

**SPIELEAUTOREN -  
WETTBEWERB**

**DES**

**HIPPODICE SPIELECLUB E.V.**

**2003**

Sehr geehrte Damen und Herren,

Zum fünfzehnten Mal fand der Spieleautorenwettbewerb statt. Dieser Wettbewerb wird jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. durchgeführt

Diese Mappe soll Ihnen einen kleinen Überblick über die Ergebnisse des diesjährigen Wettbewerbes geben.

Die erste Übersicht zeigt Ihnen die Nominierung der Spiele, die in die Endrunde gelangt sind. Anschließend werden sie kurz beschrieben. Die Empfehlungsliste beinhaltet Spiele, die den Sprung in die Finalrunde knapp verfehlt haben, weil sie kleine Unstimmigkeiten enthielten, die aber zu korrigieren wären.

Im Anhang werden die Adressen der Autoren und die Zusammensetzung der Jury aufgelistet.

Im Juni erscheint wieder unsere Broschüre mit den neuen Teilnahmebedingungen für den nächsten Wettbewerb und einer Zusammenfassung der letzten Wettbewerbe (Platzierungen und Veröffentlichungen). Diese Broschüren werden auf Spiel-Veranstaltungen verteilt und an Interessenten versandt.

Wir danken den Mitgliedern der Jury für Ihre Arbeit und den Testern aus dem Hippodice Spieleclub e.V. für die Testrunden, die sie durchgeführt haben, um die Spiele für die Endrunde auszusuchen.

Weitere Informationen erhalten Sie beim:

Hippodice Spieleclub  
Autorenwettbewerb  
Postfach 70 02 57  
44882 Bochum  
Autorenwettbewerb@hippodice.de

# Die Platzierungen der Endrunde

**2003**

1. Aquadukt
2. Hansegold
3. Merkantilismus

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

( in alphabetischer Reihenfolge )

Civitas

Turmbauer

Völkerwanderung

Zeitreise

## **Adressen der Teilnehmer der Endrunde ( Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge )**

Aquadukt von Thomas Rauscher  
Braamwisch 33  
22175 Hamburg  
Familie.Rauscher@web.de

Civitas von Brian Leet und Kevin Worden  
1220 Dormont Avenue  
Pittsburgh, PA 15216 U.S.A.

Die Turmbauer von Stefan Funke  
Moritzstr. 14  
44807 Bochum

Hansegold von Dirk Barsuhn  
Schmemannstr. 12 a  
45326 Essen  
dirkbarsuhn@gmx.de

Merkantilismus von Andreas Steding  
Über den Höfen 5  
37077 Göttingen  
AndSteding@compuserve.de

Völkerwanderung von Gerd Hebbinghaus  
Waidmarkstr. 14  
42499 Hückerwagen  
Gehe@freenet.de

Zeitreise von Thomas Leitner  
Jakob-Redtenbachergasse 9  
A - 8010 Graz

## **Spiele der Endrunde**

### **( Kurzbeschreibungen )**

#### **Aquadukt**

*3-6 Personen*

*ab 10 Jahre*

*ca. 120 min.*

*(verschiedene Phasen, Einflußkarten, Kuhhandel/Versprechungen, strategisches Legen)*

Die Spieler entwickeln das Aquaduktssystem im frühen römischen Reich und müssen dabei beachten, daß sie Landgüter erwerben, die möglichst ertragreich an einer Wasserstrasse liegen und die bei der Wahl der Präfekten einer Provinz Einfluß sichern. Da der Präfekt den Verlauf des Aquaduktbaus bestimmt, ist seine Wahl ein wichtiger Zeitpunkt um Geschenke zu machen oder gegen Stimmen einzutauschen.

## **Civitas**

*2-4 Personen*

*ab 8 Jahre*

*ca. 75 min.*

*(Stadtplättchen optimal auslegen, Ablagen bilden)*

Die Spieler bauen zusammen an den vier Vierteln einer Stadt. Diese entsteht Block für Block. Jeder dieser Blocks repräsentiert Einfluß für eine oder mehrere Bürgergruppen. Um die Gruppen auf die eigene Seite zu ziehen, werden Kartenauslagen gemacht. Ist ein Viertel fertig gebaut, kommt es zu einer Zwischenwertung, die erst eine Auslage ermöglicht bzw. einschränkt.

