Konflikte im Spiel

Sehr breit gestreut ließen sich viele Spiele in diese Kategorie einbeziehen, doch sprechen wir hier primär von **offenen Auseinandersetzungen in verschiedenem Umfeld**. Sei es jetzt als rivalisierende Völker einer Fantasywelt oder als Abenteurer im dunklen Verlies voller Monster oder in Mittelerde, als Diebesbandenführer oder aber auch als konkurrierender Kaufmann und auch als Heerführer. Planung und Strategie stehen dabei oft im Vordergrund, ein Faktor, der in der Vergangenheit nicht immer friedlich genutzt wurde – im Gegenteil!

Das Kriegsspiel, früher Kriegsschach genannt, hat eine militärische Vergangenheit, die tatsächlich dazu diente Schlachten zu simulieren und auf Basis der Erkenntnisse die Schlachtreihen aufzustellen.

Diplomacy

Ungefähr in derselben Zeit als H. G. Wells seine *Little Wars* ersann (siehe Kasten), ist einer der ganz großen Klassiker, *Diplomacy* von Allan B. Calhamer, welches den ersten Weltkrieg in Europa simuliert, entstanden. Wie schon der Name verrät, stehen hier vor allem das Führen diplomatischer Verhandlungen und das geschickte Aushandeln von Bündnissen zwischen den verschiedenen Spielern im Vordergrund. Das ist auch meist wichtiger als strategisch taktisches Geschick, zumal früher oder später Bündnisse gebrochen werden, da es nur einen Sieger geben kann.

Calhamer entwickelte das Spiel nach und nach beginnend mit Ende der 1940er; 1954 war *Diplomacy* im Wesentlichen fertig gestellt, danach wurden nur noch Feinheiten geändert. Nachdem verschiedene große Spielefirmen die Produktion von *Diplomacy* abgelehnt hatten, ließ Calhamer im Jahr 1959 500 Exemplare auf eigene Kosten produzieren. 1960 übertrug er die Produktion an Games Research, welche das Spiel 1961 veröffentlichten. Seit den 60er Jahren dürfen also Hobbydiplomaten um 1900 den Ersten Weltkrieg nachspielen bzw. eigentlich vorziehen. Etliche Varianten folgten aufgrund des breiten Zuspruchs, die genauso wie das Original heute noch ungebrochen und auch webbased weltweit unter anderem auch auf diversesten Conventions gespielt werden. Anlaufstelle für Interessierte ist hier der Österreichische *Diplomacy*-Verein *Tu Felix Austria*, der sich zur Aufgabe gemacht hat dieses Hobby in Österreich zu fördern.

Machiavelli

Ein bemerkenswertes an *Diplomacy* angelehntes Spiel mit dem Thema italienische Renaissance und um einiges komplexer als das Original kam 1978 auf den Markt: *Machiavelli*, das 1996 mit vielen Änderungen an Regeln und Material neu aufgelegt wurde. Nach Niccolò di Bernardo dei Machiavelli, dem berühmten italienischen Politiker und Diplomat benannt, dessen Name mit rücksichtsloser Machtpolitik unter Ausnutzung aller Mittel verbunden ist, geht es – nomen est omen – um die Vorherrschaft in dem in viele Provinzen geteilten Italien.

2006 erinnerte das im Rahmen der *Rondell*-Trilogie in *fg* 2/2008 behandelte *Imperial* in den kriegerischen Elementen an *Diplomacy*, die wertpapierspekulativen begeisterten und legten den praktisch immer gegebenen wirtschaftlichen Zusammenhang bei kriegerischen Auseinandersetzungen spielerisch offen. Mit *Imperial 2030* ist übrigens soeben eine Variante die ganze Welt betreffend erschienen – aber damit sind wir dann zu weit von den Klassikern entfernt.

Der Eiserne Thron

Auch sehr weit entfernt vom Original, aber doch mit erkennbaren Parallelen ausgestattet, ist das 2003 erschienene *A Game of Thrones* (*Der Eiserne Thron*). Abgesehen von den Unterstützungsmechanismen reduziert sich die Parallele darauf, dass in beiden die Spieler mit Konflikten konfrontiert sind und die Bündnisbildung neben dem strategisch-taktischen Aspekt eine große Rolle spielt. Basierend auf George R. R. Martins blutrünstigem „Lied von Feuer und Eis“ rund um die Thronfolge des Königs Robert Baratheon im rauen Westeros rüsten die Länder bzw. Häuser, verkörpert durch die Spieler, zum Krieg.

Die Spieler ziehen Ritter, Schiffe und Infantristen, platzieren Stärke-Marker und reagieren auf die sich abwechselnden Ereignisse. Wird gekämpft ist die Wahl des Heerführers mitentscheidend, wie möglicherweise auch der Besitz der Valyrischen Stahlklinge. Es ist beeindruckend, wie nah Buch und Spiel beieinander liegen. Man bemerkt auch bald, dass die beiden Autoren *Diplomacy* gut kennen. Trotz unterschiedlicher Ausgangspositionen ist die Ausgewogenheit stets gegeben. Ein spieltechnischer Aspekt allerdings ist herausragend: Durch gleichzeitiges, aber verdecktes Platzieren von Befehlsmarkern, können alle Spieler ohne lange Wartezeiten ihre Züge planen. Deshalb ist auch ein epochaler Spieleabend in etwa drei Stunden geschafft. Dazu kommen kalkulierbare Kampfregel und das „Rittern“ um den *Eisernen Thron*.

