

Kompakt verpacktes Fantasy-Szenario

Manchmal ist es besser, wenn man *nicht* im Internet nach Meinungen über Spiele sucht, die man gerade im Fokus hat. Gleich mehrfach wurde DRACHENHERZ mit LOST CITIES in Verbindung gesetzt, das Spielgefühl als ein ähnliches beschrieben – eine Einschätzung, die den Tatsachen aber nicht gerecht wird und falsche Erwartungen weckt. Es geht doch nichts über die eigene Spielerfahrung.

DRACHENHERZ ist in der Fantasywelt angesiedelt. Und da begegnen wir den üblichen Verdächtigen. Feuerdrachen sind hinter Schatztruhen her, werden ihrerseits gejagt von Drachenjägerinnen; auf die Schatztruhen haben auch die Prinzessinnen ein Auge geworfen, sie wollen aber auch das Herz des versteinerten Drachen erobern, stehen jedoch ihrerseits im Fokus der Helden und der Trolle, wobei letztere sich ebenfalls vor den Helden in Acht nehmen müssen. Jeder gegen jeden – wer sind denn hier die Guten?

Natürlich wir, die Spieler! Jeder von uns hat seinen eigenen Kartensatz, beide Sätze sind identisch und werden jeder für sich gut gemischt. Wer am Zug ist, spielt eine seiner fünf Handkarten aus – oder mehrere, sofern sie zur selben Sorte gehören – und füllt dann seine Kartenhand wieder auf. Was die Karten bewirken, erklärt ein Spielplan, auf dem sie abgelegt werden. Überaus clever gestaltet präsentiert er ein Fantasy-Panorama, in das sämtliche Kartenarten integriert sind. Pfeile geben an, welche Karten sich auf welche anderen auswirken und auch, wie viele Exemplare nötig sind, um die Wirkung

zu entfalten. Da muss gar nicht mehr viel erklärt werden.

Spiele ich einen Feuerdrachen, nehme ich mir alle Schatztruhen, sofern welche ausliegen. Spiele ich eine Prinzessin, darf ich das ebenfalls, alternativ kann ich aber auch versteinerte Drachen nehmen. Spiele ich einen Troll, hole ich mir die Prinzessin. Spiele ich einen Helden –
passiert erst-

mal gar nichts. Erst mit der zweiten Heldenkarte kann ich Prinzessinnen oder Trolle erbeuten. Schön, wenn ich zwei Helden auf der Hand habe, schlecht, wenn ich nur einen spielen kann, denn dann liefere ich meinem Gegenspieler

eine satte Vorlage. Bei der Drachenjägerin sind sogar drei Karten nötig, bevor sie Beute bringen. Und manche Karten erbeuten gar nichts: Schatztruhen und versteinerte Drachen werden nur ausgespielt, um selbst erbeutet zu werden.

Die meisten Karten, die Beute gemacht haben, bleiben auf dem Spielplan liegen, bis sie selbst zur Beute werden. Beim Helden und der Drachenreiterin ist die Sache komplizierter. Sie warten, nachdem sie ihre Aufgabe erfüllt haben, darauf, dass sie ein Schiff nach Hause bringt. Doch auch dafür sind wieder mehrere Karten erforderlich. Und diese Schiffe schließlich steuern auch das Spielende.

Der Beutewert ergibt sich aus auf die Karten aufgedruckten Ruhmespunkten – meist einer oder zwei, seltener drei und in ganz wenigen Ausnahmefällen auch vier. Leider sagt einem das vorher keiner, soll heißen, die Spielanleitung schweigt sich über die Kartenverteilung und die Punktzahlen aus. Dabei ist das eine der ersten Fragen, auf die man eine Antwort sucht, wenn man ins Spiel geht. Wir haben die fehlenden Informationen deshalb für Sie zusammengetragen (siehe Kasten).

