

Worker Placement

Inhaltsverzeichnis

- [1 Definition und Eigenarten](#)
- [2 Beispiele](#)
- [3 Weiterführende Informationen](#)

Besonders in Eurogames weit verbreiteter Mechanismus, bei dem Spieler Aktionen durch Einsetzen von Spielsteinen auswählen (und oft für andere Spieler blockieren)

1 Definition und Eigenarten

Workerplacement ([Arbeitereinsatz](#)) ist ein besonders in Eurogames weit verbreiteter Mechanismus, bei dem Spieler Aktionen durch Einsetzen von Spielsteinen auswählen (und oft für andere Spieler blockieren).

Aktionen werden normalerweise durch die Platzierung von Spielfiguren oder [Token](#) auf den jeweiligen Aktionen ausgewählt. Die Spieler wählen die Aktionen in der Regel nacheinander aus. Meist gibt es ein Limit für die Häufigkeit, mit der eine einzelne Aktion ausgeführt werden kann. Sobald dieses Limit für eine Aktion erreicht ist, wird es entweder teurer, die Aktion erneut zu nehmen, oder sie kann für den Rest der Runde nicht mehr verwendet werden. Als solche können nicht alle Aktionen in einer bestimmten Runde von allen Spielern ausgeführt werden. Wenn das Spiel in Runden aufgebaut ist, werden normalerweise alle Aktionen am Anfang oder am Ende jeder Runde aktualisiert, so dass sie wieder verfügbar sind.

Aus thematischer Sicht stellen die Spielfiguren, die die Spieler zur Auswahl von Aktionen verwenden, häufig Arbeiter dar. Daher die Bezeichnung "[Arbeitereinsatz](#)".

2 Beispiele

Keydom, das 1998 veröffentlicht wurde, ist weithin als das erste Worker Placement [Genre](#) von Spielen anerkannt. Frühe Design-Experimente mit dem Mechanismus enthalten Way Out West (2000) und Bus (1999). Bekannte Beispiele für Arbeitspraktika sind **Caylus** (2005), **Agricola** (2007), und **Stone Age** (2008).

3 Weiterführende Informationen

Auf [unknowns](#): [Versuch der Definition von Worker Placement](#)

Auf [boardgamegeek](#): [Worker Placement | Board Game Mechanic | BoardGameGeek](#) (Der verlinkte Artikel diente als Quelle für die erste Version dieses Eintrags.)