

Wolfram Troeder
ARAKANGA GmbH



Anleitungen, die gelesen werden - die Spielregel

13.11.2019, tekcom Jahrestagung 2019

ARAKANGA

Gegründet: 1999 in Hanau

Kernkompetenzen:

- Full-Service-Dienstleister für Technische Dokumentation: Redaktion, Illustration, Übersetzung, Terminologie, Beratung
- Inhaltliche und strukturelle Optimierung von Dokumenten mit ARAKonzept
- Herstellerneutrale Beratung bei der Auswahl und Einführung eines Redaktionssystems



DIPL.-ING. WOLFRAM TROEDER

Technischer Redakteur seit 1997

- Im Wechsel bei Dienstleistern/Industrie
- Bereiche: Software, Maschinenbau, Fahrzeugbau, Konsumgüter, ...

Gesellschaftsspieler seit 1988

- Im Wechsel privat/öffentlich (Spieleerklärer/Turnierspieler)
- Bereiche: Strategiespiele, kooperative Spiele, Konfliktsimulationen, abstrakte Spiele, ...



ÜBERSICHT

- Anleitungen, die freiwillig gelesen werden
- Entwicklung der Spiele und deren Anleitungen
- Moderne Anleitungen
- Ausgezeichnete Anleitungen
- Wer schreibt diese Anleitungen?
- Was kann man für die TD von Spielanleitung lernen?



ANLEITUNGEN, DIE GELESEN WERDEN

Gesellschaftsspiele:

- Spielanleitungen
- Regelhefte
- Spielregeln
- ...

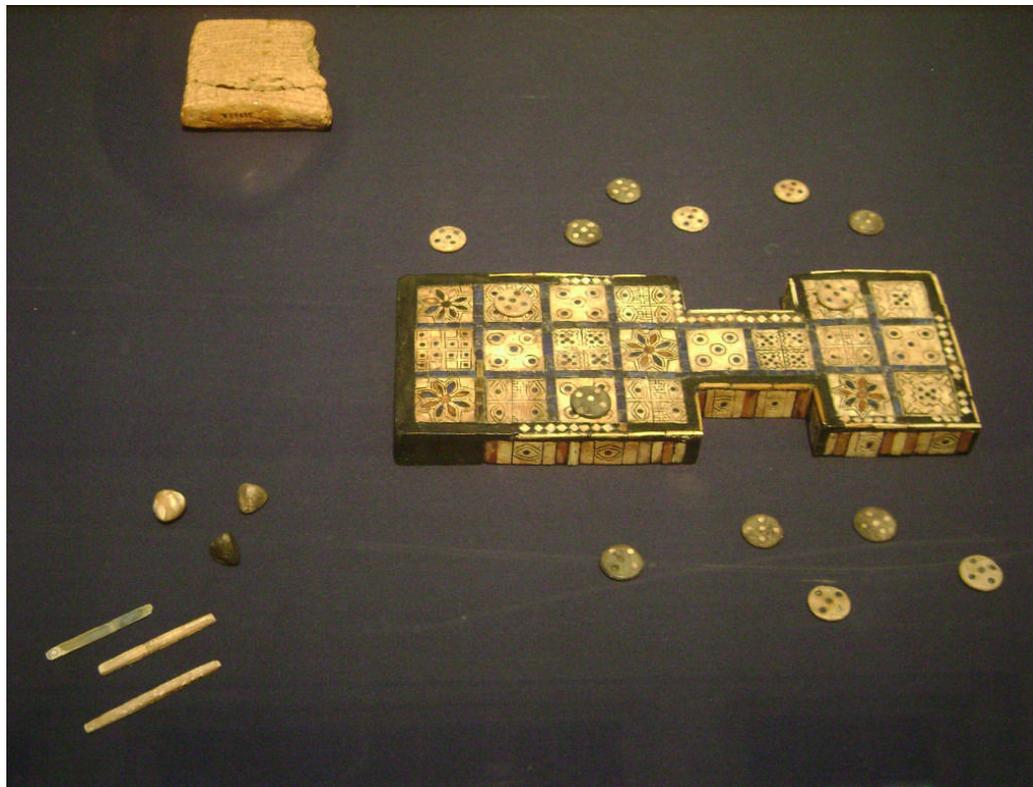


ZIEL:

