu bilden. Dabei sind aber gebaute Leuchttürme vor den Mitspielern nicht sicher.

4. Arche Noah von Ferdinand Beiter

In der Kooperative oder auch gegeneinander, versuchen die Spieler, möglichst viele Tiere zu retten und anschliessend wieder auszusetzen.

5. Wikingergold von Robert Leiderer

Sollen die Wikinger versuchen Fische zu fangen oder lieber Gold zu sammeln - was zwar effektiver ist, aber auch gehörige Strafen mit sich bringen kann?

Die weiteren Teilnehmer der Finalrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Schlangen von Dehli von Manfred Franz

In ein Schlangennest, mit vier verschieden farbigen Schlangen, müssen 4 Schlanbeschwörer Ordnung bringen.

Pinguin von Hans-Werner Hennes

Vier Spieler versuchen, als erstes die Insel mit ihren Pinguinen zu besetzen.

Maskenball von Erich Manz

Wer steckt hinter welcher Maske? Dies herauszubekommen ist die Aufgabe der sechs Spieler, die ein gutes Gedächtnis haben müssen.

Kontakt von Jürgen Phillips

Sechs Spieler müssen vorgegebene Bausteine auf dem Brett unterbringen.

Kroko & Co. vom UFF - Verlag

Die 4 Spieler versuchen, an einem Urwaldteich ihre Tiere zu pflegen und zu prognostizieren, wie der Tierbestand in Zukunft aussehen wird.

Osiris von Andreas Steiner & Hartmut Witt

Vier Spieler wollen ihren Oberpriester an die Spitze der Pyramide bringen.

DIE SIEGER 1994

1. Das Spiel der Weinberge von Christwart Conrad

Es werden Weinanbaugebiete erschlossen und der dort angebaute Wein auf dem Weltmarkt verkauft. Ein Wirtschaftsspiel für 3-5 Spieler.

2. Das Vermächtnis von Wolfgang Sentker

Die Spieler bieten Parzellen zum Tausch an, um möglichst grosse Grundstücke zu besitzen. Dabei verschieben sich aber immer wieder die Grenzen. Für 3-5 Spieler

3. Hollywood von Dieter Heyn

Jeder Spieler versucht seine Stars in Filme unterzubringen. Ein Kartenspiel für 3-6 Spieler.

4. Meister der Zuckerbäcker von Klaus Kreowski

Es werden Torten gebacken, je höher desto besser. Wenn man dann auch noch die eigenen Torten als Erster fertig bekommt, steht man gut da. Für 3-5 Spieler.

5. Charts von Michael Schacht

Die Spieler produzieren Schallplatten und versuchen diese möglichst hoch in den Charts unterzubringen. Für 3-5 Plattenproduzenten.

Die weiteren Teilnehmer der Finalrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Sombrero von Manfred Franz

Sombreros und Senoritas werden auf einem Markt verteilt. Für 1-4 Spieler.

Last Minute von Dirk Grundmann

Touris werden in den bevorzugten Hotels und Ländern untergebracht. Für 2-4 Spieler.

Amöbia von Werner Kirsch & Jesko Gehlhaar

Die gegnerische Amöbe muss gefressen werden. Für 2 Spieler.

Ausgebucht von Jan von Kugelgen

Die Spieler versuchen Touris auf Inseln unterzubringen, um ihnen dort das Geld aus den Taschen zu ziehen. Für 3-6 Spieler.

Crosslines von Werner Oosterbeck

Ein Kartenspiel, in dem man auf Reihen und Spalten grossen Einfluss gewinnen muss. Für 3-6 Spieler.

1625 - Die 3 Musketiere von Boris von Smercek

D'Artagnan reist von Paris nach London und zurück. Ihm zur Seite stehen die 3 Musketiere im Kampf gegen die Garde des Kardinals. Für 2-4 Spieler.

DIE SIEGER 1995

1. Interreg von Robert Puaschitz

Um zum König gewählt zu werden, schieben die sechs Fürsten ihre Mitfürsten vor, damit diese sie wählen. Dabei müssen sie aber darauf achten, nicht schon vorher ein anderes Amt inne haben.

2. Kicherkobelde von Jan von Kugelgen

Sechs Kicherkobelde versuchen, in einem Spiegelsaal ihre Kollegen mit Kicherblitzen zu treffen.

3. Rafting von Werner Hodel

Den Wildwasserfluss fahren bis zu fünf Spieler ab, wobei es auf Geschwindigkeit und Geschick ankommt.

4. Sherpas von Günter Burkhardt

Ein Berg will von fünf Bergsteigern, denen Sherpas zur Seite stehen, erobert werden.

5. Boris & Ko(hle) von Günter Burkhardt

3-5 Maneger versuchen, ihr Tennisteam mit Damen und Profis zu verbessern.

