

**SPIELEAUTOREN -
WETTBEWERB**

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2004

Sehr geehrte Damen und Herren,

Zum sechzehnten 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.

Demnächst 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

2004

1. Harem

2. The Vapors of Delphi

3. Verrückter Zirkus

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Mission

Pharao's Heir

Unter dem Apfelbaum

Viele Köche

Die Teilnehmer der Empfehlungsliste

(in alphabetischer Reihenfolge)

Lorenzo il Magnifico

Plakatissimo

Wakan Tanka

Adressen der Teilnehmer der Endrunde

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Harem	Vanzeir, Liesbeth & van Hove, Paul Liesbeth.vanzeir@belgacom.net Belgien
Mission	Schulz, Alfred Viktor Kurze Str. 2 15537 Erkner ViktorSchulz@gmx.de
Pharaoh's Heir	Lerche, Phillip 601 Vernon Tharp St USA - 43210 Columbus lerche.1@osu.edu
The Vapors of Delphi	Seegert, Alf 335 5th Ave #4 USA - UT 84103 Salt Lake City alfseegert@yahoo.com
Unter dem Apfelbaum	Kurz, Siegfried Tiergarten 5 48167 Münster siegfried_kurz@web.de
Verrückter Zirkus	Le Merrer, Pascal 16 Rue Gounod F - 35530 Servon Sur Vilaine pascal.lemerrer@free.fr
Viele Köche	Camenzind, Thomas Salvatostr. 7 CH - 8050 Zürich camenzind.thomas@bluewin.ch

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

2004

Harem

3-5 Personen

ab 12 Jahren

ca. 100 min.

(Auktionsspiel, jeder Spieler hat unterschiedliche Startvoraussetzungen, stark themenorientiert)

Als Ölscheich bemühen sich die Spieler, möglichst viele Frauen für ihren Harem zu gewinnen. Doch diese haben bestimmte Vorlieben, denen die Scheiche gerecht werden müssen. Dazu gibt es die Möglichkeit, in Ölquellen zu investieren, um mehr Geld zu bekommen und damit die eigenen Qualitäten wie Aussehen, Palast und Status zu verbessern. Viele Frauen machen aber schnell Probleme: in jeder Runde muss sichergestellt sein, dass es genug Platz und Unterhaltskosten für sie gibt. Doch um zu gewinnen, braucht man als Scheich für jeden Bereich wie Haushalten, Kochen und Liebe eine Haremsdame

Mission

2-4 Spieler

ab 8 Jahren

ca. 90 min.

(Sammelspiel, gemeinsam Aufträge erfüllen, variable Siegbedingungen)

Hier heisst es, die aktuellen und kommenden Angebote der Schiffe zu beobachten und im richtigen Moment zuzuschlagen. Einmal erworbene Schiffe können entweder Aufträge erledigen und damit nach einigen Runden Geld bringen oder auf Missionen geschickt werden und somit Siegpunkte sichern. Handkarten und zukaufbare Aktionskarten bieten ferner die Möglichkeit, die Pläne der anderen Mitspieler zu durchkreuzen.

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

2004

Pharao's Heir

3-4 Personen

ab 12 Jahre

ca. 120 min.

(Aufbauspiel, wechselnde Rollenverteilung, eigenes Spielertableau, gemeinsame zentrale Ressourcen; komplex, taktisch, strategisch)

Die Spieler versuchen in zwei Zyklen eine Zivilisation am Nil zu errichten und dabei in möglichst vielen von fünf Errungenschaften bei den zwei Wertungen vorne zu sein. Jeder Spieler besitzt ein eigenes Spieltableau. Interaktion findet über die fünf zentralen Aktionen statt. Der aktive Spieler wählt eine noch mögliche Aktion aus und bekommt dafür einen Vorteil, aber alle Spieler führen reihum diese Aktion aus. Wichtig ist die richtige Verteilung von Bevölkerung, die drei verschiedene Aufgaben übernehmen kann und die Errichtung von Bauwerken. Aber auch Ernten, Opfer und Landnahme bringen Siegpunkte in den Wertungen.

The Vapors of Delphi

2 Personen

ab 10 Jahren

ca. 60 min.

(Kartenspiel, eigener Nachziehstapel, Verteilung von Einflusspunkten, taktisch)

An vier verschiedenen Orten duellieren sich die Spieler durch Orakel, die sie mit Einflusspunkten stärken. Zu viel Einfluss läßt die Kraft der Orakel versiegen. Siegreiche Orakel gehen nach Delphi und werben dort um die Gunst der drei Götter Dionysus, Apollo und Zeus. Ziel ist es, mehr Götter als der Gegenspieler für sich zu gewinnen.

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

2004

Unter dem Apfelbaum

2-4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 50 Minuten

(Taktisches Legespiel, Spiellänge und -komplexität variabel, einfache Regeln, taktisch)

Die Spieler gestalten gemeinsam einen Apfelbaum und versuchen dabei, in möglichst vielen Ästen mit ihren Äpfeln vertreten zu sein. Aber Vorsicht: wird ein Ast zu lang, so bricht er ab und die Äpfel sind verloren. Sind alle Aststückchen verbaut, so wird in einer Endwertung, bei der sowohl die Größe der Äste als auch die Anzahl der eigenen Äpfel von Bedeutung sind, der Sieger ermittelt

Verrückter Zirkus

3-5 Personen

ab 8 Jahren

ca. 60-90 min.

