



Zeitsprung 17

Vorwort(e)

Maith lá, liebe Leser.

Da das Fest für mich dieses Jahr leider ins Wasser fallen musste, habe ich viele liebe Menschen nicht sehen können, was ich sehr schade finde. Aber hilft ja nix, ging leider nicht.

Trotzdem waren wir nicht untätig, ich habe bisher zwar noch kein Feedback zum ersten Teil der Spiel-Anleitung bekommen, was mich aber nicht daran hindert, die zweite Version vorzustellen, die schon deutlich komplexer ist. Wir sind halt nicht alle wie Arkan, der mit einem Kronkorken als Spielzeug schon ausgelastet ist.

Ehm ... ich muss weg, glaube ich. Viel Spaß mit dem Inhalt dieses Zeitsprungs wünsche ich auf jeden Fall. Ein bisschen Bildung in Form eines Enzysplitters ist auch noch vorhanden. ;)

maith aistear,

Bernd aka Feach e'dhelcú

Und damit übergebe ich an Cheffchen, der möchte auch noch etwas sagen, glaube ich:

Eins, wie, drei im Sauseschritt,
saust die Zeit
wir sausen mit....

Gerade kommt mir dieser alte Reim von Wilhelm Busch in den Sinn, da ich wieder über dem Vorwort des neuen Zeitsprungs brüte.

Habe ich nicht gestern erst das Letzte geschrieben? Ist das Fest wirklich schon wieder 3 Wochen vorbei? Und das schlimmste, schon jetzt am 03.09.2012 kann man Spekulatius kaufen, und bald werden die Kollegen wieder fragen, „Na? Schon alle Weihnachtsgeschenke beisammen?“ (böse grins)

Im Gegensatz zu meinen anfänglichen Befürchtungen hatten die Wettermacher, wer immer sie auch sein mögen, doch ein Einsehen mit uns und bescherten uns bis auf wenige Ausnahmen ein trockenes Fest. (Zugegeben, das schwere Gewitter habe ich schlicht verschlafen.)

Nur die allabendlichen Temperaturstürze hätten nicht sein müssen, aber nun, man kann halt nicht alles haben.

Alles in allem war es ein sehr stimmungsvolles und schönes Fest. Von dieser Seite noch mal einen Riesendank an die Veranstalter.

Oh noch etwas: Für Manu und Conny war es das erste Fest, und irgendetwas müsst Ihr wirklich (die Veranstalter) richtig gemacht haben, denn beide wollen wiederkommen.

Vor allem der bestellte Stern-

schnuppenregen am Zeremonienabend. Wir brauchen da mal dringend die Adresse, wo man so etwas in Auftrag geben kann.

Nächstes kleines, wenn auch bestimmt nicht unlösbares Problem. Wie ist die Bezeichnung für einen weiblichen Herold? Heroldin, Herolda oder Heroldine? Na sei es drum. Egal wie Sie lautet. Sie hat einen wunderbaren Job gemacht.

Und außerdem noch mal vom Hügelvolk den besonderen Dank an sie für das neue Clangetränk. (Sie hat uns eine schlichte, aber sehr wohlschmeckende Rezeptur überlassen.

Zukünftige Genießer seien schon einmal vorgewarnt. Das Getränk schmeckt wirklich sehr harmlos, haut aber dennoch ganz schön rein, dies neue Hügelblut.

Bleibt mir noch zu sagen, viel Spaß bei der Lektüre des neuen Follows, wir sehen uns alle auf etwaigen Cons und bestimmt auf dem Fest 2013.

Maith lá

Arkan Edhelcú aka Ebus

Impressum

Der Zeitsprung ist die Publikation der Tuach na Moch (Hügelvolk), einer Simulationsgruppe FOLLOWS im Fantasy Club e.V.

