

# TATZ 8

September 2008

## INHALT

Vorwörtchen .....	Seite 2
<b>THEMA: WDC 2008</b>	
Wie mein Freund Weltmeister wurde.....	Seite 3
Psychotrope Substanzen und Diplomacy.....	Seite 6
<b>STRATEDINGSBUMS</b>	
A Beginners Guide to Tournament Diplomacy.....	Seite 10
<b>VARIANTEN</b>	
About Shift (Teil 1).....	Seite 16
Entern oder Kentern - Neues aus dem Variantenschungel.....	Seite 24
<b>FEUILLETATZ</b>	
Diplomacy und die Liebe.....	Seite 29
Interview mit einem Wadlbeißer.....	Seite 33
<b>LITERATUR</b>	
Der NMR.....	Seite 36
<b>MEINUNGSAUSTATZ</b>	
Das Überlegenen-Dilemma.....	Seite 40
<b>RÄTZEL</b>	
Häschenschule 1: Die Antwort.....	Seite 41
Hall of Shame .....	Seite 45

### **Die tatz**

Unregelmäßig erscheinendes, deutschsprachiges Diplomacy-Magazin

Herausgegeben von: Julian Ziesing, Sebastian Beer

Chefredaktion: Julian Ziesing, Sebastian Beer

Technischer Offizier: Philip „Scotty“ Groth

Beiträge von: Gihan Bandaranaike, Clara Bretschneider, Ulrich Degwitz, Stefan Unger, Alessandro Vetere

<http://tatz.ludomaniac.de>

[tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

## Vorwörtchen

Zeitung ist von Lesern abhängig. Im Fall der tatz auch, aber anders. Wir sind darauf angewiesen, dass wir von euch unterstützt werden. Mit Geschriebenem. Wir können uns zu dritt gar nicht so viele Artikel aus den Fingern saugen, dass wir die tatz füllen. Deswegen gilt unser Dank diese Ausgabe Alessandro Vetere und Ulrich Degwitz, die unabhängig voneinander die Variantenecke unsicher machen, Stefan Unger, der weniger Drogen zu sich nehmen sollte (Stichwort: Apophenie, ja, googelt das mal!), und Gihan Bandaranaike, der uns erlaubt hat, seinen genialen Text zu FtF Diplomacy zu verwenden. Gihan war übrigens auch auf der WDC 2008 - ob er sich an seine eigenen Tips gehalten und mächtig aufgeräumt hat, erfahrt ihr in unserem Themenschwerpunkt "WDC 2008". Gut, der Übergang war an den Haaren herbeigezogen, aber ich muss hier irgendwie auf die Artikel von Sebastian Beer und Stefan Unger aufmerksam machen. Danke übrigens auch an Fr. Mag. Bretschneider, die sich uns für ein Interview zur Verfügung gestellt hat. Seit Peking das Thema Nr. 1: "Doping bei Diplomacy?"

Zeitung ist von Lesern abhängig. Traut euch, jeder kleinste Beitrag ist Blut in den Adern der tatz. Nur keine falsche Scham, es ist bloß Boulevard, das kann jeder. Man sehe sich z.B. die Texte von Stefan Unger oder Sebastian Beer in dieser Ausgabe an: sexuelle Tagträume, Gothic-Gedichte... alles kann Diplomacy sein. Danke auch Philip "Scotty" Groth, der trotz Hochzeit ("Glückwunsch!") Zeit fand, seine wunderbare Interviewserie mit den Weisen vom Rat fortzusetzen.

Ihr seid die tatz. Tobt euch aus, beantwortet unsere Leserfrage dieser Ausgabe im "Meinungsaustatz" (unserer neuen Rubrik), oder schreibt gar einen eigenen Artikel zu einem Thema, das euch persönlich entusiastiert. Antwortet auf einen Artikel, der euch gar nicht gefallen hat, und zerlegt ihn nach allen Regeln der Kunst. Schreibt Hymnen auf den Autor eines Artikels der euch gefallen hat. Schreibt Leserbriefe, oder was euch sonst in den Sinn kommt. Schickt uns Paparazzo-Fotos. Wir drucken ohnehin (fast) alles. :o) Genug geraunzt und gebettelt, Vorhang auf für die tatz Nr. 8.

Halt, Vorhang wieder zu, fast hätt ichs vergessen: Ich soll von der ganzen Redaktion Bedauern aussprechen, dass es diesmal nicht für ein Rätzeln gereicht hat. Irgendwie haben sie uns verlassen. Zeitung ist von Lesern abhängig...

## THEMA: WDC 2008

Die WDC ist die größte und wichtigste Veranstaltung im FtF Diplomacy. Alljährlich wird der Weltmeister dieser Königsdisziplin gekürt. Dieses Jahr konnte nicht nur ein Deutscher den Pot mit nach Hause nehmen, der gute Mann ist auch noch Tatzler der ersten Stunde. Man könnte also genausogut sagen: die tatz hat den Titel geholt, oder noch besser: Wir sind Weltmeister.

Die tatz hat alle Hintergründe.

### Wie mein Freund Weltmeister wurde

Wir in Österreich geben ja eher weniger darauf, berühmt zu sein. Berühmt sein ist verdächtig und macht Feinde (der Neid ist Österreicher). Viel wichtiger ist es bei uns, mit möglichst vielen Berühmtheiten bekannt zu sein. Berühmtheit ist bei uns ansteckend und färbt ab; Neid eher nicht. Bis vor wenige Wochen war ich mit keiner Berühmtheit per Du. Mit keiner einzigen. Auf der WDC 2008 (ausgerechnet in Österreich) aber hat sich das schlagartig geändert. Seitdem kenne ich einen Weltmeister (und zähle ihn sogar zu meinen Kumpels - in meiner Freizeit bringen er und ich ein Diplomacy-Magazin heraus. Ok, das ist euch vielleicht jetzt egal, bei uns in Österreich würde man mir deswegen die Hand küssen oder so). Julian Ziesing hat sie alle in die linke Tasche seines Erdbeer-Shirts gesteckt und den Titel für die tatz erobert. Und nachdem er gerade keine Zeit hat, seine Geschichte zu erzählen, übernehme ich das mal für ihn.

Zugegeben, ich habe nicht viel mitbekommen von Julians sagenhaftem Siegeszug. Ich war beschäftigt mitzuhelfen, das besagte Turnier zu organisieren. Hin uns wieder gelang mir allerdings ein Blick auf Julians Bretter, und das sah dann so aus: Die ersten zwei Bretter am Freitag überlegen gewonnen. Jeweils 30+ Punkte, und das anscheinend im Vorbeigehen, ohne Aufregung oder Anstrengung (ich vermute mal, dass es ZIEMLICH anstrengend war, aber das merkte man Julian einfach nicht an). Von Erholung am Abend keine Spur. Keine Massage, keine Sauna, keine Musik zur Beruhigung. Abendessen und Teilnahme am World Hobby Meeting standen auf dem Programm, anschließend der Versuch, mit seinem Team den FAT-Quiz-Titel aus dem Vorjahr zu verteidigen. Hier scheiterten die Jungs allerdings kläglich. Man kann nicht alles haben, und andere durften eben auch mal ran. Gute Vorzeichen für den entscheidenden Tag der WDC?

Vormittag, Auslosung zur Brettaufteilung der dritten Runde. Traditionell lässt sich die Teilnehmeranzahl nicht durch 7 teilen, einer ist zu viel. Die Frage, wer aussetzen möchte, lässt Julian keine zwei Sekunden unbeantwortet, meldet sich prompt und freiwillig, und nimmt damit an dieser Runde nicht teil. Der Hintergrund: freiwilliges Aussetzen wird einmalig mit ein bisschen mehr als 14 Punkten belohnt, die reichen Julian (der alte Fuchs hatte das natürlich mehrmals im Kopf überschlagen gehabt), um unter die besten 7 und damit aufs Top-Board zu kommen. Plus: er hat den ganzen Vormittag Zeit, sich abzulenken und den Kopf frei zu bekommen, und geht am Nachmittag frisch in die entscheidende Partie. Clara und Mathias fahren Wein verkosten? Julian ist dabei, und nippt ein paar Stunden am prämierten burgenländischen Roten. Essen im Dorfgasthof, dann rechtzeitig zurück zur Anmeldung für die letzte Runde.

Eine kurze Schrecksekunde bei der Auslosung: ist der Plan aufgegangen? Er ist. Als fünfter nach drei Runden ist Julian für das Top-Board qualifiziert, und bekommt Italien zugewinkt. Kein günstiges Los in einer zeitlich begrenzten Partie, immerhin gehts bis 1909, nicht wie in der Vorrunde bis 1907. Und Julian macht das einzig richtige, er spielt dosiert aggressiv. Sein erstes Opfer ist Chris Brand in Österreich. Spielt Julian damit einem möglichen Juggernaut in die Hand? Ja, das ist das Risiko dabei. Mit Russland spielt Fabian Straub, der wenige Tage zuvor Deutscher Meister wurde, und in Osmanien Daniel Leinich. Und die beiden verstehen sich von Beginn an blendend. Statt gemeinsam mit Österreich zu mauern, setzt Julian aber auf Dynamik und diplomatisches Geschick, und erobert ein österreichisches Zentrum nach dem anderen.

Im Westen darf alles geschehen, nur zweierlei nicht: kein Zweierbündnis darf zu schnell den dritten rausnehmen, und Frankreich (Cyrille Sevin) darf nicht groß werden, weil er gefährlich in Julians Nacken sitzt. Das unvermeidliche Zweierbündnis findet sich, und zum Glück ist Frankreich nicht dabei. Dennis Andersson (England) und Tor Magne Tonnessen (Deutschland) finden sich, und relativ rasch wird klar, dass Dennis die Oberhand behalten wird. Zu klar vielleicht.

Was dann geschieht, ist entweder großes Glück für Julian, oder großartiges diplomatisches Geschick gepaart mit brillanter Übersicht über das Brett. Frankreich, Deutschland und Russland einigen sich darauf, den Führenden (Dennis in England) zu stoppen. Frankreich ist somit keine Gefahr mehr im Rücken von Julian, Dennis verliert Zentrum um Zentrum und die Führung. Davor allerdings vielleicht die entscheidende Szene der Partie: Osmanien (Daniel) entscheidet sich dazu,

seinen Verbündeten Fabian anzugreifen, und schlägt damit einige Türen zu, die sich später nicht mehr öffnen werden. Der berühmte Stab zuviel.

Fabian bringt den Fuss nicht mehr auf die Matte, Daniel kann Julian nicht mehr stoppen, und im Westen hat keine Macht einen entscheidenden Schlag landen können. Die zweite Abstimmung fällt einstimmig für ein Draw aus, und beendet die Partie vorzeitig. Julian ist Weltmeister.

Gut, das ist vielleicht alles nicht ganz richtig nacherzählt. Ich muss gestehen, ich habe nicht mehr als drei Blicke auf das Brett geworfen, und mir die Geschichten zu den Stellungen zusammengereimt. Mit Sicherheit ist es ein wenig zu einfach, die Hintergründe sind unendlich komplex, und solange man nicht alle Verhandlungen einsehen und zusammenfassen kann, liegt man mit derlei Analysen meist falsch.

Dennoch: so, oder ungefähr so ist es geschehen. Und Faktum ist, dass Julian gewonnen hat. Ein kräftiges: "Gratuliere, Weltmeisterbärchen!" durch die tatz-Redaktionshallen gerufen. Der erste tatz-Redakteur, der Weltmeister wird. Eine kleine Träne des Stolzes fällt auf meinen Bildschirm und wellt ihn. Dass ich das noch erleben darf!

