

Etwas zu beginnen, ist die Arbeit eines Augenblicks,
etwas zu vollenden, ein Lebenswerk ...

Der TaD - Spielleiter - Leitfaden

Vorwort :

Dieser Leitfaden soll TaD-Spielern helfen, die planen, eine eigene Welt zu entwickeln und selber Spielleiter zu werden.

Er soll zum einen deutlich machen, was für Anforderungen der Entwurf und die Leitung eines Segmentes mit sich bringen, so dass der zukünftige Spielleiter schon vorher weiß, was ihn in etwa erwartet. Vielleicht kann auf diese Art und Weise das eine oder andere vorzeitige Segmentsende vermieden werden.

Er soll zum anderen die Arbeit des Neuspielleiters erleichtern, in dem auf verschiedene häufige Fehler beim Entwurf und „Betrieb“ einer Welt aufmerksam gemacht wird und in dem zahlreiche Beispiele für gelungene und weniger gelungene Regeln vorgestellt werden.

Schließlich soll der Leitfaden noch einige praktische Tipps für eine möglichst zügige und problemfreie Auswertung geben.

Der Leitfaden ist in zwei Teile geteilt. Im ersten Teil möchte ich versuchen, einige allgemeingültige Ratschläge zum Entwurf einer Welt zu geben, im zweiten Teil sollen dann ganz konkrete Beispiele von verschiedenen Welten folgen, für die ich natürlich auf die Hilfe anderer Spielleiter angewiesen bin. Da der zweite Teil relativ viele „Interna“ enthalten wird, sollte er der Allgemeinheit nicht zugänglich sein, sondern lediglich solchen Spielern, die der SL-Versammlung ganz konkret ihr Interesse an der Leitung eines Segmentes mitgeteilt haben.

Teil I

Kapitel 1 : Soll ich Spielleiter werden?

1.1. Wie werde ich Spielleiter?

Auf dem Pflingstreffen 1995 bzw. der dortigen Spielleiter-Versammlung wurde folgendes Prozedere festgelegt, das auch jetzt noch gilt:

Jeder Spieler der SL werden möchte, muss mindestens 8 TaD-Züge als Spieler gemacht haben. Er (oder auch Sie, ich verwende aber im Weiteren der Einfachheit halber nur die männliche Form) sollte durch Zuverlässigkeit, Sauberkeit, Regelkenntnis und gute Kultur aufgefallen sein und braucht eine Empfehlung von seinem Spielleiter.

Wenn also der eigene SL bereits skeptisch ist, ob der Kandidat als SL geeignet wäre, dann sollte dieser lieber noch etwas warten und Erfahrung sammeln, bevor er sich offiziell bewirbt.

Neue SLs müssen sich verpflichten, ihr Segment im Falle eines eigenen Ausstieges wenn möglich einem Ersatzspielleiter anzuvertrauen (wenn es einen Ersatzkandidaten gibt und die Spieler einen SL-Wechsel mitmachen würden).

Über die Bewerbung wird auf dem TaD-Treffen durch die SL-Versammlung entschieden oder ggf. durch den SL-Sprecher (Göttervater), wenn nicht auf das Treffen gewartet werden kann. (Eigene Anmerkung : In Zeiten des Internets wäre sicher auch ein Beschluss bzw. eine Abstimmung über Email bzw. das Forum möglich).

Der zukünftige SL muss sich von einem erfahrenen SL beraten lassen und ihm insbesondere seine Vorstellungen zur Zahl der Spieler, der Größe und den Aufbau des Segmentes und allen geplanten Sonderregeln und Sonderfunktionen mitteilen.

1.2. Habe ich genug Zeit?

Angenommen, Du erfüllst alle offiziellen Bedingungen und Dein eigener SL würde Deine Bewerbung unterstützen, dann solltest Du Dich vor einer offiziellen Bewerbung zunächst fragen, ob Du genügend Freizeit für die Auswertungsarbeit hast und diese auch in absehbarer Zukunft haben wirst!?

Als SL erklärst Du Dich bereit, mind. 4 und bis zu 8 Züge pro Jahr auszuwerten und dies über mehrere Jahre hinweg. Wenn Du also weißt, dass Du im nächsten Jahr Abitur machst, Zwischenprüfungen, Abschlussprüfungen oder Examen hast, einen Auslandsaufenthalt einlegst usw. usw. dann solltest Du KEIN Segment eröffnen. Mindestens 2 – 3 Jahre mit genügend Freizeit solltest Du schon vor Dir haben, damit das Segment ein Erfolg werden kann.

Pro Auswertung wirst Du in den späteren Zügen bei einem durchschnittlichen Segment mit etwa 15 Spielern um die 60 Stunden brauchen, bis die Auswertung wieder auf dem Weg zu den Spielern ist (etwa 4 Stunden pro Spieler). D.h. Du würdest etwa 8 volle „Arbeitstage“ benötigen. Wenn Du also nur die Wochenenden Zeit hättest, dann bräuchtest Du 4 volle Wochenenden zur Auswertung ... wenn da dann irgendwelche wichtigen Prüfungen anstehen, ein anderes Hobby oder die Freundin ihre Zeit einfordern oder gar - der Super-GAU – ein Umzug dazwischen kommt, kann sich eine Auswertung leicht einmal über mehrere Monate erstrecken. Da das Jahr aber nur 12 Monate hat und auch die Spieler pro Zug etwa einen Monat Zeit haben sollten, kommt man hier schnell an den Punkt, an dem auch die eigentlich minimalen 4 Züge nicht mehr einzuhalten sind. Ist so etwas abzusehen, dann solltest Du ebenfalls überlegen, ob Du die nötige Zeit hast.

Und wenn Du jetzt den Eindruck hast, eigentlich könne es niemanden geben, der wirklich genug Zeit für ein SL-Dasein hat, dann habe ich mein Ziel erreicht und Dich noch einmal zum Nachdenken angeregt. Abschrecken möchte ich Dich aber natürlich nicht und dass es auch als Schüler, Student oder Berufstätiger und nicht nur als Arbeitsloser möglich ist, ein Segment erfolgreich zu führen, das haben zahlreiche Mitglieder der TaD-Gemeinde in den vergangenen Jahrzehnten (!) bewiesen (und tun es noch).

1.3. Habe ich die nötige Motivation?

Jeder der bereit ist, einen so großen Teil seiner Freizeit für sein Segment (und damit vor allem für andere) zu opfern, hat ganz offensichtlich genug Motivation um als TaD-Spielleiter erfolgreich sein zu können – sollte man zumindest denken. Es kommt aber natürlich nicht nur auf die augenblickliche (kurzfristige?) Motivation an, sondern auf die Langzeitmotivation. Zu viele Segmente wurden schon nach wenigen Zügen eingestellt, als die Auswertungen komplexer und länger wurden und die neuen SLs merkten, dass eine Auswertung eben nicht nur Spaß macht, sondern manchmal auch

recht nervig sein kann. Wenn dann noch die Anerkennung durch die eigenen Spieler (scheinbar?) fehlt oder gar vermehrt Spieler aussteigen und Neubesetzungen nötig werden, dann ist schnell der Punkt erreicht, wo man nur noch mit Widerwillen ans Auswerten geht und von dort ist es nur noch ein kleiner Schritt bis zum Tod des Segmentes.

Mit genügend großer Motivation ist es aber kein Problem, diese Tiefpunkte (die es wohl in jedem „SL-Leben“ gibt) zu überwinden und das Segment erfolgreich und auch mit Spaß weiterzuführen, denn Spaß machen die meisten Dinge, die zum Auswerten gehören auch in späteren Zügen eigentlich immer ...

Also, wenn Du sicher bist, dass Dein Wunsch ein eigenes Segment zu führen keine kurzfristige Laune ist, sondern Deine Motivation auch ausreicht, um in ein oder zwei Jahren noch Tiefpunkte zu überwinden, dann bist Du der perfekte SL-Kandidat.

Kapitel 2 : Wie entwerfe ich meine Welt?

2.1. Wie viele Spieler soll das Segment haben?

Dies ist die erste Frage, die man sich stellen sollte, denn von ihr hängt alles weitere ab. In der nun schon über 20jährigen Geschichte von TaD (bzw. WdG) gab es Segmente mit nur 4 Spielern und solche mit weit über 20. Die meisten Segmente lagen aber (zumindest zu Beginn ihrer Existenz) bei etwa 15 Spielern.

Da man pro Spieler mit etwa 4 Stunden Auswertungszeit rechnen muss, hängt von der Zahl der Spieler natürlich vor allem auch die eigene zukünftige Arbeitsbelastung ab. Bei über 20 Spielern ist die Arbeit für einen Normalsterblichen (der auch noch essen, schlafen und fürs Leben lernen oder arbeiten muss) erfahrungsgemäß kaum noch zu bewältigen.

Bei unter 10 Spielern hingegen ist die Belastung vergleichsweise gering, dafür aber läuft das Segment Gefahr, recht langweilig zu werden. Generell gilt : je mehr Spieler, desto vielfältiger und abwechslungsreicher ist ein Segment und desto lebhafter wird auch das Spielgeschehen sein.

Ziehst man jetzt noch in Betracht, dass die Warteliste häufig relativ kurz ist und kaum genügend Spieler für ein kleineres Segment hergibt, dann sollte ein Segment meines Erachtens idealer Weise 15 oder 16 Spieler haben.

Wenn sich die Spielersituation in Deiner derzeitigen Lage anders darstellt (also mal wieder eine lange Warteliste existiert) und vor allem, falls in Zukunft endlich einmal ein vernünftiges Auswertungsprogramm fertig werden wird (das einem zumindest das Zeichnen und Ändern der Kurierkarten abnehmen kann), dann könnte ggf. auch mal wieder ein richtiges Mammutsegment sinnvoll sein.

