

KOSMOS: DIE BEFREIUNG DER RIETBURG von Gerhard Hecht für 2 - 4 Helden

WO SIND DIE HELDEN VON ANDOR?

Wilde Kreaturen besetzen die Burg des alten Königs Brandur und Drache Tarok ist bereits im Anflug, die verhasste Festung zu vernichten. Wer ist bereit, die Prophezeiung zu erfüllen und das jähe Ende der Rietburg zu verhindern?

Vier Aufgaben, wie das hadrische Feuer einzudämmen, die Ballista bereit zu stellen oder den 20 Stärkekpunkte schweren Riesentroll zu besiegen gilt es dabei zu erfüllen, doch welche, ist (vorerst) geheim und bewacht werden diese oben-drein! Monster und Kreaturen verschiedenster Stärkegrade müssen zuvor überwunden werden, allein oder gemeinsam, jedoch möglichst effektiv, denn Zeit ist knapp. Das Vergehen dieser wird anhand von Atmosphäre-schaffenden Erzähler-Karten dargestellt, die immer dann aufgedeckt (und vorgelesen) werden, wenn ein Spieler sein Kartendeck komplett gespielt hat und dieses wieder aufnehmen, pardon, „auffrischen“ muss.

BÖSARTIGE KREATUREN?

Leider Gottes erzählen diese meist von weiteren böartigen, nun „auf-tauchenden“ Kreaturen, die uns Helden das Leben erschweren und mitunter schon „sicher“ geglaubte Orte wieder bedrohen. Ist gar der Erzählerkarten-Stapel aufgebraucht und daher ein „Auffrischen“ nicht mehr möglich, scheitert der Heldentrupp unmittelbar und die Burg ist verloren, selbst wenn ein Teil der Helden noch handlungsfähig wäre. Happig!

Gekämpft wird generell ohne Würfel oder andere Zufalls-Komponente und überhaupt nur, wenn die Aktionskarte dies ermöglicht, über die auch fast alles andere gesteuert wird, wie Bewegung, Wil-

lenspunkte-Erwerb oder Spezialfunktionen (Kreaturen-Tausch, Karten-Rücknahmen oder die taktisch hilfreiche vorzeitige Aufgaben-Sichtung). Besiegte Kreaturen werden gesammelt und lassen uns gelegentlich auch Freunde finden, deren Hilfe meist sehr willkommen ist.

Individualität und Abwechslung bringen die unterschiedlichen Fähigkeiten der sechs Charaktere ins Spiel, wie Kheelas Wassergeist, Zwerg Krams Axt oder Earas Zauberbücher, die – clever kombiniert – auch die mächtigste Kreatur überwinden können. Doch Vorsicht, dass man sich nicht beim Kreaturen-Besiegen verzettelt, das Ziel aus den Augen verliert und auf Tarok vergisst, gegen den kein Zauber, keine Waffe und kein Wassergeist etwas auszurichten vermögen, selbst mit allen Willenspunkten des Spiels!



FAZIT

7* / 5

THOMAS BAREDER

Die Befreiung der Rietburg ist ein in der Fantasy-Welt von Andor angesiedeltes, jedoch völlig anders als die Andor-Spiele aufgebautes, weniger opulentes Karten-basiertes, kooperatives Abenteuer-Spiel für Freunde und Familie ab Teenager-Alter. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Charaktere halten Spielspaß und Herausforderung hoch – feiert man locker Erfolge bei den Einstiegs-Szenarien, sind ohne cleveres Teamwork die ganz schwierigen nicht zu gewinnen.

* Koop & Fantasy Fans

