

Hacketau – das Immanbrettspiel

I. Grundregeln des Immanspiels

Imman, eines der beliebtesten Massenvergnügen in Aventurien, der Welt des Schwarzen Auge (DAS), ist ein Spiel, das von zwei mit Eschenschlägern bewaffneten Mannschaften zu je fünfzehn Spielern ausgetragen wird. Auf einem rechteckigen Spielfeld, an dessen kurzen Seiten jeweils ein Tor mit mindestens fünf Schritt hohen Pfosten und einer in 1,50 Schritt Höhe angebrachten Querlatte steht, versuchen beide Fünfzehn, einen kleinen Korkball in das jeweils gegnerische Gehäuse zu befördern. Der Ball darf dabei mit Schläger und Füßen gespielt und mit den restlichen Körperteilen auch aufgehalten werden. Torschüsse müssen aber immer mit dem Schläger ausgeführt werden. Die Spielzeit beträgt zweimal 30 Minuten. In der kleinen Pause werden die Seiten gewechselt und etwas Wasser und Gebäck gereicht. Nach dem Spiel begeben sich meist beide Fünfzehn zur dritten Halbzeit in eine gemütliche Taverne, wo es mindestens so heiß hergeht, wie zuvor auf dem Spielfeld.

Imman ist ein sehr schnelles Spiel, bei dem es regelmäßig zu Verletzungen kommt. Um Übeltäter, die solche Verletzungen vorsätzlich herbeizuführen versuchen, nicht erst in Fahrt kommen zu lassen, wird jedes Spiel von zwei unparteiischen Kampfrichtern geleitet, die entsprechende Strafen verhängen können.

Aventurische Immanarenen sind meist nicht besonders groß. Im Schnitt fassen sie weniger als 1000 Zuschauer, aber für einen kleinen Jungen vom Lande, der zum ersten Mal die große Welt besucht, stellen sie dennoch Bauwunder dar, von denen er sein Leben lang träumen wird. Die Stimmung in den Stadien ist dem rasanten Charakter des Spiels entsprechend laut und hitzig, wobei meist nur die Heimmannschaft eine wirklich zahlreiche Anhängerschaft hinter sich weiß.

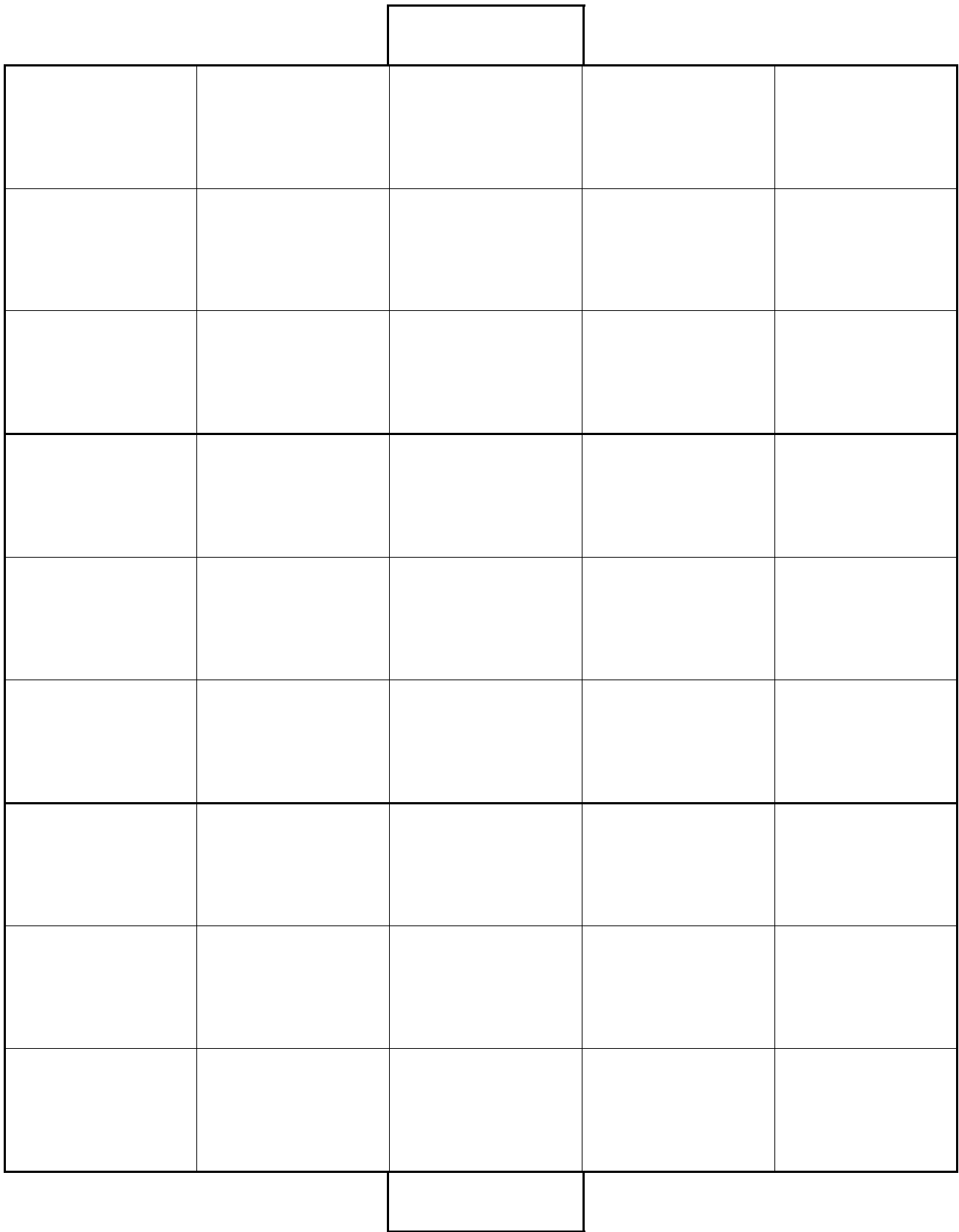
Das hier vorliegende Spiel soll versuchen, ein wenig von der Stimmung und Dynamik, die das Feldimman beherrschen, einzufangen und im Miniaturformat auf den Tisch zu bringen. Nicht jedem ist eine Reise in die Zentren des aventurischen Imman, wo sich die Havena-Bullen, Orkan Thorwal und Ruhmreich Nostria die Bälle um die Ohren schlagen, möglich. Und auch die legendären Spiele von Swelttalwehr Lowangen gegen Sturmotta Prem oder Gasse Grangor gegen Orkensturm

Phexcaer haben nur die wenigsten schon als Augenzeugen miterleben dürfen. Doch mit einem kleinen Spielplan und ein paar Figuren kann man diese sagenumwobenen Partien noch einmal ganz in Ruhe am heimischen Herdfeuer nachvollziehen, oder aber sich selbst mit einem Gegner versehen und in den dunklen Winternächten oder an brütenden Sommertagen heiße Immanschlachten liefern.

In diesem Sinne: Hacketau und Hals-und-Bein-Bruch!

II. Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus einem rechteckigen Spielplan, der in drei gleich große Zonen unterteilt ist. Je nach Spielrichtung sind diese Zonen Abwehr/Angriff, Mittelfeld, Angriff/Abwehr. Jede Zone ist in neun gleichgroße Rechtecke unterteilt. In der Mitte der kürzeren Außenlinie befindet sich das Tor, das die Größe eines Rechtecks im Spielfeld besitzt.