1. Erste Partie ermöglichen (Zugang)
2. Probleme, Regelfragen während des Spiels lösen



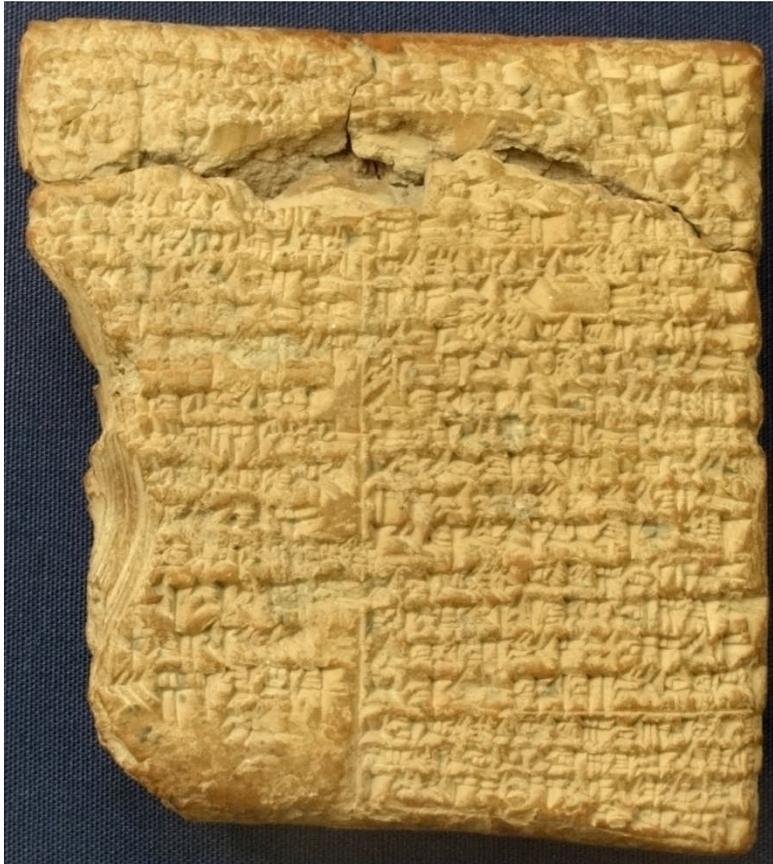
WIE ALT SIND GESELLSCHAFTSSPIELE?