V.i.S.d.P.:

Bernd Meyer,
Heinrich-Hauschildt-Str. 13,
25336 Elmshorn

Telefon: 04121 / 91799

eMail: feach@huegelvolk.de

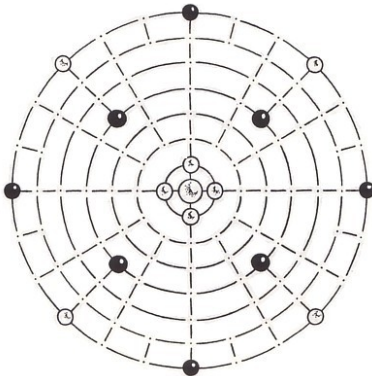
Der V.i.S.d.P. als Herausgeber des Zeitsprungs haftet gegenüber dem FC e.V. dafür, dass alle von ihm oder über ihn eingereichten, zusammengestellten oder sonst wie übermittelten Beiträge, insbesondere Texte, Karten, Bilder, Skizzen, Fotografien, Zeichnungen, Tabellen, keine Rechte Dritter verletzen, es sei denn, er beweist durch Vorlage einer entsprechenden schriftlichen Erklärung oder eines anderen zulässigen Beweismittels, dass die Rechtsverletzung von einem anderen zu verantworten ist oder dieser befugt war, über die zur Veröffentlichung erforderlichen urheberrechtlichen Nutzungsrechte zu verfügen. Die Rechte und Pflichten der einzelnen Autoren oder sonst wie Beitragenden bleiben davon unberührt. Auf den Fotografien abgebildete Personen sind ebenfalls unwiderruflich mit der Veröffentlichung einverstanden.

Inhaltsverzeichnis

Fidchell	S. 4
Das Nebelland	S. 9
Clanliste	S.13

Fidchell

Spielvariante Zwei



Startaufstellung

(Aus Gründen der Vollständigkeit werden hier noch einmal einige Regeln aus Spielvariante 1 wiederholt.)

- 1 -

Zu Beginn wird der König, auch Nabelstein genannt (der Spielstein, der größer als die anderen ist), in

die Spielfeldmitte gesetzt, wo er das ganze Spiel über bleibt. Danach werden acht weiße und acht schwarze Steine entsprechend dem Bild mit der Startaufstellung platziert.

- 2 -

Die Spieler entscheiden, wer welche Spielsteinfarbe spielt, Weiß zieht als Erstes. In nachfolgenden Partien wechseln die Spieler sich mit den Farben ab.

- 3 -

In der ersten Phase des Spieles wechseln sich die Spieler damit ab, jeweils einen Stein zur Zeit auf die freien Felder zu platzieren. Wenn alle 27 Steine eines Spielers platziert wurden, dürfen die auf dem Brett befindlichen Steine entlang einer beliebigen Linie bewegt werden. Man darf nicht auf andere Linien abbiegen, über Spielsteine springen oder einen Stein wieder zurück bewegen.

- 4 -

Das Ziel von Weiß ist es, eine zusammenhängende (nicht notwendigerweise gerade) Linie von Steinen zu schaffen, die den Nabelstein mit dem Außenrand verbindet.

- 5 -

Das Ziel von Schwarz ist es, Weiß zum Aufgeben zu zwingen,

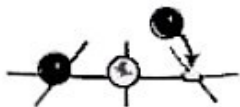
entweder durch ein zweifelsfreies Umschließen des Zentrums oder durch das Reduzieren der Stärke von Weiß auf weniger als sieben Steine (das Minimum, das zum Gewinnen benötigt wird).

- 6 -

Wenn Weiß zum Aufgeben herausgefordert wurde, muss er entweder auf der Stelle gewinnen oder innerhalb der nächsten fünf Züge einen schwarzen Stein gefangen nehmen. Wenn die Herausforderung durch Gefangename abgewehrt wurde, darf Weiß zwei beliebige schwarze Steine vom Brett nehmen, bevor der nächste Zug gemacht wird.

- 7 -

Ein gegnerischer Stein kann gefangen werden, indem er zwischen zwei eigenen Steinen eingeschlossen wird. Dies wird erreicht, indem man zwei Steine direkt neben den gegnerischen Stein setzt, auf gegenüberliegende Seiten eines einzelnen Steines, wie von den Linien auf dem Brett angegeben.



- 8 -

Wenn man einen gegnerischen Stein gefangen nimmt, bekommt man einen zusätzlichen Zug. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

- 9 -

Man kann ein leeres Feld zwischen zwei gegnerischen Steinen gefahrlos betreten, aber wenn einer dieser Steine bewegt wird, ist man angreifbar.

- 10 -

Gefangene Steine werden aus dem Spiel genommen bis zum Ende der Partie.

- 11 -

Der Nabelstein wird als Weiß angesehen, bis die schwarzen Steine sich bewegen, danach zählt er für jede Farbe, wenn es darum geht, im Zentrum Steine gefangen zu nehmen.