Der Eiserne Thron
Sturm der Schwerter
2. Erweiterung

Anfang 2009 folgte nun auch in Deutsch die zweite Erweiterung *Sturm der Schwerter*, die dem spätestens mit der (ersten) Erweiterung, *Streit der Könige,* bereits herausragenden Konfliktspiel einen neuen Spielplan beschert. Zudem kommen neue Haus-Kartensätze, Taktik- und Bündniskarten und noch einige weitere gute Ideen wie beispielsweise *Holding Cell*. Hier können Heerführer nach verlorener Schlacht gefangen genommen werden – dass dies nicht günstig für die Familie des Gefangenen ist, versteht sich von selbst. Sehr gut durchdacht, rundet *Sturm der Schwerter* stimmig die herausragende *Eiserner Thron* - Saga mit einer Reihe neuer Ansätze ab!

Die Historie der Kriegsspiele
Vom „denkwürdigen Schlachttheater ins Zimmer zaubern“ zum Spiel

Aus militärstrategischen Motiven heraus entwarf 1812 der preußische Kriegsrat Georg Leopold von Reiswitz einen Spieltisch, mit dem man Schlachten zu Hause simulieren konnte, ein kriegerisches Planspiel. Vor von Reiswitz, der die Idee hatte die Landschaft zu rastern und so spielbar zu machen, nutzten Militärs abstrakte, schachbrettartige Spielfelder, das Kriegsschach des 18. Jahrhunderts. Der Kriegsrat konstruierte 1812 für Preußen-König Friedrich Wilhelm III. einen solchen Spielwelten-Simulator, auf dem im weitesten Sinne alle heutigen Strategiespiele basieren.

Aber als Spiel zur Freizeitgestaltung konnte dieses rein militärisch genutzte Spiel noch nicht bezeichnet werden. Erst als H. G. Wells, rund 100 Jahre nachdem das Kriegsspiel ersonnen war, das kleine Büchlein „Little Wars“ veröffentlichte, war es soweit. Das Besondere daran: Wells war der erste Autor, der das preußische Kriegsspiel zu einer reinen Freizeitveranstaltung ohne jeden Vorwand der militärischen Nützlichkeit weiterentwickelte. Mit „Little Wars“ popularisierte Wells Spielmechanismen und vereinfachte in vielen Punkten das militärische Kriegsspiel. Statt maßstabsgerechter Karten als Spielfläche empfahl er, mit etwas Phantasie Landschaften auf dem Fußboden nachzubauen. Wells hatte das schon in seinem 1911 erschienenen Büchlein „Floor Games“ ausführlich beschrieben. Weitere Änderungen wie Kampfregel und Vereinheitlichung machten den Prototypen zum Vorreiter aller strategischen Konfliktspiele.

RIO GRANDE GAMES: **STROZZI** von Reiner Knizia FÜR 3 - 6 KAUFLEUTE

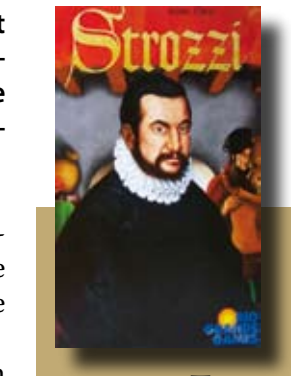
KAUFLEUTE IM STREIT UM SCHIFFE

Dass Konflikte sich auch auf Handelsebenen abspielen können, ist nicht neu. Neu ist vielleicht die Erkenntnis, dass es selten anders ist. Im 15. Jahrhundert Italiens, als der Wohlstand einzuziehen begann, ging es um die richtige Auswahl der ankommenden Schiffe für Kaufleute unter der Führung der Medici, Strozzi oder Bardi – recht gesittet, zumindest in *Strozzi*.

Der dritte Vertreter der *Medici Strozzi Bardi* Reihe, die mit *Medici vs. Strozzi* 2006 ihren Anfang nahm und im Folgejahr mit der Neuauflage des 1995er-Spiels *Medici* fortgesetzt wurde, lässt uns Kaufleute an drei spieltechnisch identischen Häfen Schiffe platzieren, die es zuvor auszuwählen gilt. Italien mit Venedig, Neapel, Rom und vor allem Florenz im Blickpunkt zeigt der künstlerisch gestaltete Spielplan, der lediglich der Anzeige der aktuellen Handels- bzw. Vormachtstellung der vier Städte dient. Diese soll mit Schiffskarten erreicht werden, deren drei es jede Runde für jeden Spieler auszuwählen und sofort in eine der drei Hafenstädte segeln zu lassen gilt. Nach jeder der drei Runden steht eine Wertung. Das Auswahlverfahren ist simpel: Eines der etwas mehr als 3xMitspieler vorhandenen Schiffe wird aufgedeckt und entweder vom Spieler, der gerade an der Reihe ist, auserkoren oder verschmäht. Lehnt er es ab, hat der nächste die Option. Eine Auswahl kann jedoch eventuell streitig gemacht werden – ein Anspruchsplättchen mit Totenkopf signalisiert das deutlich und „sticht" das gegnerische.