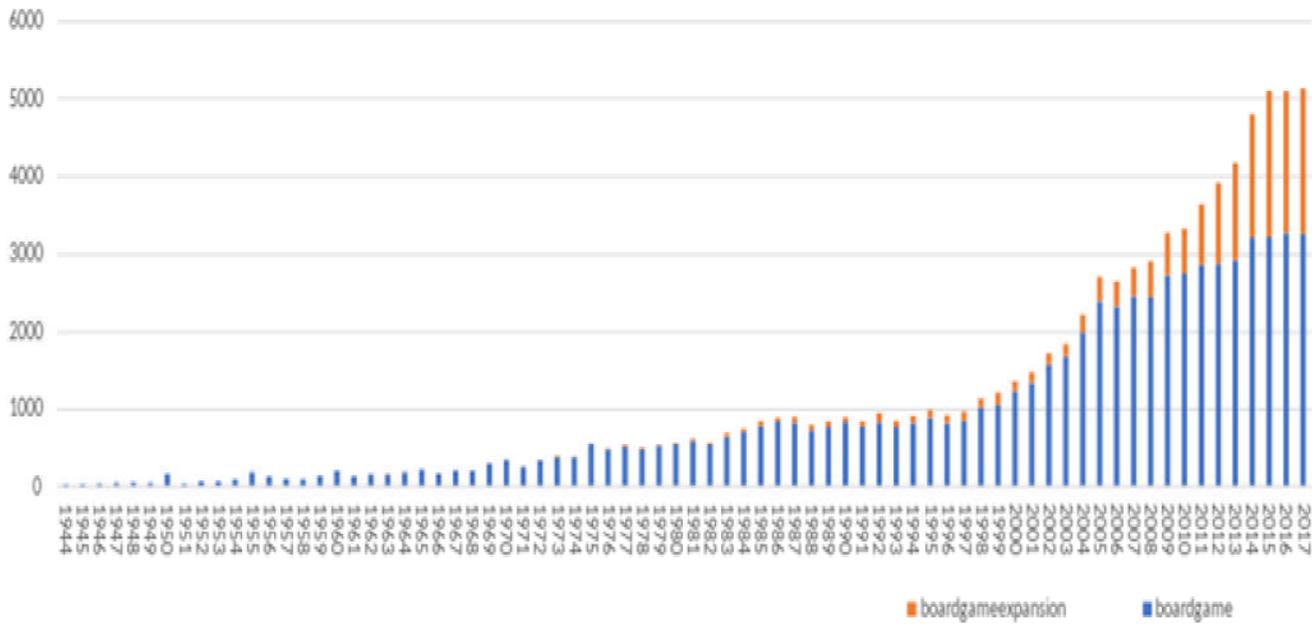
© ARAKANGA



~2000 JAHRE



SCHNELLDURCHLAUF

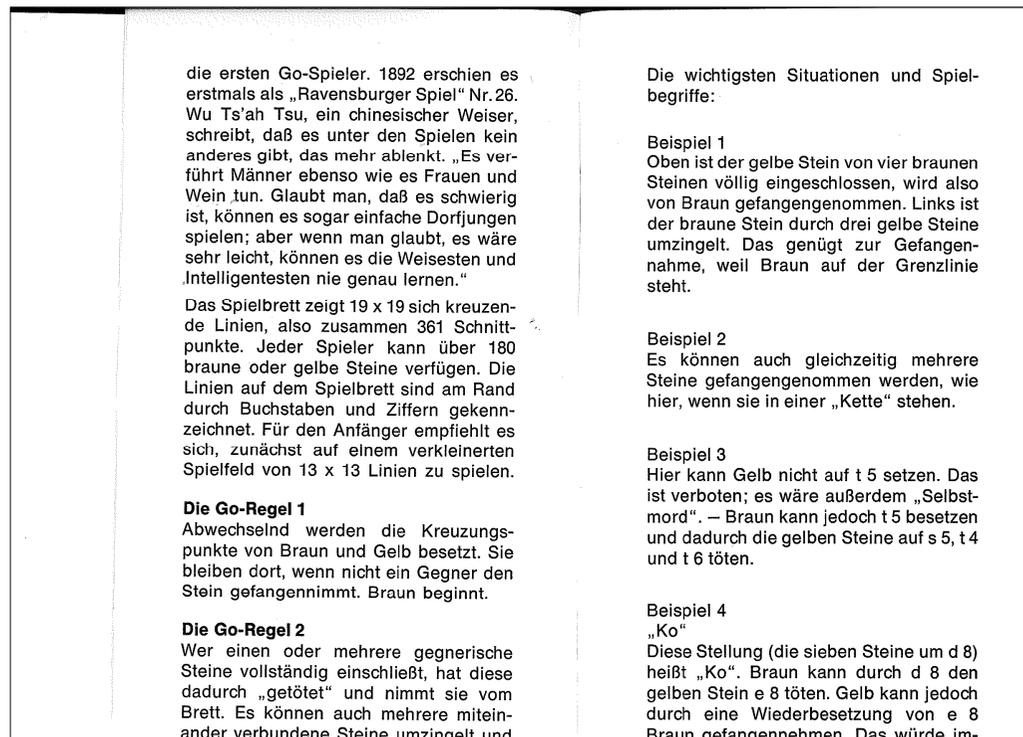


SPIEL DES JAHRES



SPIELANLEITUNG

MITTE 20.JHD.



SPIELEANLEITUNG

ENDE 20.JHD.

Spielhilfe „Krieg und Frieden“

Aufbau
Bei 4 Spielern: Jeder Spieler erhält 4 Schicksalskarten. Der Spieler mit der Schicksalskarte mit dem Kreuz ist Startspieler.
Bei 3 Spielern: Die Schicksalskarte mit dem Kreuz wird offen ausgelegt. Jeder Spieler erhält 5 Schicksalskarten.
Hat ein Spieler in seiner Starthand (8 Karten) weniger als 16 Punkte (entsprechend der ersten Schicksalskarte), kann er seine Hand abwerfen und 8 neue Karten ziehen.

Winter
Der Kanzler spielt eine Schicksalskarte. Jeder kann durch Abgeben eines Privilegs die Karte durch eine eigene Schicksalskarte ersetzen.

