





Fun-Legende

Exponentiell

A1

Die Legende besteht aus 8 Karten:
A1, A2, B, C, D, E, N;
In der Pubertät

Thorald beugte sich im Unterrichtsraum, oben im Turm, über ein Pergament und entzifferte "ex-po--nent-iell – gibt's denn dafür kein schönes deutsches Wort, Meister Mähnl?". „Es gibt zwei, und das ist das Problem: Wuchern für exponentielles Anwachsen, und Abkli--“, da wurde über ihnen die Glocke einmal angeschlagen. Der Hauslehrer wartete kurz und fuhr dann fort: "--und DAS ist exponentielles Abnehmen: der Ton eben hörte ja nicht schlagartig auf, sondern er klingt allmählich aus; hören ihn vielleicht deine jungen Ohren noch?". Thorald nickte: "Das ist ja wie beim Fieber, das hört auch nicht plötzlich auf sondern klingt allmählich ab, bis alles wieder normal ist". „Ja“, sagt Mähnl, „nach kurzen Störungen, wie eben beim GONG, ist es häufig so, dass Rückkehr zum Normalzustand exponentiell verläuft. Aber jetzt sollten wir dem Gong auch gehorchen und zur Mittagstafel eilen!“.

Führt alle Anweisungen der **Checkliste** aus – mit folgenden Änderungen: die zwei **Nebelplättchen** ‚GOR‘ kommen aus dem Spiel; auf die Felder 48 und 56 werden keine Nebelplättchen gelegt.

Legt je ein **Bauerplättchen** auf Feld 6, 38, 48 u. 56.

Legt **Prinz Thorald** und die **Hexe Heka** bereit und stellt die **Helden auf die Rietburg**.





Fun-Legende

Exponentiell

A2

Mischt verdeckt **Heilkräuter** u. **Runensteine**; erwürfelt mit drei roten Würfeln die Positionen für **3 Runensteine** im / am südlichen Wald als ‚17 plus Augensumme‘ sowie für **2 Runensteine** u. **2 Heilkräuter** als ‚44 plus Augensumme‘ (also im Wachsam Wald). Noch mal würfeln, wenn auf dem Feld schon ein Heilkraut oder Runenstein liegt.

König Brandur schüttelte ein paar Brotrümel aus dem Bart, wischte sich den Mund ab und wandte sich den anwesenden Helden zu. „Es ist zwar ruhig im Lande, aber ein wenig Bewegung täte euch gut, zumal nach einem so leckeren Mahl, und Ihr könntet eure Ausrüstung ergänzen: Begebt Euch zu einem Händler, aber nicht alle zum gleichen. Dann sehen möglichst viele Bauern, Fischer und Jäger im Lande, dass wir wachsam sind.“

Jeder Held startet mit **7 Willenspunkten** u. **1 Stärkepunkt** und wählt einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (keinen Trank der Hexe) - und einen Händler, bei dem er deponiert wird; dort abholen kann ihn auch ein anderer Held.

In der Tiefe des Wachsam Waldes erklang kurz ein Brüllen und Äste zerbrachen; viele Buschreihen dämpften den Lärm exponentiell so weit, dass beim Enten-Jäger an der Taubücke nur noch schwaches Knistern ankam, das ihn nicht weiter beunruhigte.

Stellt einen Gor auf Feld 55; er hat **80 Stärkepunkte**.





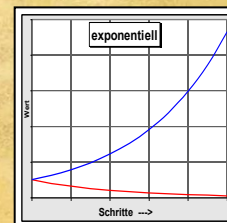
Fun-Legende

Exponentiell

B

„Ihr habt mir bisher nur gesagt, dass ‚exponentiell‘ sowohl wuchernd als auch abklingend bedeuten kann – aber nicht erklärt, was das eine mit dem anderen zu tun hat, so dass man beides mit einem Wort benennt, zumal einem so schwierigen.“

„Nun ja, mein Prinz“, antwortete Meister Mähnzl, „lasst mich etwas ausholen: Abklingen verläuft oft so, dass sich die Lautstärke (oder was auch immer) fortwährend im gleichen Anteil verringert, z.B. alle zehn Sekunden halbiert; jährlich um ein Viertel; pro Buschreihe um zehn Prozent ... Schau mal, ich habe hier eine stärkepunkt©-Folie dazu: die Schritte verlaufen von links nach rechts; exponentielle Abnahme ist rot dargestellt. Nimmt die Menge jedoch ZU, mit gleichbleibendem Anteil bei jedem Schritt, dann ist es exponentielles Wachstum, die blaue Kurve, Wucherung!“



Regeländerung: Ein Held kann ein Feld mit einem Gor nicht passieren – der Held bleibt dort stehen und greift (als nächste Aktion) mindestens einmal an; das gilt auch, wenn bei Sonnenaufgang ein Gor auf ein Feld gelangt, auf dem ein Held steht.

