

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



01 OKTOBER 25

Session 1

Grundkenntnisse Brettspiele

Agenda

15:00 - 15:30	Vorstellungsrunde
15:30 - 15:45	Warm-up
15:45 - 16:15	Kurse Geschichte des Spiels Was ist ein Spiel?
16:15 - 16:45	Übung
16:45 - 17:00	PAUSE
17:00 - 17:30	Elemente eines Spiels
17:30 - 18:00	Übung
18:00 - 18:45	Organisatorisches
18:45 - 19:00	Abschlussrunde



VORSTELLUNGS RUNDE

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

WARM-UP

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Overlaid on this are several large, semi-transparent geometric shapes: a large orange pentagon in the upper left, a large orange hexagon in the upper right, and a medium orange pentagon in the center. A diagonal line separates a solid orange area at the bottom from the pink area above.

GESCHICHTE DES SPIELS, ODER: WARUM GIBT ES SPIELE?

FUNKTIONEN VON SPIELEN

- **Soziale Funktion:** Spielen verbinden, schaffen Gemeinschaft
- **Lernfunktion:** Kinder (und Erwachsene) lernen Regeln, Rollen Strategien
- **Emotionale Funktion:** Spannung, Freude, Ärger, Triumph - ein geschützter Raum für Gefühle
- **Kulturelle Funktion:** Spiele spiegeln Gesellschaft, Werte, Machtstrukturen
- **Künstlerische Funktion:** Spiele schaffen Welten, Geschichten, Ästhetik

EINTEILUNG VON SPIELEN

Anerkannte Einteilung nach Warwitz/Rudolf

Kennenlernspiele spielend Kontakte knüpfen	Bewegungsspiele Spielend sich bewegen	Warnehmungsspiele spielend Sinne erproben	Wettspiele sich messen	Abenteuerspiele spielend Abenteuer erleben
Denkspiele spielend Probleme lösen	Entspannungsspiele sich spielend entspannen	Rollenspiele spielend jemand anderes sein	Lernspiele spielend lernen	Glücksspiele spielend das Glück versuchen
Konstruktionsspiele bauen und konstruieren	Elektronikspiele spielend in virtuelle Welten eintauchen	Historische Spiele spielend frühere Zeiten begegnen	Kulturanthropo- logische Spiele spielend anderen Völkern begegnen	