Frühling
Versteigerung der Rolle „Kanzler“ mit den Machtkarten. Die Machtpunkte werden entsprechend der Übersicht und der Schicksalskarte berechnet. Der bisherige Kanzler beginnt und die anderen Spieler können überbieten oder passen. Wer passt erhält sein letztes Gebot zurück. Der Gewinner wird neuer Berater.
Zeigt die Schicksalskarte ein Privileg, erhält er ein Privileg seiner Wahl. Ist das Privileg noch verfügbar, erhält er 2 Siegel. Erwirbt er das Privileg von einem anderen Spieler erhalten er und der abgebende Spieler jeweils 1 Siegel.
Zeigt die Schicksalskarte die Kathedrale, holt der Gewinner das nächste Teil der Kathedrale. Er erhält die entsprechenden Siegel (2-2-3-3-4) plus 1 Siegel für jede Bauhütte. Danach werden die Bauhütten abgerissen.

Sommer
Der Kanzler führt seinen Aktionen durch, danach die anderen Spieler.
Machtkarte „Korn“: Einen Bauernhof bauen.
Machtkarte „Hammer“: Aus einem Bauernhof eine Bauhütte machen. Nie mehr Bauhütten als Bauernhöfe.
Machtkarte „Käse“: Bestrafung eines Bitters. Der angegriffene Spieler muss eine Machtkarte „Schild“ ablegen, wenn möglich.
Machtkarte „Schild“: Angriff auf einen anderen Spieler. Verteidigung nur durch eigene Machtkarte „Schild“. Bei Erfolg kann ein gegnerisches Gebäude pro Machtkarte „Schild“ zerstört werden. Für jeden besiegten Gegner erhält der Angreifer am Ende des Sommers 2 Machtkarten.
Am Ende des Sommers wird das Verhältnis Bauernhöfe/Bauhütten überprüft und die zusätzlichen Machtkarten gezogen.

Herbst
1. Ernte: Jeder Spieler zieht 1 Machtkarte, zusätzlich zieht er für je 2 Bauernhöfe eine weitere Karte. Für jedes Privileg erhält man eine entsprechende Machtkarte.
2. Gnade des Königs: Jeder Spieler, der weniger als 5 Machtkarten auf der Hand und weniger als 3 Karten erhalten hat, kann die Gnade des Königs in Anspruch nehmen. Er wählt einen Spieler mit mehr Siegeln und zieht Hand bis zu Hälfte der Handkarten (abgerundet). Der abgebende Spieler erhält dafür ein Privileg (vgl. Frühling).
3. Zehnt: Jeder Spieler muss sein Handkarten auf 10 reduzieren.

Spielende
Am Ende des Jahres, in dem die Kathedrale fertiggestellt wurde, legt der König ein Reichsurbar an. Die verbleibenden Machtkarten werden der letzten Schicksalskarte entsprechend gewertet. Für je 5 Machtpunkte erhält der Spieler ein weiteres Siegel.



SPIELANLEITUNG

ANFANG 21.JHD.



Moderne Spieleanleitungen

DAS SCHAU'N WIR UNS MAL NÄHER AN...

‡ Spielablauf ‡

Das Spiel läuft über mehrere Runden, in denen ihr die Geschichte einer Familienlekt. Dazu misst ihr eure Familienmitglieder im Dorf sinnvoll einsetzen. Auf dem Hof sorgen sie für eine gute Ernte, in der Kirche bringen sie Ruhmespunkte, in der Ratsstube bringen sie Ruhmespunkte und Privilegien. Wer sich für eine Reise entscheidet, erwirbt neben Ruhmespunkten auch Einfluss oder Geld, je nachdem, wohin es ihn treibt. Familienmitglieder in den Handwerksbetrieben ermöglichen die Produktion von Gütern. Die produzierten Güter und das Getreide können am Markt gegen Ruhmespunkte getauscht werden.

Die vielfältigen Möglichkeiten werden über die verschiedenen Bereiche des Dorfes gesteuert. Zu jedem Bereich gehört ein Aktionsfeld, auf dem ihr verschiedene Arten von Einflusssteinen erwerben und damit bestimmte Aktionen auslösen könnt. Du heißt es, sich zu entscheiden, denn selten passen die Art des Einflusses und die jeweilige Aktion zusammen ...

Zudem kosten viele dieser Aktionen Zeit. Und wie im wirklichen Leben sterben die ältesten Familienmitglieder nach und nach. Wenn ein Familienmitglied das Zeitliche segnet, entscheidet sein Beruf darüber, ob es in der Dorfchronik verewigt wird oder nicht.

Sobald entweder die Dorfchronik oder die anonymen Gräber vollständig belegt sind, endet das Spiel, und ihr erhaltet noch einmal Punkte für die verschiedenen Bereiche im Dorf. Wer danach die meisten Ruhmespunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

‡ Rundenablauf ‡

‡ Generell ‡

Zu Beginn jeder Runde werden die Aktionsfelder mit Einfluss- und Peststeinen bestückt.