III. Startaufstellung

Jede Mannschaft stellt 15 Spieler in der eigenen Spielhälfte auf. Dabei dürfen höchstens zwei Spieler im selben Rechteck platziert werden. Die beiden Spielführer der Mannschaften nehmen im Mittelrechteck Aufstellung, wo der erste Pressschlag durchgeführt wird. Hier darf kein sonstiger Spieler stehen. Die Torleute stehen im Rechteck direkt vor dem Tor.

Jede Mannschaft darf frei wählen, wie viele Bremser, Mittelfeldspieler und Angreifer sie aufstellen will. Die unterschiedlichen Positionen müssen durch verschiedenfarbige Stirnbänder, Beinschützer o.ä. von einander unterscheidbar sein. Zu den Vor- und Nachteilen der einzelnen Spieler siehe Punkt 4. Positionen. Die Ersatzspieler nehmen jeweils an einer der Längsseiten des Spielfelds Platz.

IV. Positionen

Jede Position hat ihre eigenen Vor- und Nachteile, die die Spieler im Laufe der Partie mehr oder weniger an ihre Abschnitte auf dem Spielfeld binden. Zwar kann ein Bremser auch Tore schießen, doch ist er aufgrund seiner Fähigkeiten und Erfahrung wesentlich besser in der Lage, eben solche zu verhindern. Im Folgenden die Werte, um die der Ausgangswert einer Aktion für die Spieler bestimmter Positionen erhöht (+) oder verringert wird (-):

Angreifer:

Torschuss	+2
Pass	0
Pass annehmen	+1
Verteidigen	-2

Mittelfeld:

Torschuss	0
Pass	+2
Pass annehmen	+2
Verteidigen	-1

Bremser:

Torschuss	-2
Pass	0
Pass annehmen	-1
Verteidigen	+2
Fernschläge (mehr als drei Felder weit)	+2

Torsteher:

Torschuss	-3
Pass	-1
Pass annehmen	-2
Verteidigen	+1
Fernschläge (mehr als drei Felder weit)	+1

V. Spieldauer

Die Spieldauer kann von den Spielern beliebig festgesetzt werden. Nach aventurischen Regeln wird in zwei Halbzeiten zu je 30 Minuten gespielt. Zwei mal eine Stunde sind für das Brettspiel aber ebenso geeignet, möglicherweise sogar eine noch längere Spieldauer. Genauso gut kann man bis zu einem festgesetzten Endergebnis spielen, was sich allerdings im Extremfall auch mehrere Tage hinziehen kann.

Steht es nach Ende der festgesetzten Spielzeit Unentschieden, geht das Spiel in die Verlängerung. Der erste erzielte Punkt entscheidet das Spiel, unabhängig davon, ob die gegnerische Mannschaft in der Nachspielzeit in Ballbesitz gekommen ist, oder nicht.

VI. Das Würfeln

Die meisten Aktionen werden mit einem W20 erwürfelt. Eine Aktion gilt als gelungen, wenn der Wurf der Stärke des Spielers incl. eventueller Zu- und Abschläge (siehe die einzelnen Punkte zu Spielverlauf und Positionen) entspricht oder darunter liegt. (Stärke 10, Wurf gelungen bei W20=10 oder darunter).

Vor jedem Wurf muss der Spieler genau ausdrücken, was er beabsichtigt. Bei Pässen ist der jeweils bevorzugte Passempfänger zu nennen, auch wenn zwei Mitspieler im angespielten Feld stehen.

VI.1 Behinderungen und besondere Leistungen

Jeder Spieler, egal ob Mitspieler oder Gegner, der in einem Feld steht, in dem ein Spieler eine Aktion ausführen will, erschwert diese Aktion um 1. Befinden sich also vier Spieler in einem Rechteck, ist jede Aktion jedes dieser Spieler um 3 Punkte erschwert.

Würfelt ein Spieler eine 1, so wurde die Aktion mit herausragender Technik oder Athletik ausgeführt. Nach einem Pass mit W20=1 ist keine Annahmeprobe durch die gedachte Anspielstation nötig. Eine Passannahme und ein Lauf mit W20=1 können nur mit einer 1 vereitelt werden.

Gelingt eine Verteidigung mit W20=1, wenn der Angreifer keine 1 gewürfelt hat, dann darf der Verteidiger den Ball direkt an einen Mitspieler passen, der maximal drei Züge von ihm entfernt steht.

VII. Das Spiel beginnt

Sind alle Spieler auf dem Feld verteilt, treten die Kapitäne zum Pressschlag an. Der Spieler, dessen Differenz von Stärke und Würfelergebnis größer ist, gewinnt den Ball (Bsp.: A Stärke 9, Wurf 5, B: Stärke 11, Wurf 8 – A gewinnt den Pressschlag). Ist die Differenz für beide Kapitäne gleich groß, oder würfeln beide Spieler höhere Zahlen als ihren Stärkewert, wird erneut gewürfelt, bis eine Entscheidung herbeigeführt wurde.

VII.1 Die Spielrunde

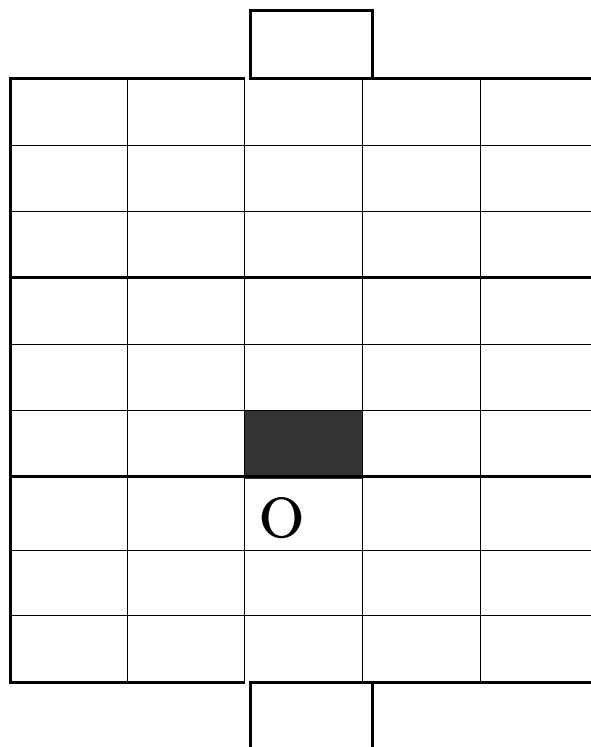
Jede Spielrunde wird in drei Phasen absolviert.

1. Pass, Lauf oder Schuss

Zunächst tritt der ballführende Spieler in Aktion. Er hat die Möglichkeit, den Ball zu einem Mitspieler zu passen, mit dem Ball zu laufen, oder einen Torschuss zu versuchen.