## **Die Turmbauer**

*3-5 Personen*

*ab 8 Jahre*

*ca. 90 min.*

*(Bauspiel, taktisches Nehmen von Bausteinen, Ereigniskarten, Bilden von Mehrheiten)*

An drei Bauplätzen können Aufträge zum Bau von Turmabschnitten erfüllt werden. Die verschieden geformten Bausteine dazu müssen zusammengesucht werden. Mit Hilfe der Ereigniskarten kann man Mitspieler hier zur Mithilfe zwingen. Durch kluges Einsetzen von Einflußsteinen können Bonuspunkte erreicht werden.

## **Hansegold**

*2-4 Personen*

*ab 12 Jahre*

*ca. 180 min.*

*(verschiedene Phasen, Aktionspunkte, Interaktion)*

Die Spieler wetteifern als Händler um die attraktivsten Angebote der Küstenstädte. Dabei sind die Mitspieler unmittelbar selbst für den Bedarf verantwortlich. Sie können auch Gebäude errichten um Siegpunkte oder strategische Vorteile zu erreichen. Den Gegner kann man sich mit angeheuerten Piraten vom Leib halten.

## **Merkantilismus**

*3-6 Personen*

*ab 12 Jahre*

*ca. 90 min.*

*(Handelsspiel, Ressourcen-Management)*

Alle Spieler produzieren Waren. Deren Wert ändert sich ständig durch Angebot und Nachfrage. Nur von Mitspielern ertauschte Waren bringen Siegpunkte, eigene Überschüsse verfallen.

## **Völkerwanderung**

*2-4 Personen*

*ab 10 Jahre*

*ca. 90 min.*

*(Aktionspunkte, taktisches und strategisches Legen von Landschaftsplättchen, kluges Ausnutzen)*

*von vorhersehbaren Ereignissen, Bilden von Mehrheiten)*

Gemeinsam bauen die Spieler ein Gebiet aus verschiedenen Landschaften (Berge, Wiese...) und besiedeln es mit ihren Pöppeln. Abgeschlossene Einheiten werden nach Mehrheiten bewertet. Die ganze Zeit über sichtbare Ereigniskarten können durch geschicktes Anlegen ausgelöst werden. Wird der Spielplan zu voll, werden alte Teile herausgeschoben und nach und nach wieder mit neuen ersetzt.

### **Die Zeitreise**

*2-4 Personen*

*ab 8 Jahre*

*ca. 60 min.*

*(Rennspiel, Zugkarten)*

In einem Wettrennen versuchen die Spieler einmal durchs Universum zu fliegen. Dabei können sie durch "Zeitreisen" vergangene Zugweiten mit Wirkung für die Zukunft ändern. Und zwar für alle Spieler gleichzeitig. Das kann dazu führen, daß Spieler wieder zum Ende der Rennbahn versetzt werden.

## **Adressen der Teilnehmer der Empfehlungsliste**

### **( Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge )**

Almbauern von Bernhard Lach und Uwe Rapp

Hölderlingweg 24

71729 Erdmannhausen

Famlach@t-online.de

Drachenei & Zauberschwert von Jochen Schwinghammer

Schwinghammer@surfeu.de

Unterwelt von Axel Hennig

Pipinstr. 2

50667 Köln

ahennig@australienbilder.de

Oracle von Jared Scarborough

1311 N. 400 th. Ave.

USA - 62360 2105 Paysaon

jareds@adams.net

## Die Jury

Die Jury kann sich jedes Jahr aus anderen Personen zusammensetzen.

Dieses Jahr wurde sie von folgenden Personen gebildet.

Uwe Mölter     Spieleredaktion Amigo

Peter Gehrmann     Spieleredaktion Grünspan

Joe Nikisch     Spieleredaktion Abacus / Goldsieber

Stefan Brück     Spieleredaktion Alea / Ravensburger

Fritz Gruber     Spieleredaktion Kosmos

Karl - Heinz Schmiel     Spieleredaktion Hans im Glück

Kai Borschinsky     Spieleredaktion Schmidt