

08 Spielinhalte und Elemente

Zur Realisierung und Förderung der bisher vorgegebenen Ziele und Ansprüche eignen sich unter anderem recht gut Spiele, in denen Spielsteine oder Figuren gezogen werden, die nach vorgegebenen Regeln in jeder Runde mit einem neu gewählten jeweils gerade günstig "in der Nähe" stehenden Spielpartner zusammengehen. In der Vergangenheit habe ich solche Spiele unter dem Obertitel "**Paarlauf**" zusammengefasst. Betrachten Sie diese Gruppe bitte als eine Art Kontrastprogramm zum Rauswurf bei "Mensch-ärgere-dich-nicht".

Die Spiel-Elemente beschränkten sich hierbei bisher überwiegend auf gleichartige Figuren und auf teils fest aufgebaute, teils evtl. auch mobile Felder, auf denen man durch Hinziehen seiner Figuren die gewünschten Gemeinsamkeiten herbeiführen kann. Hinzu kamen die bereits erwähnten variablen Spielfelder und die erlaubten Zug-Möglichkeiten sowie die Festlegung der je neuen Reihenfolge, in der die Mitspieler in jeder Spielrunde an die Reihe kommen. Ein tatsächlich paralleles Ziehen aller Mitspieler (= "wie im richtigen Wirtschaftsleben") hat sich wegen der aufkommenden Unübersichtlichkeit und wegen komplizierter Regel-Festlegungen bislang nicht bewährt.

Eine weitere Gruppe von Spielen befasst sich mit optimierter Spedition, nämlich damit, Güter (z.B. "Container") unter Einsatz möglichst schnell verfügbarer eigener wie fremder Ressourcen zwischen ihren Ziel-Lagerplätzen zu transportieren. Diese Gruppe von Spielen habe ich jüngst unter dem Obertitel "**Contra**" oder auch "**Contrasp**" (kurz für Container-Transport[/Spedition]) zusammengefasst.

Besonders zum Thema Contrasp(Transport/Spedition) setzen wir uns mit der Idee eines Spiele-Baukastens auseinander, indem wir verschiedene Transportmittel wie Trucks, Flugzeuge, Schiffe und Züge sowie deren Fahrer/Piloten als Spielmaterial neben den Containern anbieten und die Ziel-Lagerplätze der Container entsprechend variantenreich mit Parkplätzen, Bahnhöfen, Häfen und Flugplätzen ausstatteten.

Der Gestaltung des Spielfelds, auch Spielplan genannt, habe ich in letzter Zeit besonderes Augenmerk gewidmet. Mir fielen zur lückenlosen, aber zugleich zwingend (!) unsymmetrischen und damit sehr abwechslungsreichen Überdeckung der Ebene, in der gespielt werden soll, die beiden Hauptvarianten der **Penrose-Parkettierung** auf, deren Konzept verblüffende Effekte und Gestaltungsvarianten erschliesst. Leider führten die damit gemachten ersten Erfahrungen vor allem deshalb noch nicht zum Erfolg, weil es mit Regeln schwer zu beschreiben geht, wie man diese hübsche Parkettierung lückenlos auf einer neuen Spielfläche zusammenlegt. Und was ist schlimmer für den Erfolg eines Spiels, als wenn bereits die Vorbereitung des Spiel-Starts lange dauert und komplex anmutet.

Somit werden in meinen ersten hier zu veröffentlichenden "Bei-Spiel-Typen" wieder die guten alten Sechsecke als Basis-Form zur Anwendung kommen.