

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



15 OKTOBER 25

Session 3

Spielmechanik 1

Agenda

15.00 - 15.15	Check-In
15.15 - 16.15	Spielen
16.15 - 16.30	Reflexion
16.30 - 17.00	Übung 1
17.00 - 17.15	PAUSE
17.15 - 17.45	Theorie Spielmechanik Grundlagen
17.45 - 18.00	Gruppendiskussion
18.00 - 18.45	Übung 2
18.45 - 19.00	Abschlussrunde & Hausaufgaben

CHECK-IN

Welches Spiel hat euch zuletzt gut gefallen?

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange hexagons are positioned in the upper half of the frame. A solid orange shape occupies the bottom portion of the image, separated from the pink area by a diagonal line.

SPIELESSESSION

REFLEXION

Wie unterscheidet sich das Spielgefühl trotz gleichem Material?
Wie werden Karten unterschiedlich genutzt?

The background is a solid pink color. In the upper left, there are three overlapping, semi-transparent orange polygons: a large one, a medium one, and a smaller one. A diagonal line separates the pink upper section from a solid orange lower section. The word "PAUSE" is centered in the pink area.

PAUSE

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are positioned in the upper half of the frame. A solid orange shape forms the bottom edge of the image.

SPIELMECHANIKEN

Spielmechaniken

Acting	Action / Event
Action Drafting	Action Points
Action Queue	Action Retrieval
Action Timer	Advantage Token
Alliances	Area Majority / Influence
Area Movement	Area-Impulse
Auction / Bidding	Auction Compensation
Auction: Dexterity	Auction: Dutch
Auction: Dutch Priority	Auction: English
Auction: Fixed Placement	Auction: Multiple Lot
Auction: Once Around	Auction: Sealed Bid
Auction: Turn Order Until Pass	Automatic Resource Growth
Betting and Bluffing	Bias
Bids As Wagers	Bingo
Bribery	Campaign / Battle Card Driven
Card Play Conflict Resolution	Catch the Leader
Chaining	Chit-Pull System
Closed Drafting	Closed Economy Auction
Command Cards	Commodity Speculation
Communication Limits	Connections
Constrained Bidding	Contracts
Cooperative Game	Crayon Rail System
Critical Hits and Failures	Cube Tower
Deck Construction	Deck, Bag, and Pool Building
Deduction	Delayed Purchase
Dice Rolling	Die Icon Resolution
Different Dice Movement	Drawing
Elapsed Real Time Ending	Enclosure
End Game Bonuses	Events
Finale Ending	Flicking
Follow	Force Commitment
Grid Coverage	Grid Movement
Hand Management	Hexagon Grid
Hidden Movement	Hidden Roles
Hidden Victory Points	Highest-Lowest Scoring
Hot Potato	I Cut, You Choose
Impulse Movement	Income
Increase Value of Unchosen Resources	Induction
Interrupts	Investment
Kill Steal	King of the Hill
Ladder Climbing	Layering
Legacy Game	Line Drawing

Board Game Geek listet
~200 unterschiedliche
Spielmechaniken auf

Mechanik ist die Antwort auf die Frage “WIE?” in einem Brettspiel

Wie gewinnt man?

Wie interagiert man mit Material, Elementen oder anderen Spielenden?

Wie läuft ein Kampf ab?

Wie kann man neue Spielelemente freischalten?

Wie schreitet das Spiel voran?

