

# Einige Beispiele für opake Regelinteraktion in Gesellschaftsspielen

Lisa Morgenroth

Universität Leipzig

8. Mai 2012

## Mississippi Queen (Spiel des Jahres 1997)

Ziel des Spieles ist es, die eigene Spielfigur (Schiff) über einen Flusslauf zu bewegen, Passagiere aufzunehmen und als erster Spieler die Landmole zu erreichen.



Richtungswürfel



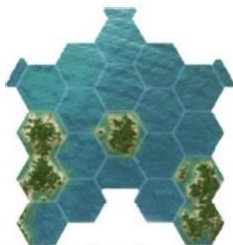
Raddampfer



Schaufelrad



Landungsmole



Flussteile

# Mississippi Queen (SdJ 1997): Regeln

## Zwei Regeln für das Bewegen von Schiffen

- (1)
  - a. Das Schiff bewegt sich so viele Felder vor, wie Geschwindigkeitspunkte vorhanden sind.
  - b. Man kann fremde Schiffe von einem Feld, welches man selbst benutzen will, abdrängen. Dafür benötigt man einen zusätzlichen Geschwindigkeitspunkt.

## Mississippi Queen (SdJ 1997): Spielsituation



Spieler Rot drängt Spieler Beige ab. Seine Geschwindigkeit beträgt 4. Das Abdrängen kostet einen Geschwindigkeitspunkt. Spieler Rot kann nach dem Andrängen also nur noch 3 Felder vorrücken.

## Mississippi Queen (SdJ 1997): Regelinteraktion

### Frage:

Wieso hat Spieler Rot seine Spielfigur nur 3 Felder bewegt, obwohl doch das Geschwindigkeitsrad (der Kontext) vorschreibt, 4 Felder zu bewegen?

Also: Wieso wurde die Regel (1-a) nicht angewendet, obwohl der Kontext gegeben ist?

### Antwort:

Dies konnte geschehen, weil Spieler Rot „unterwegs“ noch Spieler Beige abgedrängt und dafür den fehlenden Bewegungspunkt verbraucht hat.

Also: Regel (1-a) wurde nicht angewendet, weil eine andere Regel (und zwar die Abdräng-Regel (1-b)) den Kontext schon vorher zerstört hat.

### Regelinteraktion:

## Mississippi Queen (SdJ 1997): Regelinteraktion

### Frage:

Wieso hat Spieler Rot seine Spielfigur nur 3 Felder bewegt, obwohl doch das Geschwindigkeitsrad (der Kontext) vorschreibt, 4 Felder zu bewegen?

Also: Wieso wurde die Regel (1-a) nicht angewendet, obwohl der Kontext gegeben ist?

### Antwort:

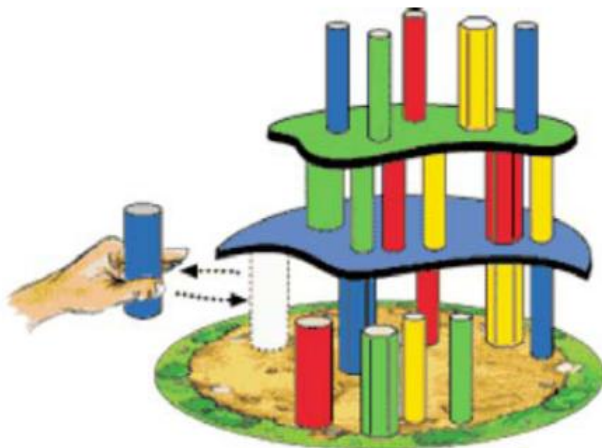
Dies konnte geschehen, weil Spieler Rot „unterwegs“ noch Spieler Beige abgedrängt und dafür den fehlenden Bewegungspunkt verbraucht hat.

Also: Regel (1-a) wurde nicht angewendet, weil eine andere Regel (und zwar die Abdräng-Regel (1-b)) den Kontext schon vorher zerstört hat.

Regelinteraktion: [Counterfeeding](#)

## Villa Paletti (Spiel des Jahres 2002)

In Villa Paletti baut man ein Gebäude, indem Säulen auf immer höhere Plateaus platziert werden. Die Säulen entsprechen Punkten. Der Spieler, der das Gebäude zum Einsturz bringt, verliert.



