

Imman in den verschiedenen Regionen

Aventuriens

[Der Norden](#)

[Liebliches Feld](#)

[Maraskan](#)

[Thorwal](#)

[Die Zwergenstädte](#)

[Der tiefe Süden](#)

[Das Mittelreich](#)

[Die Wüste Khom](#)

[Das Kemi-Reich](#)

Imman ist ein Spiel, bei dem zwei Mannschaften mit Holzschlägern versuchen, einen Ball in ein Tor zu treiben. Diese allgemeine Definition könnte der kleinste gemeinsame Nenner werden, wenn sich Experten zusammensetzen und eine allgemein gültige Beschreibung des Immans in Aventurien erarbeiten sollten. Natürlich sind Esche und Kork, der Unterschied zwischen einem und drei Punkten und eine gewisse Vorgabe, die Spielfeldgröße betreffend, in den Köpfen der meisten Aventurier als der Rahmen für Immen verankert, aber es gibt zahlreiche regionale Varianten und Ausnahmen dieser Regeln. Am bekanntesten dürften das mit Mahagoni und Kautschuk gespielte Imman in der Kemi-Imman-Liga sein, doch auch Kufenimman mit seinen besonderen Regeln ist den meisten Nordaventurieren ein Begriff.

An dieser Stelle soll nun der Versuch gemacht werden, einige regionale Eigenarten des Imman einem weiteren Interessentenkreis bekannt zu machen. Es soll weder ein Anspruch auf Vollständigkeit noch auf Fehlerfreiheit erhoben werden. Schließlich stammen alle Berichte, die uns über das Imman in weit entfernten Gebieten vorliegen, aus dem Mund mehr oder weniger glaubwürdiger Gewährsträger und auch regionale Besonderheiten regionaler Besonderheiten können hier natürlich nicht berücksichtigt werden.

Der Norden - Kufenimman

Im Norden Aventuriens, dort, wo der Boden selten weiter als ein paar Spann auftaut, ist ein geregelter Immanbetrieb auf normalen Rasenspielfeldern nicht vorstellbar. Einzig in Leskari gibt es zwei Mannschaften, die dies mit mehr oder weniger großem Erfolg versuchen. Da sich der Immansport durch thorwaler Händler aber auch hier breit machte, suchten die an die harten Bedingungen gewöhnten Einwohner andere Möglichkeiten, dieser interessanten Betätigung nachzugehen.

Auf dem gefrorenen Boden war es naheliegend, dieses schnelle Spiel auf den Kufen auszutragen, die normalerweise zum schnellen Überbrücken großer Entfernungen genutzt werden. Schläger und Bälle hingegen sind soweit möglich aus Esche und Kork, doch dürfen in dieser rohstoffarmen Region auch alle anderen Holzsorten und mit Hundehaar gefüllte Lederbällchen zum Einsatz kommen. Das Spielfeld ist begrenzt durch kniehohe Holzbretter und besteht aus zwei Hälften, die jeweils

wieder mit grünen Linien halbiert sind. Die Tore sind etwas schmaler, als beim Rasenimman, dafür gibt es für einen Treffer ins Tor fünf und für einen Schuß über die Querlatte zwei Punkte. Schüsse hinter der grünen Linie, die ins Tor oder über die Querlatte gehen, bringen einen Extrapunkt ein. Strafschläge bei grobem Foulspiel werden durch einen Spieler, der vom eigenen Tor aus anläuft und die grüne Linie in der Mitte der gegnerischen Hälfte nicht überschreiten darf, ausgeführt. Zur Abwehr dieser Strafschläge darf der Torwart keinen Schläger benutzen.

Thorwal - Der rauhe Klassiker

Im Mutterland des Imman ist alles etwas rauher. Die Thorwaler würden dazu "originaler" sagen, aber mit Sicherheit hat sich noch kein Spieler aus einer anderen Region die Finger gelehrt, wenn es galt, gegen die harten Nordländer zu spielen. Spitzenmannschaften wie Orkan Thorwal oder Pottwal Prem haben sich im Laufe der Jahre an den bei der Allaventurischen Immanmeisterschaft gewünschten gemäßigten Stil gewöhnt, hatten doch häufig viele Sperren wegen groben Spiels beide Mannschaften um ihre Chancen bei der Meisterschaft gebracht. Doch kleinere Vereine, die hauptsächlich in regionalen Turnieren gegeneinander antreten, haben die pure reine Kraft dieses Spiels, wie es hier im Norden schon seit Jahrhunderten praktiziert wird, bewahrt.

