

Magazin für Brett- und Gesellschaftsspiele in Österreich

FRISCH GESPIELT

www.frisch-gespielt.at

6. Jahrgang

Heft 3/2012



ENDLICH TM spielen mit der Macht!

Kosmonauts - Eclipse - Star Wars: Angriff der Klonkrieger - LEGO Star Wars Battle of Hoth - Star Trek Catan - Eminent Domain - Saint Malo - Next! - YAY! - Würfelmania
 Qwirkle Cubes - Like Dice - Kingdom Builder - Dominion: Dark Ages - Milestones
 Thunderstone Advance - Die Legenden von Andor - MageKnight - Die Zwerge
 Der Hobbit - Das Spiel zum Film - LEGO Heroica Ilrion - Seasons - Doppelagent
 Caro - Dragons - Hanabi - Mogelmotte - We will wok you - Voll ins Schwarze
 Trivial Pursuit Familienedition - Inquizitor - Twisted Eyes - Riff Raff - Twister Dance
 Bumm Bumm Ballon! - Trucky3 - Turnstile - Crazy Office - Max on tour - Flori Colori
 Mein Entchen-Zählspiel - Geisterschloss - Beerenklau'n mit Schnabelgrün - Crea-Play
 Rettet die Fische - Tierisch auf Zack - Keks oder König - Der verzauberte Turm
 tiptoi: Wettstreit im Hexenwald

SPECIAL: FANTASY - **WELTRAUM** - WÜRFEL - KINDERSPIELE

Unendliche Weiten im Spieleregal?

Der Weltraum, wie wir wissen, mag unendlich scheinen, tatsächlich ist er natürlich endlich (bezogen auf das beobachtbare Universum). Fragen Sie uns bitte nicht, wie das sein kann, für physikalische Paradoxien sind wir nicht zuständig. Vielmehr wollen wir unser Augenmerk auf den sonderbaren Umstand lenken, dass belesene Menschen Unmengen an Lesbarem zu Hause stapeln (wer kennt ihn nicht, den SUB, den *Stapel ungelesener Bücher*) oder Cinephile eine gehörige Video- bzw. DVDthek oder Audiophile Schränke angefüllt mit CDs und Schallplatten (ja, Vinyl) oder Herzblut-Gamer hunderte von Computerspielen vorweisen können, während jene Schar an Brett- und Kartenspielinteressierten sich mit den Mainstream-Produkten begnügt. Ist das nicht seltsam? Woran liegt es, dass in dem einen Segment die Konsumenten ohne Zögern zugreifen, während sie beim anderen unschlüssig durch die Neuerscheinungen *blättern*. Ein möglicher Grund mag sein, dass Brettspiele in ihren Boxen viel Raum einnehmen. Das wäre dann wohl auch ein Paradoxon, wenn wir annehmen, dass die Spielehersteller, würden sie ihre Produkte kleiner verpacken, mehr Umsatz erzielen. Oder wie wäre es mit Standardgrößen analog CDs, DVDs oder - vermutlich der bessere Vergleich - Büchern? Gäbe es heute noch die kiloschweren in Leder gebundenen Ausgaben, wer weiß, ob die Bibliotheken im Wohnzimmer nicht bescheidener ausfielen. Wie dem auch sei, unser Aufruf lautet daher - wie nicht anders zu erwarten von einem Spielmagazin: „**Mehr Brett- und Kartenspiele in die Wohnzimmer**“. Somit kann nach Gusto und Laune, aber auch nach äußeren Umständen (Spieleranzahl, Zeitlimit, usw.)

das passende Spiel ausgewählt werden. Damit würde man sicherlich die Gäste beeindrucken. Damit Sie sehen, dass wir nicht nur heiße Luft reden, möchten wir in den nächsten Ausgaben jene guten und hilfreichen Geister vorstellen, die uns immer wieder mit einer Rezension beglücken. Sie können davon ausgehen, dass diese Schar eine gehörige Anzahl an Spielen zu Hause gestapelt hat. Manch einer schwört auf sein Lieblingsspiel und trotzdem sucht er begierig in den Neuerscheinungen nach DEM ultimativen Spiel. Diese Suche mag unendlich scheinen, aber wie wir wissen ...