Schiffe unterscheiden sich durch Segelgeschwindigkeit, transportierte Waren und eventuell florentinische Schriftrollen oder Mäzenplättchen. Das Platzieren der Schiffe in einem der Häfen stärkt den dortigen eigenen Einfluss je nach Zahl der abgebildeten Waren. Wer den meisten Einfluss hat, erhält bei jeder Wertung die meisten Goldstücke. Ebenso viele Goldstücke erhält das schnellste Schiff im Hafen und wer in Florenz die Schriftrollenmehrheit innehat, kassiert auch. Platz zwei und drei schneiden übrigens immer ebenfalls mit. Die Mehrheit bei Mäzenmarkern, den Künsten, Wissenschaften oder Architektur also, bringt auch Goldstücke, allerdings erst am Ende, dafür doppelt so viel.

Viel Einfluss nehmen am relativ trockenen Geschehen kann man nicht: Ein Abschätzen „kommt noch was Besseres" bzw. „was könnten die anderen brauchen" bei der entscheidenden Schiffsauswahl wird von dem Glücksfaktor, was gerade aufgedeckt wird, dominiert. Auch welchen Hafen der rechte Nachbar zuvor gewählt hat, nicht wissend, was noch an Schiffen kommen möge, entscheidet kräftig mit. Der Versuch des Ausgleichs über die Faktoren Schriftrollen, Segelgeschwindigkeit und Mäzenplättchen gelingt kaum, da er ebenso fast ausschließlich mit der Schiffswahl zusammenhängt. Mitunter wird man gespielt, was aber für manche Spielergruppen durchaus kein Problem darstellt.



FAZIT

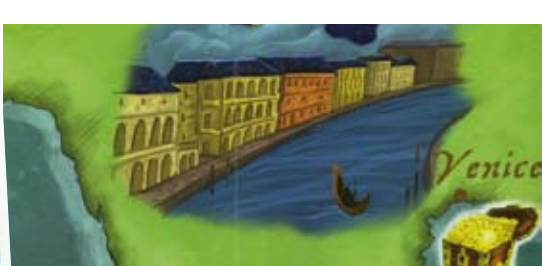
4 * / 2

THOMAS BAREDER

Im 15. Jahrhundert wäre das unspektakuläre, glücksdominierte *Strozzi* wohl als innovatives Meisterwerk gehandelt worden. Vor 15 Jahren sicherlich noch zeitgemäß, hält das etwa halbstündige Spiel Vergleichen mit aktuellen Vertretern kaum stand. Aus spieltechnischer Sicht für Brettspieleinsteiger, Gelegenheitsspieler und Familien mit größeren Kindern, aus thematischer Sicht für (Hobby-) Historiker geeignet, werden auch diese Gruppen beim technisch korrekt erarbeiteten Nachfolger von *Medici* Spielwitz und Entscheidungsoptionen bei der Wahl der neun Schiffe auf Dauer vermissen. Schade, da wäre mehr drinnen gewesen, betrachtet man etwa, wie liebvoll und detailreich beispielsweise das Cover gestaltet wurde.

* für Brettspieleinsteiger

Der thematisch wirtschaftliche Hintergrund in diesem Mehrheiten- und Positionierungsspiel beschränkt sich auf den nachvollziehbaren Segelgeschwindigkeitsfaktor, anfangs ist die Nachfrage hoch, der historische Aspekt auf den Einfluss der Florentiner.



HUCH! & FRIENDS: **CARSON CITY** von Xavier Georges

FÜR 2-5 DUELLIERFREUDIGE BAUHERREN

COWBOYS ALS HÄUSELBAUER

Der eifrigste und gleichzeitig klügste Wildwest-Maurer gewinnt. So einfach ist das und auch wieder nicht, denn der Weg zu möglichst vielen von maximal zwölf Bauwerken, die am Spielende je 2 Punkte, aber in jeder Runde viel wichtigere, harte $ für weitere Investitionen bringen, erschließt sich nicht so leicht. Intuition nutzt da nichts. Erkenntnis erlangen wir nur durch einen Sprung in den heißen Sand der Prärie.