Mit der Mannschaftsaufstellung haben die Thorwaler keine Probleme. Jedes Mädchen und jeder Junge träumen von Kindesbeinen an davon, einmal in der Auswahl der heimischen Ottajasko spielen zu dürfen. Alle Thorwaler spielen begeister Imman, so daß die Hetleute der Ottajaskos, die für die Aufstellung der besten Spieler verantwortlich sind, nie Probleme haben, willige Spieler zu finden, dafür aber umso größere, die wirklich besten 15 auszuwählen.

Im Thorwalschen wird kaum ein Foul geahndet. Ein Spieler, der ohne blaue Flecken aus einem Spiel kommt, gibt sich am Abend und auch noch deutlich länger dem Hohn und Spott des gesamten Dorfes preis. Auch blutende Wunden sind nicht unbedingt ein Grund, den Sünder vom Feld zu stellen, wenn sie im fairen sportlichen Zweikampf geschlagen wurden. Dagegen werden Angriffe von hinten, Hakeln und Beinstellen nicht nur mit dem Vom-Platz-Stellen, sondern häufig auch mit einer ordentlichen Abreibung durch die am Spielfeldrand wartenden Zuschauer bestraft. Hart darf es zugehen, aber immer von vorn! Die Spielfelder in Thorwal sind meist eher am oberen Rand der erlaubten Längen- und Breitenmaße angelegt, schließlich ist Imman ein Laufspiel. Die typische thorwaler Spielweise mit hohen Bällen und schnellen Läufern erlaubt es, auf die Rasenpflege weniger Wert zu legen, aber generell ist das Immanfeld eines der am besten gepflegten Grundstücke und oft der ganze Stolz eines thorwaler Dorfes.

Das Mittelreich - Die hohe Kunst des Imman

Da das Imman im Mittelreich lange Zeit verboten war, konnte sich hier keine eigene Immantradition mit regionalen Besonderheiten herausbilden. Seit der Austragung des aventurischen Turniers um den Kaiser-Retho-Kelch setzte das Mittelreich hingegen Maßstäbe, was die Regeln des Imman in ganz Aventurien betrifft. Feldgröße, Strafregele, Punktevergabe, Spieleranzahl. Alle möglichen regelungsbedürftigen Punkte finden hier eine Kodifizierung. Nichts soll dem Zufall überlassen werden, um eine größt mögliche Chancengleichheit und Übersichtlichkeit der Schiedsrichterentscheidungen zu gewähren. Gemäß dem im Reich herrschenden ritterlichen Ideal soll es auf dem Platz gerecht und fair zugehen. Nur der beste und nicht der glücklichere soll das Feld als Sieger verlassen.

Auch der Auftritt der Mannschaften vor dem Spiel ist einem strengen Kodex unterworfen. Der Einmarsch erfolgt unter den Klängen der jeweiligen Mannschaftslieder, wobei zunächst die Heimmannschaft und nach dieser die Gäste, die durch jeden einzelnen Heimspieler per Handschlag zu begrüßen sind, das Feld betreten. Danach stellen sich alle Spieler im Kreis auf, wobei jeweils Spieler der gegnerischen Mannschaften nebeneinander stehen müssen. Zu den Klängen der kaiserlichen Hymne müssen sie sich ihre Hände auf die Schultern legen. Danach geloben die beiden Mannschaftskapitäne für ihre jeweiligen Mannschaften ein regelkonformes Spiel unter Achtung der Stärke des Gegners.

