

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



Session 6

Aktionsmechaniken

12.11.2025

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 16.20	Spielen
16.20-16.40	Mechanik Analyse
16.40-17.00	Pause
17.00-17.30	Diskussion: Mechanik Grid (+Hausaufgabe)
17.30- 18.10	Übung: Materialchallenge
18.10 - 18:45	Übung: Spielweiterentwicklung
18.45 - 19.00	ABSCHLUSSRUNDE

CHECK-IN

Welche Spiele habt ihr gespielt? Welche Mechaniken kamen vor?

The background is a vibrant pink color. In the upper left, there is a large, semi-transparent orange hexagon. In the upper right, there is a large, semi-transparent orange pentagon. In the center, there is a smaller, semi-transparent orange hexagon. The word "SPIELEN" is written in white, uppercase, sans-serif font, centered horizontally and partially overlapping the central hexagon. The bottom of the image features a diagonal split between pink and orange.

SPIELEN

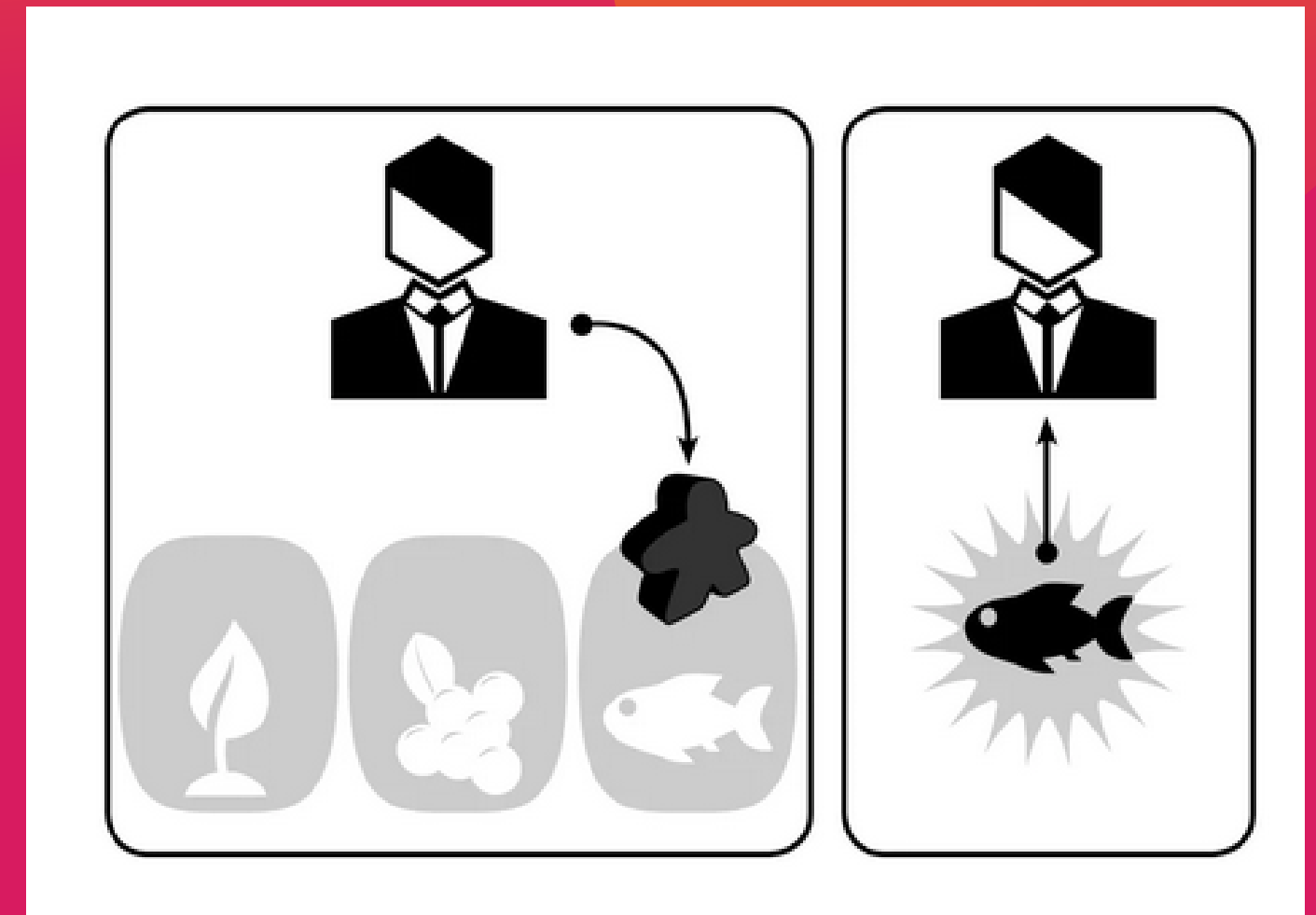
The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are positioned in the upper half of the frame. A solid orange shape forms the bottom edge of the image.