# Villa Paletti (SdJ 2002): Regeln

## Regeln für das Höherstellen von Säulen

- (2)
  - a. Nimm eine Säule deiner Farbe und stelle sie auf das höchste Plateau.
  - b. Wenn das Gebäude einzustürzen droht, darf man seine Säule zurückstellen.
  - c. Zurückgestellte Säulen dürfen im gesamten Spielverlauf nicht mehr bewegt werden.

## Das Problem

Man sieht zurückgestellten Säulen nicht an, dass sie nicht mehr bewegt werden dürfen.



## Villa Paletti (SdJ 2002): Regelinteraktion

Der normale Spielverlauf sieht vor, dass *zuerst* der Versuch erfolgt, die Säule zu bewegen und *danach* die Säule ggf. zurückgestellt wird. Da das Spiel jedoch zyklisch verläuft, kann ein erneuter Bewegungsversuch in einem späteren Zug erfolgen. Dies ist aber verboten.

### Frage:

Warum kann die Säule nicht bewegt werden, obwohl der entsprechende Spieler am Zug ist? Warum kann Regel (2-a) nicht angewendet werden, obwohl ihr Kontext doch gegeben ist?

### Antwort:

Die Säule wurde vorher schonmal nicht erfolgreich bewegt und ist dadurch unbewegbar geworden. Regel (2-a) kann nicht angewendet werden, weil Regel (2-c) den Kontext zerstört hat.

### Regelinteraktion:

## Villa Paletti (SdJ 2002): Regelinteraktion

Der normale Spielverlauf sieht vor, dass *zuerst* der Versuch erfolgt, die Säule zu bewegen und *danach* die Säule ggf. zurückgestellt wird. Da das Spiel jedoch zyklisch verläuft, kann ein erneuter Bewegungsversuch in einem späteren Zug erfolgen. Dies ist aber verboten.

### Frage:

Warum kann die Säule nicht bewegt werden, obwohl der entsprechende Spieler am Zug ist? Warum kann Regel (2-a) nicht angewendet werden, obwohl ihr Kontext doch gegeben ist?

### Antwort:

Die Säule wurde vorher schonmal nicht erfolgreich bewegt und ist dadurch unbewegbar geworden. Regel (2-a) kann nicht angewendet werden, weil Regel (2-c) den Kontext zerstört hat.

## Regelinteraktion: Counterfeeding

## Villa Paletti (SdJ 2002): Regelinteraktion

Der normale Spielverlauf sieht vor, dass *zuerst* der Versuch erfolgt, die Säule zu bewegen und *danach* die Säule ggf. zurückgestellt wird. Da das Spiel jedoch zyklisch verläuft, kann ein erneuter Bewegungsversuch in einem späteren Zug erfolgen. Dies ist aber verboten.

### Frage:

Warum kann die Säule nicht bewegt werden, obwohl der entsprechende Spieler am Zug ist? Warum kann Regel (2-a) nicht angewendet werden, obwohl ihr Kontext doch gegeben ist?

### Antwort:

Die Säule wurde vorher schonmal nicht erfolgreich bewegt und ist dadurch unbewegbar geworden. Regel (2-a) kann nicht angewendet werden, weil Regel (2-c) den Kontext zerstört hat.

Regelinteraktion: Counterfeeding ??

## Villa Paletti (SdJ 2002): Regeln zur Ermittlung des Siegers

Villa Paletti benutzt ein komplexes System, um zu ermitteln, welcher Spieler gewonnen hat. Dabei spielen die auf dem letzten Plateau erreichten Punkte und die Möglichkeit, dass das Gebäude einstürzt eine entscheidende Rolle.

### Regeln zur Ermittlung des Gewinners

- (3)
  - a. Es gewinnt derjenige, der auf dem letzten Plateau die meisten Punkte erreicht.
  - b. Sollte der Gewinner jedoch das Gebäude zum Einstürzen bringen, verliert er.
  - c. Sollte (3-b) eintreten, gewinnt derjenige, der zuletzt die meisten Punkte hatte.
  - d. Haben zwei Spieler gleich viele Punkte, gewinnt derjenige, der zuerst diese Punktzahl erreicht hat.