Falls wir Sie nicht persönlich am Wiener Spielefest auf unsere tollen ABO-Varianten aufmerksam machen konnten, vielleicht gelingt es uns mit dieser Ausgabe (siehe dazu Seite 7 mit *Mogelmotte* und Seite 51 mit *We will wok you*). Lassen Sie sich diese einmalige Gelegenheit nicht entgehen, um weiterhin informiert zu bleiben. In diesem Sinne freuen wir uns auf ein spielebegeisterteres 2013. Wir gehen davon aus, in diesem Jahr endlich DAS ultimative Spiel zu finden.

richard k. breuer
thomas bareder

frisch gespielt bewertet die mehrfach Test-gespielten, hier vorgestellten Spiele nach folgender Methode:

1-3 = MÄSSIG

4-6 = GUT

7-9 = SEHR GUT

Mit einer **10** wird ein so genanntes »Ausnahmespiel« bewertet, ein für die Zielgruppe grandioses Werk.

Faktoren wie Spielmaterial, Originalität, Preis/Leistungs Verhältnis, Regelverständlichkeit, Spieldauer, etc. bestimmen das »fine-tuning«, also ob es bei einem guten Spiel eine »4«, »5« oder »6« wird.

Besonders wichtig ist uns allerdings, darauf hinzuweisen, dass – was nicht immer leicht und manchmal auch mehrdeutig ist – aus Sicht derjenigen bewertet wird, für die das Spiel geeignet ist und meist auch konzipiert wurde. Das heißt, dass beispielsweise Quizspiele nicht aus Sicht des Würfelzockers und auch nicht des Taktikfreaks betrachtet werden, sondern aus Sicht des Hobby-Ratefuchses. Wir halten das für sinnvoll und führen im Fazit diese Zielgruppe für das Spiel an!

IMPRESSUM *frisch gespielt* erscheint im 5. Jahrgang; Magazin für Brett- und Gesellschaftsspiele **Herausgeber und Verleger:** Magazin »frisch gespielt« e. U., Draschestraße 15/21, A-1230 Wien, Tel. 0699 10 11 10 54, www.frisch-gespielt.at, E-Mail: frisch-gespielt@chello.at **Chefredakteur:** DI Thomas Bareder, Tel. 0699 10 11 10 54, E-Mail: frisch-gespielt@chello.at **Redaktionsadresse:** Draschestraße 15/21, A-1230 Wien **Layout & Satz:** richard k. breuer, wien – www.1668.cc **Druck:** Druckerei Ueberreuter Print GmbH, Korneuburg **Erscheinungsweise:** dreimal jährlich **Preise Inland:** Einzelpreis € 5,50 / Jahresabo € 14,90 inkl. 10% MWST, Porto und Versandkosten **Preis Ausland:** auf Anfrage

Die Gestaltung des Covers und der Seiten 10 bis 15 erfolgte mit einem Weltraumbild von Yuriy Mazur @ fotolia.com.

ABO oder Einzelheft? Bestellen Sie jetzt ganz einfach unter
www.frisch-gespielt.at

KOSMOS: DER HOBBIT - DAS SPIEL ZUM FILM von Andreas Schmidt

SIE HABEN UNS DEN SCHATZ GESTOHLLEN! GARSTIGE KLEINE HOBBITS!

Passend zum baldigen Filmstart von „Der Hobbit“ erscheint (noch) ein Spiel zu Tolkiens Erzählung. Wie beim 2011 erschienenen Spiel „Der Hobbit“ (siehe fg 3/11) brechen die Spieler **gemeinsam** zu einer abenteuerlichen Reise auf, doch diesmal kann man auch wirklich nur **gemeinsam** gewinnen!