Die weiteren Teilnehmer der Finalrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Pagode von Hanno & Wilfried Kuhn

Wer den höchsten Turm baut und dann auch noch die Mehrheit an diesem Turm besitzt, gewinnt dieses Spiel.

Sandman & Sohn von Martin Rebischke

Die Spieler versuchen, eine Anzahl an Sandhaufen auf ihren Betriebshof zu schieben oder, wenn ein Mitspieler im Weg ist, diesen beiseite zu drängen.

Schnappschuss von Uwe Schewe

Drei bis sechs Spieler stehen im Wettstreit, sich die meisten Urlaubsfotos zu merken.

Saustall von Bernd Schüer

Auf dem Markt müssen Schweine verkauft werden. Die sechs Mitspieler bekommen aber nur etwas ab, wenn sie auch Anteile an den Schweinen besitzen.

DIE SIEGER 1996

1. Boomtown von Bernhard Weber

Ein Wirtschaftsspiel für 5 Spieler, die das Spielfeld mit Häusern, Fabriken und Geschäften bebauen müssen.

2. Die Götter des Olymps von Günther Burkhardt

Bei diesem Knobelspiel versuchen bis zu 5 Spieler eine ihrer Figuren bis in den Olymp zu bringen. Dabei müssen sie aber auch darauf achten, dass ihnen nie das Geld ausgeht.

3. Hollywood shuffle von Richard Hehn

Sechs Spieler versuchen Filme zu erstellen, um diese dann in einem der Kinos zu zeigen. Dadurch wiederum wird das nötige Kleingeld für weitere Filme erwirtschaftet.

4. Affenpasch von Heribert Ramroth

In jeder Runde verlässt ein Dinosaurier, nach dem "Reise nach Jerusalem"-Prinzip, das Spielgeschehen und jeder Spieler ist bestrebt, dass sein Dinosaurier am Spielende übrig bleibt.

5. Müllers Esel von Jürgen Ott

Jeder, der vier Spieler, versucht seinen Esel und seine Mehlsäcke ins Ziel zu bringen. Dabei ist es aber klüger seine Säcke von den gegnerischen Eseln tragen zu lassen.

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Fratze von Bernhard Bertz

Einer der sechs Spieler schneidet eine Grimasse und die Mitspieler müssen diese erkennen und die dazugehörige Spielkarte aufdecken.

Luise und die wilden Ziegen von Günther Cornett

Die Spieler versuchen mit Hilfe des "Luisen"-Steines ihre eigenen "Ziegen"-Steine ins Ziel zu treiben.

Drake - Piraten des Königs von Jürgen Reschke

Jeder der vier Spieler besitzt zwei Handelsschiffe und ein Piratenschiff und versucht damit die meisten Schätze zu erobern.

Störtebeker von Uwe Schewe und BBS I Delmenhorst

Ein Kartenspiel für bis zu fünf Spielern. Die Spieler müssen sich immer zwischen Quantität und Qualität der auszuspielenden Karten entscheiden.

Goldtürme von Martin Schlegel

Die Spieler versuchen möglichst wertvolle Steine zu bekommen. Dafür müssen sie, durch verdeckt liegende Kärtchen, Zahlenkombinationen aufdecken.

DIE SIEGER 1997

1. **Blindes Huhn** von Michael Schacht

Ein flottes Kartenspiel, in dem die Spieler versuchen keine Minuspunkte zu bekommen. Das ist gar nicht so einfach, denn sind die Karten einmal sortiert, darf die Reihenfolge nicht mehr verändert werden.

2. **Nach Aktenlage** von Jan van Kùgelgen

Erst müssen die passenden Karten durch Austauschen gesammelt werden, um sie dann gewinnbringend anzulegen.

3. **Chasse Partie** von Franz-Josef Lamminger

In der ersten Phase des Kartenspieles wird die Beute verteilt. Diese kann durch das nachfolgende Stichspiel aber noch erhöht werden.

4. **Bilder einer Ausstellung** von Hartmut Kommerell

Bilder, die sich in drei Merkmalen unterscheiden, werden ausgestellt. Konnten sich die Spieler mit ihrer Stilrichtung durchsetzen, werden sie mit Siegpunkten belohnt.

5. **Mondrian** von Bernhard Weber

Vier eigene Figuren müssen ihr Ziel erreichen. Aber die Mitspieler wissen dies mit Hilfe des veränderbaren Spielfeldes zu verhindern.

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Football Jackpot von Jacques Clot

Die Spieler verbessern durch Versteigerungen laufend ihre Fussballmannschaft um in das Endspiel zu gelangen.

