
ameiza

Ein 72-Stunden-Rollenspiel für die GroFaFo-Challenge

Dominic 'Dom' Wäsch

Beginn: 6. März 2006, 16:30 Uhr

Stand: 9. März 2006, 02:00 Uhr

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	5
2	Hintergrund	7
3	Spielablauf	17
4	Der Staat	31
5	Erstellung einer Ameise	33
6	Spielleitung	37
7	Schlussworte	45
	Anhang	47

1 Vorwort

“Arbeiterin FT55-GSD, folgen Sie mir bitte.” — “Aber —” — “Keine Fragen! Mitkommen.” — “Wo gehen wir hin?” — “Keine Fragen, FT55-GSD. Die werden Ihnen noch beantwortet werden.” — ... — “Warten Sie hier. Eine Mitarbeiterin der GDGM wird sie instruieren.”

273/GSXD, genant ‘Zwo’ fasste die Axt fester. Ihr war die Sache nicht ganz geheuer. Warum sollte ausgerechnet sie das Nest der Fusca ausspionieren? Noch waren die Feinde zwar nicht aus dem Winterschlaf erwacht, jedoch meinte sie, einige der Weckerinnen bereits gehört zu haben; und nur Minuten später könnte hier die Hölle los sein...

Im Rollenspiel **ameiza** spielen Sie die Rolle einer Ameise, die von der ‘Gruppe Der Großen Mutter’ (GDGM), der ameisischen Geheimorganisation, für Spezialaufgaben ausgewählt wurden. Meist sind es kleine Gruppen, genannt ‘Ameiza’, die geschickt werden, um nach dem Rechten zu sehen. Immer sind es Spezialaufträge, die von den Soldatinnen nicht offen angegangen werden können. Und nie ist klar, warum gerade Ihre Ameise ausgewählt wurde. Vielleicht, um sie für ihre bisherige Arbeit zu belohnen und ihr etwas Abwechslung zu verschaffen? Oder um sie besser überprüfen zu können? Was immer es ist, wird der Auftrag nicht zur Zufriedenheit der Königin erfüllt, ist die mildeste Strafe sicherlich der sofortige Tod.

Dieses Rollenspiel ist im Rahmen der GroFaFo-Challenge entstanden und wurde komplett innerhalb von 72 Stunden erstellt. Benutzt

werden die Stichworte *Gesetz*, *Mutter* und *Höhle*.

Danken möchte ich vor allem meiner lieben Frau Beate, die mehr Verständnis für meine Verrücktheiten aufbringt, als ich erwarten könnte. Desweiteren meinen Rollenspielgruppen, dafür, dass ich bisher nie den Spaß am Spielen verloren habe. Und zuletzt natürlich dem GroFaFo und den Organisatoren der Challenge, die mich motiviert hat, mal wieder so ein Projekt anzugehen.

2 Hintergrund

“Wir stammen alle von Der Großen Mutter ab, von unserer Königin. Sie sollten dankbar sein, dass sie Ihnen ein Leben in diesem Staat ermöglicht.”

Ameisen¹ zählen zu den Insekten und gehören zu den staatenbildenden Lebewesen. Ein einzelner Ameisenstaat umfasst wenige hundert bis zu mehreren tausend Tieren. Jedem Ameisenstaat steht eine Königin – die große Mutter – vor. Sie ist die Mutter aller Bürger eines Ameisenstaates. Es kommt sehr häufig vor, dass befreundete oder verwandte Staaten dicht beisammen siedeln oder sich sogar den Bau teilen. Dadurch können Gemeinschaftsstaaten von mehreren Millionen Tieren entstehen.

Fast alle Ameisen sind weiblich. Allerdings ist die Weiblichkeit so weit zurückgebildet, dass nur unwesentliche Reste von Geschlechtsorganen vorhanden sind. Männliche Ameisen schlüpfen nur zur Vermehrung im Frühjahr. Diese schwärmen aus, um andere Jungköniginnen mit ihrem Samen zu befruchten und dann zu sterben. Die Jungköniginnen suchen sich dann einen Platz und gründen ihren eigenen Staat.

Die einzige Ameise, die tatsächlich Eier legen kann, ist die Königin. Sie kann bestimmen, welches Geschlecht die Nachkommen haben: weibliche Nachkommen benötigen keinen männlichen Samen. Um Männchen zu produzieren befruchtet die Königin die Eier mit dem Samen, den sie als Jungkönigin erhalten hat. Damit muss sie

¹Diese Beschreibung deckt sich zwar größtenteils mit der Realität, jedoch gibt es einige Verallgemeinerungen und Vermenschlichungen. Daher möchte ich davor warnen, diesen Text als Referenz für das Leben der Ameisen im Allgemeinen zu betrachten.

ihr ganzes Leben (ca. 20 Jahre) auskommen.

Zur Gründung legt die Königin einige Eier an einen geschützten Platz und pflegt sie so lange, bis die Arbeiterinnen nach etwa vier Wochen einsatzbereit sind und mit dem Bau des Höhlensystems beginnen. Die Königin zieht sich dann in dem Bau zurück, um sich ihrer Hauptbeschäftigung, dem Eierlegen, zu widmen.

Die zeitliche Einordnung könnte in diesem Rollenspiel wichtig werden, wenn die Ameisen den Bau verlassen. Daher schlage ich vor, dass die Welt außerhalb des Nestes sich im Jetzt befindet. So kann der Ameisenstaat unter einer Schnellimbissbude liegen, es gibt Leute, die ihren Müll in den Wald werfen und Ameisengift in Dosen.

Desweiteren sollte Ihnen klar geworden sein, dass es sich hier um intelligente Ameisen handelt. Ameisen können sprechen, sie benutzen Werkzeuge usw. Auch andere Lebewesen, wie z. B. Marienkäfer, Vögel oder Hunde gelten als intelligent. Alle Tiere können sich in einer gemeinsamen Sprache unterhalten. Menschen sind auch intelligente Lebewesen; sie sprechen aber eine für Tiere unverständliche Sprache und glauben, dass Tiere nicht reden könnten. Viele Menschen betrachten gerade Ameisen als Ungeziefer und versuchen, sie zu vernichten.

Organisation eines Ameisenstaates

“Es geht nichts über gute Organisation. Und auch Sie, TZ-H45, müssen sich daran gewöhnen, eine Arbeiterin und keine Soldatin zu sein. Ab morgen sind Sie dem Weckdienst zugeteilt.”

Das Leben einer Ameise ist sehr gut strukturiert: Jede Ameise hat eine feste Aufgabe, d. h. sie gehört einer Kaste an. Tagsüber wird geschuftet, nachts kehrt Ruhe ein, die Türen zum Bau werden verschlossen. Nur die Nachtwache schläft nicht und schlägt im Ernstfall Alarm.

Kasten

Es gibt unter den Ameisen ein ausgeprägtes Kasten-System: Jede Ameise gehört genau einer Kaste an:

1. Königin
2. Drohnen (Männchen)
3. Arbeiterinnen
4. Soldatinnen

Arbeiterinnen im Innendienst

Im Innendienst sind folgende Berufe/Berufsgruppen als Unterkasten der Arbeiterinnen anzutreffen:

Beutezerlegerinnen sind diejenigen Ameisen, die eng mit Jägerinnen und Sammlerinnen aus dem Außendienst zusammenarbeiten. Sie nehmen die großen Beutestücke in Empfang und bringen sie dann in kleine Stücke zerlegt in die Bruthöhlen.

Brutpflegerinnen Brutpflegerinnen kümmern sich um Eier, Larven und Puppen. Sie sind für die richtige Temperatur, die Fütterung und die Lagerung verantwortlich. Dafür müssen sie Beutezerlegerinnen und Melkerinnen koordinieren, sie prüfen die Temperatur und weisen die Wärmeträgerinnen ein und packen auch schonmal selber an, wenn Eier in ein neu gegrabenes Nest umgebettet werden.

Handwerkerinnen Handwerkerinnen sind für die Produktion von Werkzeugen und Waffen zuständig. In alten Zeiten wurden die Tunnel alle noch ohne Hacke und Schaufel gegraben – Hilfsmittel, auf die die moderne Ameise nicht mehr verzichten möchte. Auch die Soldatinnen mussten sich früher auf ihre Mundwerkzeuge und die Säure verlassen. Für den Fernkampf ist Säure noch immer nicht wegzudenken, im Nahkampf jedoch setzt man in heutiger Zeit lieber auf Spieße und Äxte.

Königinnenpflegerinnen Sie sind für die Königin und den Jungköniginnen-Nachwuchs zuständig. Diese bekommen nur ausgesuchte Nahrung (Gelee Royal) und bedürfen besonderer Pflege. Nur die besten Brutpflegerinnen können hoffen, einmal Königinnenpflegerinnen zu werden.

Nestbauerinnen Schwerstarbeit müssen die Nestbauerinnen vollbringen. Sie sind für das Erweitern und reparieren des Baues zuständig. Oft muss das Material Stein für Stein aus dem Bau geschafft werden.

Nestreinigerinnen Straßenkehrer muss es auch geben. Unrat, Müll und Nahrungsreste müssen gesammelt, sortiert und wiederverwertet oder entsorgt werden. Um Geruchsbelästigungen zu vermeiden, ist die Müllsortierung in eigenen Bereichen untergebracht. Unter den Nestreinigerinnen gibt es auch auf die Bestattung von gestorbenen Arbeiterinnen spezialisierte Bürgerinnen.

Speichertiere Zum Speichertier gemacht zu werden, ist eine der schlimmsten Strafen der ameisischen Justiz. Speichertiere dürfen sich nicht bewegen und werden das ganze Jahr durchgefüttert, bis sie so fett sind, dass sie nicht mehr laufen können. Sie dienen dann als lebendige Futterspeicher für den Winter. Einmal als Speichertier abgestellt, kann die Ameise danach nie wieder einem anderen Beruf nachgehen.