Eine Besonderheit hat sich dennoch im Mittelreich entwickelt. In der Zeit des allgemeinen Immanverbots wurden zunächst auf den Dörfern geheime Spiele mit Stock und Ball auf verborgenen Waldlichtungen ausgetragen. Meist wurden sie mit nur fünf Spielern je Mannschaft gespielt. Das Tor war einen Schritt hoch und breit. Für jeden Treffer hinein gab es einen Punkt. Bald fand dieses Spiel seinen Weg in die Städte, wo es im geheimen in abgelegenen Innenhöfen betrieben wurde. Legendär ist eine Garether Hofimmanliga, die zwischen 67 und 64 vor Hal drei Jahre lang bestehen konnte, bevor die meisten Spieler von den kaiserlichen Häschern in einer großen Operation gefaßt und zur Zwangsarbeit in Minen und auf Kriegsschiffen verbracht wurden. Nach der Zulassung des Imman im Mittelreich im Jahre 60 Hal entstanden binnen kürzester Zeit zahlreiche Hofmannschaften, die ihre Spiele nun vermehrt auch auf den Straßen Gareths und vieler anderer Städte austrugen. Das Straßenimman, daß noch heute eine der liebsten Beschäftigungen der städtischen Jugend ist, war nach langen Jahren im Verborgenen endlich an die Oberfläche getreten.

Das Liebliche Feld - Wie am Hof, so auf dem Platze

Ein Immanspiel im Lieblichen Feld ist etwas ganz besonders, vor allem, wenn man kurz zuvor bereits ein Spiel in Thorwal oder Al'Anfa sehen konnte. Schon der

Einmarsch der Spieler gleicht eher einer Kleider- und Haarschau als den Vorbereitungen zu einem sportlichen Kräftemessen. Jeder Spieler stolziert einzeln auf das Feld, wirft freundlich Kußhände ins Publikum, nimmt dann im Mittelkreis Aufstellung, um sich nach allen Seiten hin zu verneigen und schreitet dann zur Bank seiner Mannschaft. Der Auftritt der Mannschaftskapitäne gleicht dem Balztanz zweier Auerhähne, die um die Gunst der anwesenden Glucken buhlen. Für viele weibliche Zuschauer ist zu diesem Zeitpunkt das Spiel bereits beendet, müssen sie doch mit Riechwässerchen und anderen Tinkturen aus der durch die Aufregung eingetretenen Ohnmacht befreit werden.

Auch das Spiel selbst scheint fast eine Eigenentwicklung im Lieblichen Feld erfahren zu haben. Frontale Zusammenstöße und mit Ellenbogenunterstützung ausgetragenen Laufduelle sieht man hier äußerst selten. In dem verhältnismäßig bewegungsarmen Spiel überraschen die Spieler hingegen mit unglaublich präzise und schnell geschlagenen Pässen. Häufig kommt es vor, daß nicht nur Zuschauer und Schiedrichter den Ball beim völlig falschen Spieler vermuten, sondern auch der Gegner auf eine falsche Fährte gelockt wurde und erst durch unerwarteten Torjubel der wahre Aufenthalt des Korks wieder bekannt wird. Solche Meisterleistungen ernten wesentlich mehr Applaus als ein technisch gekonnter Alleingang durch die gesamte Abwehrreihe des Gegners. Imman ist im Lieblichen Feld eben in erste Linie ein Denkspiel. Dennoch ist das Imman im Lieblichen Feld bei weitem keine körperlose Angelegenheit. Doch werden Rangeleien und Nicklichkeiten meist hinter den Schiedsrichtern ausgetragen, neigen diese doch allzu schnell zum Ausschluß eines Spielers beim kleinsten Vergehen.

Die Zwergenstädte - Alles eine Nummer kleiner

Am auffälligsten, wenn man ein Immanspiel in einer der Zwergenstädte im Kosch oder anderswo betrachtet, ist die Spielfeldgröße, die meist am unteren Rand der vorgegebenen Länge liegt. Auch die Tore sind flacher. Die Querlatte wird statt in 1,5 Schritt Höhe bereits bei 1 Schritt angebracht, um den Torleuten überhaupt eine Abwehrmöglichkeit zu geben. Menschliche Torleute müssen sich zudem auf die Knie begeben, was zu manchen wütenden Protesten geführt hat, denn Imman in den Zwergengebieten wird auf purem Stein ausgetragen. Dies ist auch die häufigste Verletzungsursache, da ein Sturz meist schon zu bösen Prellungen, wenn nicht gar Knochenbrüchen führt. Häufig wurden die Spielfelder zudem in den Stein gemeißelt, wobei eine Steinumrandung stehen gelassen wurde, um ein Wegrollen des Balles, was jeweils zu langen Spielpausen führen würde, zu verhindern.