ACTION SELECTION MECHANIKEN

Worker Placement

Worker werden auf Felder gesetzt, um Aktionen auszuführen

- unterschiedliche Anzahl Worker pro Slot?
- Erhält man neue Worker?
- eigene/gemeinsamer Pool?
- Wie kommen Worker zurück? Rundenende/ Aktion/ Bouncing?
- Aktionsfelder statisch oder variabel/progressiv?
- Unterschiedliche Worker Typen
- Was sind Worker? Meeple? Würfel?
- Action Points System
- mit oder ohne Action Blocking
- Beispiele: Keydom (1. WP), Caylus, Agricola, Everdell



Worker Movement

ein oder mehrere Worker bewegen sich entlang mehrer Aktionsfelder

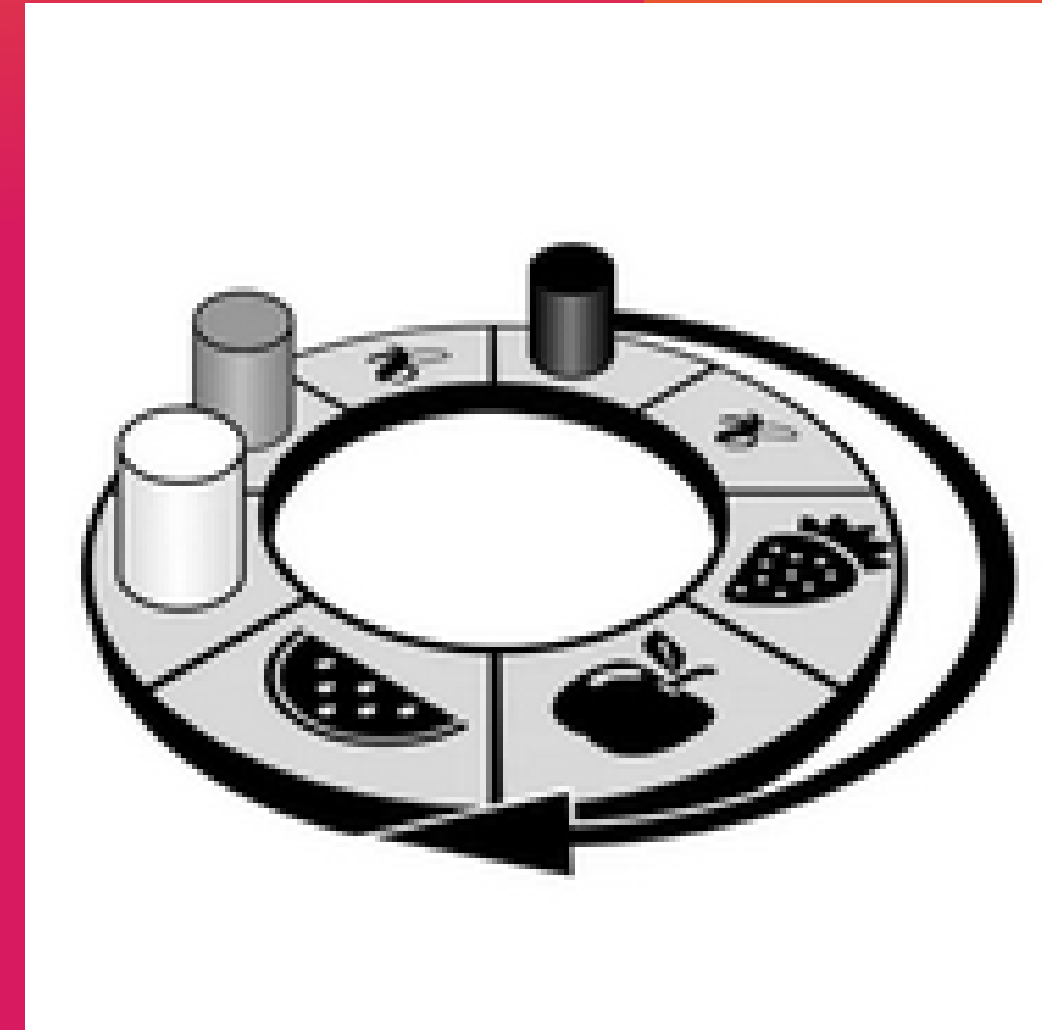
- Rundlauf, freie Bewegung oder Start/Ziel?
- Wie viele Schritte?
- 1 oder mehrere Worker?
- Action Blocking?
- Feste Aktionen/Progressiv?
- Beispiele: Glennmore Chronicles, Great Western Trail, Suche nach Planet X, Parks



