

Aufgabe 5: Gewitter oder Schweinchen

Cynecophali (P. Bucher mit Gattin, P. Kiser, M. Thalmann)

Versuchsanordnung

Die beiden Spiele *Gewitter* und *Schweinchen* wurden an einem lauen Sonntagabend zu Hause bei Patrick Bucher mit seiner Gattin am Wohnzimmertisch gespielt. Da keine Würfel zur Hand waren, wurden diese mithilfe eines **Python-Skripts** simuliert.

Spiel 1: *Gewitter*

Das Spiel wurde einmal durchgespielt, wonach die Frau Gemahlin zum Ergebnis kam, dass es «*das dümmste Spiel, das ich je gespielt habe*» sei. Auf eine weitere Runde oder vertiefte Analyse der Auswirkung von Zufallsmomenten auf den Spielspass wurde zwecks Aufrechterhaltung des sonntagabendlichen Haussegens verzichtet.

Spiel 2: *Schweinchen*

Dieses Spiel wurde zweimal durchgespielt, was bereits darauf hindeutet, dass die Kategorie *Spielspass* in diesem Spiel eher anzutreffen ist. Nach der zweiten Runde konnten folgende positive Einflüsse des Zufalls auf den Spielspass festgestellt werden:

- Würfelt man mehrmals hintereinander keine Eins, motiviert dies.
- Würfelt man direkt oder bereits nach dem ersten Wurf eine Eins, wiegt der Verlust nicht besonders schwer.
- Ein grosser Rückstand kann mit etwas Glück schnell aufgeholt werden, wodurch die Motivation aufrechterhalten bleibt, wenn es einmal nicht so gut läuft.

Als negativer Einfluss auf den Spielspass wurde festgestellt, dass das Spiel wenig attraktiv ist, wenn man selber viele Einsen würfelt, der Gegner aber über längere Zeit Punkte sammeln kann, weil man so kaum zum Mitspielen kommt.

Änderungsvorschlag

Erhöht man die Anzahl eingesetzter Würfel von eins auf zwei, ergibt dies mehr Abwechslung. Die Wahrscheinlichkeit, eine Eins zu Würfeln steigt, und der Gegner kommt schneller zum Zug.

Gleichzeitig kann aber das Punktekonto schneller anwachsen, sodass weniger Runden gespielt werden. Dies kann man dadurch ausgleichen, dass man die zu erreichende Punktzahl erhöht, etwa auf 75 oder 100.