

Gondwana

- Lernpartie II -

Der Ruhm

(Nachlese 2014)

Lerne die Regeln des Spiels und dann spiele besser als alle anderen

- Albert Einstein

Es begab sich dereinst zu Frankfurt¹ als ein nicht mehr ganz so junger Mann die Aufmerksamkeit des Allvaters auf sich gezogen hatte. Dieser sprach zu ihm und sagte: "Höre, Menschensohn, dein Vater hat zwar in unerklärlicher Weise eine eigentlich unentbehrliche Rune nicht in deinen Vornamen eingebaut, aber so sind eben diese Menschen. Alle meinen, sie wüßten irgendwas besser, dabei wissen sie in Wahrheit gar nichts."

Wie dem auch sei, jedenfalls beauftragte der **Allvater** den Fast-Namensvetter seines Lieblingssohnes damit, eine junge Walküre namens Saraj in die Geheimnisse des mystischen Gilgamesch einzuweihen. Er sprach zu ihm: "*Nun gehe hin, Torsten-ohne-h, und begleite die holde Maid dabei, dieses legendäre Spiel zu erlernen so gut sie es vermag (und so gut du es vermagst). Ihr werdet gemeinsam viel' Abenteuer erleben und manch' Gefahr meistern müssen. Ihr Schicksal möge in deiner geschickten Hand liegen, und natürlich denen der mitleidlosen Nornen.*" Und so sollte es geschehen.

So zogen die beiden aus, auf einer Welt genannt Gondwana², in der Gestalt von zwei Kindern, genannt *Johanna* und *Siegfried*, denen der **Allvater** in seiner Güte einige Schutzzauber hatte angedeihen lassen, so sie nicht gleich von einem Unhold gemordet oder von wilden Bestien gefressen würden.³

Doch lassen wir die beiden nun selbst erzählen.

Johanna alias Saraj (DREAMER OF TIREA, hatte vorher nur Feuertaufe gespielt)

Mir hat die Partie sehr viel Spaß gemacht und das lag nicht daran, dass wir am Ende gewonnen haben, auch wenn das natürlich die Kirsche auf der Sahne ist. Es gab verschiedene Aspekte, die mir Spaß gemacht haben, ich versuche mal auf ein paar einzugehen. Vom organisatorischen kam mir der ZAT ca. alle zwei Wochen sehr entgegen, das konnte ich gut schaffen, ohne den Bezug zu verlieren und hat auch zwischen Torsten und mir in der Abstimmung gut funktioniert, da wir in dem Zeitraum trotz Bremen und Arbeit usw. eigentlich immer einen Termin gefunden haben, der für uns passt. Es hat mir aber auch gezeigt, dass ich nicht sicher bin, ob ich ein Setting wie in Willow z.B. leisten könnte, bei dem sich immer mehrere Menschen auf gemeinsame Telefonzeiten einigen müssen oder mehrere Termine in 1-2 Wochen stattfinden müssen, das könnte für mich schwierig werden. Dabei wären wir aber schon beim nächsten Thema. Das Teamspiel mit Torsten hat mir wirklich Spaß gemacht und war eine Entlastung. Ich konnte ihn um Rat fragen, wenn ich etwas nicht wusste und wir konnten uns bei der Notation der Züge abwechseln. Außerdem hat es mich natürlich diebisch gefreut, wenn ich irgendein Regeldetail kannte, was ihm nicht mehr präsent war oder ich eben einen klugen Schachzug vorgeschlagen habe, auf den er noch nicht gekommen ist, da hatten wir auf jeden Fall beide viel Freude dran, denke ich. Am Szenario selbst hat mir das explorative und die Sache mit den Quests besonders gut gefallen. Es hat Spaß gemacht, nicht alle Aufgaben von Anfang an zu kennen, sie nach und nach zu entdecken und zu versuchen, sie bestmöglich zu erfüllen. Ganz am Anfang gab es ja noch eine Idee deinerseits, die wir wohl hätten verfolgen können, irgendwas in Richtung Alchemie, wenn ich mich recht erinnere? Da waren deine Spieler (uns inklusive) wohl zu begriffsstutzig, da wir wirklich keine Idee hatten und bis heute haben, was es damit auf sich hatte und was wir da hätten tun sollen. Das Element hast du ja dann irgendwann gestrichen, da es den anderen Teams scheinbar ähnlich ging, aber über eine Aufklärung würde ich mich noch freuen.⁴

1 benannt vermutlich nach irgendeinem Franken der halt irgendwann in grauer Vorzeit unbedingt meinte, hier den Main überqueren zu müssen. Die Furt ist bekannt, der Franke selbst nicht. Wohl aber, dass schon die alten Römer den Namen Franconofurd benutzten. Damals war Frankfurt ein "bedeutender Ort in der Gegend von Mainz. [Quelle: Wikipedia]

2 und dort in der Gegend von Atlantis, einer großen Insel, welche noch nicht untergegangen war

3 Alle anderen hatten selbstverständlich die gleichen Schutzzauber.

4 GM: Ja, das war bei allen anderen Spielern genauso; obwohl es ja schon in *Feuertaufe* angedeutet worden war, und dort ein Spieler sogleich diese Birkenpilze gefunden hatte. Aus der Tatsache, dass dann aber nix mehr nachkam, schloß ich, dass es den Leuten entweder an Zeit oder an Phantasie mangelte. Bei *Gondwana* dann wollte ich eigentlich das Thema vertiefen, wurde aber irgendwie vom Lauf der Ereignisse überrannt. Als es schließlich ein Spieler konkret nachfragte war es Spieljahr 7 oder 8, und um

Torsten und ich waren auch irgendwie der Ansicht, dass man in diesem Szenario evtl. auf Mitspieler treffen könnte (woher wir das hatten k.A., vielleicht haben wir etwas falsch verstanden)⁵, weshalb wir gerade zu Beginn etwas zögerlich vorgegangen sind und unsere Grenzen nicht ungeschützt lassen wollten, das hat dann gegen Ende öfter mal zu Stau geführt, zu deiner Belustigung :-P. Trotzdem haben wir ja, was die Entdeckungen anging am Ende sehr aufgeholt scheinbar, was uns selbst etwas überrascht hat. Wir hatten eigentlich die ganze Zeit das Gefühl Zeitdruck zu haben und dass die anderen vielleicht näher dran sind (sie lagen ja auch länger mit den Questen vorne) als wir.

Wir hatten auf jeden Fall mit dem Szenario und den verschiedenen Questaufgaben Freude, vor allem auch an den unterschiedlichen Wegen, diese zu lösen. Die meisten Probleme hatten wir, abgesehen vom Glauben an feindliche Invasoren, die gar nicht existieren, wahrscheinlich mit uns selbst. Man müsste meinen, dass wir irgendwann verstanden hätten, dass man keine Magie auf unentdeckte Felder anwenden kann oder wie die korrekte Syntax aussieht, aber der Lerneffekt ist manchmal eben sehr kleinschrittig und meist steht man sich selbst im Weg 😊. Für mich als Newbie war die schiere Masse an Artefakten, Einheiten und Erscheinungen etwas erschlagend am Ende und haben für mich auch ein wenig den Wert der einzelnen Entdeckungen geschmälert. Ich wusste schon gar nicht mehr, wohin mit dem ganzen „Kram“. Ich denke, da dürften es beim nächsten Mal auch ein paar weniger sein, die dann strategisch eingesetzt werden.⁶

Bei einer erneuten Partie unter ähnlichen Voraussetzungen wäre ich wieder dabei. Ich denke, mit Torsten zusammen, könnte ich das auch in der nächsten Zeit gut stemmen. Gerne auch gegen oder mit anderen Teams als Verbündete a la Willow. Alleine bin ich nicht sicher, wie die nächsten Wochen werden, gerade auch weil der kleine Kerl jetzt zu früh kommt, da würde ich, denke ich, eher erstmal Abstand von nehmen.

Ich hoffe, das war hilfreich und hat die meisten Punkte berührt, die du dir so vorgestellt hast. Vielen Dank für das aufwendige Spielleitern und deine kreativen Ideen. Alles Liebe, *Saraj*

Siegfried alias Torsten-ohne-h (DREAMER, Haudegen, aber seit vielen Jahren ohne Spielpraxis⁷)

Es begann mit zwei einsamen Wesen auf einer Lichtung im Wald und Aufgaben, von denen man nicht ansatzweise ahnen konnte, welche Herausforderungen sie bringen würden. Unsere Köpfe produzierten mehr Fragen als Antworten: wie groß ist wohl diese Welt? Wo befinden sich andere Suchende? Welche Gefahren lauern auf uns? Wie kann die J geschützt werden, damit sie das Einhorn am Ende besänftigen kann? In welche Richtung brechen wir auf? Beide in die gleiche Richtung oder jeder alleine?⁸

Am zweiten Tag gab es den ersten Hinweis auf eine Queste, das ging schneller als erwartet. Wer soll die Queste lösen und wie wird die Queste lauten, wir haben ja bisher kaum Möglichkeiten. Bis zum vierten Tag haben sich inzwischen ein paar Begleiter und erste Schätze gefunden. Neben dem Hinweis auf eine zweite Queste lauern nun auch GA und BN im Wald.

Am siebten Tag wurde endlich das erste Questfeld Questoh Q2 gefunden. Nun hatten wir eine erste Einschätzung was Aussagen wie „weit im Osten“ zu bewerten sind. Für die Queste war schnell klar, dass wir den Om nicht besiegen wollen sondern ganz nach bewährter Schatzsucherart das Buch oder besser den Z finden und zurückbringen. In dieser Zeit stellten wir uns oft die Frage, wo sind die Konkurrenten? Müssen wir das Hinterland absichern und Einheiten dort stehen lassen. Wir haben uns lange für die vorsichtige Variante entschieden. Nun schien zumindest das südwestliche Eck der Welt erblickt zu sein.

Am achten Tag fanden wir das Questfeld Q1 mit uVD und Knusperhaus. Das Karteneck im Nordwesten war nun auch bekannt und die Ausmaße der Welt wurden abschätzbar. Scheint eine Welt ohne spielende Gegner zu sein.⁹ Noch ein zwei Züge, dann kann die Vorsicht eventuell etwas reduziert werden. Immer wieder stellten wir uns die Frage, wie liegt unsere Entwicklung im Vergleich zu den Anderen. Es fühlte sich plötzlich so an, als seien wir viel zu langsam. Dann kam die offizielle Zwischenbilanz: tatsächlich waren wir nicht ganz vorne, außer beim Gold.

