

AND ONE MORE TIME: FANTASY!!

Erneut fantastischer Abend am Mittwoch, den 5. Feb. 2014



258. Ausg. 30. Jan. '14
Auflage 100 Stück (!!!)
23. Jg., Abo 15 Euro

Game News - Traun Eigenreportage

Aus dem Tagebuch eines durchschnittlichen Sys-Admins:

Ich sitze hier vor meinem Computer, habe gerade das Thema für den nächsten Spieleabend von Franky bekommen und stelle dabei fest, dass mein Mailserver nur gelegentlich mit meinem Client spricht. Ich entschlief mich also unmutig schnell mal einen Blick in die Logs zu werfen und das kleine Problemchen auszumärzen bevor ich mich an die Titelstory mache.

Ich log' mich also am Server ein, durchkämme Logfiles, trace Programmteile, lese Source-code und Doku,



google nach Fehlermeldungen und -beschreibungen bis die Leitung glüht und bin keinen Schritt weiter.

Mein Unmut wandelt sich langsam in Groll. Bis ich endlich einen kleinen Hinweis finde, woran es eventuell, vielleicht, aber vermutlich auch nicht liegen könnte, ist die Suppe, die ich mir aufgestellt habe, übergekocht, die Titelstory schon fast überfällig und ich immer noch keinen Schritt weiter.

Ich spüre wie meine Muskeln beginnen zu arbeiten, die Sehnen am Hals hervortreten und mit meinem letzten klaren Gedanken formuliere ich noch eine verzweifelte Bitte an mich selbst: „Nur nicht wütend werden!“

Doch zu spät: die Welt um mich herum versinkt in ein verschwommenes Grün und ich mutiere zum unglaublichen ... Ork!

Nachdem ich in Gedanken dem Mailserver eine gründliche Neugestaltung mit meiner Keule verpasst und mit meinen Hauern genüsslich ein wenig auf den Resten herumgekaut habe, geht es mir wesentlich besser.

Auch wenn ihr diesen Monat kein so frustrierendes Erlebnis hattet, ein kleiner Ausflug in eine Fantasywelt tut von Zeit zu Zeit einfach gut, besonders, wenn er nicht ganz so gewalttätig verläuft wie meiner. In diesem Sinne bis nächsten Mittwoch, den 5. Februar im Traunerhof.



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis

Sauna-Meister 2013

Auch letztes Jahr wurde in den Saunarunden nicht nur fleißig geschwitzt und dem Körper wieder ausreichend Flüssigkeit zugeführt. Zwischen den Aufgüssen landete wieder das eine oder andere Spiel auf dem Tisch. Obwohl die Resultate noch nicht ausgewertet wurden, kann bereits mit 101%-iger Sicherheit der Sieger verkündet werden. Wenig überraschend heißt der inoffizielle Sauna-Meister 2013 **Franky!**

Jahres Abonnement der „Game News“ 2014

Und wieder einmal ist das Abo für unsere geliebten „Game

News“ fällig. Die Redaktion muss der Inflation Rechnung tragen und erhöht deshalb das Abo um 0,1%, was abgerundet einen neuen Abo-Preis für die Printausgabe von **Euro 15,-** (statt bisher Euro 15,-), und für die elektronische Zeitung im pdf-Format von **Euro 5,-** (statt Euro 5,-) ausmacht. Wir hoffen, dass diese exorbitante Erhöhung unsere Knobelritter nicht in den finanziellen Ruin treibt.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 9. Februar 2014 bis spätestens 12:00 Uhr.

Treue-Verlosung

Auch heuer gibt es wieder die - besonders von den glücklichen Gewinnern geschätzte - Verlosung, bei der die treuesten Besucher unserer Spieleabende (es zählt jeweils nur der

1. Mittwoch jedes Monats) mit Sachpreisen belohnt werden. Am kommenden Mittwoch werden wieder 3 Gewinner aus der Lostrommel gezogen.

Klubmeisterschaft 2013

Die Vorrunden unserer internen Klubmeisterschaft sind gelaufen. Für dieses Jahr wird sie ja im Spiel „Ginkgopolis“- dem Gewinner unseres „Knobel-Preises“ ausgetragen. Für das **Finale** haben sich folgende vier SpielerInnen qualifiziert: Daniel, Doris, Franky und Jakob.

Zwischenwertung

Einerster Zwischenstand nach nur einem Spieleabend:

1. Sir Andreas H.	26
2. Knappe Josef	22
3. Prinz Reinhold Herzog Gerhard	21
5. Graf Stephan	20
6. Baroness Nicole	17
7. Earl Oliver K.	13
8. König Franky	12

Game News - Spielekritik

Wenn es um Fantasy geht - dem Thema unseres nächsten Spieleabends - kommt man an folgendem Spiel nicht vorbei, bei dem die Spieler fantastische Abenteuer erleben als magische Ritter, also als...



Titel: Mage Knight
Autor: Vlaada Chvátil
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 60 - 240 Minuten
Preis: ca. Euro 59,-

Orks: grottenhässliche Lebewesen, die ihrem Ärger über ihre abschreckende Wirkung auf das weibliche Geschlecht durch aggressives Verhalten anderen Wesen gegenüber Ausdruck verleihen.

Golems: hünenhafte Kreaturen mit ungesundem Teint, deren Intelligenz in indirekter Proportion zu ihrer Hässlichkeit steht.

Feuermagier: Wesen, die ihre magischen Fähigkeiten dazu benutzen, anderen weh zu tun, statt in harmlosen, unterhaltsamen Zaubershows aufzutreten.

Warum ich dir dies alles mitteile? Na, um dich schon mal auf deine Aufgabe vorzubereiten. Als Mage Knight, ein magischer Ritter, der gleichermaßen in Zauberkunst und Schwertkampf geübt ist, wirst du nämlich ins Atlantische Imperium entsandt, um das Land zu durchkämmen. Deine Belohnung sind Ruhm, Macht, Wissen und Schätze. Du wirst dabei aber auf viel Widerstand treffen, unter anderem von oben angeführten Kreaturen...

