

Der Herr der Ringe: Die Gefährten – Das Stichspiel

Autor: Bryan Bornmueller
Verlag: Asmodee
Anzahl: 1 bis 4 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten



Bei Lizenzprodukten bin ich immer etwas skeptisch: Kann das, was sich hinter dem Lizenznamen versteckt, wirklich schön im Spiel umgesetzt werden? Letztlich ist die Antwort sehr individuell, weil die Erwartungen sehr unterschiedlich sind. Dieses Spiel schafft es meiner Meinung nach recht gut, die Story aus dem ersten Teil der berühmten Trilogie ins Spiel einfließen zu lassen. Natürlich nur in groben Zügen, denn Tolkins Werk war ja kein dünnes kleines Taschenbuch.

Eine wichtige Grundlage ist durch die Story gelegt: Die Gefährten müssen zusammenarbeiten, also handelt es sich natürlich um ein kooperatives Spiel. Ein kooperatives Stichspiel? Da kommt den meisten vermutlich das Kennerspiel des Jahres von 2020, „Die Crew“, in Erinnerung. Gewisse Ähnlichkeiten sind auch durchaus vorhanden, aber da die Aufgaben doch sehr unterschiedlich sind und auch eine andere Storyeinbindung erfolgt, lassen sich beide Spiele völlig unabhängig voneinander betrachten.

Schauen wir uns also mal die Karten an: Es gibt in vier Farben, die Geländearten darstellen, die Werte von 1 bis 8 sowie die Werte von 1 bis 5 in der fünften Farbe, die Ringe darstellt. Eine zufällige Karte kommt zu Beginn zur Seite („Verlorene Karte“). Handelt es sich um Ring 1, wird stattdessen eine andere Karte aussortiert. Der Ring 1 wird nämlich unbedingt benötigt: Wer ihn nach der Verteilung der Karten auf der Hand hat, nimmt sich die Charakterkarte „Frodo“. Von Frodo aus im Uhrzeigersinn wählt sich jeder einen Charakter aus der vorgegebenen Auswahl aus. In Kapitel 1 gibt es Frodo, Bilbo, Gandalf und Pippin, wobei die beiden erstgenannten Charaktere auch bei weniger als vier Personen ausgewählt werden müssen. Jeder Charakter hat einen bestimmten Auftrag, was er beim Stichspiel erreichen muss, viele haben zusätzliche Spielaufbau-Aktionen. So nimmt Gandalf z.B. die verlorene Karte zusätzlich auf die Hand.

Was nun folgt, ist ein ganz normales Stichspiel: Frodo spielt den ersten Stich an, danach immer der Gewinner des vorherigen Stichts. Die angespielte Farbe muss bekannt werden, die höchste Karte in der angespielten Farbe gewinnt den Stich. Eine Besonderheit stellen die Ring-Karten dar: Es darf so lange nicht mit einem Ring angespielt

werden, wie noch kein Ring in einen anderen Stich gespielt wurde. Das wiederum ist natürlich erst möglich, wenn eine Person die angespielte Farbe nicht bekennen konnte. Ring 1 hat zudem noch eine besondere Fähigkeit: Frodo kann entscheiden, den Stich, in den er Ring 1 gespielt hat, zu gewinnen – unabhängig von den anderen Karten. Der „eine Ring“ ist eben sehr mächtig.

Am Ende der Stichrunde wird überprüft, ob alle Charaktere ihre Aufträge erfüllt haben. Frodo muss z.B. mindestens zwei Ringe gewonnen haben, Bilbo benötigt drei oder mehr Stiche, Pippin muss die wenigsten Stiche aller Charaktere gewonnen haben. Wurde mindestens ein Ziel nicht erreicht, wird das Kapitel erneut gespielt, sind alle Ziele geschafft, geht es weiter zum nächsten Kapitel.

Womit wir bei der Frage wären: Wie viele Kapitel gibt es denn? Es sind immerhin 18, in denen immer wieder neue Karten dazu kommen bzw. andere Karten ersetzen. So wie im Laufe der Geschichte immer andere Personen neben Frodo im Mittelpunkt stehen, werden auch hier neue Charaktere hinzugefügt. Dadurch (und durch weitere Ergänzungen, die ich aber nicht spoilern möchte) spielt sich jedes Kapitel anders und es bleibt spannend und abwechslungsreich. Eine zusätzliche Variante ermöglicht auch nach Kapitel 18 ein Weiterspielen. Diese Variante wird natürlich auch erst nach Kapitel 18 vorgestellt. Alles in allem: Ein abwechslungsreiches kooperatives Stichspiel im Herr-der-Ringe-Universum. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Kontakt Daten

Dirk Oehling
Dipl.-Pädagoge / Spielpädagoge
66679 Losheim am See
info@flohpapa.de