Matanga von Oliver Igelhaut

Die Abbildung verschiedener Elefanten auf den Wùrfeln müssen mit denen der Mùnzten ùbereinstimmen, damit man diese weiterleiten kann.

Le Premier von Hugo Kùpfli

Neun eigene Steine versuchen die Mitspieler auf die gegenùberliegende Seite zu ziehen. Fùr die Zugweite wird die Augenzahl mit der Anzahl der mitgefùhrten Steine multipliziert.

Diamantenfieber von Uwe Schewe

Die Spieler erzielen Gewinne durch das Finden von Diamanten und das Spekulieren wieviele insgesamt gefunden werden.

DIE SIEGER 1998

1. Kontor von Michael Schacht

Zwei Spieler streiten sich bei diesem Kartenspiel um die besten Bauplätze für ihre Warenspeicher, um am Ende die profitabelsten Gebiete zu ergattern.

2. Adamas von Andre Frobel

Die bis zu sechs Mitspieler können sich in jeder Runde wahlweise als Diamantenschürfer, -händler oder -räuber betätigen, um am Ende das meiste Geld verdient zu haben.

3. Zokern von Gerd Hebbinghaus

Eine Mischung aus 'Zocken' und 'Pokern': Jeder versucht, mit seinen Chips möglichst günstige Würfelnkombinationen zu ersteigern.

4. Plus-Minus von Michael Kögler

Ein einfaches Zwei-Personen-Spiel, bei dem der eine Spieler nur senkrecht, der andere nur waagrecht über das 8x8 Felder große Spielfeld ziehen darf.

5. Fette Beute von Hartmut Kommerell

Bis zu 6 Mitspieler gehen in der Nachbarschaft auf 'Beutezug', um die erbeuteten Stücke danach gewinnbringend an einen der eigensinnigen Hehler zu veräußern.

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Autoscooter von Manfred Hahn

Die Spieler versuchen, ihre Autoscooter so zu steuern, daß sie möglichst viele Mitfahrer 'treffen', aber selbst nicht getroffen werden.

Dice are Nice von Martina Hellmich

In diesem kombinierten Karten- und Würfelspiel versuchen die Spieler, durch ein einfaches Stichspiel an möglichst wertvolle Würfelnkombinationen zu kommen.

Die Elefanten des Maharadschas von Hartmut Kommerell

Bei dem seltsamen Elefantenrennen gewinnt derjenige, der als letzter ins Ziel kommt. Aber nicht immer, manchmal gewinnt auch der Erste.

Wabenzank von Axel Prange & Erk Henningsen

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Auslegen von Wabenplättchen, seinem Bienenvolk den größten Anteil am Bienenstock zu sichern.

Mondjagd von Michael Schacht

Ein Wettrennen im All um die wertvollsten Monde - Am Ende hat der die Nase vorn, der bei der Bewegung seines Raumschiffs am besten pokert.

Die Gold AG von Martin Schlegel

Die Spieler versuchen, ihr Geld möglichst gewinnbringend in Grundstücken, Gold und Aktien anzulegen.

Zocker von Martin Schlegel

Durch geschicktes Ausspielen von Zahlenkarten werden die Gegner um ihr Bares erleichtert.

DIE SIEGER 1999

1. Das Kollier von Andre Frobel

3-6 Spieler versuchen, ein möglichst wertvolles Kollier durch das Ersteigern von Edelsteinen zusammenzustellen.

2. Graffiti von Dr.Ing.Dieter Heyn

In diesem Legespiel bemühen sich die Mitspieler, mit ihren Sprayern den Publikumsgeschmack zu treffen.

3. Toppen von Benni Bärmann

Ein kurzweiliges Stichspiel, in dem auch schon mal ein ganzer Stapel Stiche den Besitzer wechselt.

4. Kängu von Thomas Schneider Axmann

Amüsantes Känguruhrennen, bei dem man die Zugmöglichkeiten von den Mitspielern vorgesetzt bekommt und vor allem darauf achten muß, dass die eigenen Känguruhs zuletzt gefangen werden.

5. Tortuga von Reiner Martin

Wer bringt den Schatz sicher in seinen Hafen? Die anderen Piraten liegen schon auf der Lauer.

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Claim von Hartmut Kommerell

Der wilde Westen zur Zeit des Goldrausches. Jeder versucht, die ertragreichsten Claims zu ersteigern. Diese müssen aber auch unterhalten werden.

Crazy Race von Michael Schacht

Ein verrücktes Rennen mit Flug-, Renn- und Kriechtieren....

Ghosts von Michael Rieneck

Wer befreit seine Geister als erster aus dem Schloss? Ein Taktikspiel für 2-4 Personen.