Sebastian Beer

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

---

## THEMA: WDC 2008

### Psychotrope Substanzen und Diplomacy

Seit den Olympischen Spielen kommt die Gerüchtebörse über Doping im Hintergrund des Sports nicht mehr zur Ruhe. Bildet Diplomacy die große Ausnahme? Oder sind leistungssteigernde und bewusstseinsweiternde Substanzen an der Tagesordnung? Der tatz ist es gelungen, Fr. Mag.<sup>a</sup> Bretschneider, eine international anerkannte Expertin ersten Ranges auf den Gebieten Psychologie, Diplomacy und psychotrope Substanzen, zu diesem Thema zu befragen.

*tatz: Fr. Mag.<sup>a</sup> Bretschneider, Sie sind nicht nur ein beschriebenes Blatt im Diplomacy-Zirkus, sondern auch Expertin für Psychologie, psychedelische Substanzen und Doping. Wie kommt das?*

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Ich denke, die nähere Beschäftigung mit dem, wie Sie es formulieren, „Diplomacy-Zirkus“, geht an kaum einem sozial interessierten Menschen spurlos vorüber. An mir jedenfalls ganz bestimmt nicht. Erfahrungen und Eindrücke mit dem Umgang bewusstseinsweiternder Substanzen sind beim Kontakt mit der Szene unumgänglich. Meine spätere wissenschaftliche und therapeutische Beschäftigung mit psychotropen Substanzen, gründet unter anderem auf meinen umfangreichen empirischen Beobachtungen exzessiven Substanzmissbrauchs bei Diplomacyspielern.

*tatz: Stimmen die Gerüchte, dass in der Diplomacy-Szene, ich formuliere es mal so, leistungssteigernde, bewusstseinsweiternde Substanzen zum Alltag gehören?*

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Lese ich da, aus Ihrer Frage eine persönliche Distanzierung heraus? Meinen Sie ich wüsste nicht, dass Sie selbst sowohl dem Strategiespiel als auch dem Gebrauch, oder sollte ich lieber sagen Missbrauch, von psychotropen Substanzen seit Jahren verfallen sind?

*tatz (täuscht einen Hustenanfall vor): Äh...es geht hier aber nicht um... das kommt auf die Definition... nicht inhaliert... lassen Sie uns auf die Frage zurückzukommen.*

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** ...um auf Ihre Frage zu antworten: Ja, selbstverständlich werden in der Szene sowohl leistungssteigernde als auch bewusstseinsweiternde Substanzen vor, während und nach Diplomacy Turnieren eingesetzt. Ich erwähne die Turniere deshalb explizit, weil gerade dort wo körperliche, psychische oder kognitive Spitzenleistungen erwartet werden, leistungssteigernde Substanzen, häufig Verwendung finden.

*tatz:* Welche Substanzen sind das in der Regel?

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** In erster Linie alle nur erdenklichen Formen von C<sub>2</sub>H<sub>6</sub>O. Zu meinem Bedauern erfreut sich, unter Unwissenden, vor allem die trivialste Form des C<sub>2</sub>H<sub>6</sub>O, großer Beliebtheit. Illegale Substanzen finden meines Wissens nach kaum Verwendung und selbst wenn, viele dies unter die therapeutische Verschwiegenheitspflicht.

*tatz:* Inwiefern helfen diese Substanzen in einer Partie Diplomacy?

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Wie Sie ja selbst wissen, führen geringe Mengen (ich spreche hier von 0,3l Bier, oder 0,2l Wein) zu einer Steigerung der Redseligkeit und einer gewissen Enthemmung. Beide Wirkungsweisen sind für ein beschwingtes Spiel sehr hilfreich. Insbesondere bei eher introvertierten Spielern, gilt zumindest eine kleine Menge Ethanol als „Muss“.

*tatz:* Sind das dann auch in etwa die Dosen, die Verwendung finden, oder zählt nicht vielmehr auch Überdosierung zum diplomatischen Alltag?

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Das ist natürlich eine Suggestivfrage, ich nehme folglich an, Sie kennen die Antwort bereits. Die entsprechenden Dosen sind um ein Vielfaches höher als vom Hersteller empfohlen.

*tatz:* Wie könnte sich eine derartige Überdosierung auswirken?

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Beim Gebrauch von 2–3 Glas Bier oder 0,5l Wein findet in der Normpopulation bereits ein deutliches Nachlassen der Reaktionsfähigkeit, insbesondere auf rote Signale, statt. Bereits hier zeigt sich, dass es sich bei Diplomaten um Menschen mit einer außergewöhnlichen Persönlichkeitsstruktur handelt. Denn im Zusammenhang mit den beschriebenen 0,5‰ Blutalkohol, die für einen Turnierspieler als unterdurchschnittlich angenommen werden können, kommt es weder bei den Diplomaten der K & K Monarchie, noch bei anderen Spielern zu signifikanten Einbrüchen in der Reaktionsfähigkeit auf strategische Herausforderungen. Entsprechend der übrigen Population findet man bei 0,5‰ Alkohol im Blut eine deutliche Erhöhung der Risikobereitschaft. Diese wirkt sich je nach diplomatischem Geschick und kognitiver Leistungsfähigkeit mitunter sehr positiv auf das Spiel aus.

*tatz:* *Gibt es auch unerwünschte Nebenwirkungen?*

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Bei deutlich erhöhtem Konsum, der dem durchschnittlichen Trinkverhalten eines Diplomaten entspricht, 5–6 Glas Bier oder 1l Wein=1,0‰ setzt bei Normalmissbrauchern ein Verlust der Bewegungskoordination, des Gleichgewichtssinns und der Reflexe ein. Diese deutlichen Zeichen der Angetrunkenheit gehören allerdings bei einigen Spielern schon fast zum „guten Ton“. Umso erstaunlicher, dass auch in diesem Zustand die kognitive Leistungsfähigkeit in keiner Weise beeinträchtigt erscheint. Nach dem Konsum von 8–9 Glas Bier oder 1,5l Wein, der bei geeichten Diplomaten häufig vorkommt, treten also als gewünscht Hauptwirkung: Euphorie, Realitätsverlust, Plaudersucht und Selbstgespräche auf. Nebenwirkungen dieses exzessiven Trinkverhaltens wie Stottern oder stark schwankende Bewegungsabläufe, fallen in dieser Umgebung nicht weiter auf.

*tatz:* *Wie darf man sich das Ende eines solchen Exze..., ich meine natürlich Turniertages vorstellen?*

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Gegen Abend, nach der Beendigung der letzten, intellektuell und emotional oft sehr fordernden Runden und nach dem 11–12 Glas Bier oder 2l Wein treten selbst unter den Diplomaten äußerst unangenehme Nebenwirkungen wie schwere Gleichgewichtsstörungen auf. Nicht einmal Diplomaten sind vor den Unannehmlichkeiten eines schweren Rausches immun. Was sie aber, trotz ihres hilflosen Zustands nicht davon abhält zu versuchen den Abend doch noch mit Gleichgesinnten zu verbringen. Glücklicherweise ist es bisher auf keiner Veranstaltung zu akuten Alkoholvergiftungen oder deliranten Zustandbildern gekommen, die wir aus der Arbeit mit



Normalmissbrauchern durchaus kennen. Die psychische Belastung durch erektile Dysfunktionen, zu denen es zwangsläufig bei dem auf Turnieren gepflegten Alkoholkonsum kommt, erscheint ebenfalls relativ gering.

*tatz: Sind Ihnen Spieler namentlich bekannt, die zu derartigen Substanzen greifen oder gegriffen haben, um ihre Leistung zu verbessern?*

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Die Frage sollte wohl eher lauten ob ich erfolgreiche Spieler kenne die nicht zu diesen Substanzen greifen? Interessanter Weise ist der amtierenden Diplomacy Weltmeister, Julian Ziesing, ein Diplomat der psychoaktive Substanzen in geringen Mengen, aber enorm effizient einsetzt.

*tatz: Stimmt es, dass Sie mit dem Spieler Julian Ziesing, dem späteren Weltmeister, den für ihn spielfreien Vormittag am Finaltag verbracht haben?*

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Ja, das ist zweifellos richtig. Er suchte mich und einige andere über den Diplomacyspieltrieb erhabene Menschen überraschend auf und bat um ein substanzspezifisches Kleingruppencoaching.

*tatz: Was konkret ist an diesem Vormittag geschehen?*

**Mag.<sup>a</sup> Bretschneider:** Die Inhalte dieses, wie Sie gesehen haben hoch effektiven, substanzspezifischen Kleingruppencoachings unterliegen wie Sie sicher verstehen werden dem Berufsgeheimnis. Schließlich lebe ich davon, dass die talentiertesten und ambitioniertesten Diplomaten dieser Welt, meine exklusiven Substanzcoachings in Anspruch nehmen.

Das Interview führte Sebastian Beer

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

## STRATEDINGSBUMS

### **Turniere im Face-to-Face Diplomacy: Ein Leitfaden für Anfänger**

#### **Teil 1**

Vorwort: Seit einigen Jahren sind FTF-Turniere auch im deutschsprachigen Raum beliebt, nicht nur für Freaks, sondern ebenso für den geselligen Gelegenheits-Diplomaten. Für all die, die sich fragen, wie man bei so einem Turnier vom Gold- zum Haifisch wird, ist dieser unterhaltsame Artikel gedacht. Er erschien vor vielen Jahren im "Road to Damaskus" - Magazin und wird hier in mehreren Teilen originalgetreu abgedruckt. Wir haben ihn nicht übersetzt, weil er damit zweifellos einen großen Teil seines Charmes verlieren würden (und wir einen großen Teil unserer Zeit...). Gihan Bandaranaike aus Großbritannien ist einer der erfahrensten und erfolgreichsten Diplomacy-Spieler der Welt und hat uns auch 2006 in Berlin besucht. Er wartet immer noch auf seinen ersten großen Titel, sammelt derweil aber mehr und mehr Respekt mit beachtlichen Turnierergebnissen, was es ihm natürlich noch schwerer macht, mal Weltmeister zu werden. Einer der Herausgeber der tatz durfte 2004 bei der Weltmeisterschaft in Birmingham live mit und gegen ihn spielen und seine Qualitäten bewundern. 2006 in Berlin war er ebenfalls zu Gast und noch spöt in der Nacht bei einem Bierchen zu einem Schwätzchen über Diplomacy und die Welt aufgelegt. Viel Spaß! JZ

Teil 1 beschäftigt sich mit der Frage, wie man sich auf ein FTF-Turnier vorbereitet, bevor es überhaupt beginnt.

#### **A Beginners Guide to Tournament Diplomacy**

For your sins, you have dutifully ploughed through that antiquated book *The Game of Diplomacy*. You've done rather well in your postal games, maybe even winning one (although let's not mention the fortuitous anarchy). And now you're thinking of maybe turning up at a tournament and playing *The Beautiful Game* as it was meant to be played: face-to-face. You're confident that, armed with the "Hedgehog", "Octopus" and other out-dated openings, you'll be able to hold your own and maybe even do well against the sharks who tour the face-to-face Diplomacy tournament circuit. Well, all I've got to say to you is... "fresh meat". Because what you must first learn is that Tournament Diplomacy is a variant all of its own - with its own strategies, tactics and diplomacy

styles, unlike anything you would have read elsewhere. I realise I am not the best qualified person to write about playing Tournament Diplomacy (due to the minor fact that I have yet to win a major Tournament) but I feel I've picked up some of the subtleties of this variant which may not, at first, be apparent to a newcomer. So in the absence of similar articles, I'll divulge the little I know.

Like any multiplayer game, Tournament Diplomacy has the standard three components: you must adopt a sound Strategy and pursue those aims by the application of both skillful Tactics and effective Diplomacy. But there the similarities end. Because the nature of the game means that players will have different aims. Some will be playing to simply enjoy themselves (and they could have chosen a more appropriate game). Some will be playing hoping to do well but, if not, to lay the diplomatic foundations for another occasion. And, most dangerously, some will be playing to win at all costs - and will do anything to achieve this aim. It is with this in mind that we approach our first topic in this crash course: Strategy in Tournament games.