Ein Portal bringt dich direkt ins Atlantische Reich. Hinter dir liegt die Küste, vor dir siehst du schon mal ein paar Landschaften, wie grüne Ebenen, dunkle Wälder, unpassierbare Gebirge, tiefe Sümpfe, Hügel, Seen, usw. Rauchfahnen verraten dir die Position von ein paar Dörfern. Aber was sich noch weiter dahinter befindet, das musst du erst noch erkunden. Jedenfalls liegen zu Beginn nur wenige **Landschaftstafeln** aus, die restlichen Tafeln kommen erst nach und nach ins Spiel.

In deinem Gepäck findest du eine Handvoll Karten, welche deine Fähigkeiten darstellen. Mit diesen Karten kannst du alle Aktionen ausführen. Neben der normalen Wirkung verfügt jede **Aktionskarte** auch über eine starke Wirkung, die durch den Ein-



satz von Energie ("Mana") ausgelöst werden kann. Außerdem kann jede Karte auch "quer" gespielt werden, um eine beliebige nicht auf der Karte angeführte Grundaktion in geringem Maße durchzuführen.

Einige Aktionskarten dienen der **Bewegung**. Du addierst die Bewegungspunkte deiner ausgespielten Karten und kannst dann deine Spielfigur ziehen. Jedes Landschaftsfeld verbraucht dabei eine bestimmte Anzahl Bewegungspunkte, zum Beispiel Ebene 2 oder Hügel 3. Du kannst aber auch für 2 Bewegungspunkte eine neue Tafel aufdecken und anlegen, wenn du dich am Rande des bereits erkundeten Gebietes befindest.

Wenn du dich am Ende deiner Bewegung in einem Ort (Dorf, Burg, Magierturm, Kloster, u. ä.) befindest, kannst du dort verfügbare Einheiten anheuern. Hierfür wird die Aktion **Einfluss** benötigt, wobei die Rekrutierungskosten auf jeder Einheitenkarte angegeben sind. Rekrutierte Einheiten kämpfen in den meisten Fällen an deiner Seite, allerdings kannst du jede Einheit nur einmal pro Runde aktivieren, danach gilt sie als "verausgabt". Einheiten können auch Schaden einstecken, doch

Fortsetzung von „Mage Knight“

schon ein einziger Schadenspunkt verursacht eine Verletzung.

Verletzungen deines Helden oder deiner Einheiten kannst du mit der Aktion **Heilung** wegbekommen. Da dies aber keine Grundaktion ist, kannst du dafür nur die passenden Aktionskarten oder die Spezialfähigkeiten einiger Einheiten oder Orte nutzen.

Die wichtigste Aktion ist jedoch der **Kampf**, denn das Bekämpfen von Feinden ist der größte Lieferant der alles entscheidenden Ruhmpunkte. Der Kampf mit Feinden gliedert sich in vier Kampfphasen. In der **Fernangriffsphase** hast du die Möglichkeit, Feinde auszuschalten, bevor sie dir weh tun können. Der Fernangriff ist jedoch eine spezielle Angriffsart, die nur durch Karten mit entsprechender Fähigkeit angewendet werden kann, quergespielte Karten sind dazuerlaubt. Aber in den meisten Fällen greift der Feind zuerst dich an. In der **Blockphase** kannst du seine Attacke mit entsprechend hohem Block abwehren und so verhindern, Schaden zu erleiden.

Kannst oder willst du nicht den gesamten Angriffswert blocken, fügt dir der Feind in der **Schadensphase** entsprechenden Schaden in voller Höhe zu. Diesen Schaden kannst du Einheiten und/oder deinem Helden zuwei-

sen. Der Gesamtschaden reduziert sich dabei um den jeweiligen Rüstungswert. Jeder Schaden, den schlussendlich dein Held einstecken muss, verursacht eine Verletzung, sodass du eine Verletzungskarte auf die Hand nehmen musst. Erst in der letzten Phase - der **Angriffsphase** - kannst du den Feind dann endgültig besiegen, indem du beliebige Angriffe im Gesamtwert der Rüstung des Feindes ausspielst, das Feindplättchen entfernst und den dir gebührenden Ruhm kassierst.



Ruhm ist eine tolle Sache, denn er erlaubt es dir auch, deinen Helden **"aufzuleveln"**. Abwechslend erhöht sich entweder dein Befehlslimit, das dir erlaubt, eine zusätzliche Einheit anzuführen (als angenehmer Nebeneffekt steigert sich damit gleichzeitig dein Rüstungswert oder dein Handkartenlimit). Oder du verbesserst deine Fähigkeiten, was sich einerseits in einem neuen Fähigkeitsplättchen ausdrückt, andererseits in einer Fortgeschrittenen-Aktionskarte, die du sogar direkt auf deinen Nachziehstapel legen darfst.

Je nach Szenario endet das Spiel nach einer vereinbar-

ten Anzahl an Runden, bei der sich Tag und Nacht mit speziellen Regeln abwechseln, oder mit dem Erledigen einer bestimmten Aufgabe, etwa mit der Eroberung von extrem stark verteidigten Städten. Bei einer abschließenden Wertung kannst du noch weitere **Ruhmespunkte** für besondere Leistungen erhalten, wie zum Beispiel für deine befehligten Einheiten, bestandene Abenteuer, eroberte Orte, etc. Der jeweils größte Eroberer, Anführer, Abenteurer, usw. bekommt noch eine Extra-Belohnung. Erhaltene Verletzungen wirken sich hingegen negativ auf dein Ansehen aus. Du gewinnst, wenn du schlussendlich den größten Ruhm ansammeln konntest.

Aus obiger Beschreibung heraus liest sich alles relativ einfach, oder? Dies liegt daran, dass ich mich auf das Wesentliche beschränkt und viele, viele, viele Spezialregeln weggelassen habe. In Wahrheit ist schon das Studium der Regel eine Monsteraufgabe, auch wenn uns Autor Vlaada Chvátil wieder ganz behutsam Schritt für Schritt an das Spiel heranzuführt. In diesen unzähligen Kleinigkeiten liegt auch die **Komplexität** des Spiels, die den Neuling anfangs abschreckt. In den nachfolgenden Absätzen möchte ich dennoch auf einige interessante Aspekte genauer eingehen.