Von Blacktown nach Silvermountain von Gerd Hebbinghaus

Eine Wettfahrt – diesmal mit öffentlichen Verkehrsmitteln. Wer transportiert die meisten Passagiere von Blacktown nach Silvermountain?

DIE SIEGER 2000

1. Koggen von Hendrik Cornilly

Bis zu 6 Spieler versuchen ihre Lagerhäuser, durch das richtige Beladen der Schiffe und das anschließende Ersteigern, mit Waren zu füllen

2. Mato Grosso von Martin Schlegel

Bis zu 6 Plantagenbesitzer versuchen durch ersteigern von Plantagen und Hilfsmitteln ihre Erträge zu vervielfachen.

3. Drunter oder Drüber von Jürgen Kraul

Ein Stichspiel für 3-4 Spieler, in dem vorab gedrückte Karten bestimmen, ob sie viel oder wenig Punkte erreichen müssen.

4. König Fußball von Wolfgang Dirschel

3-4 Fussballmanager sammeln möglichst viel Geld und Punkte durch Spiele und Trainingslager um ihre Mannschaft zum Sieg zu führen.

5. The dragon of Mekong von Roberto Fraga

Die Spieler wählen pro Runde fünf ihrer Aktionskarten aus, mit denen sie den Mekong überqueren wollen. Gleichzeitiges Auswerten der Karten verhindert den schnellen Sieg.

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Arcana Arcanissima von Frank Branham

Die Alchimisten tauschen und kombinieren Rohstoffe zu einem Rezept, um den Stein der Weisen herzustellen.

Muskat von Christiane Knepel

Die 5 Spieler versuchen eigene Gaukler, durch das "Stein - Papier - Schere"-Prinzip an den Hof des Sultans zu bringen.

Moai von Homer & Roberto Fraga

Mit Aktionskarten versuchen die vier Spieler Sonnenstrahlen so zu lenken, dass die gegnerischen Figuren zerstört werden.

Das Geheimnis der Pyramide von Robert F. Watson

Sechs Pyramidenbauer versuchen möglichst viele Steine ihrer geheimen Farbe in die zu erbauenden Pyramiden unterzubringen.

DIE SIEGER 2001

1. DinXX von Martin Schlegel

Ein abstraktes Legespiel für bis zu vier Spieler.

2. Rumis von Stefan Kögl

Die vier Spieler bauen mit verschiedenen Bausteinen eine Stufenpyramide und versuchen Mehrheiten zu erreichen.

3. Kanaloa von Günther Cornett

Vier Spieler bringen fünf Göttern ihre Opfergaben, wobei sie immer darauf zu achten haben keinen zu benachteiligen.

4. Floating Bridge von Ivo Dekoning

Durch geschicktes Ausspielen von Aktionskarten versuchen die vier Wasserträger den Wasserkrug auf ihrem Kopf geschickt zu balancieren.

5. Limes von Martin Schlegel

Zwei Kontrahenten versuchen, durch geschicktes Ausspielen ihrer Zahlenkarten drei von fünf Türmen des Limes zu erobern

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde (in alphabetischer Reihenfolge)

Berserkers von Laurent Escoffier

6 Mächtgern-Wikinger versuchen Schätze aus den gegnerischen Lagern zu rauben.

Chamäleon von Claus Lenz

Maximal sechs Spieler versuchen möglichst gewinnträchtige Chamäleons auszulegen.

Morphland von Günter Peter

Ein taktisches Eroberungsspiel für 2 Personen, in dem sich nicht nur die Figuren, sondern auch die Länder, bewegen.

Rumour von Derek Carver

Vier Spieler streuen Gerüchte und versuchen die Mitspieler in die Irre zu führen.

The Birds and the bees von Stephen Glenn

Ein Kartenspiel, bei der jede Karte von Bienen und Vögel bevölkert ist. Doch was dem einen ein Uhl is, is dem anderen ein Nachtigall.

Die Jury

Gemäß unserer Idee, eine Brücke zwischen Verlagen und Autoren herzustellen, haben wir die Mitglieder der Jury ausgewählt.

Die Jury 1989

Peter A. Gehrman - Redaktion "Spielerei"
(Hippodice-Spieleclub)
Thomas Jost - Redaktion "Junge WAZ"
Folker Jung - Agentur Produktspielkonzeption
Joe Nikisch - Hexagames
Reiner Terwey - Fagus

Die Jury 1990

Christian Beiersdorf - F.X.Schmid
Stefan Brück - Schmidt-Spiele
Jürgen Herz - WDR/WDF, Ex-Mitglied Jury
"Spiel des Jahres"
Thomas Jost - Redaktion "Junge WAZ"
Uwe Mölter - Ravensburger Spieleverlag
Joe Nikisch - Abacus und Hexagames
Reiner Terwey - Fagus

