

Enkidu 126

Der Gilgamesch - Rundbrief : Frühjahr 2025

Liebe Freunde und Gilgameten,

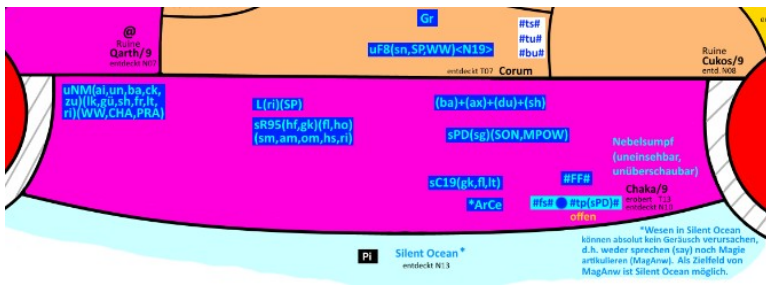
lange überfällig, aber nun doch erschienen, liegt vor euch die aktuelle Ausgabe des Gilgamesch-Freundes. Wer die Geschichte nicht kennt, die vor etwa 5000 Jahren in Stein gemeißelt wurde: Der König von Uruk war der stärkste Mann des Landes aber auch lange einsam. Ein *wilder Mann* tauchte auf, so unglaublich stark, dass Gilgamesch ihn im Kampf nicht besiegen konnte. Schließlich wurde dieser *Enkidu* sein bester Freund. Die beiden erlebten gemeinsam allerlei Abenteuer, getrieben auch von des Königs Suche nach der Unsterblichkeit. Die Geschichte endet tragisch als Enkidu in seinen Armen stirbt nachdem er den zunächst unzerstörbaren Himmelsstier getötet hatte.

Einiges ist geschehen seit der letzten Ausgabe im Herbst 2023.

Keine Angst, auf weltpolitische Ereignisse werde ich hier nicht eingehen, obgleich es viele Menschen mit großer Sorge erfüllt, was aktuell so vor sich geht. Im Folgenden gebe ich einen Überblick, was in unserer kleinen aber feinen Gemeinschaft an "Weltbewegendem" geschehen ist, und demnächst passieren soll.

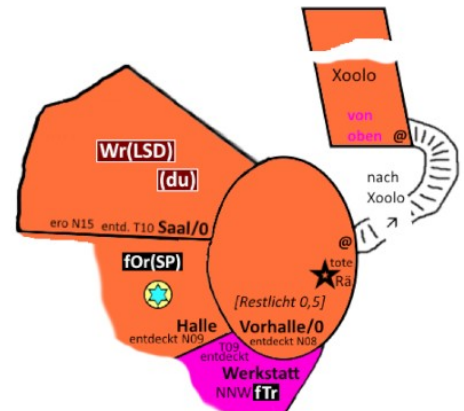
Der Ewige Held

Gestartet, mit hohen Ansprüchen meinerseits, Anfang 2018¹, lief vielversprechend und in gutem Tempo, bis Juli 2019², gespielt waren bis dahin 15 umfangreiche Jahre! Hier ein paar Impressionen:

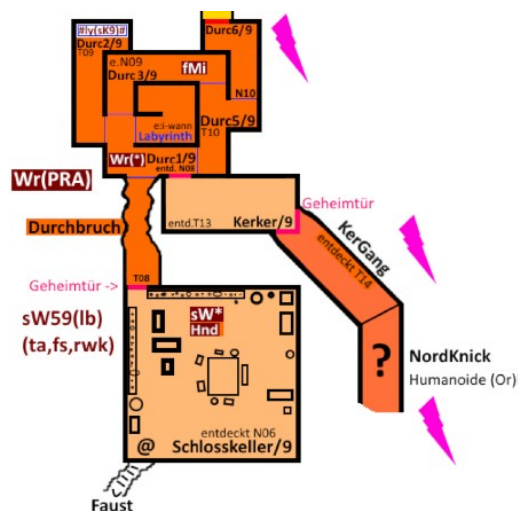


Der für einige Spieler zunächst unüberwindliche Sperrriegel Chaka (man braucht mindestens St. 22), hier ein Beispiel wie es nach einer Eroberung aussah. Dahinter geht es ins Weltmeer, ungeahnte Weiten, wo Abenteuer, Gefahren und Gegner warten. Und jenseits des Meeres gelangte man schließlich zu einem Ort von dem aus man (wieder viel später) die Siegbedingung zu erfüllen vermocht haben würde.

