

Gesellschaftsspiele

Beitrag von „Seph“ vom 26. November 2023 13:28

Den Mechanismus von 7 Wonders würde ich als eine Art "Engine Builder mit Draft System" bezeichnen, letztlich baut man über 3 Zeitalter hinweg jeweils 6 Gebäude pro Zeitalter, die teils aufeinander aufbauen und damit teils kostenlos errichtet werden können. Der Clou liegt u.a. darin, dass die jeweiligen Kartendecks nach jedem Bau von Spieler zu Spieler weitergegeben werden und dadurch eine recht hohe Interaktivität gegeben ist. Gleichzeitig skaliert die Spieldauer hier mal nicht mit der Spieleranzahl, eine Runde mit bis zu 7 Spielern ist genauso schnell wie mit nur 3 Spielern, da alle gleichzeitig agieren. Es gibt also keine Downtime.

Everdell ist eins von sehr vielen Beispielen für komplexe Aufbauspiele mit Workerplacement-Mechanismus. Man hat also (anfangs wenige) Arbeiter, mit denen man Ressourcen besorgt, mit denen man wiederum Gebäude u.ä. bauen kann und damit eine immer bessere Siedlung zusammenstellt. Bei dem Spiel ist das Setting halt sehr schön, man baut als Tiervölker in einem verträumten Wald und die Ressourcen sind mal nicht mit Pappblättchen, sondern schön haptisch umgesetzt. Hier muss man aber mit etwas Einarbeitungszeit und v.a. mit Spieldauern von mind. 30-45min pro Mitspieler rechnen, das ist also nichts für mal schnell zwischendurch und fällt hier vermutlich aus dem Raster. Ich wollte nur mal aufzeigen, in welche Richtung jenseits von Begriffen raten u.ä. es so gehen kann.