1.a Pass

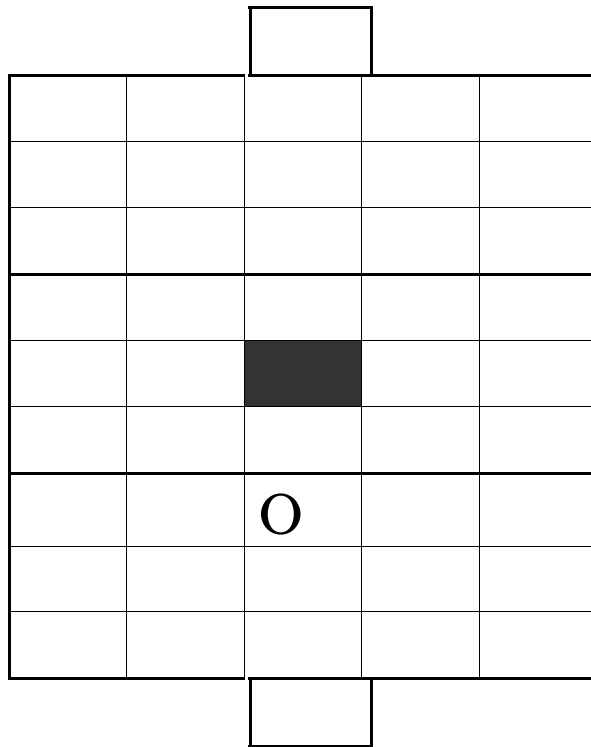
Ein Pass in ein benachbartes Rechteck hinein wird mit einer einfachen Probe auf die Stärke des Spielers mit dem seiner Position entsprechenden Bonus oder Malus gespielt. (Bsp.: Mittelfeldspieler, Stärke 11 – Pass gelungen bei $W20=13$ oder niedriger, Bremser, Stärke 10 – Pass gelungen bei $W20=10$ oder niedriger). Für jedes weitere Feld, das der Ball überqueren soll, wird die Probe um eins erschwert.



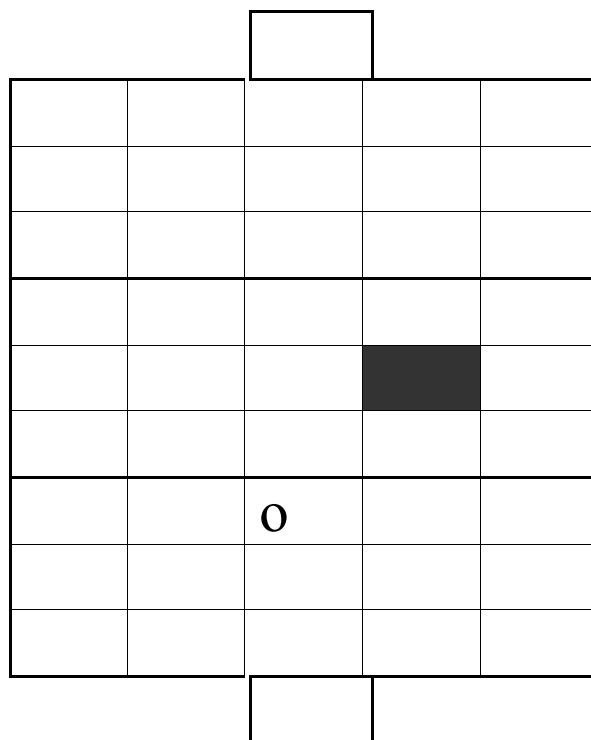
Beispiel mit Skizze

Der Bremser (o), Stärke 9, will den Ball in das graue Feld passen. Es gibt keinen Malus auf seinen Passwert von 9.

Der Bremser (o), Stärke 9, will den Ball in das graue Feld passen. Der Pass ist gelungen bei $W_{20}=8$ oder weniger (erschwert um 1)



Pässe über die Diagonale zählen als über zwei Felder gespielt, d.h. ein Pass auf ein zwei Felder diagonal entferntes Rechteck muss vier Felder überwinden usw.



Beispiel mit Skizze:

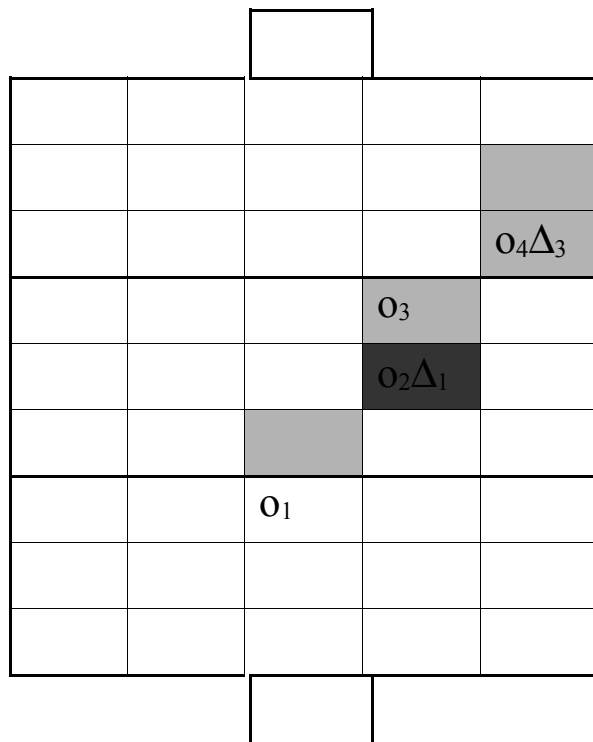
Der Bremser (o), Stärke 9, will den Ball in das graue Feld passen. Der Pass ist gelungen bei $W_{20}=7$ (drei Felder zu überqueren – erschwert um zwei)

Misslingt der Pass, fliegt der Ball ein Feld in Richtung nächstgelegene Auslinie.

1.a.a Ballannahme bei Pass

Wurde ein Pass gespielt, muss dieser von der gedachten Anspielstation natürlich auch angenommen werden. Dazu legt der Spieler ein W20-Probe auf seine Stärke incl. des Bonus/Malus aufgrund seiner angestammten Position ab (Bsp.: Angreifer, Stärke 9 – Annahme gelungen bei W20=10; Torhüter, Stärke 9 – Annahme gelungen bei W20=7). Gelingt dem Spieler die Annahme nicht, können sich alle anderen im Feld befindlichen Spieler, zuerst Mitspieler, dann Gegner, versuchen. Für sie gelten die selben Regelungen wie für den eigentlich angespielten Spieler.

Können auch diese den Ball nicht unter Kontrolle bringen, oder befindet sich kein weiterer Spieler im Feld rollt der Ball in gerader Linie der Passrichtung weiter über das Spielfeld. Jeder Spieler, der sich in einem Feld befindet, das vom Ball passiert wird, darf versuchen, diesen zu stoppen. Pro Rechteck, das der Spieler vom eigentlichen Anspielziel entfernt ist, ist die Probe um eins erleichtert. Diagonale zählen zwei Felder.



Beispiel mit Skizze:

Bremser (o1), versucht einen Pass auf seinen Mittelfeldspieler (o2) zu spielen. Die Annahme des Balls durch o2 misslingt. Der gegnerische Spieler Δ1 darf seinerseits versuchen, den Ball anzunehmen. Gelingt auch ihm das nicht, rollt der Ball weiter in Passrichtung (graue Felder). o3 (erleichtert um 1), und bei erneutem Misslingen o4 (erleichtert um drei) sowie eventuell Δ2 (erleichtert um 3)

dürfen ebenfalls versuchen, den Ball unter Kontrolle zu bringen. Gelingt dies keinem Spieler, landet der Ball in der obersten Reihe im Seitenaus.

Kann der Ball von keinem Spieler gestoppt werden und überquert eine der Auslinien, erhält die gegnerische Mannschaft einen Freischlag im letzten vom Ball berührten Rechteck (näheres siehe Punkt IX. Freischiäge).