### **Part 1: Strategy**

So you think you know all the best strategies already, eh? Well, on a purely analytical level, you may well do. But this is Tournament Diplomacy and, in this game, there are a many other external factors that must be taken into account before you decide what would be your best strategy. And then, when your carefully laid out plans fall apart, always, always, always be prepared to change your strategy. Hence the key factor that you should look for when choosing your strategy is: flexibility. Because things rarely go according to plan in Tournament Diplomacy. And if they do, well, then you should be writing this instead of reading it.

It is the start of your game in a round of a Diplomacy tournament. Your name has been called out and you make your way to the appropriate board to gaze at the allocations written on the supply centre chart. And then you immediately start diploming with the nearest available player also on your board. Right? Wrong!

Long before the round has even begun, you must do your homework to lay the foundations for doing well.

So, before you even attend the Tournament, you must get yourself a copy of the scoring system to be used and understand it fully. Because, more than any other factor, the scoring system used (which encompasses the number of rounds of scores that count towards your final score) will influence the strategy you adopt.

### **The Scoring System**

I hate to sound like a broken down record player but the scoring system is critical to any decision-making when devising your strategy. So please bear with me whilst I quickly discuss a topic I've already covered.

Currently there are 4 Tournament scoring systems, although you will only encounter 3 of them in the UK.

- The ManorCon scoring system (a variant is used at OxCon & The London Trophy) rewards dominance of the board. It is a complex scoring system - which means it is very difficult to compare your current round's score with that of similarly scoring rivals on other boards (detailed in Metagaming). However, all that is important to remember is the golden rule: "if you are unable to take a centre yourself, always support the smaller country against the bigger country." Thus, it encourages you to divide and conquer.
- The new MidCon scoring system (tested at last year's SpeccyCon, although not appropriate for a 1 day Tournament) mostly rewards becoming as large as you can but it also rewards board placing, therefore dominance (the disparity in size between you and your opponents) is not relevant. This means that the ideal strategy to be adopted is a strong alliance to become large then stab your ally to gain top placing.
- MasterCon uses "C-Diplo", the controversial scoring system widely used in the Continent. In C-Diplo, all that is important is to top your board, ideally on your own. This system suits the "shifting alliances" game and, if everybody plays to the scoring system,

results in a close game of evenly sized countries as players continually peg back the leader. In such a game, the strategy is to build a good position both on the board (without taking centres to become a target) as well as building good relations with opponents so that, come the vital final turns, you are able to get that extra centre needed to top the board and grab the lion's share of points. Playing C-Diplo is to play a balancing game, only to take the lead at the end.

- Finally, there is the scoring system used in North America and Australia: the game continues until one player actually wins or an unknown time duration lapses when the game is judged a draw between the largest countries. This would obviously encourage boring alliance games often leading to 4-way draws.

As can be seen, the scoring system heavily influences the playing style you should adopt - hence strategy. In a way, you should treat each Tournament scoring system as its own variant of the Game of Diplomacy.

### **The Tournament**

Always take the tournament-long perspective and think of each game as a round of the larger game. Thus your strategies should mutate as the Tournament progresses. Remember every board in every round could be relevant. Treat a Tournament as a single complex game of multiple rounds, each with multiple boards.

When devising your game strategy, after taking into account the scoring system, think about these factors:

- The tournament placing you want to be at the end of that round.

Obviously you want to achieve as large a score as possible in the first round, right? Wrong! Just like it is unwise to grow too fast or conspicuously on a strong board as you will then suffer reprisals and a reversal in fortune ("the Russian Balloon" bursts), it is similarly unwise in a Tournament full of strong players to take a commanding lead in the scoring in the initial round. After all, a strong player, vying to win as well, will now be loathe to ally with you in the next round and, in fact, will do his best to ensure that you score badly in the next game. Just as you appreciate the importance of

being a target in a game, apply this in the context of a tournament and do well - but inconspicuously. If the game of Diplomacy is the 10,000 metres of games, then a major Diplomacy Tournament is a marathon. So pace yourself, waiting in the slipstream.

- The tournament placing you want to be at the end of that round (cont'd).

Another scenario when you should aim not to be in the Top 7 is in the penultimate round in a Tournament that features a Top Table from which the Tournament winner does not necessarily emerge from. Check to see what (if any) is the scoring bonus for being on Top Table - and if this bonus is not so large as to make the Tournament Winner almost certainly the Top Table winner (as at MasterCon '98), then it is far wiser to play for 8th position at the start of the last round and hence be allocated a board without strong players (as there will, theoretically, be 7 strong players evenly contesting Top Board). The old two round MidCon tournaments that featured Top Tables often saw the winner emerge from those placed just below 7th after the first round. A classic example of "avoid Top Table" was our beloved editor himself at ManorCon '97.

- The current placings of your board's opponents in the tournament.

If you plan to do well in the tournament, you must aim to do better than all opponents on your board who are currently doing better than you. Obviously this isn't a consideration in the first round of a tournament but, even then, knowing the potential of your opponents, always try to handicap strong players right at the start by trying to manipulate poor first round scores for them (with a bit of luck, they may even drop out).

- Your current score and placing in the tournament.

This is stating the obvious. If you need a large score in the final round to win a trophy, you must adopt a "go for broke" strategy. In a 3 round tournament where only the best 2 scores count, if you already have 2 good scores, you will often use the final round as an opportunity to sabotage any potential rivals' chances by adopting unorthodox strategies (such as "kingmaker" to an also-ran). If you have no chance of gaining a trophy, you should use such a meaningless game as an opportunity to make friends for future encounters but only favour those players who you feel will reward your kindness in future when they have nothing to play for as they should repay their debt by helping you (this is dealt with in greater detail in Metagaming).

- Your opponents' reasons for playing.

A subtler observation is to look at the game through your opponents' eyes and try and work out their aim in playing that game. Have they got to "go for broke"? Is it a "sabotage" game? Is it a meaningless game where you can gain a favour? In the former case, expect them to play a high risk game. In the latter case, don't annoy them but ensure everyone else does. Anticipating your opponent's strategies, you can devise your own strategy that fits in nicely (ie. a go-for-broke Austria is very unlikely to open with a Hedgehog).

· Performance of rivals on other boards (last round only).

In the last round, pay particular attention to how your closest rivals (using tournament scoring) are doing on other boards as this will affect your own strategy and may prompt a change of strategy. For example, if by your calculations, whilst playing a cautious balancing strategy, you are a narrow second cumulatively to a rival, you must obviously change to an aggressive strategy. Again, advanced play is to apply this from your opponents' point of view as a top player especially will react to what is happening on another board.

Gihan Bandaranaike (GB)

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

**Teil 2 widmet sich der Frage, wie man die Gegner einschätzt und sich eine Spieler-spezifische Strategie zurechtlegt. Demnächst in Ihrer tatz!**

## VARIANTEN

### About Shift (Teil 1)

Würdest Du an einem Autorennen über eine Distanz von – sagen wir mal – 100 km teilnehmen, wenn Du 10 km hinter der Konkurrenz starten müsstest? Wohl kaum, aber bei Diplomacy gibt es solche „Rennen“, und wer jemals Shift Left / Shift Right gespielt hat, weiß wovon hier die Rede ist: Beide Varianten bieten den sieben Mächten extrem unterschiedliche Startpositionen, die in den ersten Spieljahren regelmäßig zu Entwicklungsvorsprüngen bzw. -nachteilen führen, welche sich meist selbst durch die beste Diplomatie nicht mehr ausgleichen lassen.

Aus dem Boxsport (wie auch von Standard-Diplomacy) ist eine eherne Regel bekannt: *They never come back* heißt soviel wie: Ist eine Macht erst auf 1-2 VZ geschrumpft, erholt sie sich davon so gut wie nie mehr und die Eliminierungswahrscheinlichkeit ist zig-fach größer als die eines Solosiegs. Nicht anders verhält es sich bei den o.g. Shift-Varianten. Dazu später mehr; zunächst ein paar grundsätzliche Fakten über die bis dato bekannten und schon häufig gespielten, „klassischen“ Shift-Varianten (der damit bestens vertraute Leser mag diesen Teil überspringen und bei der „Analyse der Distanzen ...“ weiterlesen).

### Grundsätzliches zu den drei „klassischen“ Shift-Varianten

Erfunden wurden Shift Left (SL) und Shift Right (SR) 1992 von Josh Smith [Quelle: <http://www.variantbank.org/descriptions/s.htm> ], eine erste Weiterentwicklung (Shift Around, SA) erfolgte später durch Dan Dzikowicz. Ihnen gemeinsam ist eine durchaus beabsichtigte Fiesheit:

Zwar gibt es dieselben 7 Mächte wie bei Standard-Dip, und hier wie dort kann jede Macht zusätzliche Einheiten nur in ihren Heimat-VZ aufbauen – jedoch sind diese zum Shift-Spielbeginn von einer anderen Macht okkupiert und stehen erst nach eigener Inbesitznahme für Aufbauten zur Verfügung (weshalb alle Shift-Partien der berühmtem „Reise nach Jerusalem“ ähneln). Die folgende Tabelle stellt die Startpositionen bei den drei „Klassikern“ dar:



Groß- macht	startet in ...		
	<i>Shift Left</i>	<i>Shift Right</i>	<i>Shift Around</i>
<b>Austria</b>	France	England	France
<b>England</b>	Austria	Italy	Italy
<b>France</b>	Russia	Austria	Austria
<b>Germany</b>	Turkey	Turkey	Turkey
<b>Italy</b>	England	Russia	Russia
<b>Russia</b>	Italy	France	England
<b>Turkey</b>	Germany	Germany	Germany

Grob gesagt, unterscheiden wir in allen drei Subvarianten vier Spielphasen:

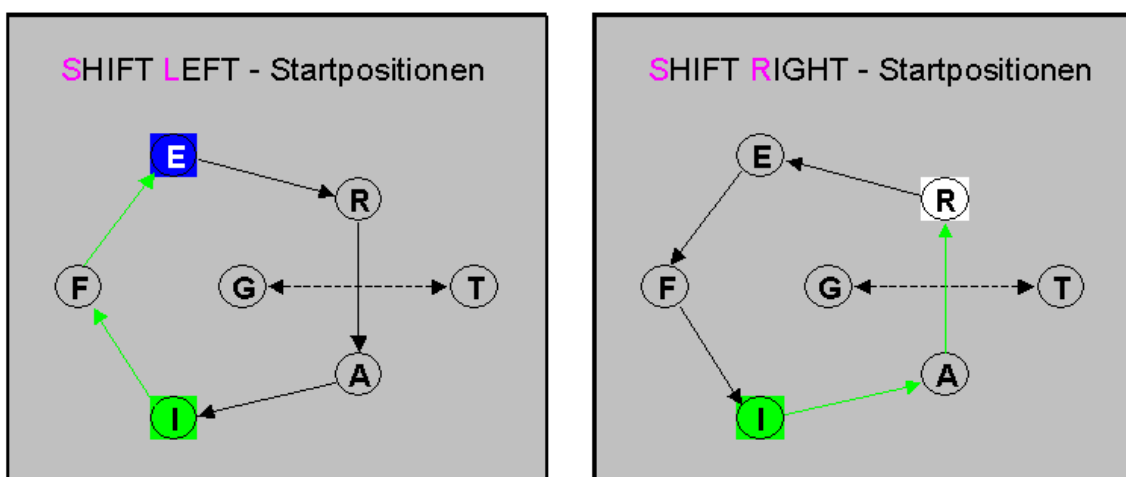
- 1) Die **Wanderphase** hin zu den eigenen VZ endet für jede Macht zu einem individuellem Zeitpunkt mit dem Erreichen des jeweils ersten Heimat-VZ. Theoretisch schafft es Österreichs A Mar in SL binnen 3 Zügen nach Tri, doch in der Praxis kann es – falls Russland und/oder England dagegen arbeiten – wesentlich länger dauern, die kürzeste Route durch den Engpass Pie, Tyr/Ven zu bewältigen. Es kommt in dieser Phase darauf an, einerseits zwar möglichst schnell voranzukommen, andererseits dabei eigene Abbauten zu vermeiden, besser noch: unterwegs das eine oder andere leerstehende VZ aufzulesen, so dass die VZ-Zahl nie unter 3-4 sinkt (je nachdem, mit wie vielen man gestartet ist). Dabei ist es opportun, sich frühzeitig zu überlegen, mit welcher Macht man sich lieber gut stellen möchte, um einen Bündnispartner zu gewinnen (dem man gelegentlich mal einen Support zukommen bzw. an den kritischen Punkten sogar mal den Vortritt lässt), und wen man von vornherein eher als Gegner betrachtet, bei dem man durchaus mal das im Fußball so beliebte „Nachtreten“ praktiziert.
- 2) In der anschließenden Phase der **Befreiungskriege** geht es darum, den Anspruch auf die eigenen VZ durchzusetzen, indem diese von fremdem Einfluss „gereinigt“ werden. D.h. möglichst viele davon wurden nach der Einnahme durch eigene Truppen auf sichere Weise freigemacht – und gegen dort gegebenenfalls herumvagabundierende fremde Einheiten freigehalten, damit dort Aufbauten realisierbar sind. Dabei ist ein wesentlicher Aspekt zu beachten: Je größer das Speckpolster ist, das sich eine Macht in der Wanderphase durch unterwegs en passant erzielte VZ-Gewinne anfressen konnte, umso mehr Aufbauten sind (zumindest theoretisch) machbar. Dass dafür die mit 4 Einheiten in den russischen VZ startenden Mächte (Frankreich in SL, Italien in SR und SA) die besten Voraussetzungen mitbringen, liegt auf der Hand.
- 3) Sofern die vorhergehende Phase erfolgreich abgeschlossen wurde – und das ist keineswegs

gewiss - folgt das **Mittelspiel**, in dem jede Macht ihre eigenen (expansiven?) Ziele verfolgt und sich die Bündnisstrukturen ändern. Dabei gibt es keinen Unterschied zu einer Standardpartie, außer dass all dies etwa 3-5 Jahre später passiert – also ca. ab 1906/07/08. Typisch für das Mittelspiel ist die Eliminierung kleinerer Fische durch die größeren, bis von denen noch 2-5 übrig geblieben sind, die den anschließenden Endkampf unter sich ausmachen.

- 4) Sobald wenigstens eine Macht bis auf eine Größe von 13-15 VZ gewachsen ist, geht es im **Endspiel** um die Frage, wie das Spiel beendet wird: Solo oder Draw? Das klingt trivial und hat auch nichts shift-typisches mehr an sich, so dass wir lieber nochmal auf den Anfang zurückkommen und untersuchen wollen: wie weit sind eigentlich die zurückzulegenden Wege in der Wanderphase und welche Auswirkungen haben diese auf den Spielverlauf?

### Analyse der Distanzen in den „klassischen“ Shift-Varianten

Wie bereits oben festgestellt wurde, ist allen 3 Subvarianten gemein, dass die Türkei und Deutschland ihre Startpositionen tauschen, während die anderen fünf Mächte, die ja ringförmig um Deutschland herum gruppiert sind, entlang dieses Rings eine andere Position einnehmen – und zwar entsprechend dieser Abbildung:



Das Skurrile an der Benennung von SL und SR ist, dass bei SL die fünf Nationen im Uhrzeigersinn um je zwei Positionen „verdreht“ werden, um ihre Ausgangsländer zu erreichen (also nach normalem Verständnis rechtsherum um das zentrale Deutschland), während sie bei SR linksdrehend

sind. Um dies nicht verwirrend zu finden, möge man sich an Italien orientieren, das bei SL in England (also auf der Karte weiter links) und bei SR in Russland startet; daher auch die grünen Pfeile in der Grafik.

Die folgende Tabelle stellt die SDP-Werte (*Shortest Distance Paths*) für alle Mächte in den drei „Klassikern“ dar. Dabei wurde für jede Einheit der kürzeste Weg zum jeweils nächsten eigenen Heimat-VZ ermittelt und anschließend für jede Nation der Mittelwert berechnet (Für die Bewegung einer Armee über ein einzelnes Seegebiet mittels Konvoi-Order wurden 2 Züge veranschlagt, weil dafür stets auch 2 Einheiten benötigt werden; längere Konvois wurden ausgeschlossen.)

	Shift Left	Shift Right	Shift Around
Kürzester Weg	<b>A = 4,33</b>	<b>F = 4,00</b>	<b>R = 3,33</b>
	<b>R = 4,67</b>	<b>R = 4,00</b>	<b>F = 4,00</b>
	<b>F* = 5,50</b>	<b>I* = 5,75</b>	<b>A = 4,33</b>
	<b>I = 6,00</b>	<b>E = 6,00</b>	<b>I* = 5,75</b>
	<b>E = 6,67</b>	<b>G = 6,67</b>	<b>E = 6,00</b>
	<b>G = 6,67</b>	<b>T = 6,67</b>	<b>G = 6,67</b>
Längster Weg	<b>T = 6,67</b>	<b>A = 7,33</b>	<b>T = 6,67</b>

\* Dieses Land verfügt zu Beginn über 4 Einheiten.

Die Analyse zeigt, dass die Türkei und Deutschland überdurchschnittlich lange Wege zurücklegen müssen, vor allem weil ihre Flotten in Kie bzw. Ank mit einem SDP von 10 den weitesten Weg aller Starteinheiten vor sich haben, während ihre Armeen im Durchschnitt je 5 Züge zum nächsten Heimat-VZ benötigen ( $10 + 5 + 5 = 20 / 3 = 6,67$ ). Erschwerend kommt für beide Mächte hinzu, dass sie sich beim Auf-einander-zu-Wandern auf dem Balkan begegnen können, wo sie zusätzlich die Wege anderer Armeen zu kreuzen haben. Speziell in SL, wenn Russland in Italien und Österreich in Frankreich startet, ist dort meist schon ab 1902 das Gedränge besonders groß und ein zügiges Durchkommen selten möglich. Immerhin steht beiden Mächten eine akzeptable Ausweichroute über Sevastopol zur Verfügung, aber auch die ist nicht ohne Tücken – besonders, wenn sie simultan von G+T in einer No-Press-Partie gewählt wurde.

Weiter fällt auf, dass E in SL und A in SR ungünstige SDP-Werte haben, was uns zum Kernproblem beider Subvarianten führt: Das *Shifting* der Startposition von England nach Österreich in SL macht diese Nation von vornherein fast chancenlos im allgemeinen Wettrennen. Die einzige engl. Flotte

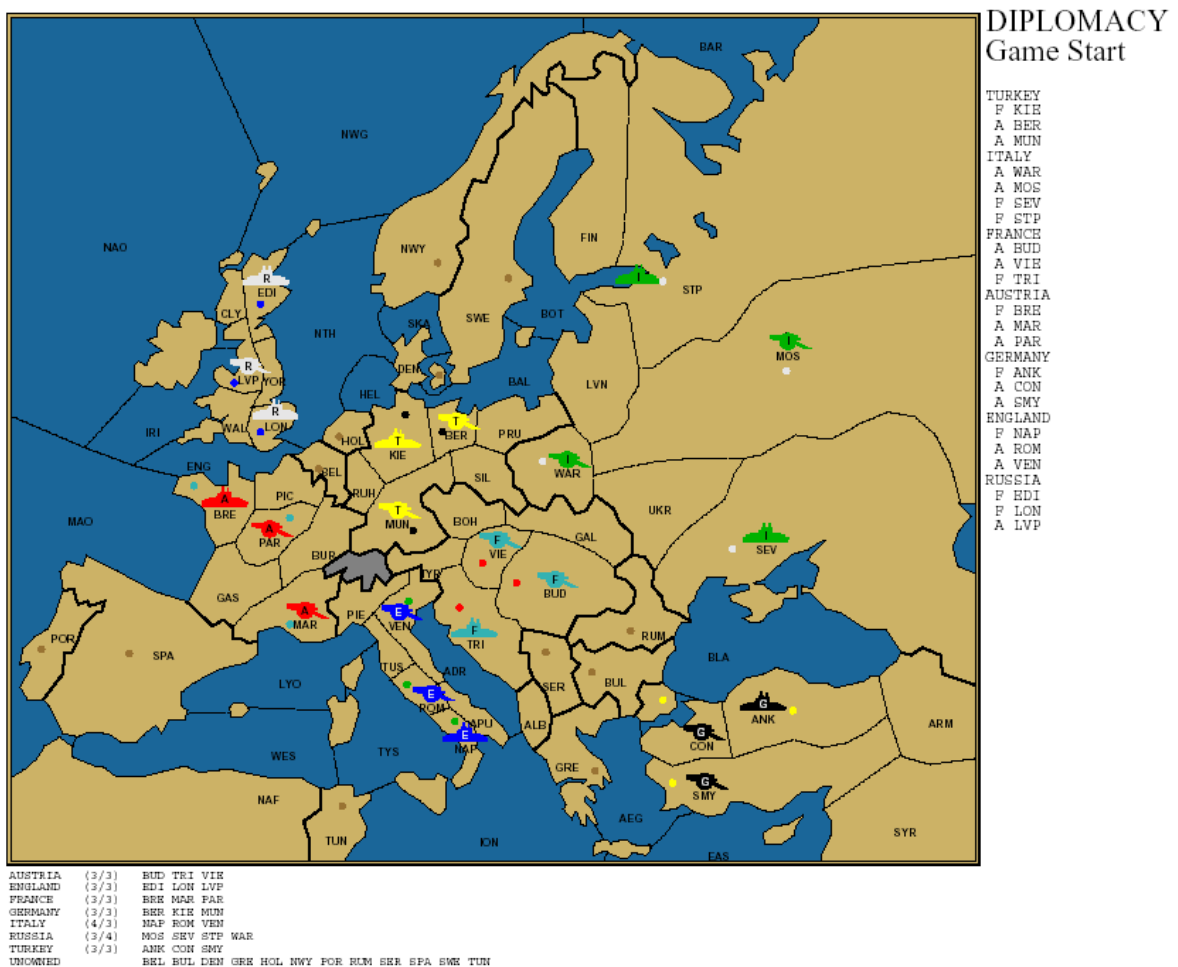
muss von Triest aus wie auch immer durch mehrere Nadelöhre nach Lon, Lvp bzw. Edi manövriert werden, damit britische Aufbauten realisierbar sind – ansonsten findet bereits die 2. Spielphase für England nicht statt (wovon in erster Linie Italien profitieren dürfte). Auf dem Weg zu ihrem Heimathafen sind Ion und Mao zu durchqueren, wobei auf den Gegenverkehr von 1-2 ital. Flotten sowie auch Österreichs Flotte zu achten ist - und wenn es für England ganz schlecht läuft, bleibt seine Flotte schon in Griechenland hängen, weil Russland von Nap nicht über Ion nach Aeg gezogen ist, derweil die 2 engl. Armeen irgendwo in Frankreich oder Belgien ohne Aussicht auf den rettenden Konvoi quasi verhungern (es sei denn, jemand anderes erbarmte sich derselben). **Fazit 1: Die einzige akzeptable Startposition für Englands Einheiten liegt in Italien**, nicht aber in Österreich!