2.2. Wie viele GF groß soll das Segment sein?

Die Durchschnittsgröße aller Reiche eines Segmentes sollte m.E. irgendwo zwischen 100 und 200 Gemarken liegen, wobei man sich eher an der unteren, als der oberen Größe orientieren sollte. Bei einer größeren Durchschnittsausdehnung der Reiche dauert es ewig, bis das Spiel richtig interessant wird und den Interaktionen der Spieler sind allein schon durch die riesigen Entfernungen deutliche Grenzen gesetzt. Auch die Auswertungsarbeit für den SL steigt bei größeren Reichen etwas an, allein schon durch die höhere Zahl an Rüstgütern pro Reich.

Bei kleineren Reichen hingegen werden die Einnahmen schließlich zu gering, als dass sich noch ein interessantes Spiel entwickeln könnte (wenn man z.B. für den Kauf eines ZC mehr als 50% seines Staatshaushaltes opfern muss ...). Zwar gibt es diverse „Tricks“ auch kleineren Reichen hohe Einnahmen zu verschaffen, aber im Durchschnitt aller Reiche sollten mindestens etwa 50% der Einnahmen aus den normalen Steuern stammen, so dass es auch hier Grenzen gibt.

Multipliziert man jetzt die gewünschte Durchschnittsgröße der Reiche mit der angestrebten Spielerzahl und teilt das ganze durch 48, dann erhält man die Zahl der benötigten Land-Provinzen. Bei 16 Spielern z.B. und einer Durchschnittsgröße von 150 Gemarken pro Reich bräuchte man also 50 Provinzen. Zählt man nun noch die von Wasser bedeckten Provinzen hinzu, deren Zahl meist etwa 50 – 60% der Gesamtzahl ausmacht, dann landet man bei etwa 100 Provinzen Größe.

2.3. Kugel, Walze oder Scheibe?

Bevor es an das Entwerfen der Kontinente und Landschaften geht, sollte man sich darüber klar geworden sein, was für eine Gestalt die eigene Welt haben soll.

Eine Kugelgestalt (oder von mir aus auch ein Würfel, ein Rettungsring oder ein sonstiger dreidimensionaler Körper) hat den Vorteil, dass die Welt keine Grenzen hat. Dies bedeutet, dass es keine Vor- oder Nachteile durch Randlagen gibt und dass die Abstände zwischen weiter entfernten Reichen kleiner werden (denn der max. Abstand zwischen zwei Reichen kann dann ja nur $\frac{1}{2}$ des Weltumfanges betragen).

Eine Walze ist an zwei Seiten geschlossen (d.h. unpassierbar), an zwei Seiten offen. Auf der Karte sind zumeist die kurzen Seiten miteinander verbunden. Im Gegensatz zu einer auf allen Seiten offenen Karte gibt es hier durchaus Randlagen und die Entfernungen werden etwas größer, was man beim Entwerfen der Kontinente und beim Platzieren der Reiche berücksichtigen muss.

Eine Scheibe (oder eher eine quadratische Platte) ist auf allen Seiten geschlossen, d.h. es gibt einen eindeutig bestimmbareren Mittelpunkt der Karte und viele abgelegene Gebiete. Dies macht das Entwerfen einer Welt etwas schwieriger, da man sich viele Gedanken darüber machen muss, wie man Vor- oder auch Nachteile

durch die geographische Lage ausgleichen kann. Eine zentrale Lage z.B. bedeutet durch die vielen Nachbarn und die langen Grenzen eine große potentielle Gefahr, bietet aber auch viele Chancen (z.B. viele potentielle Opfer und Verbündete) und wird sicher sehr interessant für den Spieler sein.

Eine Randlage hingegen bietet zwar ein hohes Maß an Sicherheit, die Ausbreitung des Reiches kann aber nur in bestimmte Richtungen erfolgen, was recht langweilig werden kann, z.B. wenn die dortigen Nachbarn Verbündete sind. Generell sind mit den geringeren Risiken auch geringere Chancen verbunden.

Berücksichtigt man alle Faktoren jedoch und schafft Möglichkeiten eines schnellen Transportes zwischen weit entfernten Gegenden, dann kann eine geschlossene Karte durchaus auch viele Vorteile bieten.

Natürlich sind auch andere Weltentwürfe denkbar, z.B. unterirdische Reiche mit verschiedenen Ebenen, Welten mit fliegenden oder schwimmenden Kontinenten (also einer veränderlichen Geographie) oder auch ein Verband sehr kleiner Welten, die durch ein Transmitternetz miteinander verbunden sind.

Solche extremen Weltentwürfe sollten aber sehr sorgfältig geplant und überlegt sein, damit sie sich nicht wenige Züge nach Segmentstart als unspielbar erweisen.

2.4. Entwurf der Kontinente bzw. Landschaften

Soll jeder Spieler von Anfang an exakt die gleichen Chancen besitzen, dann wäre es am besten, jeden Spieler im Mittelpunkt einer stets identisch aufgebauten Fläche starten zu lassen. Denkbar wäre z.B. ein mit exakt gleich aufgebauten Inseln übersäter Ozean. Solche Welten gab es auch tatsächlich schon, sie haben aber zwei gewaltige Nachteile : sie sind extrem unrealistisch und vor allem auch extrem langweilig. Ein interessantes und auch kulturell vielfältiges Spiel dürfte sich m.E. nach auf solchen Welten kaum entwickeln.

Üblicher war und ist es, eine Welt mit vielfältigen geographischen Besonderheiten zu entwerfen, mit phantasievoll gestalteten Inseln und Kontinenten und mit großräumigen Klimazonen, in denen es z.B. typische Wüsten-, Eis- oder auch Dschungelreiche geben kann.

Sinnvoll ist es meiner Meinung nach auch immer, sich zu überlegen, aus welchen natürlichen oder magischen Gründen sich die Klimazonen bzw. die geographischen

Besonderheiten an einem bestimmten Ort befinden, denn hierdurch wird eine Welt wesentlich „realistischer“. Dies kann soweit gehen, dass man auch Meeres- und Luftbewegungen oder gar eine Plattentektonik beim Entwurf der Welt berücksichtigt. Ein rundum von hohen Bergen umschlossenes Tal wird so z.B. eher ein trockenes Klima haben (Steppe oder Wüste), weil sich die Feuchtigkeit an den äußeren Berghängen abregnet. Ein Gebirge in einer Westwindzone wird z.B. auf der windzugewandten Seite feuchter sein (also z.B. Wald oder Dschungel aufweisen) als auf der windabgewandten Seite.

Eine solche Welt ist auf jeden Fall glaubwürdiger, hat aber den riesigen Nachteil, dass man die Chancen für die einzelnen Spieler kaum exakt kalkulieren kann.

2.5. Platzierung der Startbereiche bzw. der Hauptstädte

Nachdem die Welt mit ihren Kontinenten und Landschaften entworfen ist, sollte man sich überlegen, wo genau die einzelnen Spieler starten sollen.

Da jedes Reich die Chance haben muss, am Ende der ersten Ausdehnung (also nach der Eroberung der neutralen Gemarken) durchschnittlich hohe (Steuer-) Einnahmen zu erzielen, erfordert dieser Schritt einige Arbeit.

Da man die Chancen nicht exakt planen kann, sollte man nach dem Entwurf der Kontinente und Landschaften einfach einmal ausprobieren, wie die wahrscheinliche Ausdehnung der Reiche ablaufen wird. Dafür spielt man selbst diesen Prozess drei- oder viermal durch, d.h. man lässt sich alle Reiche solange ausdehnen, bis kaum noch neutrale Gemarken vorhanden sind.

Hierbei wird man schnell merken, ob man beim Entwurf der Welt wesentliche Fehler begangen hat. Falls ja, kann man versuchen, diese durch Verlegung der Startbereiche zu beheben. Möglich ist es aber auch, Hindernisse (Höhenstufen, Flüsse, ...) zu entfernen oder zusätzlich einzubauen, um die voraussichtliche Ausdehnung eines Reiches entsprechend zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Auch ein paar „vorgeschichtliche“, d.h. bei Spielbeginn bereits existierende Bauwerke (insb. Straßen und Brücken) können helfen, die voraussichtliche Ausdehnung der Reiche zu steuern und selbst Fabelwesen können zur Steuerung beitragen ...

2.6. Ausgleich für unvermeidbare Nachteile

Trotz aller Bemühungen wird man es so kaum erreichen, jedem Herrscher eine gleich günstige Ausgangslage zu verschaffen, zumal nicht nur die

Bevölkerungsgröße, sondern auch zahlreiche andere Faktoren die Chancen eines Reiches beeinflussen. Dies ermöglicht es aber auch, Vor- oder Nachteile bei der potentiellen Ausdehnung durch andere Vor- und Nachteile auszugleichen.

Reiche in widrigem Gelände z.B. (Eis, Wüste, Gebirge, Dschungel, Sumpf) sollten natürlich ein etwas größeres Reichsgebiet haben als Reiche mit gutem Gelände, um die Unterschiede bei Steuern und Einwohnern auszugleichen. Allerdings sollte der Unterschied nicht völlig ausgeglichen werden, da Reiche in widrigem Gelände einen nicht unerheblichen Verteidigungsvorteil genießen. Fast alle Angreifer würden ja hohe Geländeverluste erleiden und generell dürfte die Eroberung einer Wüste oder eines Dschungels wesentlich weniger attraktiv sein, als der „Erwerb“ einer fetten Tieflandebene. Statt solche Reiche also wesentlich größer zu machen, könnte man bei ihnen auch die Mineneinnahmen oder die Zahl der Städte erhöhen.

Mineneinnahmen sind generell gut dazu geeignet, geringere Steuereinnahmen ausgleichen, andererseits können Abweichungen vom Einnahmedurchschnitt auch dazu dienen, andere Vor- und Nachteile aufzuwiegen (also z.B. eine sehr günstige geographische Lage).

Es ist hier nicht möglich, alle Einflussfaktoren aufzuzählen oder gar zu bewerten, dafür gibt es einfach zu viele und vor allem auch von Segment zu Segment zu unterschiedliche. Trotzdem noch ein paar Worte zum ...