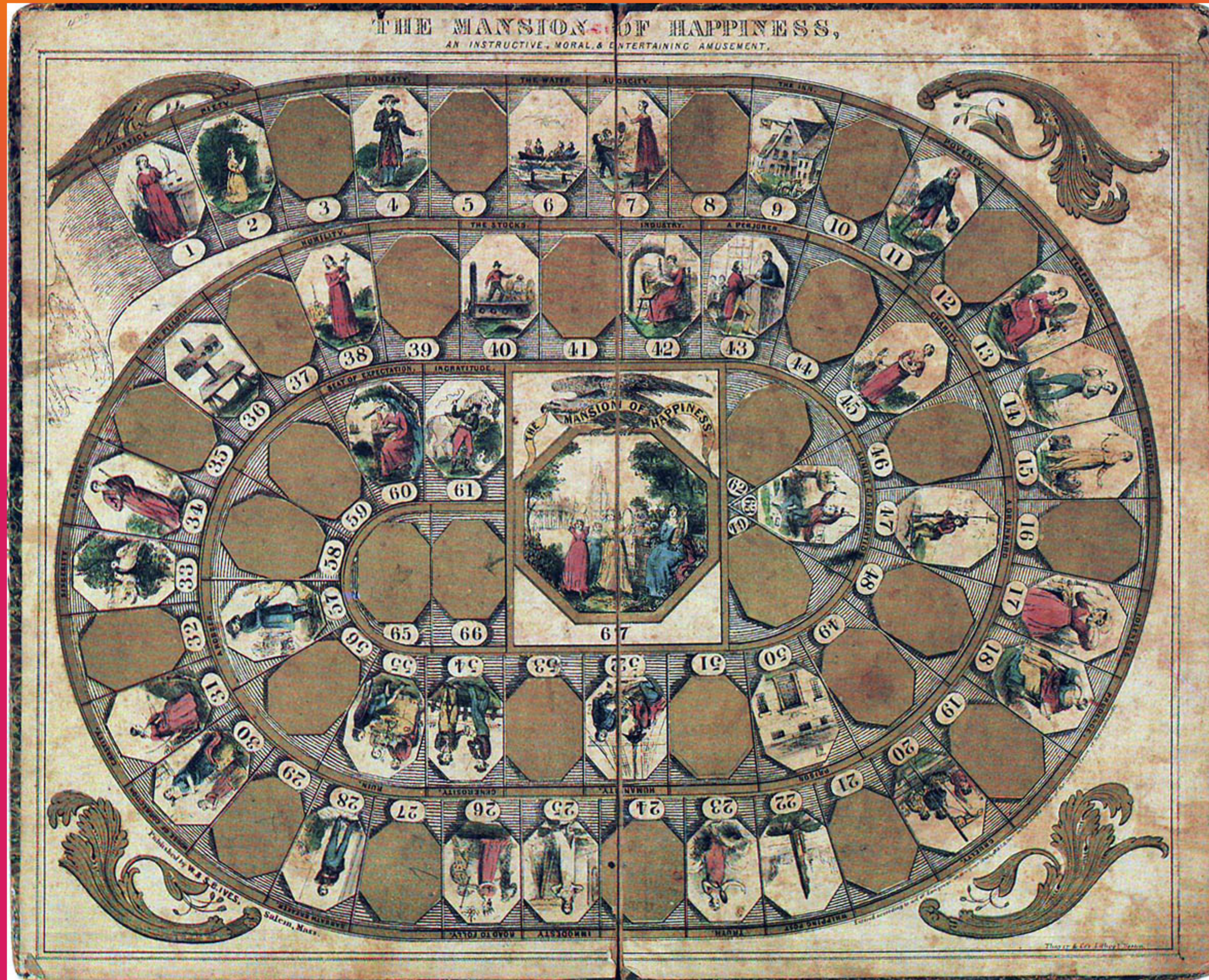
KURZER ABRISS

GESCHICHTE DES SPIELS

- Spiele haben sich parallel in verschiedenen Kulturen über Tausenden von Jahren entwickelt
- Beispiel: Das Königliche Spiel von Ur = Spiel für 2, Roll&Move mit Race; Verbindung zu Weissagungen
- Mittelalter: Karten- & Würfelspiele / oder verboten
- Neuzeit: Bürgerliches Freizeitvergnügen
- 1880-1920: Goldene Ära → Spiele wurden Massenware
- Ab 1990: Renaissance: Catan und Zug um Zug lösten Monopoly (1935) und Spiel des Lebens (1960) ab
- 2025: Spielen ist UNESCO Kulturerbe

Geschichte der Brettspiele





Mansion of Happiness (1801)

Das am längsten publizierte Spiel, von der die Autorenperson bekannt ist

Patolli

250 v.u.Z.



Senet

2500 v.u.Z.



Mancala

500 v.u.Z.



Petteia

450 v.u.Z



Go

10.-4. Jhd. v.u.Z.



Pachisi

100 v.u.Z.



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

WAS IST EIN
SPIEL?

Spiele als Medium

- Träger von Information, Symbolen oder Geschichten
- Spiele sind interaktive Medien: Sie vermitteln Inhalte nicht linear, sondern durch Regeln, Entscheidungen und Handlungen
- Die „Erzählung“ entsteht erst im Spielen selbst – jede Runde kann anders verlaufen.
- Spiele kombinieren Text, Bild, Material und Handlung = ein hybrides Medium.

Spiele als Kulturgut

- UNESCO: Spiele sind immaterielles Kulturerbe, vergleichbar mit Tanz, Musik oder Handwerkstraditionen.
- Sie prägen unsere sozialen Rituale wie z.B. Familienabende
- Spiele spiegeln auch gesellschaftliche Normen
- Kulturgut = Spiele als Spiegel der Gesellschaft und Teil kollektiver Erinnerung.

Spiele als Kunstform

- Kunst definiert sich oft über Ausdruck und Gestaltung. Spiele verbinden: Ästhetik & Narration & Mechanik
- Spiele sind eine Kunstform, die Interaktion als Material nutzt – sie gestalten Beziehungen zwischen Menschen.
- Beispiele für künstlerische Spiele: Molly House (Queere Geschichte), This War of Mine (Antikriegsspiel), Train (Spiel über Holocaust-Transportzüge).
- Kontroverse: Sind Spiele „zu kommerziell“, um Kunst zu sein?