Wärmeträgerinnen Die Arbeit einer Wärmeträgerin ist mehr als bequem: Sie sonnen sich, lassen ihren Körper aufheizen um dann die Wärme tief in die Höhle zu tragen. Haben sie sich abgekühlt, gehts wieder an die Oberfläche. Bei schlechtem Wetter haben diese Arbeiterinnen frei, weswegen sie von den meisten anderen Ameisen beneidet werden.

Weckerinnen Dies ist eine "Zusatz-Kaste" und gehört zu den unbeliebtesten Aufgaben im Staat. Weckerinnen schlafen in der höchsten Etage im Bau, werden also von den ersten Sonnenstrahlen gewärmt und dadurch geweckt. Sie laufen dann durch den Bau, um alle anderen aus dem Schlaf zu reißen. Nachdem sie ihre Weckerinnen-Aufgabe erledigt haben, gehen sie ihrer üblichen Arbeit nach.

Arbeiterinnen im Außendienst

Der Außendienst führt die Arbeiterinnen z. T. an sehr weit vom Nest entfernt gelegene Gebiete:

Jägerinnen jagen allein oder in kleinen Gruppen tierische Nahrung wie Käfer und Würmer und tragen sie zum Nest.

Melkerinnen Diese Arbeiterinnen melken den Honigtau der Blattläuse. Ein Ameisenstaat nennt meist mehrere Blattlaus-Farmen sein Eigen. Um die Farmen gegen andere Ameisenstaaten oder auch andere Insekten, wie z. B. Marienkäfer zu schützen, werden diese von Soldatinnen im Außendienst bewacht.

Nestmaterialbeschafferinnen Hinter dieser etwas sperrigen Bezeichnung verstecken sich die wichtigen Helferinnen, die etwa das zwanzigfache ihres eigenen Körpergewichtes an Nistmaterial zum Bau schaffen, damit dieser erweitert, repariert oder mit mehr Komfort ausgestattet werden soll. Sie arbeiten eng mit den Nestbauerinnen zusammen, die ihnen immer wieder Aufträge erteilen.

Sammlerinnen dagegen kümmern sich um den pflanzlichen Teil der Nahrung, wie Blütennektar, Pollen oder auch Samen.

Straßenbauerinnen Mit Hilfe von Straßen orientieren sich die Ameisen in ihrer Umgebung. Straßen verbinden befreundete Staaten, sie führen zu den Blattlaus-Farmen oder zu anderen, wichtigen, dauerhaften Nahrungsquellen. Sind Straßen überlastet oder defekt, müssen ggf. Umgehungen gebaut werden.

Trägerinnen sind nur in den Zeiten der Not wichtig. Ist der Bau gefährdet, kann es vorkommen, dass das gesamte Ameisenvolk umziehen muss. Trägerinnen haben dann die Aufgabe, Schwestern, die nicht umgesiedelt werden wollen, in ein anderes Nest zu transportieren. Diese Zusatzausbildung genießen häufig Nestmaterialbeschafferinnen oder Soldatinnen.

Eines der wichtigsten Standbeine im Außendienst bilden die Blattlaus-Farmen. Dabei handelt es sich um von den Ameisen gepflegte und verteidigte Blattlaus-Bestände. Die Blattläuse bedanken sich bei den Ameisen für die Verteidigung, indem sie ihnen Honigtau als Nahrung zur Verfügung stellen.

Der größte Feind der Blattlaus-Farmen ist der Marienkäfer. Diese schwarz-roten Käfer fressen nämlich Blattläuse gerne auf. Sollte sich

ein Marienkäfer einer Farm nähern, wird er erbarmungslos angegriffen. Meist sind es die Beine, die zuerst abgetrennt werden. Haltlos stürzt er zu Boden und kann dann als Nahrung in den Ameisenbau gebracht werden.

Soldatinnen

Auch die Soldatinnen gehen unterschiedlichen Aufgaben nach:

Armee Soldatinnen der Armee arbeiten zu Friedenszeiten meist als Wachen oder als Aushilfsarbeiterinnen bei den Nestbauerinnen.

Farmwachen Wie bereits bei den Melkerinnen erwähnt, müssen die Blattlaus-Farmen vor feindlichen Ameisen und anderen Wesen geschützt werden. Dazu dienen die Farmwachen, die Tag und Nacht über die Blattläuse wachen.

Palastwachen Die Palastwache beschützt die Königin. Dabei handelt es sich um ausgesuchte Soldatinnen, die sich durch Geschick im Umgang mit der Waffe und durch eine hohes Maß an Treue auszeichnen.

Wächterinnen Sie sind für die Verteidigung des Ameisenbaues zuständig. Nähert sich ein feindliches Wesen, so wird es sofort angegriffen und getötet. Nachts werden die Eingänge von den Nachtwachen mit Holz verschlossen.

Die wichtigste Fernwaffe einer Soldatin ist ihre Ameisensäure. Diese kann sie gezielt bis zu einem Meter weit spritzen – das entspricht einer Entfernung von etwa 150 Ameisenlängen. Im Nahkampf benutzen Soldatinnen Waffen wie Axt und Speer. Rüstungen, die über die Körperpanzerung hinausgehen, sind unbekannt.

Auch einfache Arbeiterinnen können Säure spritzen. Allerdings sind haben sie das im Normalfall nicht ausgiebig trainiert. Bei den Rufa hingegen gibt es keine Soldatinnen-Kaste. Hier übernehmen normale Arbeiterinnen die Verteidigung des Nestes.

Die GDGM

“Tee, hast du schon gehört? Hille soll jetzt eine Ameiza sein.” — “Hille? Ausgerechnet Hille? Wieso die?”

Die Gruppe Der Großen Mutter – GDGM – ist so etwas wie der Geheimdienst eines Ameisenstaates. Nur die obersten Mitarbeiter der GDGM sind im Staat bekannt. Sie stellen die engste Berater der Königin und garantieren für Sicherheit und Ordnung im Staat. Dazu werden einige der Arbeiterinnen des Staates zu sogenannten Ameiza² rekrutiert. Den einfachen Arbeiterinnen und Soldatinnen ist das Auswahlverfahren nicht bekannt, aber alle wissen, dass es Ameiza unter ihnen gibt.

Geld

*“Tee, die Fusca unterm Fels haben jetzt Geld!” —
“Geld?” — “Damit können sich die Fusca alles kaufen,
was sie nur wollen.” — “Was sollte ich mir denn kaufen
wollen?”*

Die meisten Ameisenvölker kommen ohne Geld gut klar. Es ist genauestens geregelt, welche Ameise wann wo ihr Essen bekommt, jede bekommt ein Bett im Schlafsaal zur Verfügung gestellt, für Kleidung und Ausrüstung sorgen die Handwerkerinnen usw. Dadurch ist es aber schwierig, an Gegenstände zu gelangen, die nicht allgemein verfügbar sind, sondern nur für bestimmte Berufe hergestellt werden.

Jedoch soll es einige Ameisenstaaten der Fusca geben, in denen der Kapitalismus Einzug erhalten hat. Zinsen sind dort noch unbekannt, doch Wucherpreise bei Knappheit von bestimmten Gütern lassen so manche Königin von der Einführung von Geld oder auch Tauschhandel absehen.

Arten

“Die Fusca sind nichts als Dreck.”

Wurde im vorigen Abschnitt das Leben der Ameisen im Allgemeinen eingegangen, werden hier die drei für das Spiel relevanten Arten und ihre Besonderheiten vorgestellt.

²Althochdeutsch für Ameise

Fusca (Sklavenameisen)

Die Fusca sind ein recht kleines Volk (ca. 6 mm) von schwarz-glänzender Färbung und mit kurzen Härchen bewachsen. Sie ernähren sich hauptsächlich von Insekten und Honigtau; Sammlerinnen gibt es in Fusca-Höhlen keine.

Die Nester der Fusca sind normalerweise im Boden an schattigen Orten, z. B. unter Steinen, dürfen aber nicht zu feucht werden.

Rufa (Waldameisen)

Das Volk der Rufa ist etwas größer als das der Fusca (ca. 6.5 mm). Der Brustbereich ist rötlich gefärbt, während Kopf und Hinterlaib schwarz sind. Unter den Rufa gibt es keine Soldatinnen-Kaste. Die Aufgaben der Soldatinnen werden von den Arbeiterinnen nebenbei mit erledigt. Es gibt keine speziellen Soldatinnen-Berufe.

Rufa-Nester finden sich an warmen, sonnigen Plätzen, vor allem an morschen Baumstümpfen und Stämmen. Die Rufa tragen Nadeln, kleine Äste und Moose aus der Umgebung zusammen und bauen daraus einen Ameisenhügel.

Sanguinea (Raubameisen)

Diese tiefrote Art (ca. 7 mm Körpergröße) organisiert Raubzüge zu Nestern fremder Arten, um dort Puppen zu rauben. Die dann schlüpfenden Ameisen dienen als Sklaven im Inneren ihrer Nester, die sie an sonnigen, trockenen Standorten anlegen. Sanguinea ernähren sich von Pflanzen, Tieren und Honigtau.

Sklavenhaltung

“Sklavin! Hol’ mir meine Schuhe.” — “Jawohl, Herrin.”

Sklavenhaltung ist normalerweise unter Ameisen verboten – nur die Sanguinea halten sich Sklaven anderer Arten. Dabei gibt es zwei Formen: Eine Jungkönigin übernimmt und versklavt einen jungen Staat Rufa oder Fusca oder aber Soldaten gehen auf Raubzüge und stehlen Puppen von anderen Arten.

Die Versklavung eines jungen Volkes geht wie folgt vonstatten: Eine Sanguinea-Jungkönigin, die zwar befruchtet ist aber noch keinen eigenen Staat gegründet hat, trifft zufällig auf eine Rufa- oder Fusca-Jungkönigin mit einem sehr jungen Staat ohne fertiges Nest. Sie unterwirft die fremde Königin und mit ihr die Arbeiter. Ist das Nest einmal eingerichtet, so wird die Rufa- oder Fusca-Königin geköpft und die fremden Arbeiterinnen als Sklaven gehalten.