Am elften Tag wurde eine Queste Q1 erfüllt und eine „alte“ Bekannte aus Feuertaufe entdeckt. Mit solch mächtiger Unterstützung ging es nun schneller voran. Der Weg über die großen Meerfelder war das Ziel, auf so

die Idee noch sinnvoll einzubringen, nach meiner Einschätzung zu spät. Das Konzept ist auf Wiedervorlage. :-)

5 GM: Nein, habt ihr nicht. Die Drohung sollte im Raum stehen, um eben eine gewisse Vorsicht walten zu lassen. Was auch bei allen Teams funktioniert hat. Ursprünglich hatte ich sogar vor, Begegnungen mit den Nachbarn zu ermöglichen. Bei der allmählichen Ausbreitung aller Nationen und der lange Zeit bis tatsächlich die See- und Flussfelder befahren wurden, erschien mir schließlich rein zeitlich eine Interaktion mit Nachbarn als überflüssig und der Partie nicht (mehr) dienlich.

6 GM: In der Tat. Von allen Teams bemängelt. Wird definitiv in der nächsten Partie berücksichtigt.

7 was nicht nur ein Handicap darstellt, sondern zwei; denn seit damals haben sich ja allerhand Regeln geändert!

8 GM: Wunderbar! Genau so hatte ich mir das vorgestellt! :-)

9 Nunja, nicht ganz. Aber erst hinter dem Fluss, und den hatten die ja auch noch lange nicht erreicht (siehe auch Fußnote 5).

harten Widerstand hatten wir allerdings nicht gehofft. Es war inzwischen sehr stark zu vermuten, dass das Einhorn in der Nordostecke der Welt warten sollte. Tag 12 brachte uns die Info zur dritten Queste Q3. [GM: spy auf Loch Ness in N10, sW7(sw) killt Nessie T11, usw. Konsequent und Eloquent!]
Die zu leistenden Aufgaben waren nun klar und viel Zeit wollten wir dafür nicht mehr aufwenden. Gute Planung war gefragt. Q3 wurde direkt in der folgenden Nacht erledigt. Kontraproduktiv waren da Zaubersprüche auf noch nicht entdeckte Felder. Jetzt, wo die Ziele sichtbar waren, leisteten wir uns ein paar Fehler und sahen schon alle Hoffnungen schwinden. An Tag 13 haben wir das (tb) im Rio Tinto erbeutet und in der Nacht 13 zum Zielort getrant. Gleichzeitig wurde das unbekannte Feld Great Lake angegriffen. Dazu gelang uns aus unserer Sicht ein perfekter Zug.¹⁰ Ein massiver Angriff auf Great Lake sollte es richten, denn dass da noch etwas lauert war uns klar. Stärke 9 reichte nicht, aber zum Glück attackierte uns das Monster und drängte unsere Einheit zurück. Dadurch konnte gleichzeitig eine geschützte Figur aus Rio Grande nach Great Lake ziehen und mit einem CHA an Tag 14 das Feld auch für eine J per TRAN erreichbar machen, die dann das Ein befreite. Diese Option war gut vorbereitet. [GM: Und da gibt es Leute die meinen, so ein Gürtel sei mickrig.] Wir hatten viel Spaß bei der Planung der Züge und Diskussion der Situation. Meine Einschätzung ist, dass bei uns das Teamplay fast wichtiger war als der Sieg. Hinderlich war tatsächlich die große Zahl der Erscheinungen wie GA, BN ... Das machte eine Zugplanung zeitweise sehr schwierig, wenn man kein zu großes Risiko bzgl. Figurenverlust eingehen wollte. [GM: Wobei auf die uX1 in Subitoh keine Rücksicht genommen wurde: vielleicht der entscheidende Tempogewinn?] Die Optimierung des Zusammenspiels der vielen Artefakte war eine Herausforderung, hat aber Spaß gemacht und einiges an Regelkenntnis gebracht. Nachlesen hilft! Nun darf das nächste Szenario kommen! Ich freue mich!

Nun zum sozusagen nächstplatzierten Team, nur 2 Züge hintendran:

Thilo (ARCHDUCHY OF HETMAN, bisher gespielt in Willow 6, Feuertaufe)

*Als die Helden auf der Lichtung erwachten, konnten sie nicht erahnen, welch spannendes und ereignisreiches Abenteuer vor ihnen lag. Sie begegneten ungewöhnlichen Wesen, bereisten ferne Länder und trafen sowohl auf eigenwillige Gestalten als auch auf zukünftige Freunde und Widersacher. Im weiteren Verlauf entdeckten sie ihre erste Stadt, übernahmen dort die Führung und legten so den Grundstein für ihr eigenes Reich. Dies ermöglichte ihnen den Aufbau einer Einnahmequelle, die sie wiederum zur Rekrutierung von Armeen und zur Entlohnung habgieriger Zwerge nutzen konnten. Ihre Aufgabe war es, mächtige Gegner zu bezwingen und Zauberer zu befreien. Doch ungeachtet all ihrer Bemühungen war es ein anderer, der ein Einhorn fand – woraufhin eine Stimme von oben verkündete, sie hätten alles verloren.*¹¹

Insgesamt war Gondwana für mich eine äußerst interessante und facettenreiche Spielerfahrung. Besonders durch das Zusammenspiel mit einem erfahrenen Mitspieler [GM: Henry] konnte ich viel lernen – und ebenso vieles wieder vergessen. Ein zentrales Highlight waren die Quests. Insbesondere die zweite und dritte Aufgabe stachen durch ihren Aufwand und Spielspaß hervor – letztlich waren zwei Drittel, wenn nicht sogar nahezu alle Quests, gut konzipiert. Der Schwierigkeitsgrad war dabei angemessen: fordernd, aber nicht frustrierend.¹² Besonders Quest 2 hat mir persönlich sehr gut gefallen. Einziger Kritikpunkt: Zu Beginn schien es ausreichend, lediglich das Tagebuch zurückzubringen, während später auch der Zauberer transportiert werden sollte – möglicherweise habe ich hier jedoch eine Regeländerung übersehen. [GM: Ja, hast du. Es gab beide Lösungen, voneinander unabhängig.] Eine klar definierte Anforderung zu Beginn der Quest wäre hilfreich gewesen. Die Spielwelt selbst war liebevoll und übersichtlich gestaltet. Die verschiedenen Regionen unterschieden sich visuell und inhaltlich voneinander, was die Orientierung erleichterte. Lediglich der Pfeil in Tullah erscheint mir bis heute als eine Ente – sofern man die Auswertungen als „Zeitung“ betrachtet. [GM: Immerhin einer, der sich darüber Gedanken gemacht hat. Des Rätsels Lösung ist: Die Gesamtwelt einer Nation (also ein Viertel-Kreis) und davon die Landmasse betrachtet, sollte die Form eines Rochen haben, der "Pfeil" ist also der Schwanz¹³ dieses nicht ungefährlichen Tieres, welches gerne von Sand bedeckt auf dem Meeresgrund liegt, und wenn jemand drauf tritt - Zack, AUA! Nebenbei war der Pfeil aber auch als richtungsgebender Hinweis gedacht, nämlich nach Tortage. Man sollte denken, dass dort etwas Wichtiges zu finden sei, vielleicht das (tb) oder der gesuchte Zauberer. Dies allerdings war eine Verführung (wie man im Schach sagt).]

¹⁰ GM: In der Tat! Ohne vorheriges spy auf Great Lake wurde das Feld von zwei Seiten und verschiedenartig angegriffen. Das war ein entscheidender Glücksgriff, weil damit unwissentlich der Riesenmanta herausgelockt wurde, und der uNL(gü) hineinrutschte!

¹¹ GM: Soviel von der Presseabteilung des Ministeriums für Heimat und Historie :-)

¹² GM: Das freut mich ungeheuer! Genau so sollte es sein.

¹³ zugegeben: aus Platzgründen etwas kurz geraten

Die Sonderfigur „uVK“ in Quest 3 stellte ein weiteres interessantes Element dar. Sie verlieh dem Spiel mehr Dynamik, da sie selbstständig angreifen konnte, wodurch man sich nicht nur mit einer passiven, jedoch mächtigen Figur auseinandersetzen musste, sondern mit einem aktiv handelnden Gegner.

Die Zusammensetzung der Teams – jeweils bestehend aus einer erfahrenen und einer unerfahrenen Person – war eine sinnvolle Entscheidung. Auch wenn man durch die Unterstützung weniger aus eigenen Fehlern lernte, konnte man durch die Analyse der Spielzüge dennoch viel mitnehmen. Ich werde hier also aufgrund der Komplexität des Spiels den gesamten Ablauf noch einmal nachvollziehen müssen, da es doch viel Input war. Besonders positiv hervorheben möchte ich die humorvollen Einwürfe des Spielleiters, wie etwa: „wirkt fast, als stünden Massenentlassungen bevor“.¹⁴ Solche Einschübe trugen maßgeblich zur Auflockerung der Auswertungen bei und zeugten von einem durchdachten Erzählmodus.

Gleichwohl gab es einige Aspekte, die weniger gelungen waren. Die Funktion und Wirkung der Sonderfigur war für neue Teilnehmende mitunter schwer nachvollziehbar (ich weiß, oben war ich positiv, ich mag sie ich mag sie nicht). Zudem erschien das unmittelbare Spielende durch das Auffinden des Einhorns in Relation zu anderen, deutlich aufwendigeren Aufgaben als zu simpel. Eine ausgewogenere Gewichtung der Siegbedingungen wäre wünschenswert gewesen. [GM: Da hat jemand wohl etwas nicht genau mitbekommen: Das Einhorn konnte überhaupt nur gefunden werden, sofern alle 3 Questen vorher erfüllt worden waren.]

Auch die Namensgebung mancher Regionen war herausfordernd. Die teils schwer aussprechbaren und schwer zu merkenden Namen führten zu Verwirrung und erhöhten die Fehleranfälligkeit – insbesondere in der Anfangsphase. Namen wie „Onomatopeia“, „Zyxwuv“ oder „Yuxwyz“ lassen hier Raum für Verbesserungen. [GM: Joah! :-) Onomatopeia ist allerdings ein, besonders aus Comics, bekannter Begriff (meint Lautmalerei), zu den 5 Anfangsnamen will ich erzählen wie ich darauf kam. Würde ich diese als erste sichtbaren Felder mit A, B, C, D, E anfangen lassen, könnte ein Spieler dies als hinweisend annehmen, also vielleicht in Richtung A starten. Das wollte ich vermeiden. Diese 5 Felder sollten also möglichst ungewöhnlich, garadezu irritierend sein. Was offenbar gelungen ist.¹⁵ :-)]

Ein weiterer Punkt betrifft die Pressearbeit: Diese kam im Laufe des Spiels zunehmend zu kurz – auch von meiner Seite, was ich selbstkritisch anmerken muss. Anfangs war ich noch engagierter, möglicherweise aufgrund der Goldbelohnung, gegen Ende jedoch ließ meine Aktivität deutlich nach. [GM: Es liegt in der Natur der Sache, dass man anfangs mit nur wenigen Wesen mehr Zeit für Presse findet.]

