

## 04 Gleiche Chancen für alle

Man findet längst viele gut eingeführte und - inzwischen auch programmtechnisch - bis zur Perfektion ausgearbeitete Zwei-Personen-Denkspiele am Markt, in denen sich Spieler weltweit seit Jahrzehnten miteinander messen. Momentan halte ich es nicht für sonderlich erstrebenswert, in dieser Kategorie ein weiteres Spiel aus der Taufe heben zu wollen. Will man dagegen mehrere Teilnehmer an einem Tisch zusammenführen, dann wird sehr oft auf den Zufall (z.B. durch Würfel oder verdeckt verteilte Spielkarten) und damit auf eher unverdientes Glück zurückgegriffen, anstatt ein Spiel **mit vollständiger Information** anzubieten, in dem jeder Mitspieler im Großen und Ganzen von Anfang an dieselben Chancen besitzt und so wenig wie möglich vom schwer zu bändigenden Zufall abhängig ist. Halma ist hier eines der wenigen alten, relativ gut eingeführten Gegenbeispiele als ein **Mehr-Personen-Strategiespiel**, das mich immer wieder in seinen verschiedenen Aspekten je neu inspiriert hat. In meinen Spielen gibt es, wie bereits festgehalten, so gut wie **keine Zufallswürfe** oder verdeckte Information. Jeder Mitspieler sieht zu jeder Zeit im Spielablauf, wer wo und wie gut aufgestellt ist und er plant und entscheidet jeden seiner Züge frei, wenn auch durchaus mit Blick auf die Entscheidungen seiner Mitspieler. Als empfehlenswert, wenngleich schwer realisierbar, erweist sich der Wunsch, für jede beliebige Anzahl von Mitspielern offen zu sein. Wir versuchen bisher in erster Linie, **drei bis sechs**, mitunter auch bis zu **acht Mitspieler** zu bedienen, weisen aber so oft wie möglich darauf hin, Erweiterungen für mehr als acht Mitspieler vorzusehen, wo immer uns dies geeignet und möglich erscheint.