Sklaven ist es verboten, Versammlungen abzuhalten oder irgendwelche Organisationen zu gründen. Aber oft gibt es doch eine Gruppe von aufrührerischen Sklaven, die von der Freiheit träumt und eine Flucht plant oder den Sturz der Sanguinea-Königin erreichen will. Diese Gruppen tragen dann solche Namen wie "Freiheit Für Die Rufa" (FFDR), "Fuscische Volksfront" (FV) oder "Volksfront Der Fusca" (VDF). Im Spiel kann das Briefing (siehe Seite 19) der GDGM auch durch ein Briefing einer solchen Freiheitsorganisation ersetzt werden, wobei dann der Schwur "Für unsere Freiheit, für unsere Rechte, für uns!" lautet.

3 Spielablauf

*“Die GDGM bestimmt hier die Regeln, Arbeiterin.
Wenn Sie das nicht verstehen, werden Sie das ganze
nicht überleben, das verspreche ich Ihnen.”*

Für **ameiza** benötigen Sie eine Menge Würfel, wobei 16 Würfel pro Person höchstwahrscheinlich¹ ausreichen. Die Würfel sollten in der Mitte des Tisches liegen und allen Spielern zur Verfügung stehen. Die Art der Würfel, also ob Vierseiter, Sechseiter oder Sechzehneiter spielt praktisch keine Rolle². Die Spieler müssen aber alle dieselbe Würfelart benutzen. Idealerweise stehen einem Spieler zwei unterscheidbare Würfelfarben zu Verfügung.

Eine Spielgruppe mit vier Personen benötigt maximal 64 Würfel, wobei sich idealerweise die eine Hälfte der Würfel z. B. durch verschiedene Farben von der anderen Hälfte unterscheiden lässt.

Zu Beginn des Spieles muss sich einer der Mitspieler als Spielleiter (SL) zur Verfügung stellen. Er wird keine Ameise lenken; die Aufgabe des SLs werden im Kapitel 6 näher beschrieben.

Danach entwerfen alle Spieler gemeinsam den Ameisenstaat, in dem das Spiel stattfinden soll. Welche Ameisenart lebt in dem Staat? Ist das Nest schon alt? Gibt es Sklaven? Eine ausführliche Anleitung für die Erstellung eines Staates finden Sie in Kapitel 4.

¹Jedenfalls haben in 50 Mio. am Computer simulierten Konflikten 15.5 Würfel pro Person gereicht.

²Tatsächlich ist es so, dass durch weniger Seitenflächen größere Würfelanzahlen etwas stärker bevorzugt werden. Außerdem sind Würfel mit ungerader Seitenanzahl nicht zu empfehlen, da dort die Anzahl der geraden und ungeraden Zahlen nicht gleich ist, was die Konflikte geringfügig verlängern dürfte.

Der letzte Teil der Vorbereitung für die Spieler ist die Erschaffung ihrer Ameisen. Dies sollten alle Spieler gemeinsam durchführen. Der genaue Ablauf ist im Kapitel 5 zu finden.

Als nächstes muss der SL noch einige Vorbereitungen treffen, und schon kann es mit dem Briefing bei der GDGM losgehen.

Erzählrechte

“Reden Sie genau jetzt, Soldatin.”

Da es sich um ein Rollenspiel handelt, ist das Erforschen des gemeinsamen Vorstellungsraumes eine wichtige – wenn nicht die wichtigste – Tätigkeit im Spiel. Um etwas in den Vorstellungsraum einzubringen, benötigt ein Spieler Erzählrechte.

Allgemein gilt: Gegen “unrealistischen”³ Aktionen (z. B. eine Ameise fängt plötzlich an, sich in Luft aufzulösen) kann ein Veto eingelegt werden. Dann wird das Spiel unterbrochen, die Spieler müssen das Problem (Warum war die Aktion nicht in Ordnung? Was könnte stattdessen passieren?) gemeinsam in einer offenen Diskussion lösen.

Aber was darf denn nun ein Spieler erzählen? Jeder Spieler hat das Recht, *seine eigenen* Elemente in der Spielwelt zu beschreiben und handeln zu lassen. Grundsätzlich gehören einem Spieler die Elemente, die er in das Spiel eingeführt hat (jedem Spieler gehört z. B. seine Ameise, dem SL gehören die anderen von ihm eingeführten Charaktere). Dinge, die keinem Spieler gehören, also insbesondere Dinge, die noch nicht eingeführt wurden, dürfen von allen Spielern beschrieben werden. Möchte ein Spieler hingegen ein Element beschreiben, das einem anderen Spieler gehört, so hat dieser Spieler ein unbedingtes Veto-Recht, d. h. der Spieler muss das Veto noch nicht einmal begründen.

ameiza sollte nach der Regel “Sag ja oder würfle.” gespielt werden. Das bedeutet: Nur, wenn das, was ein Spieler gerade beschreibt, gegen meine Interessen verstößt, sollte ich dagegen vorgehen. Passt es nicht in die Spielwelt, gibt das ein Veto. Ansonsten gibt es die Möglichkeit, den Konflikt durch würfeln (siehe Seite 21, Abschnitt Konflikte) aufzulösen.

³Aber was ist bei sprechenden Ameisen schon Realismus? ;)

Das Briefing

“Für den Staat, für das Gesetz, für die Große Mutter!”

Die Ameisencharaktere finden sich alle in einem Büro wieder. Sie sind von Soldatinnen von ihrer Arbeit weggeholt worden. Fragen wurden nicht beantwortet. Mittlerweile sind sie darüber informiert, dass ausgerechnet sie von der GDGM ausgewählt wurden, um einen Auftrag zu erledigen. Ameiza werden solche Ameisen genannt: Ameisen, die von der GDGM gezwungen werden, dubiose Aufträge zu erfüllen und sich eventuell gegen ihre alten Freunde zu stellen. Jetzt heißt es erstmal: abwarten, bis eine Offizielle der GDGM kommt und die Angelegenheit aufklärt.

Nutzen wir diese Minuten, um ein paar Worte zu den frisch gebackenen Ameiza zu verlieren: Sie können davon ausgehen, dass sich die Charaktere vorher noch nie bewusst gesehen haben, es sei denn es handelt sich um einen besonders kleinen Staat, oder zwei der Ameiza gehen demselben Beruf nach. Aber selbst in diesem Fall ist nicht klar, dass sie sich kennen, denn ein Nest ist groß, es gibt viel Unrat, viele Baustellen und viele Jagd-Trupps.

Unter Ameisen ist es üblich, sich zu siezen. Die Offizielle Bezeichnung wird allerdings nur von offizieller Stelle aus genutzt – normalerweise sprechen sich die Ameisen mit ihren Rufnamen an. Nur enge Vertraute, Freunde und die nächsten Arbeitskollegen benutzen das kumpelhafte “du”. Offizielle sprechen unbekannte Ameisen mit der Kastenbezeichnung an: “Königin”, “Drohne”, “Arbeiterin” und “Soldatin” sind die offiziellen Bezeichnungen.

Nach langen Minuten des Wartens betritt dann endlich eine Offizierin der Palastwache das Büro und begrüßt die Ameisen nacheinander, alle mit ihrer Bezeichnung. Sie wird vom SL dargestellt. Dann bekommen die Charaktere das Problem geschildert und sie werden gebeten, es auf dezente Art und Weise zu lösen. Nachdem eventuelle Fragen geklärt sind, müssen die Ameiza noch ihre Treue zur großen Mutter und den Gesetzen schwören. Dies geschieht, indem die Ameisen (in der Spielwelt) und auch die Spieler der Ameisen (in der realen Welt) alle eine Hand in die Mitte des Tisches übereinander legen und gemeinsam der Offizierin nachsprechen: “Für den Staat, für das Gesetz, für die große Mutter!”.

Beispiel:

SL: Eine kleine Ameise in Offiziers-Uniform betritt das Büro. "Willkommen in der GDGM, Arbeiterinnen HG6-55, 42/555 und Soldatin DD332-A. Sie wissen sicherlich, was Ihre Anwesenheit hier bedeutet: Sie sind jetzt Ameiza, d. h. sie bekommen einen Auftrag, den sie nicht ablehnen können. Sie wurden für diesen Auftrag ausgesucht, weil wir genau Sie für die geeignetsten unter allen Ameisen halten. Sollten Sie den Auftrag dennoch ablehnen, werden Sie in wenigen Augenblicken Nestreinigerinnen bereit stehen, um Ihre Leiche abzutransportieren. Zu dieser Maßnahme bin ich nach GehGB § 12, Absatz 3a berechtigt."

Sie fährt fort: "In Trakt 17a, Ebene 23 haben wir ein kleines Problem: vier der Nestbauerinnen sind in einen Streik getreten. Sie fordern mehr Nahrung und eine Unterkunft in 6-Bett-Zimmern. Klären Sie dies. Noch Fragen?"

Spieler 1: Ja, 42 fragt: "Was sollen wir denen denn sagen?"

Hier entwickelt sich jetzt ein Gespräch, in dem die genauen Anweisungen und alle Informationen, die die GDGM hat, an die Spieler bzw. die Charaktere weitergegeben werden. Das Gespräch endet danach:

SL: Die Offizierin sagt: "Nachdem alle Fragen geklärt sind, legen Sie nun die Hände in der Mitte zusammen, und sprechen Sie mir nach: Für den Staat, für das Gesetz, für die Große Mutter!"

Daraufhin legen alle Spieler jeweils eine Hand in die Mitte des Tisches und sprechen im Chor: "Für den Staat, für das Gesetz, für die Große Mutter!"

