



Das Brettspiel zur strategischen Führung

Das Brettspiel zur strategischen Führung

*Operative und strategische Spiele;
Ungewissheit der zukünftigen Entwicklung;
Auswürfeln des nächsten Zuges;
Entscheiden über den nächsten Zug;
Zustand auf dem Spielbrett; Gewinnzustand;
Hardware (Brett, Figuren) und Software (Regeln);
Rollen: Offizier und Soldaten;
Führung: Offizier führt Soldaten;*

Operative und strategische Spiele

Wir unterscheiden zwischen reinen operativen Glücksspielen und strategischen Spielen.

Beiden Spieltypen ist gemeinsam, dass sie ergebnisoffen sind. Beiden Spieltypen ist gemeinsam, dass es jeweils ein Gewinnziel gibt. Das Ziel liegt, wie alle Ziele, in der Zukunft. In der Sprache der Wirtschaft gilt auch für Spiele: „Die zukünftige Entwicklung ist ungewiss. Das Ziel unterliegt Risiken.“

Operative Glücksspiele werden durch den Zufall bestimmt. Es wird mit einem Würfel gewürfelt oder mit einer Kugel gekugelt. Das Ergebnis des Würfeln oder des Kugelns wird mit den mathematischen Konzepten des Zufalls beschrieben.

Strategische Spiele werden durch eine Folge von Entscheidungen bestimmt. Die Folge von Entscheidungen ist die Umsetzung der Strategie, die zum Ziel führen soll.

Strategische Brettspiele

Die klassischen Brettspiele, wie Schach und GO sind Spiele, die von den Spielern sowohl eine strategische Planung als auch eine operative Umsetzung verlangt. Schach oder GO nur operativ und taktisch zu spielen, führt selten zum Gewinn. Gewonnene Schach- und GO-Partien haben eine Strategie als wesentlichen Erfolgsfaktor. Schach und GO strategisch zu spielen, wird deutlich, wenn mehrere Spielzüge zusammenhängend vorausgedacht werden. Solche strategischen Brettspiele bestehen aus einer „Hardware“ (das Spielbrett und die Spielfiguren) und einer „Software“ (die Spielregeln und das Spielziel).

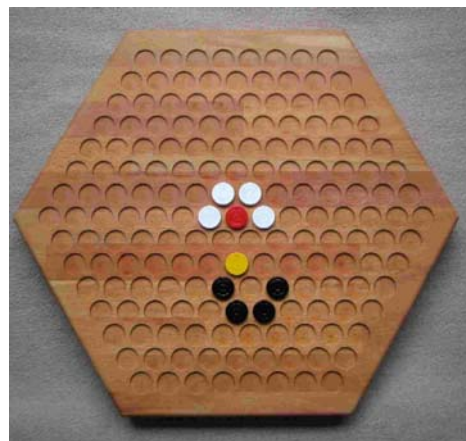
Das Konzept der Zustände eines Spiels

Für Brettspiel ist das Konzept des Zustands von Bedeutung. Es gibt einen bestimmten und definierten **Gewinnzustand** oder mehrere bestimmte und definierte Gewinnzustände. Während eines Spielverlaufs wird der Zustand des Spiels in Bezug auf den Gewinnzustand von den Spielern wahrgenommen. Zum Zustand tragen die relative Stellung und die Anzahl der Figuren auf dem Brett bei. Ein Spielzustand wird nicht allein durch eine oder mehrere Zählzahlen (Anzahl der Figuren) bestimmt. Ein **Spielzustand** wird auch durch eine Beschreibung der Beziehungen zwischen den Figuren und ihrer Position auf dem Brett bestimmt.

Ein guter Spieler erfasst den Spielzustand richtig, schnell und vollständig. Ein schlechter Spieler hat Mängel bei der Erfassung des Spielzustands. Ein guter Spieler kann mehrere Spielzüge vorausdenken und tut dies im Rahmen eines strategischen Konzepts. Ein schlechter Spieler reagiert nur operativ mit seinem nächsten Spielzug auf den momentanen Spielzustand. Ein guter Spieler findet in den Spielzuständen ein Potenzial zur nachhaltigen Verbesserung der Spielzustände bis zum Gewinnzustand. Einem schlechten Spieler gelingt dies nicht. Jeder Spielzug mit einer Spielfigur verändert den Spielzustand.