1. b Lauf

Ein Spieler kann mit dem Ball am Schläger nur ein Feld pro Runde überqueren. Dazu ist eine einfache Probe auf seine Spielstärke abzulegen. Ein Lauf auf ein diagonal gelegenes Feld ist mit einer Erschwernis von 3 Punkten möglich. Ein Lauf kann nur über so viele Felder ausgeführt werden, wie dem Spieler Bewegungspunkte zur Verfügung stehen.

Misslingt der Lauf, läuft der Spieler ohne Ball in das Zielfeld, der Ball bleibt im Startfeld liegen. Die Verteidiger werden „ballführende Fünfzehn“ (Siehe 3. Spieler bewegen).

1.c Torschüsse

Grundsätzlich kann von jeder Position aus aufs Tor geschossen werden. Für jedes Rechteck, das sich zwischen Tor und Schütze befindet, wird der Schuss um 1 erschwert. Hinzu kommt eine Erschwernis von 1 für jeden Spieler (egal ob Freund oder Feind), der zwischen Schützen und Tor steht. Das Würfelergebnis wird von der Torschussstärke des Schützen minus Entfernungsmalus abgezogen. (Bsp.: Angreifer, Stärke 11, drei Felder entfernt, $W20=6$: Torschusswert = 4). Ist die Differenz größer als 5, ging der Schuss auf das Gehäuse zu und kann zu drei Punkten führen, bei einer Differenz von 0 bis 5 gelingt dem Schützen ein Einer. Verfehlt der Schütze das Ziel (negative Differenz), überquert der Ball die Torauslinie. Es gibt Freischlag für die verteidigende Fünfzehn.

Einen Einer kann der Torhüter aufgrund der Schusshöhe nur mit einer Glanzparade ($W20=1$) verhindern. Bei Dreiern wird die Differenz der Parade des Torhüters von der Differenz des Torschusses abgezogen. Bleibt ein Wert von über 5 oder konnte der Torhüter nicht parieren, gelingt dem Angreifer ein Drei-Punkte-Tor. Bei einem Restwert von 0-5 konnte der Torhüter den Ball über die Querlatte zu einem Punkt lenken. Ist das Ergebnis negativ, hat der Torhüter ein Tor verhindert. Es gibt Freischlag vor dem Tor für die bisher verteidigende Fünfzehn. Torhüter können nur eingreifen, wenn sie auf dem Rechteck direkt vor dem eigenen Gehäuse stehen.

Bsp.: Angreifer, Stärke 11 (Torschussbonus=2), drei Felder entfernt, $W20=2$:

Torschußwert=8

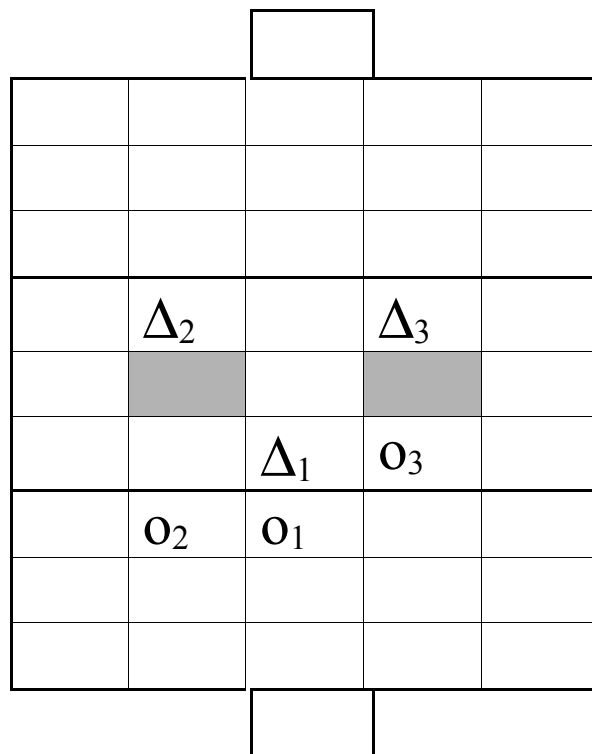
- a) Torhüter, Stärke 12, $W20=10$, Parade = 2: $8-2=6$ – drei Punkte
- b) Torhüter, Stärke 12, $W20=7$, Parade = 5: $8-5=3$ – ein Punkt
- c) Torhüter, Stärke 12, $W20=3$, Parade = 9: $8-9=-1$ – kein Tor

Nach jedem Tor wird das Spiel durch einen Pressschlag der Kapitäne im Mitteldreieck fortgesetzt.

2. Abwehr

Nachdem die angreifende Mannschaft ihre Aktion beendet hat, darf die gegnerische Fünfzehn einen Verteidigungsversuch unternehmen. Beim Pass dürfen alle Verteidiger im jeweiligen Zielfeld versuchen, die Angriffsaktion zu unterbinden. Dazu muss die Verteidigungsstärke des Spielers (Spielstärke incl. positionsbezogener Bonus/Malus) erschwert um die Differenz des Wurfes der Angriffsaktion erwürfelt werden. (Bsp.: Angreifer, Stärke 10, würfelt auf Ballannahme nach Pass $W_{20}=5$ – Differenz = 6 – Bremser, Stärke 10 – Verteidigung gelungen bei $W_{20}=6$ oder niedriger) Eine gelungene Verteidigung nach einem Pass bewirkt, dass der Gegner den Ball nicht unter Kontrolle bringt und dieser wie bei einem misslungenen Ball weiterspringt.

Bei Läufen darf jeder Gegner, der sich auf einem zu überquerenden Feld befindet, einen Verteidigungsversuch unternehmen. Es gelten die Regeln wie bei der Passverteidigung. Nach einem abgewehrten Lauf wird dem Angreifer der Ball vom Schläger geschlagen und landet in einem vom Verteidiger zu benennenden angrenzenden Feld. Befindet sich in diesem Rechteck kein weiterer Angreifer, gilt der verteidigende Haufen nach Ende der Spielrunde als „ballführende Fünfzehn“ (siehe 3. Spieler bewegen)



Beispiel mit Skizze:

Bremser (o1), Stärke 9, läuft mit $W_{20}=7$ in das Feld, in dem sich Mittelfeldspieler Δ_1 , Stärke 10, befindet. Δ_1 gelingt eine Verteidigung bei $W_{20}=6$. In diesem Fall wird er den Ball in einem der grauen Felder platzieren, da diese als nächste von einem seiner Mitspieler erreicht werden können. (Siehe 3. Spieler bewegen).

