

FANTASY SPORT & SPIELE

Ein Spiel, das Massen begeistert und Stadien füllt. Ein Teamsport, der konfuse und jahrhundertealte Regeln mit albernen Maskottchen und coolen Trikots verbindet. Eine Fankultur, die den Einfluss dieses Sports in alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens trägt.

AUFGABE: Designe einen fantastischen Sport, an dem mindestens drei Personen in mindestens zwei Teams gegeneinander antreten. Du darfst ausschließlich den Platz auf dieser Seite nutzen und solltest folgendes unterbringen:

- Etwas Prosa, um den Spielablauf möglichst actiongeladen zu beschreiben
- Die wichtigsten Regeln in knappen Stichpunkten
- Wie wirkt sich der Einfluss des Spiels auch außerhalb der Stadien und Fanclubs aus?
- Optional: Eine Skizze, Zeichnung, Grafik des Spielfelds!

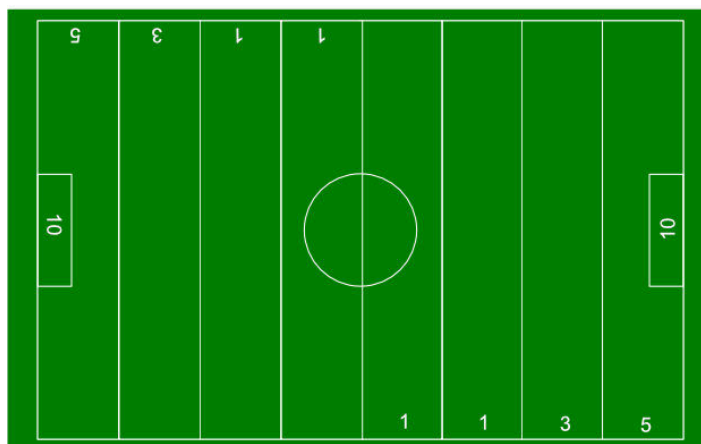
„Eiskrem! Eiskrem!“ Stanley schwitzte am ganzen ganzen Körper während er das dunkle satte Grün des Spielfelds vor sich fixierte... mit aller ihm noch verfügbaren Kraft konzentrierte er sich auf seinen Mage Hand Zaubertrick, der den Ball in sicherer Entfernung knapp 8 Meter über ihm in der Luft hielt und von den gegnerischen Spielern fern hielt. Der nächste Spielzug würde über den Ausgang der Akademie Meisterschaft entscheiden... das gegnerische Team hatte eine defensive Position eingenommen und lauerte auf einen Konter. Links neben ihm scharfte Buffy, seine zweite Blockerin, mit den Stollen und schnaubte, bereit zum Spurt. Nervös starrte Stanley auf den gegnerischen Stürmer und wartete auf den Pfiff des Unparteiischen...

Hintergrund („Nicht schubsen, ich habe materielle Komponenten im Rucksack“)

Mage Hand Ball ist ein seit inzwischen 120-130 Jahren etablierter Sport an den Abenteurer-Akademien des Reiches, der seinen Ursprung darin hat, dass Magier traditionell von anderen, körperlich stärkeren Schülern schikaniert wurden. Als andere Schüler den Bullies die Stirn boten und es dadurch regelmäßig zu Handgreiflichkeiten kam, entwickelte sich daraus die inzwischen extrem beliebte Sportart, die den Keilereien ein Ventil bot.

Gespielt wird in Gruppen zu fünf Spielern, bestehend aus einem Magier, zwei Blockern und zwei Stürmern. Das Ziel des Spiels ist es den eiförmigen Ball, der nur mithilfe eines Mage Hand Cantrips berührt und gespielt werden darf, durch ein rechteckiges Tor am jeweils langen Ende des Spielfelds zu befördern. Dabei versuchen die jeweiligen Stürmer den Magier des gegnerischen Teams zu Fall zu bringen und seine Konzentration zu stören, während es die Aufgabe der Blocker ist, den eigenen Magier zu beschützen und sicher in Richtung Tor zu geleiten, so dass dieser ein Tor erzielen kann.

Das Spielfeld hat eine Größe von 105 mal 68 Metern und ist entlang seiner Länge in acht Zonen sowie eine Endzone unterteilt. Je tiefer der Magier im gegnerischen Bereich ist, wenn er ein Tor erzielt, umso mehr Punkte erzielt sein Team.



Inzwischen hat sich Mage Hand Ball an allen Abenteurer-Akademien des Reichs etabliert und eine jährliche Meisterschaft wird unter den einzelnen Schulen ausgetragen. Über den Verlauf der Jahre haben sich zahlreiche Rivalitäten und Animositäten sowie ein sehr ausgeprägtes Fantum entstanden.

FANTASY SPORT & SPIELE

Ein Spiel, das Massen begeistert und Stadien füllt. Ein Teamsport, der konfuse und jahrhundertealte Regeln mit albernen Maskottchen und coolen Trikots verbindet. Eine Fankultur, die den Einfluss dieses Sports in alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens trägt.