Die Jury 1991

Christian Beiersdorf - F.X.Schmid
Stefan Brück - Schmidt-Spiele
Ralf Günzeroth - ASS
Uwe Mölter - Ravensburger Spieleverlag
Reiner Müller - Parker
Joe Nikisch - Amigo

Die Jury 1992

Stefan Brück - F.X.Schmid
Jochen Corts - Jury "Spiel des Jahres"
Peter A. Gehrman - Sala-Spiele
Wieland Herold - Redaktion Spiel & Autor
Klaus-Dieter Kilz - Ravensb. Spieleverlag
Ben Leijten - Jumbo International
Reiner Müller - Franckh-Kosmos
Joe Nikisch - Amigo

Die Jury 1993

Stefan Brück - F.X.Schmid
Peter A. Gehrman - Sala-Spiele
Wieland Herold - Redaktion Spiel & Autor
Charlotte Huber - Ravensburger Spiele
Ben Leijten - Jumbo International
Reiner Müller - Franckh-Kosmos
Joe Nikisch - Amigo
Karen Seyfarth - Schmidt-Spiele

Die Jury 1994

Jochen Corts - Jury "Spiel des Jahres"
Peter A. Gehrman - Sala-Spiele
Wieland Herold - Redaktion Spiel & Autor
Marike Hoeber - Jumbo International
Charlotte Huber - Ravensburger Spiele
Monika Klampfleitner - F.X.Schmid
Joe Nikisch - AbacusSpiele

Die Jury 1995

Christian Beiersdorf - ASS
Stefan Brück - F.X.Schmid
Peter A. Gehrman - Sala-Spiele
Wieland Herold - Jury "Spiel des Jahres",
Redaktion Spiel & Autor
Charlotte Huber - Ravensburger Spielverlag
Ben Leijten - Jumbo International
Joe Nikisch - AbacusSpiele

Die Jury 1996

Stefan Brück - F.X.Schmid
Peter A. Gehrmann - White Wind
Wieland Herold - Jury "Spiel des Jahres",
Redaktion Spiel & Autor
Marieke Hoerber - Jumbo International
Reiner Müller - Franckh-Kosmos
Joe Nikisch - AbacusSpiele
Gabriele Salomon - Blatz
Jürgen Valentiner-Branth - Ravensburger
Spieleverlag

Die Jury 1997

Stefan Brück - F.X.Schmid
Peter A. Gehrmann - Grünspan Spiele
Claudia Hartmann - Blatz und ASS
Uwe Mölter - Amigo
Joe Nikisch - Goldsieber und AbacusSpiele
Jürgen Valentiner-Branth - Ravensburger
Spieleverlag
Volker Weitzel - Hans im Glück

Die Jury 1998

Stefan Brück - F.X.Schmid
Peter A. Gehrmann - Grünspan- Spiele
Wieland Herold - Redaktion Spiel & Autor,
Jury "Spiel des Jahres"
Uwe Mölter - Spielredaktion Amigo
Fritz Gruber - Kosmos
Joe Nikisch - Goldsieber, AbacusSpiele
Markus Rüter - Schmidt
Jürgen Valentiner-Branth - Ravensburger
Spieleverlag
Volker Weitzel - Hans im Glück

Die Jury 1999

Stefan Brück – Alea
Peter A. Gehrmann - Grünspan-Spiele
Wieland Herold - Jury "Spiel des Jahres"
Uwe Mölter - Spielredaktion Amigo
Wolfgang Lüttke - Kosmos
Joe Nikisch - Goldsieber, Abacus-Spiele
Markus Rüter - Schmidt
Volker Weitzel - Hans im Glück

Die Jury 2000

Stefan Brück – Alea
Peter A. Gehrmann - Grünspan-Spiele
Wieland Herold - Jury "Spiel des Jahres"
Uwe Mölter - Spielredaktion Amigo
Fritz Gruber - Kosmos
Joe Nikisch - Goldsieber, AbacusSpiele
Cornelia Rist - Ravensburger Spieleverlag
Markus Rüter - Schmidt
Volker Weitzel - Hans im Glück

Die Jury 2001

Stefan Brück – Alea
Peter A. Gehrmann - Grünspan-Spiele
Wieland Herold - Jury "Spiel des Jahres"
Fritz Gruber - Kosmos
Joe Nikisch - Goldsieber, AbacusSpiele
Cornelia Rist - Ravensburger Spieleverlag
Jürgen Valentiner-Branth - Schmidt
Dirk Geilenkeuser - Hans im Glück

DIE ERFOLGE

Waren es in den Jahren 89 und 90 jeweils rund 50 Spiele, so steigerte sich die Zahl bis hin heute mit 120 Prototypen, die für den Wettbewerb gemeldet wurden. Ca. 50 Spiele wurden in monatelanger Fleissarbeit von den Mitgliedern des Hippodice-Spieleclub e.V. getestet. Neun bis elf Titel wurden der Jury in den Endrunden zur Bewertung vorgelegt.