2.7. Einfluss von Sonderfunktionen, Fabelwesen und speziellen Segmentsregeln

Auch diese können die Chancen der Reiche stark beeinflussen. Gibt es auf dem Segment z.B. einen starken Piraten und/oder starke Fabelwesen, die Küstenstädte bedrohen, dann sind diese Gebiete bzw. die dort liegenden Städte natürlich nicht so wertvoll, wie sie es auf Segmenten ohne entsprechende Gefahren wären.

Auch der Wert von Minen kann - unabhängig vom reinen Geldertrag - sehr unterschiedlich sein. Muss man die Minen durch Suchen z.B. erst entdecken, dann kann dies u.U. sehr lange dauern, d.h. die Mine wirft ev. erst sehr spät im Spiel Gewinne ab. Wenn Minen hingegen bei Eroberung der entsprechenden Gemark automatisch entdeckt werden oder gar von vornherein auch von Nachbargemarken aus sichtbar sind, dann ist ihr Wert wesentlich höher.

Gibt es auf dem Segment fliegende Fabelwesen oder gar eine fliegende Sonderfunktion, dann kann der Wert einer Mine drastisch sinken (da sie dann u.U. sehr leicht erobert oder geplündert werden könnte). Schließlich gab es auch schon Segmente, auf denen sich Minen pro Mond mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit erschöpften, das heißt komplett ausgebeutet waren und somit zu existieren aufhörten. In diesem Fall kann man Minen natürlich gar nicht mehr als Ausgleich für andere Nachteile einsetzen, da ihr Wert nicht einmal mehr abzuschätzen ist. Auch Gesinnungen können wesentlichen Einfluss auf die Chancen eines Reiches haben. Ein einsames Chaosreich zwischen lauter Ordnungsreichen wird es z.B. immer sehr schwer haben, so dass es zum Ausgleich andere Vorteile benötigt. Das gleiche gilt natürlich auch für ein böses (gutes) Reich, in dessen Nachbarschaft Anhänger der anderen Seite stark in der Überzahl sind. Sind solche Gesinnungen also vom Spielleiter erzwungen (d.h. jedes Reich muss sich eine Gesinnung wählen), dann muss ggf. auch hier für einen Ausgleich gesorgt werden. Es ließen sich fast endlos weitere Beispiele bringen, doch sollten die hier gebrachten genügen, um auf das Problem aufmerksam zu machen.

2.8. Nachträglicher Ausgleich von Vor- bzw. Nachteilen

Auch wenn es die Spielleiter sehr ungern zugeben: perfekt entworfen worden ist wohl noch keine Welt und es wird wohl immer Reiche geben, die bei der Ausgangslage etwas bevorteilt oder benachteiligt wurden.

In diesen unvermeidbaren Fällen ist es legitim, auch nach Beginn des Spiels noch korrigierend einzugreifen, aber immer sehr vorsichtig und auf jeden Fall so, dass die Spieler davon nichts merken.

Möglich wären z.B. die Erschaffung bzw. das gezielte Einwandern von störenden Fabelwesen und/oder eine feindliche Haltung von „freien Städten“ bzw. von SL-Reichen, um Vorteile auszugleichen.

Nachteile lassen sich z.B. durch das Entfernen bzw. gezieltes Abwandern solcher Fabelwesen korrigieren, oder auch ganz einfach durch eine Schwächung ihrer Kampfkraft. Sehr gut zum Ausgleich geeignet sind auch Schätze (finanzieller und/oder magischer Art), die man ggf. einfach etwas im Wert steigern könnte. Auch „alte“ Landkarten (= zusätzlicher Sichtbereich) eignen sich als Ausgleich.

Auch diese Beispiele ließen sich fast beliebig ergänzen, man sollte also ggf. einfach mal seine Phantasie spielen lassen.

Ganz wichtig ist aber eines: Ein Spielleiter darf auf keinen Fall Vor- bzw. Nachteile ausgleichen, die aus guten bzw. schlechten Zügen resultieren und/oder aus ganz simplen Glück bzw. Pech!!!

Kapitel 3 : Die Segmentsregeln

3.1. Wozu überhaupt Segmentsregeln?

Im Gegensatz zu älteren Ausgaben der TaD - bzw. WdG – Basisregel finden sich in der 7. Ausgabe, auf die sich auch dieser Leitfaden bezieht, sehr häufig Verweise auf die jeweilige Segmentsregel, z.B. „man beachte die jeweiligen Segmentsregeln“.

Auch bei den Segmenten, die nach älteren Ausgaben der Basisregel spielten, gab es immer Segmentsregeln, um die diversen Regellücken und Unklarheiten der Basisregel zu beseitigen, doch blieb jedem Spielleiter selbst überlassen, was er selbst besser, anders oder auch nur überhaupt regeln wollte.

Mit der 7. Ausgabe wurden zwar die meisten dieser Punkte eindeutig geregelt, doch konnten sich die Spielleiter nicht in allen Punkten auf eine gemeinsame Regelung einigen und bei anderen Punkten wurde bewusst auf eine allgemeine Regelung verzichtet. Damit eindeutig ist, bei welchen Punkten die Spielleiter segmentseigene Regelungen veröffentlichen müssen bzw. bei welchen Punkten die Spieler in den Segmentsregeln nachzusehen haben, wurden die Verweise eingefügt.

3.2. Zu welchen Punkten ist eine Segmentsregel nötig?

Die folgenden Punkte beziehen sich auf die 7. Ausgabe der Basisregel, Fassung: Winter 2000/2001 (siehe TaD-Seite im Netz) :

Startkapital (2.2) : Wenn man das Spiel etwas beschleunigen möchte (schnellere Ausdehnung der Reiche, frühere Kriege, ...) oder wegen bestimmter Sonderregeln (z.B. einer Handelsregel) mehr Geld für die Reiche benötigt, kann man das Startkapital heraufsetzen. Eine genaue Angabe des Startkapitals ist auf jeden Fall erforderlich, auch wenn es sich um die normalen 200.000 GS handeln sollte!

Einnahmeverdoppelung (2.3.3) : Es kann bis zu drei Einnahmeverdoppelungen geben. Vorteil: Die Spieler haben deutlich mehr Geld zur Verfügung, was das Spiel im späteren Verlauf interessanter machen kann.

Der Nachteil einer Einnahmeverdoppelung ist es, dass das Spiel am Anfang deutlich verlangsamt wird, weil es dann nur die wenigsten Reiche wagen, mit einem A- oder

K-Befehl zu operieren. Insbesondere bei Segmenten mit kleineren durchschnittlichen Reichsgrößen (unter 150 Gemarken) kann sich eine zweite und/oder dritte Verdoppelung sehr nachteilig auswirken. Alternativ zu Einnahmeverdoppelungen könnte man daher das Startkapital erhöhen und im 2. und/oder 3. Einnahmemond die Steuern automatisch um eine bestimmte Summe erhöhen (um je 100.000 GS z.B.).

Da die Information über eventuelle Einnahmeverdoppelungen für die Spieler sehr wichtig ist, sollte außer in den Segmentsregeln zusätzlich auch im 1. Götterboten nochmals darauf hingewiesen werden!

Gewässerhoheiten (2.3.4) : Waren vor längerer Zeit einmal Standard, haben sich aber nicht sonderlich bewährt. Dies aus zwei Gründen: a) zuviel Aufwand für den Spielleiter b) zu große Vorteile für Seereiche / Piraten

Einnahmen aus der Eroberung von Rüstorten (2.3.5) : Auch diese Regel war einmal Standard. Hat ein paar Vorteile für bestimmte Sonderfunktionen, für die es lohnender wird, Städte nur kurzfristig erobern und dann wieder zu verlassen. Hat insgesamt leicht erhöhte Einnahmen zur Folge, belohnt aktives Vorgehen ...

Minen (2.3.7) : Zu den Minen wurde schon im vorigen Kapitel unter Punkt 2.7 viel gesagt, daher hier nur kurz der Hinweis, dass sich Beispiele für Minenregeln in Teil II finden.

Unterhalt (3.4) : Der Unterhalt ist eine relativ neue Regel, die aber eine Reihe von Schwierigkeiten der alten Regel vermeidet. Auch die diversen Ausnahmeregelungen von der Rüstkapazität, die insbesondere für Sonderfunktionen nötig waren, werden durch sie überflüssig. Meiner Meinung nach eine Regel, die man unbedingt einführen sollte!

Der Held (4.9) : Helden gibt es auf so gut wie jedem Segment und sie bereichern das Spielgeschehen (und vor allem auch die Kultur) ungemein, weshalb man nicht auf sie verzichten sollte. Beispiele dafür, wie die Helden auf verschiedenen Segmenten gehandhabt wurden, findet man in Teil II.

Der Herrscher / Allgemeines (4.10.1) : Ebenfalls in Teil II findet man ggf. Beispiele darüber, wie der BKA-Wert durch den Tod eines Herrschers beeinflusst wird und darüber, wie lange es bis zur „Wahl“ eines neuen Herrschers dauert. Der zweite Punkt lässt sich indes niemals eindeutig regeln, zu sehr ist er von der Kultur der Reiche und ggf. anderen Segmentsregeln abhängig. Im günstigsten Fall kann es – wie in der 5. Ausgabe der Basisregeln die Regel – einen Mond lang dauern, bevor ein neuer Herrscher gefunden ist. Dies könnte z.B. dann der Fall sein, wenn es vom entsprechenden Reich Kulturbeiträge gibt, die einen eindeutigen Erben benennen oder eine traditionelle (und schnelle) Wahlmethode. Bei einem einsamen Tyrannen, bei mehreren möglichen Erben oder gar bei gar keiner entsprechenden Kultur, könnte es deutlich länger dauern. Jeder Spielleiter wird hier seine eigene Regel finden, oder eher noch von Fall zu Fall neu entscheiden müssen. Allerdings: es kommt sehr selten vor, dass ein Herrscher unvorhergesehen stirbt, so dass man sich über diesen Punkt vorher keine allzu großen Gedanken machen muss.