Szenen

"Das Leben ist so langweilig. Jeden Tag immer das gleiche: In der Sonne rumliegen, runter laufen, in der Sonne

rumliegen, runter laufen, . . .” — “Sei besser still, Hirro, sonst bist du die nächste Ameiza.”

Das Spiel ist in Szenen unterteilt. Szenen sind die Teile der Geschichte, in denen etwas passiert. Die Teile, in denen nichts passiert und in denen die Geschichte langweilig ist, werden einfach weggelassen. Es ist im Normalfall egal, wie die Ameisen den Weg zur Blattlaus-Farm zurückgelegt haben. Langweilige Geschichten möchte *niemand* hören oder erzählen.

Eine neue Szene kann von jedem Spieler jederzeit eröffnet werden – außer während eines Konfliktes. Dazu muss ein Spieler nur den Ort beschreiben und festlegen, welche Charaktere an der Szene teilnehmen sollen. Die anderen Spieler können auf Wunsch ihre Ameiza mit in die Szene hineinbringen, und auch der SL darf Charaktere hinzufügen.

Bei den Szenen sollten die Spieler auf eine chronologisch sinnvolle Abfolge achten. Es ist nicht vorgesehen, Rückblenden oder andere Zeitsprünge zu machen; sind die Spieler geübt mit solchen Erzähltechniken, so sollte es aber keine größeren Schwierigkeiten machen, von einer zeitlichen Ordnung abzuweichen.

Konfliktbewältigung

*“Aber Sie wissen doch, das verstößt gegen § 4 GGTB.”
— “Nun machen Sie endlich, sonst kommen wir hier nicht weiter.” — “Nein, können wir nicht erstmal die andere Seite benutzen?” — “Die Andere Seite, sind Sie bescheuert? Wir müssen hier durch!” — “Hm, gut. Sie haben Recht. Aber warnen Sie mich, falls jemand kommt.”*

Konflikte treten immer dann auf, wenn unterschiedliche Interessen aufeinander stoßen. Bei einem schweren Verstoß gegen die innere Spiellogik muss offen über das unterschiedliche Verständnis der Spielwelt diskutiert werden, was weiter oben bereits angesprochen wurde. Ist dies jedoch nicht der Fall, muss um die Erzählrechte gewürfelt werden.

Vorbereitungen

Als erstes werden die Ziele gesetzt: Was wollen die Konflikttteilnehmer erreichen? Die Ziele müssen laut ausgesprochen und eventuell diskutiert werden. Dabei gilt: Je kleiner die Ziele, umso besser! Also kein Ziel: "Ich löse das Problem", sondern eher ein Konflikt um eine Information, die aus einer Ameise herausgeholt werden soll oder um eine Wand, die erklommen werden will. Dabei müssen die Ziele nicht die genaue Verneinung voneinander sein. Es ist z. B. möglich, dass die Ziele "Die Ameiza vertreiben die Räuber." gegen "Die Räuber versuchen, die Ameiza von ihrem Lager wegzulocken." gesetzt werden.

Dann stellt jeder Spieler fest, wie viele Würfel ihm zur Verfügung stehen. Jede Ameiza hat drei Attribute: Sozial, Körperlich und Mental mit einem Wert zwischen eins und sechs (einschließlich). Dies legt den Grundstein für die Würfel. Hat eine Ameiza eine (oder mehrere) passende Fertigkeiten, so gibt das *einen* zusätzlichen Würfel (ja, auch wenn die Ameise "Überreden" und "Belabern" hat, gibt das nur einen Würfel). Die Fertigkeit wird wahrscheinlich meistens aus dem Bereich des zugehörigen Attributs kommen, muss es aber nicht. Darüber hinaus können die Persönlichkeit und die Treue der Ameise die Anzahl der Würfel um eins nach oben oder unten verändern (siehe unten).

Ist die Ameise im Besitz eines besonders herausragenden Gegenstands und kann sie diesen Gegenstand im Konflikt sinnvoll einbringen, so gibt das einen weiteren Würfel. Diese Gegenstände sind tilicherweise eng mit der Problemstellung der Ameiza verbunden und können an bestimmten Stellen benutzt werden. Normale Gegenstände, wie Waffen, Lupen, Notizbücher, usw. sollten auf jeden Fall in die Beschreibung mit eingebracht werden, geben aber keinen zusätzlichen Würfel.

Im Normalfall bewegt sich die Anzahl der Würfel zwischen eins und sieben, es können aber bis zu zehn werden. Diese Würfel sollten alle möglichst von einer Farbe (Grundfarbe) sein, das erleichtert das Spiel.

Desweiteren hat jeder Konflikttteilnehmer eine Widerstandskraft. Je höher diese Widerstandskraft ist, umso größere Rückschläge kann er einstecken, ohne sein Ziel aufzugeben. Im Laufe des Konfliktes sinkt diese Widerstandskraft. Der Konflikttteilnehmer, der am Ende

noch Widerstandskraft übrig hat, gewinnt den Konflikt. Er bekommt das Erzählrecht und beschreibt, wie sein Ziel verwirklicht wird.

Jede Ameiza hat zwei Widerstandskräfte: Konstitution und Wille. Wille ist die Widerstandskraft für mentale oder soziale Konflikte, Konstitution für körperliche oder sogar bewaffnete Konflikte.

Persönlichkeit, Treue

Durch die Persönlichkeit und Treue der Ameise kann noch jeweils ein Würfel hinzukommen oder abgezogen werden. Dabei sind die Auswirkungen wie folgt:

Persönlichkeit und Ziel widersprechen sich: Ein Würfel weniger.

Persönlichkeit und Ziel unterstützen sich: Ein Würfel zusätzlich.

Treue=3, Ziel richtet sich gegen Gesetze: Ein Würfel weniger.

Treue=3, Ziel wirkt sich deutlich für die Große Mutter aus: Ein Würfel mehr.

Treue=2, Ziel ist deutlich gegen die Große Mutter gerichtet:
Ein Würfel weniger.

Treue=1, Ziel wirkt sich deutlich für die Große Mutter aus: Ein Würfel weniger.

Treue=0, Ziel ist deutlich gegen die Große Mutter gerichtet:
Ein Würfel zusätzlich.

Treue=0, Ziel ist explizit gesetzestreu: Ein Würfel weniger.

Durch die Treue kann die Anzahl der Würfel nicht unter eins sinken.

Würfelergnisse

Bevor es jetzt in die erste Runde geht, sollte geklärt werden, wie man ein gutes und ein schlechtes Würfelergnis voneinander unterscheidet. Nachdem die Würfel gerollt sind, werden sie der Größe nach sortiert. Zuerst werden die größten Zahlen verglichen. Der Spieler

der die größte Zahl überhaupt geworfen hat, hat das beste Ergebnis. Haben mehrere die gleiche größte Zahl, so wird unter diesen der zweite Würfel verglichen, dann der dritte, usw.⁴

Beispiel: Drei Spieler würfeln:

Spieler 1: 5,4,3,2

Spieler 2: 6,5,4,2,2,1

Spieler 3: 6,6,5,5,4

Gewonnen hat Spieler 3, weil er mit der ersten sechs schon Spieler 1 ausgestochen hat, und mit der zweiten dann auch Spieler 2.

Beispiel: Zwei Spieler würfeln:

Spieler 1: 5,4,3,2

Spieler 2: 5,4,3,2,1

Hier gewinnt Spieler 2, weil zwar 5, 4, 3 und 2 übereinstimmen, Spieler 2 jedoch mehr Würfel als Spieler 1 hat.

Ablauf der Runden

So, dann kommt die erste Runde, in der noch niemand einen Bonuswürfel hat. Alle Spieler nehmen ihre Würfel und werfen diese. Der Spieler mit dem besten Ergebnis gewinnt die Runde. Er darf erzählen, wie er seinem Ziel näherkommt. *Alle anderen* Konfliktteilnehmer bekommen einen Bonuswürfel.

Zu Beginn der neuen Runde rollt der Gewinner der vorigen Runde alle seine Würfel neu (ohne die Bonus-Würfel). Die anderen Spieler werfen nur den soeben erhaltenen Bonuswürfel dazu, d. h. sie lassen die bisherigen Würfel so liegen, wie sie sind, und sortieren den neuen Würfel in die bisherigen ein. Der Spieler mit dem besten Ergebnis gewinnt diese Runde, usw.

Durch die Bonuswürfel wird es unwahrscheinlicher, dass nicht ein Spieler alleine den Konflikt erzählt. Sind Bonuswürfel und normale Würfel gut unterscheidbar, so wird die Handhabung der Würfel nach einem Rundensieg einfacher. Ohne zu rechnen ist immer noch klar, wie viele Würfel (ohne Bonuswürfel) danach gerollt werden müssen.

⁴Also eine lexikographische Ordnung der absteigend sortierten Würfelergbnisse.

Aber was hat es jetzt mit der Widerstandskraft auf sich? Die aktuelle Widerstandskraft von allen Konfliktteilnehmern ist für alle Spieler sichtbar. Jeder Spieler, der eine Runde gewinnt, verursacht schonmal mindestens einen Schaden. Dazu kommt jede gewürfelte, gerade Zahl, die einen zusätzlichen Schaden ergibt. Dieser Schaden wird von beliebigen Widerstandskräften von Konfliktteilnehmern abgezogen. Der Spieler muss dann noch erzählen, wie dies abgelaufen ist und warum gerade diese Konfliktteilnehmer Schaden bekommen. Sinkt dadurch eine Widerstandskraft auf 0, so fällt dieser Charakter aus dem Konflikt heraus, was auch von dem Schadensverursacher erzählt wird. Der letzte "Überlebende" setzt sein Ziel dann schlussendlich durch. Sind mehrere Konfliktteilnehmer auf einer Seite, so ist das Ziel durchgesetzt, wenn nur noch Teilnehmer dieser Seite übrig sind.