Aber auch umgekehrt, nämlich für A in SR, ist es ganz und gar nicht besser, denn Österreichs geografische Lage ist nicht wirklich als maritim zu bezeichnen. Bei SR jedoch startet diese Macht mit gleich 2 Flotten und ihre einzige Armee muss zunächst aufs Festland transportiert werden, um sich danach allein Richtung Tri/Vie durchzuschlagen – wobei ihr regelmäßig die Armeen von E, F, I und oftmals auch noch die von G in die Quere kommen. Während dessen muss sich wenigstens eine der beiden Flotten den Weg durch Mao und Ion Richtung Adr/Tri gebahnt haben, um der (inzwischen hoffentlich heil angekommenen) Armee in den „Befreiungskriegen“ helfen zu können. Allzu oft gelingt Österreich nur die Einnahme von Triest, während Bud+Vie ohne den Einfluss fremder Mächte bzw. eine gehörige Portion Glück (sofern man bei Diplomacy von Glück reden kann) kaum zu „befreien“ sind. **Fazit 2: Die einzige akzeptable Startposition für Österreichs Einheiten liegt in Frankreich**, nicht aber in England (und der miserable SDP-Wert von 7,33 spricht Bände)!

Wenn aber nun England nicht in Österreich starten soll und umgekehrt, entsteht ein Dilemma, aus dem uns Dzikowicz mit Shift Around befreien wollte:

Hier darf nun England in Italien starten und Österreich in Frankreich, wie wunderbar! Aber die feine Ringstruktur, in der jede Macht brav zwei Plätzchen nach links oder recht rückte, geht dabei dummerweise kaputt – denn was bleibt jetzt noch für Russland übrig? *Of course, England, that's the obvious.*

Wer aber die SDP-Werte für Russland mit den anderen vergleicht, wird feststellen, dass diese Macht (wie übrigens auch Frankreich) schon bei SL und SR besser wegkommt als der Durchschnitt und sich dieser Vorteil bei SA nochmals deutlich verstärkt, so dass die zurückzulegende Wegstrecke nur halb so lang ist wie diejenige von G+T, und das sogar trotz des für die Armeebewegung nach Nwy, Den oder Hol erforderlichen Konvois. Aber nicht nur simple Arithmetik, sondern auch ein Blick auf die SA-Karte veranschaulichen die Bevorzugung Russlands in dieser Subvariante:



Quelle: <http://www.floc.net/dpjudge/maps/195.246.190.110.pdf>

Der für Russland kürzeste Weg nach Stp führt über Nth und Skandinavien, und das ist bei allen Shift-Klassikern ein eher ruhiges Gebiet. Die einzigen Hindernisse sind dabei Italiens F Stp/sc (die aber Russland nicht an der strategisch wichtigen Einnahme Norwegens hindern kann) und gegebenenfalls noch die türkische F Kie, deren Weg in die Heimat so weit ist, dass der Sultan sie

üblicherweise zum Speckpolsteranfressen im Raum Ber/Den/Swe/Hol/Bel/Lon/etc. verwendet, selten aber um dem russischen Zug gen Osten Steine in den Weg zu werfen. Russlands 1901er-Züge bis kurz vor die eigene Haustür sind somit quasi vorprogrammiert:

Frühjahr: F Edi-Nwg, F Lon-Nth, A Lvp-Yor (oder Edi),

Herbst: F Nwg c A Yor-Nwy, F Nth-Den (oder Ska, falls die Türkei in Den steht).

Inzwischen sollte zwar Italiens nördliche Flotte in Schweden angekommen sein, diese kann aber Russlands Übermacht nie soviel Widerstand entgegensetzen, um es an der Beendigung der Wanderphase schon 1902 zu hindern. Die anschließenden russischen Befreiungskriege um Mos, War und Sev stellen nur dann ein nennens-wertes Problem dar, falls G/T die Sevastopol-Route zum Erreichen ihrer Heimat-VZ nutzen – anderenfalls steht Russland ein stürmisches Wachstum bevor, das sich fix auf seine vier Nachbarn ausdehnen lässt, weil diese allesamt länger unterwegs sind. Ein geschickter Russland-Spieler sollte es bis 1905 geschafft haben, auf 8-10 VZ zu kommen. Auch wenn es dann *Kill the leader!* heißen sollte, ist ein derart starker Zar für jeden Gegner ein Problem.

### **Resüme:**

Um nicht missverstanden zu werden: Dieser Artikel beabsichtigt nicht, die drei klas-sischen Shift-Varianten zu diskreditieren oder zu behaupten, sie seien nicht spielbar. Seit ihrer Erfindung sind sie zig-mal gespielt worden und vermutlich hatten weit über 1000 Leute auch ihren Spaß dabei, denn insbesondere die Wanderphase hat ihren ganz eigenen Reiz. Dennoch ist Pitt Crandlemire (alias The Big Dipper) beizupflichten, wenn er in seinem Artikel “Clowns to the Left of Me, Jokers to the Right...” konstatiert: ”Ultimately, I don't think the variant is very well balanced. If you get England in [...] Shift-Left, your work is cut out for you. On the other hand, [...] the variant is quite enjoyable.”

[Quelle: <http://devel.diplom.org/DipPouch/Zine/W1995A/Pitt/Shift.html> ]

Mit diesem Wissen im Hinterkopf kann ein guter Diplomat ziemlich erfolgreiche Shift-Partien bestreiten, und wenn er die Möglichkeit der Länderwahl hat, wird er diesem ersten Schritt die

allergrößte Aufmerksamkeit widmen.

Allerdings ist die Entwicklung der Shift-Varianten nicht mit Shift Around an ihrem Endpunkt angelangt. Bekanntlich ist das Bessere der Feind des Guten, und es gibt unterschiedlich brauchbare Ansätze, wie die Shift-Idee (sei es durch Modifikation der Karte, sei es durch Neupositionierung der Einheiten auf der Standardkarte) chancengerechter ausgestaltet werden kann, ohne dass darunter der Spielspaß leidet. Dazu gern mehr in der nächsten Ausgabe der tatz ...

Ulrich "Ndugu" Degwitz

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

## VARIANTEN

### **Entern oder Kentern - Neues aus dem Varianten-Dschungel**

#### **1885III.5 - Pirates of the European - Eine Preview**

Heute möchte ich der geneigten Leserschaft ein neues Variantenkonstrukt vorstellen. Genauer gesagt handelt es sich dabei eigentlich nicht um eine komplett neue Variante, sondern vielmehr um eine Ergänzung zu einer lange bekannten, nämlich der Variante 1885III, die im Jahre 1982 von Fred C. Davis zuerst veröffentlicht wurde.

Eines vorweg:

Einigen wird das, was ich hier vorstellen möchte möglicherweise nicht gefallen, denn - abgesehen davon, dass wir ein paar neue Aspekte eingeführt haben - mussten wir im Zuge dessen eines der Grundprinzipien von Diplomacy ein wenig "aufweichen" und zwar die absolute Gleichzeitigkeit der Züge (aber das war eigentlich schon in der originalen 1885 in Bezug auf das Verladen geschehen - siehe unten). Allerdings sind wir der Ansicht, dass die zugewonnenen Möglichkeiten diesen Umstand leicht aufzuwiegen vermögen.

Aber fangen wir mal ganz von vorn an:

Alles begann (zumindest für mich) damit, dass der Görch (Jörg Lutz Wallner, Anm. d. Autors) gemeinsam mit Christian Thier aus verschiedenen Gründen ein paar Leute suchte, die mit ihnen zusammen eine Partie spielen sollten. Obschon dies anfangs nicht gesetzt war, wurde von Rolf Loschek relativ frühzeitig - noch bevor ich selbst zu dieser illustren Runde stieß - die Variante 1885III vorgeschlagen.

Sie war für 9 Spieler konzipiert (Schweden und Spanien kommen gegenüber der Standardvariante als neue Mächte hinzu), hatte eine - zumindest auf den ersten Blick - ganz ansprechende Kartenstruktur und obendrein gab es dort durch das Element der Hochseebox (die den Westen und den Osten der Karte auf dem Seeweg verbindet), die Möglichkeit von sog. "Siegallianzen" sowie vor allem das neu eingeführte Konvoi-Konzept noch ein paar für uns alle "innovative Schmankerl".

(Die Konvoistruktur dieser Variante sieht vor, dass bei Konvois über mehr als ein Feld tatsächlich



eine Armee auf eine Flotte "verladen" werden muss, um in gewisser Weise als eine Art Fracht weitertransportiert zu werden.)

Aber so schnell die Variante gefunden war, so schnell kamen auch die ersten Probleme. Beim Studieren und Übersetzen der englischen Originalregeln - eine Arbeit, die wir allen voran Christian und Görch verdanken - traten schnell einige - teilweise gravierende - Ungereimtheiten auf. Im besten Falle waren Dinge einfach uneindeutig oder gar nicht geregelt, z.B. die Frage: was passiert in gewissen Fällen mit Armeen, die sich auf Flotten befinden, die vertrieben werden? Wieder anderes war in Regelwerk und Karte widersprüchlich, so sind z.B. auf der Karte 48 VZ verzeichnet, während im Regelwerk (und auch den entsprechenden Siegbedingungen) von nur 47 VZ gesprochen wird.

Für einige Verwirrung sorgte auch die "Zugreihenfolge". Im Januar 1885 mit monatlichen Phasen beginnend war die Frage, ob der Passus "Aufbauphasen sind im März, Juni, September und Dezember" bedeutete, dass diese Monate reine Aufbauphasen seien (zweimal ziehen, dann einmal aufbauen), oder ob sich die Aufbauten an diese Monate anschließen sollten (dreimal ziehen, dann einmal aufbauen). Wir entschieden uns - auch um mal etwas neues auszuprobieren - für die zweite Variante.

All dies - und noch einige Dinge mehr - führten letztlich dazu, dass wir (Im engeren Sinn bedeutet das: Jörg Lutz Wallner, Christian Thier, Rolf Loschek und meine Wenigkeit) dazu übergegangen sind, ausgehend vom Originalwerk die Regeln neu auszulegen. Im Zuge dessen hatte Rolf - wohl teils aus einer Laune heraus und zum Spaß gedacht - eine Idee für ein neues Spielkonzept. Und wo wir schon mal dabei waren, die Regeln abzuändern (So haben wir uns z.B. entschlossen, Kiel als 2-Küstenfeld zu spielen, da der Nord-Ostseekanal im Jahre 1885 nunmal noch nicht freigegeben war - eine Änderung, die im Originalwerk allerdings auch angemerkt wird.), haben wir beschlossen, es kurzerhand mit aufzunehmen: Das Entern.

Die Idee dahinter war ganz einfach die, dass, wenn wir schon mal so etwas haben wie Schiffe mit Soldaten an Bord, warum sollte man die einfach als Fracht irgendwo vergammeln lassen, anstatt sie dazu einzusetzen, wozu sie gedacht sind - für den Kampf?

Es galt also, Regeln zu schaffen, um Flotten fremder Mächte entern und damit den eigenen

Streitkräften zuführen zu können. Gut ... real wäre im Jahre 1885 ein feindliches Schiff vermutlich einfach versenkt worden, aber hey: Das ist ein - halbwegs - abstraktes Spiel... ein paar Konzessionen an den Spielspaß darf man da machen ...

Angekommen an diesem Punkt muss man natürlich Nägel mit Köpfen machen:

Wenn ich eine fremde Flotte entern kann ... dann möchte ich doch bitte, wenn ich mich als Armee auf einer fremden Flotte befinde, diese auch mit der entsprechenden Unterstützung einnehmen können! Der Begriff ist mangels guter Alternativen etwas schief gewählt, da diese Armee streng genommen nicht die Besatzung der Flotte darstellt, doch wir taufte dieses Manöver im Piratenjargon bleibend: Meuterei.