Rondell

Aktionen sind als Tortenstücke in einem Kreis dargestellt

- ein oder mehrere Marker
- Die Aktion des Feldes, auf dem man stoppt, wird ausgeführt
- Varianten: z.B. Je weiter man zieht, desto höher sind die Kosten.
- Beispiele: Antike (Duellum), Imperial (2030), Porta Nigra, Finca



Action cards/ tiles

**Entscheidung aus einer vorgegeben
Auswahl an Aktionskarten/-plättchen**

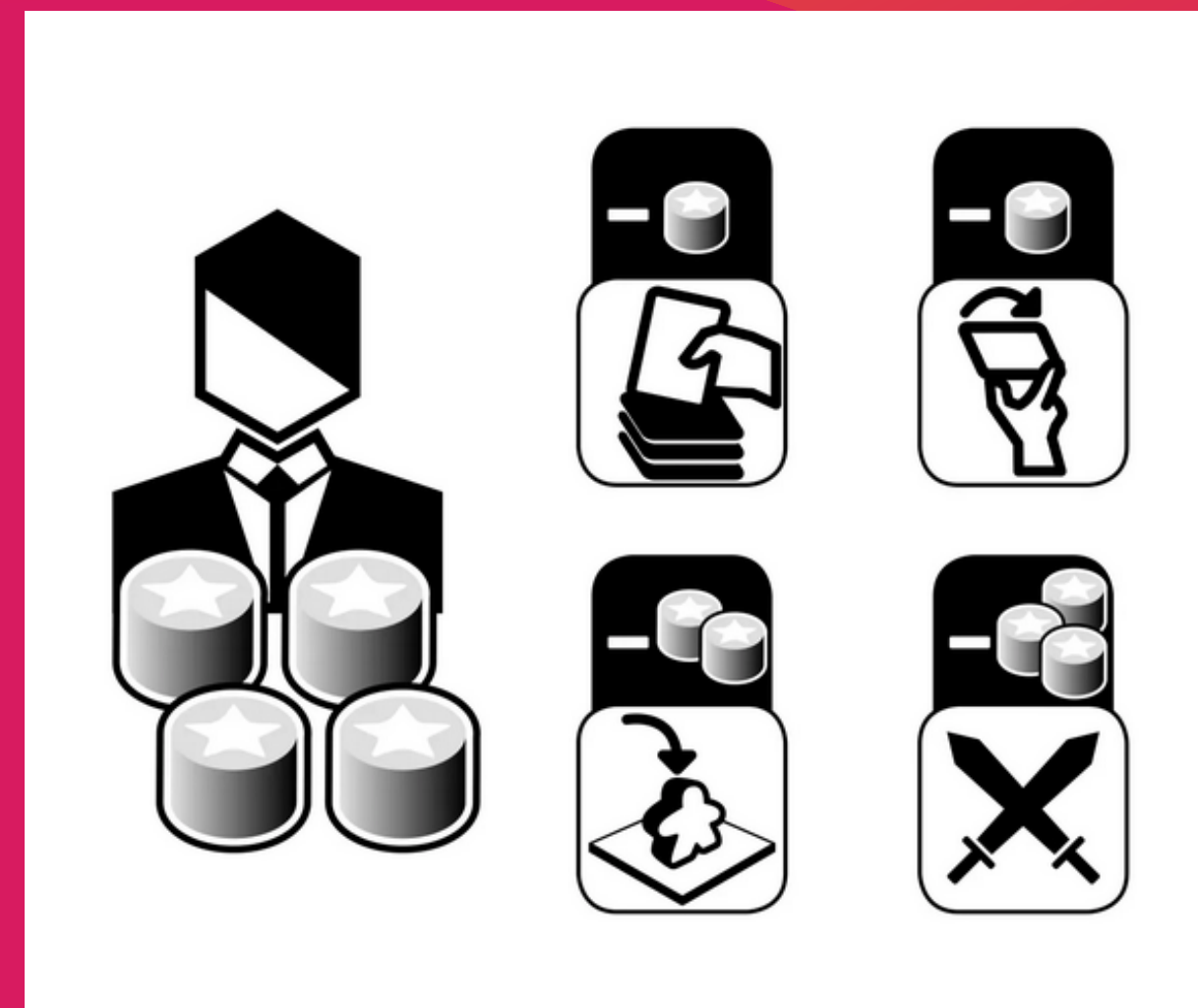
- Bonus für Auswahl?
- Offen oder Hidden?
- mit oder ohne Follow?
- eigene/gemeinsamer Pool?
- mit/ohne Engine Building?
- Beispiele: Race for the Galaxy,
Concordia, Tea Garden, Newton



