

# Spielauteurswettbewerb des Hippodice Sieleclubs 2004

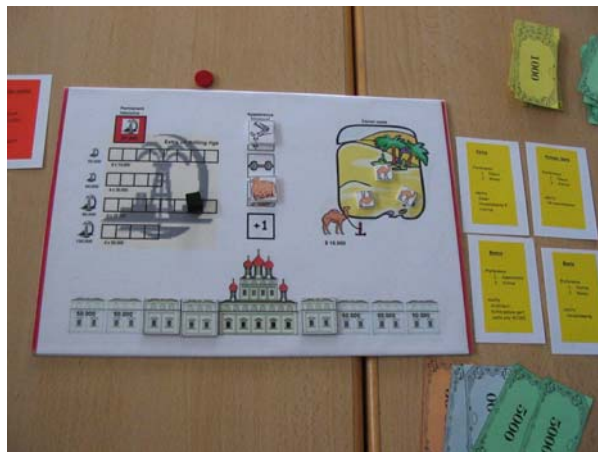
12. und 13. März 2004

## Siele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

Mit starker internationaler Beteiligung fand der 16. Spieleautorenwettbewerb des Hippodice Sieleclubs statt. Die ersten Plätze gingen alle ins Ausland:

1. Platz: Liesabeth Vanzeir (Belgien): HAREM



2. Platz: Alf Seegert (USA): THE VAPORS OF DELPHI

3. Platz Pascal Le Merrer (Frankreich): VERRÜCKTER ZIRKUS

Alle Endrundensiele in Kurzbeschreibung:

**Harem**

3-5 Personen ab 2 Jahren ca. 100 min.

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

Als Ölscheiche 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.

## **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 möglichst vielen von fünf Errungenschaften bei den zwei Wertungen vorne zu sein. Jeder Spieler besitzt ein eigenes Spielertableau. 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 12 Jahren ca. 90 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.

### **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**

3-5 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 Minute.