Der Eintritt in die Unterwelt von Xoolo aus:



Und hier der Untergrund von Faust:



1 omg ist das lange her!

2 als ich ins Krankenhaus kam, dort eine Blutvergiftung erlitt und in der Folge eigentlich "mehrfach tot" war; irgendwie haben die Ärzte der Darmstädter Intensivstation dann ein Wunder bewirkt - aber Koma ist kein Zuckerlecken.

Mehrere, meist in sich abgeschlossenen Ebenen [Gondolin, das Landhaus (Hotel) in der Oase Conar, das Dornröschen-Schloß hinter der Dornenhecke in Jokil, und dann das Zauberreich von Oz, das erst spät nach einem weiteren Mondsturm erreicht wurde] haben mir als Designer riesigen Spaß gemacht, und ich glaube auch den meisten Spielern (mal abgesehen vom Umfang des Landhauses mit etwas zu zahlreichen (aber halt realistischen) Stockwerken und Zimmerfluren, und auf dem Dach dann Restaurant, Bäder, und ein Hubschrauber-Landeplatz).

Das Konzept sah vor, dass in jeder dieser Ebenen gewisse Informationen oder Gegenstände zu erlangen waren, welche nötig waren um der Siegbedingung auf die Spur zu kommen oder diese schließlich taktisch umzusetzen. Eine, wie sich herausstellen sollte, wahrhaft gigantische Aufgabe. Übrigens: Nur ein einziger hat das Rätsel in der Bibliothek gelöst, dabei dachte ich es sei ganz einfach... :-)

Was dann aber geschah, muss ich im Rückblick als das schlimmste Ereignis meines Lebens bezeichnen. Wegen einer (eigentlich simplen) Bluttransfusion zog ich mir im Krankenhaus eine massive Phlegmone³ zu, weswegen ich sofort (und später noch mehrmals) an der linken Hand operiert werden musste. (Seitdem ist, trotzdem, mein linker Zeigefinger außer Betrieb.) Aus dem anschließenden künstlichen Koma habe ich mich bis heute nicht ganz erholt. Und es wurde mir auch irgendwann - langsam - bewußt, dass nicht nur meine körperlichen Kapazitäten gelitten hatten, sondern auch die geistigen; nicht permanent aber es gibt halt solche Tage... Neben meinen sonstigen chronischen Krankheiten stört das manchmal schon, vor allem bei Tätigkeiten die hohe Konzentration erfordern. Zwar befinde ich mich damit durchaus in illustrierter Gesellschaft, wie ein offiziell dokumentierter Dialog in einer berühmten TV-Sendung beweist.⁴

Das allerdings ist mir nur ein schwacher Trost. Ein paar Jahre lang war ich noch fest überzeugt, meine alte Frische zurück erlangen zu können; es war mein sehnlichster Wunsch diese Partie weiterführen zu können. Und bekanntlich stirbt die Hoffnung zuletzt. Aber sie stirbt.⁵

Das für eine sinnvolle Fortsetzung erforderliche Arbeitspensum werde ich in diesem Leben nicht mehr leisten können. Von den ursprünglich gestarteten 8 Spielern sind inzwischen einige auch selbst nicht mehr in der Lage (Krankheit, Alter, Tod) oder willens dieses Abenteuer fortzuführen. Dies kam mir allerdings nur peut a peut zur Kenntnis, weswegen ich zunächst meinte, dass dies ja auch weniger Arbeit bedeuten würde, die Wahrscheinlichkeit einer Fortsetzung also erhöhe, aber auch ich werde natürlich nicht jünger... **Es tut mir im Herzen und in der Seele weh**, bekannt geben zu müssen, dass die Partie *Der Ewige Held* eingestellt werden musste. Niemand ist darüber trauriger als ich!

