

## 06 Vielfalt ohne hohe Komplexität

Bei neueren Strategiespielen ist zu beobachten, dass diverse neue Spielsteine und Regeln erfunden werden, deren Beherrschung nicht nur erhöhte Aufmerksamkeit sondern auch viel Übung und häufige Spielversuche erfordert, bis man die Unübersichtlichkeit in Grenzen halten und ein Grundverständnis für strategische und taktische Finessen erlangen kann. Wie drückte es dereinst schon der Brettspiele-Vertrieb auf der "Modell-Hobby-Spiel" im Herbst 2009 in Leipzig aus: Neue Spiele mit kompliziert anmutenden Regeln werden aus Angst, man lernt das nie, einfach nicht gekauft. Meine Spiele sollen sich auf wenige, **kurze und klare Regeln** stützen, ohne allerdings zu langweiligen Wiederholungen im Spielablauf zu führen. Dazu gilt es, nach Möglichkeit folgende Randbedingungen einzuhalten:

1. Abwechslungsreicher, ggf. sogar dynamisch änderbarer **Spielplan** (Spielfeld), zu Spielbeginn **variabel** aufzubauen (und auf einem gemütlichen "Tee-Tischchen" übersichtlich unterzubringen). Hierbei ist ggf. zu prüfen, ob sich eine dynamische Modifikation des Spielplans im weiteren Spielverlauf anbietet.
2. **Optionen** in Regeln, deren Gültigkeit zum aktuellen Spiel je neu festzulegen sind oder die sich sogar noch im Spielverlauf gelegentlich ändern.
3. **Spielerbaukasten-Prinzip**, um einige der aktuell verwendeten Spielfiguren aussuchen, austauschen oder sogar in vergleichbaren neuen Spielideen wiederverwenden zu können.
4. Zwar soll jeder Mitspieler in jeder Spielrunde einmal zum Zuge kommen, aber es soll "wie im richtigen Leben" **keine starre Reihenfolge** (wie etwa: "reihum") geben, in der die Mitspieler am Zuge sind. Was die Mitspieler unternehmen, wenn sie an der Reihe sind, sollte zumeist für alle beachtenswert sein.
5. **Einfache**, übersichtliche **Abrechnung** eines Zuges bzw. Feststellung der Führenden und schließlich der Sieger.
6. Variable **Spieldauer**. Wir befürworten eine einfache Begrenzungsmöglichkeit auf eine Spieldauer von ca. **90 bis 120 Minuten** und wollen regeltechnisch erreichen, dass von Anfang an Spannung und spielrelevante Entscheidungen für alle Mitspieler auf der Tagesordnung stehen.