# Villa Paletti (SdJ 2002): Siegerermittlungsprozess – eine Situation

Spieler A, B und C. Punktestand nach den Zügen (G = derzeitiger Gewinner)

**Z1:** A: 2 Pkt. (G)      B: 1 Pkt.      C: 1 Pkt.      C ist an der Reihe.

**Z2:** A: 2 Pkt.      B: 1 Pkt.      C: 4 Pkt. (G)      B ist an der Reihe.

**Z3:** A: 2 Pkt.      B: 3 Pkt.      C: 4 Pkt. (G)      A ist an der Reihe.

**Z4:** A: 3 Pkt.      B: 3 Pkt.      C: 4 Pkt. (G)      C ist an der Reihe.

**Z5:** C bringt das Gebäude zum Einsturz, er verliert (3-b). Es gewinnt nach (3-c) Spieler A, obwohl B bereits vor A 3 Punkte hatte und damit (3-d) erfüllt wäre.

## Villa Paletti (SdJ 2002): Regelinteraktion

### Frage:

Wieso gewinnt Spieler A, obwohl er zum einen genauso viele Punkte hat wie Spieler B und zum anderen diese Punktzahl *später* erhalten hat? Wieso werden die Regeln (3-a) und (3-d) nicht angewendet?

### Antwort:

Spieler A ist derjenige, der, bevor Spieler B die höchste Punktzahl erlangt hat, die höchste Punktzahl hatte. Für die Ermittlung des Gewinners ist es irrelevant, was zwischen diesen beiden Stadien bei den verbleibenden Spieler geschieht, solange niemand die höchste Punktzahl überschreitet. Spieler A gewinnt, weil Regel (3-c) greift.

(3-d) kommt nicht zur Anwendung, weil die Umgebung dafür (2 Spieler mit 3 Punkten) erst entsteht, als es bereits einen anderen Spieler ( C ) mit einer höheren Punktezahl gibt.

### Regelinteraktion:

## Villa Paletti (SdJ 2002): Regelinteraktion

### Frage:

Wieso gewinnt Spieler A, obwohl er zum einen genauso viele Punkte hat wie Spieler B und zum anderen diese Punktzahl *später* erhalten hat? Wieso werden die Regeln (3-a) und (3-d) nicht angewendet?

### Antwort:

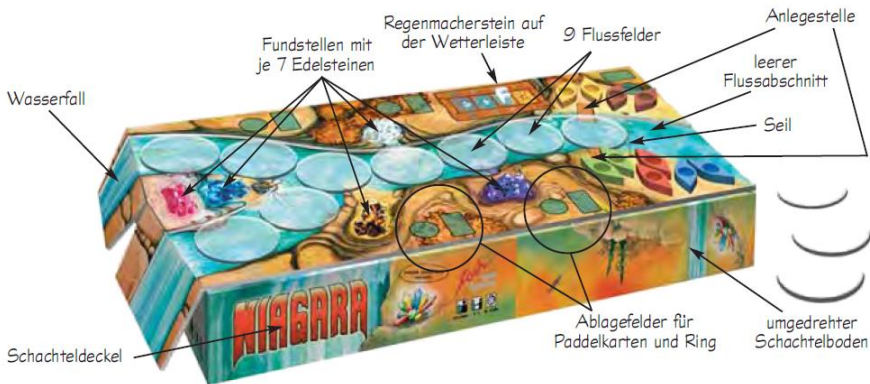
Spieler A ist derjenige, der, bevor Spieler B die höchste Punktzahl erlangt hat, die höchste Punktzahl hatte. Für die Ermittlung des Gewinners ist es irrelevant, was zwischen diesen beiden Stadien bei den verbleibenden Spieler geschieht, solange niemand die höchste Punktzahl überschreitet. Spieler A gewinnt, weil Regel (3-c) greift.

(3-d) kommt nicht zur Anwendung, weil die Umgebung dafür (2 Spieler mit 3 Punkten) erst entsteht, als es bereits einen anderen Spieler ( C ) mit einer höheren Punktezahl gibt.