Eine andere Möglichkeit, aus dem Konflikt auszusteigen, ist durch Aufgabe. Wenn abzusehen ist, dass man den Konflikt verliert, macht es im Allgemeinen wenig Sinn, diesen bis zum bitteren Ende durchzuspielen. Außerdem hat die Aufgabe den Vorteil, dass die Wahrscheinlichkeit, mit einem Schaden aus dem Konflikt zu kommen, sinkt.

Action-Punkte

Sollte ein Spieler Action-Punkte zur Verfügung haben, so kann er damit während eines Konfliktes sein Würfelergebnis verbessern. Dazu setzt er einen dieser Punkte direkt nach dem Würfeln ein. Er darf dann zum ersten beliebigen seiner bisher geworfenen Würfel erneut würfeln (das zweite Ergebnis muss dann akzeptiert werden). Zum zweiten bekommt er noch einen zusätzlichen Bonuswürfel hinzu. Mehr als ein Action-Punkt darf pro Konfliktrunde und Teilnehmer nicht eingesetzt werden. Sollte der Charakter durch den Einsatz eines Action-Punktes gelingen, soll der Spieler eine besonders herausragende Aktion beschreiben.

Im Beispiel unten hat Grog in Runde 5 ein Ergebnis von 5431111. Für einen Action-Punkt könnte sie z. B. die vier niedrigsten Würfel erneut werden und bekommt noch einen zusätzlichen Bonuswürfel. Insgesamt würde das bei einer gewürfelten 655442 zu einem Ergebnis von 6555442 führen. Damit hätte Grog die 5. Runde dann gewonnen

und den Widerstand der Bibliothek um fünf Punkte auf 9 gesenkt.

Eine mögliche Beschreibung: "Obwohl ich nur noch etwas mehr als eine halbe Stunde Zeit habe, irre ich weiter Zielloos durch die Regalreihen. Da taucht plötzlich hinter einer Ecke meine alte Jura-Lehrerin JFR4/7 auf. 'Was für ein Segen, die wird mir weiterhelfen können', denkt sich Grogä."

Eskalation

Ein Konflikt kann eskalieren. Dabei gibt es die vier Abstufungen Mental, Sozial, Körperlich und Kampf. Eine Eskalation bedeutet, dass man ein oder mehrere Stufen aufsteigt. Dadurch ändert sich evtl. die Anzahl der benutzten Würfel, da sich zugehörige Attribute und Fertigkeiten ändern.

Eine Eskalation ist nur gegen NSC immer möglich. Ein Konflikt gegen die Umgebung ist häufig auf eine Abstufung festgelegt.

Durch eine Eskalation werden die Ziele nicht verändert.

Auswirkungen und Schaden

Jeder Konfliktteilnehmer kann, neben dem erreichten oder verfehlten Ziel, weitere Auswirkungen des Konfliktes erleben. Auf jeden Fall füllen sich nach einem Konflikt die Widerstandskräfte wieder, so dass der nächste Konflikt mit einem vollen Vorrat an Konstitution bzw. Willen begonnen werden kann.

Die **Gewinner** erreichen ihr Ziel. Wenn eine Ameiza die Gewinnerin ist, kann es sein, dass sie positive Erfahrungen macht. Sollten mehrere Ameiza gewonnen haben, so gewinnt diejenige mit der Höchsten Rest-Widerstandskraft. Bei Gleichstand können das auch mehrere sein. Würfeln Sie dazu mit sechs Würfeln. Wenn *mehr* gerade Zahlen fallen, als das im Konflikt zuletzt benutzte Attribut, so bekommt sie für dieses Attribut einen Fortschritt. Das bedeutet: Ist die Anzahl der Fertigkeiten kleiner als der Wert des Attributes, kommt eine neue Fertigkeit hinzu. Ansonsten steigt das Attribut um eins.

Als **Verlierer** zählen alle, die vorzeitig aus dem Konflikt ausgestiegen sind. Sei es durch Aufgabe oder weil ihre Widerstandskraft

auf unter eins gefallen ist. Alle Verlierer bekommen einen Action-Punkt gutgeschrieben (auch die NSC, nicht aber die Umgebung wie z. B. steile Felswände oder Mooks). Außerdem würfeln Verlierer eine bestimmte Anzahl Würfel: 2 für einen mentalen Konflikt, 4 für einen sozialen, 6 für einen körperlichen und 8 für einen kämpferischen Konflikt. Die Würfelanzahl ist um eins geringer (also 1/3/5/7), wenn der Spieler im Konflikt aufgegeben hat. Die Anzahl der geworfenen, geraden Zahlen gibt den Verwundungsgrad an.

Die Auswirkungen sind in folgender Liste zusammengefasst:

- 0:** Konflikt schadlos überstanden
- 1:** Eine spezielle Beeinträchtigung: Im nächsten Konflikt mit demselben Konfliktgegner ist das zuletzt verwendete Attribut um eins vermindert
- 2 oder 3:** Eine kurzfristige Beeinträchtigung; das zuletzt verwendete Attribut sinkt bis zum nächsten Konflikt um eins
- 4 oder 5:** Eine langfristige Beeinträchtigung; das zuletzt verwendete Attribut sinkt dauerhaft um eins. Fertigkeiten gehen dadurch nicht verloren
- 6 bis 8:** Eine ernsthafte Verletzung. Das zuletzt verwendete Attribut (normalerweise Körperlich) sinkt dauerhaft um eins. Zusätzlich sinken die beiden anderen Attribute bis zum nächsten Konflikt um 1. Der Verletzte liegt im Sterben. Außerdem gibt es einen Folgekonflikt, bei dem ein SC oder NSC versuchen kann, die Wunde so zu versorgen, dass der Verletzte nicht stirbt.

Das Ziel der Wunde ist also auf "Der Charakter stirbt", das Ziel des behandelnden Charakters auf "Der Charakter überlebt" festgelegt. Es handelt sich dabei um einen mentalen Konflikt, der nicht eskalieren kann. Abhängig vom Verwundungsgrad werden die Würfel und Widerstandskraft der Wunde festgelegt: Bei Verwundungsgrad sechs vier Würfel und 23 Widerstand, bei sieben sind es fünf Würfel und 33 Widerstand und bei acht schließlich sechs Würfel und 43 Widerstand.

Kurz in einer Tabelle:

6: 4/23 7: 5/33 8: 6/43

Hinweis: Eine dauerhafte Änderung eines Attributes bewirkt auch eine Änderung von Konstitution und/oder Willen. Eine kurzfristige Änderung dagegen nicht.

Beispiel

Wegen der mir weglaufenden Zeit muss ein Beispiel mit nur zwei Konfliktteilnehmern reichen.

Groga, eine Ameiza, will in der Bibliothek nach Gesetzen über Rechte auf Einzelbetten während des Winterschlafes einer Brutpflegerin finden. Der SL bestimmt (vgl. Kapitel 6), dass die Bibliothek fünf Würfel und eine Widerstandskraft von 15 hat. Groga hat Mental eine drei, dazu kommt noch ein Würfel wegen ihrer Rechtskunderkenntnisse, macht insgesamt vier Würfel. Ihr Wille liegt bei 24.⁵ Die Ziele lauten: "Groga bekommt die Information" (falls Groga gewinnt) gegen "Groga bekommt die Information nicht" (falls Groga verliert).

1. Runde: Bibliothek: 54443; Groga: 5531

Groga gewinnt die Runde und verursacht nur einen Schaden, da sie keine gerade Zahl gewürfelt hat. Es verbleibt für die Bibliothek eine Widerstandskraft von 14.

Spieler: *"Ich gehe in die Bibliothek und frage bei der Bibliotheksameise nach der Rechtskundeabteilung. Leider ist dort nur eine Aushilfe, die mir nicht weiterhelfen kann."*
Der Spieler erzielt nur einen sehr kleinen Fortschritt bei seiner Suche. Daher erzählt er auch demestprechend.

2. Runde: Die Bibliothek bekommt als Verliererin einen Bonuswürfel. Groga muss ihre Grundwürfel erneut rollen. Ergebnis: Bibliothek: 654443; Groga: 5311

Groga verliert und bekommt fünf Abzug auf Wille (vier gerade Zahlen, nämlich eine sechs und dreimal vier), sie landet also bei 19. Ein Abzug von fünf bei einem Willen

⁵Die Schwierigkeit der Bibliothek ist 80, die von Groga 104. Sie wird den Konflikt also wahrscheinlich gewinnen. Vgl. auch hierzu das Kapitel Spilleitung. Die Wahrscheinlichkeit dafür kann man mit etwa 65 % abschätzen.

von 24 ist beachtlich. Ein deutlicher Vorsprung für den SL bzw. die Bibliothek.

SL: *“Die Aushilfe sagt: Sie müssen sich beeilen, Arbeiterin. Wir haben nur noch eine Stunde geöffnet.”*

3. Runde: Die Bibliothek würfelt neu, Groga bekommt einen Bonuswürfel. Bibliothek: 64311; Groga: 53111

Groga verliert erneut und bekommt diesmal drei Punkte Abzug. Wille: 16.

SL: *“Groga streift durch die Reihen. Natur, Schöne Literatur, Mathematik, Physik, Philosophie. . . Irgendwo muss doch die Jura-Abteilung sein!”*

4. Runde: Bibliothek (neu gewürfelt): 65521; Groga (Bonuswürfel): 543111

Nochmals drei Punkte Abzug für Groga. Bleibt noch ein Wille von 13.

SL: *“Groga wird langsam unruhig. Schon seit einer viertel Stunde irrt sie durch die Gänge der riesigen Bibliothek. Und noch immer ist keine Rechtskunde in Sicht.”*

5. Runde: Bibliothek: 65431, Groga: 5431111

Wieder drei Punkte gegen Groga. Bleibt ein Wille von 10.