Dies wird nicht nur durch das Spielziel sichergestellt – Bilbo und mindestens ein Zwerg PRO Spieler müssen das Zielfeld erreichen – auch lassen sich viele Spielsituationen nicht alleine lösen. Jeder Spieler wählt für einen seiner beiden Zwerge eine seiner fünf unterschiedlichen Bewegungskarten. Mehr Möglichkeiten bieten die eigenen Handkarten: Damit lassen sich Bilbo oder Gandalf bewegen, mit einem Pony gleich zwei Figuren ziehen oder

gute Kampfkarten aufheben. Etwas Planung und Abstimmung schadet nicht, denn bald geraten die Spieler in der gefährlichen Gegend der Trollhöhen und des Nebelgebirges auf „Abenteuerfelder“. Sofern Gandalf nicht zur Unterstützung in der Nähe ist, wird hier meist die Hilfe eines Mitspielers benötigt. Fein also, wenn man einen Zwerg des Mitspielers auf seinem Pony mitgenommen hat und nun zu zweit auf dem Feld kämpfen kann. Aber Achtung: Immer häufiger schwärmen Orks aus, welche die vorderste(n) Spielfiguren gefangen nehmen. Sind Bilbo oder zwei Zwerge desselben Spielers dabei, ist eine Befreiung nicht mehr möglich - VERLOREN! Nur der eine Ring kann Bilbo schützen ... aber so weit muss man erstmal kommen!



8* / 5**

MARTIN BOEKER

Der Hobbit – das Spiel zum Film ist ein unkompliziertes, sympathisches, gut ausgewogenes Abenteuer-Kooperationsspiel für Familien und Gelegenheitsspieler. Schwierigkeiten müssen im mit Fotos und Grafiken gespickten Filmvorboden **gemeinsam** gelöst werden. Nur ausgefuchsten Vielspielern ist das vielleicht nicht komplex genug, Ästheten hätten sich über Figuren statt Holzspielsteine gefreut.

* für Familien & Fans

** Vielspieler

LEGO: HEROICA ILRION FÜR 2 - 3 HELDEN

KETTET DEN KÖNIG!

Schlechte Zeiten für Heroica! Der König wurde gefangen genommen und muss in den Katakomben von Ilrion vor sich hin schmachten. Welcher Held schafft es, den Lord der Vampire und seine bösen Helfer zu besiegen und den König zu befreien?

Schon ein ganzes Jahr ist es her, dass wir in fg 3/2011 die vier LEGO-Spiele *Waldurk*, *Draida*, *Fortaan* und *Nathuz* aus der Reihe LEGO Heroica vorstellten. Nun gibt es ein neues Setting, in welchem sich bis zu drei Spieler als Prinz, Zauberer und Weiser durch ein Dungeon schlagen müssen, um diverse Monster wie Vampirlord, Vampirfledermäuse, Zombies und eine Riesenfledermaus zu besiegen und den gefangenen König zu befreien. Auf dem Weg dorthin gilt es Schätze in Form von Goldstücken zu sammeln,

Zaubertränke zu bergen und einzusetzen, Waffen wie Axt, Zauberstab u. a. zu erwerben sowie auch einen magischen Gegenstand zu finden, den „Zahn des Zorns“. Deko-Elemente, wie Schleusensteuerungsräder, eine Kröte oder Fackelhalterungen, die nur darauf warten mit fantasievollem, frisch erfundenem Regelwerk kreativ mit einbezogen zu werden – dein Spiel, deine Regeln! – runden das Gesamtwerk ab. Epochal wird es, wenn alle fünf Heroica-Spiele zu einem großen Spielfeld kombiniert werden und sich die Helden durch alle Spielfelder durchkämpfen müssen, um zum Sieg zu gelangen. Da kommt echtes Abenteuer- und Rollenspielfeeling auf, das leider auf Heldinnen weiter verzichtet und so die Identifikation für Mädchen weiter fehlen lässt. Schade!



FAZIT

5 / 9+ - 1**

KARIN BAREDER

Heroica Ilrion bildet eine eigenständige, gelungene Erweiterung zur LEGO Reihe Heroica. Vor allem für Buben ab acht Jahren geeignet, ist das attraktive Fantasy-Abenteuerspiel mit viel kreativem Potential besonders in der Kombination mit den anderen Heroica Settings ein Hit, allein gespielt sinkt der Wiederspielreiz.

* in Kombination mit den anderen Heroica Spielen

** fehlende weibliche Charaktere