Das Brettspiel zur strategischen Führung

Das Bild zeigt das neue Brettspiel zur strategischen Führung:





Das Brettspiel zur strategischen Führung

Die Hardware:

Die Hardware unterscheidet sich bewusst von den Klassikern der Brettspiele, um sich nicht von deren Möglichkeiten und Bedingungen leiten zu lassen:

- Ein massives Holzbrett mit einer hexagonalen Anordnung von 169 Spielfeldern.
- Eine bestimmte Anzahl von schwarzen und weißen Spielfiguren aus massivem Holz für zwei Spieler.
- Eine rote und zwei gelbe Spielfiguren mit besonderen Funktionen.

Die Software:

Ein Regelwerk, welches den Spielfiguren Rechte und Pflichten zuweist, die sich in erlaubten Spielzügen finden.

Es sind unterschiedliche Regelwerke entwickelt, welche unterschiedliche Spiele auf dem Brett ermöglichen. Diese unterschiedlichen Regelwerke führen durch unterschiedliche Funktionen und Spielzüge der Spielfiguren zu unterschiedlich komplexen Spielen.

Zu den Funktionen und Spielzügen der Spielfiguren gehören:

- Der Zug einer Figur von einem Feld auf ein anderes Feld.
- Das Besetzen eines Feldes, das dann nicht von einer gegnerischen Figur besetzt werden darf.
- Das Schlagen einer gegnerischen Figur durch eine eigene Figur.
- Die unterschiedlichen Rollen von Figuren, z. B. Soldat und Offizier mit jeweils unterschiedlichen Rechten und Pflichten.
- Der Rollentausch von Figuren: Die Beförderung vom Soldat zum Offizier und umgekehrt.
- Das Führen von Soldaten durch einen Offizier; Soldaten werden von einem Offizier auf dem Brett mitgenommen.
- Die Sonderfunktionen der roten und gelben Figuren, z. B. als Ziel, das zu schlagen oder das einzukreisen ist, oder als Hindernis, das ein Feld blockiert.

Bei den Regeln können Anleihen bei den Klassikern, wie Dame, Schach oder GO gemacht werden.

Der Bezug zu Strategie in Unternehmen

In Bezug auf Unternehmen ist das Spiel sehr abstrakt. Es ist kein Planspiel. Es ist kein Modell für ein Unternehmen.

Es ist ein Spiel, das zeigt, dass es zum Gewinnen und zum Erfolg haben, eine bessere Strategie als die des Gegners braucht. Man kann mit diesem Spiel strategische Spiele spielen. Man kann mit dem Spiel auch einzelne Spielsituationen stellen, und diese aus strategischer Sicht analysieren. Man kann an diesem Spiel Entscheidungsverfahren und Entscheidungskriterien spielerisch entwickeln. So lassen sich Entscheidungsbäume und Realoptionen spielen.

Dabei ist die Wahrnehmung und das Verständnis von einer Spielsituation als ein Zustand ein konzeptioneller Ansatz von großem Nutzen. Dieses Konzept der Zustände ist ähnlich dem Konzept der Zustände in der strategischen Führungsmethode Leadership.iC[®] der CommuniC GmbH. Zu den Ähnlichkeiten und Gemeinsamkeiten gehören:

- Strategische Ziele sind Zustandsziele und keine Zahlenziele.
- Ein Ziel ist ein vorzugswürdiger, antizipierter Zustand in der Zukunft.
- Ein Ziel ist ein Attraktor.
- Ein Spiel befindet sich immer in einem Zustand.
- Ein Zustand kann in Bezug auf den Zielzustand beschrieben und bewertet werden.
- Ein Zustand kann nicht durch die Bemessung mit einer einzigen Zahl charakterisiert werden.
- Um ein Ziel zu erreichen, braucht es eine Strategie als Vorstellung, auf welchem Weg das Ziel erreicht werden soll.
- Strategien können mehr oder weniger gut oder schlecht sein.
- Der Spielausgang ist ungewiss.
- Das Spiel ist entsprechend dieser Ungewissheit ein komplexes System.
- Das Spiel wird durch Regelbrüche (unerlaubte Züge, „Schummeln“) komplexer.
- Das Spiel kann von einem Spieler, der Regeln bricht (“break the rules“) schneller zum Gewinnzustand geführt werden.
- Es gibt Spieler, die gute Strategen, sind und es gibt Spieler, die schlechte Strategen sind.