Die Erfolge der Titel aus der Endrunde des Autorenwettbewerbs haben unsere Erwartungen bei weitem übertroffen. Die bisherigen Erfolge im einzelnen (Stand Mai 1998):

Coconuts (Platz 1 1989) erschien 1991 bei F.X.Schmid.

Wege (Platz 2 1989) erschien 1996 bei Amigo.

Donky (Platz 3 1989) erschien als **Eselsrennen** 1990 im Eigenverlag der Autoren und 1991 unter dem Namen **Bunny Zick-Zack** bei F.X.Schmid.

Dicke Kartoffeln (Platz 4 1989) erschien 1989 bei AbacusSpiele.

Die Titel **Wege** wurde in der Spielezeitschrift "Games" und **Punktejagd** in der Spielerei als "Spiele--im-Heft" veröffentlicht.

Käpt'n Flint's Kumpane (Platz 1 1990) erschien 1993 als **Jolly Roger** bei Salagames.

Vendetta (Platz 2 1990) erschien 1991 bei Hexagames.

Musketiere (Platz 3 1990) erschien 1991 bei Hexagames.

Tal der Könige (Endrunde 1990) erschien 1992 bei Franckh Kosmos.

Millennium (Platz 2 1991) erschien 1992 als **Times** bei Salagames.

Schlafmütze (Platz 4 1991) erschien 1992 bei Salagames

Die Druiden (Endrunde 1991) erschien 1992 als **Merlins Erben** bei Salagames und ab 1996 als **Die Druiden** bei Hexagames.

Highway driver (Endrunde 1991) erschien 1993 als **Rasant** bei Amigo.

Burgen am Rhein (Platz 1 1992) erschien 1993 als **Rheingold** bei Jumbo und wurde auf die Auswahlliste von dem "Spiel des Jahres 1993" gewählt. 1994 erschien das Spiele unter dem Titel **Highlander** für den internationalen Markt.

Banana Republic (Platz 3 1992) erschien 1992 im Eigenverlag der Autoren

Marieno - Der König der Käfer (Endrunde 1992) erschien 1992 als **Marino** bei VSK.

An den Ufern des Nils (Empfehlungsliste 1992) erschien 1994 bei AbacusSpiele.

Teufel, Teufel (Sonderpreis Design 1992) erschien 1993 als **Teufel, Teufel!** bei Salagames.

Gemanica (Sonderpreis Design 1992) erschien 1995 bei Kuhlmann Geschichtsspiele

Tanz auf dem Regenbogen (Endrunde 1992) wurde 1993 als "Spiel im Heft" in der Spielerei veröffentlicht.

Charlys Pub (Platz 1 1993) erschien 1997 unter dem Titel **Volle Hütte** bei ASS.

Die Leuchtturmarchitekten (Platz 3 1993) erschien 1995 bei Piatnik.

Osiris (Endrunde 1993) erschien 1995 bei Hexagames.

Pinguin (Endrunde 1993) erschien 1994 als **Nicht drängeln** bei Uli Stein.

Schlangen von Dehli (Endrunde 1993) erschien 1995 bei Blatz.

Das Spiel der Weinberge (Platz 1 1994) erschien 1999 als **Vino** bei Goldsieber.

Charts (Platz 5 1994) erschien 1996 bei Piatnik.

Sherpas (Platz 4 1995) erschien 1998 unter dem Titel **Himalaya** bei Piatnik.

Rafting (Platz 3 1995) erschien 1997 unter dem Titel **Mississippi Queen** bei Goldsieber und wurde zum "Spiel des Jahres 1997" gewählt.

Pagode (Endrunde 1995) erschien 1996 bei Blatz unter dem Titel **Campanile** und wurde 1996 auf die Auswahlliste von dem "Spiel des Jahres 1996" gewählt.

Boomtown (Platz 1 1996) erschien 1996 bei Abacus unter dem Titel **Downtown**.

Die Götter des Olymps (Platz 2 1996) erschien 1997 unter dem Titel **Büro Crazy** bei F.X.Schmid.

Affenpasch (Platz 4 1996) erschien 1997 bei Goldsieber unter dem Titel **Geisterstunde**.

Goldtürme (Endrunde 1996) erschien 1998 bei Piatnik unter dem Titel **Verflix und zugesperrt!**

Blindes Huhn (Platz 1 1997) erschien 1998 bei Berliner Spielkarten.

Mondrian (Platz 5 1997) erschien 1998 als **Ido** bei Goldsieber.