Die daraus gezogene Lehre ist diese: Gigantische Partien sind, bei aller Begeisterung, nicht wirklich praktikabel. Wir (ich) müssen halt etwas kleinere Bröchen backen. Womit wir bei den aktuellen Partien angekommen sind.

***Eternity* (GM: Lukas Kautzsch)**

Die zweite, enorm umfangreiche Partie der Neuzeit. Einige Parallelen gab es zu DEH, aber auch zahlreiche Unterschiede. Jedenfalls auch gigantisch. Ich hatte im **fünfundzigsten** Spieljahr 33F+46sF+11uF bei 202 Einheiten und 96 SC sowie 841 G&G. Meine Gilgamesch-Arbeitswoche hatte um die 60 Stunden, was hauptsächlich dem tonnenweise Schreiben von Emails und taktischen Absprachen mit den lieben Verbündeten auf 8 Ebenen geschuldet war. Man kann halt mit sooo vielen Wesen unwahrscheinlich viel gleichzeitig bewegen und erreichen.

Neben vielen (strategisch wichtigen, sogar notwendigen!) Partnerschaften auf einigen der Ebenen wurden auch weltumfassende Kriege geführt, einige hochdramatische Schlachten geschlagen, und vor allem: die Siegbedingung gesucht! ;-)

Es war eine hochinteressante Erfahrung für mich - einmal im Leben allerdings ausreichend. Ähnlich erging es bestimmt auch manch anderem. Insofern war der überzeugende Sieg von Pedl (hier nochmals meine Gratulation!) nach 50 Jahren eine willkommene Erlösung für mich.

[Ich spreche hier ausdrücklich nur für mich selbst.]

3 Blutvergiftung

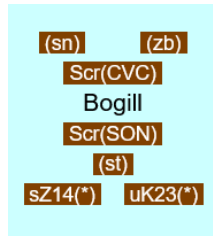
4 Günter Jauch zur Kandidatin: Sie sind Mutter? - Kandidatin: Ja.

Jauch: Haben Sie auch Kinder? - Kandidatin: Ja, und ich kümmere mich um meine beiden Kinder.

Jauch: Wieviele haben Sie denn?

5 wie der großartige Nico Semsrott konstatiert

Ist das noch Gilgamesch - oder schon Makramee?



Und da sage noch einer, der Zufall könne nicht ästhetisch sein!⁶

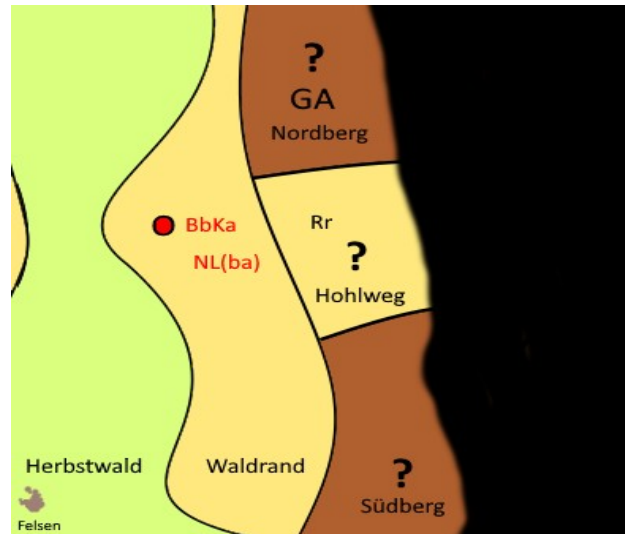
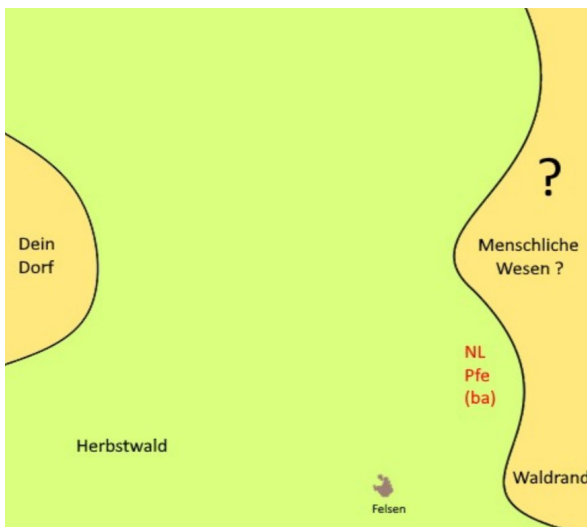
Feuertaufe

