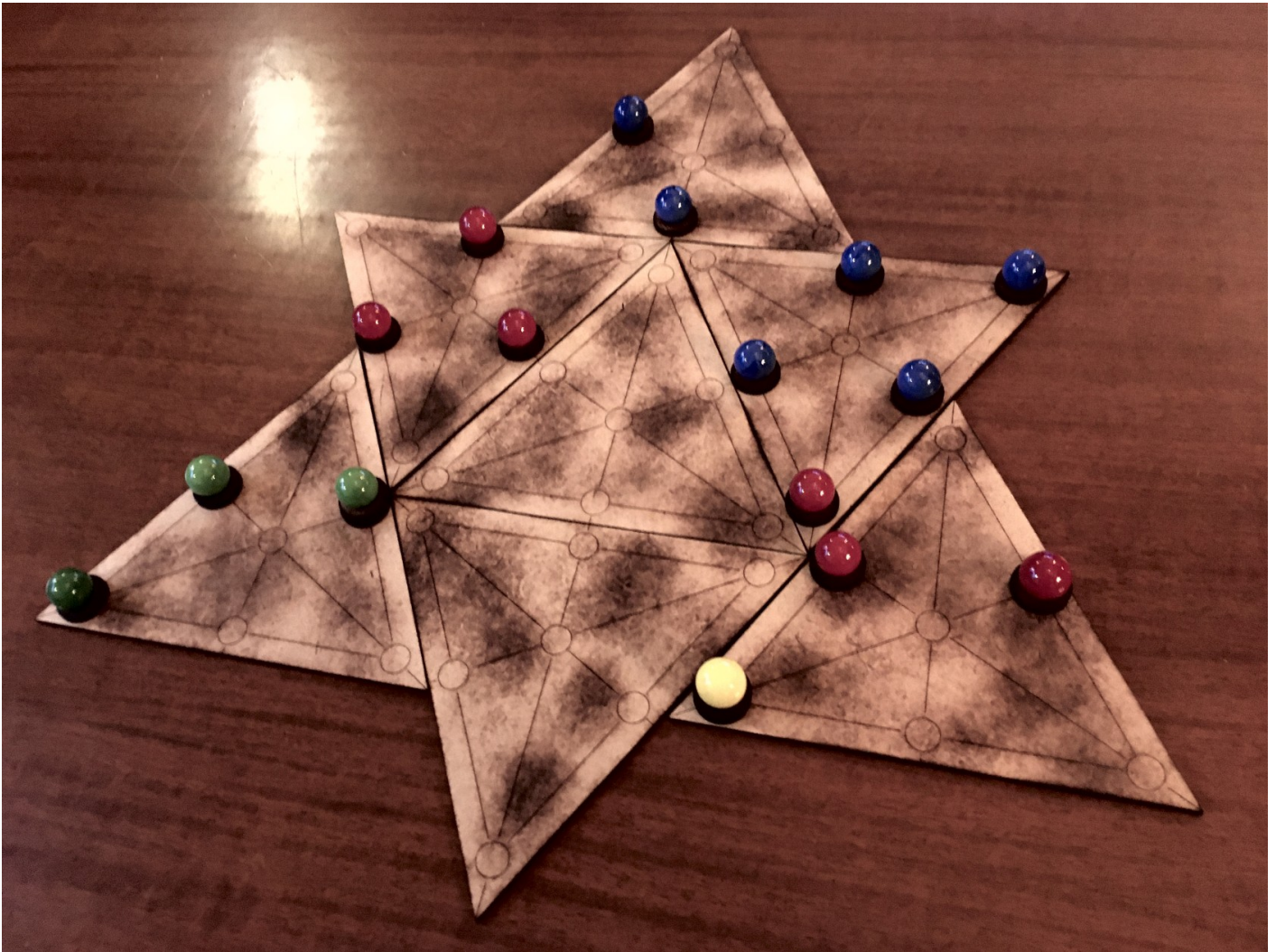


# Genesis | der Wächter der Zeit wird zu memento ludis

Hier wird ein Prototyp in seiner Entwicklung vorgestellt.

Es handelt sich um ein reines Logikspiel ähnlich wie Mühle oder Schach.

Ich werde hier ab jetzt versuchen das Entwickeln der Regeln abzubilden ohne auf alle Gedanken im Vorfeld einzugehen.



Derzeit läuft die Vierspielervariante aber noch ins Leere :(

Das Problem bei der Vierspielervariante ist dass man nun wirklich nicht mehr gewinnen kann.

Die Zweispielervariante gefällt mir am besten, da es ein hartes Kopf an Kopf Rennen ist und jeder unnötige Zug schnell zum Aus führt.

Das Spiel lebt von der Überforderung über die vielen Möglichkeiten einen Zug zu gestalten.

Ebenso verändern sich die Figuren mit jedem Schlagen.

Kommunikation ist wichtig.

Man arbeitet punktuell zusammen (Drei- und Vierspielervariante) damit der am gewinnende Spieler wieder zurückgewiesen wird und versucht gleichzeitig das Beste für sich selbst herauszubekommen.

Die Vierspielervariante noch zum Laufen zu bekommen ist auf jeden Fall das Ziel.

Ich werde als nächstes folgendes ausprobieren:

Bei vier Spielern zählt das Neusetzen von zwei Spielfiguren als eine Aktion und man darf immer nur eine Aktion durchführen.

Dadurch ist es möglich gut an Spielfiguren zu kommen aber das Schlagen wird minimiert, was das Problem bei so vielen Spielern ist. Ebenso müssen die Spieler mehr zusammen arbeiten. z.B. Ein Spieler dreht ein Dreieck und der nächste schlägt eine Figur des gerade gewinnenden Spielers.

Eine weitere Regeländerung ist:

Man kann nun einen Wächter des Raums auch alleine erstellen und maximal zu zweit.

Vorher haben im Fall eines anstehenden Sieges eines Spielers alle übrigen Spieler zusammen agieren müssen.

Ich erübrige mir dadurch eine Besonderheit der Zweispielervariante und der Vierspielervariante, was das Regelwerk übersichtlicher macht.

## **JACKPOT**

Die Vierspielervariante mit den neuesten Änderungen hat so gut funktioniert, dass ich die Regeln für 2-3 Spieler übernommen habe, was auch konsequenter im Regelwerk erscheint.

Es viel mir nicht leicht, aber die Wächter sind rausgefallen, da diese das Spiel unnötig in die Länge ziehen.

Eine letzte Neuerung ist die logischere Spielweise des Dopplers. Er kann nun nur noch auf einer geraden Linie ziehen und muss an einem Widerstand stehen bleiben. Um die Ecke noch ein Feld ziehen geht nicht mehr.

Jetzt gilt es die Spiellänge auf maximal 60 Minuten zu behalten.

Es müssen nun eine Reihe an Testspielen in allen Spielervariationen gemacht werden um eine Summe an Erfahrungswerten zu sammeln.

In der 2-Spielervariante werden die zwei Aktionen beibehalten.

07.03.2022

---

25.07.2023

In der Zwischenzeit hat sich viel getan.

Das Spiel heißt nun **memento ludis**

und ist kleiner aber dafür spannender geworden!

<https://monsieurbernard.art/mementoLudis.html>



**memento ludis** gibt es auch als online Browser Game

<https://boardgames.thejonny.de/mementoLudis/games/>





Revision #19

Created 20 February 2022 10:54:52 by Monsieur Bernard

Updated 23 February 2025 06:36:43 by Monsieur Bernard