Abschließend wäre es wünschenswert, sich im Vorfeld auf ein einheitliches Format für die Kommunikation und Berichterstattung zu einigen. Zwar gestaltet jeder sein Format individuell, doch ist dies nicht zwangsläufig im Sinne einer effizienten Auswertung durch die Spielleitung.¹⁶ Für mich persönlich wäre es zudem spannend, einen Einblick in den Auswertungsprozess durch den Spielleiter zu erhalten. [GM: Eine spannende Idee! Gerne darfst du mir bei der nächsten Partie über die Schulter blicken! :-)]

Insgesamt blicke ich als Neuling auf eine lehrreiche, taktisch fordernde und zugleich sehr unterhaltsame Spielerfahrung zurück. Mein Dank gilt meinem Mitspieler und insbesondere der Spielleitung für die Organisation dieses außergewöhnlichen Abenteuers.

Henry (ARCHDUCHY OF HETMAN, Veteran zahlloser Schlachten und GM)

Gondwana ist ein Szenario für beliebig viele Spieler, hier waren es vier Teams. Durch die Zweier-Teams war es sehr angenehm, es gab einen Austausch zu den einzelnen Zügen. Von den Mitspielern hat man außer Presse nichts gehört, denn jedes Team spielt auf seiner eigenen Karte. Damit ist es ein (verdeckter) Wettlauf um den Sieg.

Roland hat dieses Szenario als 2. Lernpartie angelegt, der Schwerpunkt lag auf schnellem Entwickeln und gut gegen die NNW Einheiten zu operieren. Zusätzlich wurde das Szenario mit Zwischenzielen (den Questen) und einem Endziel ausgestattet, so dass eine komplette Eroberung der Karte oder Allianz aller Sonderfiguren nicht das primäre Ziel war.

Das Szenario hat im Einzelnen sehr gut funktioniert. Die persönlichen Auswertungen waren sehr stimmungsvoll mit viel Liebe zum Detail und mit zusätzlichen Beschreibungen außerhalb der reinen Auswertung versehen. Vielen Dank für diese Mühen, die die Auswertungen über das reine Spiel lesenswert gemacht haben.

Spielstart war am 14.04.2024, jedes Team startet mit zwei Figuren, H und J, auf der Lichtung mitten im dunklen Wald, man könnte sie Hänsel und Gretel nennen. Ansonsten nichts weiter, also keine Einheit, kein SC und kein G&G, aber die Möglichkeit, über Presse und gefundene und angemerkte Auswertungsfehler G&G zu

¹⁴ als verdächtig viele Zwerge (ARC hatte deren fünf!) aus SCs entfernt und in bedeutungslose Felder verschoben wurden

¹⁵ Tatsächlich wurde in der gesamten Partie niemals auch nur ein einziges Feld fehlerhaft geschrieben. Wahrlich verblüffend!

¹⁶ Hm, mich persönlich stört das nicht. Was meinen denn die anderen Leser zu dieser Idee?

"verdienen". Die Karte ist unbekannt und muss erst Stück für Stück entdeckt werden, die erste Einheit die alliiert sind ausgerechnet Zwerge. Im Wald, wo hinter jeder Ecke eine Elben-Einheit stehen könnte, sorgt das für Vorsicht beim Entdecken. Erst im Laufe der Partie erkennt man, dass es keine Elben auf dem Spielplan geben wird.

Zur besonderen Spannung tragen die Waldschräte bei, die eine grobe Richtung zu Questen aufzeigen, so dass erst ein Waldschrat, dann der Ort der Aufgabe gefunden werden muss. [GM: Diese Waldschrat-Hinweisgeber hatte ich dynamisch angelegt. Es gab potentiell mehrere Felder in denen einer der drei Schräte auftauchen konnte, jeder aber nur einmal, beim ersten Fund einer Nation.] Gelöst werden muss die Aufgabe auch noch. Zumindest ist dadurch eine Hauptrichtung für Entdeckungen bekannt. Weitere Ideen des Szenarios, wie Alchemie, bauen einen Wirrwarr oder das (Auswendig-) Lernen von Scrolls wurden dann im Laufe der Partie nicht weiter verfolgt, es gab auch so genug zu tun. [GM: Die Scrolls hätte man bis Parteeende jederzeit lernen können, hat aber niemand gemacht. Alchemie und Wirrwarr war als Kombination geplant, s. Fußnote 4.]

Unsere Entwicklung war steil und es ging gut voran, gerade der Start war mit gefundenen Fehlern und Presse schon sehr gut. Angegeben ist jeweils der Stand zur Heerschau des Nachts.

2000: (2F, 0E, 0SC) (0VP+0MP=0GVP, 0EP, 3G&G)
2001: (2F, 2E, 0SC) (0VP+0MP=0GVP, 1EP+Zw, 1G&G)
2002: (2F+1sF, 4E, 0SC) (0VP+0MP=0GVP, 2EP+Zw, 12G&G)
2003: (2F+2sF, 4E, 1SC) (3VP+0MP=3GVP, 3EP, 13G&G)
2004: (2F+2sF, 5E, 2SC) (6VP+0MP=6GVP, 4EP, 14G&G)
2005: (2F+4sF, 6E, 3SC) (8VP, 4EP, 23G&G)
2006: (2F+4sF, 11E, 3SC) (8VP, 10EP+Zw, 29G&G)
2007: (2F+4sF, 13E, 6SC) (14VP-2+1MP=13GVP, 14EP, 28G&G)

Die Entwicklung verlief in Wellen, erst Sonderfiguren, dann SCs, dann Einheiten, spannend im Rückblick. Hier gab es einen ersten Zwischenstand zwischen den Teams, wir waren als Team A gut im Rennen, die meisten Entdeckungen, die meisten SCs, alle Waldschräte gefunden, die erste Quest erkannt, aber noch nicht gelöst.

2008: (3F+4sF, 18E, 8SC) (18VP-2+5MP=21GVP, 22EP+Zw, 34G&G) // Quest1 erfüllt
2009: (4F+6sF, 20E, 11SC) (24VP+4MP=28GVP, 24EP+Zw, 38G&G)

Jetzt gab es den zweiten und letzten Zwischenstand, wir lagen überall an der Spitze, die meisten Erforschungen, die meisten Sonderfiguren, die meisten SC, am meisten Geld, eine Quest erfüllt und alle Waldschräte gefunden, top.

2010: (5F+8sF, 22E, 12SC) (25VP+4MP=29GVP, 27EP+Zw, 46G&G)
2011: (5F+9sF+1uF, 32E, 16SC) (33VP+4MP=37GVP, 37EP+3Zw, 45G&G) // Quest3 erfüllt
2012: (7F+9sF+2uF, 42E, 20SC) (43VP+6MP=49GVP, 46EP+5Zw, 63G&G)
2013: (8F+9sF+3uF, 45E, 24SC) (51VP-2+9MP=58GVP, 51EP+5Zw, 67G&G)

Und dann das abrupte Ende am Tag 2014 (23.03.2025), zwei Züge, bevor wir auch die letzte Bedingung erfüllen konnten. Offensichtlich sind wir bei der Suche nach der Lösung zur Quest2 zu vorsichtig angegangen, die uX alliiert und alles mit Bedacht gesichert. Das hat die Zeit gekostet, um weiter vorn zu landen. Damit hat diese Partie fast ein ganzes Realjahr (10.04. - 23.03.) gedauert, eine sehr lange und spannende Zeit. Leider trübt für mich dieses abrupte Ende ohne einen Hinweis darauf den Rückblick auf die Partie.

Insgesamt positiv war die Anmutung des Szenarios mit den zusätzlich anspruchsvollen Questen. Die in jeder Auswertung weiter gesponnene Geschichte passte gut und daher war die Partie lebendig und nicht nur eine Abfolge von Befehlen. Dafür nochmals lieben Dank an Roland, der das Szenario nicht nur erstellt sondern auch hervorragend geleitet hat.

Mein Glückwunsch geht an das Gewinnerteam. Die möglichst schnelle Erfüllung der Q2 war im Nachhinein der entscheidende Faktor und das haben sie offensichtlich wesentlich besser gelöst und sich dabei durch nichts aufhalten lassen.

Insgesamt eine sehr schöne Partie, die durch das Teamspiel bereichert wird, weil es sonst keinen Kontakt zu anderen Spielern gibt. Mit sehr schönen zusätzlichen Ideen, die vom Standard-Spiel abweichen, so dass auch Ressourcen sammeln nicht der Hauptzweck der Partie war.

[GM: Vielen Dank an Henry für das dicke Lob und die ausführliche Schilderung, spart mir einige Arbeit. :-)]

Der quasi dritte Platz, etwa 4 Züge hinter dem Siegerteam:

Joachim (ISAURIER, Veteran mehrerer (teils lange zurückliegenden) Willow-Partien, Feuertaufe)

Unser Team war anfangs sehr vorsichtig, da wir das Szenario im Rollenspielsinne interpretierten – wir „sind“ die beiden Kinder -> Risikominimierung bei den Entdeckungen, auch auf die Gefahr hin, am Start nicht schnell genug zu entdecken.

Der Übergang von der Identifikation mit diesen Individuen, hin zu zwei beliebigen Figuren in der großen Sammlung (oder wie ich schrieb: Leiter eines mittelständischen Söldnerunternehmens) nahm dem Szenario für mich (subjektiv!) einen Teil des Reizes.

[GM: Verständlich. Man sagt ja auch: *Jedem Anfang wohnt eine Magie inne.*]

Nachdem Hänsel...äh... Grendel, die Tarnkappe gefunden und die Zwerge entdeckt hatte, waren wir von der ersten Sekunde an entschlossen, das Soldgeld wieder zu stehlen. Ohne irgendwelche Gewissensbisse. Das wurde dann von einem Zug auf den anderen verschoben --- „noch brauchen wir die G&G ja nicht, und die beiden stehen nicht nebeneinander“ --- und am Ende war es in der G&G-Schwemme nicht mehr nötig.

