

Opazität in Gesellschaftsspielen Tikal, Monopoly, Zooloretto, Zug um Zug, Carcassone und Dixit

Counterbleeding – Punktwertung in Tikal:

- relevante Regeln:

- (i) In einer Wertungsrunde wendet der Spieler, der an der Reihe ist, seine 10 AP an und wertet dann für sich alleine. Anschließend tut ein Spieler nach dem anderen das selbe.
- (ii) Bei der Wertung zählt man die Punkte der Tempel, bei denen man die Mehrheit besitzt, sowie die Punkte der Tempel, die man geschützt hat mit den Punkten für die gehobenen Schätze zusammen und rückt den Wertungsstein um die entsprechende Anzahl von Punkten.

Spieler A besitzt bei seiner Wertung die Mehrheit bei Tempel X und erhält dafür Y Punkte. Anschließend ist Spieler B dran und nutzt seine 10 AP um die Mehrheit bei Tempel X zu erlangen und erhält daher ebenfalls Y Punkte. Nun ist nicht mehr transparent, warum Spieler A die Punkte für Tempel X erhalten hat. Die Aktionen von Spieler B hätten die Mehrheit von Spieler A ausbluten können, kommen aber zu spät.



Counterbleeding – Gefängniskarte in Monopoly:

- relevante Regeln:

- (i) Wenn ein Spielstein über „Los“ geht, erhält dessen Besitzer 4000,- DM.
- (ii) Aktionskarte „Gehen sie ins Gefängnis!“: Gehen sie direkt ins Gefängnis! Gehen sie nicht über „Los“ und ziehen sie keine 4000,- DM ein!

Der Spielstein des Spielers A steht kurz vor „Los“.
Spieler A würfelt, sein Spielstein zieht über „Los“ und Spieler A erhält damit 4000,-DM. Der Spielstein landet auf einem Ereignisfeld zwischen „Los“ und „Gefängnis“.
Die Gefängniskarte wird gezogen, kommt aber zu spät um den Einzug von 4000,- DM zu verhindern.

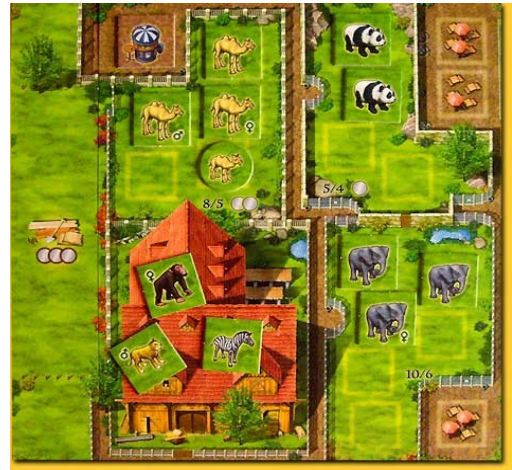


Counterfeeding – Zooausbau in Zooloretto:

- relevante Regeln:

- (i) Der Spieler, der an der Reihe ist, kann sich zwischen 3 Aktionen entscheiden: (i) „ein Plättchen auf einen Transportwagen legen“, (ii) „einen Transportwagen nehmen und aussteigen“ oder (iii) „eine Geldaktion ausführen“.
- (ii) Pro Runde darf jeder Spieler nur eine Aktion ausführen.
- (iii) Entscheidet sich ein Spieler für „Zoo ausbauen“ so zahlt er 3 Münzen an die Bank und deckt seine Ausbautafel (ein Gehege und ein Platz für einen Verkaufsstand) auf.

Angenommen ein Spieler besitzt noch seine Ausbaukarte und hat in seinem Stall ein oder mehrere Tierplättchen, die in keinem anderen Gehege Platz finden. Daher setzt er 3 Münzen für die Aktion „Zoo ausbauen“ ein und schafft damit den Kontext für das Versetzen der Tierplättchen in das neue Gehege. (ii) besagt aber, dass lediglich 1 Aktion pro Runde erlaubt ist, somit ist das Versetzen der Tiere nach dem Zooausbau nicht mehr möglich.



Counterfeeding – Wagenkartenstapel in Zug um Zug:

- relevante Regeln:

- (i) Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat 3 Optionen: Wagenkarten nehmen, eine Strecke nutzen oder Zielkarten ziehen.
- (ii) Wenn der Wagenkartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel um das Ziehen von Wagenkarten weiterhin zu ermöglichen.

Ablagestapel und Wagenkartenstapel sind leer sind, als Spieler A an der Reihe ist. Dieser braucht bspw. noch eine blaue Wagenkarte für eine 4-gliedrige Strecke, kann aber keine Karten ziehen, da beide Stapel leer sind. Spieler A spielt daher eine kleinere blaue Strecke aus und somit landen Wagenkarten auf dem Ablagestapel, der sofort zum neuen Nachziehstapel wird. Diese Aktion hätte das Wagenkartenziehen des Spielers A füttern können, kommt aber zu spät.



Counterbleeding – Gefolgsmannplatzierung in Carcassonne:

- relevante Regeln:

- (i) Alle Straßenabschnitte, Wiesenstücke und Stadtteile müssen fortgesetzt werden.
- (ii) Auf jedes Wiesenstück, in jede Stadt, jedes Kloster und auf jede Straße einer Landschaftskarte darf dann ein Gefolgsmann positioniert werden, wenn kein weiterer Gefolgsmann die entsprechende Landschaft auf dieser Karte oder einem Verbindungsstück bereits besetzt.

Wenn eine besetzte Landschaft durch eine Karte erweitert wird, so darf kein weiterer Gefolgsmann auf dem bereits besetzten Gebiet positioniert werden. Wenn allerdings beispielsweise 2 voneinander getrennte Stadtteile besetzt werden und dann durch eine weitere Karte miteinander verbunden werden, greift die Landschaftserweiterung zu spät um Gefolgsmannpositionierung zu unterbinden.

