



Brettspiel

| | |
|----------------------|---|
| ↗ Kurs |  Software Engineering & Gamedesign |
| ▣ Semester | WS24 |
| 👉 Dozenten | Prof. Dr. Andrej Bachmann, Prof. Friedrich Buhl |
| 🕒 Letzte Änderung um | @17. Oktober 2024 13:42 |
| 🕒 Erstellt am | @10. Oktober 2024 09:14 |

▼ Ursprüngliche Spielanleitung

Spielanleitung (2-4 Spieler)

Spielanfang:

Am Anfang des Spiels wird der Wortstapel und die Buchstaben gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Anschließend werden 5 Buchstabenkärtchen gezogen und deren Position mit dem 30-seitigen Würfel festgelegt. Falls eine 30 gewürfelt wird oder das Feld bereits belegt ist, wird die Position dieses Kärtchens erneut gewürfelt.

Jeder Spieler zieht ein Wort aus dem Wortstapel. Die Startpositionen der Spieler werden gewürfelt.

Spielziel:

Ziel ist es, alle Buchstaben seines Wortes zu sammeln. Der schnellste Spieler gewinnt.

Spielablauf:

Am Anfang jedes Zuges wird ein Buchstabenplättchen vom Stapel gezogen. Es wird der 30-seitige Würfel geworfen, um zu bestimmen, auf welchem Feld das Plättchen platziert werden soll. Falls auf dem Feld bereits ein Plättchen liegt, wird erneut gewürfelt.

Ausnahme: Wenn eine 30 gewürfelt wird, kann der Spieler das Feld des Plättchens frei wählen.

Anschließend wird der sechsseitige Würfel gewürfelt. Der Spieler darf sich entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorwärtsbewegen. Innerhalb

eines Spielzuges darf er sich jedoch immer nur in eine Richtung bewegen.

Wenn ein Spieler über ein Buchstabenplättchen läuft, hat er 2 Optionen:

- Er kann das Plättchen einsammeln und seinen Zug beenden
- Er kann weiter gehen, ohne das Plättchen einzusammeln

Spielregeln:

- Spieler können auch Buchstaben, die sie nicht für ihr Wort benötigen, einsammeln. Diese werden zurück auf den Stapel gelegt.
- Wege, die durch blaue Pfeile gekennzeichnet werden, können nur in eine Richtung begangen werden.
- Richtungswechsel während eines Spielzuges sind nicht erlaubt

▼ Testfragen

Warm-up

- Welche würfel-basierte Brettspiele haben Sie in letzter Zeit gespielt?
- Altersgruppe auswählen

Play Session

Wrap-up

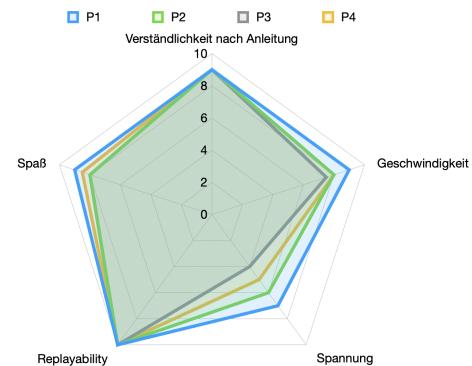
- Wie verständlich war die Anleitung? (1-10)
- Wie empfanden sie die Spielgeschwindigkeit? (1-10)
- Wie spannend empfanden Sie das Spiel? (1-10)
- Wie empfanden Sie die Länge der Wörter?
- Würden Sie dieses Spiel erneut spielen? (1-10)
- ~~Würden Sie dieses Spiel auch am Computer Spielen?~~
- Wie viel Spaß haben sie empfunden? (1-10)
- Welche Verbesserungsvorschläge haben Sie?

▼ Auswertung

- Viele Teile der Spielanleitung mussten verdeutlicht werden
- Generell waren sowohl Testspieler als auch die Entwickler sehr zufrieden

- Spieler waren auch mit der Dauer des Spieles zufrieden, würden diese aber eher erhöhen

| Spieler | Gruppe 1 | | | | Durchschnitt |
|---------------------------------|----------|----|-----|-----|--------------|
| | P1 | P2 | P3 | P4 | |
| Verständlichkeit nach Anleitung | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| Geschwindigkeit | 9 | 8 | 7,5 | 8 | 8 |
| Spannung | 7 | 6 | 4 | 5 | 5,5 |
| Replayability | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Spaß | 9 | 8 | 8 | 8,5 | 8,25 |



▼ Verbesserte Spielanleitung

Spielanleitung (2-4 Spieler)

Spielvorbereitung:

Am Anfang des Spiels wird der Wortstapel (rechteckig) und die Buchstaben (rund) gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Anschließend werden 5 Buchstabenkärtchen gezogen und deren Position mit dem 30-seitigen Würfel festgelegt. Falls eine 30 gewürfelt wird oder das Feld bereits belegt ist, wird die Position dieses Kärtchens erneut gewürfelt.

Jeder Spieler zieht ein Wort aus dem Wortstapel und legt dieses offen vor sich hin. Die Startpositionen der Spieler werden mit dem 30-seitigen Würfel gewürfelt.

Der jüngste Spieler fängt an.

Spielziel:

Ziel ist es, alle Buchstaben seines Wortes zu sammeln. Der schnellste Spieler gewinnt.

Spielablauf:

Am Anfang jedes Zuges wird ein Buchstabenplättchen vom Stapel gezogen. Es wird der 30-seitige Würfel geworfen, um zu bestimmen, auf welchem Feld das Plättchen platziert werden soll. Falls auf dem Feld bereits ein Plättchen liegt, wird erneut gewürfelt.

Ausnahme: Wenn eine 30 gewürfelt wird, kann der Spieler das Feld des Plättchens frei wählen.

Anschließend wird der sechsseitige Würfel gewürfelt. Der Spieler darf sich entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorwärts bewegen. Ist auf einem Feld ein anderer Spieler, darf man dieses nicht überqueren.

Wenn ein Spieler über ein Buchstabenplättchen läuft, hat er 2 Optionen:

- Er kann das Plättchen einsammeln und seinen Zug beenden
- Er kann weiter gehen, ohne das Plättchen einzusammeln

Wenn ein Spieler seinen Zug auf einem Buchstabenplättchen beendet, muss dieses eingesammelt werden

Spielregeln:

- Spieler können auch Buchstaben, die sie nicht für ihr Wort benötigen, einsammeln. Diese werden zurück auf den Stapel gelegt.
- Wege, die durch blaue Pfeile gekennzeichnet werden, können nur in eine Richtung begangen werden. Diese Wege sind jedoch nur optional.
- Spieler dürfen nicht innerhalb eines Zuges Vor- und zurückgehen.