Das Bedienen magischer Gegenstände (4.11.7.2) : Hier muss sich der SL überlegen, ob und ggf. wie magische Gegenstände gesucht werden können, was für Auswirkungen ein gescheitertes Experimentieren hat, was es für magische Gegenstände gibt und was für generelle Eigenschaften diese Gegenstände haben sollen. Alle mGs sollten als geschriebene Regel existieren (und nicht nur im Kopf des Spielleiters), da man so Ungerechtigkeiten und Fehler vermeidet, ggf. die Übergabe des Segmentes an einen Nachfolger ermöglicht und sich generell Arbeit erspart (auch wenn es zu Beginn etwas mehr Arbeit kostet ...).
Beispiele für magische Gegenstände und damit zusammenhängende Regeln findet man in Teil II.

Das Zauberduell / Siegchancen (4.11.6.3) : Man sollte m.E. die unter diesem Punkt vorgestellte Regel verwenden. Sie ist einfach und hat einen angemessen hohen Zufallsfaktor. Wer eine andere Regel/Formel bevorzugen möchte, kann das natürlich tun, aber er wird sie wahrscheinlich selbst entwickeln müssen, da mir keine ausgearbeitete Alternative bekannt ist.

Der Spion / Erfahrung (4.12.4) : Eine entsprechende Regeländerung würde Spione etwas stärker machen und wohl auch den Reiz erhöhen, sie einzusetzen. Wer dies für sinnvoll hält, sollte die Regel verwenden.

Das Seerkunderheer (5.4) : Dieser spezielle Typ einer Flotte war früher normaler Teil der Basisregeln. Da er aber auf vielen Segmenten trotzdem nicht erlaubt war, wurde beschlossen, ihn nur noch als optionale Regel aufzuführen.

Vorteile : Ggf. ein schnelleres Spiel (schnellere Ausdehnung), mehr Sicherheit beim Seetransport (eine Flotte, die unter Mindestgröße fällt gilt nicht als vernichtet, sondern wird ggf. zum SEH).

Nachteile : Es ist ein beliebter Zeitvertreib nahezu aller Herrscher, jede erreichbare Wasserfläche mit seinen Seerkundern abzufahren, ganz egal, ob sie für seine Planungen wichtig ist, oder nicht. Dies verursacht einiges an Mehrarbeit für den Spielleiter!

Gefangenenregel (5.7.3) : Hier muss sich der Spielleiter überlegen, ob und wie das Überlaufen von Gefangenen durch Gesinnung, Kultur und ggf. auch Rasse bzw. Art beeinflusst werden soll. Eine für alle Segmente gültige Regel kann es dabei nicht geben, zu unterschiedlich werden einfach die Punkte Gesinnung und Kultur gehandhabt. Ein paar Beispiele kann man aber in Teil II finden.

Geländeverluste (5.8.4) : Hier muss der SL festlegen, ob es neben den Verlusten noch weitere Folgen bei einem Vulkanausbruch geben soll. Möglich wären z.B. die Veränderung von Gemarken und Korden (Verwandlung in Ödland) und die Zerstörung von Bauwerken, möglicherweise aber auch das Auftauchen von Fabelwesen (Feuerelementargeistern?). Beispiele findet man ggf. in Teil II.

Der Gewaltmarsch (6.11) : Meiner Meinung nach auf jeden Fall eine empfehlenswerte Regel, vor allem auf etwas größeren Segmenten. Die Zeiten für Umgruppierungen nach einem Konflikt bzw. die Zeiten zwischen zwei größeren Aktionen können so deutlich verringert werden, das Spielgeschehen wird schneller.

Eingeschränkter Angriff (7.1.3) : Ob man diesen Angriffsbefehl auf seinem Segment zulässt, ist mehr oder weniger eine Geschmacksfrage. Er bietet m.E. weder

wesentliche Vor- noch hat er wesentliche Nachteile. Sinnvoll ist er aber generell nur, wenn der eigene Kampfschlüssel (s.u.) Verluste in sehr kleinen Schritten berechnet, so dass die angegebenen Maximalverluste zumindest in etwa eingehalten werden können.

Der Kampf (7.2) : Zur Auswertung von Kämpfen braucht der Spielleiter irgend einen Schlüssel. Wie er einen solchen Schlüssel selbst erstellen kann, wird in Teil II ausführlich beschrieben. Er muss diesen Schlüssel nicht veröffentlichen, sollte aber seinen Spielern grob die Chancen in verschiedenen Situationen schildern (hat also z.B. ein Heer wesentlich bessere Chancen, wenn es nicht nur 2 mal sondern z.B. 3 mal so stark ist wie der Feind?).

Angriffe auf befestigte Rüstorte (8.4) : Hier muss festgelegt sein, was geschieht, wenn zu wenig Belagerungsgeräte eingesetzt werden : zusätzliche Gutpunkte für den Verteidiger (Vorschlag : + 100 GP) oder aber ein automatisches Scheitern (ggf. mit Verlust der eingesetzten BGs???)

Die Belagerung (8.5) : Bereits in der 5. Ausgabe der Basisregel gab es eine – damals nicht optionale, aber trotzdem kaum genutzte – Belagerungsregel. Das Belagern war dort deutlich einfacher, hatte aber auch nicht so schwere Auswirkungen. Zudem konnten befestigte Rüstorte (Burg, Festung, Festungshauptstadt) nicht belagert werden.

Die neue Regel ist noch recht unerprobt, könnte sich aber in ganz speziellen (und sicher sehr seltenen) Situationen durchaus als wichtig erweisen, insbesondere dann, wenn man auch die Auswirkungen einer längeren Belagerung einführt. Meine Empfehlung : einfach mal ausprobieren!

Die Burg / Die Stadt (8.10 / 8.11) : Die Kosten für die Errichtung von Burgen und Städten waren in den älteren Ausgaben der Basisregel noch wesentlich höher (Burg : 125.000 GS, Stadt : 200.000 GS), was zur Folge hatte, dass trotz der damals im Durchschnitt wesentlich größeren Reiche (mit entsprechend höheren Einnahmen) fast niemals neue Rüstorte errichtet noch zerstörte wieder aufgebaut wurden. Möchte also ein Spielleiter aus irgendwelchen segmentsspezifischen Gründen die Errichtung neuer Rüstorte möglichst selten machen, dann kann er die Kosten

entsprechend anheben. Auch ein weiteres Absenken wäre natürlich möglich, m.E. nach aber nicht ratsam!

Die Vernichtung/Eroberung eines Reiches (9.2) : In der Basisregel ist schon relativ ausführlich dargelegt, was mit Reichsgebiet und Rüstgütern eines solchen Reiches geschehen kann. Eine genaue Regel hierfür aufzustellen, dürfte unmöglich sein, trotzdem sollte sich ein Spielleiter schon vor dem Eintreten eines solchen Falles überlegt haben, was er dann (in etwa) zu tun gedenkt. U.U. finden sich in Teil II dazu noch ein paar Beispiele.

Eines sollte er auf keinen Fall tun, nämlich das übrige Reichsgebiet aus dem Spiel entfernen, also z.B. im Meer versinken lassen! Dies ist nicht nur ein extremer Eingriff in das Spiel, die innere Logik der Welt und ggf. das Spielgleichgewicht, es ist vor allem überaus frustrierend für ehemalige Nachbarn und Kriegsgegner. In der Vergangenheit haben solche Aktionen des Spielleiters „zur Bewahrung des Spielgleichgewichtes“ schon häufiger zum Ausstieg von frustrierten Spielern geführt, die sich dadurch um ihren Lohn gebracht bzw. monatelange Planungen zunichte gemacht sahen.

Verträge (9.4) : Hier muss der Spielleiter erklären, ob und ggf. welche Auswirkungen Kultur und Gesinnung der Reiche auf mögliche Verträge haben. Können z.B. Elben und Zwerge miteinander Verträge schließen? Gibt es für Verträge zwischen den Vertretern einer lichten und einer dunklen Gottheit BKA-Punkte (oder gar BKA-Verluste)? Kann man mit Chaosreichen Verträge schließen? Usw. usw. Dieser Punkt hängt eng mit dem letzten Punkt, dem Bürgerkriegsanzeiger, zusammen.

Der Bürgerkriegsanzeiger (9.5) : Der BKA oder Bükaz ist eines der wichtigsten Elemente im Spiel, auch wenn es relativ selten zu einem Bürgerkrieg kommt. Beispiele für BKA-Tabellen und Bürgerkriegsregeln finden sich in Teil II.

3.3. Zusätzliche Segmentsregeln

Zusätzlich zu all diesen Punkten, die auf jeden Fall geregelt werden müssen, kann ein Spielleiter natürlich weitere Spezialregeln für sein Segment einführen.

Dies können z.B. weitere, allen Reichen zur Verfügung stehende Rüstgüter sein (Priester, Transportschiffe, ...), weitere Rüstorte (Dörfer, Heilige Orte, Metropolen, Tempelstädte, ...), andere Bauwerke (Handelsstraßen, Obelisk, Pyramiden, ...), weitere Geländeeigenheiten (Lavaströme, Kochendes Wasser, Strudel, ...) oder auch ganz neue Regelteile, wie z.B. Kampfvorteile für best. Einheiten in einem best. Gelände (z.B. für Krieger im Gebirge oder Reiter im Tiefland), Gutpunkte durch Vergleich der Heeresbefehle (z.B. für ein Heer mit A-Befehl, das gegen ein Heer mit V-Befehl kämpft) oder auch z.B. eine komplette Handelsregel.

Für jede dieser Möglichkeiten werden in Teil II Beispiele geliefert. Bei all diesen Regeln, egal ob von anderen Segmenten übernommen oder gar selbst erdacht, muss aber unbedingt darauf geachtet werden, dass sie sich stimmig in die übrigen Regeln einfügen und dass das Spielgleichgewicht durch sie nicht gefährdet wird. Erst recht gilt dies, wenn die Regeln nicht für alle Reiche gelten, sondern nur für bestimmte (z.B. Sonderfunktionen).