Die **Energie**, die vorwiegend zum Verstärken von Karteneffekten benötigt wird,

Fortsetzung von „Mage Knight“

kommt hauptsächlich aus dem sogenannten "Mana-Pool". Zu Beginn jeder Runde werden Manawürfel geworfen. In seinem Zug darf ein Spieler im Normalfall einen Manawürfel des Pools nutzen. Bestimmte Karten, einige Orte, Einheiten oder Fähigkeiten erlauben es jedoch, Energie in Kristallform zu verwandeln und für späteren Gebrauch zu speichern. Auf diese Weise kann in einem Zug auch deutlich mehr als 1 Mana eingesetzt werden.

Bei den **Feinden** gibt es wesentlich mehr als die drei in der Einleitung genannten. Die Hintergrundfarbe gibt schon Aufschluss über ihre ungefähre Stärke und mögliche Fähigkeiten. Während die umherziehenden Feinde (grün) nur in der Anfangsphase Probleme bereiten können, sind die Drachen und die Feinde in den Burgen, Magiertürmen und Städten schon viel stärker und verfügen auch über mehr Spezialfähigkeiten, wie etwa "brutal" (doppelter Schaden), "flink" (schwerer zu blocken) oder "giftig" (schlimmere Verletzungen). Andere besitzen Widerstände gegen bestimmte Angriffsarten oder können selber mit der Macht des Feuers und/oder des Eises angreifen. Da man es im späteren Verlauf des Spiels oft schon mit mehreren Feinden gleichzeitig zu tun hat, ist gewiefter Einsatz der zur Verfügung stehenden Ressourcen (Energie, Karten, Einheiten, Fähigkeiten) und taktisches Vorgehen gefragt.

Bei alledem ist es gut, dass man sich vom unerfahrenen Magier-"Knappen" allmählich zu einem gefürchteten "Mage Knight" entwickelt, und mit der Zeit mehr Möglichkeiten vorfindet, den immer stärker werdenden Feinden wirkungsvoll entgegenzutreten. So erhält man unter gewissen Bedingungen neue, **stärkere Karten** dazu: Fortgeschrittenen-Aktionskarten (vor allem durch Aufleveln), Zauberkarten (unter anderem in Magiertürmen) und Artefakte (Abenteuer-Orte, Klöster). Neue Karten kommen stets auf den Nachziehstapel, wodurch sie dem Spieler meistens bereits im nächsten Spielzug zur Verfügung stehen. "Mage Knight" hat daher ein bisschen etwas von einem **Deckbau-Spiel**, auch wenn ein Kartendeck selbst in den längeren Szenarien höchstens sechsmal durchgespielt wird.

Aber auch **Einheiten**, die man rekrutiert, erhöhen die Effektivität. Jede Einheit kann einmal in einer Runde aktiviert werden, um zu blocken, anzugreifen oder einen angeführten Spezialeffekt auszulösen. Danach gilt sie als "verausgabt". Einheiten sind aber auch ein probates Mittel, Verletzungen seines Helden abzufangen, selbst bereits verausgabten Einheiten kann nämlich Schaden zugewiesen werden (nicht aber schon vorher verletzten Einheiten).

Und schließlich besitzt jeder Held noch zehn besondere **Fähigkeitsplättchen**. Erhält er durch das Aufleveln

ein neues Plättchen, deckt er die obersten zwei vom Stapel auf und darf sich eines davon nehmen. Diese Fähigkeitsplättchen sind für jeden Helden verschieden, sodass jeder Held im Laufe des Spiels seine individuelle Stärken und Vorteile erhält, die es zu berücksichtigen und einzubringen gilt.



"Mage Knight" bietet unterschiedliche **Szenarien** an. Das Einführungsspiel (Dauer ca. 1 Stunde) dient eher dazu, den Anfänger *peu à peu* an die Spielmechanismen, sowie die unterschiedlichen Feinde und Orte heranzuführen. Später kann man grundsätzlich zwischen Soloszenarien, kooperativen Szenarien und Szenarien mit mehr oder weniger Wettbewerb wählen. Bei letzteren sind auch Kämpfe unter den Spielern möglich. Ich persönlich bevorzuge das Szenario "Blitzeroberung", da es bereits alle interessanten Elemente beinhaltet (inklusive der ultimativen Herausforderung: der Eroberung von Städten), die Spieldauer mit knapp über 2 Stunden aber noch im angenehmen Bereich liegt. Volle Szenarien können aber leicht

Fortsetzung von „Mage Knight“

schon mal 3 bis 4 Stunden in Anspruch nehmen.

Zeit spielt bei "Mage Knight" aber ohnehin nur eine Nebenrolle, denn welches Szenario man auch gewählt hat: Die geniale Mischung aus Deckbau und taktischem Eroberungsspiel zieht den Spieler unweigerlich in seinen Bann und lässt die Zeit wie im Nu vergehen. Das reichhaltige **Spielmaterial** mit fein modellierten Figuren, soliden Plättchen, jeder Menge schön gestalteter Karten, und vielem mehr schafft zudem eine dichte Atmosphäre, fast schon ein Markenzeichen des tschechischen Erfolgsautors.

Nach dem bisher Geschriebenen dürfte es für den Leser wenig überraschend sein, dass "Mage Knight" für mich eines der absoluten Höhepunkte des letzten Spieljahrgangs darstellt, was sich auch in einer hohen Anzahl an Partien ausgewirkt hat. Ich bin richtig entflammt, und das Feuer ist noch längst nicht erloschen, zumal bereits erschienene und zukünftige Erweiterungen die Glut noch weiter schüren. Aber darüber soll in den nächsten Wochen René Puttin, unser Spezialist für Erweiterungen, berichten...