- 12 -

In der ersten Phase des Spiels müssen beide Spieler ihre ganzen Steine sichtbar haben oder sie auf Verlangen vorzeigen.

Taktiken **Generell**

Für erfahrene Spieler gibt es keinen besonderen Vorteil darin, Weiß oder Schwarz zu spielen, aber

das Gleichgewicht der Kräfte verschiebt sich im Laufe des Spiels und beide Seiten sollten das im Gedächtnis behalten.

In der ersten Phase, wenn die Spieler ihre Spielsteine auf dem Brett platzieren, hat Weiß einen definitiven Vorteil. Auch wenn ein sofortiger Gewinn nicht möglich ist, sollte Weiß sein Möglichstes tun, um Schwarz in Bewegung zu halten und alles für die zweite Phase vorzubereiten.

Im Übergang von der ersten zur zweiten Phase geht der Vorteil kurz zu der Seite, die noch Steine zum platzieren auf der Hand hat. Aus diesem Grund sollten große Massaker an den gegnerischen Steinen in den frühen Stadien des Spieles vorsichtig durchgeführt werden, zu diesem Zeitpunkt kann das recht einfach nach hinten losgehen.

In der zweiten Phase, wenn beide Spieler ihre Steine auf dem Brett bewegen, geht der grundlegende Vorteil für eine Weile auf Schwarz über. Wenn Weiß keinen kühnen Plan hat, liegt seine beste Chance darin, die Wege zur Außenkante zu festigen und es zu vermeiden, Steine zu verlieren.

Danach hält sich das Kräftegleichgewicht immer mehr die Waage und die Initiative gehört

demjenigen, der tapfer genug ist, sie zu ergreifen.

Weiß

Das Ziel für Weiß ist das gleiche wie in Spiel 1, aber man wird feststellen, dass eine etwas andere Strategie benötigt wird, da nun die gesamte Energie von Schwarz darauf konzentriert ist, Weiß zu blocken.

Das hauptsächliche Ziel von Weiß sollte sein, mehrere Linien über den dritten, vierten und fünften Ring zu sichern, denn diese sind für Schwarz am einfachsten zu sichern. Danach kann die Offensive von einer Linie zur nächsten gewechselt werden.

Zum Ende der ersten Phase sollte Weiß die Sicherheit seiner Steine auf dem innersten Ring prüfen. Sobald Schwarz anfängt, seine Steine zu bewegen, kann er den Nabelstein dazu benutzen, weiße Steine gefangen zu nehmen.

Es ist einfacher für Weiß, in der ersten Phase direkt zu gewinnen, aber ein erfahrener Spieler von Schwarz wird Wege finden, das zu verhindern. Die erste Phase sollte also am Besten dazu genutzt werden, das Brett für die zweite Phase vorzubereiten. Mit erfahrenen

und vergleichbar guten Spielern kann dieses Spiel mehrere Stunden dauern.

Schwarz

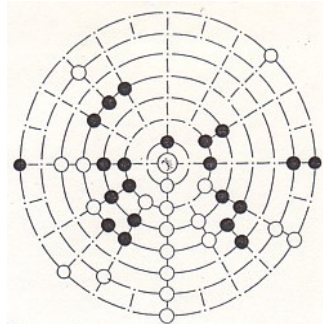
Schwarz sollte als Erstes versuchen, Weiß daran zu hindern, starke Linien über den dritten, vierten und fünften Ring zu erstellen. Für neue Spieler wird das als eine schwerere Aufgabe als die von Weiß erscheinen, was es auch ist, aber es gibt mehrere Standardzüge, welche, sobald man sie verinnerlicht hat, beinahe immer sicherstellen, dass das Spiel in die zweite Phase gelangt. Dort hat dann Schwarz für eine Weile einen Vorteil.

Die erste Belohnung für Schwarz für das Erreichen der zweiten Phase besteht darin, dass er den Nabelstein nutzen kann, um weiße Steine auf dem ersten Ring anzugreifen. Wenn Weiß das vergessen hat (wie es oft passiert), kann das Resultat vernichtend sein.

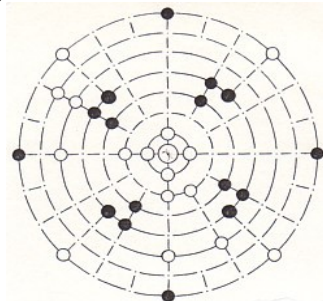
Dann, wenn innere und mittlere Ringe einigermaßen gesichert sind, ist es keine schlechte Idee, wenn man darangeht, so viele Steine wie möglich gefangen zu nehmen, bis ein Muster sichtbar wird.

