



Abenteuer- und Fantasy-

Themen sind fest verankert in Literatur und Film und lassen auch die Herzen vieler Brettspieler höher schlagen. Lange Durststrecken im Angebot gehören glücklicherweise der Vergangenheit an und eine ansehnliche Auswahl an Spielen dieses Genres erscheinen Jahr um Jahr. Pen & Paper Rollenspiele sind da eher ins Hintertreffen gelangt, doch fiel uns zuletzt eine Neuheit von „Das schwarze Auge“ auf, die insbesondere rollenspielende Brettspieler ansprechen könnte. Mit **Aventuria** startete Ulisses einen (neuen) Versuch, Aventurien (die Welt in DSA) am Brettspielmarkt zu etablieren, in dem gemeinschaftlich im Kampagnenmodus, was

uns an Rollenspielbücher erinnert, agiert werden kann. Jedoch nur im Ansatz, denn ein halbseitiger Text, einige Würfel-Proben und danach stets ein Kampf vermögen vorerst nur wenig Stimmung zu erzeugen. Die Charakter-Entwicklung ist noch etwas eintönig und die Szenarien zu wenig zahlreich. Ein sehr schön umgesetzter Anfang mit unkomplizierten Regeln ist aber jedenfalls gemacht und die angekündigten Erweiterungen können die Kritikpunkte ausmerzen und darauf aufbauen. Bereits realisiert wurden Erweiterungen zu Andor, das nun mit seinem vermeintlich letzten Teil wiederkehrt. Nicht wiederkehren sollen freilich „die Alten“ aus der Welt



Chtulhus, die uns ebenso in den Irrsinn zu treiben versuchen wie das Zauberbuch des Wahnsinns. Ob das gelingt und ob wir die Queste um die Gunst der Prinzessin erlangen oder den Magier-Wettstreit gewinnen, steht ebenso in den unbekanntenen Sternbildern, wie das Gelingen, den Fluch, der über dem Tal des Lebens liegt zu brechen. Finden wir's raus – spielend!

für 2 - 4 strahlende Helden

KOSMOS: DIE LEGENDEN VON ANDOR - TEIL III - DIE LETZTE HOFFNUNG

DAS LETZTE GEFECHT UM ANDOR HAT BEGONNEN

Das gemeinsame Lösen von Aufgaben gegen die Zeit und gegen eine erdrückende Übermacht steht uns auch im dritten Teil des kooperativen Abenteuerspiels bevor. Nun sind die mittlerweile mächtigen Helden zurückgekehrt aus den fernen Landen und finden ihre Heimat verklavt und verwüstet vor. Keine Situation, die ein halbwegs anständiger Held lange auf sich sitzen ließe, oder?

Im Laufe aufeinander folgender Legenden verschlägt es die Gruppe immer weiter in das Land hinein. Neben grobschlächtigen Trollen, hinterhältigen Skeletthorden und gewaltigen Anführern begibt sich die Truppe gemeinsam auf die Suche nach vier geheimnisvollen Schilden und steuert unaufhaltsam auf den Endkampf, das großen Finale zu, in dem es um nichts Geringeres als die Zukunft Andors geht. Keine leichte Aufgabe steht uns bevor, da sehr gutes Teamwork gefragt ist, um

überhaupt über die ersten Abenteuer hinauszukommen. Ähnlich wie bei den Vorgängern darf nicht einfach drauf los gespielt werden – auch wenn man sich gerne kopfüber in waghalsige Kämpfe werfen und in alle Himmelsrichtungen verteilen möchte. Ein rasches und ruhmloses Ende wäre dann die Folge, denn der harte Wettlauf gegen die Zeit, die bei jeder einzelnen Aktion voranschreitet, bietet wenig Spielraum für Fehler. Dazu gehören natürlich auch unkoordinierte Einzelkämpfe gegen starke Monster, die meist nur in der Gruppe zu bewältigen sind. Gelingt es, die Helden ähnlich wie in Rollenspielen sukzessive aufzubauen und so ihre besonderen Fähigkeiten frei zu schalten, hat man im Endkampf eine Chance. Aber auch hier muss man laufend abwägen, ob die investierte Zeit für persönliche Umwege nicht die aktuelle Mission gefährdet. Andererseits, was soll's – Szenario wieder in Ausgangsposition gebracht und nochmal versucht!



FAZIT

6/8⁺+1^{**}

ANDREAS TIMEL

Legenden von Andor III ist analog der Vorgänger ein kooperatives Abenteuerspiel ab Teenager-Alter. Aufmachung, Flair und der Aufbau der Abenteuer tragen positiv zur Stimmung bei, man merkt, dass viel Hingabe und Kreativität in das Story-Element des Spiels geflossen sind. Allerdings wird der aufkeimende Spielspaß von der Spielmechanik etwas überschattet und die Abenteuer mehr zu hektischen Missions-Parcours. Sehr spannend und herausfordernd.



* falls man die vorigen Teile bereits absolviert hat ** Spielregel