3.4. Veränderungen der Basisregel

Die Basisregel sollte durch segmenteigene Regeln normaler Weise nur ergänzt und nicht verändert werden. Möchte ein SL aber dennoch Teile der Basisregel verändern (also z.B. die Kampfeinnahmen auf 25% reduzieren (Punkt 2.3.8 der Basisregel) oder das Küstengewässer auf 1 KF begrenzen (Punkt 6.8 der Basisregel)), dann braucht er hierzu bei geplanten Segmenten die Zustimmung der SL-Versammlung und bei bereits laufenden Segmenten zusätzlich die Zustimmung der Mehrheit seiner Spieler. Es ist KEINE Veränderung der Basisregel, wenn man z.B. zum Rüsten außer Gold auch noch bestimmte Rohstoffe benötigt, wenn Heere zusätzliche Eigenschaften wie Moral oder Erfahrung erhalten oder wenn man irgendwelche der unter 3.3 erwähnten Dinge einführt.

3.5. Sonderfunktionen

Die sogenannten „Sonderfunktionen“ gibt es auf den meisten Segmenten. Geradezu obligatorisch sind dabei **Piratenreiche**, die auf See meist Kampfkraft- und Bewegungsvorteile haben und von schwer befestigten Inseln aus operieren. Das Kapern und Versenken fremder Flotten, das Plündern von Küstenstädten, vor allem aber das Eintreiben von „Schutzgeld“ oder „Tribut“ sind ihre Lieblings-Beschäftigungen.

Barbaren besitzen zumeist kein eigenes Reichsgebiet, sondern ziehen raubend und plündernd durch die Welt, verkaufen ihre Dienste aber auch schon mal an andere Reiche oder treiben wie Piraten „Schutzgeld“ oder „Tribut“ ein. Auch sie haben meist Vorteile bei Kampfkraft und Bewegung.

Invasoren sind in der Regel Spieler von anderen Segmenten, die im späteren Spielverlauf versuchen, auf dem eigenen Segment eine Kolonie zu gründen (siehe Punkt 9.6. in der Basisregel). Besondere Regeln haben sie zumeist nicht.

Neben diesen „klassischen“ Sonderfunktionen gibt es fast ungezählte weitere. Häufig tauchen z.B. **Händler**, **Chaosreiche** und **Söldner** auf, aber auch **Geheimbünde**, **Untotenreiche** und verschiedene Reiche mit **flugfähigen Rüstgütern** kann man auf den Segmenten finden.

Generell, besonders aber bei selbst entworfenen Sonderfunktionen, sollte gelten : lieber etwas zu schwach, als zu stark!!! Eine zu schwache Sonderfunktion durch zusätzliche Geldmittel, mag. Artefakte oder notfalls auch eine kleine Regeländerung zu stärken ist immer wesentlich einfacher, als eine zu starke Funktion abzuschwächen. Letzteres geschieht meistens auch erst dann, wenn der „Schaden“ (bei anderen Reichen) schon angerichtet ist und ist ein für alle Betroffenen sehr frustrierender Prozess.

Insbesondere beim Entwurf flugfähiger Sonderrüstgüter sollte man äußerste Zurückhaltung an den Tag legen, denn sie sind wie kaum eine andere Art von Rüstgütern dazu geeignet, das Spielgleichgewicht zu zerstören!

In Teil II finden sich verschiedene Beispiele für bereits erprobte Sonderfunktionen. Selbst bereits bewährte Sonderfunktionen sollte man aber nicht kritiklos übernehmen. Zu prüfen ist insbesondere, ob die Sonderfunktion mit dem Aufbau der eigenen Welt und den Segmentsregeln harmoniert, denn nicht alles, was in einer anderen Welt funktioniert hat, muss dies in der eigenen auch tun!

Bei Sonderfunktionen, die aus einem bestimmten Zweck extrem stark sein müssen, hat der Spielleiter zwei Möglichkeiten zur Bewahrung des Spielgleichgewichtes. Entweder er legt dem entsprechenden Spieler zahlreiche Ge- und Verbote auf (was die Entscheidungsmöglichkeiten aber soweit einschränken kann, dass diese

Sonderfunktion sehr (zu?) langweilig zu spielen ist), oder aber er führt diese Sonderfunktion als Spielleiterreich selbst.

Als Spieler von Sonderfunktionen werden zumeist sehr erfahrene Spieler eingesetzt. Auf einem Segment mit überwiegend Anfängern hat dies allerdings den Nachteil, dass die Sonderfunktionen einen zusätzlichen Vorteil genießen, was leicht zu einem Spielungleichgewicht führen kann. Man sollte dies also bei der Regelgestaltung berücksichtigen oder es einfach mal mit Anfängern als Spieler für eventuelle Sonderfunktionen probieren! Warum nicht!???

Abschließend zu diesem Punkt die Bemerkung, dass die Qualität eines Segmentes nicht an der Zahl der Sonderfunktionen gemessen werden kann. Weniger ist hier oft mehr und es gab durchaus schon hervorragende Segmente, die ganz ohne Sonderfunktionen ausgekommen sind!

3.6. Fabelwesen

Zu jeder Art von Fabelwesen sollte eine geschriebene (!) Regel existieren, die alle Eigenschaften, Fähigkeiten und Handlungsweisen beschreibt. Dies beugt zum einen der Spielleiter-Willkür vor, zum anderen hat man im Fall von Verhandlungen, Zählungen oder auch Orakeln die entsprechenden Werte bereit und braucht sie dem jeweiligen Spieler nur noch auszudrucken bzw. zu kopieren. Schließlich ist es ohne solche niedergeschriebenen Regeln/Werte fast unmöglich, ein Segment ggf. an einen Nachfolger weiterzugeben.

Beispiele für Fabelwesen finden sich in Teil II.

3.7. Opfer

Auf so gut wie jedem Segment gibt es die Möglichkeit für bestimmte Dinge zu opfern (meist Gold, aber ggf. auch Tiere, Kriegsgefangene, ...), um sich so Vorteile zu verschaffen. Geopfert werden kann z.B. für den Erwerb von Informationen (siehe 3.8. Orakel), für Vorteile im Kampf oder für die Abwehr einer Gefahr.

Meist wird eine entsprechende Kultur zum Opfer verlangt, zumindest aber steigert ein passender Kulturbericht die Wirksamkeit eines Opfers.

Da es zu viele Möglichkeiten eines Opfers gibt, ist eine umfassende Regel so gut wie unmöglich. Für die häufigsten Fälle, also das Opfern für Vorteile im Kampf oder im Zauberduell, sollte ein SL jedoch feste Regeln aufstellen. Insbesondere sollte er also festlegen, wie viel Gold ein zusätzlicher Gutpunkt oder EP „kostet“. Ob er diese „Kosten“ dann den Spielern mitteilt oder ihnen nur grobe Richtwerte bekannt gibt, ist eine reine Geschmacksfrage (m.E. sollte man nur grobe Richtwerte veröffentlichen, da man sonst Gefahr läuft, das geheimnisvolle bzw. göttliche „Flair“ des Opfern zu beeinträchtigen).

Beispiele für das Opfern auf verschiedenen Segmenten findet man in Teil II.

3.8. Orakel

Eng mit dem Opfern verbunden sind die Orakel. Orakel erfordern meist ein entsprechendes Opfer, manchmal auch nur den Besitz eines speziellen Rüstortes oder Artefaktes und in einigen Fällen kann man sie auch ganz einfach gewinnen (in einem Wettbewerb z.B.). Immer sollte jedoch eine entsprechend ausformulierte Orakelfrage erforderlich sein und je kunstvoller und genauer diese formuliert wird, desto genauer sollte auch die Antwort ausfallen.

Auch zu Orakeln kann es keine allgemeingültige Regel geben, zu unterschiedlich sind dazu die Segmentregeln und zu vielfältig die möglichen Fragen. Immer aber sollte gelten:

- Orakel sollten selten sein (sie verursachen nicht unerhebliche Mehrarbeit beim SL)
- Fragen, die die Zukunft betreffen sind nicht möglich (bzw. bleiben ohne eindeutige Antwort)
- die Antworten sollten in einem der jeweiligen Gottheit angemessenen Stil formuliert sein (also nicht einfach „das Heer 101 von X hat 15.000K/10 HF“).

Beispiele dafür, wie Orakel auf verschiedenen Segmenten gehandhabt werden, findet man in Teil II.

Teil II

Beispiele vom Segment ASGARD

1. Entwurf des Segmentes

1.1. Spielerzahl und Größe

Nachdem ich mich entschlossen hatte, ein eigenes Segment zu starten, habe ich erst einmal Ideen gesammelt und zwar fast ein ganzes Jahr über. Immer wenn mir eine gute Idee kam (beim Fernsehen, Bücher lesen, auf der Straße ...) habe ich mir diese Idee in einem Notizbuch notiert. Gegen Ende des Jahres habe ich dann angefangen, diese Ideen zu überarbeiten und aufeinander abzustimmen.

Fest stand für mich von vornherein, dass mein Segment 20 Spieler haben sollte und dabei nicht mehr als eine „alte“ Kurierkarte groß sein durfte (=133 GF). Dies deshalb, weil ich der Meinung war, dass viele Spieler auf engem Raum für ein sehr „schnelles“, abwechslungsreiches, kulturell vielfältiges und vor allem spannendes Spiel sorgen würden.

Als Spieler hatte ich auf verschiedenen sehr großen Segmenten die Erfahrung gemacht, dass die „Ausbreitungsphase“ bis zu 7 oder 8 Runden dauerte und in dieser Zeit kaum etwas Spannendes geschah (denn RICHTIG spannend wird erst dann, wenn man auf andere Spielerreiche stößt). Nach der Ausbreitung waren die Reiche dann so riesig, dass die Vorbereitung auf einen Krieg (d.h. insb. die Verlegung von Truppen) nochmals 3, 4 oder noch mehr Monde dauerte. Gerade wenn dann die ersten Kriege am laufen waren, wurde das Segment häufig schon wieder eingestellt ...! DAS wollte ich nicht, daher : viele Spieler auf kleinem Raum.