Tracy



Game News - Wertung



HALL OF GAME

FUNDSTÜCKE konnte sich in überzeugender Manier an die Spitze setzen. Damit hat es nicht nur selbst den Aufstieg in die „Hall of Games“ geschafft, sondern auch gleichzeitig den Aufstieg von TICHU (2.) verhindert. Aber aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben, denn ich kann mir nur schwer vorstellen, dass TICHU nicht schon nächsten Monat in die Ruhmeshalle aufsteigt.

An dritter Stelle ex aequo TZOLK'IN und HANABI. Ersteres hat schon eine Menge Punkte gesammelt und ist meiner Meinung nach Favorit für die kommenden Monate, während das „Spiel des Jahres 2013“ noch immer hart um die Gunst der Knobelfeinde kämpfen muss. An fünfter Position dann LINQ, welches zwar brav vereinzelte Pünktchen sammelt, aber beim der-

zeitigen Tempo noch viel, viel länger benötigen wird. Nicht in den „Top Five“ ist PAN-THEON, das sich anscheinend nicht mehr entscheidend erholt. Schließlich gibt es in der Wertung noch andere gute Spiele als Konkurrenz (MAGE KNIGHT, LOVE LETTER, BRÜGGE, FLASH POINT, etc.), und auch die beiden Neuvorschläge können sich durchaus sehen lassen: CAVERNA und RUSSIAN RAILROADS (je 2 x).

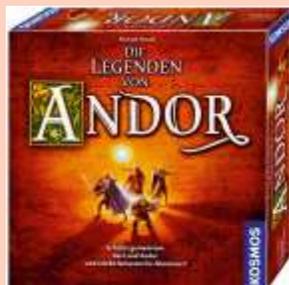
Wertung:

1. FUNDSTÜCKE	5/+15/-1/19/ ++
2. Tichu	6/+ 7/-0/13/ -
3. Tzolk'in Hanabi	5/+ 7/-1/11/ -
4. Linq	3/+ 9/-1/11/ +
5. Linq	2/+ 7/-0/ 9/ +
6. Pantheon	2/+ 6/-0/ 8/ +
7. Mage Knight	3/+ 4/-0/ 7/ -
8. Das Ältere Zeichen	*3/+ 3/-0/ 6/ +
Mascarade	*2/+ 4/-0/ 6/ +
10. Love Letter	*2/+ 3/-0/ 5/ +
11. Brügge	2/+ 3/-1/ 4/ -
12. Flash Point	3/+ 0/-0/ 3/ -

Vorschläge: Caverna (2 x), Russian Railroads (2 x)

Game News - Spielekritik

Die Protagonisten des nächsten Spiels - Zwerg, Magier, Elfe und Mensch - sind ein klarer Hinweis darauf, dass es sich auch hierbei um ein Fantasy-Spiel handelt...



Titel: Die Legenden von Andor
Art des Spiels: Fantasy-Kooperationsspiel
Autor: Michael Menzel
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 60 bis 90 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Schon wieder ein Fantasy-Spiel, bei dem ein Zwerg, ein Elf, ein Zauberer und ein Mensch gemeinsam ausziehen, um sagenhafte Abenteuer zu erleben, traumhafte Schätze zu finden und unzählige Monster zu erschlagen? Ja, diesen Eindruck könnte man auf den ersten Blick bekommen. Aber lassen Sie sich überraschen - nicht alles in diesem Spiel ist so, wie man es aus diesem Genre kennt.

Die Spieler machen sich gemeinsam auf, ein bestimmtes Abenteuer zu bestehen – als "Legende" wird ein solches



hier bezeichnet. Dazu erhält jeder Spieler eine Heldentafel, auf der er die Stärke und Willenskraft seines Charakters mit Hilfe von Markern festhält und auf welcher er außerdem seine Besitztümer ablegen kann. Gemäß den Legendenkarten sind diverse weitere Spielvorbereitungen zu treffen. So kommen bestimmte Monster ins Spiel (es gibt Gors, Skrale, Trolle, Wardraks und einen Drachen), wird Nebel ausgelegt, hinter dem Gutes oder Schlechtes verborgen sein kann, oder es werden den Helden Gegenstände und/oder Geld zur Verfügung gestellt. Auch wird bestimmt, wo und mit welcher Stärke die Helden ins Abenteuer starten.

Sobald auf dem riesigen Spielplan alles vorbereitet ist, sind die Helden reihum am Zug. Sie müssen sich entscheiden, was sie tun möchten. Neben dem Bewegen, das mit dem Auffinden von Gegenständen, einem stärkenden Trank an einem der Brunnen oder dem Einkauf beim Händler verbunden werden kann, gibt es noch das Kämpfen gegen Monster, was eine eigene Aktion darstellt. Je nachdem, wie weit die Helden laufen, müssen sie ihre Schritte auf der sieben "Stunden" umfassenden Tagesleiste abtragen. Wenn sie deren Ende erreicht haben, sind sie erschöpft und

müssen sich ausruhen. Es sei denn, sie wollen ihre letzten Kraftreserven aufbrauchen, wofür sie jedoch viel Willenskraft aufbringen und daher pro Stunde zwei Willenspunkte abgeben müssen. Auch das Kämpfen kostet Zeit, eine Zeiteinheit pro Schlag. Alternativ kann ein Spieler auch passen. Aber auch beim Faulenzen tickt die Uhr, so dass auch in diesem Fall der Markierungsstein ein Feld vorgerückt wird.

Sind alle Helden erschöpft von ihrem Tagewerk, was nicht bei allen gleichzeitig der Fall sein wird, so neigt sich der Tag seinem Ende zu. Dies ist immer mit einigen Geschehnissen verbunden: Erstens muss eine Ereigniskarte aufgedeckt werden, die manchmal Gutes, meist aber Unangehmes für die Helden bringt. Außerdem bewegen sich die Monster nach einem bestimmten Schema vorwärts. Die kleinen laufen immer zuerst, und niemals stehen zwei Ungeheuer auf einem Feld, weshalb sie andere teilweise überspringen und sich damit noch schneller ihrem gemeinsamen Ziel, der Burg, nähern. Außerdem sind wundersamer Weise plötzlich alle leer getrunkenen Brunnen wieder gefüllt, und der Erzählstein wird auf der Legendenleiste ein Feld vorwärts gerückt.