Weiß erkennt normalerweise seine Niederlage, ohne dass er dazu

herausgefordert werden muss. Im Fall von Sturheit kann Regel 6 angewandt werden, aber man sollte sich dessen, was man tut, sehr sicher sein. Der Preis einer fehlgeschlagenen Herausforderung ist üblicherweise ein Sieg für Weiß.

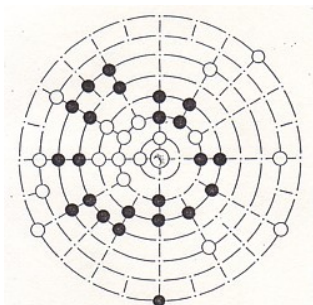


Ein Beispiel für einen Sieg durch Weiß in der zweiten Phase von Fidchell. Die den Sieg bringende Linie ist nicht oft so gerade wie hier und der Verlauf des vorhergehenden Spieles war gewundener als das Ergebnis andeutet.



In diesem Spiel hat Weiß unvorsichtigerweise zugelassen, dass Schwarz den dritten und

vierten Ring in nur acht Zügen komplett absperrt. In der zweiten Phase des Spiels würde das für Weiß fatal werden. Am Anfang, so wie hier, ist es nur ein großes Ärgernis.

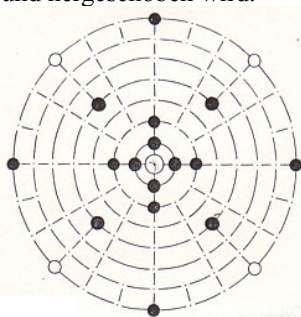


Ein Beispiel für einen Sieg von Schwarz in der zweiten Phase des Spiels. Trotzdem Weiß immer noch mehr als genug Steine auf dem Brett hat, blockiert Schwarz das Zentrum mit einem undurchdringlichen Wall, dessen einzige Öffnung irrelevant ist.

Es braucht oft einige Zeit, bis Weiß die Niederlage erkennt, was es Schwarz überlässt, zu entscheiden, wann er die Herausforderung zur Aufgabe ausspricht. Vorsicht ist aber geboten, da eine vorzeitige Herausforderung eine Katastrophe bedeuten kann.

Ein sehr üblicher Fehler von Schwarz zum Ende des Spiels ist es, dass man mindestens einen Stein auf dem Brett benötigt, der ohne die

Barrikade zu gefährden oder gar zu zerstören bewegt werden kann, auch wenn er nur zwischen zwei nebeneinanderliegenden Feldern hin- und hergeschoben wird.



Einer der günstigsten Wege für Schwarz zu gewinnen ist durch Gefangennehmen und Sichern des innersten Ringes. Das andere Extrem wäre die komplette Besetzung des äußersten Ringes durch Schwarz.

Keines davon ist sehr wahrscheinlich in der Praxis, da die Barrikaden von Schwarz selten runder sind als die Linien von Weiß gerade.

Game registered at the Stationer's Hall,
London - Design No B9/918 34379

© Copyright Nigel Suckling /
Quintessential Games 1990

Übersetzung von Bernd Meyer 2012 –
Benutzung mit freundlicher Genehmigung.

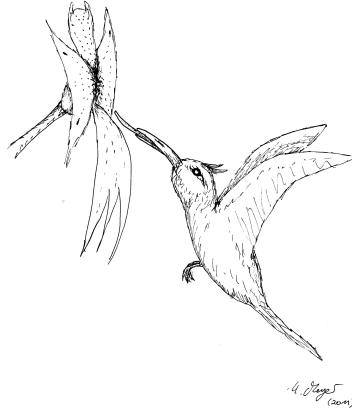
Streifzüge durchs
Hügelreich
(Flora und Fauna des
Hügelreichs)
Das Nebelland
(Murrelweh Gwaun), Teil 2

Der beständige Nebel stellt die Pflanzenwelt des Nebellands vor einige Herausforderungen. Dabei ist das eher diffuse Tageslicht noch das geringste Problem – dies wird durch um so üppigere Blätterpracht ausgeglichen. Tatsächlich mögen die gezähmten Gartenversionen dieser Pflanzen oft nur im Schatten gedeihen.

