

# Startspieler

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Startspieler und Startspielermarker](#)
- [2 Wechselnder Startspieler](#)
- [3 Variabler Startspieler und variable Spielerreihenfolge](#)
- [4 Was ist die beste Lösung?](#)

Als Startspieler bezeichnet man den Spieler, der in einem Spiel oder einer Untergliederung davon (wie etwa einer Spielrunde) den ersten Zug durchführt.

### 1 Startspieler und Startspielermarker

Als Startspieler bezeichnet man den Spieler, der in einem Spiel den ersten Zug durchführt. Weil es in vielen Spielen von Vorteil ist, den ersten Zug machen zu dürfen, gibt es auch oft einen sogenannten *Startspielerausgleich*. Dabei bekommen die Spieler, die nicht Startspieler sind, eine Kompensation, etwa in Form von zusätzlichem Geld, zusätzlichen Startressourcen oder in Form von Siegpunkten.

Falls es im Laufes des Spieles wichtig ist, wer Startspieler war, kann dies auf durch einen *Startspielermarker* symbolisiert werden. Dies ist oft irgendein Pappplättchen, das der Startspieler vor sich ablegt. Damit kann z.B. leicht gewährleistet werden, dass alle Spieler im Laufe des Spiels die gleiche Anzahl von Zügen durchführen können. Wenn reihum im Uhrzeigersinn gespielt wird, dann kann z.B. festgelegt sein, dass nach Erreichen irgendeines Kriteriums das Spiel mit dem nächsten (oft auch übernächsten) Zug des Spielers rechts vom Startspieler endet.

### 2 Wechselnder Startspieler

In Spielen, die in Runden oder andere Untereinheiten gegliedert sind, kann der Startspieler auch *wechseln*. In diesem Falle wandert der Startspielermarker von Spieler zu Spieler und liegt dann immer bei dem Spieler, der in der aktuellen Runde Startspieler ist. Dieses Wechseln geschieht in vielen Spielen nach einem festen Muster. Oft wandert der Startspielermarker von Runde zu Runde um eine Position im Uhrzeigersinn bzw. gegen den Uhrzeigersinn weiter.

Die *Spielerreihenfolge* bezeichnet die Abfolge, in der die einzelnen Spieler ihren Zug durchführen. Die Reihenfolge ist definiert, indem jedem Spieler eine andere *Position* in dieser Ordnung zugewiesen wird. In einem 3er-Spiel, das über 6 Runden geht, hätte der Startspieler nacheinander die Positionen 1, 3, 2, 1, 3, 2 bzw. 1, 2, 3, 1, 2, 3, je nachdem, ob der Startspieler im Uhrzeigersinn oder dagegen weiterwandert. (Ist die Rundenzahl ein Vielfaches der Spielerzahl, ist die mittlere Position in der Reihenfolge für alle Spieler gleich.)

### 3 Variabler Startspieler und variable Spielerreihenfolge

In manchen Spielen kann die Position des Startspielers für die nächste Runde durch eine Spieleraktion reserviert werden. Es ist dann in vielen Spielen üblich, dass es von dort aus im Uhrzeigersinn weiter geht. Dieses Konstruktionsprinzip setzt darauf, dass es für jeden Spieler sinnvoll ist, in die Aktion zu investieren, die einem die Startspielerposition sichert. Solche Spiele basierend sogar oft darauf, dass es von großem Vorteil ist, Startspieler zu sein. Dadurch spüren die Spieler, die "hinten" in der Reihenfolge liegen, einen gewissen Druck, Startspieler zu werden. Dadurch wandert Startspielermarker ständig hin und her, so dass die durchschnittliche Position jedes Spielers in der Reihenfolge zumindest im statistischen Mittel gleich ist.

Die flexibelste Regelung bieten Spiele mit komplett *variabler Spielerreihenfolge*. In diesen Spielen ist jede denkbare Spielerreihenfolge möglich. Die Position jedes Spielers wird in der Regel auf dem Spielbrett markiert, indem auf einer *Reihenfolgeleiste* die Positionen 1 bis X (maximale Spielerzahl) angegeben sind und jedes dieser Felder mit einem Marker des entsprechenden Spielers besetzt wird. Die Spielregeln legen dann genauer fest, wie sich durch welche Spielaktionen die Positionen der Spieler auf dieser Leiste ändern.

Bei Spielen mit komplett variabler Reihenfolge ist das Spielen im Uhrzeigersinn dann nur noch eine von vielen gleichberechtigten Möglichkeiten. Die genaue Reihenfolge ändert sich auch oft. Weil das für viele Anfänger ungewohnt ist, findet man solche Lösungen eigentlich nur im Bereich der Kenner- und Expertenspiele. In diesem Kreis werden variable Spielerreihenfolgen wegen ihrer Fairness und Möglichkeiten der gezielten taktischen Nutzung jedoch sehr geschätzt.

#### **4 Was ist die beste Lösung?**

Eine komplett variable Spielerreihenfolge beseitigt auch ein mögliches Problem der Lösung "variabler Startspieler und dann reihum weiter": wenn es für unterschiedliche Spieler aufgrund ihrer gewählten Strategie unterschiedlich attraktiv ist, in die Startspielerposition zu investieren (Extremfall: für einen bestimmten Spieler ist es attraktiv, jede Runde Startspieler zu sein), dann freut sich der linke Nachbar des regelmäßigen Startspielers über eine gute Position in der Reihenfolge, während der rechte Nachbar in vielen Spielen nur noch die Aktionen bekommt, die die anderen übrig gelassen haben. Weder der linke noch der rechte Nachbar können irgendwas für ihre Vor- bzw. Nachteile. Daher wird unter Vielspielern der komplett variablen Reihenfolge auch eine größtmögliche Fairness attestiert. Insbesondere wenn der Wert der Position in der Spielerreihenfolge nicht leicht zu bemessen ist, weil es von allerlei Randbedingungen abhängig ist, gibt es gute Gründe, alle Positionen der Reihenfolge von Spielerentscheidungen abhängig zu machen und damit in die Hand der Spieler zu legen.

Manche Autoren und Verlage stellen sich jedoch auch auf den Standpunkt, dass dieser Effekt nur spürbar ist, wenn auf sehr hohem Niveau gespielt wird. Eine völlig variable Reihenfolge ist auch mit gewissen "Kosten" verbunden: zusätzliches Material, zusätzliche Regeln, möglicherweise stockender Spielfluss. Wenn die Spieler nicht mit hoher Aufmerksamkeit bei der Sache sind, droht in Spielen mit völlig variabler Reihenfolge das gefürchtete Problem, dass der aktive Spieler gar nicht realisiert hat, dass er am Zug ist. Daher ist es auch bei der grafischen Gestaltung solcher Spiele wichtig, die Reihenfolge-Leiste.

Die auch bei [Unknowns](#) oft diskutierte Frage, ob "variabler Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn" oder "völlig variable Reihenfolge" besser ist, ist daher eher eine Frage der Design-Philosophie als eine Frage von "besser" oder "schlechter". Für beide Positionen lassen sich gute Gründe finden.