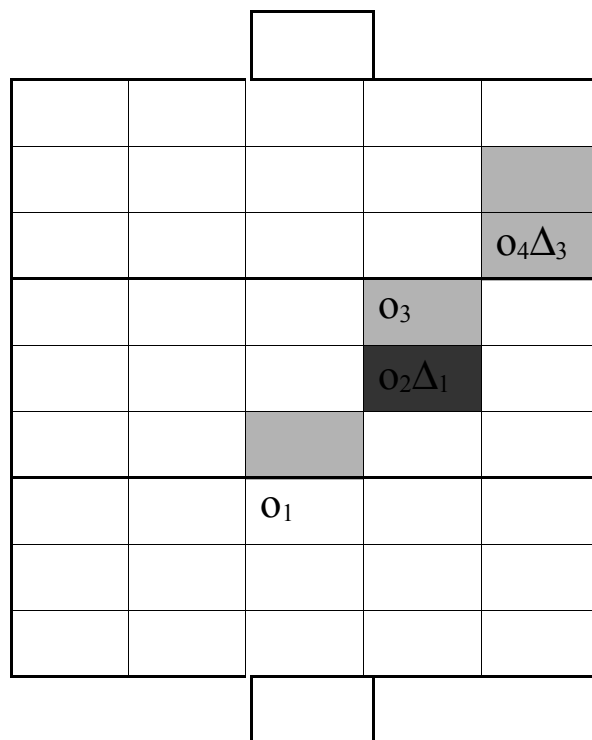
3. Spieler bewegen

Nachdem der Spielzug durchgeführt wurde, dürfen sich die Spieler beider Mannschaften auf dem Feld bewegen. Einzig Spieler, die im vorangegangenen Spielzug agiert haben (Pass gespielt, Annahme, versuchte Annahme, Lauf, Verteidigung) dürfen nicht noch einmal bewegt werden. Es beginnt zunächst die „ballführende Fünfzehn“. Gezogen wird abwechselnd. Kann oder will eine Fünfzehn keinen weiteren Spieler bewegen, darf der Gegner so lange fortfahren, bis er alle gewünschten Züge durchgeführt hat.

Spieler dürfen nur einen Schritt pro Zug machen. Züge über die Diagonale sind deshalb nicht möglich.

Ausnahme: Wird ein Pass nicht angenommen oder ein Weitschlag gespielt, dürfen alle Spieler für drei vom Ball überquerte Felder einen Schritt zusätzlich laufen. Hier sind somit auch Bewegungen über die Diagonale möglich. Spieler, die an der Aktion beteiligt waren, dürfen einen Schritt weniger machen, als alle übrigen. Die Schritte eines Spielers sind in einem Zug zu absolvieren.

Beispiel mit Skizze:



Der Pass von Bremser o1 wurde erst von Angreifer o4 angenommen. Der Ball hat sich sechs Felder bewegt. Jeder Spieler darf drei Schritte laufen, mit Ausnahme aller Spieler, die versucht haben, den Ball anzunehmen. $\Delta 3$ ist also der einzige Spieler, der dreimal gezogen werden kann (sollte er nicht versucht haben, gegen die Passannahme zu verteidigen), alle anderen haben nur zwei Schritte zur Verfügung.

VIII. Fouls und Verletzungen

Imman ist ein harter Sport, da bleiben Verletzungen nicht aus. Immer wenn ein Spieler bei einer Angriffsaktion eine 20 würfelt, läuft er Gefahr, sich selbst zu verletzen. Bei W20=18-20 muss er vom Platz getragen werden und kann das Spiel nicht fortsetzen. Bei W20=13-17 muss er die laufende Spielhälfte über pausieren. Bei W20=6-12 muss er bis zum nächsten Freischlag an der Seitenlinie versorgt werden. Bei W20=1-5 kann er eine Verletzung vermeiden.

Wird bei einer Verteidigung eine 20 gewürfelt, hat der Spieler ein Foul begangen. Der Angreifer erhält einen Freischlag. Das Foul hat sowohl Einwirkung auf den Verteidiger als auch auf den Angreifer.

Der Verteidiger könnte eine Strafe erhalten. Bei W20=18-20 wird er vom weiteren Spiel ausgeschlossen. Bei W20=13-17 muss er die laufende Spielhälfte über pausieren. Bei W20=6-12 erhält er eine Zeitstrafe bis zum nächsten Freischlag. Bei W20=1-5 erfolgt keine Bestrafung.

Der Angreifer könnte sich bei dem Foul verletzen. Hierfür gelten die selben Regeln wie bei einer selbstverschuldeten Verletzung.

VIII.1 Angesagte Fouls

Ist eine Spieler der Meinung, dass ein gegnerischer Angreifer nicht regelkonform gestoppt werden kann, darf er auch direkt versuchen, ihn mit einem Foul aufzuhalten. Die Abwehr-Probe entfällt und wird durch eine Probe auf Foulspiel (Spielerstärke+4) ersetzt. Gelingt das Foul, geht der Angreifer zu Boden. Er erhält in dem Rechteck, in dem die Unsportlichkeit begangen wurde, einen Freischlag.

Bei einem angesagten Foul erhöht sich jedoch die Wahrscheinlichkeit einer Strafe für den Sünder.

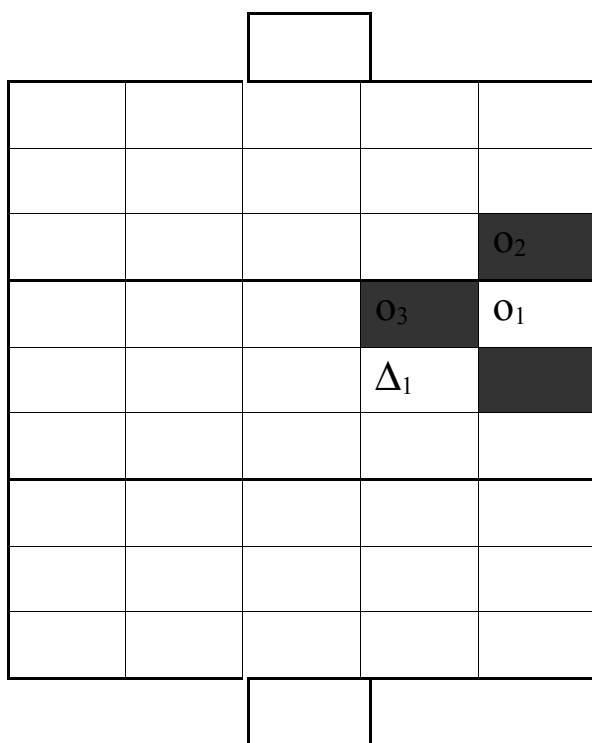
Für den foulenden Spieler gilt: Bei W20=16-20 wird er vom weiteren Spiel ausgeschlossen. Bei W20=10-15 muss er die laufende Spielhälfte über pausieren. Bei W20=3-9 erhält er eine Zeitstrafe bis zum nächsten Freischlag. Bei W20=1-2 erfolgt keine Bestrafung.

Wird der attackierende Spieler vom Spiel ausgeschlossen, hat er eine besonders grobe Tätlichkeit begangen, die zur Verletzung des Angreifers geführt haben könnte. In diesem Falle gelten die Regeln für selbst verursachte Verletzungen.

IX. Freischläge, Eckschläge

Überquert der Ball eine Auslinie, erhält die Fünfzehn, die zuletzt nicht am Ball war, einen Freischlag in dem Rechteck, von dem aus der Ball ins Aus ging. Innerhalb des Rechtecks darf sich kein anderer Spieler aufhalten. Gegnerische Spieler dürfen auch keine direkt angrenzenden Rechtecke betreten, diagonale Felder sind für sie aber erlaubt.

Beispiel mit Skizze



Mittelfeldspieler o1 erhält einen Freischlag. Gegnerische Spieler dürfen sich nicht in den grauen Feldern aufhalten.

Hat der Ball die Torauslinie überquert, gibt es einen Freischlag für die Fünfzehn, die nicht zuletzt am Ball war, in einem der beiden Eckrechtecke an der Torauslinie. Einzige Ausnahme stellen Torleute dar. Haben sie einen Ball über die Torauslinie gelenkt, wird der letzte Feldspieler gewertet, der die Korkkugel berührt hat.