Theoretisch eine lustige Sache und prinzipiell auch durchführbar möchte man meinen. Schnell haben wir jedoch bemerkt, dass sich durch all diese Manöver ein paar Probleme ergeben würden. Wenn die absolute Gleichzeitigkeit der Züge weiterhin Gültigkeit haben sollte, was würde dann geschehen, wenn eine Armee z.B. eine Flotte entern wollte, welche sich in der Nordsee aufhielt und den entsprechenden Befehl gäbe... Aber dann fährt diese Flotte nach Helgoland weiter und eine andere Flotte betritt die Nordsee aus dem Britischen Kanal.

Welche Flotte soll man denn nun entern, die erste oder die zweite?! Wenn alles gleichzeitig abläuft, dann ist die eine Flotte schon halb draußen, die andere schon halb drinnen. Nicht einfach! Umgangen haben wir dieses Problem letztlich, indem wir definiert haben, dass ein Enterbefehl immer nach anderen Zugbefehlen ausgeführt wird.

Ein ähnliches Problem bereiteten Meutereien. Welchen Sinn macht es, dass eine Flotte, die während des Zuges vom Feind übernommen wird, noch immer die Befehle der alten Führung ausführt? Richtig: Keinen. Daher haben wir definiert: Meutereien finden immer vor allen anderen Zügen statt.

Durch diese beiden "Konzessionen" ist natürlich eines der obersten Prinzipien dieses Spiels gebrochen. Jedoch sind wir der Überzeugung, dass die neuen Spielmöglichkeiten dies leicht wieder aufwiegen können, zumal hier die reelle Chance besteht, den Seekrieg etwas dynamischer zu gestalten.

Eine weitere Änderung, welche wir gegenüber der ursprünglichen Variante eingeführt haben,

betrifft die Heimat-VZ der einzelnen Mächte. Gegenüber einer Standardpartie hat in der Variante 1885III fast jede Nation zusätzliche Heimat-VZ erhalten. So besitzen das Deutsche und das Osmanische Reich, sowie Österreich-Ungarn nun von Beginn an 4 Versorgungszentren und Russland sogar 5. Die übrigen Mächte - Spanien, Schweden, England, Frankreich und Italien - hingegen starten weiterhin mit 3 Versorgungszentren, wobei Italien mit Sizilien ein sogenanntes "Bauzentrum" besitzt, welches es zum Ausheben neuer Einheiten nutzen kann, das aber nicht als VZ gezählt wird.

Laut den originalen Regeln der Variante können nun die Mächte England, Spanien und Russland, jeweils mit Irland, Portugal bzw. Persien ein weiteres - anfangs neutrales - Versorgungszentrum hinzugewinnen, welches fortan als Heimat-VZ zählt und damit zum Truppenaushub genutzt werden kann.

Nach dieser Regelung verbleiben lediglich Frankreich und Schweden als einzige Länder mit nur 3 Versorgungszentren, die ihnen den Aufbau neuer Einheiten ermöglichen. Um diesen Umstand zumindest leicht auszugleichen, beschlossen wir, für Frankreich und Schweden mit der Schweiz bzw. Kopenhagen ebenfalls Versorgungszentren zu definieren, welche analog zu den übrigen Nationen bei Besitz zum Truppenaufbau genutzt werden können.

Halten wir noch mal die wichtigsten Änderungen/Klärungen gegenüber der "originalen 1885III" fest:

- Das neue Spielkonzept des Enterns und Meuterns wurde eingeführt
- Gespielt wird mit 3 Zugphasen, gefolgt von einer Anpassungsphase
- Es gibt 48 VZ auf der Karte, was zu entsprechend angepassten Siegbedingungen führt
- Kiel und Levante sind beides 2-Küstenfelder (west/ost bzw. west/süd)
- Schweden und Frankreich erhalten mit Kopenhagen bzw. der Schweiz ebenfalls ein zusätzliches, anfangs neutrales Heimat-VZ

Ob die Regeln, wie sie jetzt bestehen, sich als gut herausstellen, muss die Zeit zeigen. Derzeit spielen wir eine entsprechende (Test-)Partie, die uns sicherlich Aufschluss darüber geben wird, ob unsere Änderungen eine Variante mit Spielspaß erschaffen haben. Wir sind zuversichtlich und werden nach dem Spiel sicher wieder - dann als Review - davon berichten.

Abschließend für alle, die es interessiert, und die sich das etwas näher ansehen möchten:

Die originalen Regeln zur Variante 1885III findet Ihr unter:

<http://www.variantbank.org/results/rules/1/1885III.htm>

Die von uns modifizeirten Regeln in der aktuellen Fassung findet Ihr unter:

[http://avetere.de/1885 III.5 - Pirates.pdf](http://avetere.de/1885%20III.5%20-%20Pirates.pdf)

Und zu guter Letzt: Die aktuelle Partie findet Ihr hier:

[http://de.geocities.com/rene\\_ludo/1885III/1885.htm](http://de.geocities.com/rene_ludo/1885III/1885.htm)

Alessandro Vetere

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

---

## FEUILLETATZ

### **Diplomacy und die Liebe**

*"I'm always fascinated by the way memory diffuses fact." - Diane Sawyer*

Schon vor diversen Monaten hatte sich mir durch eine interessante Kurzgeschichte sowie einige selbst erlebte Situationen das Thema „Diplomacy und die Liebe“ geradezu für einen tatz-Beitrag aufgedrängt: Können wir aus dem Thema „Liebe und Verliebtheit“ Ideen und Ansätze für das eigene Diplomacyspiel ziehen? Gibt es hier mögliche Vergleiche aus dem wirklichen Leben, Parallelen und Überschneidungen? Betrachtet werden sollen hier im wesentlichen Bündnisse, ihre Entstehung und die Möglichkeiten, diese zu stören. Bitte bedenkt bei der Lektüre immer wieder, dass dies ein Artikel über Diplomacy ist.....auch wenn das nur wenig vorkommt und vieles zwischen den Zeilen stehen soll.

Beginnen will ich mit einer Beispielssituationen:

Vor nicht langer Zeit war ich in der Stadt mit dem Wagen unterwegs. An einer Kreuzung, die bekannt ist für ihre kurzen Grünphasen, musste ich in einer von vier Schlangen, die nur alle paar Minuten ein Stück vorrückten, eine ziemliche Weile warten. Im Wagen direkt neben mir, entdeckte ich eine Frau, die ich schon vor langer Zeit einmal sehr begehrt hatte, mit ihrem offensichtlich neuen Freund. Diese Beiden vertrieben sich die Wartezeit an der Ampel auf ihre eigene Weise: Unentwegt steckten sie die Köpfe zusammen, um den anderen mit hingerissenem Lächeln zu beglotzen, zu befangern, oder sich wechselseitig die Zunge in den Mund zu applizieren. Nur für Augenblicke wandten sie sich voneinander ab, wie erschreckt, richteten plötzlich den sinnentleerten Blick aus den Seitenfenstern, um nach zwei Sekunden, als hätten sie sich monatelang nicht gesehen, mit ruckartiger Bewegung aufeinander zuzufahren und sich erneut wie ein Wunder anzustarren und zu küssen. Sie am Steuer, Typus kleine Maus, mit wunderschönem Profil, sehr geschmeidigen Bewegungen, vollen, lockeren Haaren und lebhaften Augen (Anders: Sie Österreich, 5 VZ, stehend an der Grenze zu R/D). Er hingegen lümmelte auf dem Beifahrersitz, rechter Fuß aus dem Fenster hängend, den linken Arm paschahaft um ihre Schultern gelegt, eine grässliche Erscheinung mit abgehackten Bewegungen, Stiernacken, rasiertem Schädel, dutzenden Ringen im Ohr, deutlich übergewichtig, Knollennase und immer halboffenem Mund, aus dem nicht mal zum Küssen das

Kaugummi entfernt wurde (Anders: Er Türkei, 5 VZ, direkt an der Grenze zu Österreich stehend). Jeder objektive Beobachter (England, Frankreich) konnte nur der Meinung sein, die süße Kleine habe deutlich besseres verdient, als diesen schauderhaften Typen. Sie selbst schien da durchaus anderer Meinung. Nur kurz unterbrach sie die Tändelei, um während der nächsten Grünphase ein wenig vorzurücken. Er nutzte diesen kurzen Moment, um ungeniert und deutlich gierig die beiden knapp bekleideten Frauen im Wagen auf seiner Seite zu begutachten (Deutschland, Russland). Als er bemerkte, dass ich ihn beobachtete, lächelte er mich an und zeigte mir die obszönste Geste der Welt. Wie konnte sie nur mit diesem Typen? Wie bloß? War sie denn plötzlich blind geworden? Und warum hatte sie damals nicht mich erwählt, der ich zwar auch keine Schönheit bin, aber verglichen mit diesem Typen doch einem Adonis gleich kam? (Italien, 4 VZ, gute Optionen gen Türkei) Und wie kann ich ihr das begreiflich machen? (An dieser Stelle soll das Beispiel enden.....)

Springen wir nun einmal weiter zu Wikipedia und lassen uns dort die Verliebtheit erklären:

*Verliebtheit ist ein intensives Gefühl der Zuneigung zu einem anderen Menschen. Sie wird nach Ansicht von Psychologen von einer Einengung des Bewusstseins begleitet, die zur Fehleinschätzung des Objektes der Zuneigung führen kann. Fehler des anderen können übersehen oder als besonders positive Attribute erlebt werden. Verliebtheit ist kein Dauerzustand, sie besteht als eine Phase über einen längeren oder kürzeren Zeitraum, kann abflauen und sich auflösen oder in Liebe übergehen. Die Gefühle des Verliebtseins können einseitig sein, müssen also nicht erwidert werden. Als Hauptgründe für den Vorgang des Sich-Verliebens werden beiderseitige Sympathie und physische Attraktivität genannt.*

(Attraktivität im Diplomacy? Klar gibt es das: Eine Nation, die sich auf dem Brett und mit ihren Einheiten ideal mit den Stärken und Schwächen der eigenen Nation ergänzt und mit der ein Bündnis aufgrund der strategischen Situation hervorragend erscheint, würde ich als durchaus attraktiv bezeichnen...und das mit der Sympathie kann ich ebenfalls nur zu deutlich nachempfinden....oder versuche es für mich bei der Bündnisentstehung zu nutzen.....)

Was können wir also subjektiv aus dem Beispiel und der Definition ableiten? In der Verliebtheit (oder im Bündnis) manifestiert sich immer eine gehörige Portion Dummheit. Ich empfehle in diesem Zusammenhang übrigens die Lektüre eigenhändig geschriebener sowie erhaltener

Liebesbriefe von vor zehn bis fünfzehn Jahren (Wahlweise aber auch Mails aus alten Partien). Röte wird einen überfliegen angesichts des Wustes an Blödheit, Hochmut und Verblendung. Banal der Inhalt, peinlich der Stil. Es kommt einem schier unbegreiflich vor, dass ein auch nur durchschnittlich intelligenter Mensch in der Lage gewesen sein sollte, dergleichen Stuss zu empfinden, zu denken, niederzuschreiben und auch noch zu glauben. Zeitweise Verdummung durch Liebe also. Bekanntlich ist mit einem Verliebten ein rationaler Diskurs nicht möglich, schon gar nicht über das Objekt der Verliebtheit. Die bestgemeinten Warnungen, unwiderlegbare Argumente und offensichtlich wahre Bemerkungen prallen einfach nur ab oder werden als von Neid inspiriert empfunden und dementsprechend (mit wütenden Angriffen) behandelt. Dem Liebenden ist alles egal, er verzichtet auf alles, außer auf die Verehrung der Geliebten, der sich tunlichst auch jeder andere zu unterwerfen hat. Alles was einmal an Witz, Intelligenz, Wachheit, Neugier und Vorsicht in ihm war, ist verschwunden. Geblieben ist das Phänomen der Verblödung durch Liebe (und Bündnis).