Spiele...

als Medium

- vermitteln und formen Wahrnehmung
- Spiele tun das durch Regeln, Symbole und Entscheidungen: Sie lenken, worauf Spieler*innen achten, was „wichtig“ oder „wertvoll“ ist.

als Kulturgut

- prägen unsere kollektiven Wahrnehmungen
- Sie verstärken Normen oder machen Alternativen sichtbar: Wer ist Held*in? Welche Konflikte gelten als „spielbar“?

als Kunstform

- möchte oft Bewusstsein verändern oder Wahrnehmung infrage stellen
- können Wahrnehmung gezielt irritieren oder verschieben

Kultur als Ökonomie

- Spiele sind auch Teil einer milliardenschweren Kulturindustrie
- vgl. Adorno/Horkheimer: Kulturindustrie als Massenware: Konsum statt Kultur, standardisiert; lenkt ab anstatt zu emanzipieren und kritisches Denken zu fördern; manifestiert Machtstrukturen, da passive Konsument*innen
- Damit verbunden: Zugänglichkeit, Trends, Gatekeeping (z. B. sehr wenige FLINTA*-Autor*innen).
- Marktentscheidungen beeinflussen, welche Themen überhaupt erscheinen.

Spiele als soziales Labor

Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen,
als im Gespräch in einem Jahr.

Platon (427 - 348 v.u.Z.)

- Spiele sind Miniaturen der Gesellschaft: Regeln = Gesetze, Spielende = Bürger*innen, Siegbedingungen = Werte
- Sie erlauben experimentelles Handeln ohne reale Konsequenzen
- Soziologisch: Spiele können Machtverhältnisse nachbilden... oder hinterfragen

Übung: Analysiere ein Spiel

- **Medium:** Was für Botschaften werden transportiert? Wie entsteht "Erzählung" im Spiel? Was wird gemäß der Siegbedingungen als "wertvoll" vermittelt?
- **Kultur:** Welche Normen und Werte werden verstärkt? Wer wird dargestellt? Wer fehlt?
- **Kunst:** Welche Annahmen bzw. Werte werden infrage gestellt? Welche gestalterischen Mittel werden dafür genutzt? Welche Wahrnehmung wird geändert/irritiert?
- **Kulturindustrie:** Was fühlt sich nach Kunst und was nach Massenware an?
- **Soziales Labor:** Welche Regeln simulieren gesellschaftliche Prozesse?

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 diagonal line separates the pink upper section from an orange lower section.

ELEMENTE EINES SPIELS

Spielmaterial – Die physische Komponente



Regeln – Die Anleitung zum Spiel

1 KARTe AUSSPIELEN

Du darfst 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) entweder **von deiner Hand** oder **von der Wiese ausspielen**, indem du sie sofort auf einen freien Platz in deiner Stadt legst.

Beachte dabei die angegebene Limitierung auf der Karte. Sie gibt an, ob es sich um ein einzigartiges oder gewöhnliches Wesen bzw. Bauwerk handelt. Von jeder gewöhnlichen Karte darfst du beliebig viele in deiner Stadt haben. Jede **einzigartige Karte** darfst du **nur 1x** in deiner Stadt haben.

BAUWERK



Um 1 Bauwerk-Karte auszuspielen und sie in deine Stadt zu legen, musst du die Bedingung erfüllen, indem du die erforderlichen Ressourcen zahlst.

WESEN



Um 1 Wesen-Karte auszuspielen und sie in deine Stadt zu legen, musst du 1 der beiden Bedingungen erfüllen. Entweder du hast bereits das dazugehörige Bauwerk in deiner Stadt, welches dir erlaubt das Wesen kostenlos auszuspielen, oder du zahlst die erforderliche Menge an Beeren.

Wichtig: Hast du 1 Wesen kostenlos ausgespielt, dann lege 1 Besetzt-Marker auf die verwendete Bauwerk-Karte. Du darfst jedes Bauwerk nur 1x verwenden, um das dazugehörige Wesen kostenlos auszuspielen.



Der Besetzt-Marker bleibt auch dann dort liegen, wenn sich das entsprechende Wesen später nicht mehr in deiner Stadt befindet.

STADT



Deine Stadt verfügt über **bis zu 15 Plätze** für Wesen und Bauwerke. Jede Karte belegt 1 Platz, wenn nicht anders angegeben. Ereignis-Karten belegen keine Plätze in deiner Stadt.

KARTEN-TYPEN

Bewegung (braun): Der Effekt wird nur 1 einziges Mal aktiviert, wenn du die Karte ausspielst.

Produktion (grün): Der Effekt wird 1x aktiviert, wenn du die Karte ausspielst und noch jeweils 1x erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Ziel (rot): Der Effekt wird erst dann aktiviert, wenn **an dem Arbeits-Ort 1 Arbeiter eingesetzt wird**. Zeigt die Karte ein **OFFEN**-Schild, können außer dir auch deine Mitspieler den Effekt für sich aktivieren, indem sie dort 1 Arbeiter einsetzen.