Nein, das eigentliche Problem mit dem Nebel stellt sich den Blütenpflanzen, die für die Saatproduktion befruchtet werden wollen.

Zunächst einmal ist da die ständige hohe Luftfeuchtigkeit, die zarten Insektenflügeln nicht unbedingt zuträglich ist. Die allermeisten Insekten des Nebellands verzichten daher auf Flügel und verlassen sich lieber auf flinke Beine. Mit diesen ist jedoch die Reichweite geringer, und von Blüten aufgenommener Pollen ginge auf dem Weg zur nächsten

Blüte allzu leicht verloren. Die Blütenpflanzen des Nebellands verlassen sich daher lieber auf andere Bestäuber, nämlich Vögel und Säugetiere.



Und hier macht sich gleich das zweite große Problem des Dauernebels bemerkbar: die schlechte Sicht, die auch der Tierwelt zu schaffen macht. Ein Vogel, der im Nebelland fliegen will, muss extrem wendig und reaktionsschnell sein, will er nicht Gefahr laufen (oder vielmehr fliegen), an irgendeinen plötzlich aus den Nebelschwaden herausragenden Felsen zu prallen. Die meisten Vögel dieser Gegend erinnern daher an besonders hektische Kolibris.

Andere Vögel hingegen haben erstaunliche zusätzliche Sinne

entwickelt, die Ihnen eine bessere Orientierung ermöglichen. So orientieren sich einige von ihnen beispielsweise über Schallwellen, die dann teils über das Gehör, teils über zusätzliche spezielle Sinneszellen, z.B. am Flügelbug, wieder vom Vogel aufgefangen werden, und so eine optimale räumliche Orientierung ermöglichen.

Ebenfalls vom allgemeinen Sichtproblem im Nebel betroffen sind die Blumen, die verständlicherweise von ihren potentiellen Bestäubern bemerkt werden möchten. Auffällig bunte und große Blüten schaffen da Abhilfe – aber erst wenn man sich schon in ihrer unmittelbaren Nähe befindet. Daher haben die Blütenpflanzen des Nebellands eine Reihe von Strategien entwickelt, mit denen auch auf andere Weise auf sich aufmerksam machen können.

Am verbreitetsten ist der Weg der Gerüche. Nahezu alle blühenden Pflanzen des Nebellands entwickeln ausgesprochen duftintensive Blüten. Zu behaupten, die Luft in dieser Landschaft rieche „würzig“, wäre eine glatte Untertreibung! Zumal die Bezeichnung „Duft“ ganz im Auge des Betrachters, bzw. in der Nase des Schnuppernden liegt – und da sind die Geschmäcker offenkundig sehr verschieden.

So riecht beispielsweise die Blüte der Fleischblume nach ... nun ja, nach Fleisch, und nicht unbedingt nach frischem. Was aber der Bronwen, ein wieselartiges Tierchen, so unwiderstehlich findet, dass er die tatsächlich auch fleischig-saftigen, rötlichen Blüten mit großem Genuss verspeist. Ob die Blüten auch so schmecken, wie sie riechen, mag niemand berichten, jedoch sollen sie angeblich mancherorts als besondere Delikatesse gehandelt werden... Nun, zumindest ist es der Fleischblume durchaus recht, vom Bronwen gefressen zu werden: die Be"stäubung" und Samenbildung finden im Verdauungstrakt des Tieres statt, und die fertigen Samen für die nächste Blumengeneration werden andernorts ausgeschieden.

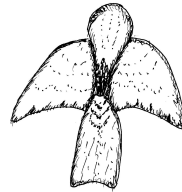


Eine andere Pflanze lockt lieber größere Tiere an, um ihre Samen zu verbreiten. Die „Kater“-Pflanze „PenMawr“ hat sich dabei auf den Ceirw spezialisiert. Die klettenartigen Samen dieser Pflanze strömen einen Geruch aus, der diese

Hirsche unwiderstehlich anzieht, wie einige glückliche – oder unglückliche - Wanderer beobachtet haben wollen. Bei der Geruchsquelle angekommen, wälzen die Tiere sich den Berichten zufolge verzückt im Gestrüpp, bis die Kletten sicher im Fell verankert sind und der Geruch nachlässt. Bald darauf scheint sich dann freilich der vorangegangene Genuss in eine Qual zu verwandeln, denn die Kletten im Fell lösen nach einiger Zeit einen heftigen Juckreiz aus, so dass die Tiere jeden sich bietenden Gegenstand nutzen, um sich daran zu scheuern und die Kletten so wieder abzustreifen. Seien diese Gegenstände nun Felsen, Büsche ... oder verblüffte Wanderer, die dann ihrerseits zusehen dürfen, wie sie die juckenden Quälgeister wieder loswerden.