Wie man eine solche Verliebtheit erhält, soll nun aber nicht vertieft werden (und ist für Diplomacy auch völlig uninteressant), sondern eher das genaue Gegenteil: Wie kann man einem anderen seine dämmliche Verliebtheit (oder sein für ihn objektiv oder sich selber subjektiv schlechtes Bündnis) austreiben? Eifriges Lesen in diversen „Liebes“- und „Rache“-Foren ergab unter anderem folgende, ethisch eher selten korrekte (aber diplomatisch durchaus verwertbare), Möglichkeiten, eine Beziehung zu stören - Ich verwende hier der Einfachheit halber nur leicht veränderte Originalzitate aus diesen Foren:

„So lange in eine Beziehung hineinflirten - mit allen Mitteln versuchen, einen der Partner aus der Beziehung heraus zu holen - sei es mit Hilfe von Geschenken, super Auto, Schwüren, schlecht machen des "Nochpartners", durch direktes Herausstellen der eigenen Vorzüge gegen die Nachteile des "Nochpartners““

„.....nicht zu vergessen natürlich die immer wiederkehrende Aufforderung, die bestehende Beziehung zu beenden - bis man sein Ziel erreicht und "ausgespannt hat.““

„.....erreichen, dass der Partner eifersüchtig wird.“

„Immer wieder Tipps geben, wie sie sich durchsetzen soll, worüber sie vielleicht diskutieren sollte. Gleichzeitig fang ich an, ihr öfters kleine, niedliche Aufmerksamkeiten zu schicken. Durch unsere Gespräche weiß ich, dass Y leicht eifersüchtig wird, das trifft sich ja. Da mach ich mich bei ihr damit beliebt (Er ist ja sooo aufmerksam) und verursache gleichzeitig noch ein paar Diskussionen.“

„Sie wird mit Sicherheit nicht glücklich, wenn man sie in ein Chaos der Gefühle stürzt - sie drängt oder vor eine Entscheidung stellt oder sie so "manipuliert", dass sie gar nicht mehr weiß, wo sie hingehört oder was sie will und was sie für wen fühlt.“

„Halte ihr deutlich seine Fehler vor Augen, gib ihr Beweise, wie schlecht er ist, nur dann wird sie es irgendwann verstehen.“

„Dazu kommt dann, dass eigentliche Kleinigkeiten immer schrecklicher gemacht werden, als sie dann wirklich sind, wenn man sie rational betrachtet. Was nicht bedeuten soll, dass es keine Probleme sind, nur manchmal verliert man dann die Relation. Wenn man dann noch einen Freund hat, der einen darin auch noch bestärkt, anstatt das Bild ein wenig gerade zu rücken, dann kann so etwas leicht zu mehr Problemen führen, als am Anfang vorhanden waren.“

„Die wirkungsvollste Rache ist schlichtweg Ignoranz. Zeige Gleichgültigkeit, denn dies enttäuscht wiederum den anderen und du musst dafür rein gar nichts in die Wege leiten.“

„Du musst ihm einfach immer wieder den Spiegel vorhalten und ihm Voraussagen, was noch alles falsch laufen wird. Er wird es mit der Zeit verstehen.“

„Betrügt er sie auch weiterhin, dann sorg dafür, dass sie ihn in flagranti ertappt - Nur dann wird sie es wirklich glauben. Ohne direkte Beweise geht nichts.“

Kommt euch all dies irgendwie bekannt vor? Fast alles auf dem Brett schon probiert, oder? Ich für meinen Teil kann das zumindest bejahen.....und ihr?

Stefan Unger

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)



## FEUILLETATZ

### Interview mit einem Wadlbeißer

Hallo liebe Leser,

In unserer Interview-Reihe unterhalten wir uns heute mit einem weiteren RdW Mitglied. Jan Baier auch bekannt und beliebt unter dem Spitznamen "Wadenbeißer" steht uns nun Rede und Antwort.

*tatz: Hallo Herr Baier... aber wieso schielen Sie denn so auf meine Waden?*

**Baier:** Äääh ... wie? ... was? ... wo? ... Wer sind Sie? Ach ... Entschuldigen Sie vielmals. Wenn ich hungrig bin schweifen meine Gedanken leicht ab. Momentchen ... \*Haare kämm\* \*rasier\* \*eincrem\* So. Ich stehe Ihnen nun zur Verfügung. Wo ist denn die Kamera???

*tatz: Es wird häufig das Bild von Ihnen gemalt, dass Sie an der Leine des Dirktators hängen, die er von Ihnen löst, wenn einer muckt, gleichzeitig führen Sie die Sozialscore-Liste an. Sind Sie also "Guter Bulle" und "Böser Bulle" in Personalunion?*

**Baier:** Guter Bulle? Also solch eine Beleidigung muss ich mir ja nicht bieten lassen. Was glauben Sie denn, wo ich die ganzen Punkte her habe? Es gehört schon viel Geschick dazu SLs in den Wahnsinn zu treiben, damit ich deren Partien zu Ende führen kann. Leicht verdiente Punkte, wenn man sich in der Kunst des Beissens versteht. Ich warte nur darauf, dass ein Idi... ääh... engagierter SL wieder ein NoPress-Turnier anbietet. Die 49 Punkte nehme ich gerne mit. Und es ist natürlich keine 'Leine'. Die Leute verwechseln das mit meiner Peitsche, die ich gelegentlich schwinge. Der Duckta.. ääh.. Dirktator hat da auch keinen Einfluss.

*tatz: Es gab lange keine Diskussion mehr um Sozial- oder Highscores. Wie reagieren Sie jetzt ihre überschüssige Energie ab, wenn nicht an diskussionwütigen Ludos?*

**Baier:** Ja, es ist sehr ruhig geworden. Lange Zeit keine Trolle mehr unterwegs gewesen. Sehr schade. Aber wozu hat man denn Arbeitskollegen? Die Zähne müssen ja scharf bleiben. Und ab und zu verirrt sich ja doch noch jemand in den Weiten des Regelwerkes rund um Sozial- oder

Highscore. Da muss ich dann aber meist gar nicht mehr aktiv werden. Ich habe dafür genügend Andere abgerichtet. Ich muss eigentlich nur noch Bellen. Das Beissen überlasse ich anderen.

*tatz: Ketzerische Frage: Was müssten Ihenn die "Putschisten" anbieten, um Sie auf ihre Seite zu bekommen?*

**Baier:** Mindestens 1. General! Wer mir mit 'Kommandeur der Luftwaffe' oder so ankommt, wird gleich erschossen. Aber mal ehrlich: Putschisten hätten keine Chance, da der Dirktator ja schon lange nicht mehr an der Macht ist. Der Geheimbund der Iludomaten hat seit geraumer Zeit sämtliche Fäden in der Hand. Da kann oben geputscht werden bis es kracht. An der Machtstruktur ändert das herzlich wenig.

*tatz: In der Showcase Partie 1000 sind Ihre englischen Flotten ja ziemlich unrühmlich versenkt worden. Was haben Sie zu Ihrer Verteidigung zu sagen?*

**Baier:** Nun ja. Leichte Konstruktionsfehler. Wir wollten in diesem Gefecht erstmals die neuen U-Boote einsetzen. Die Tauchgänge haben ja auch wunderbar geklappt. Nur das Auftauchen gestaltete sich dann etwa schwierig. Wenigstens konnten wir die Patente noch gewinnbringend verkaufen. Da nimmt man den Verlust von einzelnen Booten gerne in Kauf.

*tatz: Also: Comeback oder Ruhestand? Oder haben Sie noch ganz andere Pläne für die Ludo-Welt in der Schublade?*

**Baier:** Wieso Comeback? Ich war nie weg. Natürlich lässt man es mit einer gewissen Reife etwas ruhiger angehen. Das werden die jungen Wilden auch noch begreifen. Ich arbeite zur Zeit an vielen Projekten. Ob ich aber eines davon zu Ludo bringe, ist noch abzuwarten. Meine Fans sind von mir ja eine überragende Qualität gewohnt. Da lohnen sich Schnellschüsse nicht.

*tatz: Es geht das Gerücht um, dass der RdW die Steuermillionen der Ludomanen im Rahmen der Immobilienkrise verzockt hat. Was können Sie zur Beruhigung der verängstigten Ludos sagen?*

**Baier:** Da können Sie mal wieder sehen, wie unsere Propaganda-Maschinerie arbeitet. Es lässt sich

viel leichter mit Geld arbeiten, von dem die Allgemeinheit denkt, es wäre nicht vorhanden. Außerdem muss ja unsere Ferien-Villa in Monaco finanziert werden. Und die Spritkosten unserer Dienstwagenflotte (Hummer) steigen ja auch unaufhörlich.

*tatz: Wenn es den Finanzen also doch gut geht, könnten Sie mir dann Hundert Euro leihen?*

**Baier:** Aber selbstverständlich. Da Sie mir sympathisch sind reduziere ich sogar den Zins. Sagen wir... auf 1% pro Stunde? Das wäre dann ein effektiver Jahreszins von... ääh... egal! Unsere Geldeintreiber können rechnen.

*tatz: Herr Baier, möchten Sie den Ludos noch etwas sagen?*

**Baier:** Wem?

*tatz: Wir danken Ihnen für das Gespräch.*

Das Interview führte Philip Groth

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

## LITERATUR

### Der NMR\*

Als ich einst zur Mitternacht grübelnd, Pläne schmiedend, Pläne kübelnd,  
Über meinen Zügen brütend saß und dachte, sorgenschwer.  
Dachte an die vielen Fragen, dachte voller Unbehagen,  
Wagte einfach nicht zu sagen, ob der Kaiser Stabber wär.  
Ob der Kaiser, dem ich traute, vielleicht doch ein Stabber wär,  
Dieses dacht ich, und nicht mehr.

Frühling war es, Neunzehnhundertsechs und ich war arg verwundert,  
Denn aus Deutschlands kalten Füllern flossen keine Briefe mehr.  
Deutschland, das mir wohlgesonnen, mit mir bündnishaft begonnen,  
Mit mir Zentren hat gewonnen, hoch im Norden und am Meer.  
Zentren, die mir wichtig waren, doch dem kaiserlichen Heer  
Waren sie nun wichtiger.

Ach, wie wälzte ich Gedanken, und wie war mein Geist am Wanken,  
"Sicher," dacht ich, "Mein Alliiertes ist ein bündnistreuer Herr.  
Nimmermehr würd doch mein treuer Partner, der mir bisher teuer  
Und so gar nicht ungeheuer gierig schien, und sonst auch fair,  
Nimmermehr würd jener stabben, mich verlachen hinterher.  
Dieses würd er nimmermehr!"

Andrerseits: "Gelegenheit macht Diebe" dacht ich, und der Zeit-  
Punkt wie die Stellung wären günstig so der Kaiser gierig wär.  
"Soll ich zögernd spielen, haltend? Meine Zentren nur verwaltend?"  
Grübelte ich Sorgen faltend, grübelte ich hin und her.  
Und das Mail mit meinen Zügen, Stund um Stunde blieb es leer.  
Stund um Stunde, sorgenschwer.

Plötzlich brach ein Ton die Stille, und mit grausamem Gebrülle  
zeigte man mir an, dass meine Mailbox wieder voller wär.  
Dass in meiner Box ein Mail wär, und es sicherlich kein Fehler  
Wäre, es zu lesen eh der Ton erneut zu hören wär.  
Und ich las und ich erschrak denn auf dem neuen Mail, das dringlich wär,  
Stand der Titel: NMR.

Zweimal musste ich drauf klicken, um es endlich zu durchblicken,  
Ach, ich fühlte mich erbärmlich, und im Herzen wards mir schwer.  
Und ich fragte mich mit Bangen: "Ist der ZAT denn schon vergangen?  
Habe ich mit meinem langen Grübeln, Schwanken hin und her  
Einen NMR verursacht, der Partie geschadet sehr?  
Und wie mir das peinlich wär.