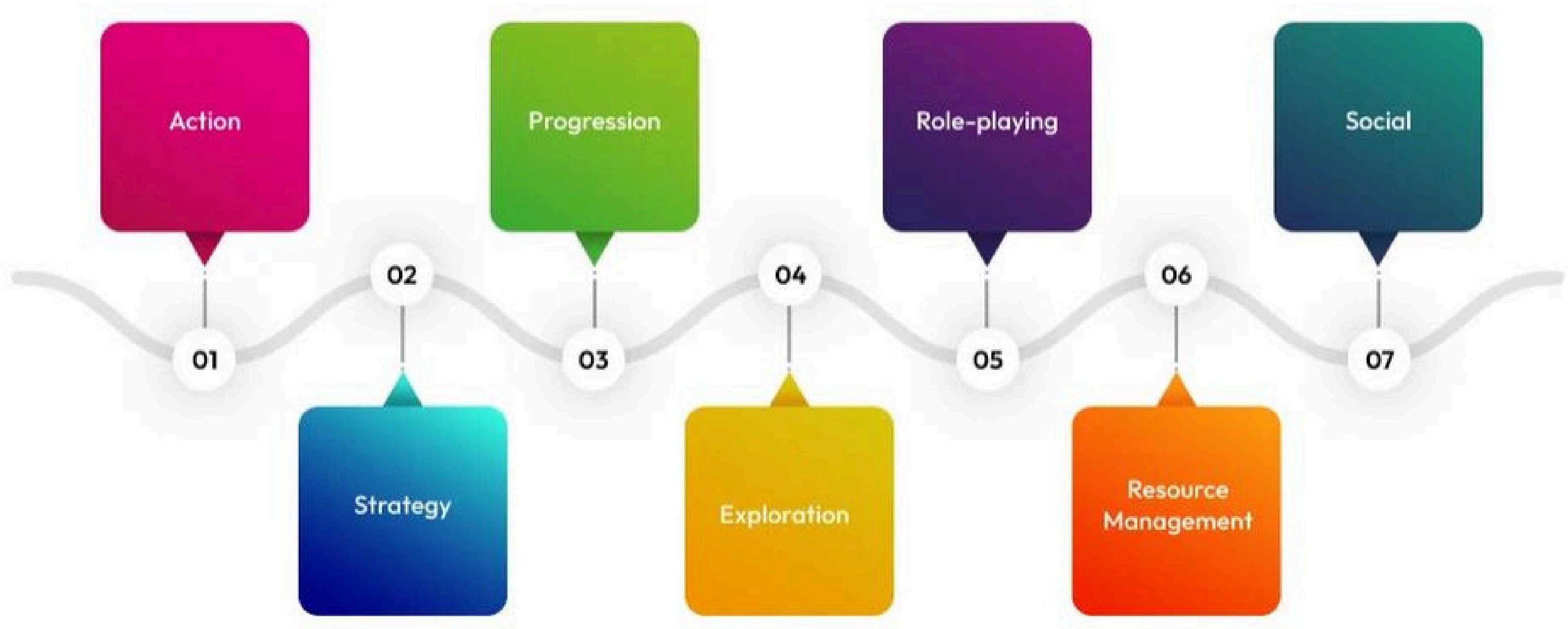
Wie werden Spielende im Spiel belohnt?

Wie erhält und managt man Ressourcen, wie gibt man sie wieder aus?

Wie verändert sich der Charakter oder die Fähigkeit im Laufe des Spiels?

Wie kommuniziert das Spiel Informationen an die Spielenden?

Kategorien von Mechaniken



1. Aktionsmechaniken

Entscheidungen im Spielsystem

Kernidee:

- direkte, taktische Entscheidungen, die sofort Konsequenzen haben
- Aktion ist ein einzelner, bewusster Schritt innerhalb eines Zuges
- Optionen schließen sich meistens aus
- Aktionen stehen in begrenztem Umfang zur Verfügung (z. B. ein Zug = eine Aktion)

Beispiele:

- Worker Placement: Agricola, Everdell, Orléans
- Worker movement: Tzolkin, Algae Inc, Great Western Trail
- Action Drafting: Inis, Blood Rage
- Aktionspunkte-Systeme: Trickerion, Hansa Teutonica
- Card-driven: Uno, Skat
- Kartenmanagement: Concordia, e-Mission, Spirit Island, Food Chain Magnate
- Freie Action Selection: Gaia Project/Terra Mystica

Designfunktion:

- Aktionsmechaniken erzeugen Spannung durch Knappheit und Timing. Sie fordern schnelle, situative Entscheidungen mit teils langfristigen Implikationen.