I Resteverwertung

Neben den Karten findet sich auch noch ein Überbleibsel der BLUE MOON-Kartenspielserie in



Die Karten im Einzelnen

Die Spielanleitung schweigt sich leider darüber aus, wie viele Karten welcher Sorte mit welchen Werten in einem Kartensatz stecken. Wir haben deshalb nachgezählt. Die Reihenfolge der Kartenarten ist dieselbe wie in der Spielregel, die Werte stehen in Klammern:

Schatztruhe: 7 (1-1-2-2-3-3-4)

Feuerdrache: 4 (2-3-3-4)

Versteinerter Drache: 5 (2-2-2-2-2)

Prinzessin: 4 (1-1-2-2)

Troll: 3 (1-2-3)

Zwerg: 10 (1-1-1-1-1-1-2-2-2-3)

Held: 5 (1-1-1-1-2)

Drachenjägerin: 6 (1-1-1-1-2-2)

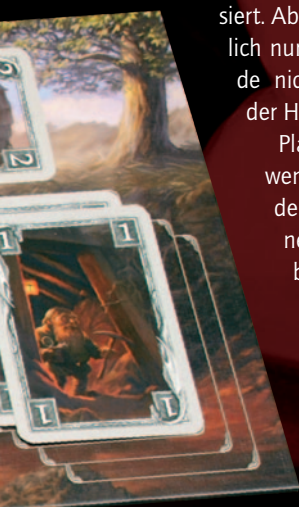
Schiff: 6 (0-0-0-0-0-0)

der DRACHENHERZ-Schachtel, ein kleiner roter Kunststoffdrache. Er kommt immer dann ins Spiel, wenn die Prinzessin das Herz des versteinerten Drachen erobert und zeigt an, dass sein Besitzer eine Karte mehr auf der Hand halten darf.

Beide Kontrahenten sind also auf der Jagd nach Ruhmespunkten, beide sind dafür gleich gut ausgerüstet, jeder weiß, dass der andere dieselben Karten hat. Doch hilft das irgendwie? Mitnichten! Die Auswahl, die man sich auf die Hand gemischt hat, umfasst nur einen Teil der neun verschiedenen Kartenarten. Machen wir deshalb das Beste aus der Situation und vertrauen von Runde auf Runde aufs Neue auf unser Kartenglück. Ausgespielt wird, was sofort Punkte bringt. Ist das nicht möglich, legen wir eine Karte, von der wir hoffen, dass sie der

Gegner nicht umgehend kassiert. Aber das klappt natürlich nur, wenn dieser gerade nichts Passendes auf der Hand hat.

Planen lässt sich da wenig. Allenfalls bei den Karten, von denen man mehrere braucht, um Punkte einzufahren. So scheint es sich zu lohnen, Schiffe zu horten, denn mit ihrer Hilfe lässt sich gleich ein ganzer Kartensatz nach Hause bringen. Allerdings relativiert sich diese Menge, weil



Regelklarstellung

Fast unwillkürlich stellt sich die Frage, ob ein Spieler auch dann die Drachenfigur erhält, wenn er die Prinzessin spielt, um den Versteinerter Drachen zu nehmen, dort aber keine Drachenkarte liegt. Die offizielle Antwort der Kosmos-Redaktion: Nein! Ohne einen ausliegenden Versteinerter Drachen gibt es auch keine Drachenfigur zu gewinnen.

die meisten dieser Karten nur einen Ruhmespunkt bringen, während andere wertvoller sind.

Das Glück spielt eine große Rolle für den Ausgang des Spiels – für mich persönlich eine zu große, um von DRACHENHERZ begeistert zu sein. Andere mögen das anders sehen. Auf jeden Fall ist es wunderschön gestaltet, das Thema passt, die Mechanismen sind fein ausgeklügelt, die Regeln schnell erklärt. Wer einen kurzweiligen Zeitvertreib sucht, ist gut damit bedient. *KMW*



Titel: Drachenherz
Verlag: Kosmos
Autor: Rüdiger Dorn
Grafik: Michael Menzel
Spieler: 2
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. 17 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Udo Bartsch	6
Christwart Conrad*	7
L. U. Dikus	7
Matthias Hardel**	8
Wieland Herold	7
Edwin Ruschitzka	6
Harald Schrapers***	6
Joseph Weigand	6

** Lebt von der spannungserzeugenden Spekulation, welche Karten der Gegner nicht hat. Der Glücksfaktor ist hier zwar prinzipiell angemessen, aber in mancher Hinsicht (vor allem bezüglich des Auftauchens der Prinzessinnen) etwas zu hoch.*

*** Elendes Glücksspiel, ich hasse es!*

**** Zu leicht, um wirklich fesselnd zu sein; zu verschwommen, um es schön zu finden.*