Ich überlegte mir verschiedene Sonderfunktionen, von denen letztendlich „nur“ vier übrig blieben und zwar ein Pirat, ein „Luftpirat“, ein Händler und ein Chaos-Zwergenreich (Regeln : s.u.). Die übrigen 16 Reiche sollten normale Urreiche sein, da ich nicht mehr als eine Sonderfunktion auf 5 Reiche haben wollte (denn auch zu viele Sonderfunktionen sind meiner Meinung nach schädlich ...).

1.2. Weltform, Kontinente und Vegetationszonen

Die Verteilung der Kontinente war mehr oder weniger zufällig. Ich zeichnete nämlich ganz einfach die Rillen, Dellen und „Knicke“ einer Frühstücksunterlage aus Kunststoff ab, die ein landkartenähnliches Muster ergaben. Dann übertrug ich diese Umrisse auf eine Kurierkarte, fügte noch diverse Inseln hinzu – und fertig war die Welt. Na ja, fast ...

Nachdem ich mich auf einen „Zylinder“ als Weltform festgelegt hatte, überlegte ich mir, wie die klimatischen Zonen verteilt sein sollten. Ich legte dann fest, dass die Oberseite der Kurierkarte bzw. des Zylinders von heißen (Rand-)Nebeln begrenzt sein sollte, die Unterseite der Karte von eiskalten (Rand-)Nebeln. Damit erschien eine Verteilung der Klimazonen/Vegetationszonen ähnlich wie auf der südlichen Halbkugel der Erde als logisch, also Eiswüste ganz im Süden (am unteren Rand der Kurierkarte), dann (kaltes) Ödland, Wald, Tiefland, (heißes) Ödland bzw. Steppe, Wüste, Steppe, Tiefland, Wald und schließlich ganz im Norden Dschungel.

1.3. Platzierung der Hauptstädte und topographische „Besonderheiten“

Als nächstes überlegte ich mir, wo in etwa die verschiedenen Hauptstädte liegen sollten. Ein Problem war, dass bei der kleinen Welt und den vielen Spielern die Hauptstädte zwangsläufig so dicht zusammenliegen würden, dass die meisten Reiche bei ungehinderter Ausdehnung schon im dritten, allerspätestens aber im vierten Mond aufeinanderstoßen würden. Dies war einerseits zwar erwünscht (s.o.), andererseits wollte ich auch nicht, dass einige Reiche durch ganz einfaches Pech schon sehr frühzeitig ihre Hauptstädte verlören bzw. überrannt würden. Beim Entwerfen der Gebirgszüge (dem nächsten Punkt) versuchte ich also zwischen möglichst vielen Reiche die gemeinsame Landgrenzen besitzen würden, Gebirgszüge in etwa dort zu platzieren, wo die zukünftige Grenze voraussichtlich liegen würde. Durch die zusätzlichen Höhenstufen wäre ein „Blitzkrieg“ nicht mehr möglich und die Verteidigung entsprechend erleichtert.

Wo Gebirge nicht in Frage kamen (ASGARD hatte zwar sehr viel Bergland und Gebirge, aber es musste natürlich auch Gegenden ohne Gebirge geben), mussten Hügelketten und/oder Flüsse als Hindernis herhalten.

Die Gebirge waren dann auch Anhaltspunkt dafür, wo die Flüsse zu entspringen hatten, wo im Regenschatten der Berge zusätzliche Wüsten anzusiedeln waren, wo

durch den Aufstiegsregen Wälder wachsen mussten (außerhalb der „Waldgürtel“) und wo es wegen viel Niederschlag und ohne ausreichende Entwässerung zu Sümpfen kommen musste.

Die Flussquellen waren damit zwar ungefähr festgelegt, aber beim Verlauf der Flüsse richtete ich mich nach strategischen Gesichtspunkten, legte sie also nach Möglichkeit so, dass sie als Hindernis bei der Ausbreitung (s.o.) bzw. im späteren Spielverlauf als „natürliche“ Grenze zwischen verschiedenen Reichen dienen würden oder aber als zusätzlicher Schutz für wichtige Rüstorte.

Seen platzierte ich in wasserreichen Regionen (z.B. Sumpfgebieten) und/oder an Flüssen, allerdings mehr nach ästhetischen Gesichtspunkten als nach irgendwelchen praktischen Gründen.

Schließlich erschuf ich noch ein paar sehr kleine Gebiete, in denen die Vegetation durch magische und/oder geothermische Einflüsse (kochendes Wasser) verändert wurde, also z.B. ein paar Eisgemarken in gemäßigten Breiten (Tempelstadt/göttl. Einfluss) oder fruchtbare Gemarken (Tiefland, ...) in der Eiswüste.

All diese Einflüsse bewirkten (wie ich glaube), dass ASGARD trotz des recht starren Systems von Klimazonen interessant und nicht etwa eintönig wirkte. Vor allem aber meine ich, dass die Welt durch den verhältnismäßig „logischen“ Aufbau relativ realistisch wirkte und auch dies zum Spielspaß beitrug. Ich selbst fühlte mich nämlich als Spieler auf verschiedenen Segmenten durch sehr kleinräumig verteilte Vegetationszonen erheblich gestört, da keinerlei Gründe für die Lage der Vegetationszonen erkennbar waren. Die Spielleiter schienen als Ziel gehabt zu haben, in jedem Reich jede Vegetationsart mindestens einmal unterzubringen, was z.B. dazu führen konnte, dass Dschungel und Eiswüste in enger Nachbarschaft zueinander zu finden waren ...

1.3. Zahl und Platzierung der übrigen Rüstorte

Auf Segmenten, auf denen ich als Spieler gespielt hatte, hatte es einen Durchschnitt von meist etwa einem Rüstort (außer den HST) pro reiner Landprovinz (also 48 KF) gegeben.

Da die Reiche auf ASGARD im Vergleich zu den Reichen auf den meisten älteren Segmenten sehr klein sein würden, beschloss ich, die Zahl der Rüstorte höher anzusetzen um die Bevölkerung dadurch wieder etwas anzuheben. Da ich mir bei

den Besonderheiten bzw. Fabelwesen des Segmentes außerdem zahlreiche Faktoren bzw. Wesen ausgedacht hatte, die zur Zerstörung von Rüstorten führen würden (insb. durch Plünderung), musste ich außerdem eine kleine „Reserve“ einplanen.

Ich beschloss, pro reiner Landprovinz durchschnittlich 3 Städte zu platzieren. Zu den Städten kamen noch einige Burgen hinzu, mit denen es aber immer eine besondere Bewandnis haben sollte, die also niemals „leer stehen“ würden. Genau wie die Ruinen, von denen ich relativ viele (ich glaube, so um die 20) verteilte und die Höhlen (unter 10) waren die Burgen also Orte, wo man Fabelwesen und Schätze finden konnte.

Ein paar der normalen Städte wandelte ich zu Festungen um, die dann im Gegensatz zu den unbesetzten Städten immer eine Garnison besaßen (meist auch einen Zauberer) und die man nicht einfach durch Betreten erobern konnte, sondern nur durch Kampf oder durch Diplomatie. Diese Festungen lagen meist an strategisch wichtigen Orten (z.B. Gebirgspässen) und in Regionen, wo zwei oder mehr Reiche voraussichtlich aufeinandertreffen würden. Sie waren also zugleich auch ein Ausdehnungshindernis.

Zuletzt platzierte ich noch 7 Tempelstädte (siehe : 9.1.), die ebenfalls in zukünftigen Grenzgebieten oder aber in sehr abgelegenen Gebieten (Inseln) lagen.

1.4. Kontrolle der Einnahmen und Platzierung der Minen

Nach Abschluss des Zeichnens spielte ich die Ausbreitung der Reiche zwei oder dreimal durch, wobei ich stets von optimalen Zügen bzw. einer maximalen Ausbreitung ausging. Dann errechnete ich die jeweilige (voraussichtliche) Einwohnerzahl pro Reich (und damit gleichzeitig die zu erwartende Steuermenge). Die zu erwartenden Unterschiede waren dabei immer noch recht groß, insb. Reiche mir schlechtem Gelände waren trotz größerer Reichsgebiete bei den Einnahmen benachteiligt.

Als Ausgleich bekamen solche Reiche bei der Verteilung der Minen mehr und vor allem auch kostbarere Minen in ihr voraussichtliches Reichsgebiet, als die Reiche mit mehr Einwohnern. Während die meisten Minen zudem in voraussichtlichen Grenzgebieten lagen und somit Anlaß zu Auseinandersetzungen bieten sollten, lagen die Minen zum Ausgleich von Nachteilen im relativ sicheren Hinterland.

Die Zahl der Minen insgesamt lag (glaube ich ...) bei etwa 60, also bei ca. 3 Minen pro Reich ...

1.5. Verteilung der Fabelwesen und Schätze

Eine zufällige Verteilung kam wegen der damit verbundenen Ungerechtigkeiten nicht in Frage. Jedes Reich erhielt daher von mir etwa 1 „aktives“, d.h. umherziehendes Fabelwesen oder Fabelwesenheer in sein zukünftiges Reichsgebiet gesetzt und 2 oder drei weitere, die stationär in Burgen, Ruinen oder Höhlen lauerten ...

Schwimmende, tauchende und fliegende Fabelwesen verteilte ich relativ gleichmäßig und hier dann doch etwas zufällig über die Meere der Welt, allerdings nie in solchen Provinzen, in denen es auch festes Land gab.

Schätze lagen auf ASGARD nie einfach so rum, sondern wurden immer von irgendwelchen Fabelwesen „bewacht“. Je stärker die Fabelwesen, desto größer dabei auch die Schätze ...