### Regelinteraktion: Counterfeeding

# Niagara (Spiel des Jahres 2005)

In Niagara bewegt man Schiffe auf einem Fluss, baut am Ufer Edelsteine ab und bringt diese zurück zur eigenen Landestelle.





## Niagara (SdJ 2005): Regeln für das Einsetzen von Bewegungspunkten

Um sich auf dem Fluss fortzubewegen, benutzt man Karten, auf denen ein bestimmter Wert an Bewegungspunkten abgebildet ist. Diese Punkte werden aber nicht nur zur Fortbewegung verwendet.

- (4)
  - a. Jedes Boot, was bewegt wird, muss genau um die auf der Karte sichtbare Zahl Felder bewegt werden.
  - b. Für das Be- und Entladen der Boote mit Edelsteinen benötigt man zwei Bewegungspunkte.
  - c. Wenn man an der eigenen Landestelle anlegt, können Bewegungspunkte verfallen.

Die Regelinteraktion gestaltet sich ähnlich wie schon bei Mississippi Queen für das Abdrängen fremder Schiffe.

## Niagara (SdJ 2005): Regelinteraktion

Situation: Spieler A legt eine Karte mit 4 Bewegungspunkten, fährt 2 Felder und nimmt dann für 2 weitere Punkte einen Edelstein auf.

### **Frage:**

Wieso fährt Spieler A nur 2 statt 4 Felder (wie es von der Karte verlangt wird)? Wieso wurde Regel (4-a) nicht angewendet, obwohl doch der Kontext dafür gegeben ist?

### **Antwort:**

Der Spieler hat 2 Bewegungspunkte für das Aufladen von Edelsteinen verbraucht. Wenn zuerst Regel (4-a) angewendet worden wäre, wären keine Punkte mehr für das Beladen des Bootes übrig gewesen. Regel (4-b) appliziert vorher.

### **Regelinteraktion:**

## Niagara (SdJ 2005): Regelinteraktion

Situation: Spieler A legt eine Karte mit 4 Bewegungspunkten, fährt 2 Felder und nimmt dann für 2 weitere Punkte einen Edelstein auf.

### Frage:

Wieso fährt Spieler A nur 2 statt 4 Felder (wie es von der Karte verlangt wird)? Wieso wurde Regel (4-a) nicht angewendet, obwohl doch der Kontext dafür gegeben ist?

### Antwort:

Der Spieler hat 2 Bewegungspunkte für das Aufladen von Edelsteinen verbraucht. Wenn zuerst Regel (4-a) angewendet worden wäre, wären keine Punkte mehr für das Beladen des Bootes übrig gewesen. Regel (4-b) appliziert vorher.

Regelinteraktion: [Counterfeeding](#)

## Niagara (SdJ 2005) vs. Mississippi Queen (SdJ 1997): Opak oder transparent?

Man kann sich fragen, ob man aus dem Vergleich der Spielsituationen doch schließen kann, warum die Bewegungspunkteregel nicht korrekt applizieren konnte.

### **Mississippi Queen:**

Abgesehen von der Bewegung des Schiffes, befindet sich im Output nicht nur das eigene, sondern auch das fremde Schiff auf einer anderen Position.

### **Niagara:**

Wenn man die Outputrepräsentation betrachtet, sieht man nicht nur, dass das Boot scheinbar eine zu kurze Bewegung ausgeführt hat, sondern auch, dass es im Gegensatz zu vorher einen Edelstein transportiert. Anders ist das nur, wenn man sowohl be- als auch entlädt. In diesem Fall benötigt man noch mehr Bewegungspunkte, aber sieht dem Output u.U. tatsächlich nicht mehr an, wieso zu kurz bewegt wurde.