Bauen ist dort nur auf eigener, bezahlter Parzelle möglich, der Grundstückspreis hängt von der aktuellen Flächenwidmung ab – Bauen in verbautem Gebiet ist teurer. Western-typische Gebäude wie Saloon, Bank, Kirche, Ranch oder Gefängnis und natürlich Silberminen im „Silver State" Nevada werden gekauft, regelkonform errichtet und Ertrag bringend genutzt. Mit Fortschreiten der Bautätigkeit, aber auch durch Einflüsse von außen ändern sich die Gebäudeerträge. Neue Nachbarn einer Ranch schaden dieser, ein Hotel neben einem Drugstore lässt die Krämerseele jubeln. Neben dem gewinnbringenden Bauen können Cowboys auch durch verschiedene Aktionen Dollars kassieren, Siegpunkte kaufen oder auch Pistolen erwerben. Weniger spontanes Handeln als genaues Kalkulieren ist hier gefragt. Duelle um Parzellen, Gebäudekauf oder die Nutzung eines Aktionsfeldes werden mit würfelunterstützten Pistolen ausgetragen – ein bisserl Platz für Glücksritter gibt's also auch in der Hauptstadt Nevadas.

Die verschiedenen, teilweise ungewohnten Mechanismen und ihre Verflechtung forderte in den ersten Partien volle Konzentration, da war nicht mal Platz für eine zünftige Ballerei. Kommt man allerdings auf den Geschmack der blauen Bohnen, geben die Duelle dem Spiel weitere Würze und speziell in der Schlussrunde, wenn's ums Absahnen geht, rauchen gern mal die Colts. Der Sieger einer Partie bringt es auf 50 Punkte oder mehr, maximal 24 davon bekommt er für 12 Bauwerke, der Rest ist auf Aktionsfeldern zu machen. Wenn die anderen das nicht auch wollen und das Recht des Stärkeren durchzusetzen versuchen.

ENTWICKLUNGSMÖGLICHKEITEN

Zu alledem bieten die sieben Rollenkarten rückseitig Sonderfunktionen. Der Revolverheld, in den ersten Partien stets arbeitslos, zählt auf einer Seite 3 Pistolen mit 20$ Limit, auf der anderen Seite 2 Pistolen mit 30$ Limit. Laut Spielregel einigt man sich bei Spielbeginn auf die zu verwendende Seite. Das muss aber nicht so sein, man kann Rollenkarten nach der Verwendung mit der anderen Seite bereitlegen. Die Variante „The River" verwendet die Rückseite des Spielplans, der Fluss kann nur durch Legen von zwei Wegen als Brücke überquert werden und die Prärie ist um die zehn nicht besiedelbaren Flussfelder kleiner. In der Variante „Das Recht des Stärkeren" werden die Duell-Würfel durch Plättchen ersetzt und in jener namens „Kit Carson" setzen die Spieler ihre Cowboys gleichzeitig. High Noon eben.

FAZIT

8 / 5*

JÖRG DOMBERGER

Im anspruchsvollen, am besten voll besetzten *Carson City* werden zwar Konflikte humorlos mit der Waffe gelöst, der Erfolg in „Silver-City" führt aber mehr über kalkulatorische und planungsstrategische Faktoren. Tolles Material, ansprechende Grafik und die unter „Entwicklungsmöglichkeiten" erwähnten Varianten unterstreichen, dass wir es hier mit einem viele Male spielbaren Vertreter der Zunft zu tun haben, bei dem es zwar an Cowboys und Geld, aber nicht an Spielspaß mangelt. Das freut nicht nur den Vielspieler.

* zu zweit

KOSMOS: **ABENTEUER IN MITTELERDE** von C. Konieczka, C. Petersen & T. Uren FÜR 2 - 4 TOLKIENOLOGEN

ONE GAME TO RULE THEM ALL?

20! Soviele Ringe wurden seinerzeit geschmiedet – darunter der Eine, *the king of the rings*. Weit mehr als 20 Spiele sind im Zuge der *Herr der Ringe*-Verfilmungen zu diesem Thema erschienen. Opulenter Höhepunkt war bislang das Würfel-Kampf-Eroberungsspiel *Der Ringkrieg*, auf dessen großem Spielplan bis zu 200 schöne Plastikfiguren miteinander ringen können (aktuell sogar bemalt in der *Collector´s Edition*).

Auf dieser Mittelerde hingegen wohnen nur zehn detailreiche Plastikfiguren, dafür gibt es viele Plättchen und rund 500 Karten, aufgeteilt in ca. 30 Stapel. Um hier Ordnung zu halten, sollte man schon „**Herr der Gummiringe**“ sein. Und wer bereit ist, dicke Romane zu lesen bzw. arbeitstaglange Spielfilme zu schauen, weiß vielleicht auch mit 36 A4-Seiten Spielanleitung umzugehen – auch der ¾ m² große Spielplan ist beeindruckend. Zeitlich ist das Spiel noch vor Frodos Weitwanderung bzw. seiner Wallfahrt nach Mordor angesiedelt. Die Spieler sollen als (bislang unbekannte) Helden den Aufstieg von Sauron verzögern oder, als Sauron höchstpersönlich, gerade jenen vorantreiben. Die Fronten sind also klar.