Danach führt ihr - beginnend mit dem Startspieler und dann immer im Uhrzeigersinn - je eine Aktion aus.

Wer dran ist, nimmt sich jeweils einen Stein von einem Aktionsfeld und führt die Aktion dieses Feldes aus.

Wenn der insgesamt letzte Stein genommen wird, ist die laufende Runde beendet.

Die neue Runde beginnt wieder mit dem Auffüllen des grünen Beutels und dem anschließenden Bestücken der Aktionsfelder.

‡ Einfluss- und Peststeine ‡

Einflusssteine werden benötigt, um bestimmte Aktionen im Dorf auszuführen. Es gibt folgende Arten von Einfluss:

Farbe:	steht für:	wird benötigt für:
 orange	Können	Handwerk, Reise
 grün	Überzeugungskraft	Markt, Ratsstube
 braun	Glaube	Kirche, Reise
 rosa	Wissen	Handwerk, Reise
 schwarz	Die schwarzen Steine stellen keinen Einfluss dar, sondern sind Peststeine, die die Lebenserwartung der Spielfiguren reduzieren.	

‡ Aktionsfelder bestücken ‡

Das **Aufbaukärtchen** zeigt euch, wie viele verschiedene Einflusssteine aus dem Vorrat ihr zu Rundenbeginn in den **grünen Beutel** werfen misst. Außerdem werden immer **alle** verfügbaren **Peststeine** mit in den Beutel geworfen.

Sobald alle Steine im Beutel sind, mischt sie gut durch. Verteilt dann auf jedes Aktionsfeld des Spielplans eine bestimmte Anzahl **zufällig** gezogener Steine. Die Anzahl der Steine pro Aktionsfeld entnimmt ihr ebenfalls dem Aufbaukärtchen.



Beispiel für das Spiel zu drei

Übrigens: Es werden normalerweise weniger Steine aus dem Beutel gezogen als hinausgeworfen werden. Dadurch verbleiben jede Runde zusätzliche Steine im Beutel, die zu Rundenbeginn wieder mitgemischt werden.

Hinweis: Sollten einmal weniger Einflusssteine einer Farbe im Vorrat vorhanden sein, als in den Beutel geworfen werden müssten, werft ihr nur die verfügbare Anzahl hinein. (Da jede Runde ohnehin Steine im Beutel verbleiben, können die Aktionsfelder dennoch voll bestückt werden.)

Dann beginnt der Startspieler mit seinem Spielzug.



UND NOCH EINE LÖSUNG...

DIE LEGENDEN VON ANDOR **Losspiel-Anleitung**
Für 2–4 mutige Abenteurer ab 10 Jahren

Willkommen in Andor!
Mit dieser „Losspiel-Anleitung“ könnt ihr ganz leicht in die erste Legende, das Einführungsspiel „Die Ankunft der Helden“, eintauchen. Schon ab der nächsten Seite macht ihr eure ersten Spielzüge.

Wichtig: Am besten liest der erfahrene Spieler von euch die Anleitung laut vor. Achtet darauf, dass ihr keine Textstellen überspringt, da ihr sonst wichtige Details verpassen könnt. Viel Vergnügen!

Vor dem ersten Spiel

- Löst vorsichtig alle Teile aus den vier Stanztafeln mit blauem Rahmen. Hinweis: Die beiden Stanztafeln mit rotem Rahmen werden im Einführungsspiel nicht benötigt und bleiben zunächst in der Schachtel.

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Helden von Andor und erlebt fantastische Abenteuer. Dazu wählt jeder von euch eine Heldentafel und legt sie mit der Seite vor sich aus, die den Helden oder die Heldin seiner Wahl zeigt. Außerdem erhält er die zugehörige Spielfigur, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und in der gleichen Farbe alle Würfel. Hinweis: Die Würfelanzahl ist bei den Helden unterschiedlich, der Zauberer z. B. hat nur einen Würfel. Legt die nicht gewählten Helden, Heldentafeln, Würfel, Holzscheiben und Holzsteine in die Schachtel zurück.
Hinweis: Wenn im Text von „Held“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für die „Heldin“.

Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan in die Tischmitte, mit der Seite nach oben, die das Land Andor zeigt.
- Legt die 7 großen Plättchen mit der blauen Seite nach oben auf den Spielplan: Brunnen auf Feld 5, Nebel auf die Felder 11, 12 und 13 und Händler auf Feld 18. Der Goldfund mit 1 Gold auf Feld 20 und der Goldfund mit 2 Gold auf Feld 17.
- Jeder Spieler legt eine seiner beiden Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld des Spielplans. Das sind die Zeitsteine der Spieler.
- Jeder Spieler stellt seinen Helden auf die folgenden Felder: Zwerg auf 43, Krieger auf 25, Bogenschütze auf 53 und Zauberer auf 9.
- Legt das Gold neben dem Spielplan bereit.
- Stellt den Erzähler auf das Feld „A“ der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten von Legende 1 „Die Ankunft der Helden“ nach Alphabet, so dass die Karten A1, A2, B1 usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte N. Legt diesen Stapel anschließend neben die Legendenleiste. Die beiden Legendenkarten „Ende des Kampfes“ und „Gemeinsam kämpfen“ werden erst später benötigt und vorerst zu den anderen noch nicht verteilten Materialien gelegt.

Legendenleiste
G
F
E
D
C
B
A
Erzähler

Gold
5
4
3
2
1

Legendenkarten:
A1
A2
B1
B2
C1
C2
D1
D2
E1
E2
F1
F2
G1
G2
H1
H2
I1
I2
J1
J2
K1
K2
L1
L2
M1
M2
N

KOSMOS



The background of the slide is a solid orange color. Overlaid on this is a faint, semi-transparent image of a hand holding a pen, with a keyboard layout visible in the background. The letters 'K', 'M', 'O', 'Q', and 'S' are clearly visible on the keyboard keys.

Die Essener Feder

ALTERNATIVER „DOKU“-PREIS



A hand is shown holding a fan of playing cards. The cards are arranged in a row, and each card has a single letter printed on it. The letters visible from left to right are H, U, F, K, M, O, Q, and S. The background is a solid orange color.

Der Spieleredakteur

ANFORDERUNGEN

Aufgaben:

- Entwicklung innovativer und marktgerechter Spiele
- Durchführung von Spieletests, Erfinden von Themenwelten, Tüfteln mit Spielmaterialien, **Ausarbeitung von Spielregeln**
- Begleitung und eigenständige Bearbeitung von Projekten
- Enge Zusammenarbeit mit dem Team sowie Spieleautoren, Illustratoren, der Fertigung und dem Vertrieb



ANFORDERUNGEN

Fertigkeiten:

- Starke Affinität zum Thema Spiel und Spieleentwicklung (gerne auch als Quereinsteiger)
- Ausgeprägtes Gespür für Themenwelten, unterschiedliche Zielgruppen und neue Erlebnisse
- Gute Kenntnisse über den aktuellen Spielmarkt



ANFORDERUNGEN

Kenntnisse:

- Idealerweise gute Kenntnisse in der Anwendung von Adobe Photoshop, InDesign und Illustrator oder ähnlichen Produkten
- Erfahrungen in der eigenständigen Entwicklung und Bearbeitung von Ideen



Was können wir adaptieren?

ÜBERSICHT

- Anleitungen, die freiwillig gelesen werden
- Entwicklung der Spiele und deren Anleitungen
- Moderne Anleitungen
- Ausgezeichnete Anleitungen
- Wer schreibt diese Anleitungen?
- **Was kann man für die TD von Spieleanleitungen lernen?**



WAS KÖNNEN WIR VON SPIELANLEITUNGEN LERNEN?

- Massentauglichkeit
- Referenzfunktion
- Innovative Ideen
- ...



WAS KÖNNEN SPIELEREDAKTEURE VON UNS LERNEN?

- Systematisierung
- Nutzen erprobter Techniken, Redaktionssystem, etc.
- Minimalism
- ???



Fragen?



ARAKANGA

Professionelle Technische Dokumentation

ARAKANGA GmbH
Eugen-Kaiser-Straße 33
63450 Hanau

Wolfram.troeder@arakanga.de
+49 6181 9328 0

www.arakanga.de
blog.arakanga.de

Ihre Meinung ist uns wichtig! Sagen Sie uns bitte, wie Ihnen der Vortrag gefallen hat. Wir freuen uns auf Ihr Feedback unter

<http://ta15.honestly.de>

oder scannen Sie den QR-Code



Das Bewertungstool steht Ihnen auch noch nach der Tagung zur Verfügung!

