

Kooperationsspiele sind ja eigentlich passé. In den Achtziger Jahren produzierte vor allem Herder Spiele eine Vielzahl davon, doch irgendwie kamen sie nicht so gut an, beim Menschen geht anscheinend doch das Konkurrenzdenken vor. Folgendes Spiel aus dem Jahr 2000 war dann aber doch sehr erfolgreich, was aber vielleicht auch an der Buchvorlage und dessen Verfilmung liegen konnte.

32



Fantasy-Literatur, sondern schuf auch eine ganze Fantasy-Welt voller Zauberer, Orks, Elfen, Hobbits, Zwerge und anderen mythischen Wesen. Ein richtiger Fantasy-Boom setzte ein, von dem auch die Spieleszene nicht verschont blieb.

Gut gegen Böse.

Der ewige Kampf, der in allen Mythologien und Religionen vorkommt. Und natürlich in allen Sagen, Märchen und Legenden. So auch in folgender phantastischen Erzählung: Ein böser Zauberer erschafft einen Ring, mit dessen Hilfe er ganz Mittelerde zu beherrschen sucht. Dieser Meisterring gelangt in den Besitz von Hobbits, zwerggroßen Wesen, die sich zusammen mit anderen guten Bewohnern von Mittelerde auf den Weg machen, diesen Ring in einem Vulkan zu zerstören.

Na, kommt Ihnen diese Geschichte bekannt vor? Natürlich, es ist "Der Herr der Ringe", jene bereits klassische Fantasy-Trilogie, welche John Ronald Reuel (J.R.R.) Tolkien in den Jahren 1954/55 veröffentlicht hat. Damit war er aber nicht nur der Begründer der

Doch wenn in der Folge auch unzählige Spiele erschienen, in denen es von Magiern, Gnommen, Elfen und ähnlichen Wesen nur so wimmelte, so gab es erstaunlicherweise nur sehr wenige, die direkt an das Original angelehnt waren. Ich selber kenne da nur "MERS" (ein Mittelerde-Rollenspiel), "Hobbits" (einfaches Familienspiel), "Ringgeister" (schönes, aber etwas mißlungenes Brettspiel) und das Sammelkartenspiel "Herr der Ringe".

Die meisten dieser Spiele wurden kompetitiv ausgetragen, es ging also um einen Sieger. Doch nun, ein paar Monate vor dem Start einer Neufilmung dieses Abenteuers ist ein Spiel erschienen, in welchem stärker der Gedanke der Gemeinschaft gepflegt wird, denn alle Spieler kooperieren, verlieren oder gewinnen nur miteinander.

In dem Spiel "Herr der Ringe" von Reiner Knizia - erschienen bei Kosmos Spiele - wird der Weg dieser "Gemeinschaft des Ringes" von Beutelsend, über Bruchtal, Moria, Lothlorien, Helm's Klamm, Kankras Lauer bis nach Mordor nachgespielt. Alle diese Stationen werden auf dem Hauptspielplan festgehalten. An einigen Orten, besonders zu Beginn, steht der Kartennachschub im Vordergrund, denn im Grunde genommen ist "Der Herr der Ringe" ein Kartenspiel. An den anderen Orten sind gefährliche Abenteuer zu bestehen,



für die dann jeweils ein eigener Abenteuerspielplan ausgebreitet wird. Das Ziel des Spieles ist es, alle Gefahren und Hindernisse bis zum letzten Abenteuer in Mordor zu bestehen, ohne daß es Sauron, das personifizierte Böse, gelingt, den Ring zu bekommen. Der Hauptspielplan zeigt zu diesem Zwecke noch eine Finsternisanzeige, an deren Anfang - auf der hellen Seite - unsere Hobbits beginnen, und auf der dunklen Gegenseite die Sauron-Figur gestellt wird. Verschiedenste Ereignisse lassen die Hobbits Richtung Sauron und umgekehrt Sauron Richtung Hobbits marschieren. Trifft Sauron mit einem Hobbit zusammen, scheidet dieser aus, ist es der "Ringträger", ist das Spiel verloren.

Doch nun vorerst einmal zu den Spielkarten. Die Hobbitkarten, von den jeder Hobbit zu Beginn sechs Karten mit auf die Reise nimmt, tragen eines von fünf verschiedenen Symbolen: Ein Baum bedeutet "Versteck", die kurzen Hobbitfüße symbolisieren "Reise", Waffen selbstverständlich "Kampf" und der Händedruck stellt "Freundschaft" dar. Der Stern gilt als Joker und kann für jedes Symbol stehen.

Daneben gibt es aber noch jede Menge Sonderkarten, die die Spieler an bestimmten Orten oder in bestimmten Situationen erhalten.