War das von dir geplant, das man die Quests erst ausspäht bevor man sie entdeckt? Die ganzen Regeln mit den NNW, die aktiv CF und ähnliche bösen Dinge schleudern, bringt ja nichts, wenn sie im Bewegungszug der Entdeckung gleich besiegt werden. [GM: Die Quest-Felder waren von recht starken Wesen bewohnt, daher auch die Orks die (nicht regelkonform) einen SP zaubern, was man sonst nur von Elben kennt. So wären die Verteidiger wohl bei einer Entdeckung ohne vorheriges Spionieren kaum überrannt worden. Zudem würde dann der Haupttrumpf ins Spiel kommen, weil dann auch noch die DopFig zaubern darf. Hier war also Vorsicht durchaus angebracht, und deshalb gab es auch vorab dezente Hinweise auf die Questfelder.]

Zu den Regeln die uns immer wieder im Weg standen, gehört die Neutralität bestochener Drachen gegenüber Monstern. In einem Szenario in dem nur das System der Gegenspieler ist, schränkt das natürlich die Möglichkeiten ein. [GM: Das wäre sonst auch zu einfach gewesen, oder? Anfangs wollte ich übrigens gar keine Drachen - und auch kein Schwert - ins Spiel bringen. Die ständigen Würfelergebnisse haben mich dann aber doch davon überzeugt. Was aber eher ein Fehler war, wenn ich an *Nessie* denke.]

Und es gilt: „G&G schießt keine Tore“. Zumindest nicht, wenn die Aufbaumöglichkeit regional eingeschränkt ist, Drachen keine Monster angreifen möchten, und sich Korsaren usw. trotz aller berufsbedingten Geldgier dennoch nicht bestechen lassen. [GM: grins]

Du hast uns in der Szenariogestaltung stark im Unklaren gelassen – Guido und ich waren sehr lange davon überzeugt, es gebe irgendwann mal konfrontativen Kontakt mit den anderen Teams. Haben die das genauso gesehen, oder war den anderen Teams früher klar, dass jeder seine eigene Welt hat?¹⁷

Die Notwendigkeit eine Armee in eine Flotte – mehrere Flotten – viele Flotten –zu transformieren, war uns früh klar. Es war kein Erkenntnis-, sondern ein Umsetzungsproblem, dass es so lange gedauert hat. [GM: Dabei hatte euch ein GM-Fehler sogar einen irregulären Aufbau durchgehen lassen, was erst später bemerkt wurde.]

Ich selbst habe die Möglichkeiten des TRAN immer unterschätzt und wurde dann von Guido abgeholt: „Doch, das können wir alles in x Zügen unterbringen und noch viel mehr“. [GM: Ja, der TRAN ist bestimmt einer der wichtigsten Zauber, wenn nicht (oft) der wichtigste überhaupt.]

Zu viele Artefakte und Spruchrollen. Und Felder. Und Figuren. Und alles. Viel zu viele.¹⁸ Irgendwann war es nur noch Arbeit, die für das Spielziel noch relevanten 25% der Objekte unter dem ganzen Gewusel zu identifizieren und der richtigen Figur zukommen zu lassen. Spätestens ab dieser Spielphase habe ich die Feinplanung gerne Guido überlassen.

Guido (ISAURIER, Veteran unendlich vieler Partien, GM von Willow 5 und der Trilogie *Steine der Macht*)

Das Szenario hat mir sehr gut gefallen!

Nur mit zwei Figuren anzufangen, fand ich spannend, aber wir wollten keine verlieren, da sie nicht wieder so schnell aufbaubar war, deshalb anfangs zu viel Vorsicht. Erst nur Wald und kein SC weit und breit, war anfangs etwas frustrierend. [GM: Ich wollte, solange man nur wenige Pöppel hatte, die Notwendigkeit zur Presse und, noch viel wichtiger, Fehlersuche (!) forcieren. Eine, wie wir alle wissen unglaublich wichtige Lernaufgabe! Daher hatte ich anfangs ständig absichtliche Fehler eingebaut.]

Dann nahm alles mehr Fahrt auf und die Phantasie wurde angeregt, wie die Welt wohl aussehen würde.

¹⁷ Siehe Fußnote 5

¹⁸ Siehe Fußnote 6

Die SCs kamen und die Sonderfiguren und tolle Artefakte. Die waren mir aber zu viele, sodass ihre Bedeutung in den Hintergrund geraten ist. Der Hinweis auf die etwaige Lage der Questen sehr schön. Questen in einem Szenario finde ich super, nur die letzte empfand ich als zu schwer. [GM: Gemeint ist wohl Q2, wobei ihr sogar den Om militärisch besiegt hattet!]

Etwas in einem letzten Feld zu finden, war auch prima.

Insgesamt war mir das Szenario zu lang und auch mit einem Partner zu spielen, ist mir ein zu großer Zeitaufwand. Gerne knobele ich an dem Zug, dann fällt mir etwas ein und ich muss mich wieder absprechen und das vielleicht mehrfach.

Auch das jeder für sich gespielt hat und wir keine Ahnung hatten, wann das Spiel zu Ende ist und wie die anderen dastehen, hat mir nicht gefallen. Wir haben einige Fehler gemacht, da wir ein paar Mal dachten, bald haben wir es geschafft und deshalb vielleicht etwas zu lässig gespielt. [GM: Ja, ihr habt sogar die Entdeckung mancher Waldfelder vermieden, wohl in der Furcht, versehentlich dort **das** Einhorn zu eliminieren, weil es ja so früh nicht entdeckt werden durfte. Das hat euch etwas ausgebremst.] Als es dann nicht geklappt hat, kam etwas Frust auf. Da auf einen Punkt hin gespielt wurde, waren viele Wesen ohne Bedeutung und nur Optimierung, ohne etwas mit der Aufgabe zu tun zu haben. Das war schade. [GM: Das sollte natürlich ansichtlich eine der zu bewältigenden Aufgaben sein, nämlich zu erkennen, was wichtig ist und was nicht. Gründlich alle Felder bis zum letzten zu erforschen war ja gar nicht notwendig. Wobei, zugegeben, man das nicht so früh wissen konnte wegen Q2: Z und (tb) hätten theoretisch ja "irgendwo" sein können...]

Einige Szenarioregeln waren mir nicht präzise genug, z.B. welches Wesen im unentdeckte Feld zaubern darf, oder auch das ungeführte Einheiten gegen den Golem, obwohl er zu den Ungeheuern gehört, unterstützen dürfen. [GM: Ist ja nicht so.] Aber das war am Telefon ein Missverständnis. Das andere fällt mir im Augenblick nicht mehr ein.

So nun aber wirklich genug genölt. Insgesamt aber viele schöne Ideen im Spiel und eine tolle Atmosphäre.

Last but not least, das Mädchenteam, leider ein (halber) Dropout:

Klara (BEYOND THE FOREST, bis dato nur Feuertaufe, jedoch häuslich beraten vom Sieger von Eternity)

Wir [GM: Klara und ihre 2 Jahre ältere Schwester Emma] haben relativ schnell viel erkundet und waren teilweise auch etwas riskant unterwegs, haben aber dadurch zum Glück keine großen Verluste gemacht.

Unser Held wurde relativ am Anfang gebannt, was natürlich etwas Zeit gekostet hat. Nichtsdestotrotz haben wir die erste Quest ziemlich schnell erreicht und die Hexe getötet - das Hexenhaus haben wir allerdings erst relativ spät zerstört (ich weiß selbst nicht genau, warum). [GM: Das Hexenhaus so spät zerstört hattet ihr, weil ihr die Orks mittels SML weit in den Wald nach Osten weggelockt, bevor ihr sie schließlich gekillt habt. Und diese Orks hatten das (ho), was für das Zerstören der Burg (im Sumpf) zwingend benötigt wurde. Dieses Detail war aber hinsichtlich einem möglichen Sieg unbedeutend, weil ja noch reichlich anderes zu bewältigen war.]

Die dritte Quest haben wir auf eine kreative Art und Weise gelöst, indem wir die Okeaniden in Erie alliiert und die eigentlichen Quest-Okeaniden gekillt haben (upsi). Ob das allerdings letztendlich einen Vorteil gebracht hat, kann ich nicht sagen. [GM: Es gab beide "gleichberechtigten" Möglichkeiten.]

Wir hatten mehrere Trolle alliiert, die in den Tageszügen teilweise etwas im Weg standen, sehr geholfen hat aber zum Beispiel die Hexe mit ihrem Hexenbesen.

Auch die zweite Quest haben wir meiner Meinung nach ziemlich gut angefangen und den Golem relativ schnell besiegt. [GM: Eigentlich unglaublich. Aber wahr!] Dort haben uns die Werwölfe und Riesen mit ihren Scharmützeln etwas eingeschränkt, aber wirklich dramatisch war das nicht. Allerdings war es deutlich schwieriger, den Zauberer zu finden, als gedacht. Leider haben wir ihn bis zum Schluss nicht gefunden, weil uns am Ende die Zeit gefehlt hat, weitere Züge abzugeben. Bis dahin verlief die Partie eigentlich ganz gut, aber ob wir Chancen auf den Sieg gehabt hätten, ist natürlich nicht sicher. [GM: Aber ja, ihr hattet sogar die **aller**-besten Aussichten auf den Sieg; wenn ihr nur weitere Züge abgegeben hättet! Wirklich schade, dieser grausame "Zeitmangel"! Der Letzte Zug abgegebene war der Tag 12. Sooo knapp vor dem Ziel - ein Jammer! Es freut mich aber umso mehr als du immerhin einen Partiebericht anfertigen konntest!]

Nichtsdestotrotz hat mir die Idee von Gondwana sehr gut gefallen und es war eine tolle Erfahrung, dabei gewesen zu sein.

Liebe Grüße, Klara

Soweit also die Stimmen der Spieler-Teams.

Um es mit *Meatloaf* zu sagen: 7 out of 8 ain't bad.¹⁹ Not bad at all, actually! :-)

Damit habt ihr euch alle nicht nur meine unumschränkte Bewunderung verdient, sondern auch einen Platz in der kommenden Partie, sofern gewünscht. Selbstverständlich werde ich dabei eure Anregungen und Wünsche berücksichtigen, sofern sie sich irgendwie verwirklichen lassen.

Was ich bis jetzt noch nicht richtig begriffen habe, ist der mehrfach geäußerte Wunsch nach ständigen Zwischenständen, das müsst ihr mir bitte noch genauer erklären. Ich meine, dass es doch klar sein müsste, jederzeit, dass es ein Wettrennen ist um den Sieg. Dass es interessant ist, verstehe ich durchaus, aber inwiefern sollte es denn nützlich sein, zu wissen wie mein Team im Rennen liegt? Tritt man denn auf die Bremse wenn man in Führung liegt? Und wenn man hinten liegt, kann man den Nachbrenner dazuschalten? Wenn ich selbst eine Partie spiele, dann ist es für mich selbstverständlich, dass ich versuche, **jeden** Zug optimal zu gestalten. Und ich gehe davon aus, dass es bei meinen Konkurrenten genauso ist. Wenn alle so spielen, dann gewinnt derjenige der weniger Fehler macht. Wobei strategische (Fehl-) Einschätzungen das Zünglein an der Waage sein dürften, jedenfalls in einer Partie wie dieser, wo tatsächlich alle Entdeckungen exakt gleich sind, das Glücks-Element also ausgeschaltet ist. (Mehr dazu weiter unten.)

