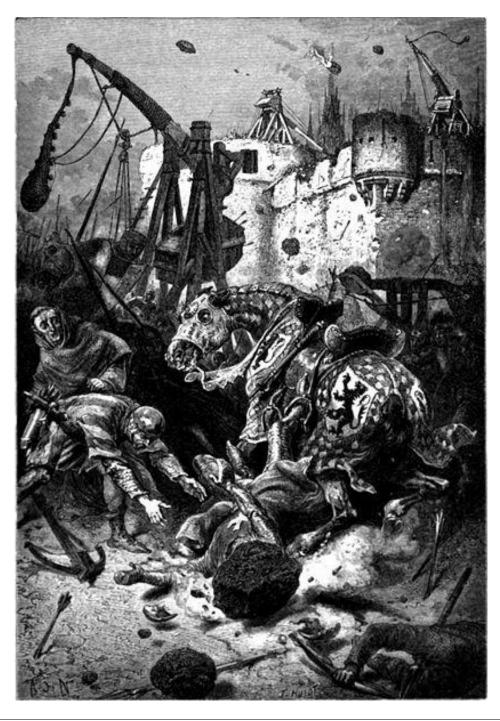
Das Geflüsterte Wort

Nr. 103-104 Juni 2010



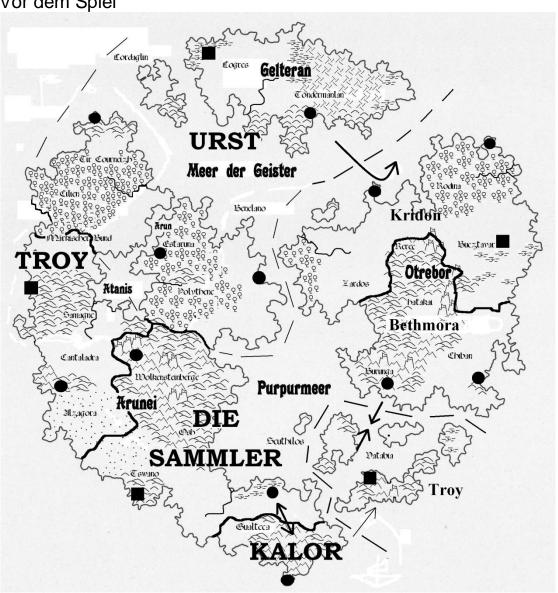
Matthias Bogenschneider – Alt-Gatow 67 – 14089 Berlin – m.bogenschneider@gmx.de

Vorwort

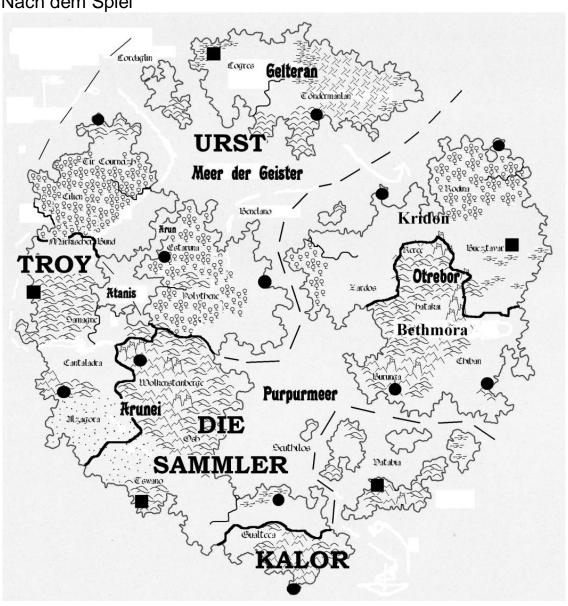
Nach ein paar Aussetzern erscheint auch wieder das GW. Zum 103. Spiel gibt es leider keine Aufzeichnungen (mehr). Die Verteilung der Handelszentren erfolgt aus der Erinnerung. Leider bin ich in der Vergangenheit mit den Karten etwas durch einander geraten. Es folgt die korrigierte Fassung des 102. Spiels.

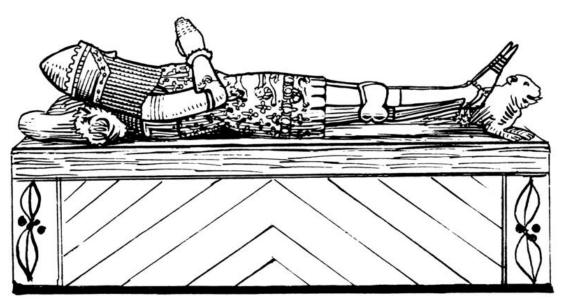
Außerdem sehen die Karten ziemlich grottig aus. Ich werde mal versuchen, etwas Besseres hinzubekommen.