WIE IM KALTEN KRIEG

Die ein bis drei (besser zwei) Helden-Spieler haben zwar ein gemeinsames Ziel, im Spielverlauf agiert aber jeder eher autark: Von Ort zu Ort reisen, Bekanntschaften machen, den Einfluss von Sauron zurückdrängen, mit Monstern kämpfen, diverse Aufträge erfüllen, Belohnungen erhalten, etc. Sauron wiederum will seinen Einfluss in Mittelerde ausbreiten, spielt diverse Ereigniskarten gegen die Helden, schickt seine Monster aus, etc. Zweck des Ganzen: Beide Seiten wollen mit ihren Markern auf einer *Fortschrittsleiste* zuerst ins Ziel kommen. Wer das geschafft und zusätzlich noch einen geheimen Auftrag erfüllt hat, gewinnt – andernfalls entscheidet ein Endkampf.

Im Unterschied zu Spielen mit einem vergleichbaren Ablauf wird hier alles über Karten abgewickelt – Würfel haben in dieser Ringe-Welt keinen Platz. So verfügt jeder Held über seine eigenen Handkarten, die entweder für Reisen oder für Kämpfe auszuspielen sind. Außerdem zählen die verbleibenden Karten auch gleich für die restlichen Lebenspunkte – gelegentliches Mischen der Karten (= Erholung des Helden) ist also notwendig, um nicht in den Totensümpfen zu versumpfen. Zwar wird ein toter Held (quasi wie der „weißgewaschene“ Gandalf) wiederbelebt, sowohl jedes Mischen der Heldenkarten als auch eine Auferstehung helfen jedoch Sauron auf der Fortschrittsleiste. Weitere interessante Ideen, insbesondere ein schöner Kampfmechanismus, runden dieses Ring-Spiel ab.

FAZIT

2* / 8

HARALD SCHATZL

Allenfalls für „Extrem-Spieler“ das ultimative *Herr der Ringe*-Spiel, kann man in diesem epischen (dennoch würfel-abstinenten) Fantasy-Rollen-Brettspiel genau das erleben, was draufsteht: atmosphärisch intensive Abenteuer in Mittelerde. Aber Achtung: Um in diesen Ring zu steigen, sollten die Mitspieler so weise wie Gandalf, ortskundig wie Aragorn, lesefreudig wie Bilbo und ausdauernd wie Frodo sein, damit sie das Regelwerk, den Spielplan, die vielen Kartentexte und die Spieldauer meistern können.

* für „Hobbit-Normalverbraucher“ - siehe Warnung

Regelstudium: 250 Minuten
Erklärung: 45 Minuten
Spieldauer: 200 - 300 Minuten

HEIDELBERGER/NEXUS: **CONAN-ZEITALTER DER KRIEGE** von R. di Meglio, M. Maggi & F. Nepitello

FÜR 2 - 4 MISTER UNIVERSUM

I'LL BE BACK

Mit Würfeln kämpfen und mit Armeen Länder erobern – der Klassiker *Risiko* ist zuletzt in einer etwas taktischeren Version erschienen (siehe auch *fg* 1/2009). In den vergangenen Jahrzehnten hat es immer wieder verschiedenste Versuche gegeben, diesem Grundmechanismus durch spezielle Würfel, unterschiedliche Kampfeinheiten bzw. mit detaillierteren Regeln einen strategischeren und „realistischeren" Anstrich zu geben.

Auch *Conan* spielt in dieser Liga; hier wird in der von Robert E. Howard erschaffenen Welt mit Würfeln gekämpft. Vielleicht zu dessen Ehren umfassen die Spielregeln exakt so viele Seiten Text wie die (wenigen) Lebensjahre des Schriftstellers: nämlich 30. Die Anleitung erklärt dafür alles sehr genau und umfassend, es gibt auch hilfreiche Zusammenfassungen und Wiederholungen, „um Conan angemessenen Respekt zu zollen". Dem Glückselement beim Würfeln lässt sich hier gut mit Karten gegensteuern, die Kämpfe sind dadurch kalkulierbarer. Der Glücksanteil verschiebt sich etwas auf das Nachziehen dieser Karten, neben einem allgemeinen Nachziehstapel gibt es auch spezielle Karten für jedes Volk (wodurch ein rollenspielartiges Element hinzukommt). Originell ist die Möglichkeit, Länder nicht nur militärisch erobern zu können, sondern auch „diplomatisch" (ebenfalls mit Würfeln, jedoch mit anderen Einheiten und etwas anderen Regeln) – das eine bringt Siegpunkte, das andere Einkommen.

Gut gelöst ist auch die Auswahl der Aktionen: Aus einem gemeinsamen Würfelpool nimmt sich jeder reihum einen der sieben „Schicksalswürfel" (der jeweils eine bestimmte Aktion symbolisiert); ist keiner mehr da, werden alle neu gewürfelt (eine schöne Variante zu *Der Herr der Ringe - Der Ringkrieg*, das erste und unglaublich toll ausgestattete Gemeinschaftswerk der drei Autoren).

HASTA LA VISTA, BABY

Und natürlich ist auch Conan mit dabei: Dessen Abenteuer(marken) regeln elegant die Spieldauer, die Conan-Spielfigur wird regelmäßig versteigert und hilft dann bei eigenen Kämpfen. Nicht zuletzt bietet die Möglichkeit, Conan zum Gouverneur, pardon, König des eigenen Königreiches zu krönen, wertvolle und vielleicht gewinnbringende Siegpunkte für denjenigen, der militärisch nicht die Nase bzw. den Waschbrettbauch vorn hat.