Sie stellen Personen dar, die unsere Helden in ihren Abenteuern begegnen bzw. Gegenstände, die sie im Laufe der Geschichte erhalten. Diese Karten sind sehr gut abgestimmt auf die Geschehnisse der Originalgeschichte und tragen viel dazu bei, daß eine dichte Atmosphäre geschaffen wird. Generell sind auf diesen Sonderkarten - zum Teil sogar doppelt - dieselben Symbole Baum, Füße, Waffen, Hände und Stern abgebildet. Einige Sonderkarten sind hingegen gelb gekennzeichnet. Diese können von jedem beliebigen Spieler zu jeder Zeit eingesetzt werden und stellen in bestimmten Situationen wertvolle Hilfen dar.

Wie läuft nun das Spiel so ab? Korrespondierend zu den Symbolen auf den Karten gibt es auf den Abenteuerspielplänen entsprechende Leisten, welche Herausforderungen anzeigen, die die Gefährten zu meistern haben. Die längste davon ist geschwungen und trägt Punktwerte, das ist die "Hauptaktionsleiste". Beim ersten Abenteuer in Moria, bei dem der Kampf der Hobbits mit Wölfen, Orks und einem Balrog im Vordergrund steht, ist die Hauptaktionsleiste "Kampf" 10 Felder lang, eine "Versteck"-Leiste und eine "Reise"-Leiste führen über 7 Felder. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er eine oder zwei Karten ausspielen und die Positionssteine



auf den entsprechenden Leisten vorrücken. Die Aktionsfelder, die ein Positionsstein beschreitet, können verschiedene Auswirkungen haben: Man erhält Schilde, Lebensplättchen (Herz, Sonne, Ring) oder Sonderkarten - alles entweder nützliche oder unbedingt notwendige Sachen - , darf seinen Hobbit auf der Finsternisanzeige einen Schritt zurück ins Licht bewegen oder ist aufgefordert, zu würfeln.

Letzteres hat zu großer Wahrscheinlichkeit eine negative Auswirkung, denn der Spezialwürfel läßt auf drei Seiten den Hobbit des würfelnden Spieler 1 bis 3 Felder in Richtung Dunkelheit ziehen, einmal bewegt sich Sauron einen Schritt zu den Hobbits hin und einmal muß der Würfler 2 beliebige seiner Handkarten ablegen. Lediglich eine Seite des Würfels ist blank und hat keine Folgen.

Wird das letzte Feld der Hauptaktionsleiste erreicht, ist das Abenteuer bestanden, und alle können aufatmen.



Freundschaft



Reise



Versteck



Kampf

Das klingt ja ganz einfach. Wäre es so ja auch, aber leider schaut Sauron dem Geschehen nicht untätig zu: Bevor ein Spieler nämlich seine Karten spielen kann, muß er das oberste Ereigniskärtchen aufdecken. Glücklicherweise haben eines der bereits beschriebenen Symbole erscheint, dann darf er den passenden Positionstein vorrücken, und anschließend selbst aktiv werden! Aber wehe, es war eines der negativen Ereignisse! Dann sorgt Sauron dafür, daß unsere Helden ganz schön ins Schwitzen kommen. Die harmloseren Kärtchen lassen den Ringträger ein Feld in die Finsternis rücken oder Sauron um ein Feld näher zu den Hobbits ziehen. Die meisten jedoch zeigen eine Sonnenuhr, welche aussagt, daß der Positionstein auf der Ereignisleiste vorgerückt wird. Und dies löst zumeist schlimme Gefahren aus, die zum Teil mit Abgabe von Karten, Schilden und/oder Lebensplättchen gelöst werden können, um das Unglück abzuwenden. Bei Nichtgelingen hat es böse Folgen, bei denen meistens Sauron näher kommt oder die Spieler mit dem Würfel würfeln müssen. Doch damit nicht genug: Der Spieler muß auch das nächste Ereigniskärtchen aufdecken und abhandeln, solange bis er endlich ein Symbol-Plättchen zieht.

Auf alle Ereignisse detailliert einzugehen, ist hier nicht sinnvoll. Es sei nur so viel erwähnt, daß sie sich ebenfalls sehr auf die Originalstory stützen. Es empfiehlt sich,

möglichst rasch die Hauptaktionsleiste abzulaufen, denn die sechs Ereignisse haben es wirklich in sich, vor allem die letzten zwei, drei Ereignisse sind mittlere Katastrophen. Oft kann man das aber nicht selber beeinflussen, das hängt vielmehr von den Ereigniskärtchen ab. Diese Kärtchen sind meines Erachtens überhaupt das Herzstück des Spiels, denn hier entscheidet sich das Schicksal der Gruppe. Unter den 23 Kärtchen sind 12 "gute" und 11 "schlechte". Sowie häufiges Aufdecken von Symbolkärtchen ein Abenteuer zu einem kleinen, ereignislosen Spaziergang werden läßt, genauso kann verstärktes Auftauchen von Sonnenuhren die Erfolgchancen der Hobbits drastisch senken.