(Handelsspiel, Auktionsspiel, Bilden von Auslagen; interaktiv)

Die Mitspieler versuchen eine Zirkusvorstellung auf die Beine zu stellen. Die einzelnen Attraktionen müssen bei einer Auktion ersteigert werden. Leider sind sie fast immer nur "gemischt" zu haben. So besteht z.B. ein Paket aus Clown, Zauberer, Hochseilartist und Fackeln. Aber um viele Punkte zu bekommen, braucht der Zauberer eine Assistentin und der Hochseilartist mindestens einen Partner. Zusätzliche Probleme bereitet, dass der Inhalt eines Paketes nicht vor der Auktion bekannt ist. So wird anschließend wie wild um die besten Kombinationen gehandelt.

Viele Köche

4-6 Personen

ab 7 Jahren

ca. 30 min.

(Kartenspiel, Reaktionsschnelligkeit gefordert, Überblick gefordert; schnell, einfache Regeln)

Es gibt zwei Arten von Karten. Zutaten haben Gemüsebilder auf der einen Seite, Zahlen von 1-5 auf der anderen und werden gemischt. Topfdeckel und Kochlöffel sind einseitig bedruckt und gehören jedem Mitspieler allein. Im Mittelkreis liegen Kochtöpfe aus. Der Reihe nach ist jeder Mitspieler Austeiler der Zutaten. Er ruft die Kartenummer und legt die Karte dann ab. Der zugehörige Koch hat nun eine Aktion, die er vor dem Aufrufen der nächsten Zahl ausführen muß. Wichtig ist das "Befüllen" der Kochtöpfe mit Zutaten und das markieren mit dem eigenen Kochlöffel. Eine Runde dauert ca. 2 Minuten.

Adressen der Teilnehmer der Empfehlungsliste

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Lorenzo il Magnifico

Haley, John
6945 Walling LN
USA - 75231 Dallas, TX
jj.comet@verizon.net

Plakatissimo

Lach, Bernhard
Hölderlinweg 24
71729 Erdmannhausen
Famlach@t-online.de

Wakan Tanka

Odenhoven, Thomas
Einhardst. 8
50937 Köln
t-odenhoven@web.de

Spiele der Empfehlungsliste

(Kurzbeschreibungen)

Lorenzo il Magnifico

3-5 Personen

ab 10 Jahren

ca. 120 min.

(Auktionsspiel, Bilden von Mehrheiten, komplexe und ineinandergreifende Spielmechanismen, interaktiv)

In den Rollen von reichen Gönnern versuchen die Spieler Prestige zu erzielen, in dem sie vier öffentliche Projekte unterstützen. Dazu müssen sie in einer Auktionsphase zuerst die richtigen Güter ersteigern. Dann wählen sie einen Kontrakt zur Erweiterung eines Projektes. Wegen der begrenzten Anzahl der Kontrakte und deren unterschiedlichen Werten (der Wert kann wegen Bonusregelungen auch von Spieler zu Spieler schwanken) kommt es auch hier zu Differenzen, die mit Geld aus der Welt geschafft werden müssen. Zum Abschluß spült eine Marktphase neues Kapital in die Kassen.

Plakatissimo

2-4 Personen

ab 8 Jahren

ca. 45-60 min.

(Legespiel, Bilden von Mehrheiten; taktisch)

Die nächste Wahl steht an und, um die Wähler zu gewinnen, sollen die Plakate der Kandidaten möglichst optimal verteilt werden. Es muß versucht werden möglichst wertvolle Gebiete einzuschließen. Die Siegpunkte des umschlossenen Gebietes bekommt der Spieler mit der höchsten Summe an anliegenden Einflußpunkten auf den Plakaten. Raffinierte Legeregeln limitieren die Möglichkeiten der Platzierung.

Wakan Tanka

2-4 Personen

ab 10 Jahren

60 min.

(Aufbauspiel, Verteilung von Steinen und Städten, gleichzeitig konstruktiv und destruktiv, taktisch)

Die Spieler versuchen einerseits, ihre Indianerreservate möglichst sicher auf dem Spielfeld zu verteilen, und andererseits, Städte zu bauen, um Eisenbahnlinien zwischen zwei Städten zu legen. Dabei werden die Indianer, die in Reservaten an der Bahnlinie leben, vertrieben. Durch ein im Grundbestand befindliches (und auch durch zukaufbare) Extra(s) können einige Bereiche vor der Bahn geschützt werden. Wird eine bestimmte Anzahl an Bahnlinien erreicht, kommt es zur Wertung der dann noch vorhandenen Reservate.

Die Jury 2004

Die Jury kann sich jedes Jahr aus anderen Personen zusammensetzen.

Dieses Jahr wurde sie von folgenden Personen gebildet.

Uwe Mölter	Spieleredaktion Amigo
Peter Gehrman	Spieleredaktion Grünspan
Stefan Brück	Spieleredaktion Alea/Ravensburger
Dirk Geilenkeuser	Spieleredaktion Hans im Glück
Jürgen Valentiner - Branth	Spieleredaktion SchmidtSpiele
Ulrich Bauer	Spieleredaktion AbacusSpiele/Goldsieber
Wieland Herold	Jury Spiel des Jahres