Dann erst fiel es mir wie Schuppen von den Augen, und in Gruppen  
Kamen die Gedanken wieder, stellten Ordnung wieder her.  
"Hier will einer mich verarschen, will mich narren mit dem harschen  
'NMR' und in dem barschen Tonfall, der mir Schrecken wär.  
In dem barschen Tonfall unsres Leiters, der mir Schrecken wär.  
Dieses glaub ich nimmermehr!

Doch das Mail trug - meine Fresse! - Unterschrift und auch Adresse  
Meines Leiters, und so war es keine Fälschung, nimmermehr!  
Und es half kein wüstes Fluchen, half nicht, ein Versteck zu suchen,  
Musste einfach noch versuchen, ganz egal, obs einfach wär,  
Meinen Leiter zu erreichen, zu versuchen, ob der Herr  
Vielleicht zu erweichen wär.

Und ich tippte, voller Kummer, in mein Telefon die Nummer  
Meines Meisters, in der Hoffnung, dass er zu erweichen wär.  
Ach, wie war mein Herz am Pochen, und wie kam da Furcht gekrochen,  
Fühlt ich meinen Puls verflochten, als mein Leiter sagte: "wer  
Stört um diese späte Stunde mich als obs ein Notfall wär?  
Wer ist denn dort, bittesehr?"

Und ich riss mich schwer zusammen, nannte meinen ganzen Namen,  
Bat ihn um Verzeihung für den späten Anruf, keuchte schwer.  
Keuchte, weil ich voll Bemühen war den Leiter anzuflühen:  
"Lass mich meine Züge ziehen, gib mir eine Stunde mehr!  
Wirf mich nicht aus der Partie und gib mir eine Stunde mehr!"  
Sprach der Leiter: "Nimmermehr!"

"Leiter", sprach ich, "Mann der Mächte, hör mich bitte an, ich dächte,  
Dass es heute gestern oder dass es morgen heute wär.  
Macht der Kasus dich auch lachen, sei kein gnadenloser Drachen,  
Lass mich bitte weitermachen, ich versprechs, bei meiner Ehr':  
Lässt Du mich jetzt weitermachen wars mein letzter NMR!"  
Sprach der Leiter: "Nimmermehr!"

"Leiter", sprach ich, "Mann der Regeln, ich will dich hier nicht beflegeln,  
Aber wenn Du mich jetzt rauswirfst, schwör ich, dass es bitter wär.  
Ohne Dippy müsst ein neues, sicher ungeheuer teures,  
Und dem Herzen ungeheures, müsst ein neues Hobby her.  
Drum verschon mich dieses Mal noch, gib mir eine Stunde mehr!"  
Sprach der Leiter: "Nimmermehr!"

Und mein Leiter leitet immer noch dasselbe Spiel. Und schlimmer,  
Ich bin nimmer drinnen, trotzdem sinn ich nicht auf Rache mehr.  
Gehe öfter jetzt spazieren, tu auch Töpfe modellieren,  
Haus verzieren, reparieren, spiele nur kein Dippy mehr.  
Und das Herz des Diplomaten, das an Dippy hing so schwer,  
Auch das blutet nimmermehr.

Sebastian Beer

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

---

\*Vorlage: "The Raven" von E.A. Poe

etwa: <http://www.heise.de/ix/raven/Literature/Lore/TheRaven.html>

## MEINUNGSAUSTATZ

Die tatz ist ein Internet-Magazin, und das Internet ist ein interaktives Medium. Nichts also ist logischer, als hier eine interaktive Rubrik einzurichten, und nichts ist offensichtlicher als der Titel: "Meinungsaustatz".

Ähnlich wie bei unserem Rätzel stellen wir euch vor ein Problem. Nur diesmal gibt es nicht eine richtige Lösung, sondern uns interessiert eure Meinung zu einem Thema. Voilà, Meinungsaustatz 1:

### Das Überlegenen-Dilemma

Sagen wir, es ist die zweite Vorrunde der Email-Europameisterschaft (sowas gibt's nicht, richtig erkannt. Das Setting ist also fiktiv). Jeder Spieler spielt für sich (keine Teams), ein Teil der Spieler steigt in die nächste Runde auf. Ein Spieler (nennen wir ihn Frankreich) hat so genial gespielt, dass er bis zum Schluss der Partie jederzeit solieren könnte. Muss er aber nicht, auch mit 17 VZ ist er fix in der nächsten Runde. Zwei Mitspieler (nennen wir sie Russland und Osmanien) treten mit einem Plan an Frankreich heran. Wenn in der Endabrechnung Frankreich 17 VZ, Russland 16 und Osmanien 1 VZ hat, steigen alle drei in die nächste Runde auf (weil Russland und Osmanien in der ersten Runde bereits gute Resultate hatten). Wenn Frankreich soliert, steigt nur Frankreich auf. Frankreich findet die beiden sympathisch, und ist einerseits gewillt, ihnen den Wunsch zu erfüllen. Andererseits: ist das mit der Ethik des Spieles vereinbar?

Uns interessiert eure Meinung! Gerne kurz und prägnant, gerne ausführlicher oder in Artikelform. In der nächsten tatz drucken wir eure Beiträge als Diskussion zu diesem Thema, und kommentieren vielleicht den einen oder anderen Ansatz. Einfach ein formloses Mail an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de) schicken. Wir freuen uns auf Post!

Sebastian Beer

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)



## RÄTZEL

### Häschenschule 1: Auflösung

Liebe Häschen,

ganz stolz bin ich auf euch! Viele viele bunte und vor allem richtige Einsendungen lagen in meinem Briefkörbchen, nachdem ich das erste Häschenschulen-Rätzel gestellt hatte. Hier nun für alle gespannten Zappelhäschen die Auflösung und die Versetzungs-Liste. Nicht alle haben es geschafft, aber das nehme ich mal als Zeichen, dass manche es einfach zu sehr in der ersten Klasse mögen, als dass sie schon gehen wollen.

Hier die Einsendung vom vorlauten Häschen Dirk Brüggemann, das aber wieder einmal die volle Punktzahl einfahren konnte:

„Schüler: Frl. Langohr! Ich weiß was! Hier! Hier! (hüpf, zeig)

Frl. Langohr: (kopfschüttel) (immer diese hyperaktiven Ludomanen. seufz) Schreib' das mal zu Hause sauber auf, und bring' das dann in die Schule mit. Und jetzt hör' auf zu zappeln.

Schüler: (nimmt sein Handy und schreibt eine SMS folgenden Inhalts)

Liebe tatz. Die Leherin ist plöd und nimmt mich nie dran. Immer nur diesen Stefan. Dabei ist der viel kleiner als ich. So, ich kann aber ganz super Rätzel lösen.“

Stimmt, er und viele andere antworteten wie folgt:

### Auflösung von Teil 1

Wie muss das rote Häschen ziehen, damit sich F Bul spurlos auflöst, aber weder Rum, noch Gre, noch Con verloren gehen?



So geht's:



Wie die meisten gewusst haben, mit einem Selbst-Bounce (tut auch gar nicht weh!) in der Aegaeis. Ser und Rum nehmen derweil Bulgarien ein. Da F Bul an der Südküste rumhängt, kann es nicht nach Rum gebracht werden und hat dem Doppelangriff nichts entgegenzusetzen. Bud deckt Rum für einen eventuellen Angriff aus Sev. Voila. Schoki für den kleinen Georg, der die erste richtige Einsendung in mein Körbchen warf.

Häschen Simon war zwar noch schneller, doch oh weh, ein Schreibfehler hatte sich aufs Schiefertäfelchen geschlichen. Ja wenn man nicht aufpasst, kriegt einen der Fehlerteufel dran.

## Auflösung von Teil 2

Wer wird vertrieben?



Die zweite Aufgabe hat euch schon mehr Kopfzerbrechen bereitet. Jonas Berger möchte ich einmal das Ohr langziehen: „Das Rätsel war ja mal nicht so schwer...“ höre ich ihn noch sagen. Und dann behaupten, Armee Bulgarien würde vertrieben. Tsts. Die richtige Lösung hat uns unter anderem

Oberschlauhäschen Michael Genz fein ausformuliert:

*„In Ser herrscht ein Patt zwischen den unterstützten Angriffen aus Bul und Bud, folglich bleibt A Ser stehen. Sie kann aber nicht den Angriff auf Bud unterstützen, da sie von Bul aus angegriffen ist. Folglich bleibt die A Bud stehen. Die A Bul wird nicht vertrieben, da die Unterstützung für den Angriff der F Rum von grau selbst kommt und man keinen Angriff auf eine eigene Einheit so unterstützen kann, dass diese vertrieben würde.“*

Doch wie war das jetzt genau mit Rumänien? Das erklärt uns Expertenhäschen Michael Brändli:

*„Rumänien ist soweit gedeckt, da T höchstens mit A Sev angreifen könnte (da F Bul sc keine Unterstützung geben kann, da die F ja nicht selber hinein ziehen kann) dies wird mit A Bud - Rum unterbunden -> Bounce.“*

Danke, eins plus, setzen. Keine Einheit wird vertrieben.

Die neue Hall of Shame der schamlosesten Punktesammler findet ihr eine Seite weiter. Es gibt einen neuen Führenden in der Kategorie „Die letzten 4 Rätzel“! Endlich, nachdem er schon so lange nicht mehr den Ludomaniac-Highscore anführen durfte...

Julian Ziesing

Rückmeldungen zu diesem Artikel bitte an [tatz@ludomaniac.de](mailto:tatz@ludomaniac.de)

## RÄTZEL

### Hall Of Shame

#### Last 4

Rang	Name	Punkte
1	Georg Kotschy	16
2	Kolja Szillat	14
3	Simon Fandler	12
4	Helge Schäfer	10
5	Markus Päuser	9
6	Stefan Grube	8
7	Michael Pock	8
8	Alexander Wilk	7
9	Michael Genz	6
10	Stefan Unger	6
	Christian Lankenau	6
	Felix Happich	6
	Christoph Gehre	6
14	Dirk Brüggemann	6
15	Sebastian Köhler	6
16	Gert Hasse	6
	Nils Menninger	6
18	Rolf Juffernbruch	6
19	Martin Zimmermann	6
20	Markus Kellner	4
21	Christian Ohage	4
22	René Gebhardt	4
	Thomas Hochstetter	4
	Moritz am Ende	4
25	Timm Urschinger	2
26	Lothar Gilch	2
	Oguz Han	2
	Michael Braendli	2
	Manfred Stinakovits	2
	Bernd Gerold	2
	Mihael Langauer	2
	Marcel Heymuth	2
33	Jan Steyer	1
	Jonas Berger	1

#### All Time

Rang	Name	Punkte
1	Kolja Szillat	39
2	Helge Schäfer	28
3	Georg Kotschy	27
4	Stefan Grube	26
5	Timm Urschinger	21
6	Dirk Brüggemann	20
7	Michael Genz	14
8	Simon Fandler	12
9	Sebastian Köhler	12
10	Martin Zimmermann	12
11	Christian Ohage	11
12	Peter Blaschke	11
13	Rolf Juffernbruch	10
14	Ralf Schönfeld	10
15	Markus Päuser	9
16	Michael Pock	8
17	Markus Kellner	8
18	Clara Bretschneider	8
	Mathias Schmerbach	8
	Martin Schulz	8
21	Alexander Wilk	7
22	Stefan Unger	6
	Christian Lankenau	6
	Felix Happich	6
	Christoph Gehre	6
26	Gert Hasse	6
	Nils Menninger	6
28	Dirk Richter	6
	Sascha Buhr	6
	Robert Wrase	6
31	Markus Schilling	5
32	Alessandro Vetere	5
33	René Gebhardt	4
	Thomas Hochstetter	4
	Moritz am Ende	4
36	Robert Walesch	4
37	Joachim Lehmann	4
	Jan Baier	4