



Der Herr der Ringe – Das Duell

SCHLAGABTAAUSCH

Jedes Jahr zum Herbst liefert Kosmos ein neues 2-Personen-Spiel zum Herr der Ringe-Thema ab. Nach DIE SUCHE von Peter Neugebauer und DIE ENTSCHEIDUNG von Reiner Knizia kommt jetzt DAS DUELL, wieder von Peter Neugebauer. Sie vermissen den Bezug zu den Filmtiteln? Diese Spiele basieren auf den Büchern.

Schauplatz des Geschehens sind die Höhlen von Moria und die Brücke über dem Abgrund, auf der Gandalf und der Balrog aufeinander treffen. Diese Brücke dürfen wir vor Beginn des Spiels aus gestanzten Einzelteilen zusammenstecken, so dass sich ein neun Zentimeter hohes Bauwerk auf dem

kleinen Spielplan aufrichtet. Imposant! An den beiden gegenüberliegenden Enden der Brücke nehmen die beiden Protagonisten Aufstellung, Gandalf der Graue und – als mächtige Holzfigur – der Balrog, ganz in Rot gewandet.

Da lassen wir sie nun erstmal stehen und wenden uns dem eigentlichen Spiel zu, zwei Kartensätzen, von denen der Gandalf-Spieler den einen Satz, der Balrog-Spieler den anderen erhält. Mit diesen Karten gehen die Kontrahenten aufeinander los. Um besser zu veranschaulichen, wie das funktioniert, wechseln wir mal kurz den Schauplatz und steigen in den Box-Ring.

Prügelknaben

Wir teilen einen Boxer in vier Problemzonen ein, wo er getroffen werden kann: von oben nach unten Stirn, Kinn, Schulter, Brustkorb. Dafür sehen wir auf unserer Spielkarte von oben nach unten vier Felder vor. Natürlich können wir uns so gut wie nie um alle Problemzonen gleichzeitig kümmern, sondern meist nur um ein, zwei oder drei. Das können beispielsweise Stirn und Schulter sein

oder Kinn, Schulter, Brustkorb oder jede andere Kombination.

Nun müssen wir noch zwischen Angriff und Verteidigung unterscheiden. Auch das ist einfach: Wir teilen unsere Spielkarte in eine linke und eine rechte Hälfte, links ist die Verteidigung, rechts der Angriff. Lässt man nun zwei Boxer aufeinander treffen bzw. legt man zwei Spielkarten nebeneinander, von denen auf der linken Kinn und Schulter aktiviert sind, auf der rechten Kinn und Brustkorb, leuchten die Auswirkungen schnell ein: Beide Boxer hatten das Kinn im Visier, da prallen die Fäuste aufeinander, keiner der beiden erzielt einen Treffer. Doch der linke Boxer trifft den Gegner an der Schulter, der rechte trifft den anderen dafür am Brustkorb. Das macht also einen Schadenspunkt auf jeder Seite.

Wenden wir uns jetzt ab vom profanen Kampfsport und wieder hin zur phantasiereichen Welt Tolkiens. Jeder Spieler mischt seinen eigenen Kartensatz und nimmt ein Drittel der Karten auf die Hand. Gandalf darf als Erster zuschlagen und legt eine Karte aus. Balrog kontert und legt seine Karte neben Gandalfs Karte. Dann wird verglichen, wer Treffer einstecken muss. Die Punkte werden auf einer kleinen Skala auf dem Spielplan festgehalten. Dann geht's weiter: Gandalf kontert den Konter und legt nun wieder eine Karte neben Balrogs Karte. Hat jeder zwei Drittel seiner Handkarten ausgespielt, ist die erste Kampfrunde beendet. Wer weniger Treffer einstecken musste, steht besser da und darf auf dem Treppchen zur Brücke hinaufsteigen. Und damit ist klar, dass die dreidimensionale Brücke, die



wir vor Spielbeginn zusammengebaut haben, nur eine ganz besondere Form von Zählleiste ist. Verblüffend!

Taktisches

Auf die erste folgt eine zweite, darauf eine dritte Kampfrunde. Dann sind unsere Kartenstapel aufgebraucht. Dennoch gibt es noch eine vierte Kampfrunde, denn aus jeder Runde haben wir ein paar Karten übrig behalten, und die kommen jetzt zum Einsatz. Das bedeutet, während der ersten Kämpfe sollte man schon ans Ende denken und nicht nur die Luschen übrig behalten. Andererseits steht nicht von vornherein fest, ob es überhaupt zu einer vierten Kampfrunde kommt. Ist einer der beiden Gegner so überlegen, dass er vorzeitig die oberste Brückenstufe erreicht, endet das Spiel schon früher.

Damit der Schlagabtausch mehr ist als ein trockenes Auszählen von Punkten, gibt es ein paar einfallsreiche Sonderkarten im Spiel, die das Aufeinanderdreschen auflockern und die mit Überlegung eingesetzt wer-

den wollen. Spätestens damit wird auch der minimale Punktvorteil wettgemacht, den Balrog auf die Waage bringt.

Von den bisher erschienenen 2-Personen-Spielen zum Tolkien-Thema gefällt uns DAS DUELL mit Abstand am besten. Das liegt nicht zuletzt an dem originellen Karten-Kampfsystem, das sich Peter Neugebauer hier ausgedacht hat. Allerdings sorgt es dafür, dass man nicht weiß, wie man die Karten am besten auf der Hand hält, um die Übersicht zu behalten. Sowohl der linke als auch der rechte Kartenrand müssen im Auge behalten werden. Und der Balrog-Spieler hat zusätzlich das Problem, dass er bei einigen Karten links und rechts nicht unterscheiden kann, weil ihn die Kartengrafik im Stich lässt.

Doch das sind marginale Mängel bei einem ansonsten sehr empfehlenswerten Spiel. Es spielt sich schnell und artet nicht in Grübeleien aus. Das Thema wurde perfekt adaptiert. Und wenn der Herr der Ringe mal nicht mehr angesagt ist, lässt sich das Spiel immer noch von RTL als Boxkampf vermarkten... *KMW*

DHDR - DAS DUELL

Autor: Peter Neugebauer
Grafik: John Howe, Pohl & Rick
Verlag: Kosmos
Preis: ca. 18 EUR
Spieler: 2
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 – 40 Minuten

Abstrakt ○○○● Thema
 Glück ○○○● Können
 Einfach ○●○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Funktionalität	Ästhetik	Spielreiz
KMW	7	7	8	8
Conrad	6	7	5	6
Hardel	7	5	8	8
Herold	6	7	8	8
Heß, B.	7	8	8	4
Heß, D.	7	7	6	5
Knopf	7	7	8	7
Pelek	7	6	8	8
Ruschitzka	7	7	6	7