Hiernach ergab sich fast unmittelbar eine neue, nun sogar dringende Aufgabe für mich. Wir hatten eine ganze Reihe von neuen Interessenten, dabei sage und schreibe 5 (fünf) Frauen!⁷

Konsequenterweise musste also rasch eine Anfänger-Partie aufgesetzt werden, in der auch die sonstigen nun arbeitslosen Recken untergebracht werden konnten. Wir starteten mit 15 Mitspülern. Deutlich als **Lernpartie** ausgewiesen, hatte ich mir ein sehr simples Konzept ausgedacht, das den Anfängern die fundamentalen Grundbegriffe und -konzepte von Gilgamesch vermitteln sollte.

Schwerpunkte dieser Partie war eine Rahmenhandlung, eine Erzählung, mit illustrierenden Bildern, gefolgt von der üblichen Zahlen- und Textauswertung, sowie der Karte.

Die Startfigur war die Doppelfigur NL im Heimatdorf, sonst gab es nichts, auch kein SC.



Das Startfeld "Dorf" wurde irrelevant, man musste ja strikt nach Osten, in die aufgehende Sonne.

Im Herbstwald wurde beim "versteckten" Felsen ein angebundenes edles Ross gefunden. Der Reiter lag danabentot am Boden. Ein ungelöstes Rätsel, das aber einen gewissen Respekt vor möglichen Feinden verursachte. - Nun hatte man und frau zwar ein Pferd, mit 1EP Kosten aber immer noch kein SC. Uff.

In Waldrand alliierten dann Bb in einem SC (mussten sie ja!), sonst wär die Geschichte schon zuende gewesen. Weil das SC nun auch die Hpt wurde, war die Versorgung genau ausreichend. Uff, uff.

Und im SonAuf konnte man direkt die Bb beritten machen.

Um die Sache abzukürzen: Es war auch für Veteranen nicht ganz uninteressant, will ich behaupten, und für die Newbies auf jeden Fall spannend genug!

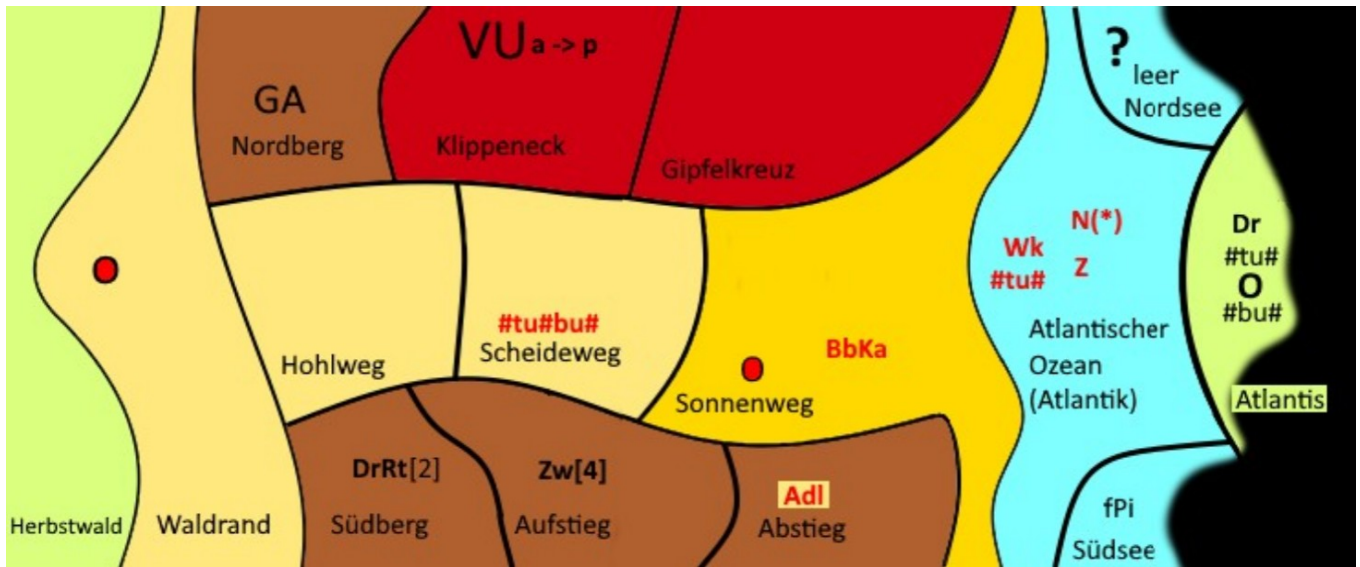
Die DrRt in Südberg sind übrigens unbesiegbare Drachen-Ritter, ein kleiner Gag am Rande. Und natürlich gibt es kein Schwert. ;-)

