

broken

Als 'broken' wird ein Brett- oder Kartenspiel bezeichnet, in dem eine bestimmte Spielweise bzw. Strategie stets gegen jeden Gegner erfolgreich ist, so daß es sinnlos ist, irgend eine andere Strategie zu verfolgen - und sinnlos, das Spiel überhaupt zu spielen.

Zur Unterscheidung: Ein *Spiel* gilt als 'broken' (engl. wörtlich "gebrochen" im Sinne von "kaputt, funktioniert nicht"), wenn eine *Strategie* als 'overpowered' (Dt. 'übermächtig') erscheint. Strategien sind niemals 'broken' (bzw. wenn, dann funktionieren sie eben nicht).

Als berühmtes Beispiel für ein Spiel, das als 'broken' gilt, darf der Klassiker **Tic-Tac-Toe** gelten ([hier](#) der Link zum Wikipedia-Artikel), in dem der [Startspieler](#) in weit mehr der möglichen Spielverläufe gewinnen kann, die Siegchancen sind also nicht mal annähernd gleich verteilt.

Bei modernen Brettspielen mit deutlich komplexeren Spielgeschehen (oder bei Klassikern wie Schach oder Go mit wesentlich mehr möglichen Spielverläufen) ist es deutlich schwieriger bis unmöglich, objektiv festzustellen, ob ein Spiel 'broken' sei; kommt es doch vor, kann häufig einfach redaktionell nachgebessert werden. Außerdem müssen Faktoren wie unterschiedliches Können oder eingefahrene Spielweisen bestimmter Spielergruppen in den Diskussionen darüber mühsam herausgefiltert werden; was in einer Gruppe sicher zum Sieg führt, mag in einer Gruppe höchstens zu einem mittelmäßigen Ergebnis ausreichen. Umgekehrt hilft die zunehmende Verbreitung von Plattformen, auf denen online in kurzer Zeit viele Hunderte bis Tausende Partien mit ganz unterschiedlichen Spielern gespielt werden, Probleme beim Balancing zu erkennen. So zeigt die Seite "<https://terra.snellman.net/stats/>" für **Terra Mystica** einen Trend, das nicht alle Fraktionen gleich häufig gewinnen - was allerdings ebenfalls zu Nachbesserungen durch den Verlag führte.

Weitere Beispiele der jüngeren Geschichte sind der sogenannte "*Halifax Hammer*" beim Spiel **A few Acres of Snow** (eine Strategie für den Spieler der britischen Seite, die beinahe sicher zum Sieg führte), den Variationen der Startaufstellung und einzelne Einschränkungen wie z.B. die Handhabung der Reserve unmöglich gemacht haben, oder das "*Badehaus*" im Spiel **Orléans** ([hier](#) ein Link zur entsprechenden Diskussion auf der Verlagsseite).

Der Begriff wird auch in anderen Bereichen der Popkultur verwendet (z.B. Videospiele) und variiert dort in der Bedeutung.