Matanga (Endrunde 1997) erschien 1998 als **Grusel-Wusel** bei Goldsieber.

Bilder einer Ausstellung (Platz 4 1997) erschien 2000 als **Offline** bei franjos.

Kontor (Platz 1997) erschien 1999 bei Goldsieber und ist im gleichen Jahr auf die Auswahlliste des "Spiel des Jahres 1999" gewählt worden.

Die Elefanten des Maharadschas (Endrunde 1997) erschien 1999 als **Das störrische Muli** bei Klee.

Achterbahn AG (Empfehlungsliste 1998) erschien 1999 als **Chinatown** bei Alea und ist im gleichen Jahr auf die Auswahlliste des "Spiel des Jahres 1999" gewählt worden.

Das Kollier (Platz 1 1999) erschien 2000 bei Schmidt.

Drunter und Drüber (Platz 3 2000) erschien 2001 als **Auf falscher Fährte** bei Berliner Spielkarten

The dragon of Mekong (Platz 5 2000) erschien 2001 als **Drachendelta** bei Eurogames und ist im gleichen Jahr auf die Auswahlliste des "Spiel des Jahres 1999" gewählt worden.

Nützliches und Interessantes für Spieleautoren

Der Wettbewerb für Spieleautoren wird hauptsächlich von Autoren in Anspruch genommen, die sich zum ersten Mal ein oder zwei Spiele ausgedacht haben und über keine großen Erfahrungen mit Spielverlagen verfügen. Immer wieder erleben wir eine gewisse Rat- bzw. Hilflosigkeit bei den jungen Autoren, wenn sie dann doch den Schritt schaffen und intensivere Kontakte zu Spielverlagen bekommen. Meist tauchen Fragen und Probleme auf, über die die Autoren sich vorher keine Gedanken gemacht haben. Um diesem vorzubeugen, sollte jeder sich das Buch "Leitfaden für Spieleerfinder" zulegen. T. Werneck beschreibt in diesem Buch den Weg eines Prototypen, von der Gestaltung und Aufbau der Spielregeln bis zur Vorlage bei einem Spielverlag und eventuelle, darauffolgende Verträge. Das Buch kann man z.B. bei Adam spielt oder der Spielbox käuflich erwerben.

Sollte dann der Moment kommen, daß Sie sich zu den Spieleautoren zählen, haben Sie auch die Möglichkeit sich Zünften, Schmieden oder Syndikaten anzuschließen. Im folgendem möchte ich Ihnen die drei Organisationen im deutschsprachigen Raum vorstellen.

Die Spiele-Autoren-Zunft

Die SAZ (Spiele-Autoren-Zunft) wurde im Oktober 1991 in Essen gegründet. Sie ist ein eingetragener Verein mit Vorstand und Mitgliederversammlung. Sie stellt ein Sprachrohr für Spieleautoren dar, indem sie sowohl die Interessen der Autoren als auch das Spiel als Kulturgut fördern möchte. Ihr Hauptaugenmerk legt die SAZ darauf Autoren bei ihrer Arbeit zu unterstützen. Sie hat zwei Broschüren herausgebracht. Die erste zeigt wichtige Punkte für Verhandlungen mit Verlagen auf, die andere hat das Thema "Rechtsschutz für Spiele". Aber der Verein ist nicht nur intern für seine Mitglieder tätig, sondern auch in der Öffentlichkeit. So wird jedes Jahr in Nürnberg, im Rahmen der Spielwarenmesse, das SAZ-Fest veranstaltet, an dem alle Spielbegeisterten teilnehmen können. In Essen auf der Spielmesse wird unter der Mitwirkung des Hippodice Spieleclub e. V. ein Informationsstand angeboten. Hier finden Autorenstunden mit bekannten Autoren statt, die ihre Erfahrungen gerne an neue und junge Autoren weitergeben.

Mitgliedschaft

Der Verein ist ein "offener" Verein. Jede natürliche Person kann Mitglied werden. Es besteht eine gestaffelte Mitgliedschaft. Spieleautoren sind stimmberechtigt, alle anderen Mitglieder sind nicht stimmberechtigt.

Spieleautor ist, wer ein Spiel veröffentlicht hat. Die Veröffentlichung kann in einem Spielverlag, im Selbstverlag, in einem Buch oder in einer öffentlichen Zeitung/Zeitschrift erfolgt sein.

Der Jahresbeitrag beträgt 120,- DM.

Nutzen der Mitglieder

Der Verein ist sozusagen die Lobby der Spieleautoren. Die Ergebnisse, Informationen, Gutachten aller Ausarbeitungen, die der Verein ausführt oder in Auftrag gibt, werden den Mitgliedern zugänglich gemacht. Von Zeit zu Zeit werden sogenannte SAZ-Zeichen (Infoblätter) herausgegeben, in dem wichtige Informationen für die Mitglieder enthalten sind.