Ganz gleich, ob ein Abenteuer dann durch das sechste Ereignis oder durch das Erreichen des letzten Feldes der Hauptaktionsleiste beendet wurde, muß jeder Spieler nun je eines der 3 verschiedenen Lebensplättchen (Herz, Sonne und Ring) aufweisen können. Für jedes fehlende heißt's wieder ein Feld Richtung Sauron! Wer nun die meisten



Ringe besitzt, wird neuer Ringträger. Dann zieht die Gruppe zum nächsten Ort weiter.

Bei einer so geballten Ladung an Schwierigkeiten fragt man sich schon, wie es unsere Freunde überhaupt schaffen können. Die Antwort ist einfach: Kooperation, Koordination und gezielter Einsatz der geringen Ressourcen. Zum Einen besitzen die Hobbits nämlich individuelle Fähigkeiten. Frodo beispielsweise kann jede Hobbitkarte mit weißem Hintergrund als Joker verwenden, Sam erleidet beim Würfeln höchstens einen Schaden. Der Ringträger hat zudem einmal pro Abenteuer die Möglichkeit, die "Macht des Ringes" zu nutzen, um - mit der Gefahr, Sauron näherzurücken - ein paar Felder schneller auf der Hauptaktionsleiste voranzukommen. Dies, die Sonderfähigkeiten und die gelben Sonderkartengilt es geschickt und möglichst sinnvoll einzusetzen. Die Bewegung und das Abgeben von Karten muß gut abgesprochen werden, und wenn nichts anderes hilft, muß sich schon mal jemand für die Gruppe "opfern". Wenn alle Stricke reißen, kann Gandalf



zu Hilfe gerufen werden: 5 Gandalf-Karten mit ziemlich positiven Effekten stehen den Spielern gegen Abgabe von je 5 Schilden (teuer, teuer,...) zur Verfügung.



Sollte es allen Hindernissen zum Trotz der eine oder andere Hobbit tatsächlich das letzte Feld des allerletzten Abenteurers in Mordor - den Schicksalsberg also - erreichen, ohne daß Sauron an den Ring herangekommen wäre, hat er noch eine Würfelprobe zu absolvieren. Schafft er dies auch noch, haben alle gemeinsam (auch die bis dahin bereits Ausgeschiedenen) das Böse besiegt.

Den Spielverlaufeinigermaßen verständlich rüberzubringen, war schon keine leichte Sache. Aber noch schwieriger tue ich mich bei einer Beurteilung. Auf der einen Seite ist der Zugang zum Spiel durch die komplexen Regeln nicht leicht. Dann ist es durch den Würfel und vor allem durch die Ereigniskärtchen sehr glücksabhängig, man könnte fast ein bißchen das Gefühl haben, man werde gespielt. Und schließlich sind Kooperationsspiele nicht für alle geeignet, nicht für die unverbesserlichen Einzelkämpfer, für die Zusammenarbeit ein Fremdwort ist, aber auch nicht, wenn sogenannte A-Typen - Leitwölfe sozusagen - mitmachen, die ihre Mitspieler zu Statisten degradieren.

Auf der positiven Seite stehen hingegen ein äußerst originelles, ja fast revolutionäres Spielsystem, womit Reiner Knizia wieder einmal unter Beweis stellt, daß es für ihn keine Art von Spiel gibt, die er nicht machen könnte. "Der Herr der Ringe" ist spannend, kommunikativ und hat einen sehr hohen Wiederspiel-



reiz, auch dadurch, daß sich der Schwierigkeitsgrad beliebig wählen läßt. Überhaupt finde ich, begeisterter Rätselliebhaber, es sehr reizvoll, mit Mitspielern zu überlegen, zu tüfteln, wie man eine bestimmte Aufgabe lösen kann.

Zudem vermittelt das Spiel eine sehr gelungene, dichte Atmosphäre, grafisch wunderschön unterstützt durch die Zeichnungen des besten Illustrators zu Tolkiens Werken, John Howe.

Eine absolute Empfehlung abzugeben, ist schwierig. Da aber eine Rezension immer subjektive Beurteilung beinhaltet, gebe ich dem Spiel ausgezeichnete 5 Schilde. Schließlich habe ich es mit Begeisterung nun bereits ein gutes Dutzend Mal gespielt.

Info-Box

Titel:	Der Herr der Ringe
Art:	Kooperationsspiel
Autor:	Reiner Knizia
Spieler:	für 2 bis 5 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Kosmos Spiele
Jahr:	2000
Dauer:	60 bis 90 Minuten
Preis:	ca. Euro 29,-
Erweiterungen:	„Die Feinde“ 2001, sowie „Sauron“ 2002

Truly

Game News-
Wertung