AUFGABE: Designe einen fantastischen Sport, an dem mindestens drei Personen in mindestens zwei Teams gegeneinander antreten. Du darfst ausschließlich den Platz auf dieser Seite nutzen und solltest folgendes unterbringen:

- Etwas Prosa, um den Spielablauf möglichst actiongeladen zu beschreiben
- Die wichtigsten Regeln in knappen Stichpunkten
- Wie wirkt sich der Einfluss des Spiels auch außerhalb der Stadien und Fanclubs aus?
- Optional: Eine Skizze, Zeichnung, Grafik des Spielfelds!

*Sie fror. Sie war bereits ca. 120m getaucht und das bei -10°! Im Schutze des steilen Ufers konnte sie so ungesehen in die Zone eindringen und eine Gänsenachbildung klauen. Nun stand derselbe Weg zurück an. Die Temperatur war sogar noch gefallen, die Spielleiter*innen wollten offensichtlich verhindern, dass sie diese Route zum vierten Mal mit Erfolg absolvierte. Aber nicht mit ihr! Trotzig holte sie tief Luft und... der Gänseapparat gackerte los. Instinktiv zog sie sich unter die Böschung zurück und konnte nur hoffen, dass die Wachen des gegnerischen Teams sie nicht bemerkt hatten.*

Als ein junger Bursche die Gans für das Julfest, die die gesamten Familiensparnisse gekostet hatte, verlor, traute er sich nicht nach Hause. Um ihm zu helfen stahlen andere Jugendliche einen Vogel aus dem Nachbardorf. Das blieb zwar nicht unbemerkt, die Zuständigkeit der Ordnungshüter war jedoch ungeklärt. Empörte Nachbarn des beklauten Geflügelzüchters nahmen die Gerechtigkeit daher in die eigenen Hände und klauten eine Gans zurück. So ging es lange hin und her und immer mehr Bewohner*innen wurden involviert. Schließlich konnte der Zwist beigelegt werden, die Tradition blieb jedoch erhalten. Man klaute sich in der Woche vor dem Fest gegenseitig die Vögel und das Dorf, das bis zum Fest mehr Gänse im Gehege hatte, gewann nicht nur den Gänseklau, sondern konnte sich auch am größeren Festmahl erfreuen.

Das immer größer werdende Spektakel aus gewieften Winkelzügen lockte schließlich zunehmend Schaulustige an. Doch wirklich spektakulär war es selten. Bei den auf Heimlichkeit ausgelegten Manövern konnte man auf dem riesigen „Spielfeld“ zwischen den Dörfern schlicht zu wenig sehen. Ein gewiefter Magier überredete die Dörfer schließlich, sich einem temporären Schrumpfszauber zu unterziehen. So wurde nun in einem von Tribünen umringten Terrarium gespielt, wodurch nun zahlreiche Zuschauer*innen die Raffinessen der Teilnehmenden verfolgen konnten. Diese Maßnahme steigerte nicht nur die Beliebtheit des jährlichen Gänseklus. Sie brachte auch zahlreiche Nachahmungen und eine ausgesprochen große Beliebtheit von Gänsekostümen mit sich und führte zu weiteren, ungeahnten Auswirkungen: Modellbauer*in wurde plötzlich zu einem der angesehensten Berufe, um mehr Abwechslung ins Spielterrarium zu bringen und überraschende mechanische Effekte einbauen zu können. Zudem wurden Wettermaschinen entwickelt, um langweilige Spiele unvorhersehbarer zu machen, was schlussendlich auch einen entscheidenden Schritt für die Nahrungssicherheit des Landes darstellen sollte. U.a wegen der nun stark schwankenden Temperaturen wurden die Gänse, auf Drängen von Tierschützer*innen, durch zufällig laut gackernde, mechanische Nachbildungen ersetzt.

REGELN

- Dorf vs. Dorf -> 300 Spieler*innen pro Team
- Spielfeldgröße: 10km * 5km im Original, 100m * 50m im Terrarium
- Zu Beginn: 10 Gänse im Gehege jedes Teams
- Vorzeitiger Sieg: Hat ein Team alle 20 Gänse ins eigene Gehege gebracht, hat es sofort gewonnen
- Ergebnis nach Zeitablauf: Wer mehr Gänse im eigenen Gehege hat, hat gewonnen
- Keine Hundelauer! -> 0,5 km² große Zone um die Gehege, die nur von gegnerischen Spieler*innen betreten werden darf (Ausnahme: eine erfolgreich geklaute Gans wird dem Gehege hinzugefügt)
- Keine Gewalt! -> wer vom gegnerischen Team mit einer Gans erwischt wird, muss diese dem Gegner überlassen
- Spielzeit: 1 Woche
- Keine Magie erlaubt
- Spielleiter*innen überwachen die Einhaltung der Regeln und können das Wetter anpassen, um dem Spiel neue Würze zu verleihen

FANTASY SPORT & SPIELE

Ein Spiel, das Massen begeistert und Stadien füllt. Ein Teamsport, der konfuse und jahrhundertealte Regeln mit albernen Maskottchen und coolen Trikots verbindet. Eine Fankultur, die den Einfluss dieses Sports in alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens trägt.