Action point system

bestimmte Anzahl an Aktionspunkten für für ein oder mehrere Aktionen genutzt

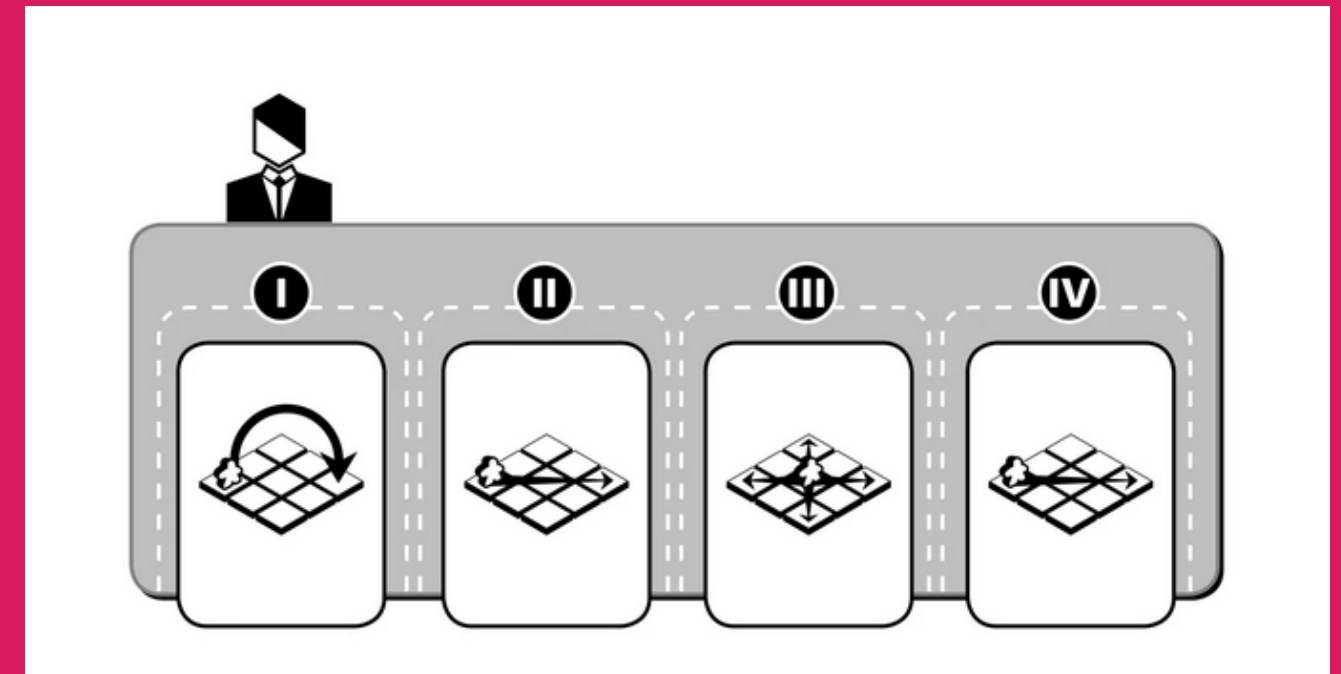
- Anzahl der Aktionspunkte?
- Was gibt Anzahl vor? Spiel? Runde? Worker? Tech Tree?
- Kosten?
- Beispiele: Trickerion, Descent, Pandemie, Hansa Teutonica



Actions queue/programming

Aktionsreihenfolgen, die der Reihe nach ausgeführt werden

- Es gibt zwei Typen: Batch-Queue (alle Aktionen werden nacheinander ausgeführt) / Rolling-Queue (neue Aktionen werden hinten angefügt, dann wird die erste ausgeführt)?
- eigene /gemeinsame Queue?
- Beispiele: Space Alert, Mechs vs. Minions, Trickerion, Colt Express



