

# Brettspiel-Genres

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Vorbemerkung zur Typologie](#)
- [2 Weiterführende Informationen](#)

Analog zu anderen kreativen Bereichen (Musik, Film, bildenden Kunst usw.) kann man Brettspiele anhand typischer Merkmale in [Genres](#) einordnen. Dies erleichtert die Diskussion abstrakter Konzepte, die einer Spielidee zugrunde liegen.

## 1 Vorbemerkung zur Typologie

Es gab in der Vergangenheit bereits einige Versuche, Spiele im Allgemeinen zu klassifizieren. Im Unterschied beispielsweise zur Taxonomie in der Zoologie, in der Begrifflichkeiten wie "Art" oder "Gattung" eindeutig definiert sind, werden im Bereich der Gesellschaftsspiele solche Fachausdrücke wie "Typ", "[Genre](#)" usw. nicht einheitlich gebraucht. So kann man Brettspiele unter Berücksichtigung eines einzelnen Merkmals voneinander unterscheiden, beispielsweise dem Mechanismus. Es gibt Würfelspiele, Legespiele, Deckbauspiele usw.

Ein anderer Ansatz besteht hingegen darin, mehrere Merkmale zu kombinieren und so übergeordnete, vom Mechanismus (mehr oder weniger) unabhängige [Genres](#) zu definieren. Eine solche Kategorisierung orientiert sich in erster Linie an der übergeordneten Idee, die einem Spiel zugrunde liegt. Problemlösung bzw. Denksport, Geschicklichkeit, Spannung bzw. Drama, Storytelling, Integration unterschiedlicher Altersgruppen, erzieherische Effekte...

Die Zuordnung eines Spiels zu einer oder mehreren bestimmten Kategorien wird naturgemäß in vielen Fällen nicht eindeutig sein. Es ist aber unabhängig von normativen, semantischen, systematischen oder sonstigen Vorbehalten wichtig, die gebräuchlichen [Genre](#)-Bezeichnungen zumindest darzustellen, weil sie eben unter sogenannten "Vielspielern" im täglichen Gebrauch und nicht selbsterklärend sind.

== Gebräuchliche [Genres](#) ==

Die folgende Klassifikation orientiert sich an der Einteilung auf [Boardgamegeek](#), da diese Datenbank und ihre Community eine herausragende Bedeutung für die Bildung und Etablierung solcher [Genre](#)-Bezeichnungen im international gültigen [Fachjargon](#) einnehmen. Das bedeutet jedoch nicht, dass die dort benutzte Terminologie und Systematik zwangsläufig immer zweifelsfrei und schlüssig ist!

Die Datenbank von [Boardgamegeek](#) unterscheidet als sog. "Subdomains":

- **Abstrakte Spiele** (verkürzt oft nur "Abstrakte" genannt). Durch Minimalismus wird der Fokus auf einen einzelnen Mechanismus gerichtet. In der Regel keine oder nur vernachlässigbare Glückselemente. Beispiele: Dame, Schach, DVONN, Halma
- **Familienspiele**. Einfache Regeln, begrenzte Spielzeit und Glücksfaktoren sollen gewährleisten, dass Kinder und Erwachsene chancengleich und gleichsam unterhalten am Spiel beteiligt sind. Siedler von Catan, Carcassonne.
- **Thematische Spiele** (inoffiziell "Ameritrash"). Storytelling und Drama stehen im Fokus, mäßiger bis hoher Glücksanteil, oft mit gewalttätiger Thematik und deutlicher Akzentuierung der grafischen Gestaltung, der Optik und der Haptik. Arkham Horror, Fortress: America, Betrayal [at](#) House on the Hill
- **Kinderspiele**. Selbsterklärende Kategorie.
- **Partyspiele**. Kurze Spiele für sehr große Spielergruppen mit einfachen Regeln. Cash and Guns, Werwolf
- **Strategiespiele** (inoffiziell "Eurogames"). Denksport. Komplexes Regelwerk, verhältnismäßig hoher Abstraktionsgrad, geringer Glücksfaktor. Agricola, [Terraforming Mars](#)
- **Kriegsspiele**. Darstellung in der Regel historischer, aber auch rein fiktiver bewaffneter Auseinandersetzungen. Eine Teilmenge der [Kriegsspiele](#) sind [Konfliktsimulationen](#). Das gemeinsame Merkmal aller [Kriegsspiele](#) ist die Darstellung militärischer Einheiten auf einem Spielbrett. Axis&Allies, [ASL](#), Combat Commander
- **Customizable Games**. Dies bezeichnet durch eine enorme Anzahl von Erweiterungen stark individualisierbare Spiele, vor allem [Sammelkartenspiele](#) wie Magic the Gathering.

**Einteilung nach Mechanismen:** [Boardgamegeek](#) weist derzeit 51 Mechanismen aus (Februar 2018), anhand derer man Spiele unterscheiden kann. Unter anderem sind dies beispielsweise [Arbeitereinsatz](#) (Aktions-[Draften](#)), Area Control, Würfeln-und-Bewegen... Viele dieser Mechanismen werden aus Pragmatismus direkt oder kaum verändert aus dem Englischen ins Deutsche übernommen, z.B. "[Draften](#)". [Boardgamegeek](#) weist auch semi-und vollkooperatives Spielen als Mechanismus aus.

**Unabhängig** von der Einteilung oben (ad-hoc-Aufzählung ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

- **Wirtschaftsspiele**. Teilmenge der Strategiespiele(?). Profitmaximierung durch Simulation der Wirtschaftswelt. Vernachlässigbarer Glücksfaktor. [18XX](#), Container, Planet Steam
- **4X**. Explore, Exploit, Expand, Exterminate. Spieler erkunden eine Karte, entdecken und nutzen Ressourcen, bauen eine Kriegsmaschinerie und kämpfen damit gegeneinander. Twilight Imperium, Exodus: Proxima Centauri.
- **Traditionelle Kartenspiele**. Canasta, Skat, Bridge...
- **Deduktionsspiele**. Cluedo, Fury of Dracula
- **Storytelling-Spiele**, oft sog. "Paragraph-System-Spiele". Spieler treffen Entscheidungen und handeln sich so kreuz und quer durch ein sehr umfangreiches [Abenteuer-Buch](#). Tales of the Arabian Nights, Agents of SMERSH

## 2 Weiterführende Informationen

- [Schools of Design and their Core Priorities. Blogpost von Oliver Kiley auf BGG, 2014](#)