Stellt **einen Gor** auf Feld 22.

Beide Gors haben heute **40 Stärkepunkte**.





Fun-Legende

Exponentiell

C

„So, Thorald, lasst uns nach dem gesunden Frühstück die exponentiellen Dinge voranbringen. Habt Ihr Euch gemerkt, was exponentielles Abklingen und Wuchern gemeinsam haben?“ „Bei jedem Schritt vermindert sich etwas – oder wächst – um einen festen Anteil.“ „Richtig. Rechenkundige erleichtern sich gerne die Arbeit, indem sie nach Schema vorgehen; und wenn man mit EINEM Schema zwei Sachen bearbeiten kann – optimal! Dann darf das Schema auch einen Namen kriegen, der schrecklich geheimnisvoll kling, so wie ex-po-nen-tiell!“

„Lasst uns nach oben gehen zum Ausguck. Ob wir mit dem Fernrohr erkennen können, wo sich die Helden gerade herumtreiben können, was sie treiben? Weißt Du, Thorald, ob schon viele Bauern auf der Burg und damit in Sicherheit sind?“

Der Entenjäger an der Taubücke hörte inzwischen das Schnauben und Brummen des Gors ganz deutlich, ohne jede Buschreihe dazwischen.

Jeder Held kann **einen neuwertigen Gegenstand** bei einem Händler tauschen; verbeulte Schilde, benutzte Trinkschläuche sowie alle Falken sind ausgeschlossen vom Umtausch.

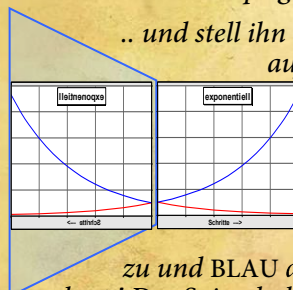
Stellt **zwei Gors** auf die Felder 40 und 42.

Für alle vier Gors gelten heute **20 Stärkepunkte**.

Hinweis: Gors haben im Kampf immer 4 Willenspunkte und 2 rote Würfel, nur die Stärkepunkte ändern sich täglich.



„Thorald, Ihr seid heute nicht ganz bei der Sache. Drei Schreibfehler bei den vier Namen unserer Helden ! Was ist los ?“ „Die Gors ! Ob die Helden schon genügend Leute in Sicherheit gebracht haben ? Und genug Material und vor allem Willen haben, uns zu verteidigen ?“ „Keine Bange, die schaffen das. Und um Dich etwas abzulenken werden wir mal Magier; hol’ doch mal den Spiegel von der Kommode ! ...“



.. und stell ihn auf der stärkepunkt©-Folie auf die Startlinie, da wo die Schritte beginnen. ROT nimmt Schritt für Schritt ab, BLAU zu. Im Spiegel sieht’s ebenso aus, oder ?“ „Nööh ! Da ist es genau umgekehrt: ROT nimmt zu und BLAU ab !“ „Wir haben also gezaubert ! Das Spiegeln hat Zukunft (Schritte →) und Vergangenheit (Schritte ←) vertauscht - Rechenmeister ersetzen dazu einfach alle Schritt-Zahlen durch entsprechende Minus-Werte; wobei sie ein Schema benutzen, wo die Schritte als Hoch-Zahlen, als ‘Exponenten’, auftauchen; deshalb exponentiell – allemal cooler und mysteriöser als hochzahlig, oder !?“

Stellt **vier Gors** auf die Felder 31, 34, 35 und 36.

Alle acht Gors haben heute **10 Stärkepunkte**. Ihr habt längst bemerkt: exponentiell mehr Gors werden exponentiell schwächer. Wann also angreifen ?



Stellt **acht Gors** auf die Felder 10, 20, 48, 50, 51, 53, 54 und 56. **Alle Gors** haben nun **6 Stärkepunkte**.