Jetzt also meine Nachbetrachtung der Partie, aus Sicht des GMs natürlich. Und für die Liebhaber von Zahlensalat (gerne auch Statistiken genannt) gibt es auch eine Übersicht zum Partieverlauf.

Alles begann mit der Entdeckung von Atlantis,

diesem sagenhaften Kontinent, von welchem ganz offenbar der Atlantik seinen Namen hat. Wer also kann bei eingeschaltetem Gehirn [remember: the Knopf behind your ear :-)] und ernsthaft daran zweifeln, dass es Atlantis wirklich gegeben hat?

Homer wusste davon, und bekanntlich hat der ja **ausschließlich** wahre Geschichten aufgeschrieben, angefangen mit dem Untergang von Troja (gab es tatsächlich, ist inzwischen sogar UNESCO-Welterbe)²⁰, über die Iljade (welche in die eigentliche Gründung Roms mündet, von wegen "von den Wölfen gesäugt"²¹) bis hin zur Odyssee, wovon noch nicht einmal ich alles glauben kann. ;-)

Wer aber heutzutage ganz genau von Atlantis wusste, weil er oder sie es nämlich selbst entdeckt hat²², das sind die Absolventen von **Feuertaufe**. Damals geplant war ja eine Trilogie von Lernpartien. In der ersten wurde also Atlantis gefunden, in der zweiten sollte es vollständig entdeckt und erforscht werden²³ - und damit sind wir beim Anfang von **Gondwana**. Einen Kunstgriff musste ich mir aber eben einfallen lassen, damit nicht der übermächtige uNL aus Feuertaufe hier startet, sondern stattdessen zwei unbedarfte Kinderlein, bekannt als Hänsel und Gretel. Es sollte schließlich kein Kindergeburtstag werden, sondern ein gefährliches Abenteuer! Und so startet ihr als Nachfahren dieser Entdecker von anno dazumal, also (wenigstens) einige hundert (wenn nicht tausend) Jahre in der damaligen Zukunft. Also **jetzt!**

Ich finde die Kombination von zwei eher schwachen Figuren hier genau passend. Die J, ein JunSpu, kann nix außer genial alliiieren, der H deutlich weniger so, dafür kann er als HauDeg die wichtigsten der bösen Erscheinungen (GA, PO) aus dem Weg räumen.

Allgemein bemängelt, und das vollkommen zu recht, sind die überbordenden Mengen an Artefakten und G&G. Diesen Effekt beobachte ich jetzt seit 4 Partien, aber zum erstenmal als GM. Klar geworden ist mir dabei, dass die letzten Änderungen bei den Tabellen und dem Entdeckungsverfahren insgesamt stark zu diesem Phänomen beigetragen haben - da müssen wir also regeltechnisch etwas ändern.

Einen ähnlichen Effekt bei den SonFig finde ich weniger tragisch, Figuren kann man eigentlich nie genug haben. Und solange nicht eine Nation dutzende davon hat, und eine andere gar keine, scheint mir das okay. Fabelhafterweise wurden bei Gondwana genau jede Figurenklasse einmal entdeckt, ohne dass ich da groß eingreifen musste.²⁴ Ähnlich war es bei den Erscheinungen, was natürlich stark geländeabhängig ist. So kamen später auch VU und gegen Partieende tatsächlich auch noch IR und stationäre HP ins Spiel. Nur der MA in Great Lake war gesetzt, sowie (logischerweise) die Gestaltung von Loch Ness und aller Questfelder. Ah ja, und

19 Sehr bekannter Sänger der 90er Jahre, u.a. in *The Rocky Horror Picture Show*, hier die Anspielung auf eines seiner Liebeslieder

20 entdeckt von dem zuvor verlachten Amateur-Archäologe Heinrich Schliemann, welcher sich von eben jenem Homer leiten ließ...

21 reines Märchen, schätze ich

22 vor also vielen tausend Jahren - mensch seid ihr alt, ey!

23 und in der dritten, die nun nicht mehr als Lernpartie stattfinden wird ... tja, das darf ich natürlich nicht verraten! :-)

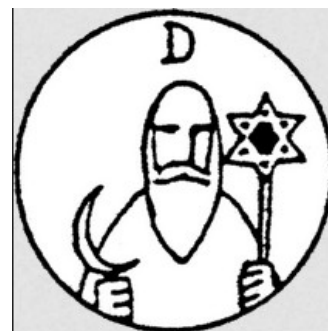
24 Okay, der erste Waldläufer war gesetzt, einen zweiten zufälligen habe ich nicht zugelassen; alles andere war Zufall.

dass die ersten Zwerge eine (ta) hatten [wie in der Nibelungensage] war Absicht, denn ihr solltet ja schnell über den Spy verfügen, nachdem die Schonfrist des ersten Jahres vorbei war.

Jeweils der erste Entdecker einer x-ten Landschaft legte diese konkrete Entdeckung, also die Reihenfolge, fest. Das wurde vielseitig genug dadurch dass jedes Team die Felder in einer anderen Reihenfolge erforschte, und auch meist mit unterschiedlichen Wesen entdeckte. Für jede Belegung wurde also ein Allianzwert gewürfelt, und auch die Schätze festgelegt. Damit mir da keine Fehler unterliefen habe ich handschriftlich ewiglange Listen in Kladden geführt. Ich brauchte eine saubere Liste der Entdeckungs-Reihenfolge für jede einzelne der Landschaften, und dann weitere Listen für jedes Team individuell, weil da die Landschaften natürlich durcheinander waren. Man glaubt es kaum wie schnell sich da Fehler einschleichen! Die notwendige Genauigkeit und Selbstkontrolle war der Hauptgrund, warum ich später nur noch ein Team am Tag geschafft habe. Die allermeisten Fehler habe ich zum Glück selbst gemerkt und repariert (manche aber erst nachträglich, dann eben per Feldertausch), nur SCs habe ich ab und zu vergessen einzutragen (mea culpa!), aber alle schnellstmöglich nachgetragen.

Dabei ging es sehr bald ja kaum noch um Versorgung der Einheiten, sondern mehr um den Aufbau weiterer Figuren. Oft lag schon ein ganzer Stapel passender AZA in der Hauptstadt und wartete ungeduldig auf das Erscheinen der ersehnten Figur. **Nun aber zum Verlauf der Partie.**

ARC, BEY und DRE wählten zum Start gegenüberliegende Felder, ISA benachbarte, was einerseits besser erscheint weil J und H sich gegenseitig aushelfen können, andererseits bremst es aber die Rundumsicht. **ISA** knackt so schon am T02 Riddle und erobert den Turm, was eine herrliche Aussicht über die Sümpfe gewährt, scheut sich dann aber lange Zeit vor dem Betreten und weicht nach Südost und Nordwest aus. Der H(ta) spyt konsequent von Zyxxwuv aus die umliegenden Wälder, die J alliiert dann die Leckerbissen: Ho mit (ri) + Scr(SON), dann den dazu passenden sD mit Bär + (fl). Derweil läßt sich der erste Bär von den CN fangen. Passt und läuft! **ARC** geht mehr kreisförmig vor, findet mit den Bären erst die harmlose GA, danach sofort glücklich den sD+Bär. Dafür gehen die Zw den CN ins Netz, etwas ungünstig weil der sD jetzt dorthin pilgern muss. Derweil hat **BEY** schon Trabble erreicht und dort sD+Bär+(fl) alliiert, dafür steckt jetzt der H im weit entfernten Mitrif im Bann fest; zum Glück liegt das Scr(SON) aber auf dem Weg dorthin und die NNW-We sitzen direkt neben dem BN. Passt also auch recht gut. **DRE**, die späteren Sieger aber wandern komplett nach Südosten, konsequent dem Waldschrat von Sundan folgend. So erreichen sie die Q2 sehr früh, während die einfachere Q1 erst viel später erledigt wird. Allerdings haben sie den sD noch nicht gefunden und auch hier sitzt der H gebannt, sehr ungünstig in Lumra. Und in N02 wird überhaupt nix erforscht, auch wegen Regelunkenntnis.



Wie findet ihr eigentlich diesen "Bär" mit Geweih?²⁵

Und gleich auch noch die Frage: *Was haltet ihr von den regelmäßigen Aphorismen* als Unter-Überschrift?

Nun im Zeitraffer einige Highlights:

- T03: BEY alliiert mit dem Bär genial-glücklich den sW mitsamt We+(kk)+(st) als Freunde, boah ey!
DRE spyt endlich den sD, aber wieder keine Entdeckung!
- N03: ARC erobert das SC Gargan, eine günstig gelegene Hpt! Dieselbe glückliche Allianz wie eben BEY.
BEYs SC, Xarbo, enthält einen Drachen! DREs erstes SC, Folly, entdeckt durch Ho :: NNW Fa in #tu#. ISA ohne SC, steht aber stark für die Q1 in Krytzo und Trabble [sD+Bär+(fl)] mit Scr(SON) nebenan.
- T04: ARC spyt den zweiten Waldschrat, die sX+tu+fRä, entdeckt aber haufenweise NNW, samt SML.
BEY steht unfassbar gut, hat fast den gesamten Wald schon aufgerollt, ohne SC, aber sN+Ho mit 6G&G
DRE dringt in die Südberge ein und all. Rs in Aalen, zweiter Waldschrat vom sD entdeckt.
ISA spyt Rumple ;; PO und begegnet dem berühmten "Knaben im Moor" ;-)
- N04: ARC durchdringt mit immunen sW=Bär die GA und spyt dahinter ;; sN+Ho. 2tes SC Folly besetzt!
BEY findet zweites NNW-SC (als Sonder-SC), diesmal mit GA drin. Stand: 6E, 0SC, -4VP, 8G&G.
Auch DRE bleibt bei 0SC, erster BN (in Bergen) aufgelöst, alles wirkt recht mühsam;
ebenso ISA, mit nur 3E, -1VP, 7G&G bei wohlversorgten Zw[5]<06>, PO gekillt, Rumple erobert!

²⁵ Wegen der Copyright-Beschränkungen bzw. den Abmahn-Vereine wurde hier das wunderschöne, märchenhafte Bild ersetzt.

