

Das 9. Spiel in unserer „Hall of Games“ sorgte ab 1994 weltweit für Furore. Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass in den Game News bis jetzt keine richtige Rezension drüber geschrieben wurde, lediglich ein Lobartikel für das Spielsystem. Zur Vorstellung des Spieles habe ich deshalb einen in den „SpielBox“ abgedruckten Artikel eines ehemaligen „Knobelritters“ herangezogen.

9



Es begann 1993 in "Freak"-Kreisen. Sammelkarten im Fantasy-Milieu, mit denen man auch spielen kann, machten die Runde. Der Name des Spieles - Magic: The Gathering. Im Frühjahr 1994 kam es über Import-Läden auch nach Europa, und so war es nur eine Frage der Zeit, bis es auch in anderen Sprachen außer Englisch erhältlich war.

Im Sommer 1995 war die deutsche Version "Magic - Die Zusammenkunft" erhältlich, und die Spieler wurden mit einem vollkommen neuen System konfrontiert: Man konnte mit "Starter"- (60 Karten) und "Booster"-Packungen (15 Karten) langsam eine Sammlung aufbauen. Außerdem bereitete jeder Spieler vor dem Beginn einer Partie sein eigenes Spiel-"Deck" aus seinen Karten vor.

Soviel ist den meisten Spielern bereits bekannt. Doch worum geht es bei "Magic"? Es wird ein Duell

zwischen zwei Magiern simuliert, und die Karten stellen Zaubersprüche dar. Zu Beginn des Kampfes zieht jeder Spieler sieben Karten von seinem Deck. Danach führen die beiden Spieler abwechselnd ihre Züge durch:

1. Alle in der letzten Runde benutzten Karten (sie wurden auf die Seite gedreht, man nennt dies auch "tappen") können wieder "enttappt" (zurückgedreht) werden.

2. Es folgt die Versorgungsphase, in der einige Ef-



fekte passieren können, für manche Karten muss nun bezahlt werden.

3. Nun muss der Magier eine Karte von seinem verdeckten Stapel ziehen.

4. Die folgenden Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden:

4.1. Es darf genau eine Karte vom Typ "Land" gelegt werden. Diese Karten liefern die magische Energie - genannt "Mana" - die für das Zaubern benötigt wird.

4.2. Solange das Mana reicht, kann der Magier Zaubersprüche aus seiner Hand sprechen.

4.3. Mit Kreaturen, die in der letzten Runde beschworen wurden, kann nun der Gegner angegriffen werden. Dieser versucht, mit seinen eigenen Kreaturen den Angriff abzuwehren.

Während der Runde kann sich der Gegner jederzeit mit bestimmten Zaubersprüchen einmischen. Gewonnen hat, wer die 20 Lebenspunkte des Gegners auf Null reduziert oder der Gegner keine Karte mehr ziehen kann.

Soweit der grobe Ablauf einer Partie "Magic", doch nun zu den Feinheiten. Prinzipiell

gibt es zwei Arten von Karten: Die Länderkarten, die magische Energie liefern, und den ganzen Rest. Bei jeder Karte ist in der rechten oberen Ecke angegeben, welche und wie viel Energie benötigt wird, um diese Karte ins Spiel zu bringen. Fünf Farben von Magie gibt es und dementsprechend auch fünf Arten von Ländern, die das farblich entsprechende Mana liefern. Um die Energie eines Landes zu erhalten, muss es "getappt" werden. Das bedeutet, dass die Karte um 90 Grad gedreht und damit angezeigt wird, dass sie in dieser Runde verwendet wurde und erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung steht.

Bei den Zaubersprüchen gibt es verschiedene Arten. Die wichtigste ist die der "Beschwörungen". Diese bringen Kreaturen ins Spiel, mit denen man eigene Angriffe durchführen oder gegnerische abwehren kann. Außerdem gibt es "Verzauberungen", die entweder auf Länder, Kreaturen oder andere Verzauberungen gespielt werden können und diese beeinflussen, aber auch welche, die eigenständig gespielt werden können. Diese beiden Arten von Karten bleiben solange im Spiel, bis sie mit entsprechenden Karten entfernt oder von Kreaturen getötet werden.

Daneben gibt es noch

"Hexereien", dies sind Zaubersprüche mit einmaliger Wirkung wie z. B. der "Feuerball", der allen Lesern von Fantasy-Literatur bestens vertraut ist, und außerdem noch die Grup-



pe der Spontanzauber" und "Unterbrechungszauber". Diese beiden Arten sind die einzigen Zaubersprüche, die auch während des gegnerischen Zuges gespielt werden können. Abseits der fünf Farben und der sechs bisher aufgezählten Kartenarten gibt es noch "Artefakte". Dies sind magische Gegenstände, die keine Farbe besitzen und mit jeder Farbe von Magie gezauert werden können.

Wichtigstes Instrument im Kampf um den Sieg stellen die Kreaturen dar. In der Kampfphase können alle eige-

nen auf den Gegner gehetzt werden. Jede Kreatur besitzt einen Angriffs- und einen Verteidigungswert. Ersterer gibt des Schaden an, den sie dem Gegner oder einer anderen Kreatur zufügt, zweiterer ist die Menge an Schaden, die sie aushält, bevor sie stirbt. Im Kampf gibt man dem Gegner bekannt, mit welchen Kreaturen man angreift, und "tappt" diese. Man kann nicht gezielt einzelne gegnerische Kreaturen angreifen, sondern schickt seine eigenen Truppen nur in Richtung des Gegners. Dieser kann mit allen seinen Kreaturen, sofern sie nicht "getappt" sind, den Ansturm aufhalten. Nachdem er bekannt gegeben hat, wer wen aufhält, haben beide Spieler die Gelegenheit, "Spontan"- und "Unterbrechungszauber" zu zaubern. Nun können

plötzlich Blocker und/oder Angreifer sterben, stärker werden, "getappt" werden oder einfach nicht mehr am Kampf interessiert sein. Danach wird überprüft, ob Kreaturen genug Schaden erhalten haben, um zu sterben. Natürlich kann der erlittene Schaden mit Hilfe von Zaubersprüchen verhindert werden, oder Kreaturen können auf dem Weg zum Friedhof wieder zurück ins Leben abbiegen. Alle beschworenen Monster, die beim Angriff nicht geblockt wurden, verursachen ihren Schaden dem Gegner. Die Beeinflussung durch Zau-

ber funktioniert natürlich nur, wenn noch entsprechend "Mana" zur Verfügung steht, sonst läuft gar nichts.

Abseits des Kampfes bereitet man das Feld mit den restlichen Zaubersprüchen auf, man kann dem Gegner oder seinen Monstern direkt Schaden verursachen, Verzauberungen auf seine Karten spielen, die Spielregeln ändern und vieles mehr. (Anm. d. Red. Jede Farbe hat dabei seine eigene Qualitäten, so beeindruckt "Grün", welches die Kraft aus den Wäldern bezieht, mit sehr starken Geschöpfen, der Möglichkeit, sehr schnell Energie zu liefern, sowie einer guten Regeneration vieler seiner Kreaturen. "Blau" wiederum verfügt über viele fliegende Wesen und kann auf oftmals sehr vertrackte Weise dem Gegner das Leben schwer machen).

Die Faszination bei "Magic" liegt sicher einmal an der Vielfalt der Karten, von



denen es bereits rund 500 in der deutschen Version gibt. Bei jedem Spiel entdeckt man neue Verwendungsmöglichkeiten für Karten und lernt einen neuen Trick, dadurch bleibt das Spiel lebendig, keine Partie gleicht der anderen, und es gibt keine 100prozentige Siegstrategie.

Man könnte einwenden, dass es sich um ein Glücksspiel handelt, nachdem doch

das Deck gemischt wird und jede Runde nur eine Karte nachgezogen wird. Das Glück kann indes durch geschicktes Zusammenstellen des Decks stark vermindert werden. Ein weiterer Einwand gegen "Magic" ist, dass das Spiel sehr teuer ist. Hier sollte man das Spiel "Magic" nicht mit dem Sammelobjekt "Magic" verwechseln. Ich habe Leute kennen gelernt, die ein kleines Vermögen für die bunten Kärtchen ausgegeben haben (ich gehöre auch dazu). Überraschenderweise sind dies jedoch nicht die Personen, die Turniere gewinnen. Die seltenen Karten sind nicht unbedingt notwendig, um beim Spiel zu gewinnen.

Ein Kritikpunkt sollte aber erwähnt werden: die Spielregel. Sie ist zwar gut verfasst, und beim Lesen glaubt man alles verstanden zu haben, aber das Beste ist trotzdem, wenn man sich jemanden sucht, der das Spiel schon länger spielt, und es sich in aller Ruhe erklären lässt. Doch Vorsicht: Findet sich eine solche Person, kann es leicht passieren, dass man der Faszination erliegt und "süchtig" wird.

Christian Gawrilowitz

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Magic - Die Zusammenkunft
Art:	Sammelkartenspiel
Autor:	Richard Garfield
Spieler:	für 2 Spieler (oder mehr)
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Wizards of the Coast
Vertrieb:	Amigo Spiele
Jahr:	1993
Dauer:	10 bis 30 Minuten
Preis:	Starter-Pack ca. Euro 19,-- Booster-Pack ca. Euro 5,--
Erweiterungen:	zahlreiche Erweiterungen in limitierter oder unlimitierter Auflage
Auszeichnung:	Sonderpreis des Deutschen Spielepreises 1995