„Oh je“, rief Thorald „wenn das so weiterginge, kämen morgen ja 16 Gors dazu !“ „Und übermorgen wäre ganz Andor mit Gors bedeckt, bis auf ein paar Felsen“, ergänzte Meister Mähnl. „Zum Glück sind keine Gors mehr in der Schachtel; aber selbst wenn Herr Menzel mehr reingepackt hätte, das würde das Ende nur um ein, zwei Tage schieben: Lebensraum erschöpft, Vorräte verbraucht - jedes exponentielle Wachstum endet so, schneller als man denkt. Falls es nicht frühzeitig gebremst wird. Es gibt keinen Übergang zu einem neuen Normalzustand; alles ist ja verbraucht, wenn man wucherndes Wachstum zulässt und nicht bremsend eingreift ...“

„Sie haben ja recht, Herr Lehrer mit Mähne“ unterbrach König Brandur. „Zum Glück verbrauchen die Gors hier nur Spielfelder, keine Weizenvorräte oder Heizmaterial. Und wir ha’m tatkräftige Helden, die **bis morgen Abend 8 Gors besiegen** werden !“

„Das klingt nach Rauferei, darf ich mitmachen ?“ Würfelt - und stellt Thorald auf die Legendenleiste auf F bei ①, auf G bei ② usw. Erreicht der Erzähler den Buchstaben, kommt Thorald auf die Burg.

Erwürfelt ebenso, wann die Legendenkarte **in der Pubertät** aufgedeckt wird: bei ① auf F, bei ② auf G usw. (ein Sternchen auf die Legendenleiste legen).



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und

... 8 Gors besiegt wurden (auf Feld 80 stehen);
wenn es mehr sind, dann habt Ihr klug gespielt!

Der König dankte den Helden für ihren Einsatz, Thorald für die Unterstützung in entscheidenden Momenten und Meister Mähnzl für beste Unterhaltung und interessante Einsichten.

Und er verkündete:

Nächstes Mal sollen alle Bauern Zuflucht finden in der Burg u. keiner davon seine Unterkunft hergeben müssen als Verlies für eingedrungene Kreaturen!

Die Legende nahm ein **schlechtes Ende**, wenn ..

.. die Rietburg verloren ging;

.. oder weniger als 8 Gors besiegt werden konnten.

Tipps: Wenn die Burg überrannt wurde, habt Ihr zu wenige Bauern gerettet; kritische Kreuzungen nicht zeitig geräumt.

Wenn Euch Stunden fehlten, habt Ihr Euch zu viel bewegt (Einsatz des Bogens ermöglicht mehrere Angriffe von EINEM Feld aus); zu wenige Schläuche gekauft / Willenspunkte gesammelt.

Wenn die Gegner zu stark waren: habt Ihr im Team gekämpft? den Helm gekauft? Kräuter u. Hexentrunk, Schwarzen Würfel gehabt? Thorald einbezogen? Oder Gors angegriffen, als die noch zu viele powerpoints© hatten?



*Dem Entenjäger war gleich aufgefallen, als der Gor ganz nah an ihm vorbeikam und zögerlich die Tau-
brücke betrat: sehr kräftig war der, mit breiter Brust
und stark behaart; das war kein üblicher Gor! Er
stank auch anders, mehr nach Kuh- und weniger
nach Hühnerstall. Gors hatten eigentlich furchtein-
flößende Sichelkrallen an den Händen; bei dem hier
wirkten sie eher wie ungeschnittene Fingernägel.*

*Als der Jäger einige Enteneier und zwei geschossene
Vögel ablieferte am Burgtor, teilte er dem Wacht-
posten seine Beobachtungen mit; ob die Informati-
onen weitergegeben wurden?*

*Offensichtlich nicht; sonst wären König und Hof-
staat - einschließlich Thorald und Meister Mähnzl -
und vor allem die kämpfenden Helden nicht völlig
überrascht gewesen, als vor aller Augen (bzw. den
Linsen der Fernrohre) eine plötzlich Verwandlung
einiger Gors erfolgte: pubertierende Trolle waren in
Andor eingefallen, wurden ausgewachsene Trolle!*

Ersetzt **fünf Gors** durch **Trolle**, und zwar ...

... die auf den niedrigsten Feldnummern

(spannendere Varianten; niedrige Feldnummern zuerst);

... sofern die Feldnummer eine ungerade Zahl ist;

... sofern das Feld am Fluss liegt;

... sofern ein Held auf einem Nachbarfeld steht;

falls Trolle übrig sind: auf Feldern mit Bäumen