2. Strategiemechaniken

Planung und langfristige Ziele

Kernidee:

- Langfristige Pläne und Strategien
- Im Zentrum steht nicht die einzelne Aktion, sondern der Aufbau über mehrere Runden hinweg
- Langfristige Entscheidungen wirken sich über viele Züge hinweg aus.
- Strategien entstehen aus dem Zusammenspiel verschiedener Elemente
- Spielverlauf kann antizipiert und gezielt beeinflusst werden

Beispiele:

- Area Control: El Grande, Scythe
- Engine Building: Wingspan, Splendor,
- Mehrphasige Aufbauten: Terraforming Mars, Brass

Designfunktion:

Strategiemechaniken sorgen für Tiefe und Langzeitmotivation. Sie belohnen vorausschauendes Denken und eine ganzheitliche Sicht auf das Spielsystem.

3. Progressionsmechaniken – Entwicklung über Zeit

Kernidee:

- Spürbares Wachstum oder eine Veränderung im Verlauf des Spiels
- Die eigene Position, Macht oder Handlungsmöglichkeiten erweitern sich Schritt für Schritt
- Fortschritt wird durch neue Fähigkeiten, Karten oder Optionen repräsentiert
- Entscheidungen am Anfang haben z.T. exponentielle Auswirkungen im späteren Spiel
- Häufig mit Belohnungssystemen oder Technologiepfaden verbunden

Beispiele:

- Engine Building: Splendor, Flügelschlag
- Deckbuilding: Dominion, Clank!
- Tech Trees: Through the Ages, Sid Meier's Civilization, Food Chain Magnate
- Legacy- oder Kampagnenspiele: Pandemic Legacy, Charterstone
- Narration: Die Abenteuer von Robin Hood
- Tableau Building: Newton, Pirates of Maracaibo

Designfunktion:

- Progression erzeugt ein Gefühl von Entwicklung und Belohnung. Sie kann Motivation über lange Spielverläufe aufrechterhalten und die emotionale Bindung an das Spiel stärken.

4. Explorationsmechaniken – Aufbau des Spielfelds

Kernidee:

- Entdecken eines noch unbekannten Raums, räumlich, erzählerisch oder systemisch
- nach und nach werden neue Elemente aufgedeckt
- Nicht alle Informationen sind zu Beginn verfügbar
- Entdeckungen können positive oder negative Konsequenzen haben
- Häufig hoher Wiederspielwert durch variable Inhalte

Beispiele:

- Tile Placement: Carcassonne, Isle of Skye
- Entdeckung von Gebieten oder Ereignissen: 7th continent, Eclipse, Subterra
- Narration: Die Legenden von Andor, Sherlock Holmes Consulting Detective
- Rätsel: Unlock!, Medical Mysteries
- Spielmechaniken: Legacy Spiele

Designfunktion:

- Exploration erzeugt Spannung durch Unbekanntes und fördert spielerische Neugier. Sie kann sowohl Zufallselemente einbringen als auch gezielte Entscheidungen belohnen.

5. Rollen- und Charaktermechaniken – neue Perspektiven und Variation

Kernidee:

- Rollen oder Identitäten geben spezifische Fähigkeiten, Perspektiven oder Entscheidungsräume
- Oft verändert sich dadurch auch die Art, wie sie mit dem Spiel interagieren
- Unterschiedliche Rollen führen zu asymmetrischem Spielverhalten
- Charakterentwicklung kann Teil der Progression sein
- Entscheidungen werden nicht rein funktional, sondern aus einer „Rollenlogik“ heraus getroffen

Beispiele:

- Asymmetrische Fraktionen: Root, Spirit Island
- Role Selection (für eine Runde): Puerto Rico, Race for the Galaxy, El Grande
- Story-Driven Rollen: Gloomhaven, Die Legenden von Andor

Designfunktion:

Rollenmechaniken erhöhen die Immersion und Vielfalt. Sie erlauben unterschiedliche Spielstile und regen zu wiederholtem Spielen aus verschiedenen Perspektiven an.