SL: *“Die Bibliothek schein auch ameisener zu sein. Keine Arbeiterin hat sich um diese Zeit hierhin verirrt. Es lohnt sich ja auch nicht mehr wirklich, die Bibliothek schließt ja auch schon in 30 Minuten.”*

6. Runde: Bibliothek: 65544; Groga: 54431111

Diesmal sind es vier Punkte Abzug für Groga. Das macht nur noch Wille sechs.

SL: *“Endlich hast du die Abteilung gefunden. Aber statt dass die Bücher nach Themen sortiert sind, sind sie nach den offiziellen Bezeichnungen der Autoren sortiert! Das kann noch dauern. . . ”*

7. Runde: Bibliothek: 66533; Groga: 544331111

Zwei gerade Zahlen, mach drei Punkte Abzug für Groga. Wille: 3.

SL: *“Es ist verflixt. Jetzt sind es nur noch fünfzehn Minuten und du hast nicht einmal die Hälfte der Bücher in der Hand gehabt.”*

8. Runde: Bibliothek: 64331; Grogas: 5444331111

Wieder zwei gerade Zahlen. Der Wille von Grogas sinkt auf 0. Damit hat Grogas den Konflikt verloren. Sie würfelt mit zwei Würfeln für eventuellen Schaden: 4, 6, also Verwundungsgrad 2. Das bedeutet, bis einschließlich des nächsten Konflikts hat sie nur noch Mental 2. Außerdem darf sie sich einen Action-Punkt gutschreiben. Hätte der Spieler vorher aufgegeben, hätte Grogas nur mit einem Würfel geworfen.

SL: *“Entnervt gibt Grogas auf. Es wären ja noch fast zehn Minuten, aber die Bücher schafft sie nie in dieser kurzen Zeit. Dass sie die Information nicht bekommen hat, geht Grogas offensichtlich sehr auf die Nerven.”*

Damit ist das Ziel für Grogas verloren, sie bekommt die Information nicht von der Bibliothek.

4 Der Staat

“Sie sind der Staat.”

Spieler und SL entwerfen gemeinsam einen Ameisenstaat: Dabei müssen sie sich auf folgende Punkte einigen:

Arten

“Es gibt drei Arten Ameisen: Die grauschwarzen Sklavenameisen, die blutroten Raubameisen und uns, die Herrscher der Wälder. Möge die Große Mutter noch lange leben.”

Als Arten stehen die zuvor vorgestellten Arten Rufa, Fusca und Sanguinea zur Verfügung. Handelt es sich um einen Sanguinea-Staat, so können noch Rufa und/oder Fusca als Sklavenarten gewählt werden.

An diesere Stelle sollten sich die Spieler auch auf die Art einigen, die sie als Ameiza spielen wollen. Es ist kaum vorstellbar, dass eine Gruppe aus unterschiedlichen Rassen zusammengesetzt ist.

Besonderheiten

“Wieso bauen eigentlich nicht alle Ameisen ihre Nester in der Nähe einer Imbissbude?”

Besonderheiten umfasst eine spezielle Lage, ein Staat in Gründung, eine im Sterben liegende Königin, usw. Es sollten eine oder zwei Besonderheiten festgelegt werden. Vorschläge für Besonderheiten:

- Bau befindet sich an einem Bach, unter einem Baum, auf einem Baum, in einem Nistkasten, in einer Wohnung, usw.
- Staat wurde soeben gegründet, von Hagel/Menschen/Tieren zerstört, o. ä.
- Königin liegt im Sterben, ist unerfahren, streng, lasch, nachlässig, usw.
- Staat ist besonders reich oder ärmlich (evtl. Hungersnot)

Gesetze

“Sie haben kein Recht zu schweigen. Wenn Sie nicht antworten, sind sie automatisch schuldig.”

Jeder Spieler (auch der SL) denkt sich ein Gesetz aus, welches im Ameisenstaat gelten soll. Dabei sollte es sich um ein “besonders” Gesetz handeln: Dass Mord, Raub usw. unter Strafe stehen, braucht nicht extra erwähnt zu werden. Vielmehr wäre ein besonderes Gesetz, dass einer Ameise das Recht am Tod einer Widersacherin hat, erwähnenswert. Einige Vorschläge für Gesetze:

- Jede Ameise hat das Recht, ein Duell mit ihrer Nachbarin zu fordern
- Kommt eine Palastwache vorbei, müssen alle Ameisen freundlich grüßen
- Eine Ameise muss zweimal laut ‘Obacht’ rufen, bevor sie ihren Unrat in den Gang kippt
- Eine Ameise, die keine grüne Marke vom Vorarbeiter für ihre gute Arbeit bekommen hat, bekommt nur eine halbe Portion Nahrung zugeteilt

5 Erstellung einer Ameise

“Die Große Mutter schenkt Leben, die Große Mutter nimmt Leben. Wie kann man das in Frage stellen?”

Der natürlichen Entstehungsprozess der Ameise beginnt mit einem Dasein als Ei. Nach einigen Wochen schlüpft eine Larve, die sich dann einspinnt. In den Puppen wird dann die Larve zur fertigen und einsatzbereiten Ameise. Sie bekommt eine Offizielle Bezeichnung und wird zur Schulung für ihren zukünftigen Beruf geschickt.

Zu Beginn des Spieles muss jeder Spieler eine eigene Ameise entwerfen, die er im Laufe des Spieles verkörpert. Diese Ameise hat bereits einen Beruf ergriffen und arbeitet schon eine Weile in diesem Beruf. Man könnte die Ameise also als erwachsen bezeichnen. Die Erschaffung sollten die Spieler und der SL die Ameisen gemeinsam durchführen, am besten folgen alle gleichzeitig dieser Anleitung Schritt für Schritt.

Jede Ameise trägt eine **Offizielle Bezeichnung**, die sie eindeutig innerhalb des Staates identifiziert. Wählen Sie einfach einen beliebigen, fünf- bis achtstelligen Zahlen-Buchstaben-Code und fügen Sie an einer Stelle ein “-” oder ein “/” ein¹. Geben Sie dann Ihrer Ameise noch einen **Rufnamen**. Dieser wird meist aus der Bezeichnung abgeleitet. Sie können ihr auch andere Namen geben, wenn Sie dafür eine nette Anekdote parat haben.

Beispiele:

- FLP-76A (Flapp)

¹Wenn Ihnen nichts dazu einfällt: Denken Sie einfach an Ihr Autokennzeichen!

- HY/6K9 (Brötchen, weil sie tatsächlich am ersten Tag als Sammlerin ein solches Festmahl aufgetrieben hat)
- Z1Y-36N (Zett)

Als nächstes muss vor allem der **Beruf** überlegt werden. Auf eine **Art** haben Sie sich ja bereits bei der Staaten-Erschaffung geeinigt; die **Kaste** ergibt sich automatisch aus dem gewählten Beruf und ist normalerweise “Arbeiterin” oder “Soldatin”. Beachten Sie, dass es bei den Rufa keine Soldatinnen-Kaste und damit auch keine Berufe aus dieser Kaste gibt!

Jede Ameise hat einen **Traum**, was sie im Leben erreichen will. Vielleicht ist es nur ein Ausflug zur Blattlaus-Farm, vielleicht sind es ein eigenes Paar Schuhe oder die Ameise strebt nach der Herrschaft über den Staat. Auf jeden Fall wird die Ameise an ihrem Traum durch eines dieser lästigen Gesetze gehindert. Das kann eins der Gesetze sein, die bereits für den Staat entwickelt wurde oder ein zusätzliches Gesetz.

Als nächstes bekommt jede Ameise noch eine **Persönlichkeit**. Dieser hochtrabende Ausdruck steht für einen besonders Auffälligen Wesenszug. Es ist von der Form “Die Ameise ist soundso; jedoch in dieser und jener Situation ist sie das genaue Gegenteil davon bzw. reagiert sie folgendermaßen”. Die Situation sollte eine sein, die im Spiel sinnvoll vorkommen kann. Also etwa “beim Anblick strickender Hunde” ist keine geeignete Bedingung.

Beispiele:

- Die Ameise ist sehr mutig; allerdings hat sie starke Höhenangst.
- Die Ameise ist freundlich zu allen anderen Wesen; Speichertiere jedoch behandelt sie wie Dreck.
- Die Ameise schläft viel und gerne; ist sie allerdings mit ihrer Arbeit nicht fertig geworden, arbeitet sie auch mal die ganze Nacht durch.

Es ist auch möglich zwei Persönlichkeitsmerkmale zu entwerfen. Mehr sollte eine Ameise jedoch nicht haben. Insbesondere kann man auch mit zweien nur maximal einen zusätzlichen Würfel für die Konflikte aus der Persönlichkeit holen.

Jetzt geht es an die Charakterwerte. Verteilen Sie 3, 2 und 1 Punkt auf die drei **Attribute Sozial, Körperlich** und **Mental**. Die Bedeutung der Attribute im Spiel:

Sozial Alles, was mit “zwischenmenschlichen Beziehungen” zu tun hat, fällt hier drunter. Überreden, Lügen, Einschüchtern, Verhandeln, Einschleimen, witzig sein, usw.

Körperlich Dinge, die meist ohne Sinn und Verstand mit bloßem Körpereinsatz gut erledigt werden können. Sportliche Aktivitäten wie Klettern, Schwimmen oder Rennen fallen hierunter, aber auch und vor allem Axtkampf, Speerkampf, Beißen und Säure spritzen. Handwerkliche Ausführungen fallen auch hierunter. Eine handwerkliche Beurteilung dagegen ist eine Mentale Fähigkeit.

Mental Alles, wozu man vor allem das Köpfchen anstrengen muss, also Wissenschaften aller Art, medizinische Diagnose und Behandlung, Handwerkliche Beurteilungen.

Dazu kommt ein Bonus-Punkt je nach Rasse: Fusca bekommen Mental+1, Rufa Sozial+1 und Sanguinea Körperlich+1.