Die Art der Zwerges, Imman zu spielen, erinnert an den reinen Stil in Thorwal. Noch häufiger als dort sieht man allerdings den Frontalzusammenprall, der für die Zuschauer die höchste Form der Abwehrarbeit darstellt. Da Zwerges aufgrund ihres tiefen Schwerpunkts kaum aus dem Gleichgewicht zu bringen sind, ist das direkte Zulaufen auf den Gegner meist die einzige Möglichkeit, einen Angreifer wirkungsvoll zu stoppen. Zwerges halten sich recht häufig an ein striktes Spielschema. Bremser bewegen sich kaum von ihrem Tor weg. Mittelfeldspieler

haben einen Bewegungsradius um den Mittelkreis herum und Angreifer sind zum Angreifen da. Sollte sich doch einmal ein Spieler von seiner Position entfernen, wird er meist schnell geblockt und somit wieder in seinen vorgegebenen Wirkungskreis gedrängt. Die Zwerge gelten allgemein hin auch als die Erfinder der Positionen Halbbremser und Halbstürmer, die eine konsequente Fortentwicklung des starren Spielsystems darstellen und noch effektivere Kurzpässe von der Abwehr bis in die Spitzen hinein erlauben.

Maraskan - Immer im Kreis herum

Die Maraskaner haben Imman zuerst durch die mittelreichischen Besatzer kennengelernt. Natürlich war das Spiel als Teil der Kultur des Gegeners zunächst verhaßt und wurde von den Marakanern soweit möglich ignoriert. Erst als reisende Händler Berichte von der Immanliga in Kemi mitbrachten und langsam bekannt wurde, daß Imman eine Erfindung von wilden Nordländern sei, konnten sich einige Menschen auf der Insel dafür begeistern. Um aber die ideologischen Fronten nicht noch durch einen Ballsportstreit zu verschärfen, entschlossen sich die maraskanischen Immanvorreiter, das Spiel so weit abzuwandeln, daß es mit dem Original fast nur noch die Spielutensilien gemeinsam hatte.

Imman wird auf Maraskan meist in alten Amphitheatern gespielt. Wichtig ist in jedem Fall, daß das Spielfeld vollkommen rund wie ein Diskus ist. Die Anzahl der Spieler wird von der Größe des Kreisdurchmessers bestimmt. Je 10 Schritt wird ein Spieler eingesetzt, wobei das Feld zwischen 50 und 130 Schritt breit sein sollte. Das Spielgerät besteht aus einem Schläger, der an seinem Blatt ein Loch hat, durch das der Ball genau hindurchpaßt. Die Tore bestehen aus einer 2 Schritt hohen Bretterwand, in die ein 1 Schritt großes kreisrundes Loch gesägt wurde. Der Boden besteht meist aus festgetretener staubiger Erde oder Steinplatten.

An einem maraskanischen Immanspiel nehmen immer drei Mannschaften teil. Das Spielfeld ist deshalb wie eine Torte gedrittelt. Schüsse auf das Tor sind nur von außerhalb des jeweiligen Tortendrittels erlaubt. Eine Ausnahme stellt der Mittelkreis dar, dessen Durchmesser halb so lang wie der des gesamten Feldes ist. Aus diesem darf in alle Richtungen geschossen werden. Jeder Spieler darf sich nur im Mittelkreis oder in den beiden gegenerischen Dritteln aufhalten. Einen Torhüter gibt es nicht. Es gilt also, die beiden gegnerischen Mannschaften möglichst am Schuß ins eigene Tor zu hindern oder die Spieler zumindest in ungünstige Schußposition zu bringen. Ein Treffer auf die Bretterwand einer Mannschaft bringt dieser einen Minuspunkt ein, wird der Ball durch den Kreis geschlagen, gibt es vier Minuspunkte.

