

SHELF BUSTER GAMES: **MAGICAL FRIENDS** von K. Luger für 2 bis 5 durstige Tavernenbesucher

DAS KLEINE BEISL IN UNSEREM WALD...

Das Midsommarfest in der Taverne am anderen Ende des Zauberswalds steht vor der Tür und jeder Magier lädt viele seiner Freunde dorthin ein. Vier verschiedene Wege unterschiedlicher Länge und gespickt mit verschiedenen Hindernissen stehen den Kreaturen zur Verfügung. Jeder Pfad hat so seine Tücken ...

In sieben Runden werben wir als Magier je mindestens einen Charakter an und schicken ihn auf den Weg in Richtung Taverne. Welche Kreatur wir als neuen Freund in die persönliche Gästeliste aufnehmen, hängt einerseits von den aktuell maximal vier in der Warteliste, andererseits auch von den bereits eingeladenen eigenen und auch den Gästen der anderen Magier ab. Neue Freunde bringen Bewegungsschritte für ihre Gruppenmitglieder und zusätzlich ihre magischen Fähigkeiten mit. Die Kreaturen – beispielsweise die Goblins, der Manticor, das Händchen oder der Basilisk – können klein, mittel oder groß und neutral, gut oder böse sein. Der Werwolf kann sogar auf Geheiß seines Magiers die Gesinnung ändern.

50 CHARAKTERE BRINGEN VIELE OPTIONEN

Die verschiedenen Kreaturen sind von 1 (Arachne) bis 50 (Sphinx) durchnummeriert und jede einzelne wird als eigene Spielfigur in einem leicht zugänglichen Raster bereit gehalten. Das hilft sehr beim Spiel. Schwierig sind jedoch die vielfältigen und leider komplett textuell beschriebenen Sonderfähigkeiten der Figuren. Die Kreaturenübersicht unterstützt die Spieler zwar, aber was das Einhorn genau kann, wie der Djinn wirkt und wie der kopflose Reiter einzusetzen ist, muss immer wieder nachgelesen werden. Kombos mit speziellen Funktionen und abgestimmt auf die Laufwege zu befehligen, das ist kompliziert. Zudem müsste man die Optionen und Fähigkeiten der gegnerischen Freunde im Blick haben, um zielgerichtet agieren zu können. Das ist nahezu unmöglich, es sei denn, man spielt wirklich viele Partien.



NETTE IDEEN, ZU GROSS GERATEN

Kommt ein neuer Freund ins Spiel, hängt ihm sein Magier ein Lebkuchenherz aus dickem Karton um den Hals. Das Herz ist so groß geraten, dass ein Spielfeld durch eine Figur komplett belegt wird. Weil jedes Spielfeld von beliebig vielen Figuren genutzt werden kann, gibt es immer wieder unübersichtliches Gedränge. Wird eine Figur von einem Gegner oder in der dunklen Höhle vergiftet, wird das Herz auf die „Verletzt“-Seite gedreht, eine zweite Vergiftung verträgt eine Kreatur nicht und stirbt. Figuren können auch – ähnlich dem Vorbild Mädn – geschlagen werden. Auch hier sind die Fähigkeiten der Kreaturen von Bedeutung. Die Form der Spielfiguren ist zwar unterschiedlich und liefert hier hilfreiche Informationen, dennoch ist in jedem Zug enorm viel nachzulesen. Wer kann was? Wer darf was? Wer muss etwas und wer darf etwas nicht?

Nach sieben Runden gewinnt, wer die meisten Freunde in die Taverne gebracht hat. Ob diese genau mit Schritten erreicht werden muss, ist – wie einige andere Details auch – leider nicht geregelt.

FAZIT 6+1*
JÖRG DOMBERGER

Der Erstling *Magical Friends* von Klemens Luger in seinem eigenen Verlag „Shelf Buster Games“ ist ein gewichtiges Spiel mit tollem Material, das leider an manchen Stellen gar zu groß geraten ist. Die Spielanleitung weist ein paar Fehler und einige Lücken auf, das ist schade. Ich mag die Illustrationen, das Spielprinzip selbst ist einfach, durch die vielen Spezialfähigkeiten sehr leselastig, was auch den Einstieg schwierig gestaltet. Freunde von Laufspielen können nach entsprechender Einarbeitungszeit aber durchaus ihren Party-Spaß in der Taverne haben. * für Magiefreaks