Mitglieder der SAZ haben freien Eintritt zu der Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg und zu den Internationalen Spieltagen in Essen.

Das Spiele-AutoreInnen Syndikat

Das SPASS (Spiele-AutoreInnen Syndikat, Schweiz) bezweckt den Zusammenhalt der Schweizer Profi-Spieleautoren. Mitglied kann jeder werden, der sich als Spieleautor oder -autorin empfindet. Das SPASS ist voll und ganz auf die Eigenaktivität der MitgliederInnen angewiesen, da weder ein Vorstand noch eine Vereinskasse existiert. Die Mitglieder treffen sich in loser Folge zum gemeinsamen Austausch.

Kontaktadresse: Atelier Rohner + Wolf, Grienstr. 38, CH-4055 Basel, Tel. 0041/61/3210044

Die Spiele-Ideen-Schmiede

Was wir wollen...

Wir wollen allen österreichischen Spieleautoren ein Forum bieten, eine Organisation, die versucht, das Ansehen der Spieleautoren zu heben bzw. erst einmal ihre bloße Existenz in der Öffentlichkeit zu verbreiten.

Auch Autoren, die noch keine Spiele veröffentlicht haben, sind bei uns herzlich willkommen. Wir werden versuchen, ihnen durch Informationen und Förderung entsprechend weiterzuhelfen. Wie wir auch überhaupt für die Mitgliedschaft die Definition Spieleautor außer acht lassen wollen. Jeder der Mitglied werden möchte, kann das auch werden - hier machen wir keinerlei Einschränkungen. Darum heben wir auch nur einen geringen Mitgliedsbeitrag ein, um eine möglichst breite Basis erreichen zu können. Der Mitgliedsbeitrag liegt derzeit bei ÖS 123,-. Vierteljährlich wird ein Newsletter erscheinen, der alle Mitglieder über die Aktivitäten und Neuigkeiten informiert. Dieser Newsletter wird natürlich an alle wichtigen Magazine, Zeitschriften und Medien der Branche versendet.

In Zusammenarbeit mit Brancheninsidern werden wir versuchen, den Medien und somit auch einer möglichst breiten Öffentlichkeit den "Beruf", die Berufung eines Spieleautors näher zu bringen.

Dazu werden wir an brancheninternen Veranstaltungen teilnehmen, bzw. auf entsprechenden Veranstaltungen Info-Stände unterhalten, Autorenstunden vermitteln, Aktionen mit Spieleautoren planen und durchführen, wie eben überhaupt als Sprachrohr und Brücke zwischen Autor und Öffentlichkeit tätig sein.

Warum noch einen Verein...

Wo es doch schon die SAZ und die SPASS gibt... Eben darum gibt es jetzt auch die Vereinigung Österreichischer Spiele-Autoren - Die Spiele-Ideen-Schmiede, die Betonung liegt auf "österreichisch" - was wir allerdings eher großzügig auffassen und nicht hart abgrenzen wollen. Jeder geborene Österreicher (egal, wo er jetzt lebt, oder ob er eine zweite Staatsbürgerschaft besitzt) bzw. jeder Interessierte, der in Österreich lebt (egal, welche Staatsbürgerschaft er besitzt) ist für uns ein legaler Kandidat.

Kontaktadresse: Gerhard & Elisabeth Kodys, Die Spiele-Ideen-Schmiede, Degengasse 54/3/24-27, A-1160 Wien.

Spieleautorenwettbewerb des Hippodice Spieleclub e.V. 2002

Veranstalter: Hippodice Spieleclub e.V.
Organisation: Mario Pawlowski und Karsten Höser

Wir danken

- der Jury "Spiel des Jahres" und der SAZ für die finanzielle Unterstützung unseres Wettbewerbes, welche die Ausführung wesentlich erleichtert,

- dem Friedhelm Merz Verlag, der uns Präsentationsmöglichkeiten auf der Spielmesse in Essen zur Verfügung stellt.

- den nachfolgenden Verlagen und Organisationen für die gute Zusammenarbeit, insbesondere für die Zurverfügungstellung von Spielen für unsere Ausstellung über den Autorenwettbewerb.

AbacusSpiele, Alea, Amigo, Berliner Spielkarten, Blatz, Kosmos, F.X.Schmid, Goldsieber, Hans im Glück, Jumbo, Klee, Ravensburger Spieleverlag, Piatnik, VSK

und den Mitgliedern und Freunden des Hippodice Spieleclub e.V. für die langen Stunden der Spieletests.

1/2 Anzeige Alea

Anzeige Kosmos