Schüsse aus einer verbotenen Position werden mit Strafschlägen aus dem Mittelkreis heraus geahndet, wobei ein Spieler der Mannschaft, auf deren Tor der Schuß abgegeben wurde, unbehindert zum Schuß antreten darf. Auch bei Fouls gibt es einen entsprechenden Freischlag auf das Tor des Übeltäters. Besondere Spannung kommt durch das Loch in den Schlägern ins Spiel. Normalerweise erschwert es den Spielern das Schlagen der Bälle, da sie entweder direkt durch das Loch rutschen oder

durch dessen Rand zumindest in ihrer Richtung abgelenkt werden können. Die Mannschaft hingegen, die die meisten Minuspunkte auf ihrem Konto hat, darf einen Spieler bestimmen, dem die Augen verbunden werden. Wenn es diesem gelingt, den Ball durch seinen Schläger hindurchfliegen zu lassen, werden seiner Mannschaft drei Minuspunkte gestrichen. Allerdings gibt es kaum Spieler, die eine solche Leistung, die auch "Einen Diskus schlagen" genannt wird, vollbringen können, so daß die Spezialisten in diesem Bereich von allen Mannschaften auf Maraskan heiß gesucht sind.

Sieger ist diejenige Mannschaft, die am Ende die wenigsten Minuspunkte auf ihrer Tafel zu verzeichnen hat, was immer wieder zu interessanten Konstellationen auf dem Feld führt, vor allem dann, wenn Erzrivalen plötzlich miteinander kooperieren müssen, um eine Niederlage abzuwenden.

Khom - Roß oder Kamel?

Auch bei den wilden Novadistämmen der Khom hat Imman für Aufsehen gesorgt. Fahrende Händler brachten häufig Berichte von spannenden Spielen mit in die Oasen und Kriegszüge haben viele Novadis mit eigenen Augen den Kampf um den Korkball sehen lassen. Für die immanwilligen unter den Novadis gab es nur ein Problem - der Sand. Man fand keine Möglichkeit, dieses schnelle Spiel zu Fuß unter Wüstenbedingungen auch nur halb so interessant zu gestalten, wie es auf den Rasenplätzen des Mittelreiches und Lieblichen Feldes der Fall war.

Abhilfe brachte Mehlal ben Harif aus der Oase Khalef. Als er seinen Neffen mit einem kleinen Speer vom Rücken eines Kamels aus einer Wüstenmaus nachjagen sah, kam ihm der Gedanke, daß dies auch mit einem Ball und Schlägern gehen könnte. Bald hatte er einige Freunde zusammengerufen und gemeinsam versuchten sie, seine Idee umzusetzen. Und siehe: es funktionierte wunderbar. Man steckte ein rechteckiges Feld von 150 Schritt Länge und 100 Schritt breite ab, an dessen Enden je zwei Palmen als Torpfosten standen. In einer Höhe von 2,5 Schritt brachte man einen Querbalken an, fertig war das Kamelimmanfeld. Inzwischen wird dieser Sport in den meisten Oasen betrieben. Ein Regelwerk hat sich herausgebildet, daß dem des "Fußgängerimman", wie es die Novadi inzwischen abschätzig nennen, recht ähnlich ist. Lediglich bei den Foulregelungen gibt es naturgegeben Unterschiede. So ist ein frontaler Auftritt auf den Gegner verboten, da durch diesen vor allem dessen Tier in Gefahr geriete. Auch das Schlagen mit dem Holz auf Tiere und Gegner ist untersagt. Hingegen ist es erlaubt, einen gegnerischen Spieler von seinem Reittier zu stoßen, wodurch dieser bis zum nächsten Ausball das Spielfeld verlassen muß.

In Unnau und anderen reichen Oasen gibt es bereits Reiterimmanmannschaften, die ihre Spiele auf dem Rücken speziell für diese Aufgabe abgerichteter Shadifs austragen. Das Spiel ist noch um einiges schneller, als das Kamelimman, doch in tiefem Sand haben die Kamel immer noch entscheidende Vorteile gegen die Pferde, so daß diese sich als allgemeines Reitimmantier bisher nicht durchsetzen konnten.

Der tiefe Süden - Auf Leben und Tod

Auch die Sklavenhaltergesellschaften des Südens haben Imman für sich entdeckt. Allerdings gibt es kaum Bürger der Städte, die sich diesem barbarischen Zeitvertreib unterziehen. Allenfalls in den armen Vororten findet man Vereine, deren Mitglieder selbst dem Korkball hinterherjagen. Ein besonderer Zuschauermagnet hingegen sind Immanturniere in den Arenen, in denen sich meist Gladiatoren Arme, Beine und Köpfe abschlagen. Mehrmals jährlich werden hier Schwert und Speiß von Esche und Kork verdrängt, wenn die großen Herren der Städte ihre bunt zusammengewürfelten Immanmannschaften über den sandigen Arenaboden jagen, um für Gold und Trophäen zu kämpfen. Auf einigen Sklavenmärkten gibt es bereits Bereiche, in denen neben kampfgeübten Recken, die sich als Gladiatoren oder Leibwächter eignen, auch robuste "Immanrohlinge" angeboten werden, die nach einiger Ausbildung und Übung für diesen Sport geeignet sein sollten.