Der NL sieht gegen Ende meistens so aus: NL(ba)(ck)(ho)(AGE).

⁶ Nein, es gibt keinen Zufall. Hier sind höhere Mächte am Werk!

⁷ Nie zuvor in 47 Jahren hatte sich ein weibliches Wesen für Gilgamesch interessiert - und nun **das**!

- Spätestens im Jahr 8 war die Siegbedingung zu meistern: die **Eroberung von Atlantis**. Hier eine Position vom Tag 1007 (ihr seht die gesamte Welt, die für alle Spüler identisch war, es war also eine Solo-Partie gegen wenige NNW, eben ein **Tutorial**):



Also ein *very basic* Szenario. Dennoch gab es gewisse taktische Finessen und ab dem Scheideweg (nomen est omen) mehrere Lösungen zum Spielziel. Eine der netteren Lernaufgaben waren die Bb in Abstieg, die man (nach spy) per Freundschaft mit der BbKa alliieren konnte, um nach Umwandlung im SC Sonnenweg die (sonst kaum alliierenden) fWk im Atlantik einzugemeinden. Um den Dr Atlantis trotz seiner starken Festung (und natürlich ohne Schwert) zu vertreiben musste man entweder mehrere GefEht zusammenstellen [fWk, fPi, NL(ba)(ho)=Wk] und die allzu starke Burg wegblasen, oder (auch gespielt) mit nur einer Einheit plus massiv Magie [MPOW+SP, PRA] arbeiten. Ein Dilemma war, dass der spät aufgebaute Z sich zwischen TRAN, ALLI und MPOW entscheiden, man also weit voraus planen musste. Gar nicht trivial für Newbies - und auch mancher Veteran tat sich überraschend schwer. Jedenfalls, so hoffe ich, für alle Mitreisenden eine nette, Abwechslung zu der üblichen "harten", zeitintensiven Arbeit. Die Partie lief mit wöchentlichem ZAT, das Ganze dauerte knappe 5 Monate, inklusive der üblichen Pause zur Weihnachtszeit. Stolze 13 der 15 Gestarteten erreichten auch die Ziellinie, was mich recht optimistisch stimmte. Direkt im Anschluss kam es für die Unverzagten zur "Lernpartie II" namens

Gondwana

Aus den Erfahrungen der ersten Lernpartie kam ich zu dem Schluss, dass nun etwas Kommunikation ins Spiel kommen musste, sowie auch die Möglichkeit der Begegnung mit potentiellen Gegnern. Und ein natürlich deutlich höherer Schwierigkeitsgrad. Ich wollte aber keine großen Karten für so viele Spieler anfertigen müssen und lieber eine rasche Auswertung nach ZAT. Daher das Konzept mit den Zweier-Teams. So konnte man lebhaft diskutieren, sich mit dem Partner regeltechnisch gut ergänzen, und auch das manchmal lästige Nachlesen aufteilen. Und es dürfte wohl auch eine gute, lehrreiche Erfahrung gewesen sein in Sachen allgemeiner Kommunikation.