- T05: Bei ARC sieht plötzlich alles sehr übersichtlich aus. Rä bestohlen, sX all., sN neben KO alliiert! Auch BEY besitzt schon 4 sF, und jetzt 21G&G, der Dr mittels (sw) getötet, und der hat noch eins! DRE + ISA haben eine armselige SonFig, DRE jetzt 2 SCs besetzt, ISA immer noch keins gefunden.
- N05: ARCs sN erleichtert den KO um einen (zh), passt perfekt. Drittes SC besetzt! BEY besetzt die beiden bekannten SCs + findet ein drittes: Folly ;; Rä in #tu#. 8 AZA in Zyxwuv. DRE findet 2ten Dr. Von 0 auf 3SC: Gargan, Folly und Yukka; nun +4VP bei 5E. Seltsame Stellung. ISA vermeidet den Trick mit Bär sW+We zu entdecken, immerhin jetzt ein SC: Hpt also Estnich.
- T06: ARC wendet im SonAuf erstmalig die (kk) an. Steht gut! Aber Respekt vor den Sümpfen... BEY erlgt den PO Rumpel, ALLI--Fa Prodig, findet in Wohlan Hinweis auf "ganz nahe" Q3. DRE entdeckt sW+We ausgerechnet mit den Riesen aus Yukka. 7 Entdeckungen auf einen Streich! ISA umzingelt das Lebkuchenhaus, badet mit den Zehen des Rs Zuccero in der Nordsee.
- N06: ARC: 7 Entdeckungen jetzt hier. GM entschuldigt sich wegen dem unsinnigen Kommentar am T06. BEY spyt Knusper, spyt Loch Ness, besetzt das dritte SC, Hexe schnitzt sich einen Besen. DRE: Rs Yukka mve Prodig, 4:5 gg NNW We in #bu##tu#, Trable unerforscht, Questoh in Sicht! ISA: 1 Entdeckung + 2 spys. Der Turm in Ornyx sieht "durch" Tullah hindurch den Atlantik.
- T07: ARC: *Knusper, knusper, knäuschen*; den dritten Waldschrat gefunden, Questoh in Sicht. BEY: Knusper entdeckt, aber weit und breit keine eigenen Einheit. sV Ugolav ist die fünfte sF. DRE: Questoh mit Q2 entdeckt. Sicht auf 4 Wasserfelder und Tortage. Jetzt 3sF + 4SC. ISA umzingelt immer noch und immer mehr das Lebkuchenhaus, fast alle Wesen im Nordwesten, der Osten wird vollkommen vernachlässigt, sD(SON) gebannt im dritten SC, 2 spy, 2 Entdeckungen.
- N07: ARC hat jetzt die Begegnung mit dem "Knaben im Moor". 3+3=6SC! Ho gebannt in Cyriak. BEY *Chris*, der H(gr)(ta) läßt das Hexenhaus ~~links~~ rechts liegen. sL+fRr gespyt in Andante. 4SC. DRE hat endlich die stark störenden HP beseitigt; es bleiben GA, GA, KO, PE, TR und der **Om**. ISA verhaut Or+uVD, die Lebkuchenhexe, erbeutet das (ho); Rs Ornyx mve Gargan, jedoch 3SCs.
- T08: ARC spyt Knusper im SonAuf und die Lebkuchenhexe lockt, bleibt am Tag aber noch unentdeckt. BEY verzichtet konsequent (bis zum Ende) auf die Anwendung der (kk) im SonAuf. Merkwürdig. Aber man hat ja bereits Knusper und Loch Ness entdeckt und alliierte Rs stehen in Orosko! DRE spyt ebenfalls Knusper, Rumpel bleibt unentdeckt, Polka ist gespyt, Ikarus (die sRt) besetzt. ISA bewegt sich jetzt massenhaft nach Nordost, Ost und Südost, noch viele Wälder sind unentdeckt.

Erster Zwischenstand wird - damals anonym - veröffentlicht:

ARC 48 Erforschungen (3F+4sF, 16E, 6SC) (16GVP, 19EP, 26G&G)

DRE 43 Erforschungen (3F+4sF, 16E, 4SC) (9GVP, 18EP, 38G&G)

BEY 40 Erforschungen (3F+5sF, 10E, 4SC) (5GVP, 9EP, 18G&G)

ISA 34 Erforschungen (2F+4sF, 11E, 3SC) (8GVP, 12EP, 15G&G)

- N08: ISA **krönt den H**, killt den Dr Xarbo, legt auf 6 SC zu und erfüllt Q1. Sieht plötzlich viel besser aus! ARC erobert Knusper und ebenfalls Xarbo, die sRt stehen bereits in Oramar. 6 Entdeckungen. BEY erschießt die uVD mittels Ring und ersticht die arme Nessie. 5 Entdeckungen. DRE legt auf 20E und 7SC zu, 4 Entdeckungen. Noch immer ist kein Wasserfeld erforscht.
- S09: ARC spyt durch **2 x (kk)**. Hat Q1 fast erfüllt, Q2 gefunden, Q3 ungefähr bekannt. BEY hat Q1 entdeckt, sollte Q2 erraten (Questoh ist gesichtet), steht in Loch Ness für Q3. DRE bup B, verprasst -8G&G (*nur* noch 32 übrig), Q1 gespyt, Q2 entdeckt, von Q3 keine Ahnung. ISA hat **Q1 erfüllt**. Q2 und Q3 bleiben unbekannt. Aber im Nordosten ist schon Rio Grande in Sicht!
- T09: Bei ARC besichtigen J(fl)=Adl von Caramba aus Loch Ness und Umgebung. **Q1 erfüllt**. BEY lockt die knusprigen Orks bis nach Krytzo; und kennt nun den Ort aller drei Questen. DRE begegnet den "Kraken" in Rumpel, hat bereits fast alle Berge und Küsten-Wüsten erforscht. ISA Ein **Waldschrat in Freeway** erzählt wo die Q3 sei: "weiiiiit im Osten und bissl südlich", auch von Q2 weiß man ungefähr das Gebiet. Bär gebannt im SC Uuhann. Bb im **Sonder-SC Bonair!**²⁶
- N09: ARC bei 11SC, BEY bei 7, DRE ebenfalls 7, ISA hat 8SC bei -12VP. Und macht 8 Entdeckungen, nun sieht man sowohl Loch Ness (mit Fa Niinie) als auch Questoh. Wohl dem der Flieger hat! BEY **gaukelt** uVK Erie + spyt Nassau. Spyt auch Questoh und **kennt somit alle 3 Questen, als Erste!** DRE hat 34 aktive Wesen unter Waffen (ARC nur 30), ist aber noch weit entfernt von Loch Ness. ISA steht mit Bleifuß auf dem Gas: wieder 8 Entdeckungen (+2 spys); läuft!

²⁶ Die Sonder-SC sind fester Bestandteil der Entdeckungs-Reihenfolge, entstehen dadurch aber an unterschiedlichen Orten, ein durchaus beabsichtigtes Zufallselement. So entsteht für jedes Team eine andere strategische Situation.

E.2.6.3 Atlantischer Riesenmanta <Rm> (Allianz: nie, kein Schatz) (Zusatzwesen in speziellen Szenarien)

Dieser Riesenrochen ist ein Meerwesen und lebt normalerweise in der Tiefsee, kommt gelegentlich aber auch in flachen Gewässern vor und kann, sehr selten, auch große Flüsse hinaufwandern. Wegen seiner immensen Größe hat er keine Feinde²⁷, braucht daher keinen Giftstachel und ernährt sich im Wesentlichen von Plankton und Krill. Generell ist er ein Wesen von großer Sanftmut und beachtlicher Intelligenz. Bekannt sind Fälle, in denen er andere Lebewesen²⁸ aus Gefahren und vor Haien gerettet hat. Gereizt reagiert er allerdings wenn man ihn angreift oder drauftritt, und solche Situationen enden für den Angreifer gemeinhin fatal. Vorsicht also beim Baden im Meer, Perlentauchen oder Flusskrebssammeln!

Ein Rm gehört zur Klasse der Ungeheuer. Es kann nur im Wasser existieren aber durchaus in Ufernähe. Er hat eine Stärke von 10 und ist, wie alle Ungeheuer, gegen Magie vollständig immun, ebenso gegen alle bekannten Wasser-Erscheinungen. Er kann zusammen mit einer GF entdeckt werden, nicht jedoch mit einem PO.²⁹ Er kann weder bestohlen noch bestochen werden und auch nicht durch ein Schwert getötet. Wird er erlegt, so erhält der Jäger eine Fleischbeute von 5G&G. Wird er wirksam angegriffen aber dabei nicht getötet, reagiert er sofort und greift seinen Angreifer (mit Stärke 10) an, analog einem (Entdeckungs-) SML. Ansonsten bleibt er in seinem Gebiet und bewegt er sich von alleine nicht heraus.

S14 - Endstand vom Zahlensalat

DRE (7F + 9sF+2uF, 26E, 18SC) (37GVP, 34EP, 37G&G) Q1 erfüllt, **Q2 ist erfüllt**, Q3 erfüllt

ARC (9F + 9sF+3uF, 38E, 24SC) (49GVP, 43EP, 82G&G) Q1 erfüllt, Q2 gefunden, Q3 erfüllt (k.V.)

ISA (8F+10sF+2uF, 30E, 19SC) (41GVP, 43EP, 66G&G) Q1 erfüllt, Q2 gefunden, **Q3 erfüllt**

ARC hat **alle** Felder entdeckt, außer Tortage und Nebelbank. Die fKs[(tb)] Rio Tinto ret Parley (N13). Ein bisschen erinnert das an die DFB-Tabelle mit 99 Toren bei Bayern Münschen. :-)

DRE fünf unerforschte Felder, von Ossirus bis Stolpa. Tortage entdeckt, Granada und Tintenherz gespyt. Hatte wohl früh begriffen, dass es auf G&G nicht ankommt und sich aufs Wesentliche fokussiert.