Zu jedem Attribut gehören noch **Fertigkeiten**. Die Anzahl der Fertigkeiten entspricht dem Attributswert – 1. Fertigkeiten sind sozusagen Spezialisierungen der Attribute. Beispiele finden Sie in den Attributsbeschreibungen. Fertigkeiten sollten so eingeschränkt sein, dass sie nicht auf einer Eskalationsstufe *immer* eingesetzt werden können. Andererseits dürfen sie auch nicht zu speziell sein. Am besten einigen sich die Spieler gemeinsam auf Fertigkeiten.

Die **Treue** gegenüber der großen Mutter und ihren Gesetzen können Sie beliebig im Bereich von 0–3 festlegen. Sie sollte aber im Einklang mit Traum und Persönlichkeit gewählt werden. Zuletzt müssen noch die beiden Widerstandskräfte für die Konflikte berechnet werden:

- Konstitution = $7 \times \text{Körperlich} + 3 \times \text{Mental}$
- Wille = $6 \times \text{Sozial} + 4 \times \text{Mental}$

6 Spielleitung

*“Nicht nur die Große Mutter lenkt den Staat.”
(aus: Weisheiten einer Arbeiterin)*

Die Aufgaben eines Spielleiters bei **ameiza** sind:

1. Erschaffung von Herausforderungen für die Spieler und Charaktere
2. Erschaffung und Spielen der Nicht-Spieler-Charaktere
3. Vorbereitung und Präsentation der Schlüsselszenen
4. Sicherstellen, dass alle Spieler tatsächlich mitspielen.

Dieses Kapitel soll diese Aufgaben näher erläutern und Ihnen eine Hilfe geben, wie Sie eine **ameiza**-Sitzung leiten.

Herausforderungen

“Wäre das Leben nicht schöner, wenn es ab und zu eine Herausforderung gäbe?” — “Was willst du denn? Ist es nicht Herausforderung genug, für die Große Mutter und den Staat tagtäglich die Arbeit zu erledigen?”

Schauen Sie sich die Ameisen an, die Ihre Mitspieler erschaffen haben. Was sind die Berufe? Was sind ihre Träume? Haben die Ameisen irgendwelche Stärken? Wie steht es mit der Treue? Sie sollten davon ausgehen, dass die Dinge, die auf dem Charakterbogen notiert sind, für die Spieler interessant sind. Dabei sollten Sie insbesondere auf die

Persönlichkeit und den Traum der Ameise achtgeben. Ein Spieler, der eine Soldatin spielt, und als körperliche Fertigkeiten “Speerkampf” und “Säurespritzen” notiert hat, möchte wohl einen Kampf erleben; es sei denn, die Persönlichkeit und/oder der Traum der Ameise deuten etwas anderes an.

Auf der anderen Seite steht der Staat. Welche besonderen Gesetze gelten? Gibt es interessante Besonderheiten? Auch hier gilt: Das, was notiert wurde, finden die Spieler interessant. Sonst hätte es wohl kaum jemand vorgeschlagen. Gerade Konflikte mit diesen Gesetzen können zu interessanten Aufhängern für das Spiel werden, vielleicht, weil sie gerade erst eingeführt wurden.

Auf der dritten Seite stehen Sie, der SL: Was möchten Sie selbst für eine Geschichte hören?

Versuchen Sie nun, dies alles zusammen zu bringen und überlegen Sie sich einen Aufhänger, also das, was beim Briefing den Ameisa als Problem mit auf den Weg gegeben wird und was dahinter steckt. Vermeiden Sie aber, sich auf irgendwelche Lösungsmöglichkeiten festzulegen; das schränkt den Verlauf der Geschichte nur unnötig ein und führt meistens dazu, dass sich die Spieler gegängelt fühlen.

Einige mögliche Herausforderungen sind:

- Einige Arbeiterinnen oder Soldatinnen streiken oder verstoßen wissentlich gegen bestimmte Gesetze.
- Plötzliche Todesfälle unter bestimmten Arbeiterinnen oder Soldatinnen.
- Plötzliche Zerstörungen des Nestes an bestimmten Stellen aus unbekanntem Gründen.
- Vermutung, dass feindliche Spione eingedrungen sind.
- Probleme im Außenbereich: Andere Insektenarten fallen Jägerinnen, Sammlerinnen, Melkerinnen oder Blattläuse an.
- Spionageaufträge in andere Nester (insbesondere für Sanguinea-Stämme geeignet)
- Sklavenaufstand (aus Sicht der Sklaven oder der Sanguinea)

Diese Beispiele umreißen ganz grob die Informationen, die die Ameiza von der GDGM beim Briefing bekommen. Für das konkrete Spiel müssen diese natürlich ausgeführt werden. So können Sie z. B. aus “Plötzliche Todesfälle unter bestimmten Arbeiterinnen oder Soldatinnen” die Herausforderung “Plötzliche Todesfälle der Speichertiere kurz vor dem Winter” machen. Oder Sie denken sich einen eigenen Aufhänger aus, der besser zu Ihrer Gruppe passt. Auch die Frage “Was genau steckt dahinter?” müssen Sie abhängig von ihren Mitspielern und dem Staat noch beantworten.

Denken Sie auch darüber nach, wie sich das Problem ohne die Ameiza weiterentwickeln würde. Am besten machen Sie sich dazu ein paar Notizen.

Ameisen und andere Wesen

“Gab es Probleme?” — “Nein, nicht wirklich. Auch Marienkäfer brauchen Beine zum Laufen.”

Ameisen sind nicht die einzigen Lebewesen auf der Welt. Es gibt viele weitere, angefangen bei anderen Ameisenarten über Blattläuse, Käfer, Würmer, kleine Wirbeltiere (Mäuse, Vögel) und auch den Menschen und seine Haustiere (Hunde, Katzen, Kühe, Pferde). Auch wenn sich die meisten **ameiza**-Runden sicherlich innerhalb der Ameisengesellschaft bewegen, so ist doch ein Kontakt (oder auch Konflikt) mit anderen Lebewesen möglich. Aber die Ameisen des eigenen Staates sind und bleiben sicherlich die wichtigsten Lebewesen, mit denen es die Ameiza zu tun bekommen.

Diese Nicht-Ameiza werden alle vom SL und nicht von den anderen Spielern geführt (daher Nicht-Spieler-Charaktere oder kurz NSC). Mit NSC sind immer “wichtige” Charaktere gemeint, die vom SL geführt werden. Unwichtige NSC haben entweder Nebenrollen inne (die haben dann meist noch nichtmal einen Namen) oder treten als Mooks (also als Horden zu bekämpfender Gegner) auf.

Denken Sie jetzt noch einmal über ihre Herausforderung nach: Welche anderen Wesen werden Sie benötigen? Überlegen Sie sich Offizielle Bezeichnungen und Namen für vier bis sechs NSC und schreiben Sie zu jedem NSC ein oder zwei Besonderheiten auf, wie Fertigkeiten und geben Sie jedem NSC ein Ziel: Was will der NSC erreichen?

Denken Sie dabei an die Herausforderung, und entwerfen Sie NSC, die zu dieser Herausforderung gehören. Werte für die NSCs werden nicht generiert.

Notieren Sie sich anschließend noch ein paar weitere Bezeichnungen und Namen für eventuelle NSC, die Sie während des Spieles erst erfinden.

Spielwerte der Herausforderungen und NSC

“Jede das, was sie kann.”

“Die Ameise wächst mit ihren Aufgaben.”

Außer auf NSC können die Ameiza noch auf andere Herausforderungen treffen: Da wären zunächst einmal die Mooks – also namenlose Gegner im Kampf. Aber auch die Umgebung selbst kann die Charaktere vor eine Herausforderung stellen: Eine Wand muss erklommen, ein Türschloss geknackt und eine Bibliothek nach einem bestimmten Thema durchsucht werden. Oder eine Höhle bricht ein und die Ameiza müssen fliehen.

Um Schwierigkeitsgrade für die einzelnen Herausforderungen zu generieren, addieren sie die Attributswerte jeder einzelnen Ameiza.¹ Nehmen Sie sich dann genau so viele Würfel und werfen Sie für jede Ameise acht mal und zählen Sie sich die Anzahl der geraden Zahlen. Dabei gehören immer zwei aufeinander folgende Werte zusammen, d. h. sie erhalten für jede Ameise vier Wertepaare. Der erste Wert gibt die Anzahl der Würfel an, beide Werte miteinander multipliziert ergibt die Widerstandskraft. Notieren Sie sich diese Wertepaare.

Sie wollen ein Spiel mit drei Ameiza leiten; die Attributswerte ergeben zusammen 7, 9, 8. Also würfeln sie achtmal mit sieben Würfeln, achtmal mit neun Würfeln und achtmal mit acht Würfeln und zählen jeweils die geraden Zahlen. Dabei erhalten Sie folgendes Ergebnis:

7: 4, 4, 4, 2, 5, 3, 4, 5

9: 2, 3, 4, 6, 4, 6, 6, 4

8: 4, 5, 4, 2, 3, 5, 3, 2

¹Frisch erschaffene Ameiza haben einen Wert von 7.

Nach der obigen Vorschrift ergeben sich daraus folgende Würfanzahlen/Widerstandskraft-Paare:

7: 4/16, 4/8, 5/15, 4/20

9: 2/6, 4/24, 4/24, 6/24

8: 4/20, 4/8, 3/15, 3/6

Die Schwierigkeit jeder einzelnen Herausforderung beträgt

$$\text{Schwierigkeit} = 2 \times \text{Würfanzahl}^2 + 3 \times \text{Widerstandskraft}$$

Für neu geschaffene Ameiza kann man die Schwierigkeit wie folgt interpretieren:

20	nicht der Rede wert
40	einfach
60	mittel
80	anspruchsvoll
100	schwierig

Sie können ja selbst einmal die Schwierigkeit der Ameiza in den verschiedenen Situationen berechnen. Ist der Schwierigkeitsgrad etwa gleich, können Sie von einer 50:50-Chance ausgehen, den Konflikt zu gewinnen.