Recht schnell kam es zur Formung von 4 Teams, bei nur einem zu spät angemeldeten Spielwilligen. Auch diese Partie lief recht flott und endete nach fast genau einem Jahr mit dem Tag 2014. Das Spielziel war: finde **das letzte Einhorn** und alliiere es. Zuvor aber musste man drei spezielle **Questen** erfüllen. Dabei stieg der Schwierigkeitsgrad stark an. Alle Teams hatten am Ende zwei der drei Questen erfüllt und mit der dritten lag man gut im Rennen. Das Siegerteam, was lange Zeit weit zurückgelegen hatte, hat irgendwann mächtig am Rad gedreht, sich stark auf Questen fokussiert (was ja genau der Zweck des Ganzen war), und unmittelbar nach Erfüllen der Q3 auch das Einhorn gewonnen.

Gratulation an **Saraj & Torsten** = ein Spitzen-Team!

Gerne versende ich bei Interesse die Gesamtkarte und den ausführlichen Spielbericht, 7 der Mitspieler (plus meine Wenigkeit) haben jeweils ihren Senf dazu gegeben, und so ist eine sehr ausführliche, wengleich recht kurzweilige Lektüre entstanden!⁸

⁸ auch zu finden auf der Homepage: <https://wiki.gilgamesch.com/Gilgamesch/HomePage>

Willow 7 (GM: Henry Springer)

Dieser eine, oben erwähnte bei Gondwana Zuspätgekommene wurde sogleich, und ich füge hinzu: sehr erfolgreich, hier in *Willow* untergebracht. Gerade ist auch diese Partie zuende gegangen, und der Willow-Erstspieler Harry hat den Guten gut getan. Mit der kleinen aber entscheidenden Nation des Bergvolks war er zwar nicht überfordert, dafür aber hat er strategisch hervorragend geplant, war immer präsent wenn es darauf ankam, und er hat auch mehrmals regeltechnische Planungsfehler erkannt und uns Peinlichkeiten erspart. Und so kam es, das **erstmal überhaupt die Guten** dieses Szenario gewinnen konnten!⁹

GM Henry hat gegenüber W5 und W6 (alle beendet mit N07, allerdings mit je einem haushohen SC-Sieg der Bösen) ein paar Details an der Karte geändert, was den Spielern aber *en detail* unbekannt war.

So rechneten wir Guten (mit der Erfahrung von zwei verlorenen Partien) lange damit, dass womöglich ein knapper Sieg mit Ablauf der [10-12] Spieljahre über die Spezialbedingung Nähe von *Elora Danan* zu Tir Asleen erreicht werden könnte. Daher arbeiteten wir intensiv am Aufbau der potentiellen Langstrecken-Convoyrouten. Doch dann ergab sich die Chance zum Ring-Überfall auf die kaum merklich exponierte böse Königin *Bavmorda*. Und das schon (wieder) im "verflixten" siebten Jahr. Hurrah! :-)

Die Spielberichte stehen noch aus, können aber gerne bei Henry oder mir angefragt werden.

*Ein Ring sie zu knechten
Bavmorda zu finden
Ins Dunkel zu treiben
Und ewig zu binden*

Was kommt als nächstes

Ob es bald eine weitere Partie *Willow* geben wird, das steht in den Sternen. Auch weil einige der Herrscherhäuser gewisse Ermüdungserscheinungen gezeigt haben, vor allem was die (notwendige) Diplomatie anbelangt. Tja, von nix kommt eben nix. ;-)

Nachdem also nun plötzlich "auf einen Schlag" eine ganze Menge Leute arbeitslos geworden sind, soll mein nächstes Szenario (Arbeitstitel: ***Hohenfels***) in wenigen Wochen starten, angepeilt bisher ist Anfang Juli.¹⁰ Vorher will ich noch den einen oder anderen Umfragebogen verschicken, damit jeder Spielwillige sich in dem Szenario auch wohlfühlt. Ihr solltet mir Urlaubspläne für den Sommer und Herbst schon einmal zuschicken. Teilnehmerzahl ist allerdings begrenzt auf wahrscheinlich **fünf**. Teams sind zwar nicht vorgesehen aber erlaubt. Es wird dazu noch

Auch **Rainer** bastelt an einem Szenario, ich weiß wenig darüber, nur dass es in Mittelerde spielen soll und möglicherweise inspiriert ist von der TV-Serie. Gerne kann ich den Kontakt herstellen für diejenigen die seine Adresse nicht haben.