Entgegen aller hämischen Bemerkungen aus dem Norden ist das Niveau in den südländischen Immanarenen in den letzten Jahren auf ein erstaunliches Maß gestiegen. Da die Immaniatoren, wie die Spieler hier genannt werden, einzig und allein für das Spiel ausgebildet werden, müssen sie keiner anderen Beschäftigung als dem Spiel mit Esche und Kork nachgehen und können sich somit voll und ganz auf ihre körperliche und technische Perfektion konzentrieren. Die besten von ihnen können nach einer erfolgreichen Laufbahn zudem auf eine Anstellung als halbfreier Immanbetreuer einer Immaniatorenmannschaft hoffen, so daß sich für beide Seiten hartes Training lohnt. Ein weitere Ansporn für die Spieler ist die jederzeit sichtbare Möglichkeit, bei anhaltendem Mißerfolg in die Minen zu wandern - keine sehr verlockende Aussicht.

Zu Erfolg gehört im südaventurischen Imman nicht nur der Sieg. Die Zuschauer in den Arenen wollen unterhalten werden. Technisch hochklassige Spielzüge, Spritzige Laufduelle, aber auch wüste Schlägereien, alles ist hier beliebt, nur langweilen darf das Spiel nicht. Ein wichtiger Teil der Ausbildung einer Immanmannschaft besteht hier deshalb auch in der zuschauergerechten Taktik. Nichts langweilt mehr, als eine Halbzeitführung von 22:1. Deshalb lernen auch überlegene Mannschaften, ein Spiel bis zum letzten Augenblick spannend zu halten, um dann im entscheidenden Moment das viel umjubelte Siegtor zu schießen.

Gefährlich ist das Spiel für die Immaniatoren in jedem Fall. Es sind bereits ganze Mannschaften in die Minen gewandert, weil sie zu hoch verloren haben und ihre Besitzer um enorme Wetteinsätze gebracht haben. Auch die Todeslöwen Sylla, die 12 Hal eine gesamte Spielzeit hindurch kein einziges Gegentor kassierten, wurden auf die Plantagen geschickt, da kein Zuschauer mehr Interesse an ihren Spielen hatte und im Jahre 24 Hal sind im Endspiel um die Al'Anfaner Meisterschaft die Löwen in das Stadion gelassen worden, da es zur Halbzeit immer noch 0:0 stand und die Spieler sich nach Meinung der Zuschauer nicht genug bewegt hatten. Und regelmäßig enden Immaniatoren, die über einen längeren Zeitraum schlechte Leistungen geboten haben, unter den unbewaffneten Gladiatoren, die gegen Alligatoren oder Löwen kämpfen müssen, wobei sich ihre Herren diesen Schritt

reiflich überlegen, ist doch die Ausbildung eines Immaniators eine kostspielige Angelegenheit.

Kemi - Guck mal, was da springt

Die neben dem Kufenimman wohl schnellste Form des Imman wird vermutlich im Kemi-Reich gespielt. Ein schiffbrüchiger Thorwaler brachte das Spiel auf die Inseln. Da es hier weder Esche noch Kork gab, mußte er sich mit anderen Mitteln helfen und fand diese in Mahagonischlägern und Kautschukbällen. Im Gegensatz zu Kork bleiben diese nur äußerst selten liegen, so daß das Spiel mit diesen Bällen eine besondere Präzision beim Zuspielen verlangt. Ein ungenauer Ball kann auch vom besten Läufer nicht mehr erreicht werden - Imman ist hier eben ein Paßspiel. Die hohe Geschwindigkeit des Spiels und die vielen unterhaltsamen Szenen, wenn doch einmal ein Ball verspringt, haben innerhalb kurzer Zeit viele Besucher zu den Spielfeldern gelockt. Das wachsende Interesse führte zu einer schnellen Ausbreitung des Imman im Kemi-Reich, wo es bereits seit längerem eine eigene Immanliga gibt.