1.6. Transmitter

Die östliche und westliche Kartengrenze konnte man auf ASGARD ja einfach überfahren und landete dann auf der jeweils anderen Kartenhälfte. Um aber auch die abgelegeneren Gebiete im Norden und Süden (wo es ja Randnebel gab) näher miteinander bzw. mit den zentralen Regionen zu verbinden, verteilte ich insgesamt 7 Transmitter auf der Welt, die alle ein kurzes Stück vor den Küsten lagen, niemals aber im Küstengewässer. Je zwei dieser Transmitter waren fest miteinander verbunden, wenn man einen anderen als das übliche Ziel erreichen wollte, brauchte man dafür spezielle magische Artefakte (dann waren alle Transmitter erreichbar). Der 7. Transmitter war sozusagen der „Haustransmitter“ des Piraten und hatte kein festes Ziel, da der Pirat generell von jedem Transmitter jeden anderen erreichen konnte. Nutzbar waren die Transmitter (natürlich) nur für Flotten und Flugwesen und für von diesen transportierten Rüstgütern.

Landtransmitter gab es keine, dafür aber die Sonderfunktion des Händlers, der gegen Bezahlung Rüstgüter von fast jeder Gemark zu fast jeder anderen Gemark teleportieren konnte (siehe : „Sonderfunktionen“).

1.7. Fehler und Vorteile des Weltentwurfes

Trotz aller Planungen gab es bei der Ausdehnung natürlich dennoch Reiche (wenn auch nur sehr wenige), die zu viel Land erobern konnten, selbst wenn man ihnen gute Züge und viel Glück unterstellte. Auf der anderen Seite gab es auch ein oder zwei Reiche, die trotz relativ guter Züge und normalem Glück bzw. Pech zu klein blieben. In diesen Fällen war aber eine nachträgliche Korrektur durch Beeinflussung von „freien Städten“, Fabelwesen, Minen, Schätzen usw. relativ leicht möglich.

Im späteren Spielverlauf bewährte sich das Grundkonzept der Welt m.E. sehr gut, so dass trotz der sehr hohen Zahl von Anfängern auch im 20. Zug noch 16 Reiche von den ursprünglichen Spielern geführt wurden (was ja auf entsprechend hohe Zufriedenheit der Spieler schließen lässt).

Auch führte die geringe Ausdehnung der Reiche bzw. die enge Nachbarschaft nicht dazu, dass Reiche sehr schnell erobert bzw. vernichtet wurden. Erst im 13. Zug gab der erste Spieler wegen einer unhaltbaren Position auf (das Reich wurde als SL-Reich weitergeführt) und im 20. Zug waren erst drei Reiche erobert, vernichtet oder von ihren Spielern aufgegeben worden.

Trotzdem hatte die hohe Spielerzahl einen ganz entscheidenden Nachteil: die Belastung für mich als SL war deutlich zu hoch, vor allem nachdem sich die ersten großen Konflikte entwickelt hatten. Dies führte ab etwa dem 10. Zug zu immer längeren Auswertungszeiten, zu immer weniger Zügen im Jahr und im 20. Zug, als mein Studium in die „heiße Phase“ trat, musste ich einsehen, dass ich für die nächsten Jahre definitiv zu wenig Freizeit haben würde, um das Segment erfolgreich weiterführen zu können.

Nach einer Pause von gut einem Jahr (die dann leider auch einige Spielerwechsel nach sich zog) konnte ich dann doch noch einen Nachfolger finden, nämlich Werner Achilles, der auf ASGARD ein Reich geführt hatte und sich daher gut mit dem Segment und seinen Regeln auskannte. Werner konnte das Segment dann immerhin bis zum Spielzug Nr. 33 weiterführen (über die Gründe ASGARD einzustellen, möchte ich hier nichts sagen, das müsste schon Werner selbst tun).

Beim Wechsel der Spielleitung machte es sich m.E. sehr bezahlt, dass ich alle Regeln, magischen Gegenstände, Fabelwesen usw. schriftlich (als Dokumente in einer Textverarbeitung) festgehalten hatte.

Neben der für mich zu hohen Arbeitsbelastung hatte das Segment m.E. vor allem zwei wesentliche Fehler : A) Einige Sonderfunktionen waren eindeutig zu mächtig angelegt, so dass ich ihre Regeln mehrfach ändern musste und trotzdem nur durch viel Pech auf ihrer Seite (bzw. viel Glück für ihre Gegner und mich) das Spielgleichgewicht bewahrt blieb (Näheres dazu unter : „Sonderfunktionen!“)

B) Die Reiche, die entlang der Randnebel lagen (das waren insb. zwei Eisreiche im Süden), waren trotz der Transmitter zu abgelegen und konnten so in die großen Konflikten der Zentralregionen nie richtig eingreifen. Die erwähnten Eisreiche hatten zudem nur einen einzigen direkten Nachbarn im Norden und besaßen somit kaum Ausbreitungsmöglichkeiten.

Eine nach allen Richtungen hin offene Welt ohne Ränder (also eine Kugel oder ein „Rettungsring“) hätte diese Probleme vermieden oder zumindest stark reduziert. Auch eine größere Anzahl von Transmittern und/oder mehr Ziele pro Transmitter hätten das Problem entschärfen können und sicher zu einem noch lebhafteren Spielgeschehen geführt.

2. Herstellung der Weltkarte

Als erstes probierte ich aus, wie groß eine Karte mit dem üblichen 5,1 mm Hexraster sein müsste, um eine ganze Kurierkarte (133 GF) abbilden zu können (ca. 80 x 100 cm, die genaue Größe weiß ich leider nicht mehr) und ließ mir eine Sperrholzplatte in entsprechender Größe zuschneiden (in fast jedem Baumarkt möglich und nicht teuer). Anschließend klebte ich das Hexpapier auf die Platte, was ein wenig kompliziert war, da ich die Karte aus DIN A3- und DIN A4-Blättern zusammensetzen musste. Am rechten und linken Rand der Karte war jeweils noch etwa $\frac{1}{2}$ Großfeld Platz, was nicht unwichtig war, da diese Ränder ja „offen“, d.h. miteinander verbunden waren. Beim Überqueren der Kartengrenze durch Rüstgüter ist ein solcher „Rand“ praktisch, da er ein „Umsetzen“ der Zugfolien auf die andere Seite der Karte meist überflüssig macht und die Orientierung erleichtert. Ein etwas breiterer Rand von etwa 1 – 2 GF wäre noch besser gewesen, das halbe GF war in vielen Fällen etwas knapp.

Nach dem Bekleben übertrug ich die Segmentskarte von meinem Entwurf (einer Kurierkarte) mit Buntstiften auf die feste Weltkarte. Buntstifte deshalb, weil man Fehler beim Zeichnen meist noch mit einem Radiergummi ausgleichen kann.

Nach Fertigstellung der Karte überzog ich die ganze Platte vorsichtig (damit keine Luftblasen entstehen konnten) mit Elefantenhaut. Auf die Elefantenhaut zeichnete ich dann alle bei Spielbeginn bereits existierenden Bauwerke mit wasserfestem Foliestift ein – und fertig war ASGARD.

3. Das Auswerten auf ASGARD / Tipps zum Auswerten

3.1. Auswertungsdauer

Eine Auswertung auf ASGARD kostete mich im späteren Spielverlauf (ab etwa dem 7. Zug) etwa 80 Stunden Zeit, im Durchschnitt also etwa 4 Stunden pro Spieler. Vom ETS bis zur fertigen Auswertung benötigte ich so meistens gut einen Monat (es sei denn, ich hatte Semesterferien und war zu Hause) und auch die Spieler brauchten etwa 4 Wochen pro Zug, was dazu führte, dass mehr als 6 Auswertungen im Jahr nicht mehr zuschaffen waren (und oft nicht einmal diese).

3.2. ETS

Da ich den ETS stets so legte, dass ich zum ETS relativ viel Freizeit hatte, war es besonders ärgerlich, wenn sich Züge verspäteten (was häufig vorkam). Im späteren Spielverlauf bedeutet meist auch nur ein fehlender Zug, dass man mit der Auswertung der Züge (abgesehen mal von Kultur usw.) nicht beginnen kann und die freie Zeit somit verschwendet ist. Hat man sich also z.B. ein Wochenende freigehalten und zwei oder drei Züge kommen erst am Montag danach, ist ein Wochenende verloren und die Auswertung dauert mind. (!) eine Woche länger ... Meine Empfehlung daher : den ETS eine Woche früher legen, als man selbst mit der Auswertung beginnen möchte bzw. beginnen kann und den Spielern nicht zuviel Zeit für die Abfassung des Zuges zu geben! Maximal 3, ev. 4 Wochen scheinen mir angebracht, u.U. mit Ausnahme von Ferienzeiten. Warum? Weil immer Spieler den ETS versäumen werden, egal wie viel Zeit man ihnen gibt!!! Weniger Zeit kann sogar besser sein, denn bei einem sehr weit entfernten ETS legt mancher Spieler den Zug erst mal beiseite („ETS ist ja noch ewig hin ...“) und vergisst ihn dann ganz einfach! Ich spreche da aus Erfahrung, sowohl als betroffener SL als auch als „Verursacher“ (sprich: ist mir als Spieler auch schon passiert).

Belohnungen für früh abgegebene Züge und Strafen für zu spät abgegebene Züge bringen meinen Erfahrungen nach nur wenig, es sei denn man hat eine kurze Liste von Ersatzspielern die jederzeit bereit sind, ein Reich zu übernehmen und greift bei

wiederholter Verspätung gnadenlos durch (sprich: das entsprechende Reich wird neu besetzt).

Zum einen aber hat man eine solche Liste meist nicht sondern viel eher Probleme, Ersatz für abgesprungene Spieler zu finden, zum anderen haben die Spieler tatsächlich häufig gute Gründe (d.h. nicht Trägheit oder Vergesslichkeit) für die Verspätungen. Wenn es sich dann bei dem „Übeltäter“ auch noch um einen sonst zuverlässigen Spieler handelt (u.U. auch noch mit überragenden Kulturbeiträgen), dann wird man einen solchen Spieler auch nicht verlieren wollen ...

