

**IELLO/HUTTER: FAIRY TILE** von M. Dunstan & B.J. Gilbert für 2 - 4 Märchen-Erspieler

**SPIELEND MÄRCHENGESCHICHTEN ERFINDEN!**

*Es war einmal in einem Königreich voller magischen Landschaften, dass eine kühne Prinzessin, ein ergebener Ritter und ein schrecklicher Drache sich anschickten Geschichte zu schreiben, oder besser zu erleben!*

Drei ausnehmend hübsche Figuren, anmutig gestaltete Landschaftsplättchen und ebenfalls dem nicht nachstehende Karten sorgen nebst Einstiegshürden-freier Regel für einen hohen Erstspielreiz. Die vorab zugeteilten (Aufgaben-)Karten gilt es abwechselnd nach und nach als Erster komplett zu erfüllen, wofür meist die drei Figuren (Drache, Prinzessin und Ritter) gezogen werden müssen. Auch das Königreich mit Landschaftsplättchen muss erweitert werden, schließlich erfordern Aufgaben wie „Der Drache besucht den großen Wald“ mehr, als es anfangs zu bieten hat! Ideal, wenn jemand anderes bereits „vorgear-

beitet“ hat oder man gar nicht so schwierige Aufgaben wie „Besuche mit dem Drachen ein Schloss, wo er Prinzessin und Ritter sehen kann“ zugeteilt bekommen hat. Immerhin kann das erneuerbare Magieplättchen etwas helfen, oder man versucht sich vorerst stattdessen an der nächsten Aufgabe und hofft auf später bessere Umstände. Vor allem beim Spiel zu viert mitunter ratsam, reduziert es den Frust-Faktor, ist beispielsweise der Drache soeben ans falsche Reichs-Ende geflogen worden. Sehr nett: Am Ende wird die Sieger-Story vom Gewinner höchst persönlich vorgetragen, mehr oder weniger ausgeschmückt – wir und Märchen-Fans empfehlen mehr! 😊



**FAZIT**

6

KARIN BAREDER

*Fairy tile* ist ein sehr ansprechend gestaltetes (hoher Erstspielreiz), einfach erklärtes und flott gespieltes Logistik-Spiel für Familien mit Volksschulkindern mit Märchen-Bezug. Interaktion und Nachziehg Glück lassen den Ärgerfaktor mitunter wachsen, dem mit Taktik zumindest teilweise begegnet werden kann. Zudem entsteht immer eine neue Märchengeschichte – das freut kreative Geister und Märchen-Fans!

**GAME FACTORY: DRAGONWOOD** von Darren Kisgen für 2 - 4 Abenteurer

**BIST DU EIN KÄMPFER?**

*„Was erwartet mich denn da: ein Kobold, Feuerameisen, ein Wolfsrudel, Tarngeist und Schleimhaufen. Ja, genau den will ich haben, der bringt am meisten. Drei Würfel für den Tritt müssen aber reichen - egal, schließlich unterstützt mich noch mein Eimer voll Spinat!“*

Bekämpfen oder besser gesagt besiegen wollen wir die zum Teil ekligen Gegner – in der Tischmitte haben sie sich versammelt, bereit, von einem von uns angegriffen zu werden. Aber wie soll ich gegen sie vorgehen? Reicht ein mächtiger Tritt oder braucht es einen heftigen Schlag - vielleicht sogar einen Ohren betäubenden Schrei? Aha, sie offenbaren uns vorweg ihre Kampfstärke in der jeweiligen Dis-



ziplin! Schön doof, will man meinen, aber spieltechnisch relevant, denn genau diesen Wert gilt es mittels Würfelwurf zu überbieten. Wie viele Würfel wir dazu verwenden dürfen, bestimmen die Karten bzw. Kombinationen dieser, denn je nach Disziplin ist unterschiedliches Sammeln angesagt, mal gleiche Zahlen oder Farben, mal eine „Straße“. Verstärkungskarten wie tolle Schwerter, Tarngeist oder Einhorn tragen zum Spielreiz ebenso bei wie Glückskäfer-Karten und etliche unterschiedliche Monster-Gegner,



**FAZIT**

5

KARIN BAREDER

*Dragonwood* ist eine einfache, leicht taktische gelungene Kombination aus Sammel-, Würfel- und Entwicklungsspiel für Familien ab 3. Schulstufe. Man setzt auf bekannte Mechanismen, hübsches Design und einen gelegentlich zu dominanten Glücksfaktor.

zu denen auch die beiden Endgegner gehören, die Drachen, die es zu besiegen gilt. Ist das gelungen, werden die durch erfolgreiche Kämpfe generierten Punkte gezählt und der Erfolgreichste gewinnt!