103. Spiel Vor dem Spiel



Nach dem Spiel





Zusammenfassung des 104. Spiels

1. KR

Bethmora greift Kalor an

Urst: greift Reich der Sammler an

2. KR:

Kalor: Hagelsturm

Reich der Sammler: greift Bethmora auf der Seite von Kalor an

Reich der Sammler: Bei der Bedrohung durch die Sirene wird diese mit erstem Wurf

eliminiert

Urst: Hagelsturm Kridon: greift Urst an Troy: greift Urst an

3. KR:

Reich der Sammler: Hagelsturm

5. KR:

Bethmora: Hagelsturm

Kridon: erobert eine Stadt von Urst Troy: belagert Stadt von Urst

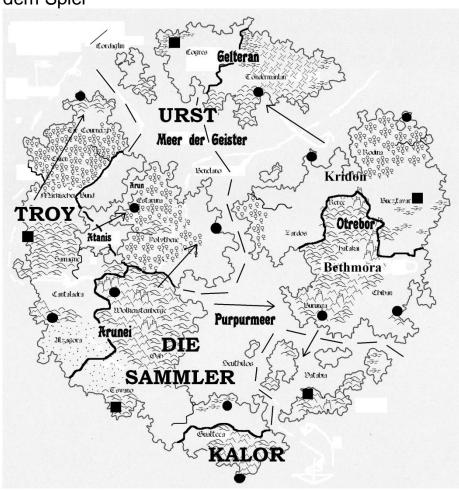
8. KR:

Kalor: dreimal Zauberwurf in Folge Reich der Sammler: Hagelsturm Troy: erobert Stadt von Urst

9. KR:

Kalor: greift auf Seiten von Bethmora in den Kampf gegen Urst ein

Nach dem Spiel



Zitate

Frank (zu Jörg): "Fährst du jetzt da durch (die Meeresstraße) oder greifst du mich

Jörg: "Nein!"

Jörg: "Ich mache jetzt gerade was, aber es ist nicht mein Plan!"

Debbi (zu Jörg): "Mit wem hast du gerade was gemacht?" Jörg (zeigt auf ein Figuren): "Mit denen da vorne!"

Ralf bewegt einige seiner 15 mm-Figuren aus einem Turm und stellt sie zu seinen 25 mm-Figuren.

Jörg: "Die Krieger von heute werden auch immer jünger."

Bogi: "Pfui! Kindersoldaten!"

Ralf bewegt vier Bögen: "Bisschen Bewegung schadet nie!"

Zusammenfassung der Hausregeln

Spielregeln

Es gelten grundsätzlich die EDFC-Regeln. Bei Auslegungsfragen wird auf die EWS-Regeln zurückgegriffen. Gespielt wird nach Walhallas-System.

Spielplatte

Gehandelt wird nur auf der Platte. Eine Bewegung über "gedachte" KF ist jedoch möglich.

"Unvollständige" KF gelten als "ganze" KF

Der RdF prallt am Rand der Platte in dem selben Winkel ab, wie er auftrifft.

Unbemannte Schiffe, die in den Endlosen Ozean treiben, werden aus dem Spiel entfernt.

Beginn/Aufstellung

Zu Beginn jedes Spiels erhält man für eine Stadt einen Turm (aber ohne Grundfeste) und für die Hauptstadt zwei Türme (oder einen Bergfried), die am Ort der Hauptstadt aufgestellt werden. Die Gebäude dürfen ausgebaut werden, aber nur bis zur doppelten BEH-Zahl.

Geschwindigkeit verdoppeln

"Die mögliche Gesamtschrittweite wird verdoppelt, d.h. auch mitten in der Bewegung wird nachträglich die volle mögliche Bewegungslänge zugestanden. Nur wenn diese durch Schrittweitenveränderungen i.S. der Regeln verringert wird (d.h. Waldrand, Gebäude), ist die verdoppelte Gesamtbewegung maximal gleich der verringerten Bewegung."

Kommentar FNE: Eine bessere, einfache, aber durchgängig logische Formulierung wäre wie folgt:

Überall in den Regeln wird die Verringerung der Gesamtbewegung ersetzt durch Modifikatoren:

"Reiter brauchen für das Betreten eines Gebäude- oder Waldfeldes +1 Schritt".

Damit wäre das in-den-Wald-reiten sowie in-Gebäude-reinreiten automatisch auf 3 Felder begrenzt. Die Bewegung innerhalb von Wald und Gebäuden wäre damit automatisch je Feld 2 Schritte = max. 2 Felder.

Die einzige Abweichung gegenüber den Standardregeln wäre aber, dass ein Reiter mit verdoppelter Geschwindigkeit weiterhin seine 4*2 = 8 Felder reiten könnte. Er könnte also noch ein 7 KF entferntes Gebäude betreten (7 Felder +1 Schritt fürs reinreiten). Dies wäre nach der alten Regel (Verringerung der Gesamtbewegung auf 3*2 = 6 Felder) nicht möglich.

Ich stelle das zur Diskussion.

Ein-/Aussteigen auf/von Schiffen

"Das Ein- und Aussteigen auf/von Schiffen ist auch mehrfach möglich, solange die Schrittzahl der entsprechenden Figur ausreicht und die Aktiv/passiv-Bewegungsregeln nicht verletzt werden. D.h., man kann im selben Zug über mehrere Schiffe ziehen oder Schiff-Land-Schiff-Bewegungen ausführen."

Kommentar FNE: Die vorhandenen Regeln sind unpräzise formuliert, suggerieren aber immer, dass die Formulierungen nur mehrfaches aktivpassiv-bewegen verhindern sollen, nicht aber das Ein- und Aussteigen in/aus verschiedene Schiffe.

Arma-Errata

In der Anlage füge ich eine Zusammenstellung von Regeländerungen an, die bereits vor langer Zeit zum EDFC-Regelwerk erstellt wurden und in die EWS-Regeln eingeführt wurden. Das ist vermutlich einfacher, als auf die anders aufgebauten EWS-Regeln zuzugreifen.