Beim Kämpfen ist grundsätzlich der Angreifer im Vorteil – dynamisches, aggressives Spielen wird somit begünstigt, ein Einigeln führt kaum zum Erfolg. Siegpunkte gibt es vor allem für militärisch eroberte Länder, für erfüllte Aufträge (die für alle offen ausliegen) und für gesammelte Abenteuermarken.

FAZIT

5 / 8*

HARALD SCHATZL

Conan ist ein Würfel-Kampf-Eroberungsspiel für „große Buben" mit einigen neuen und auch guten Ideen. Ein langes Regelstudium sowie eine Probepartie sind in Kauf zu nehmen, bis man mit den Details des Spielablaufs sowie der durch die vielen Karten bewirkten Unübersichtlichkeit umzugehen weiß. Die Spielfiguren sind sehr schön, das Spielmaterial teilweise jedoch etwas unpraktisch gestaltet.

* für „Anna Bolika"

Regelstudium: 200 Minuten
Vorbereitung: 7 Minuten
Erklärung: 45 Minuten
Spieldauer: 120 - 240 Minuten

PEGASUS SPIELE: **MUNCHKIN QUEST** von Steve Jackson FÜR 2 – 4 MÖCHTEGERNHELDEN

WITZIGER DUNGEON-CRAWL

Beim Brettspiel zum einstigen Insidertipp-Kartenspiel *Munchkin* erforschen Sie als mehr oder weniger großer Held ein Dungeon, kämpfen gegen Monster und finden Schätze. Allzu ernst sollten Sie das Ganze – wie beim Kartenspiel – jedoch nicht nehmen, schließlich handelt es sich hier um eine originelle Rollenspiel-Parodie.

Bei *Munchkin Quest* wagen sich bis zu vier unerfahrene Helden in die Eingangshalle (dieser Raum liegt zu Spielbeginn als einziger am Tisch) eines Dungeons, von wo aus sie dieses erforschen. Geht man durch ein Verbindungsteil, wird der dahinter liegende Raum gezogen und angelegt, wodurch das Dungeon mit der Zeit immer mehr wächst (großer Tisch notwendig!). Erforscht ein Spieler einen neuen Raum, so ist darin immer ein Monster, das er bekämpfen muss. Zu Beginn kann das eine Mission impossible sein, da man selbst noch ein armes Stufe-1-Würstchen ist und nur wenige Gegenstände hat. Glücklicherweise ignorieren sehr mächtige Monster niedrigstufige Helden. Apropos Stufe – darum geht es eigentlich bei dem Spiel. Gewonnen hat der Spieler, der die zehnte Stufe erreicht hat und in der Eingangshalle das Bossmonster bezwingt. Stufen erhält man z.B. durch spezielle Karten, vor allem aber durch das Besiegen von Rollenspiele persiflierenden Monstern. Man hofft daher, dass man zunächst auf schlagbare Gegner wie den Goldfisch oder die Topfpflanze trifft, deren Schätze einsammelt, sich Stufe um Stufe verbessert, um dann vielleicht einmal gegen den Plutoniumdrachen zu bestehen. Verliert man einen Kampf, kann man den Raum nicht ausplündern und muss versuchen wegzulaufen, wenn das nicht gelingt, verliert man Lebenspunkte und erleidet die „Schlimmen Dinge", die je nach Monster unterschiedlich sind.

FIESLINGE VOR

Ist man endlich mal im Vorteil, kann man sich dennoch nie sicher sein, einen Kampf zu gewinnen, denn die anderen Spieler, die – wenn sie nicht gerade als gut entlohnte Helfer tätig sind – kein Interesse am Erfolg eines Mitspielers haben, dürfen jede Menge an „bösen" Karten ausspielen, und zwar jederzeit. So mutiert der Stärke 1 Goldfisch mithilfe einiger Karten zum intelligenten, dämonischen und obendrein gigantischen Goldfisch mit Stärke 21 (!) – kein Pappenstiel. Pech ist es auch, wenn einem mitten im Kampf der Fluch eines Mitspielers z. B. den „Geilen Helm" abfackelt. Gut wiederum, dass man sich bei dessen Kampf z.B. mit einer Geschlechtsumwandlung rächen kann. ☺ Im Gegensatz zum Kartenspiel bleiben die Monster im Spiel und bewegen sich nach jedem Spielerzug in eine erwürfelte Richtung weiter. Dumm gelaufen, wenn gleich mehrere starke Monster ihre Bewegung im Raum eines Spielers beenden. Auch die Spieler können sich öfter als im Kartenspiel bewegen, jeder Held verfügt normalerweise über drei Bewegungspunkte. Man kann daher drei Räume erforschen und ebenso viele Kämpfe in einem Zug bestreiten. Einerseits tun sich so interessante Optionen auf, andererseits führt das zum größten Nachteil dieses Spiels: Es dauert (vor allem bei 4 Spielern) irrsinnig lange, bis man wieder an die Reihe kommt, und man braucht viel Durchhaltevermögen, um das Spiel zu Ende zu spielen – so witzig es ist.