AUFGABE: Designe einen fantastischen Sport, an dem mindestens drei Personen in mindestens zwei Teams gegeneinander antreten. Du darfst ausschließlich den Platz auf dieser Seite nutzen und solltest folgendes unterbringen:

- Etwas Prosa, um den Spielablauf möglichst actiongeladen zu beschreiben
- Die wichtigsten Regeln in knappen Stichpunkten
- Wie wirkt sich der Einfluss des Spiels auch außerhalb der Stadien und Fanclubs aus?
- Optional: Eine Skizze, Zeichnung, Grafik des Spielfelds!

Geduckt und mit leichten Grummellauten steigt der orkische Zähler aus dem Unterholz hervor und treibt sachte eine Gruppe herbivorer Großechsen Richtung Tal. „Gibt gutes Zeug zu fressen da unten, ihr braucht heut keine Magna-Zwiebeln“ murmelt er unter seinem gespannten Atem. Die Tiere traben davon. Ein Handzeichen an die Person mit dem Collie-artigen Hundekopf, die in den Ästen der Dschungelbäume hockt. Ein Pfiff. An den wuchtigen Oberarmen einer brünett gelockten Frau im Dschungel treten die Sehnen hervor als sie losschiebt, Schweiß rinnt über ihre hellbraune Haut. Die Zwiebel rollt. Knacksend wuchtet das runde Gemüse von fast zwei Metern Durchmesser durch das Unterholz. Die Collieperson im Baum kneift die bernsteinfarbenen Augen zusammen und legt einen Kreischer-Pfeil auf die Bogensehne. „Jetzt wird’s interessant“, murmelt dey und richtet den Blick auf den Schwarm gefiederter Raptoren, die sich geradlinig auf die Zwiebel zubewegen.

Mit der Natur im Einklang zu leben ist eine besondere Herausforderung, wenn diese Natur aus äonenalten Mammutbäumen und zahnbewehrten Großechsen besteht. Niemand weiß das besser als die Forscher und Siedler von Camp Cartixa. Trotzdem will man die Natur nicht bekämpfen, sondern mit ihr leben lernen. Nichts verkörpert das besser als die monatliche Camp Cartixa Zwiebelrallye.

Magna-Zwiebeln erreichen fast zwei Meter im Durchmesser und in ihnen reichert sich wilde Magie des Dschungels an. Kaum eine Echse kann diesem Gemüse widerstehen. Für die Siedler sind sie aber auch eine wichtige Nahrungsquelle. Sie werden tief aus dem Dschungel geholt und müssen dann unbeschadet zum Camp gebracht werden. Aus der Notwendigkeit wurde Volkssport:

- Zwei oder mehr Teams von drei oder mehr Leuten müssen eine Zwiebel von unterschiedlichen Startpunkten im Dschungel zurück ins Lager bringen. Wer es am schnellsten schafft, gewinnt.
- Die zu rollenden Zwiebeln werden zuvor ausgewählt und haben mindestens einen Durchmesser von 1,50m. Ein Team scheidet aus, wenn die Zwiebel über ein Viertel ihres Gewichts verloren hat oder nicht mehr wirklich genießbar ist („Drei-Biss-Regel“).
- Verletzt werden dürfen nur Echsen, die aktiv Jagd auf die Personen der Rallye machen. Echsen, die nur die Zwiebel wollen, müssen unversehrt bleiben.
- Für die Teams haben sich bestimmte Rollen etabliert, aber die Teammitglieder können fließend wechseln:

Roller*in: Leute, die den Weg freimachen, die Zwiebel rollen und zur Not einen Triceratops tacklen.

Scheucher*in: Halten nach gefährlichen Echsen Ausschau und verjagen sie.

Zähler*in: Bilden die Vorhut und führen Pflanzenfresser weg von der Zwiebel.

Durch Beobachter auf Flugechsen wird die Rallye beobachtet und über magische Kristallspiegel für das Lager sichtbar gemacht. Längst haben sich Fanlager für einzelne Teams gebildet und es gibt zuweilen Personenkulte, um einzelne Athlet*innen. Manch vertreiben sich die Zeit während des Happenings auch mit einer asymmetrischen Brettspielvariante der Zwiebelrallye, bei der eine Seite die Echsen und die andere das Rallye-Team spielt.

Am Ende der Rallye werden alle Teilnehmenden gebührend gefeiert und der laue Abend genutzt, um bei Zwiebelsuppe und Quiche das sportliche Ereignis zu beschließen.