ISA hat noch ein bisschen was aufzuräumen, an wichtigem aber nur die beiden Flüsse. ;-)

Nette Anekdote aus ARC vom SonAuf 2013

sN9(ck)(zb)(zh)(am)(gr)(kd)(kk)(MF,PRA) {Kristallkugel--Great Lake} Parley hld ;: Nebelbank, *s.Text Pippin* (natürlich, wer sonst!) wagt einmal mehr einen Blick in den zunächst trüben Palantir. Als der Kristall sich dann klärt, hilft das jedoch nicht sehr viel. *Eine massive Nebelbank dort behindert deinen Blick auf den Großen See. Du hast den Eindruck, dass sich darinnen nicht nur die dichten Nebelschwaden bewegen.*

Und weitere Heldentaten aus dem Tag 2014

ARC (der verschlafene GM hatte bis dahin das SC in Questoh nicht eingezeichnet)

K(kn)(sw)(am)(gü)(ds)(ri)(ri)(ta) {TRAN--sL9+K Jukem tra Tintenherz} Tintenherz hld, **Drachenlord Hugo!**

NNW Dr[sZ2+(kd)+7G&G] flucht und zischt und spuckt, flüchtet dann aber vor dem magischen Runenschwert, unter Zurücklassung aller seiner Schätze. Der Gefangene erwacht aus dem hypnotischen Drachenschlaf, blickt um sich und fragt dann: *Wo bin ich? Und wer seid Ihr?*

Der Om in Questoh erwacht ruckelnd zum Leben (naja, eine Art Existenz jedenfalls), bewegt sich (für seine Verhältnisse) hektisch herum, wischt den Staub der Jahrzehnte weg, räumt die Bude auf und macht das Bett in Erwartung der Rückkehr seines Herrn. Plötzlich sieht alles aus wie neu!

Und nun erkennst du auch, dass Questoh (selbstverständlich) eine reiche Stadt ist. :-)

ISA

B=Rs Matura bsk Questoh, **22:21** gg NNW Om[-] ret ex, #tu[sZ2]#, *der Turm des Zauberers wird erobert, alle Räume vom Kerker bis zum Fahnenmast werden durchsucht, doch es findet sich keine Spur des sZ2. Wohin mag der bloß verschollen sein?* // Ich denke, du weißt das bereits :-)

BEY Das selbe Kunststück hatte übrigens auch BEY vollbracht, schon am Tag 2012 (als letzten Zug).

DRE - der **Schlussakkord** dieser dieser herrlichen Symphonie

uNL2(ba)(ck)(gü)(ho)(sw)(AGE) {CHA--Great Lake} Great Lake hld tke (sg), MA passiviert

D(zu)(PAN)(SON) {WW--Arsenal} Quatte hld

sX7(hb)(gü)(ck)(sn)(ALLI) {TRAN--sJ7 Ithaka tra Great Lake} Arsenal hld

sJ7(fl) {Ithaka tra Great Lake} Great Lake **mve Unicorn** [Nebelbank] :: **all. Ein** mit (am), d.h. **Sieg!**

// das ist ganz fein ziseliert, ein Meisterstück! Ohne den WW oder den CHA wäre es nicht gegangen.³⁰

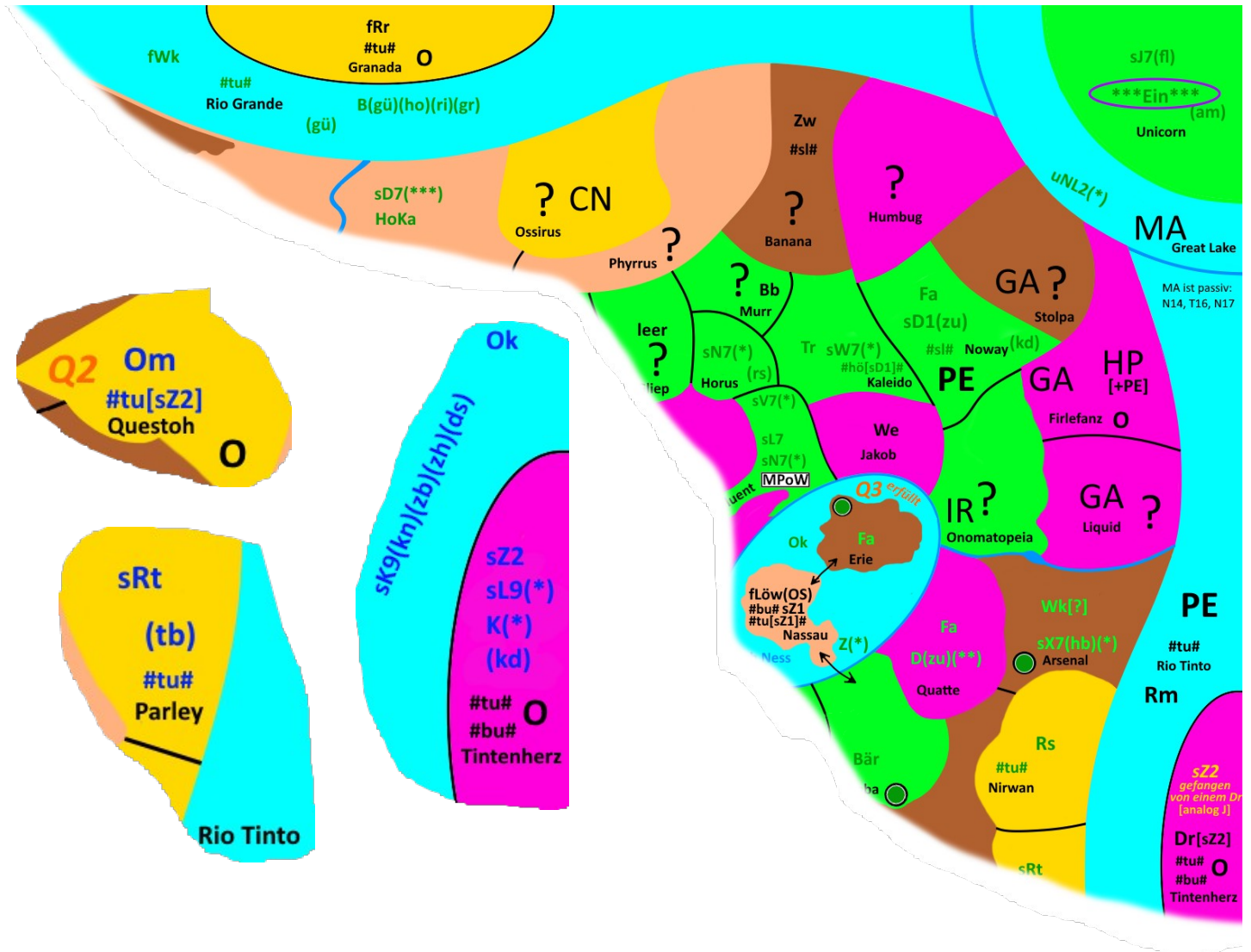
27 außer natürlich den Menschen, der als Gattung ein Feind jeglichen Lebens zu sein scheint

28 sogar Menschen

29 Sollte ein Rm in das Feld eines PO vertrieben werden, so verspeist der Rochen dabei den PO, und besitzt nun dessen Schatz.

30 allerdings hätte die J auch den (gü) von ihrer Lieblichshexe übernehmen können, der hätte es auch getan.

Die Situation der strahlenden Sieger



Links unten die Situation von ARC nach Tag 2014 - ein denkbar knappes Rennen!

Entdeckungsstrategie - ein Leitfaden

Nicht alle Teams waren sich wohl der optimalen Verwendung von J und H bewußt. Daher will ich hier einmal diese Überlegungen für alle ausbreiten. **Erstens, die J** kann die allermeisten Felder **blind** entdecken, weil sie massiv (von den Göttern) geschützt ist vor allerlei Unbill, insbesondere vor dem tödlichen Aspekt der WJ und den böartigen CN! Was kann einer J also überhaupt zustoßen? Okay, Rā/Rr/We alliieren natürlich nicht, ein PO aber blockiert sie nur, und GA/GF würde sie eine Runde aussetzen lassen, das ist beinahe der schlimmste denkbare Fall. Unbedingt vermeiden sollte man aber - solange man sie nicht wieder aufbauen kann! - Wasser und Wüste/Steppe, denn gg MA+TR ist sie (nackig) nicht geschützt.³¹ Fatal kann allerdings, klaro, ein **Drache** sein, der sie vereinnahmt und bis zur Befreiung aus dem Spiel nimmt. Und der kann **fast** überall vorkommen, ein Blick in die primäre Tabelle T.1.3 sagt uns, dass die Chance auf einen Dr in 3 Landschaften 1:36 ist, also recht gering [8%], in den Bergen aber 3:36 [24%], da nisten die besonders gerne. Aber nun (Trommelwirbel!): Im Wald gibt es **gar** keinen Dr!³² Und welche Landschaft herrscht hier vor, bei der guten Gretel?

Daher sollte die J erstmal ununterbrochen Wälder entdecken, der H aber die (ta) nehmen und fleißig spionieren während die (von der J gefundenen) Wesen dann gezielt (möglichst per Freundschaft) die gespyten Felder entdecken - und das alles selbstverständlich asap! Um die Versorgung sollte man sich (nach der aktuellen Regel) die geringsten Sorgen machen, Ho bringen immer G&G mit, und zur Not kann der H(ta) auch mal Rā/Rr oder Zw bestehlen, mit 75% Chance und ohne die Gefahr erwischt zu werden. Wesen **nicht** zu entdecken, und so auch weitere (potentiell wichtige) Artefakte **nicht** zu erhalten, das ist weit schlechter als bereits allierte

³¹ Deswegen ist der (gü) so wahnsinnig wertvoll! Und auch die (fl) um Adl zu führen, diese sind von TR+VU+GA nicht betroffen.

³² Oder genauer: nur in extrem seltenen Würfelsequenzen über die sekundäre Tabellen. Nach den aktuellen Tabellen beträgt die Chance im Wald auf einen Dr zu treffen 0,672%. Wenn ich mich als Nicht-Mathematiker nicht verrechnet habe [3 x Gebäude mit 1/36 sekundär + 1 Gebäude (Burg) mit 2/36 ebd.] - Und würde der liebe Rolrol so etwas in einer Lernpartie zulassen?^^

wieder abzubauen. Wenn man nämlich (zu) viele Einheiten hat, dann sind da immer auch entbehrliche dabei.³³ Wenn man aber zu wenige hat, dann kommt man nur langsam voran, und kann auch SCs schlechter besetzen. **Zweitens, der H** hat auch einen Allianzbonus (+1), aber weder Freunde noch irgend einen Schutz. Dafür aber wird er von GA nicht geschockt sondern räumt sie sogar aus dem Weg, genauso den PO. Und beim Dr kann er gelassen bleiben. Mit dem H kann man also recht sicher Sümpfe und Berge entdecken. Sobald man irgendwie zum SON gekommen ist, sind auch die CN nicht mehr so schlümm. Generell aber ist klar, dass der Mann hier die Nebenrolle spielt gegenüber der Frau, ausnahmsweise. ;-)

Die Entdeckungsstrategie sollte also klar sein: Die beiden ersten Züge 4 Entdeckungen machen mit J+H wegen der Spezial-Regel "keine Erscheinungen im ersten Jahr", plus möglichst viele weitere mit Einheiten. Danach die J stürmen lassen, und den H(ta) als Ausputzer ins Mittelfeld stellen, so in etwa. Alle Teams haben das ziemlich richtig gemacht, bis auf das eine oder andere verschenkte Entdeckungs-Tempo.