FAZIT

8 * / 6

STEFAN HOZA

Das am besten zu dritt gespielte Fun-Spiel *Munchkin Quest* besticht, wie schon das Kartenspiel, durch die witzigen Karten und zeichnet sich durch das Geben und Nehmen von unterschiedlichen Gemeinheiten aus – nichts für Dünnhäutige. Überraschend schnell – am besten mit dem ersten Zug – erklärt, sollte man aber unbedingt Bezug zum Rollenspiel haben, um mit den vielen Persiflagen und Skurrilitäten etwas anfangen zu können. Schade nur, dass es doch langatmig ist (möglicherweise selbst eine Persiflage?) - besonders bei vier Spielern – was den Spielspaß trübt.

* für Munchkin-Fans

Regelstudium: 60 Minuten
Spieldauer: 60 - 240 Minuten (!)

EGGERTSPIELE: **SHERWOOD FOREST** von Nils Finkenmeyer FÜR 3 - 6 BANDENFÜHRER

EIN MÄNNLEIN STEHT IM WALDE

Düster ist der Sherwood Forest. Die Straßenbeleuchtung ist noch nicht erfunden und statt eines Linienbusses fährt man mit der Kutsche, wenn man von Derby nach York will. Die Passagiere leben gefährlich in diesem Wald. Finstere Gesellen springen aus dem Hinterhalt und erleichtern die Reisenden um deren Gold. Oder auch nicht, wenn der „Stecher der Verderbten" oder der „Fächer der Gegerbten" mit zu kleiner Bande aus dem Unterholz bricht.

ZIT

8 * / 6

JÖRG DOMBERGER

Sherwood Forest ist ein sympathisches, relativ flott zu spielendes Vergnügen, das durchaus kooperativen Charakter hat und nicht nur deswegen Familien und jüngeren Spielern gefällt. Verhandlungsgeschick, schnelle Reaktion auf Bündnisangebote, der Umgang mit Halbwissen, aber auch eine große Portion Glück sind notwendig, um gemeinsam für den guten Zweck Kutschen plündern und den Sheriff besiegen zu können – das macht Spaß!

* mit Sheriffbeteiligung

Robin Hood ist nicht dabei und sein Nachfolger muss etwas Verhandlungsgeschick mitbringen, wenn die eigene Bande zu klein ist, um die Kutsche zu plündern oder den reitenden Sheriff zu besiegen. Fremde Banden werden gegen Beteiligung an Ruhm und Beute eingeladen, Räuber (Stärke 1) und eventuell Ausrüstungskarten (Stärke 1-3) für gewisse Vorhaben beizusteuern. Da macht es sich bezahlt, wenn man als Initiator des Überfalls die Stärke und Reiseroute einzelner Kutschen kennt. Dazu schickt man ein spionierendes Bandenmitglied auf ein Gratis-Seidl ins Beisl –oder auf ein free Pint ins Pub – und darf dafür eine der verdeckten Reisegruppenkarten anschauen. Beim Händler kann man für einen Goldsack einen Ausrüstungsgegenstand kaufen, am Marktplatz wirbt ein Räuber um zwei Goldsäcke einen weiteren an. Hat die Bande am Beginn einer Runde mehr als 5 Goldsäcke, muss in der Kirche Gold 1:1 gegen ruhmreiche Siegpunkte gespendet werden. Auch freiwilliges Spenden ist möglich und bringt Ruhm, das ist nur recht und eigentlich auch billig.
Jede Bande beginnt mit 4 Räubern und 2 Goldsäcken. Damit geht sich in der ersten Runde nicht viel aus. Glück hat der Startspieler, wenn er die eine offen liegende Kutsche ohne fremde Hilfe angreifen kann. Dieser Vorteil geht aber durchaus in Ordnung, eröffnet doch immer der ärmste Bandenchef die Planungsphase.
Kooperation ist angesagt, wenn das Angriffsziel zu stark für eine einzelne Bande ist. Der aktive Spieler lädt zur Überfallparty ein. Oft fragt der Spieler, der nach einem spionierenden Wirtshausbesucher an der Reihe ist, ob dieser sich für einen Überfall verbünden will. Ein bisschen ärgerlich, dass dieser Chef des Überfalls ist und nicht der wissende Spion.
Wer zuerst alle Räuber gesetzt hat – häufig der Startspieler –, erbt einen Ruhmespunkt und der zweite das Recht, in der Überfallphase die erste Kutsche auf die Reise zu schicken. Nur selten ist jedoch dieses Recht nutzbringend einzusetzen. Kutschen fahren, Sheriffs reiten, werden überfallen oder nicht, geplündert oder nicht. Die Beute in Form von Gold oder zusätzlichen Bandenmitgliedern wird eingesackt und verteilt, Ruhmespunkte bekommt jeder Bündnispartner. Neue Reisegesellschaften werden bereitgelegt und die nächste von 6 Runden beginnt, ehe dann der Nachfolger Robin Hoods feststeht.