Auch nach einem Foul gibt es einen Freischlag für die gefoulte Fünfzehn in dem Rechteck, in dem das Foul geschehen ist. Es gelten die selben Aufstellungsregeln, wie nach einem Ausball. Lediglich

der Torwart darf sich auf dem Feld direkt vor seinem Tor platzieren, auch wenn dieses direkt neben dem Freischlagfeld liegt.

Vor jedem Freischlag dürfen alle Spieler auf dem Feld beliebig viele Schritte zurücklegen. Es wird mit der angreifenden Fünfzehn beginnend abwechselnd gezogen.

X. Wechseln

Es gibt keine Grenzen für die Anzahl der vorgenommenen Wechsel. Auch ein einzelner Spieler kann beliebig oft ein und ausgewechselt werden. Wechsel können nur vor Frei- oder Pressschlägen vorgenommen werden.

XI. Zonenwechsel

Befindet sich ein Spieler in einer Zone des Feldes, in der er aufgrund seiner angestammten Position weniger versiert ist, erhält er eine Erschwernis auf alle dort ausgeführten Aktionen. Die Erschwernis beträgt für:

Bremser:	Mittelfeld	-1
	Angriff	-2

Mittelfeld:	Angriff	-1
	Abwehr	-1

Angreifer:	Mittelfeld	-1
	Abwehr	-2

Torhüter	Mittelfeld	-2
	Angriff	-4

XII. Schwierigkeitsstufen

Hacketau kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Zum Reinschnuppern empfiehlt es sich, zunächst die Anfängerstufe 1 auszuprobieren. Hier wird nach den Grundregeln ohne irgendwelche Extras gespielt, so dass man ein Gefühl für die grundlegenden Regeln und die einfachen Züge im Spiel gewinnen kann. Nach ein paar Übungsspielen hat man ein gewisses Gespür für die richtige Herangehensweise und den Spielereinsatz gewonnen und vielleicht auch schon seine favorisierte Taktik gefunden. Dann kann man getrost zu Stufe 2, der Fortgeschrittenenabteilung wechseln. Diese ist aber auch nur als Übergangsphase gedacht, bevor man sich dem eigentlich anspruchsvollen Betreuerjob beim „Absolut Imman“, dem Spiel bei dem alle Register gezogen werden müssen, um erfolgreich zu sein, widmet.

Für Freunde gesellschaftlicher Zusammenkünfte findet sich im vierten Punkt noch eine Anregung, wie man mit 30 Personen einen lustigen Abend bei „Imman Extrem“ erleben kann.

XII.1 Anfänger

In Stufe eins werden vor dem Spiel die Stärken der Haufen, die idealer Weise gleich sein sollten, festgelegt. Um einen flüssigen, aber nicht langweiligen Spielablauf zu gewährleisten, sollten die Mannschaftsstärken zwischen 10 und 12 liegen. Alle Spieler einer Fünfzehn erhalten die gleiche Stärke, egal ob Bremser, Angreifer oder Torwart, Startspieler oder Bankdrücker. Dadurch kann man sich auf die Regeln und die Taktik konzentrieren, ohne sich mit den individuellen Stärken der Spieler auseinandersetzen zu müssen.

XII.2 Fortgeschrittene

Ist man mit den Grundregeln vertraut, wird es Zeit, die Haufen zu individualisieren. Wie in jeder Truppe gibt es auch beim Imman bessere und schlechtere Spieler. Nach dem gemeinsamen Festlegen der maximalen Durchschnittstärke beider Fünfzehn, kann man beginnen, seinen Haufen zu erstellen. Jeder Spieler erhält eine Stärke (natürliche Zahl). Der Durchschnitt wird kaufmännisch gerundet, d.h. bei einer Maximalstärke von 11 kann der rechnerische Durchschnitt bei 11,4 liegen. Einige Startspieler werden stärker als die Reservisten sein. Doch Vorsicht! So manche Fünfzehn scheiterte schon in der zweiten Spielhälfte, weil sich die beiden Starspieler verletzt hatten und durch

Jungens, die zum ersten Mal im Leben einen Immanschläger in der Hand gehalten haben, ersetzt werden mussten.

In dieser Stufe kann man auch beginnen, die Einstellung der Fünfzehn zu variieren. Eine besonders verbissene Fünfzehn wird sehr hart spielen, wodurch es bei Würfeln von 20 und 19 zu einem Foul kommt. Die Verteidigung ist für alle Spieler aber um einen Punkt erleichtert. Haufen, die Imman als reines Freizeitvergnügen sehen, werden überaus vorsichtig beim Angriff auf einen Gegner sein und das Spiel eher langsam angehen lassen. Absichtliche Fouls sind diesen Truppen verboten, dafür wird bei einer 20 noch einmal gewürfelt. Nur bei einem Ergebnis $W_{20}=16-20$ kommt es wirklich zu einem Foul oder einer Verletzung.

XII.3 Stufe 3 – Absolut Imman

In der absolut herausfordernden Variante des Immanbrettspiels werden die Spieler nicht nur unterschiedliche Stärken zugeordnet, sie erhalten auch positive und negative Attribute, die ihnen Vor- und Nachteile gegenüber den Konkurrenten verschaffen. Zudem gibt es einige besondere Ausrüstungsgegenstände, die ebenfalls zur Stärkung von Schlüsselspielern beitragen können.

Da unterschiedliche Rassen auch unterschiedliche Fertigkeiten und Wissen über das Imman mitbringen, werden für jeden Spieler Modifikationen entsprechend seiner Herkunft eingeführt. Und zu guter letzt haben auch Wetter und Untergrund einen Einfluss auf den Spielverlauf.

XII.3.a Die individuellen Attribute (Kosten je 2 Punkte)

Jeder Spieler hat einige Eigenschaften, die ihn im positiven oder negativen Sinne von den anderen Streitern auf dem Feld unterscheiden. Bei einigen sind diese Eigenschaften so stark ausgeprägt, dass sie ihnen einen Vor- oder Nachteil im Spiel verschaffen.

Vor der Partie müssen beide (menschlichen) Spieler festlegen, wie viele Zusatzpunkte auf individuelle Attribute verwendet werden dürfen. Bei einem Turnier- oder Ligamodus ist dies natürlich vor dem ersten Spieltag zu erledigen. Jede Eigenschaft hat einen Wert von 2 Punkten. negative Eigenschaften können mit positiven verrechnet werden. Jeder Immanspieler kann maximal eine positive und eine negative Eigenschaft auf sich vereinen.