Eine Herausforderung mit drei Würfeln und Widerstandskraft 18 ergibt eine Schwierigkeit von

$$2 \times 3^2 + 3 \times 18 = 2 \times 9 + 54 = 72$$

Wenn Sie noch nicht geübt im Umgang mit dem System sind, empfehle ich Ihnen, für alle Herausforderungen einmal die Schwierigkeit zu berechnen und zu notieren, damit Sie auf einen Blick einschätzen können, wie schwierig die einzelnen Herausforderungen sind. Sortieren Sie die einzelnen Wertepaare nach Schwierigkeiten.

Zusammen mit den Schwierigkeiten ergibt sich (sortiert):
2/6 (26), 3/6 (36), 4/8 (56), 4/8 (56), 3/15 (63),
4/16 (80), 4/20 (92), 4/20 (92), 5/15 (95), 4/24 (104),
4/24 (104), 6/24 (144)

Sollte es zu einem Konflikt kommen, benutzen Sie einfach einen Wert aus dieser Liste und streichen ihn danach. Suchen Sie sich eine Schwierigkeit aus, die Ihnen angemessen erscheint. Denken Sie daran: Einen einmal benutzte Zahlenkombination kann nicht ein zweites Mal gewählt werden.

Sollte es sich dabei um einen Konflikt mit einem NSC handeln, so ordnen Sie die Herausforderung einfach dem entsprechenden NSC zu – entweder als soziale Würfel zusammen mit Wille oder als körperliche Würfel zusammen mit Konstitution. Diese Werte benutzen Sie dann, wenn die Ameiza einen erneuten Konflikt mit diesem NSC haben. Für einen solchen Konflikt streichen Sie einfach den niedrigsten Konflikt aus der Liste.

Die Ameiza hatten einen Konflikt mit der Hauptfrau des Gefängnistraktes um die Herausgabe der Zellschlüssel. Da die Hauptfrau einen Dickkopf hat, gab der SL ihr die 4/24er Herausforderung und streicht eine der 4/24er aus der Liste. Wenn die Charaktere erneut einen Konflikt mit ihr haben, so ist die Herausforderung wieder 4/24, der SL streicht dagegen die 2/6.

Gegenstände

Gegenstände spielen bei **ameiza** eigentlich keine Rolle und beeinflussen den Spielablauf fast nie dirket. Sollte aber doch für eine bestimmte Herausforderung ein besonderer Gegenstand existieren und wird dieser eingesetzt, so gibt er einen Vorteil im Konflikt. Solcherlei besondere Gegenstände können nur vom SL eingeführt werden.

Schlüsselszenen

Es ist sinnvoll, für jeden Charakter eine Schlüsselszene bereit zu halten. Eine solche Szene soll immer dann eingesetzt werden, wenn ein Spieler sich während des Spieles zurückhält und Sie als SL der Meinung sind, die Ameise bzw. der Spieler benötigt etwas Aufmerksamkeit und muss ins Spiel eingebunden werden.

Schlüsselszenen sind Szenen, die auf einen bestimmten Charakter abzielen. Dabei wird die Persönlichkeit, die Treue und/oder die At-

tribute und Fertigkeiten des Charakters angesprochen. Legen Sie – wie auch die Herausforderung – niemals einen Lösungsweg zugrunde. Also kein “Überwinden der Höhenanst” sondern stattdessen ein “Konfrontieren mit der Höhenangst”.

Um eine gute Schlüsselszene zu entwerfen, müssen sie auf den Charakterbogen schauen und sich ein oder zwei Besonderheiten notieren, die diesen Charakter von den anderen abhebt. Versuchen Sie daraus eine Situation zu konstruieren. Diese muss nicht mit dem Auftrag zusammenhängen. Da sie auf die einzelene Ameise abgestimmt ist, braucht diese Szene keine Verbindung zum Auftrag. Aber es stört auch nicht, eher im Gegenteil. Hat die Schlüsselszene sogar einen Bezug zur restlichen Geschichte, wird der Ausgang der Szene dadurch unter Umständen auf einmal für alle interessant.

Leiten des Spieles

Präsentieren Sie den Spielern am Anfang die Herausforderung. Zunächst beim Briefing, später dann vor Ort. Die Spieler werden dann voraussichtlich versuchen, das Problem zu lösen. Wenn sie dies nicht tun, wissen sie als SL ja, was passiert. Lassen sie das passieren. Und schicken sie den Ameiza Schergen der GDGM auf den Hals. Denn auf nicht-Erfüllung eines GDGM-Auftrages steht ja immerhin mindestens die Todesstrafe.

Während des Spiels sollten sie als Spielleiter immer die oberste Regel beachten: “Sag ja oder würfle.” Haben die Spieler eine Idee: Ja sagen oder würfeln. Möchten Sie dies oder das tun: Ja sagen oder würfeln. Befragen Sie einen NSC: Der NSC wird reden, oder Sie würfeln.

Wenn Sie würfeln, sollten Sie immer die Liste der Spielwerte im Auge haben: Bewahren Sie sich einen Knaller für den Schluss auf, aber geizen Sie nicht mit schwierigen Konflikten. Konflikte bringen Spaß ins Spiel. In vielen guten Geschichten braucht der Held mehrere Anläufe, um endlich gegen den Bösewicht zu gewinnen. Denken Sie daran: Jeder verlorene Konflikt stärkt die Spieler, indem sie Action-Punkte bekommen. Wie im Beispiel bei der Konfliktbewältigung zu erahnen war, kann schon ein einzelner Action-Punkt einen Konflikt kippen.

Auftrag gelöst – und dann?

Dann folgt wieder der öde Alltag einer Ameise. Sie geht jeden Tag ihrer Arbeit nach, träumt ihren Traum und fühlt sich eventuell durch die Gesetze eingeschränkt. Oder sie ist glücklich, wieder in ihr geregeltes Leben zurückgekommen zu sein. Aber vielleicht folgt ja noch ein weiterer Auftrag der GDGM. . . man kann nie wissen.

Was jetzt auch wichtig ist: Sprechen Sie über das Spiel. Was war gut? Was kann man besser machen? Sollte man mit den alten Ameisen ein weiteres Spiel beginnen, oder fängt man in einem anderen Staat mit neuen Ameisen an?

Achja, und was noch wichtig ist: Die Action-Punkte verfallen, nachdem das Problem gelöst ist.

7 Schlussworte

So, das ist es nun, mein 72-Stunden-Rollenspiel. Es ist doch Dogs-lastiger geworden, als ich ursprünglich wollte. Und es ist eigentlich – bis auf die sprechenden Ameisen – gar nicht mehr comichaft. Vom Hintergrund her würde ich es daher eher als ‘klassisch’ einstufen.

Was mir sehr gut gefällt, ist die Einbindung der Gesetze ins Spiel. Ich bin mal gespannt, wie das funktioniert. Auch das Würfelsystem klingt für mich erstmal ganz brauchbar. Ich habe einige Berechnungen angestellt, auf dem Computer ca. 50 000 000 Konflikte simuliert und statistische Auswertungen (vor allem Regressionsanalysen) gemacht. Die daraus entstandenen (Näherungs-)Gleichungen möchte ich natürlich keinem Vorenthalten:

- Mittlere Anzahl Runden $\approx 3 + \frac{l_1 + l_2}{5} + \frac{w_1 + w_2}{2}$
- $P(\text{Spieler 1 gewinnt}) \approx \frac{1}{2} + \frac{l_1 - l_2}{100} + \frac{w_1^2 - w_2^2}{160}$
- Mittlere Überlebens-LE Spieler 1 $\approx \frac{3}{2} + \frac{w_1^2}{7} + \frac{2l_1}{3} - \frac{w_2^2}{11} - \frac{l_2}{4}$

Dabei ist l_i die Widerstandskraft von Spieler i und w_i die Anzahl der benutzten Würfel.

Im Übrigen möchte ich nochmal betonen: Viele Informationen über die Ameisen hier stimmen wirklich. So sind die Namen der Arten tatsächlich Teile der wissenschaftlichen Namen der grauschwarzen Sklavenameise, der blutroten Raubameise und der roten Waldameise. Auch fast alle (alle bis auf drei) Berufe gibt es bei den Ameisen tatsächlich. Die Versklavungs-Methoden sind auch real: Die Raubameisen klauen die Puppen um sie als Sklaven zu halten. Vielen

Dank daher an dieser Stelle an alle ameisenbegeisterten, die ihre Informationen im WWW so nett zur Verfügung stellen.

Zu Bildern bin ich nicht mehr gekommen. Meine Frau würde noch welche zeichnen, aber da diese dann in die Wettbewerbsversion eh nicht rein sollten, ist das jetzt auch nicht so wichtig. Der Text steht, das Layout ist halbwegs ok (aber noch nicht überall konsistent), an den Zitaten könnte man hier und da sicherlich noch schrauben aber naja. Jetzt ist Abgabezeit, und ich muss morgen früh raus, arbeiten.

Also bleibt mir nichts anderes übrig, als den Juroren für das lesen von etwa 10 000 Wörtern zu danken und Spielern viel Spaß zu wünschen.

Dom.

Anhang

Hier ist erstmal nur der Staaten- und Charakterbogen zu finden.
Später hoffentlich noch ein Index und eine Spielübersicht.

ameiza — Staatsbogen

Art: _____

Sklassen: _____

Königin: _____

Besonderes: _____

wichtige Gesetze

§1

§2

§3

§4

§5

§6

ameiza — Ameisenbogen

Bezeichnung: _____ Rufname: _____

Art: _____

Kaste: _____

Beruf: _____

Persönlichkeit: _____

Traum & störendes Gesetz: _____

Sozial

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Körperlich

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Mental

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Treue

0	1	2	3
---	---	---	---

Konstitution

--

Wille

--

(= $7 \times K + 3 \times M$)

(= $6 \times S + 4 \times M$)

Action-Punkte: _____