

EGGERTSPIELE: FROGRIDERS von A. H. Granerud & D. S. Pedersen für 2 - 4 Turnierteilnehmer
SPRING ZUM SIEG - FÜR'S ELFENVOLK DER FROSCHREITER!

Einst galten sie als ein Volk von tapferen Kriegerern, die mit ihren Fröschen sogar Riesen in die Flucht schlagen konnten. Und selbst wenn längst friedliche Zeiten angebrochen sind, so findet jährlich ein großes Turnier zu Ehren ihrer Ahnen statt!

Fast bis auf das letzten Seerosenblatt mit bunten Fröschen gefüllt ist der hübsche Tümpel, der sich zunehmend leeren soll, wird doch in jedem Zug ein Frosch entfernt. Und zwar durch Überspringen desselben, der sofort einkassiert wird und je nach Farbe unterschiedliche Vorteile bieten kann. Vielleicht aber behalte ich ihn mir einfach, schließlich zeigt meine Auftragskarte, dass ich genau für viele dieser Farbe Extra-Punkte am Ende

kassiere. Mit blauen könnte ich mir eine Privilegien-Karte kaufen, die als Entwicklungs-Booster oder Siegpunkte-Lieferant dient. Oje! Ich kann momentan keinen blauen überspringen? Macht nichts, bringen diese doch für je zwei am Ende saftige sechs Punkte. Sukzessive lichtet sich der Teich und mit der letzten Sprung-Möglichkeit endet der etwas aufgesetzt wirkende, aber grafisch überzeugende Frosch-Hüpf-Spaß.



FA

8 / 6*

THOMAS BAREDER

Frogriders ist ein material-technisch aufwändig gestaltetes, schnell begriffenes Sammelspiel ab etwa 3. Schulstufe. Weit trockener als die muntere Hintergrund-Geschichte vermuten lässt, sind Taktiker im Vorteil.

* wer Stimmigeres erwartet

Hinweis: Primär aufgrund der neu erscheinenden Power up! - Erweiterungen haben wir uns entschlossen, über das erstmals 2011 und nun neu aufgelegte King of Tokyo von Autoren-Legende Richard Garfield (Magic-the-gathering und Roborally) zu berichten.

IELLO: KING OF TOKYO von Richard Garfield für 2 - 6 Monster, Roboter und Aliens

MASTER OF DESASTER?

Du bist ein randalierendes Mutantenmonster. Ein gefühlloser Riesenroboter. Ein abscheuliches Alien. Du bist rücksichtslos. Zerstörerisch. Du willst nur eins: KING SEIN!

Alles niederwalzen und als einziger bis zuletzt durchhalten – das ist unser Ziel. Gestartet wird mit eigenem Monster und zehn Lebenspunkten, die allerdings recht schnell dahin schwinden, vor allem, wenn man in Tokyo City steht und von allen anderen attackiert wird! Ein taktischer Rückzug und sich „draußen“ wieder aufpäppeln ist da oft die einzige Lösung. Bleibt man jedoch, gibt's Siegpunkte – ein Dilemma! Sechs schwarze Würfel, gewürfelt und nachgewürfelt, bestimmen die Möglichkeiten in erster Linie, in

zweiter die unterschiedlichen Power-Karten. Diese sind durchaus taktisch einzusetzen, je nach Kosten mehr oder weniger mächtig und vor allem witzig gestaltet. Doch wirklich angeheizt wird der herrlich skurrile Fight um 20 Ruhmespunkte mit den Evolutionskarten der Erweiterung *King of Tokyo Power up!*, die unsere Monster während des Kampfes mutieren lassen, vorausgesetzt man hat ausreichend viele Herzen gewürfelt. Da kann es schon passieren, dass der bereits besiegt geglaubte Gigazur seinen Schwanz abwirft, um am Leben zu bleiben – schlau!



9 / 6*

THOMAS BAREDER

King of Tokyo ist ein rasant-trashiger, konfrontativer Würfel-Action-Spaß für Freunde ab Teenager-Alter, der viel Abwechslung bietet - vor allem mit der Erweiterung *Power up!*. Ausgezeichnet aufeinander abgestimmte Mechanismen, ein gelungener Spannungsbogen und eine tolle Grafik – da passt alles, topp!

* ohne Erweiterung