positive Eigenschaften

Schnelligkeit	Der Spieler darf in jedem Zug zwei Felder bewegt werden
Todespass	Der Spieler hat eine sichere Hand und erhält auf jeden gespielten Pass einen Bonus von +2
Fernschütze	Torschüsse werden nicht durch im Weg stehende Spieler erschwert
Adlerauge	Zielsicher gehen die Schüsse am Torhüter vorbei: Torschuss +2
Rammbock	Herausragende Bremser erhalten auf jede Abwehr einen Bonus von +2
Drachenhaut	Der Spieler ist unverwundlich. Auf alle Würfelergebnisse für Verletzungen -3
Balancierkünstler	Unglaublich geschickt nimmt der Spieler auch die unerreichbaren Pässe noch an: Passannahme +2
Gummigelenke	Einmal in Bewegung, kann ihn niemand stoppen: Lauf +2
Korbhände	Torleute mit Riesenpranken können alle Bälle besser fangen: Abwehr +2
Pantherreflexe	Er/Sie sieht die Bälle, bevor sie geschossen werden: Torschussabwehr +2
tiefer Schwerpunkt	Er/Sie ist nicht zu stoppen: Verteidigung gegen diesen Spieler -2
spitze Ellenbogen	Er/Sie hat schon als Kind gelernt, sich durchzusetzen: keine Behinderung durch Spieler im gleichen Rechteck
Führungsqualität	Er/Sie reißt allein durch seine Anwesenheit alle mit. Jeder Mitspieler in angrenzendem oder gleichem Rechteck erhält Stärke +1

negative Eigenschaften

Jähzorn	Er/Sie ärgert sich über jedes kleine Missgeschick und drischt den Schläger auf den Boden. Bei misslungener Aktion Wurf mit W20, bei W20=16-20 selbst verletzt nach Verletzungsregeln. In jedem Fall ist nach dieser Aktion im nächsten Zug keine Bewegung möglich, da der Schläger aufgehoben werden muss
Verkrampft	Er/Sie spürt den Atem des Gegners besonders deutlich im Nacken: bei Gegenspieler im gleichen Feld Aktion -2
Hans-guck-in-die-Luft	Für ihn/sie ist Imman ein reines Passspiel: Läufe und Laufverteidigung -2

Nervenbündel	Nicht nur Technik ist gefragt, um fliegende Korkbälle richtig einschätzen und mit dem Schläger auffangen zu können: Passannahme und Passverteidigung -2
Silberblick	Zielen kann ganz schön schwer sein: Pässe -2
Pechvogel	Wenn ihm/ihr der Ball verspringt, dann aber ordentlich. Bei misslungener Aktion Ball automatisch zum nächststehenden Gegner
Pöbler	Nach jedem Foul macht er den Kampfrichter an: W20=16-20 Zeitstrafe bis zum nächsten Freischlag
Schwalbenkönig	Man hatte ihm/ihr gesagt, beim Imman gehe es darum, einen Ball zu schlagen. Von aggressiven Gegnern war da nicht die Rede: Abwehr -2, bei jeder Abwehr gegen den Spieler Schwalbe, W20 1-4=Zeitstrafe bis nächsten Freischlag für Verteidiger, 18-20=Halbzeitstrafe für Schwalbenkönig
Treter	Körpereinsatz ist alles - wer ausweicht, verliert! Jede Abwehraktion ist automatisch ein absichtliches Foul
Glasknochen	Schon ein Husten des Gegners genügt oft, um ihn/sie vom Platz zu fegen. Auf alle Würfelergebnisse für Verletzungen +3
Panikmache	Einmal hinten, glaubt dieser Spieler sofort, bei Phex in Ungnade gefallen zu sein. Bei Rückstand von mehr als 3 Punkten Stärke -1

XII.3.b Besondere Ausrüstungsgegenstände (Kosten je 1 Punkt)

Für fast jede Position gibt es Ausrüstungsgegenstände, die dem Spieler das Agieren etwas erleichtern. Wie für die Attribute wird auch für die Ausrüstung, die zu Spielbeginn ausgegeben werden darf, ein Höchstwert festgelegt. Da alle Teile maßgeschneiderte Spezialanfertigungen darstellen, können sie nicht von einem Spieler auf einen anderen übertragen werden. Es ist allerdings durchaus möglich, die Gegenstände abzulegen (doch warum sollte man? Ein anderer Spieler darf die freigewordenen Punkte während des Spiels nicht nutzen!).

Leichtlaufsandale mit

Profilsohle

Selbst tiefer Boden wird so noch griffig: Lauf +1

Kons großer Schwinger

Dieser besonders stabile Schläger verleiht dem Ball besonders viel Druck: Torschuss +1

Fanghandschuh (Torwart)	Vergrößert die Fanghand des Torhüters erheblich: Parade +1
Lederhaube	Mit dem Kopf vorweg in den Gegner hinein? Kein Problem! : Bremsen +1
Eisenhelm	Kopfbremse noch effektiver! Wenn das Ding nur nicht so schwer wäre! : Bremsen +2, jeder 2. Zug: keine Bewegung möglich
Brustschutz (Leder)	Verringert die Wirkung von Frontalzusammenstößen und Rippenschlägen: Verteidigung gegen diesen Spieler -1
Kettenhemd	Verwandelt den Körper in eine unaufhaltsame Festung: Verteidigung gegen diesen Spieler -3, jeder 2. Zug: keine Bewegung möglich
Wanjas Magnetkeule	Dieser ausgefeilte Schläger mit dem etwas breiteren Blatt macht das Annehmen von Pässen zum Kinderspiel: Passannahme +1

XII.3.c Unterschiedliche Rassen mit besonderen Stärken/Schwächen

Jede Rasse hat ihre Vorlieben und Nachteile. Als Durchschnittsimmannspieler wurde hier der Mittelreicher gewählt. Alle anderen Rassen können leicht modifiziert werden. Thorwaler lieben das aggressive Spiel nach vorn, Zwerge sind eher im defensiven Bereich von Nutzen, Nivesen lieben Eis und Schnee und einige Typen sollten nur mit großer Vorsicht eingesetzt werden:

Mittelreicher	keine Veränderung
Thorwaler	Lauf +1, Torschuss +1, Bremser -1
Bornländer	Torschuss +1
Liebfelder ¹	Passannahme +1, Schwalben
Novadi	Torschuss +1, bei Schnee und Eis zusätzlich -1, auf Sand +1
Moha	Lauf +1, Torschuss -1
Maraskaner ²	Pass +2
Nivese ³	auf Eis Stärke +2

¹ Spielt nicht mit Thorwalern oder Mittelreichern in einer Fünfzehn.

² Spielt nicht mit Mittelreicher in einer Fünfzehn.

³ Weigert sich, gegen Untote zu spielen.

Amboßzwerg ⁴	Bremsen +2, Passannahme -1
Hügelzwerg ⁴	Bremsen +1, Lauf +1
Echsenmensch ⁵	Im Regen Stärke +2, bei Trockenheit Stärke -1
Ork ⁶	Bremsen +1, Pass und Passannahme -1, Foul gegen jeden Gegner und Mitspieler im gleichen Feld bei W20=17-20
Oger ^{7,6}	Bremsen +2, Pass und Passannahme -1, Foul gegen jeden Gegner und Mitspieler im gleichen Feld bei W20=13-20,
Goblin ⁶	Lauf +1, Bremsen -1
Riese ⁸	Bremsen +2, Torwart +1, Pass und Passannahme -1, auf durchweichem Untergrund (Schlamm) Bewegung nur jede zweite Runde möglich, Foul gegen Gegner und Mitspieler im selben Feld bei W20=15-20
Untoter ⁶	Lauf -2, Pass und Passannahme -2, alle Gegner im selben Feld Stärke -1, kann Krankheiten verbreiten: bei jedem Foul erneuter Wurf mit W20=10-20: Gegner mit schwerer Krankheit infiziert, in zweiter Hälfte Stärke halbiert
Waldelfen ⁹	Pass und Passannahme +2, Bremsen -2,
Auelfen ⁹	Pass und Passannahme +1, Bremsen -1, bei Regen Stärke +1
Firnelfen ⁹	Lauf +2, Bremsen -1, Torschuss -1, Auf Eis Stärke +2

⁴ Es gibt nur wenige zwergische Spieler, die den Sprung in eine menschliche Fünfzehn gewagt haben. Meist treten Zwerge in eigenen Haufen an.