Strategisch

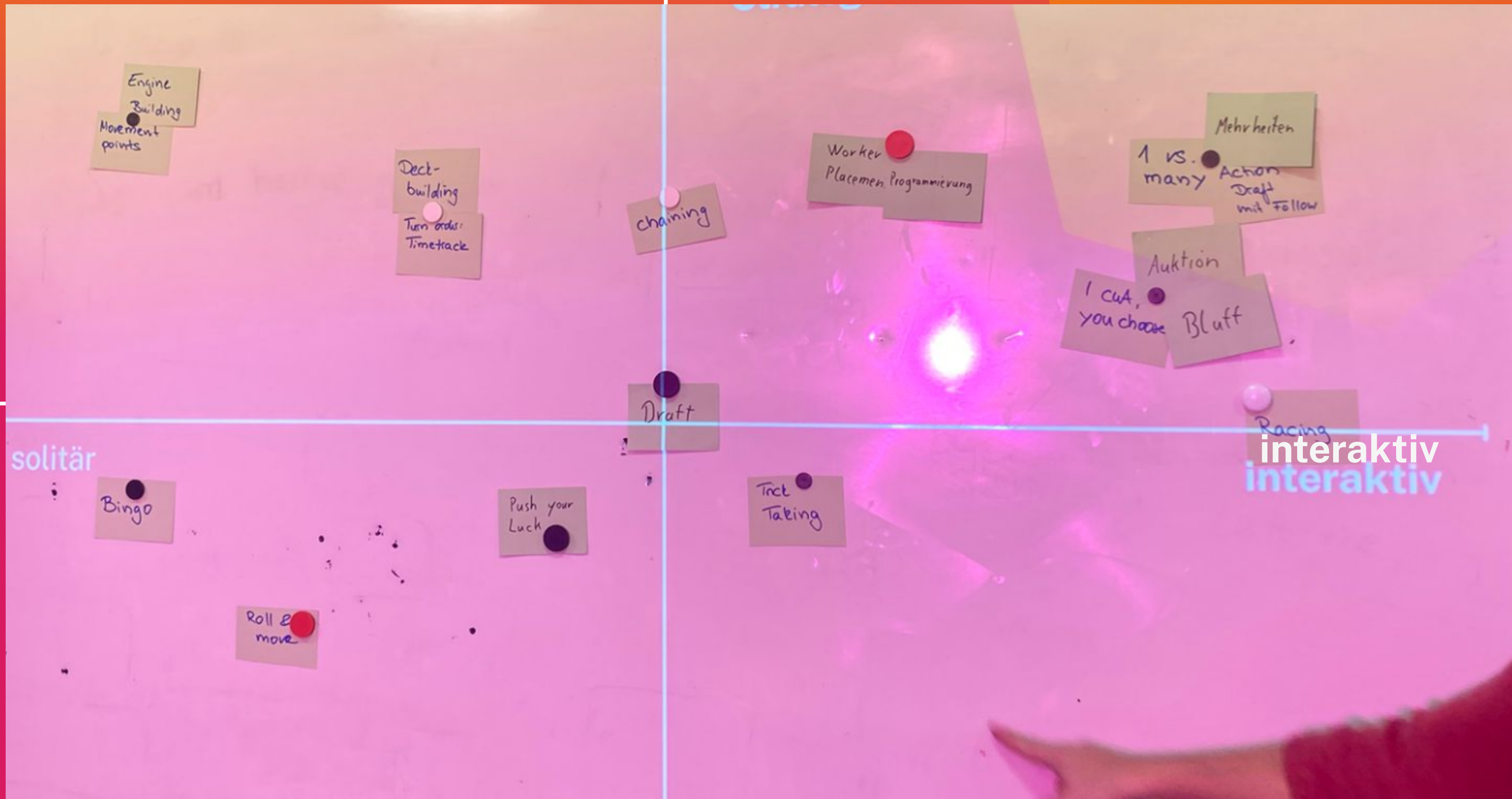
solitär

interaktiv

glücksbasiert

Strategisch

solitär



interaktiv
interaktiv

glücksbasiert

Session 6

Aktionsmechaniken

12.11.2025

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 16.20	Spielen
16.20-16.40	Mechanik Analyse
16.40-17.00	Pause
17.00-17.30	Diskussion: Mechanik Grid (+Hausaufgabe)
17.30- 18.10	Übung: Materialchallenge
18.10 - 18:45	Übung: Spielweiterentwicklung (+neue Hausaufgabe)
18.45 - 19.00	ABSCHLUSSRUNDE

ABSCHLUSS RUNDE