Soweit also die Theorie - nun konkret angewendet auf unsere Partie:

Es gab also im ersten Zug all. Zw mit (ta) und NNW-Rä. (Nur die gewählten Felder waren verschieden.) Im zweiten Zug gab es, idealerweise, 3 Entdeckungen, nämlich NNW-Tr, We und all. Bär (jeweils bei der J). Somit kann der H (der die Zw entdeckt hat und da auch nicht weg kommt) bequem im SonAuf die (ta) aufnehmen.³⁴ Nur ISA verschenkt hier ein Tempo um die (ta) sofort aufzunehmen. Und DRE zieht die (ta) zurück in die Lichtung, offenbar um sie der J zukommen zu lassen. Ein fataler Fehler, eigentlich! Denn erstens verliert die J jetzt ein wichtiges Tempo um auf die (ta) zu warten, zweitens auch das nächste, weil sie dann spyt statt zu entdecken, siehe oben. Zwei verschenkte J-Entdeckungen, und konsequent rennt auch der H schon T02 in die CN, während der Bär günstig die GA entdeckt. Auch ARC verzichtet auf eine J-Entdeckung, während der H die Rä beklaut: ein (gü)³⁵. Auch der BEY-H mit (ta) rennt in die CN, was er hätte mit ebendieser vermeiden können. Und die Zw entdecken die GA, sind geschockt. Alle aber alliiieren die Ho mit (ri)+1G&G+Scr(SON). Somit zeichnet es sich ab, dass der BN demnächst aufgelöst werden kann. Und tatsächlich kommt auch sofort der Druide ins Spiel, außer bei DRE und ISA. DRE versucht eine ZFB mit J(ta), verliert damit ein weiteres Tempo; und die ISA-J hat Angst vor dem Sumpf, und muss erst gen unerforschten Wald laufen, während der H(ta) ängstlich erstmal ein Waldfeld spyt (hier passte also die anfangs gewählte Richtung nicht so gut zur Geografie, vgl. Text oben beim Druiden-Bild). Oder man hätte den H(ta) Richtung Sümpfe ziehen können um dort zu spionieren, auch etwas unbefriedigend, weil es etwas dauert bis die neuen Informationen vorliegen, und dann muss womöglich die J nochmals umkehren. Der Fehler von der N01 rächt sich also sofort, und die (jeweils kleinen) Nachteile kumulieren sich. **Merke:** Nichts ist so wertvoll wie schnelle Information!

Soviel zur Entdeckungs-Strategie. **Die ersten Züge sind also ungeheuer wichtig**, will ich meinen. Da kann man gar nicht genug drüber nachdenken und (Regel-) Details recherchieren. Dass wiederum aber auch anfängliche, grobe Fehler nicht entscheidend sein müssen, das hat diese Partie eindrucksvoll bewiesen!

Was mich auf einen weiteren wichtigen Punkt bringt, den offenbar überhaupt niemand auf dem Schirm hatte. Ich rede vom **Meer**, oder von **Wasserfeldern** allgemein. Schon aus Dippy sollte geläufig sein, dass die Seefelder immer erheblich größer sind als beliebige Länder. Daraus folgt, dass ein Wasser an sehr viel mehr Felder angrenzt, was für sich genommen schon ein wahnsinniger Gewinn an Informationen bedeutet. Man betrachte nur mal Loch Ness. Gut, das konnte man auch erreichen durch einen Flieger an der Küste. Aber warum habt ihr (alle miteinander!) die Seefelder nicht sehr viel früher erforscht? Ich wäre mit meiner J(gü) oder einer anderen geeigneten Figur so früh wie nur irgend möglich in See gestochen! Egal was da drin ist, das lohnt sich in jedem Fall. Selbst wenn da alles voller Se und Ks wäre, sind diese Informationen **unendlich wertvoll**. Denn es ermöglicht **sehr viel früher** eine strategische Planung der Vorgehensweise insgesamt. [Das, lieber Thilo, war auch das Geheimnis des rätselhaften "Pfeils", nämlich ein Hinweis: HEY, DORT IST (vielleicht) ETWAS WICHTIGES! :-)] Ein Team hat Tortage sogar früh entdeckt, mit Adlern, das Thema aber dann nicht weiter verfolgt. Schade, eigentlich.

Und wie nun das Szenario gestaltet war (alle Wasserfelder waren gesetzt), wären die beiden uNL viel früher ins Rennen gekommen, auch die fWk im Atlantik sowie die fPi Tortage hätte man bald alliiieren können. Und dann natürlich die Flüsse entdecken! Dann wäre nämlich schnell klar gewesen, was man dort braucht. Es gab einige Möglichkeiten, u.a. den BLKD, um die Flüsse zu erobern. Ich behaupte mal, man hätte **einige Jahre früher** den **Great Lake** sehen und erforschen können. Auch hätte man dann wahrscheinlich die **Nebelbank** gesichtet,

33 Um Bb wäre es nicht schade, alle wertvollen Einheiten kann man mit (fl) oder ALLI später wieder eingemeinden.

34 Der Profi versucht das auch schon in der N01, trotz einer Entdeckung des H, was niemand versucht hat.

35 und im nächsten Zug die Tr: +8G&G. Das alles war klug überlegt, denn beide **müssen** ja einen Schatz haben. Der (gü) ist übrigens ein total großartiges Teil so früh in der Partie. Damit wird die J auch noch immun gg TR und MA! Jetzt noch ein Schwert gg den Dr, und dann gibt es nix mehr was sie aufhalten kann...!

und alles wäre sofort klar gewesen, nicht wahr? Auch **Tintenherz** hätte wesentlich früher erforscht sein können, vielleicht schon bevor man die Q2 überhaupt gefunden hatte...

Meine Empfehlung: Länger über die Strategie nachdenken!

Und unbedingt die Phantasie schweifen lassen, Ideen entwickeln und, idealerweise, diskutieren.³⁶ Erst dann einen konkreten Plan entwickeln, und bereit sein, diesen jederzeit auch wieder über Bord zu werfen! ;-)

Nun mein Fazit, wenn ich denn beurteilen soll warum die Partie so ausgegangen ist, natürlich aus meiner sehr persönlichen Sicht. **Gewonnen hat das Team mit der besten Kommunikation**, sowohl untereinander - plus gute Kommunikation mit dem GM. Dass sich ISA hier recht schwer getan hat, dass es beiden Partnern sogar lästig war, sich mit einer anderen Person abstimmen zu "müssen", das war ein zu großes Handicap. Das Team Saraj & Torsten dagegen harmonierte prächtig, und sie haben sich auch am stärksten "reingehängt", wie man so sagt. Während bei anderen Nationen manchmal der Eindruck entstand, dass man nur endlich den Zug fertig haben wollte zum ZAT, kamen von DRE auch nach (frühzeitiger) Zugabgabe oft noch Nachbesserungen, regelmäßig auch vorab telefonische Regel-Fragen. So konnten, nach dem teilweisen Fehlstart ein ganze Menge weitere Fehler vermieden werden, obwohl trotzdem noch genug vorkamen! ;-)

Demgegenüber lag bei den Profi-Teams ARC und ISA womöglich eine gewisse (kleine, aber vielleicht doch entscheidende) psychologische Blockade vor, denn man hatte ja den Anspruch sich auszukennen und "sowieso" keine Fehler zu machen.³⁷

So kam es vor, dass ein Team zweimal hintereinander den TRAN versemelt hat, ein anderes Team hat sich (ebenfalls zweimal nacheinander) den wichtigen sD von Geistern schocken lassen, die bereits groß auf der Karte eingezeichnet waren. Da hat "der Fehlerteufel" echt zugeschlagen, dieses Übersehen war wohl der Tatsache geschuldet, dass in dem Feld jeweils schon eigene Wesen standen, nämlich eine GA-immune Einheit, z.B. sW=Bär.

Gleichzeitig war es eine fatale Tendenz, gerade in den späteren Spieljahren den Zug sehr knapp zum ZAT zu schicken, weil ich ja (siehe **Lernpartie**) alle reparierbaren Fehler zur Berichtigung angemahnt hätte, bei rechtzeitigem Eingang.³⁸ Und ich hatte sogar noch die ZATs verzögert, z.B. durch separate Sonnenaufgänge. Seufz.

Man könnte auch einfach sagen: **das** Team hat gewonnen, dem die Partie am meisten **Spaß** gemacht hat! :-)

Dieser Umstand versüßt mir doch sehr die viele Mühe und Arbeit und ermutigt mich darin ein weiteres Konzept-Szenario anzubieten. Dazu bald mehr in einer separaten Rundmail.

Auflösung der Teams

1. DREAMER OF TIREA = Saraj Vainstain & Torsten Busch
2. ARCHDUCHY OF HETMAN = Thilo Jeckel & Henry Springer
3. ISAUURIER: = Joachim Kronenburg & Guido Eckhof
4. BEYOND THE FOREST = Klara & Emma Rau (Drop in aussichtsreicher Position)

Meinen herzlichen Glückwunsch an die strahlenden Sieger, und mein Mitgefühl für die nur ganz knapp gescheiterten Verfolger! Ihr habt dabei sogar noch Glück gehabt, denn wäre BEYOND THE FOREST nicht kurz vor Torschluss ausgestiegen, wären die meisten noch einen Platz weiter hinten. :-)

Auf ein Neues und bis bald!

Euer *Roland*

³⁶ Brainstorming macht großen Spaß und kann ungeahnte Erfolge bringen...

³⁷ Das scheint mir ein ähnliches Phänomen zu sein wie im Profi-Fußball, wenn z.B. der Meister aller Klassen (meist Bayern München) im Pokal (aber auch in der Liga) gegen einen deutlich unterklassigen Gegner verliert (München hat in der laufenden Saison nur 2 Spiele verloren, dabei aber gegen den Absteiger VfL Bochum). Und die drittklassige Arminia hat nacheinander 4 Erstligisten aus dem Pokal gekegelt, und zwar alles hochverdient, darunter den Vorjahres-Doppelmeister Leverkusen. Wie kann sowas überhaupt sein? Man nennt es wohl Hybris. [Ihr dürft mich gerne eines Besseren belehren! :-)]

³⁸ Kleinigkeiten wie fehlende Angabe von Startfeld, vergessenes Scr u.ä. habe ich sowieso immer verbessert, bei allen.