Fortsetzung von „Die Legenden von Andor“

Diese Legendenleiste ist 14 Felder lang – erreicht der Erzählstein das letzte Feld, müssen zwei Zielvorgaben erreicht sein, damit die Spieler gemeinsam gewonnen haben: Erstens darf sich in der Burg nur eine von der Spielerzahl abhängige Menge an Monstern befinden. Und zweitens muss die Legendenaufgabe erfüllt sein, die bei jedem Abenteuer anders ist. Haben die Spieler beide Voraussetzungen erfüllt, können sie sich gleich an die nächste Aufgabe wagen. Das dürfen sie natürlich auch, wenn sie verloren haben. Aber wer will schon eine schmachvolle Niederlage auf sich sitzen lassen?

Der Erscheinungstermin von Die Legenden von Andor wurde von der Spielerwelt gespannt erwartet. Dafür sorgte der Kosmos-Verlag mit einer groß angelegten Werbeaktion, die viele Spieler verfolgten bzw. sich sogar direkt daran beteiligten. Das Marketing-Konzept bestand aus einem so genannten "Alternate Reality Game" mit Spurensuche im Stile von Geocaching.

Neugierig waren die Spieler aber auch deshalb auf Die Legenden von Andor, weil es das Erstlingswerk des bekannten Spielegrafikers Michael Menzel ist, der aufgrund eigener mühsamer Erfahrungen mit umfangreichem Regelwerk bei Fantasy-Spielen etwas Einfaches in diesem Genre produzieren wollte. "Schuster, bleib bei deinen Leisten" lau-



tet ein bekanntes Sprichwort, das aber in diesem Fall bestimmt nicht seine Anwendung findet. Im Gegenteil: Man merkt, dass sich Michael Menzel aufgrund seiner Illustratorentätigkeit immer intensiv mit dem Inhalt der Spiele, für deren optisch gelungenes Aussehen er zu sorgen hat, beschäftigt. Diese Erfahrungen üben sicherlich positiven Einfluss auf das Spiel aus.

Was ist jetzt aber das Besondere an Die Legenden von Andor? Erstens das Regelwerk: Zum Losspielen reicht das Lesen von vier Seiten, auf denen man wohlgemerkt beinahe mehr Bilder als Text findet. Weitere Informationen kommen im ersten Spiel durch auf dem Plan liegende Plättchen ins Spiel, die nach und nach gelesen werden. Auch beim Vorwärtsschreiten des Erzählsteins trifft dieser manchmal auf weitere Legendenkarten, die dann ebenfalls zusätzliche Regeln erklären. In kleinen Häppchen bekommt man also das Regelwerk beigebracht, so dass man während des Spiels nicht ständig nachblättern muss, weil man irgendwo im Hinterkopf gespeichert hat, dass es zur aktuellen Situation irgendwelche Vorschriften

gibt, man sich aber partout nicht mehr daran erinnern kann. Leichter Einstieg also und kein spielflusshemmendes Regelleben während des Spiels, denn die kleinen Regelhäppchen werden atmosphärisch schön ins Spielgeschehen eingebettet.

Wie aber sieht's beim zweiten Spiel aus? Da die erste Legende sehr kurz ist, spielt man oft gleich danach die zweite. Dort kommen wieder einige neue Regeln dazu, aber die Anfangsregeln hat man ja noch gut im Kopf, wenn man ohne Pause weitermacht. Ganz so einfach ist es allerdings nicht mehr, wenn zwischen zwei Spielen einige Zeit verstreicht. Wenn man sich nicht mehr an alle Details erinnert, so kann man diese zwar grundsätzlich im separaten Begleitheft nachlesen, aber man wird nicht jede Kleinigkeit finden. Dann muss man leider alle Legendenkarten noch einmal mühselig durcharbeiten, um alle notwendigen Informationen wieder parat zu haben. Aufgrund vieler Rückmeldungen hat der Verlag diese Problematik inzwischen auch erkannt und ein neues, doppelt so dickes Begleitheft herausgebracht. Den entsprechenden Down-

Fortsetzung von „Die Legenden von Andor“

load gibt es für alle, die die erste Version besitzen, unter http://www.kosmos.de/_files/_media/mediathek/downloads/anleitungen/1886/die_legenden_von_andor_begleitheft.pdf. Der Inhalt dieses neuen Begleitheftes ist nicht nur umfangreicher, sondern auch besser strukturiert.



Die zweite Besonderheit besteht darin, dass man nicht – wie in diesem Genre üblich – wild auf Monster drauflos schlagen kann. Da für jedes getötete Monster der Erzählstein auf der Legendenleiste um ein Feld nach oben rückt und die Aufgabe erfüllt sein muss, ehe das letzte Feld erreicht wird, muss sich die Gruppe gut überlegen, welche Monster erledigt werden und welche nicht. Dabei darf man auch nie aus den Augen verlieren, dass die Monster einander beim Bewegen überspringen, so dass manchmal ein weit von der Burg entfernt stehendes Monster in derselben landet, obwohl man gar nicht damit gerechnet hat, dass überhaupt eines die Burg erreicht. Vor allem dieses Element macht für mich die Spannung von Die Legenden von Andor aus, denn die Abenteuer sind nicht einfach zu gewinnen. Um die Aufgaben er-

füllen zu können, sind immer bestimmte Gegenstände notwendig sowie viel Gold, das man beim Händler in Stärkekpunkte umtauschen kann.

Das Diskutieren in der Gruppe, welche Monster zu erledigen sind, ist sehr reizvoll. Auch das übrige Vorgehen muss immer gut abgesprochen werden. Manche Mons-

ter kann man nur mit vereinten Kräften schlagen, so dass auch gut überlegt sein will, wer sich am Kampfgeschehen beteiligt und wer nicht. Hier kann der Bogenschütze gute Dienste leisten, der als Einziger von einem Nachbarfeld in einen Kampf eingreifen kann. Überhaupt eignet sich der eine Charakter aufgrund seiner Sonder-eigenschaften zur Erledigung mancher Aufgaben besser als ein anderer, oder kommt aufgrund seines aktuellen Standortes dafür besser infrage.