## Niagara (SdJ 2005): Ablauf eines Spielzugs

- 1 Karte auslegen (beeinflusst Geschwindigkeit der Boote bzw. das Wetter)
- 2 Karte aufdecken
- 3 Boot bewegen bzw. Wetter beeinflussen
- 4 Edelsteine auf- oder abladen bzw. andere Boote bestehen
- 5 Bewegung des Flusses durchführen
- 6 Wechsel des Startspielers

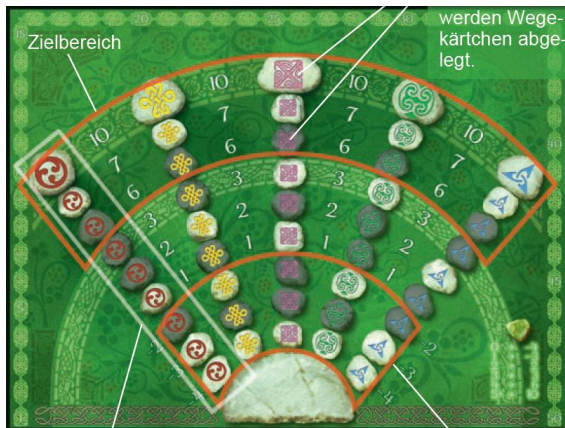
Durch die Bewegung des Flusses gelangt das eigene Boot u.U. an eine Edelsteinabbaustelle. Diese Situation kommt aber zu spät, um noch Edelsteine abzubauen.

Flussbewegung würde Edelsteinabbau füttern, appliziert aber zu spät.

→ Counterfeeding

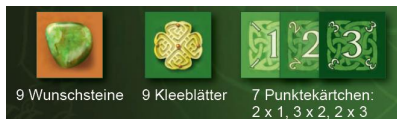
## Keltis (Spiel des Jahres 2008)

Die Spieler ziehen mit ihren Figuren auf Steinpfaden, indem sie Karten in einer bestimmten Reihenfolge ablegen. Je weiter man auf den Steinpfaden nach vorn gekommen ist, desto mehr Punkte erhält man. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



# Keltis (SdJ 2008): Wegekärtchen zum doppelten Ziehen

Einige Felder der Pfade haben aufgrund von Wegekärtchen besondere Eigenschaften.



## Regeln:

- (5)
  - a. Gezogen wird auf dem Pfad, dessen Farbe die ausgespielte Karte zeigt.
  - b. Wer auf ein Steinfeld mit einer Kleeblattwegekarte gelangt, darf sofort mit einer beliebigen Figur nochmal ziehen.

## Keltis (SdJ 2008): Spielsituation

- 1 Der Spieler legt eine Karte der Farbe G ab.
- 2 Der Spieler zieht mit seiner Spielfigur ein Feld auf dem Pfad der Farbe G.
- 3 Der Zielstein ist mit einer Kleeblattkarte gekennzeichnet.
- 4 Der Spieler zieht mit seiner Spielfigur ein Feld auf dem Pfad der Farbe H.

### Frage:

Wieso steht die Figur auf Pfad H ein Feld weiter vorn, obwohl eine Karte der Farbe G abgelegt wurde?

→ transparent, da man sieht, dass die Figur auf Pfad G auf einer Kleeblattkarte steht.

Overapplication, aber kein Counter-Bleeding



## Qwirkle (Spiel des Jahres 2011)

In Qwirkle gibt es Steine, die je ein Motiv aus der Kombination von 6 Farben und 6 Formen zeigen. Es müssen Reihen gleicher Farbe oder Form gebildet und erweitert werden, um Punkte zu erhalten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



## Qwirkle (SdJ 2011): Ablauf eines Spielzugs

Abfolge der Handlungen: stipuliert

- 1 Steine anlegen
- 2 Steinevorrat auffüllen

ODER

- 1 Tauschen von einem oder mehreren Steinen

Nach dem Ende eines Zuges könnte man sich fragen, warum eventuell vorhandene passende Steine nicht angelegt worden sind. Dies ist der Fall, weil die Regel des Ziehens neuer Steine **zu spät** appliziert; zu diesem Zeitpunkt ist die Möglichkeit des Anlegens schon vorbei.

Steine ziehen könnte Steine anlegen **feeden**, tut es aber nicht (zumindest nicht, wenn man annimmt, dass die **Spieleinheit** einem Zug entspricht – im darauffolgenden Zug können die Steine natürlich angelegt werden, falls die Möglichkeit dann noch besteht).