⁵ Bisher nur sehr selten in Immanarenen gesehen, spielen nicht mit Untoten zusammen.

⁶ Spielt nur mit Orks, Oger, Goblin, Untoten und Riesen in einer Fünfzehn.

⁷ Es gibt keine Truppe, die ein Spiel überleben will, mit mehr als einem Oger in ihren Reihen.

⁸ Eine normale Immantruppe kann maximal drei Riesen ernähren.

⁹ Magiebegabte werden beim Imman mit besonderem Argwohn betrachtet und müssen vor dem Spiel gemeldet werden. Sie werden dann besonders genau beobachtet, um zu vermeiden, dass sie von ihren magischen Fähigkeiten Gebrauch machen. Es bedeutet daher einen enormen Aufwand, eine Elfenfünfzehn zu einem Immanspiel zuzulassen.

XII.3.d Wind und Wetter

Natürlich hat auch das Wetter einen Einfluss auf das Spielgeschehen. Je nach Region und Jahreszeit kann es sehr unterschiedlich zugehen. Die anschließende Wassertabelle soll als Hilfe dienen, wenn sich die Spieler nicht über die äußeren Bedingungen einig werden können.

Trocken	keine Auswirkungen
Regen	Stärke aller Spieler außer Auelfen und Echsenmenschen -1
Schnee	Stärke aller Spieler außer Nivesen und Firnelfen -1
Wind	Pässe erschwert um 1
Sturm	Pässe erschwert um 3

Wetter (W20)

Wind (W6)

Frühjahr/Sommer:

1-15	trocken	1-3	windstill
16-20	Regen	4,5	Wind
		6	Sturm

Herbst:

1-10	trocken	1,2	windstill
11-19	Regen	3,4	Wind
20	Schnee	5,6	Sturm

Winter:

1-6	trocken	1,2	windstill
7-13	Regen	3-5	Wind
14-20	Schnee	6	Sturm

XII.3.e Untergrund

Auch der Spieluntergrund ist wichtig, fühlen sich doch einige Spieler eher auf Rasen, andere auf Sand oder gar Stein am wohlsten. Auch die Verletzungsgefahr und das Verhalten des Balls sind von Belag zu Belag verschieden. Der Untergrund wird gemeinsam von beiden Spielern oder der Turnierleitung unter Beachtung von geographischer Lage, Jahreszeit und Wetterbedingungen festgelegt.

Gras	keine Auswirkungen
Schlamm	Läufe -1, Ball rollt nach Landung nach einem Pass maximal zwei Felder weiter
Eis	Stärke aller Spieler außer Nivesen und Firnelfen -3, alle Läufe gehen bei W6=3-6 über ein zusätzliches Feld in Laufrichtung
Sand	Lauf -1 (außer Novadi), Ball rollt nach Landung nach einem Pass maximal vier Felder weiter
Stein	Passannahme -1, Verletzungen: W20=16-20 Spiel beendet, W20=10-15 Spielhälfte pausieren, W20=4-9 bis zum nächsten Freischlag an der Seitenlinie, W20=1-3 nicht verletzt, Stärke von Elfen, Orks, Ogern und Goblins -1, Stärke von Zwergen +1

XII.4 Imman Extrem

Diese Form des Tischimman ist am Vinsalter Hof entstanden und erfreut sich in den adligen und hochbürgerlichen Kreisen Aventuriens wachsender Beliebtheit. Bei dieser Variante nehmen pro Truppe 15 menschliche Spieler teil. Jeder Mensch steuert einen Spieler über das Feld, wobei kurze Zurufe gestattet, längere Absprachen aber nicht erlaubt sind. Im Übrigen gelten die Regeln des Absolut Imman. Über die Verteilung von Attributspunkten und Ausrüstungen entscheidet der Spielführer in Absprache mit den Mitspielern.

Tabellen für den schnellen Überblick

<u>Spielzüge je Runde:</u>	
1.	Angriff
2.	Abwehr
3.	Bewegung

<u>Fouls:</u>	
W20=20 bei Verteidigung	
Erneut Wurf mit W20:	
18-20	gesperrt für gesamtes Spiel
13-17	gesperrt für Halbzeit
6-12	Zeitstrafe bis nächsten Freischlag
1-5	keine Strafe

<u>Verletzungen:</u>	
W20=20 bei Angriff oder gefoult	
Erneut Wurf mit W20:	
18-20	Spiel beendet
13-17	laufende Hälfte verletzt
6-12	verletzt bis nächster Freischlag
1-5	keine Verletzung

<u>Modifikationen nach Stammposition</u>	
<u>Angreifer:</u>	
Torschuß	+2
Paß	0
Paß annehmen	+1
Verteidigen	-2
<u>Mittelfeld:</u>	
Torschuß	0
Paß	+2
Paß annehmen	+2
Verteidigen	-1
<u>Bremser:</u>	
Torschuß	-2
Paß	0
Paß annehmen	-1
Verteidigen	+2
Fernschläge (mehr als drei Felder)	+2
<u>Torsteher:</u>	
Torschuß	-3
Paß	-1
Paß annehmen	-2
Verteidigen	+1
Fernschläge (mehr als drei Felder)	+1

<u>Modifikation bei Zonenwechsel:</u>		
Bremser:	Mittelfeld	-1
	Angriff	-2
Mittelfeld:	Angriff	-1
	Abwehr	-1
Angreifer:	Mittelfeld	-1
	Abwehr	-2
Torhüter	Mittelfeld	-2
	Angriff	-4

Untergrund:

Gras	keine Auswirkungen
Schlamm	Läufe -1, Ball rollt nach Landung nach einem Pass maximal zwei Felder weiter
Eis	Stärke aller Spieler außer Nivesen und Firnelfen -3, alle Läufe gehen bei W6=3-6 über ein zusätzliches Feld in Laufrichtung
Sand	Lauf -1 (außer Novadi), Ball rollt nach Landung nach einem Pass maximal vier Felder weiter
Stein	Passannahme -1, Verletzungen: W20=16-20 Spiel beendet, W20=10-15 Spielhälfte pausieren, W20=4-9 bis zum nächsten Freischlag an der Seitenlinie, W20=1-3 nicht verletzt, Stärke von Elfen, Orks, Ogern und Goblins -1, Stärke von Zwergen +1

Wetterermittlung (W20):

Frühjahr/Sommer:

1-15	trocken
16-20	Regen

Herbst:

1-10	trocken
11-19	Regen
20	Schnee

Winter:

1-6	trocken
7-13	Regen
14-20	Schnee

Wetter:

Trocken	keine Auswirkungen
Regen	Stärke aller Spieler außer Auelfen und Echsenmenschen -1
Schnee	Stärke aller Spieler außer Nivesen und Firnelfen -1
Wind	Pässe erschwert um 1
Sturm	Pässe erschwert um 3

Wittermittlung (W6):

Frühjahr/Sommer:

1-3	windstill
4,5	Wind
6	Sturm

Herbst:

1,2	windstill
3,4	Wind
5,6	Sturm

Winter:

1,2	windstill
3-5	Wind
6	Sturm