Die Abenteuer sind unterschiedlich konzipiert. Während manche immer auf die gleiche Weise ablaufen, so dass man im Falle einer Niederlage schon über bestimmte Wissensvorteile verfügt, wenn man sich ein weiteres Mal daran wagt, trifft das auf andere wieder nicht zu, was

die Sache natürlich um einiges spannender macht, wenn man die Abenteuer öfter spielen möchte.

Etwas gestört hat mich die Aufteilung der Spielplanfelder. Diese sind allesamt mit fortlaufenden Nummern versehen, die dazu dienen, Material vor und während des Spiels auf den entsprechenden Feldern zum Einsatz zu bringen. Leider liegen aufeinander folgende Nummern auf dem Spielplan nicht immer nebeneinander, so dass man oft suchen muss. Vor allem beim Minenabenteuer war das besonders störend. Ansonsten gibt es am Material absolut nichts zu bemängeln. Unheimlich viel und schön gestaltete Pappe machen das Spiel auch optisch zu einem Leckerbissen. Besonders angetan waren manche Spielerinnen von der Möglichkeit, "ihren" Charakter auch in einer weiblichen Rolle zu spielen, denn die Figuren gibt es dafür extra in zweifacher Ausfertigung und die Heldentafeln haben sowohl eine weibliche als auch eine männliche Seite.

Die Legenden von Andor spricht Viel- und Gelegenheitsspieler gleichermaßen an. Die einen sind von der Komplexität der Regeln nicht überfordert, die anderen sind vom Spielablauf nicht unterfordert. Erstanlich ist vor allem auch, dass in meinem Bekanntenkreis einige Spieler, die Fantasy-Themen normalerweise überhaupt nicht mögen, von dem Spiel auch sehr angetan waren.

Fortsetzung von „Die Legenden von Andor“

Die Legenden sind übrigens nicht in jeder Besetzung gleich schwer zu bestehen. So unglaublich es klingen mag, aber uns fiel es manchmal in kleiner Besetzung (vor allem bei Legende 3, wo jeder Spieler zuerst eine eigene Aufgabe zu erfüllen hat, bevor die große gemeinsame Aufgabe überhaupt bekannt wird) das Erreichen des Ziels leichter. Modifiziert wird bei den Abenteuern meist nur die Anzahl der Monster, welche die Burg erreichen dürfen – je weniger Mitspieler, desto mehr Ungeheuer dürfen in die Burg. Grundsätzlich funktioniert das Spiel aber in allen Besetzungen sehr gut.

Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel beschäftigt sich hauptsächlich mit einer bestimmten Gruppe von Fantasywesen, nicht zu verwechseln mit den namensgleichen Märchenwesen und Gartenfiguren...



Titel: Die Zwerge
Autoren: Michael Palm & Lukas Zach
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2013
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 75 Minuten
Preis: ca. Euro 35,-

Aufgrund der kooperativen Spielweise eignen sich Die Legenden von Andor natürlich auch hervorragend für Familien. Was jüngere Kinder vielleicht alleine noch nicht richtig überblicken könnten, kann von älteren Geschwistern oder den Eltern eingebracht werden.

Insgesamt ist Michael Menzel mit seinem Erstlingswerk als Autor eine gut gemachte Kombination aus Brett- und Rollenspiel gelungen, bei der auch der Glücksanteil aufgrund der Würfel-einsätze beim Kämpfen nicht zu kurz kommt – Verlieren sollte man daher schon können, denn das wird des Öfteren vorkommen, bevor eine Grup-

pe eine Legende besteht. Planung ist zwar enorm wichtig, kann aber die Würfel nur bedingt beeinflussen. Wer das gar nicht mag, könnte vielleicht kein Fan des Spiels werden, aber in meinen Spielkreisen kamen Die Legenden von Andor überall gut an. Bleibt zu hoffen, dass wir bald mit neuen Abenteuern versorgt werden!

Sandra Lemberger

Game News -
Wertung



Das Geborgene Land präsentiert sich uns Spielern als ein im Grundriss fast sechseckiges Gebiet, das in sieben Königreiche unterteilt ist. Spieltechnisch relevant ist auch die Einteilung der Spielfläche in Hexfelder. An vier Seiten des Gebiets schützen Tore das Land gegen feindliche Armeen aus Orks, Trolen und Albae. Einige Felder weisen ein Tunnelsymbol auf. Diese erlauben die zeitsparende Bewegung von einem Tunnelfeld zu einem beliebig anderen. Andere Felder tragen bestimmte Namen. Es sind dies Orte, die in den Roma-

Fortsetzung von „Die Zwerge“

nen auftauchen, und die sich auf manche Karten beziehen, welche mit der Zeit ins Spiel kommen.

Der Spielplan zeigt aber auch noch 2 Leisten. Die Leiste am oberen Rand stellt eine Art Zeitleiste dar, auf der ein spezieller Heldenmarker vorangezogen wird. Ihre Bezeichnung "Untergangisleiste" gibt schon einen ersten Hinweis darauf, dass nicht allzu viel Zeit für die Bewältigung der Aufgaben besteht, da am anderen Ende ein Untergangsmarker entgegenkommt.

Die Leiste am unteren Rand ist der "Rat der Zwerge". Der darauf befindliche Ratsmarker wird durch Bedrohungskarten in Richtung des Verräters (?) Bislipur bewegt, durch Aktionen der Spieler in Richtung des Zwergs Balendilin. Befindet sich der Marker in der Hälfte von Bislipur, bringt dies den Zwergen Nachteile während der Partie, während Balendilin den Spielern gewisse Vorteile gewährt, wenn der Marker in seiner Hälfte ist.