Auch das „Nicht-Auswerten“ von verspäteten Zügen ist keine besonders gute Regel, denn dadurch werden den Nachbarreichen bzw. Kriegsgegnern ggf. erhebliche und vor allem unverdiente Vorteile verschafft die u.U. das Spielgleichgewicht gefährden können. Auch das nicht ausgewertete Reich selbst hat erhebliche Nachteile die dann sehr störend werden, falls für dieses Reich ein neuer Spieler gefunden werden muss. Auch „Götterschutz“ kommt nur dann in Frage, wenn die übrigen Reiche schon beim Abfassen ihres Zuges wissen, dass ein anderes Reich unter Götterschutz stehen wird. Ist dies nicht der Fall und sie erfahren erst mit der nächsten Auswertung, dass ihre Züge wegen des Götterschutzes von Reich XY nicht geklappt haben, ist die Frustration (zu Recht) meist groß.

Die einzig befriedigende Lösung ist es m.E., verspätete Züge nach einer gewissen Wartezeit (1 Woche?) selbst zu verfassen bzw. (falls möglich) einen in der Nähe befindlichen Spieler damit zu beauftragen. Dies sollte dann ein einfacher Standardzug sein, weder besonders gut noch besonders schlecht (und natürlich ohne Kultur, Sonderbefehle usw.). Sollte der Zug dann doch noch eintreffen, wird er nicht mehr berücksichtigt. Im Wiederholungsfall (beim zweiten oder dritten Mal) wird das Reich dann ggf. neu besetzt oder notfalls zum SL-Reich.

Um dies tun zu können braucht der SL natürlich stets die aktuellen Formblätter aller Reiche. Entweder macht er sich also stets Kopien aller Formblätter aller Reiche bzw. verlangt sie von seinen Spielern oder aber er steigt auf elektronische Dateien um und führt die Formblätter im Computer. Dies alles würde zusätzliche Zeit kosten, würde sich aber wahrscheinlich schnell bezahlt machen, also die Auswertungsdauer verkürzen!

3.3. Auswertung der Bewegung / Segmentsfolien

Hier gibt es sicherlich zahlreiche (und auch zahlreiche gute) Methoden und u.U. wird es in absehbarer Zukunft auch eine computerunterstützte Bewegungsauswertung geben. Man sollte daher auf jeden Fall eine Methode finden bzw. entwickeln, die den eigenen Bedürfnissen und der eigenen Arbeitsweise am besten gerecht wird.

Auf Asgard gab es für den SL durch die vielen dicht zusammen liegenden Reiche den Nachteil, dass sich z.T. die Heeresbewegungen von sechs, manchmal sogar zehn verschiedenen Reichen auf engstem Raum mehrfach kreuzten. Hat man aber erst einmal versucht, sechs oder gar zehn Zugfolien übereinander zu legen und in einer bestimmten Lage zu fixieren, wird man schnell feststellen, dass dies kaum möglich ist. Versucht man nun auch noch, die verschiedenen Folien zu verändern (Eintragungen von Sichtungen, Kämpfen usw.) ist das ein sicheres Rezept, um dem Wahnsinn zu verfallen.

Was also stattdessen tun?

Ich selbst hatte zwei Segmentszugfolien in der Größe der Segmentskarte. Jeweils eine war die Folie vom Vormond und diente so ggf. als Kontrolle für die Startpositionen der Heere (daher benötigte ich von den Spielern auch keine Kopien der Zugfolien).

Die aktuelle Zugfolie befestigte ich mit Tesafilm auf einer Seite fest auf der Segmentskarte (so dass man sie noch „aufblättern“ konnte). Auf ihr trug ich noch vor ETS die Bewegungen aller von mir gesteuerten Fabelwesen ein.

Sobald ein Zug eintrudelte (also ggf. auch schon vor ETS) übertrug ich die Bewegungen der Zugfolien des Reiches auf die Segmentszugfolie. Mit der Zeit wurde die Segmentszugfolie also immer voller, bis zuletzt alle Bewegungen aller Reiche auf dieser Folie verzeichnet waren.

Um bei den vielen Bewegungen nicht durcheinander zu kommen, schrieb ich hinter jedes Rüstgut auf der Folie das entsprechende Reichskürzel. Außerdem verwendete ich 5 verschiedene Farben (für benachbarte Reiche nach Möglichkeit also immer unterschiedliche Farben), was den Überblick deutlich erleichterte.

Bei extrem unübersichtlichen Ereignissen (diverse Reiche bzw. Rüstgüter bekämpfen sich auf engstem Raum) markierte ich die betreffenden Gemarken oder

Korden mit einem Platzhalter (einem Stern nebst Nummer) und zeichnete das Geschehen an diesen Orten auf einem stark vergrößertem Hexraster detailliert auf. Nachdem die Bewegungen aller Reiche übertragen waren, konnte es an die Auswertung gehen.

Diese schildere ich hier nicht, denn ich verwendete damals ein vom Simultanzugsystem sehr unterschiedliches System und meine Erfahrungen dürften somit wenig hilfreich sein. Zudem ist der Simultanzug ja sehr gut erläutert und ein Spielleiter sollte damit wenig Probleme haben.

Alle Begegnungen von Rüstgütern verschiedener Reiche habe ich auf jeden Fall mit einem roten Folienstift markiert (das entspr. KF deutlich umrahmt) um dann später die Konsequenzen dieser Begegnungen zu ermitteln.

Nach der Auswertung habe ich dann die Ergebnisse des Zuges (abgebrochene Bewegungen, Kämpfe, vernichtete Heere, Sichtungen anderer Rüstgüter) auf die einzelnen Zugfolien der Reiche übertragen.

Insgesamt gesehen hat sich die zusätzliche Arbeit des Anfertigers einer Segmentsfolie stets bezahlt gemacht, denn bei dem in späteren Zügen sehr unübersichtlichen Geschehen wäre eine Auswertung sonst sehr schwierig geworden. Eine solche Segmentsfolie stellt zudem sicher, dass man auch wirklich keine Sichtungen vergisst. Selbst der kleine Seerkunder des Reiches xy vom anderen Ende der Welt, den man bei Verwendung der einzelnen Zugfolien leicht übersieht, wird so immer zuverlässig berücksichtigt.

3.4. Reihenfolge der Tätigkeiten beim Auswerten

Jeden eintreffenden Zug sollte man möglichst umgehend auf Vollständigkeit überprüfen und ggf. den Spieler auf fehlende Teile aufmerksam machen. BKA – Punkte für frühes (bzw. zu spätes) Eintreffen sollten entweder sofort festgehalten werden oder aber man schreibt das Eintreffdatum fett auf den Briefumschlag und erledigt dies später.

Bargeld sollte sofort entnommen und dem jeweiligen Spielerkonto gutgeschrieben werden.

Hat man eine „Segmentsfolie“ (siehe 3.3.), dann sollte man die Bewegungen sofort auf die Segmentsfolie übertragen.

Auch Kulturberichte sollte man möglichst umgehend lesen und mit entsprechenden BKA-Punkten bedenken. Wenn sich die Berichte zum ETS hin häufen, hat man nämlich oft nicht genug Zeit und auch wenig Lust Dutzende (auf Asgard z.T. bis an die hundert!) Seiten Kultur auf einmal zu lesen und zu bewerten!

Sind die Spielzüge vollständig (bzw. ist man nicht mehr bereit auf verspätete Züge zu warten), kann die eigentliche Auswertung beginnen.

Diese möchte ich hier nicht mehr schildern, denn das Ganze ist in meinem Fall schon ziemlich lange her und die Erinnerungen sind schon ziemlich ungenau geworden.

Bewährt hat sich aber auf jeden Fall, alle besonderen Ereignisse (Schlachten, gefundene Schätze, Duelle, Meuchelmorde usw.) schon bei der Auswertung selbst zu notieren und zwar inklusive der Namen der daran beteiligten Zauberer, Helden, Herrscher usw. und der Namen der betroffenen oder benachbarten Rüstorte.

Diese Notizen kosten zwar Zeit, doch spart man diese Zeit später beim Verfassen des Spielgeschehens doppelt und dreifach wieder ein. Man hat dann nämlich eine vollständige Chronik aller Ereignisse in Stichworten vorliegen und kann ohne Nachschlagen von Einzelheiten ein interessantes und umfassendes Spielgeschehen schreiben.

Nach der Abwicklung der Bewegungen, Kämpfe usw. geht es an das Ausfüllen des Auswertungsblattes und ganz zum Schluss an das Schreiben bzw. Zusammenfassen des Götterboten. Aus Sicherheitsgründen sollte man sich auf jeden Fall Kopien der verschiedenen Formblätter machen (Heeresstärkenblätter, Zauberformblätter usw.). So kann man im Fall eines verloren gegangenen Zuges, eines extrem verspäteten Zuges oder eines Spielers, der sich einfach nicht mehr meldet schnell einen Nachfolger finden bzw. den Zug selbst abfassen (siehe : 3.2 ETS).

Wenn man denkt, man sei praktisch schon fertig, sollte man noch einen ganzen Tag für das Kopieren und Heften des Götterboten, das „Eintüten“ der Züge, das Berechnen der neuen Kontostände, das Beschriften und Frankieren der Umschläge und zuletzt die Fahrt zum nächsten großen Postkasten einplanen ...

4. Der Kampf

Auf Asgard habe ich zu Beginn die Kämpfe mit Hilfe eines von mir geschriebenen Computerprogramms ausgewertet, was sich aber schnell als unpraktisch erwies, da ich ständig zwischen Karte und Computer pendeln und der Computer ständig laufen musste.

Schneller und unkomplizierter war die Verwendung von Würfeln und einer Kampftabelle, wie sie unter 4.1. genauer beschrieben wird.

Alles weitere gibt es nur auf Anfrage beim Administrator oder direkt beim Verfasser (Arne Stephan)!