Verwaltung (blau): Die Effekte bringen dir Vorteile im weiteren Spielverlauf, z.B. kannst du dadurch Karten günstiger ausspielen.

Wohlstand (lila): Der Effekt wird erst bei der Wertung am Ende des Spiels aktiviert. Er bringt dir dann ggf. Bonuspunkte.

Sollst du Karten **ziehen**, **ziehe** sie **vom Nachziehstapel** und nimm sie auf deine Hand. Sollst du Karten **nehmen**, **nimm** sie **von der Wiese** auf deine Hand. Sollst du Karten abwerfen, wirf sie auf den verdeckten Ablagestapel. Sollst du Karten aufdecken, müssen diese alle Mitspieler sehen können.

HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit liegt bei 8 Karten, d.h. **du darfst nicht mehr als 8 Karten auf der Hand haben**. Müsstest du mehr Karten auf die Hand nehmen, verfallen die überzähligen. Musst du Karten an einen Mitspieler geben, wähle möglichst einen, der das Limit noch nicht erreicht hat. Überschreitet die Anzahl der Karten, die du ihm geben musst, sein Handkartenlimit, wirf die überzähligen ab.

WIESE

Spielst du 1 Karte von der Wiese aus, **fülle die Wiese danach wieder mit 1 Karte vom Nachziehstapel auf**.

Darfst du dir Karten von der Wiese nehmen, **nimm diese zuerst alle auf die Hand** und fülle erst danach die Wiese wieder mit Karten vom Nachziehstapel auf.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

REIHENFOLGE

Willst du 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) ausspielen, gehe wie folgt vor:

1. Prüfe zunächst, ob dir eine Karte in deiner Stadt ggf. einen **Vorteil beim Ausspielen** bringt (z. B. Verlies, RichterIn, Gastwirt usw.). Du darfst nicht mehrere **Ausspielen-Vorteile** kombinieren.
2. Zahle die erforderlichen Ressourcen bzw. platziere 1 Besetzt-Marker.
3. Fülle die Wiese auf, falls du 1 Karte von der Wiese ausgespielt hast.
4. Lege die ausgespielte Karte in deine Stadt. (Musst du durch den Effekt dieser Karte 1 andere Karte aus deiner Stadt abwerfen, tue dies, bevor du die neue Karte in deine Stadt legst.)
5. Führe dann ggf. den Effekt der ausgespielten Karte aus.
6. Prüfe, ob durch das Ausspielen dieser Karte weitere Effekte in deiner Stadt aktiviert wurden und führe diese ggf. in beliebiger Reihenfolge aus (z. B. Ladeninhaber, Gericht).

Mechanik – Was du im Spiel tust

- Deckbau
- Roll to Move
- Drafting
- Worker Placement
- Action Selection
- Malen
- Raten
- Rennen

In Everdell setzt du Spielfiguren ein, um Ressourcen zu erhalten, und spielst Karten in deine Auslage, die dir starke Effekte und Siegpunkte geben.

Theme – Was du im Spiel tust

- Landwirtschaft
- Städtebau
- Natur
- Science Fiction
- Fantasy
- Algen
- IPs (Herr der Ringe, Star Wars etc)

In Everdell spielst du Tiere, die versuchen ihre kleine Stadt aufzubauen und Bewohner*innen anzulocken, bevor der nächste Winter anbricht.

Setting und Story

- Wo spielt das Spiel?
- Wer sind die Charaktere des Spiels?
- Welche Geschichte erzählt es?
 - **Intrinsic narratives:** Die Geschichte, die vom Spiel vorgegeben wird (zum Beispiel durch ein Story-Book.
 - **Emergent narratives:** Die Geschichte, die beim Spielen entsteht.

Die Spieler*innen

- In welche Beziehungen setzt sie das Spiel?
- Welche Rollen nehmen sie im Spiel ein?
- Wie interagieren sie mit Material und Regeln?

Übung: Brettspiel-Karaoke

Du bekommst ein Spiel ohne Anleitung und musst es nur anhand von Material, Optik und Hinweisen auf der Schachtel erklären.

- In Kleingruppen (4 bis 5 Personen)
- Erklärzeit: 5 Minuten
- Ausprobierzeit: 5 Minuten

The background features a vibrant color gradient from orange at the top to pink at the bottom. Three large, semi-transparent orange hexagons are scattered across the upper half of the image. A solid orange shape occupies the bottom portion of the frame.

ORGANISATORISCHES

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are scattered across the upper half of the image. A solid orange shape forms a diagonal band across the bottom.

ABSCHLUSS RUNDE