6. Ressourcenmanagement – Knappheit und Optimierung

Kernidee:

- Verwalten begrenzter Ressourcen, um daraus maximale Effizienz und Wirkung zu erzielen
- Es geht um Planung, Priorisierung und Optimierung von Abläufen.
- Ressourcen sind knapp und müssen gegeneinander abgewogen werden
- Entscheidungen haben klare Kosten-Nutzen-Strukturen
- Optimierung kann sowohl taktisch (kurzfristig) als auch strategisch (langfristig) sein

Beispiele:

- Wirtschaftssysteme: Brass, Terra Mystica
- Handmanagement: Race for the Galaxy, Concordia
- Worker als Ressource: Viticulture, Agricola, Ultimate Railroad

Designfunktion:

Ressourcenmanagement erzeugt Spannung durch Limitierung. Es fördert analytisches Denken und sorgt für ein starkes Belohnungsgefühl, wenn aus wenig viel gemacht wird.

7. Soziale Mechaniken – Interaktion, Kommunikation und Dynamik

Kernidee:

- Der zentrale Spielantrieb entsteht durch Interaktionen zwischen den Spielenden
- Kommunikation, Allianzen, Täuschung oder Verhandlung sind entscheidende Erfolgsfaktoren
- Entscheidungen hängen stark vom Verhalten anderer ab
- Emotionale Dynamiken (Vertrauen, Verrat, Kooperation) sind integraler Bestandteil
- Regeln sind oft flexibel und lassen Raum für Interpretation und Aushandlung

Beispiele:

- Social Deduction und Hidden Roles: The Resistance, Coup, Blood on the Clocktower
- Verhandlung: Siderische Konfluenz, Twilight Imperium
- Bieten und Auktionssysteme: Modern Art, Isle of Skye
- Diplomatie: Rising Sun, Diplomacy

Designfunktion:

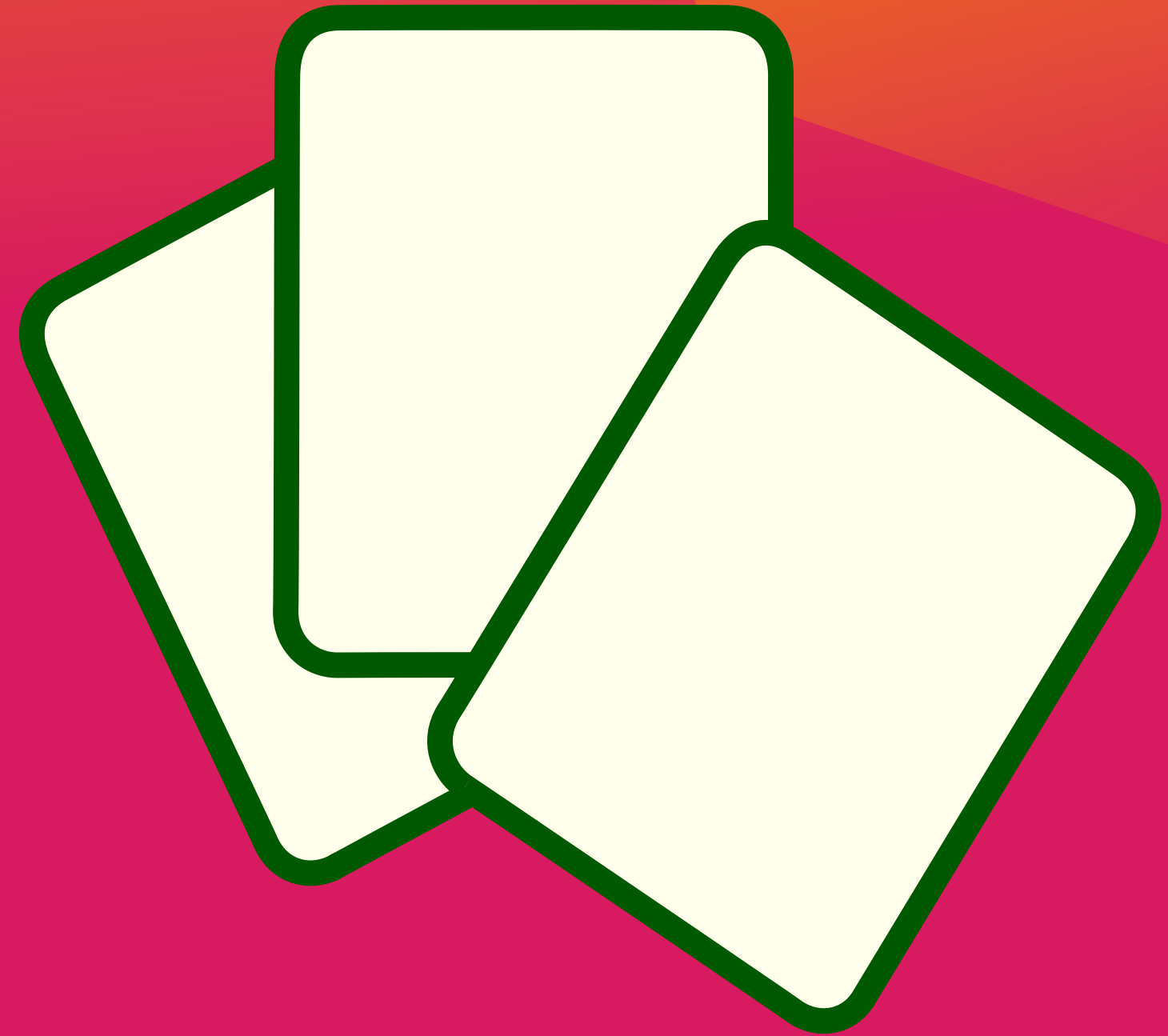
- Soziale Mechaniken erzeugen starke emotionale Erlebnisse und fördern zwischenmenschliche Dynamik. Sie sind oft unvorhersehbar, was zu hoher Spannung und Wiederspielbarkeit führt.

Mechaniken aus der Materialperspektive

Was kann man mit ... machen?

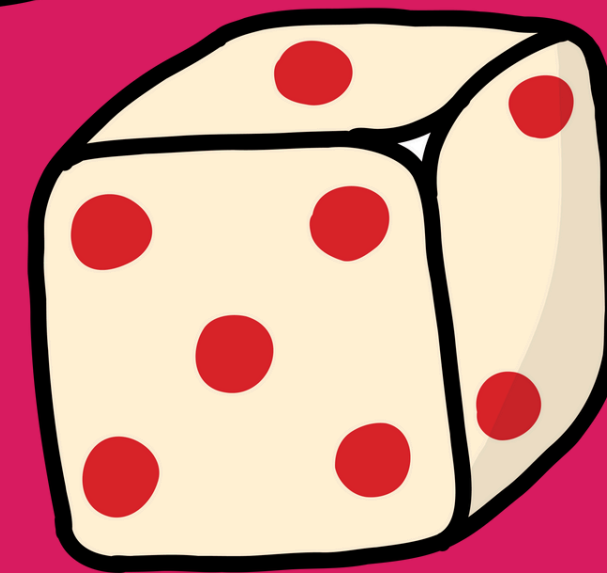
Karten

- Deckbuilding (Clank!)
- Handmanagement (Fantastische Reiche)
- Draft (7 Wonders)
- Action selection (Concordia)
- Deduktion (Similo)
- Set collection (Quartett)
- Push your luck (Port Royal)
- Hidden Roles / Social Deduction
- Auktion / Bieten (Roaring 20s)
- Chit Pull (Aeons End)
- Kampfsysteme (z.B. Civilisation)
- Exploration (7th continent)
- Ressourcen Management (Catan)
- Programmierung (Space Alert!)



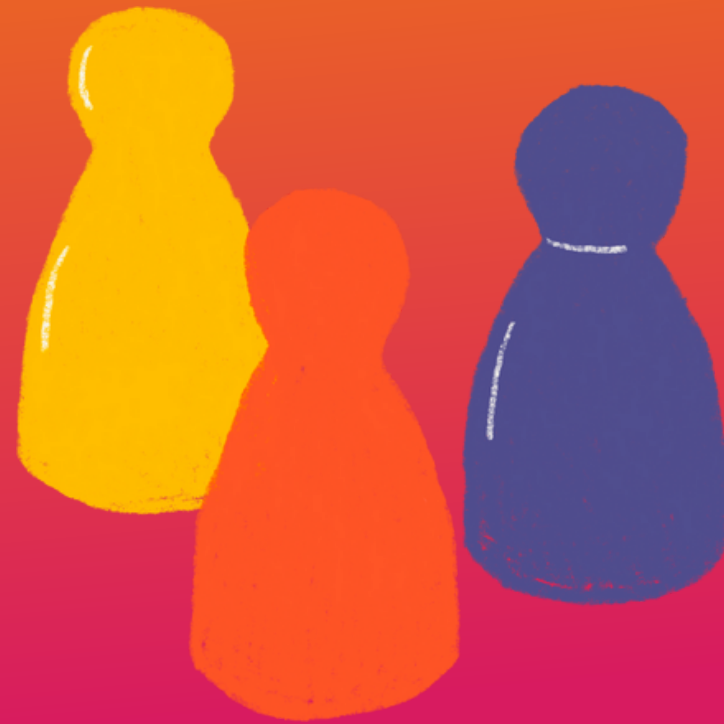
Würfel

- Dice placement (Marco Polo)
- Push your luck (Zocken!)
- Bluff (z.B. Mäxchen)
- Aktionsauswahl (Roll for the Galaxy)
- Kampfsysteme (Eclipse)
- Ressourcenproduktion (z.B. Catan)
- Area Control



Meeple

- Worker placement
- Worker movement
- Bidding/Auction
- Area Control



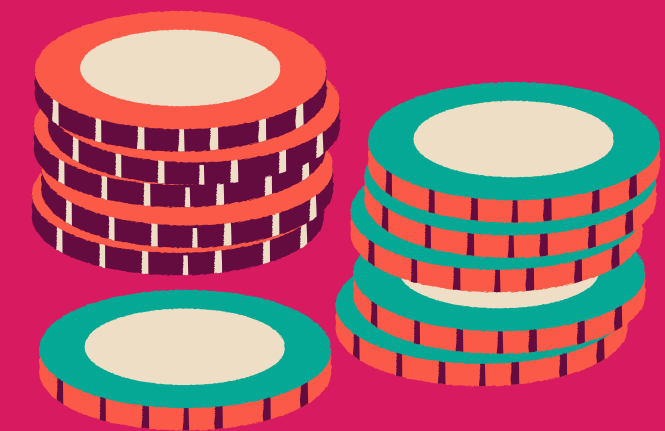
Tableaus

- Action selection
- Engine Building
- Programming
- Bidding/Auction



Ressourcen

- Wirtschaftssysteme
- Bieten/Auktion
- Handel
- Engine Building



Fragen: Gruppendiskussion

Wie unterscheiden sich Deck Building und Bag Building?
Welche Mechaniken/Aspekte funktionieren nur bei einem?

Denkt an 3 würfelbasierte Spiele – was würde sich ändern,
wenn es Karten wären? Und anders herum.

Wie unterscheiden sich spielmechanisch 1 Würfel und 2 Würfel?
Oder: Warum wirft man bei CATAN mit 2 Würfeln?

Übung

Spielanalyse: Suche dir ein Spiel aus:
Welche Mechaniken hat dein Spiel?

Übung

Materialchallenge: Entwickle einen
Mechanismus aus vorgegebenen
Material.

The background features a vibrant color palette of orange and pink. Three large, semi-transparent orange pentagons are positioned in the upper half of the frame. The lower half is divided by a diagonal line into a pink upper section and an orange lower section. The word "ORGANISATORISCHES" is centered in the pink section.

ORGANISATORISCHES

The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal band of solid orange runs from the bottom left towards the center. The text 'ABSCHLUSS RUNDE' is centered in white, bold, sans-serif capital letters with a subtle drop shadow.

ABSCHLUSS RUNDE