Neben Gerüchen setzen manche Blumen des Nebellands auch auf akustische Signale, um tierische Bestäubungspartner anzulocken. Hierfür haben sie spezielle Organe an oder in den Blüten entwickelt, die mit Hilfe von Resonanzkörpern und selbst erzeugten Gasen Töne erzeugen. Das beständige Pfeifen, Trillern, Zwitschern, Summen, etc., das einem aus dem Nebel entgegenschallt, ist also beileibe nicht nur auf tierische Verursacher zurückzuführen.

Manche Nebelblumen haben diesen Trick derart vervollkommenet, dass ihre Töne dem Gesang einiger Vögel täuschend ähneln. Und auch ihre Blüten ähneln den Tieren, vornehmlich der Rückenpartie von paarungswilligen Weibchen, so dass diese Blüten bei den unweigerlichen Begattungsversuchen der angelockten Männchen bestäubt werden.



*Nebelblume täuscht
Vogel
H. J. Vogel
(1919)*

Für nachaktive potentielle Bestäuber setzen manche Blütenpflanzen noch ein weiteres Lockmittel ein: Licht. Mit Hilfe von Biolumineszenz lassen sie ihre Blüten in der Nacht farbig leuchten, und weisen so ihren Vermehrungshelfern den Weg.

Nicht alle Pflanzen wollen jedoch

Tiere zu sich locken. Manche nutzen z.B. Gerüche auch zur Verteidigung, um nicht gefressen zu werden. So rollt beispielsweise die strauchartige Ganaba-Pflanze schon bei bloßer Berührung ihre Blätter zusammen und verströmt durch Drüsen am Blattgrund betäubende, rauchige Dämpfe.

Und so ist es vielleicht nicht verwunderlich, dass sich so mancher unvorsichtiger Wanderer durch das Nebelland schon die Frage gestellt hat, ob sich wirklich die vielen verschiedenen Pflanzen an das neblige Klima angepasst haben, oder ob sie diesen Nebel nicht vielleicht sogar selbst erzeugen ...

© 2012 Ursel Meyer

Sensationelle Entdeckung!

Forscher haben bahnbrechende Aufnahmen veröffentlicht, die möglicherweise eine völlig neue Facette des Hügelvolks beleuchten können. Das Volk ist entsetzt, doch A.E. (Name der Redaktion bekannt) gab sich gelassen:

„Da habe ich halt jemanden zur Sau gemacht, na und?“

Wir bleiben am Ball!





Clanliste

<u>Followname</u>	<u>Realname</u>	<u>Rang</u>
<i>Arkan e'dhelcú</i>	<i>Eberhard "Ebus" Schramm</i>	<i>Maldod</i>
<i>Feach e'dhelcú</i>	<i>Bernd "Camo" Meyer</i>	<i>Trwyn</i>
<i>Ti-Ana Aleria</i>	<i>Karen Holdt</i>	<i>Prin</i>
<i>Angall d'rych</i>	<i>Brigitte Fielicke</i>	<i>Prin</i>
<i>Rhian f'eryr</i>	<i>Jessica Rhode</i>	<i>Prin</i>
<i>Manu f'dearg'gabro</i>	<i>Manuela Theißen</i>	<i>Cyw</i>
<i>Ruarc</i>	<i>Andreas "Conny" Cornelius</i>	<i>Cyw</i>
<i>Falena e'dhelcú</i>	<i>Ursel Meyer</i>	<i>Cyw</i>
<i>?</i>	<i>Deirdre Meyer</i>	<i>Cyw</i>
<i>?</i>	<i>Christian Kathan</i>	<i>Cyw</i>

Träger der páistacha cystírach:

Jedder Van Dijk
Starkhand von Calan
Ehlo t'Volketo

<u>Follow-Rang</u>	<u>Tuach na Moch</u>
Lord	Maldod
Edler	Trwyn
Lehensmann	Cul
Knappe	Prin
Gefolgsmann	Pel-drod
Anwärter	Cyw