Jeder der 2 bis 5 Spieler übernimmt die Rolle eines Zwerges und erhält die entsprechende Charaktertafel, die neben einer Abbildung, die neben einer Abbildung und einem der typischen Zwergennamen (wieso können die nicht einfach Hans, Robert oder Kevin heißen?) noch Werte für dessen Kampfkraft, sein handwerkliches Geschick und seine läufere-

rischen Qualitäten zeigen. Außerdem gibt es eine Leiste für die Lebenspunkte, auf deren oberstes Feld ein Lebensmarker (in Form eines roten Herzens) kommt. Und schließlich verfügt jeder Zwerg noch über eine besondere Fähigkeit, die er während des Spiels einsetzen kann.



Wer an der Reihe ist, rückt zuerst den **Heldenmarker** um ein Feld vor. Das Symbol auf dem neuen Feld gibt vor, welches unerfreuliche Ereignis eintritt. Entweder wird der Ratsmarker in Richtung Bislipur verschoben, oder dem Nachziehstapel werden 2 Bedrohungskarten beigelegt (dazu später). In den meisten Fällen jedoch greifen feindliche Armeen das angegebene Tor an. Der **Rekrutierungswürfel** gibt vor, wie viele Orks, Trolle und Albae dort eindringen. Immer dann, wenn sich 5 oder mehr feindliche Armeen - dargestellt durch farbige Würfel - auf einem Feld befinden, wird dieses Feld zu "Totem Land", und ein entsprechendes Plättchen wird auf das Feld gelegt. Dieses Plättchen bestimmt durch Pfeile und Markierungen auch, in welche Felder sich die Armeen hinbewegen. Dies gilt sofort und bei jedem weiteren Mal, wenn Armeen dieses Feld betreten.

Dringen recht viele Armeen in das Geborgene Land ein, kann dies zu regelrechten Kettenreaktionen führen.

Erst nach dem eventuellen Auffüllen der offenen Kartenauslage kann der Zwerg an der Reihe bis zu **2 Aktionen** durchführen. Er kann sich **auf der Landkarte bewegen** (A). Dafür würfelt er so viele Zahlenwürfel, wie seine Charaktertafel beim Attribut "Laufen" abgibt. Er darf dann seine Figur maximal so viele Felder ziehen, wie der Würfel mit der höchsten Zahl anzeigt. Für jedes Feld "Totes Land", auf das er zieht, verliert er entweder 1 Lebenspunkt oder zieht den Untergangsmarker 1 Feld in Richtung Heldenmarker. Feindliche Armeen, auf die er unterwegs trifft, muss er nicht bekämpfen, sie halten ihn jedoch auf und beenden seine Bewegung. Tunnel können jederzeit genutzt werden, solange sie noch nicht vom Toten Land eingenommen wurden.

Eine weitere Aktionsmöglichkeit ist es, die **Armeen des Bösen zu bekämpfen** (B). Dazu muss sich die Figur auf einem Feld mit einer oder mehreren Armeen des Bösen befinden. Er wirft so viele Zahlenwürfel, wie es seinem Attribut "Kampf" entspricht. Ork-Armeen sind am leichtesten zu besiegen, dann für sie benötigt man nur mindestens eine gewürfelte "4". Für Trolle muss man schon mindestens eine "5" gewürfelt

Fortsetzung von „Die Zwerge“

haben, und die gefährlichen Albae besiegt man nur mit einer "6". Auf diese Weise entfernte Armeen kommen in den Vorrat zurück. Konnte man in seinem Zug keine einzige Armee entfernen, verliert man einen Lebenspunkt.

Von jedem Feld der Landkarte aus kann man eine **Botschaft an den Rat der Zwerge schicken** (C). Hierfür würfelt man Zahlenwürfel entsprechend seines Attributs "Handwerk". Erreicht oder übertrifft zumindest ein Würfel die Zahl rechts vom Ratsmarker, darf dieser ein Feld in diese Richtung in die nächste Box geschoben werden. Und schließlich kann man versuchen, **eine Probe zu bestehen** (D). Auf manchen Karten wird eine spezielle Probe verlangt. Je nach Art der Probe (Handwerksprobe, Laufprobe oder Kampfprobe) nimmt man so viele Zahlenwürfel, wie der Wert des entsprechenden Attributs angibt, und versucht das erforderliche Ergebnis zu erreichen.

Durch die Geschichte führen uns mehrere Karten. Zum einen sind da **Abenteuerkarten**, von denen drei offen ausliegen. Sie verlangen die Erfüllung einer bestimmten Aufgabe, beispielsweise eine Reise zwischen zwei Orten oder die Bekämpfung bestimmter Feinde am angegebenen Ort. Schafft ein Zwerg eine Aufgabe, gibt es eine Belohnung (neue Ausrüstung,

Heilung von Lebenspunkten, etc.), und die Karte kommt auf den Ablagestapel.

Bedrohungskarten funktionieren auf ähnliche Weise. Wieder ist eine Aufgabe zu erfüllen, doch diesmal winkt keine Belohnung dafür.



Vielmehr müssen die Zwerge zum Teil empfindliche negative Auswirkungen in Kauf nehmen, wenn sie eine Bedrohung nicht rechtzeitig abwenden können. Anfangs befinden sich nur drei Bedrohungskarten im ganzen Abenteuerstapel, doch allmählich kommen immer mehr Bedrohungskarten hinzu.

Am wichtigsten sind jedoch die **Szenariokarten**, denn nur diese geben die Aufgaben vor, die es unbedingt zu bewältigen gilt, um im Spiel voranzukommen. Es gibt sie in drei Stufen. Erst wenn alle Aufgaben der Stufe A geschafft wurden, kann die Aufgabe der Stufe B in Angriff genommen werden. Diese Aufgabe - das Schmieden der Feuerklinge - stellt im Roman anscheinend eine Schlüsselrolle dar, weshalb sie in jeder Partie zu meistern ist. Die Szenariokarten C wiederum haben eine Bedingung (Anzahl der Feinde, u.

ä.). Die erste Szenariokarte, deren Bedingung erfüllt wird, gilt es als Schlüsselaufgabe zu erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Die Zwerge verlieren hingegen gemeinsam, wenn auch nur einer von ihnen stirbt, oder wenn der Heldenmarker und der Untergangsmarker auf der Untergangisleiste aufeinandertreffen.

