

KOSMOS: DIE LEGENDEN VON ANDOR von Michael Menzel FÜR (1) 2 – 4 KOOPERATIVE HELDINNEN

VERHAUER SUCHT FRAU

Orks verprügeln, Drachen töten, den König retten – und das jeden Tag, sieben bis zehn Stunden lang. Danach will ein Held wohl nur mehr in der Taverne die Beine ausstrecken und mit der Kellnerin oder dem Burgfräulein flirten? Falsch – vielmehr ist es sein innigster Herzenswunsch, den ganzen Helden-Alltag mit einer emanzipierten Partnerin zu verbringen, um sich zu Feierabend über die gemeinsam bestandenen Abenteuer austauschen zu können.

In Andor ist eine derartige work-life-balance endlich möglich: Einfach das Spieler-Tableau umdrehen und aus dem Zwerg wird eine Zwergin. So kann der Bogenschütze mit der Kriegerin Hand in Hand gegen das Böse kämpfen. Auch die vier Spielerfiguren gibt es in jeweils zwei Varianten – nur die Orks (die hier Gors heißen) sind (noch) nicht „gedendert“. Und vorbei sind die düsteren Rollenspielzeiten, in denen für jeden Helden rund ein Dutzend verschiedener Werte markiert und permanent angepasst werden mussten: Hier kommen wir mit Willen (= Lebensenergie) und Stärke aus. Und das Beste ist: Wir müssen keine bibeldicken Anleitungsbücher studieren, bereits nach zwei Seiten kann es schon losgehen; die Regeln werden nämlich im Verlauf der ersten Abenteuer ganz nebenbei „erlebt“.

So reizvoll dieses Konzept ist, gibt es doch gewisse Tücken: Bei den ersten Partien kann das Auffinden der aktuell geforderten Teile sowie das Suchen eines bestimmten Feldes auf dem Spielplan noch mehrere Minuten dauern. Und in dem etwas knapp gehaltenen Begleitheft vermisst man Erläuterungen, die man „irgendwo“ doch schon gelesen hat, was leider Einstiegsprobleme verursachen kann. Im Wesentlichen aber

ist das Meiste ohnehin sehr intuitiv und eingängig.

DIENTSCHLUSS!?

Gemeinsam haben wir nicht nur gegen böse Kreaturen zu kämpfen, auch der Faktor Zeit macht uns zu schaffen. Pro Runde/Tag stehen jedem nämlich nur sieben Stunden für Bewegungen und/oder Kämpfe zur Verfügung, (bis zu drei mögliche) Überstunden vermindern die Energie [schließlich will man ja lieber pünktlich ab 16 h in der Taverne hocken]. Auf der zweiten Zeitleiste wandert der „Erzähler“ um ein Feld pro Runde/Tag weiter, aber auch jedes getötete Monster lässt das Ende näher rücken; nur stumpfsinnig auf alles hinzuhamern, was sich bewegt (und stinkt), führt hier also nicht zum Ziel!

Das Weiterschreiten des Erzählers löst nicht nur diverse Effekte aus, sondern lässt die Mitspieler an der Geschichte teilhaben bzw. offenbart nach und nach, worum es in der aktuellen Partie eigentlich geht und was überhaupt die Siegbedingung ist. Das macht vor allem das erste Kennenlernen der (derzeit) sechs „Legenden“ so spannend und verhindert, dass ein Mitspieler die



FAZIT

9 + 1*/6 **

HARALD SCHATZL

Die Legenden von Andor ist ein grafisch toll und mit vielen Karton-Figuren und -Plättchen üppig ausgestattetes einfaches, kooperatives Fantasy-Rollenbrettspiel, das durch seine Erzählstruktur und dem zunächst geringen, sich erst allmählich steigenden Regelaufwand vor allem Genreeinsteiger zu begeistern vermag. Das Spielerlebnis ist dennoch nicht banal, sondern verlagert sich in spannender Weise auf andere Entscheidungsfragen.

* Extra-Spannung beim erstmaligen Durchspielen

** erfahrene Fantasy-Rollenspieler

Züge der anderen dirigiert. Durch diverse Zufallselemente ist aber auch in Nachfolgepartien für Abwechslung gesorgt, selbst wenn ein Szenario bereits einmal glücklich bestanden worden sein sollte.