SHERIFFS ALS RETTER DES SPIELS

Die Sheriffs und 6 spezielle (Profivarianten-) Ausrüstungskarten sollten gleich mitspielen dürfen. Das Spiel bekommt dadurch mehr Pfiff. Ein Sheriff kämpft auf seiner Route mit jedem Hinterhalt, bis er besiegt ist. Siegt er, kostet das die beteiligten Verlierer Ruhmespunkte oder Bandenmitglieder und der Gesetzeshüter reist zum nächsten Scharmützel. Schwache Räubergrüppchen können da ordentlich aufgerieben werden. Hier kann ein Spieler, der in der Schänke einen Sheriff ausspioniert hat, den anderen Banden eventuell ganz schön in die Suppe spucken. Das geht noch besser, wenn man im Wirtshaus gleich 2 Reisegruppen ausspionieren kann und nicht nur eine. Ausprobieren!

DAYS OF WONDER: **SMALL WORLD** von Philippe Keyaerts FÜR 2 - 5 FANTASY-VÖLKER-ANFÜHRER

VENI, VIDI, VINCI

Eifrige Asterix-Leser und sonstige Lateiner zucken da zusammen: „Vici" muss es heißen, nicht „Vinci"! Ja genau, *Vinci* ist nämlich ein taktisches Eroberungsspiel, das mit mehreren innovativen und genial einfachen Elementen zu begeistern vermag. Nach einem Dezennium sind diese Spielmechanismen von der Europa-Landkarte in eine Fantasy-Welt übertragen worden, und anstelle von namenlosen Völkern kämpfen nunmehr u.a. Orks, Ghule, Skelette und andere Sympathieträger gegeneinander.

Das Spielprinzip von *Vinci* und *Small World* zeichnet sich zum einem dadurch aus, dass Kämpfe ohne Würfelglück entschieden werden. Der Angreifer erobert ein Gebiet ganz einfach dadurch, dass er mit einer vorgegebenen Übermacht an Einheiten einmarschiert – nur der Verteidiger verliert eine Einheit und muss sich mit den übrigen zurückziehen. Je mehr Gebiete man nach seinen Feldzügen besitzt, desto mehr Siegpunkte (die jede Runde lukriert werden).

Genial ist die Möglichkeit, sein Volk untergehen zu lassen, wenn dieses keinen erfolgversprechenden Ertrag mehr abwirft (etwa weil es schon so oft angegriffen wurde, dass keine Einheiten für weitere Eroberungen mehr zur Verfügung stehen). Pro Gebiet verbleibt dann nur mehr eine immobile Einheit, die in ihrem tristen Single-Dasein (ob ihrer schwachen Verteidigung) ein gefundenes Fressen für die Völker der Mitspieler darstellt. Dennoch gibt es auch für die verbleibenden Gebiete eines derart pensionierten Volkes noch Siegpunkte. Als Ersatz darf man ein frisches, tatendurstiges Volk auswählen und sich mit diesem erneut in den Kampf stürzen (bis auch dessen Ruhm allmählich verblasst und es gegen ein noch jüngeres ausgetauscht wird). Der Monotonie am Soldaten-Arbeitsmarkt wird dadurch vorgebeugt, dass jedes Volk eine spezielle Eigenschaft aufweist. Und da auch noch eine zweite und zufällige Sondereigenschaft mitgeliefert wird, spielt sich jede Partie anders, zumal ein Volk stets unterschiedlich punkteträchtig ist.

GANZ DER PAPA?

Man merkt der Spielgestaltung an, dass mit *Small World* ein größerer Adressatenkreis als mit *Vinci* erreicht werden soll. Das Fantasy-Thema ist kaum blutrünstig, sondern bunt und märchenhaft und für eher mädchenhafte Kriegsherrinnen stehen Amazonen, Elben oder Zwerge zur Auswahl. Weiters ist die Spieldauer verkürzt; verbunden mit dem Nachteil, dass während einer Partie weniger Völker auftauchen – das lässt sich aber natürlich leicht dem eigenen Geschmack anpassen. Nicht ändern kann man jedoch die Unzahl an Plättchen, die auf dem multi-kulti-bunti Völker- und Spielplanmix kreuz und quer herumzuwuseln scheinen. Mancher möchte sich da – in der Hoffnung, sich mehr Überblick zu verschaffen – mit den Riesen verbünden.

FAZIT

8

HARALD SCHATZL

Small World ist ein taktisches Eroberungsspiel, dessen großes Plus die einfachen Grundregeln sind. Die vielen Kombinationen an Sondereigenschaften und die unübersichtliche Spielgestaltung können für Familien und Gelegenheitsspieler jedoch eine Hürde darstellen. Ein trockenes Erbsen- bzw. Siegpunktezählen – dabei besteht sogar Tüftelgefahr! – schadet dem Spielvergnügen, gefragt ist vielmehr Kommunikation (Drohen, Betteln, Aufhussen, etc.) zwischen den Mitspielern.