Und auf Discord ist **Lukas** dabei, etwas vorzubereiten und fragt nach den Wünschen der Interessenten. Ihr alle werdet also sicher bald wieder genug zu tun bekommen. :-)

Gilgamesch - Regelversion 1.9.11

Daran arbeite ich gerade intensiv. Dabei wird mir eindringlich deutlich, welche enorme Arbeit **Lukas** hier in den vergangenen Jahren geleistet hat. **Dafür hier noch einmal ein RIESIGES Dankeschön!**

Also es wird noch nicht die angepeilte 2.0, sondern ein weiteres Ergänzen und Ausmerzen von (bereits bekannten) Widersprüchen (Tr, We), bei nur wenigen echten Änderungen und Neuerungen. Als da wären:

- **spy ist nicht mehr Zusatzregel, sondern Standard.** (Niemand will mehr ohne leben!)
- **Kristallkugel erhält spy-Option im SonAuf, als Standard.** [Ein Szenario kann das einschränken.]
- **Rt erhalten ZFB (mit -1 Stärke wie bei Kavallerie), dürfen in den Sumpf, da allerdings müssen sie "absteigen" und haben "zu Fuß" nur 1 Stärke.** Damit sollte diese Elite wieder attraktiv sein.
- Die "Inflation", also das allzu häufige Vorkommen von Artefakten und G&G wird etwas eingeschränkt, + viele der inzwischen bewährten Zusatz-Artefakte sollen in die Würfeltabellen aufgenommen werden.
- **Daher wird es drei Klassen an Artefakten geben**, statt bisher zwei. [Ein GM/Szenario kann dann einfach auswählen, welche in der Partie nicht vorkommen sollen, ohne umgekehrt eigene Tabellen zu bauen.]

Wer hierzu noch konkrete Ideen oder Wünsche einbringen möchte, soll sich bitte baldigst mit mir in Verbindung setzen, denn diese Version soll erscheinen bevor die nächsten Partien starten.

⁹ also seit es komplett nach Gilgamesch-Regeln gespielt wird; ursprünglich lief es weitgehend nach *Song of the Night*.

¹⁰ auf Wunsch eines gewichtigen (grins) Teilnehmers

Soweit der offizielle Teil.

Das folgende ist sozusagen als persönlicher Anhang anzusehen. Lesen auf eigene Gefahr! ;-)

Erstmal geht ein sehr Herzliches Dankeschön

an all diejenigen die meine Arbeit und die dazu nötige Infrastruktur unterstützen! Ohne euch könnte ich die ständig höher werden Kosten bei Heizung, Strom, DSL und vor allem die jetzt exorbitant gestiegenen Lebenshaltungskosten bei Miete und Lebensmittel gar nicht stemmen. Außerdem tut die Anerkennung und Wertschätzung gut, die ihr auf diesem Weg auch ausdrücken könnt. Vielen, vielen Dank!

Die Philosophie hinter Gilgamesch als Gesamtkunstwerk

Aus dem Enkidu 125: Gilgamesch war, ist und wird (für mich) immer nicht nur ein Strategie- sondern eben auch ein Fantasy-Spiel sein. Fantasy hat für mich viel mit **Phantasie** zu tun, mit Vorstellungskraft, etwa um eine großartige und überraschende Taktik zu finden. Oder gar neue, unbekannte Dinge denken zu können, die nicht nur nicht real sind, sondern auch so noch nie gedacht worden sind.

Heute: Wenn ich mir anschau mit welcher Begeisterung jeden Samstag Millionen Menschen in die Fußball-Stadien strömen, keine Mühen und Kosten scheuen um dabei zu sein, wenn "ihre" Mannschaft spielt. Und das nur als Zuschauer! 48.000 hier, über 60.000 dort. Bis nach Madrid und Rom reisen die Fans ("Hauptsache Italien"). Und alles auf eigene Rechnung? Unvorstellbar! Unbegreiflich!

So also verleihen viele Menschen ihrem Leben einen wirklichen Sinn?!

Irgendwo dazugehören, ganz dicht dabei sein, gerne auch auf Tuchfühlung, mit engem Körperkontakt zu wildfremde Menschen, das scheint mir ein geradezu ungeheures Bedürfnis. Dieses kann im Prinzip wohl auch abgedeckt werden durch Massendemos, Raves, Clubs, Beerdigungen, Volksfeste oder grandiose Konzerte wie etwa dieses: <https://www.youtube.com/watch?v=bpGIDOBZqgM>

Man bekommt jedenfalls eine Ahnung was Begeisterung sein kann.

Demgegenüber: Stillsitzen und Denken, oder gar **Nach**-Denken, das scheint nur wenige zu interessieren. Und doch sind in Deutschland (geschätzt) einige hunderttausend Menschen regelmäßig in Sachen Schach unterwegs. Und auch hier zeigt sich, dass die erfolgreichsten Vereine diejenigen sind, die eine breite Jugendarbeit auf die Beine stellen und insgesamt einen gediegenen und freundschaftlichen Umgang miteinander pflegen - und auch mit dem Gegner. Doch! Das gibt es auch heute noch: Ernsthaftigkeit und Anstand, auch wenn man länger danach suchen muss. *Es ist okay. Es tut gleichmäßig weh.*

Wie nicht jeder weiß, war ich den größten Teil meines Lebens im Schachverein aktiv. An zahllosen Turnieren teilgenommen, einige (für mich) spektakuläre Erfolge - und viel mehr dramatisch verpatzte Partien. Mein Interesse war immer die Jugend und das Fördern von Talent und fairem Wettkampf. Wo waren wir nicht überall hingefahren, damals mit meinem VW-Bus! In der Zeitschrift *Rochade* erschien mal ein Reisebericht betitelt "Mit Schachreisen Röllig verfahren Sie sich völlig". :-) Das war als wir in stockdunkler Nacht am Mannheimer Kreuz falsch abgebogen waren, und es bis Mannheim Innenstadt keine Wendemöglichkeit gab. So kamen wir zur Hessenmeisterschaft in Mörlenbach-Weiher erst in allerletzter Sekunde an. Ein tolles Abenteuer, über das bis heute geredet wird! :-)

Ja, auch im Club der Gilgamenschen gab es mal eine Zeit mit sehr guten Kontakten und viel Miteinander. Wir sahen uns auf diversen Veranstaltungen, und öfter auch mal privat. Sagenumwoben bis heute der wochenlange Gilgamesch-Con bei Helmut Christmann da oben im Gebäck irgendwo hinter Bingen. Ah, Laubenheim heißt das Nest, so winzig, ich musste das eben auf der Karte eine halbe Stunde lang suchen. Wir bekochten die etwa 20 Leute abwechselnd, und Helmut hatte den ganzen Keller voller Computer, von den meisten gleich zwei Exemplare, so konnte man auch gegeneinander spielen. Es gab Commodore, Atari, DOSen (286er, damals der heiße Scheiß) und ein Fabrikat mit heute vergessenen Namen. Das Ganze fing (für mich) schon abenteuerlich an als ich mit meinem neuen Fahrrad, bestens ausgerüstet für eine Überlandfahrt, dorthin losfuhr. Knapp 100 km müssen das gewesen sein, und so startete ich frisch und frühmorgens am Waldrand von Worfelden. Nunja, auch dazu erschien ein mehrseitiger Bericht in der einschlägigen Presse: *Bingen: die Stadt des Grauens*. :-) Hier nur soviel: Auch das habe ich überlebt!

Also bis bald, euer Roland

Aus der Serie Kluge Ratschläge

Sie dürfen nicht alles glauben was Sie denken! (*Heinz Erhardt*)