Eine äußere Bedrohung und ein gemeinsames Ziel, genau das benötigt man für ein **kooperatives Spiel**. Im Vergleich mit anderen bekannten Spielen dieses Genres ("Pandemie", "Die verbotene Insel", etc.) fällt aber auf, dass der **Glücksfaktor** relativ hoch ist. Da sind zum einen die Rekrutierungswürfel, die mal für eher ruhige Partien sorgen können, wenn wenige Armeen erwürfelt werden. Aber auch für regelrechte Schwärme an Orks, Trolle und Albae, die das Geborgene Land von allen Seiten überfluten und in Totes Land verwandeln, was die Aufgabe immens erschwert. Auch die Plättchen, welche Totes Land repräsentieren, sorgen für Unabwägbarkeiten. Die Bewegung der Armeen des Bösen ist zufallsgesteuert, je nachdem, wie die Pfeile auf den Plättchen ausgerichtet sind.

Einen weiteren Glücksfaktor stellen die verschiedenen Karten dar. Schon unter den Szenarien-Karten sind einige dabei, die relativ einfach zu bewältigen sind und die man fast nebenbei erledigen kann, und andere, die mehr Einsatz

Fortsetzung von „Die Zwerge“

und gezieltes, koordiniertes Vorgehen erfordern. Und dann kommt es natürlich stark darauf an, wie häufig Bedrohungskarten auftauchen, die das Leben der Zwerge sehr oft schwer machen können. Und selbst mit den Ausrüstungskarten, die man bei manchen Abenteuern von einem verdeckten Stapel als Belohnung erhält, kann man Glück mit nützlichen Gegenständen oder Pech mit momentan nicht wirklich brauchbaren Sachen haben.



Das Wichtigste aber: Jede Aktion der Zwerge wird mit **Würfeln** entschieden, und das ist naturgemäß mit viel Glück verbunden. Zwar hat jeder Zwerg andere Werte bei den Attributen Laufen, Handwerk und Kampf, sowie seine besonderen Fähigkeiten, womit man bei kluger Arbeitsteilung seine Chancen erhöhen kann, Garantie gibt es aber keine. Da kann schon mal eine geplante Aktion schon bei der Bewegung scheitern, weil ein Zwerg trotz drei Würfeln beim Laufen das vermeintlich nahe Ziel nicht erreichen. Oder der kampfproben Boindil "Ingrimmisch" Zweiklinge mit ei-

nem schwachen Würfelwurf selbst gegen scheinbar leicht zu bezwingende Orks das Nachsehen haben. Manchmal gelingt aber auch mit einem glücklichen Händchen ein unerwarteter Erfolg. Wie halt die Würfel rollen...

Der **Schwierigkeitsgrad** kann bei "Die Zwerge" mit den Szenariokarten variiert werden. Anfänger sollten davon schon mal 4 Szenariokarten A weglegen, für eine "normale" Partie werden 3 Karten entfernt. Je mehr dieser Karten man im Spiel belässt, umso schwieriger gestaltet sich das Spiel, da ja mehrere Aufgaben zu bewältigen sind. Bei einer "heldenhaften" Partie wird sogar mit allen Szenariokarten gespielt. Trotz dieser Steuerung des Schwierigkeitsgrades habe ich durch die zahlreichen Glücksfaktoren schon einfache Partien erlebt, die aufgrund der schieferen Anzahl der angreifenden Armeen zum Scheitern verurteilt waren. Auf der anderen Seite können "anspruchsvolle" Partien vorkommen, die ziemlich ereignislos und dementsprechend *easy* verliefen.

Trotz (oder vielleicht wegen?) des großen Glückanteils macht "Die Zwerge" viel Spaß. Man muss gemeinsam abwägen, welche Abenteuer man bestehen will, welchen Bedrohungen man sich stellt, und wann man die Aufgaben für die Szenarien in Angriff

nimmt. Da jedes Mal, wenn ein Szenario geschafft wurde, alle Abenteuer- und Bedrohungskarten auf den Ablagestapel wandern, und bei letzteren damit die angeführten negative Auswirkungen wirksam werden, sind hier gute Vorausplanung und Risikoeinschätzung vonnöten. All dies ist sehr reizvoll, und man eigenartigerweise hat in keiner Phase des Spiels das Gefühl, "gespielt" zu werden.

Das gelungene und reichhaltige **Spielmaterial** trägt einen wesentlichen Teil zum spannenden Spielerlebnis bei, sodass die Zwerge mittlerweile bei uns das am meisten gespielte Kooperationspiel (mit Ausnahme von "Hanabi"). Wenn das keine klare Empfehlung ist...

Maily

Game News -
Wertung



p.S.: Neben der in meinem Grundspiel enthaltenen „Alba“-Erweiterung ist nun schon eine neue Erweiterung „**Mit vereinten Kräften**“ erschienen, die vor allem mehr unterschiedliche Endausgänge beinhaltet.



Fantasy-Komödie Tschechien 2009
Regie: Vlaada Chvátil
Czech Movies Edition
Dauer: ca. 150 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knoblerunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.
© 2014 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Im Fantasy-Streifen „Dungeon Lords“ kommen wie gewohnt Barbaren, Zwerge, Elfen und Magier vor. Doch sie spielen nicht die Hauptrolle, der tschechische Kultregisseur Vlaada Chvátil beleuchtet das Milieu nämlich von einer ganz anderen Seite. Und zwar aus der Perspektive eines armen Verlies-Betreibers, der mühsam Fallen aufstellt und Monster rekrutiert, um sein Dungeon mitsamt seinen dunklen Geheimnissen und Schätzen bestmöglich vor den lästigen Raubzügen der „Helden“ zu schützen.



Chvátil geht mit viel Humor und handwerklichem Geschick an die Verfilmung des satirischen Stoffes, unterstützt von einer großartigen Ausstattung. Ein wahrlich abendfüllendes Meisterwerk, das aber während der gesamten 2 1/2 Stunden zu fesseln weiß.

Prädikat: besonders wertvoll!



Ritter der Knoblerunde

Gründung dieser Vereinigung im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:
* Monatliche Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder