





## Blue Moon

# KNIZIAS KOSMOS

Roland und Roline waren einst zwei niedliche Königskinder. Doch dann stirbt ihr Papa und sie geraten sich wegen der Thronfolge in die Haare. Jeder trommelt seine Anhängerschar zusammen, um seinen Anspruch auf die Krone geltend zu machen. Früher nannte man so etwas Märchen. Heute ist es Fantasy. Und Roline heißt jetzt Elinor.

Blue Moon City, die Hauptstadt des Reiches der beiden Königskinder, liegt in Trümmern. Ein kleiner schmaler

Spielplan zeigt das andeutungsweise. Im Stadtzentrum schlummern drei Drachen, den Kopf unter einer der mächtigen Schwingen versteckt. Der Rest des Spielplans ist nicht von Bedeutung. Bis auf eine Übersicht über den Spielablauf. Und Schilder an den Längsseiten des Spielplans, die uns anzeigen, wo wir welche Karten abzulegen haben. Blue Moon ist ein Kartenspiel, der Spielplan ist eigentlich überflüssig.

Jeder Spieler übernimmt den Part eines der beiden Thronrivalen und zieht mit seinem eigenen Völkerset in den Zweikampf. Da nur zwei Sets in der Schachtel liegen, gibt es nicht viel zu wählen. Entweder entscheidet man sich für die Hoax, eine Horde alter Männer, die an die Werbung für Knoblauchpillen erinnern. Laut Presstext sollen sie aber Denker und Philosophen sein, obwohl man das in Anbetracht ihres (bewusst gewählten?) Namens auch für eine Lüge halten könnte.

Die Vulca sehen da schon sehr viel leckerer aus, zumindest einige von ihnen. Ihr Name deutet bereits an, dass sie ihre Kräfte aus dem Feuer schöpfen. A propos Feuer. Das ist eines der beiden Elemente, in denen gekämpft wird. Die Alternative lautet Erde. Die Kar-

ten weisen für jedes Element einen eigenen Kampfwert aus.

Ein Völkerset hat eine überschaubare Größe und umfasst gerade mal 30 Karten. Wobei zu jedem Set ein Mutant sowie ein paar Zugeinste gehören, Angehörige anderer Völker, deren Sets separat zu kaufen sind. Außerdem hat jedes Volk noch seinen Anführer. Aber der kämpft natürlich nicht mit.

## Einfaches Grundschema

Jeder Spieler mischt sein Set und nimmt sechs Karten auf die Hand. Einer eröffnet den Kampf und legt eine Charakterkarte an seiner Seite des Spielplans aus. Wenn

er kann und will, legt er noch eine Karte zur Verstärkung oder Unterstützung dazu. Dann sagt er seine aktuelle Kampfstärke an und das Element, in dem er kämpft. Der Gegner muss sich dem Angriff mit mindestens gleicher Kampfstärke *in diesem Element* entgegenstellen. Schafft er das, geht der Kampf in die nächste Runde. Das setzt sich so lange fort, bis ein Spieler seinen Rückzug erklärt. Der andere erhält als Zeichen seines Sieges einen oder zwei Drachen, der erste Schritt zum Gesamtsieg. Sobald ein Spieler seinen vierten Drachen gewinnt, ist das Spiel beendet.

Das ist das simple Grundschema, aber nur ein Bruchteil dessen, was sich tatsächlich am Tisch abspielt. Zunächst einmal gibt es da die verschiedenen Kartenarten. In jeder Runde muss eine Charakterkarte ausgespielt werden, sonst geht der Kampf nicht weiter. Von diesen Charakteren ist aktuell immer nur der neueste auf

## Da fehlt was...

Auf der Website zum Spiel ([www.blue-moon-games.com](http://www.blue-moon-games.com)) wird jedes Volk kurz vorgestellt. Im Spiel selbst fehlt eine solche zusammenfassende Charakteristik leider. Schade, denn auch beim gewöhnlichen Spielekäufer regt sich das Interesse, etwas mehr über „sein“ Volk zu erfahren. Die verteilten Hintergrundinformationen auf den Karten sind keine Alternative.

Ist ein Spiel beendet, erhält der Sieger eine Anzahl von Kristallen. Spielt man mehrere Spiele hintereinander (was man bei diesem Spiel gern tut, nicht nur, weil es sich so schnell spielt), notiert man die Anzahl der Kristalle auf einem Blatt Papier. Liebe Kosmos-Redaktion, da habt Ihr Euch aber allzu sehr von Eurem Sparkommissar unterbuttern lassen! Das Spiel ist so schön ausgestattet, da hätte das Geld für eine kleine Tüte Plastikklunker noch im Preis drin sein müssen!

Oder ist das vielleicht für die große Sammelbox vorgesehen, die es doch bestimmt am Ende der Serie geben wird? Denn irgendwo muss man seine gesammelten Völkersets doch unterbringen...





jeder Seite aktiv. Gleiches gilt für Verstärkungskarten. Unterstützungskarten dagegen bleiben den ganzen Kampf über wirksam. Und dann gibt es da noch die Anführeraktionen, die ein Spieler zu Beginn seines Zuges zusätzlich spielen kann.

Das alles gilt jedoch nur, wenn es nicht außer Kraft gesetzt wird. Etwa die Hälfte aller Karten bietet neben ihren Kampfwerten Sonderfunktionen, welche die Regeln verändern. Dazu kommen noch – im Grundspiel allerdings nur selten – Symbole auf den Karten, die ebenfalls Regeländerungen mit sich bringen.

## Auch Zufall spielt eine Rolle

Die ersten Partien bringt man damit, die Völker und die Fähigkeiten ihrer Angehörigen kennenzulernen. Wie stark sind sie in den beiden Elementen, wann setzen sie ihre Sonderfunktionen am besten ein? Natürlich spielt auch das Glück eine gewichtige Rolle, das ist bei jedem Kartenspiel so. Wer keine einzige Charakterkarte auf die Hand bekommt, muss sich halt zurückziehen,



aber das passiert selten. Und schließlich brauchen wir auch den Glücksfaktor, sonst würden wir vielleicht irgendwann feststellen, dass ein Volk besser ist als das andere.

Außerdem hat jeder sein Glück im wahrsten Sinn des Wortes selbst in der Hand. Man kämpft nicht bis zum bitteren Ende, sondern entscheidet selbst, wann man sich zurückzieht. Manchmal empfiehlt sich ein vorzeitiger Rückzug, um zu verhindern, dass der Gegner gleich zwei Drachen gewinnt – was der Fall ist, wenn sich ein aussichtsloser Kampf in die Länge zieht.

Hat man diverse Partien durchgespielt, kommt schnell der Appetit auf mehr. Zum Glück sind die beiden Völker in der Grundschachtel nur der Anfang.

Denn BLUE MOON ist ein Sammelkartenspiel. Das ist hier kein Schimpfwort, denn es gibt keine berüchtigten und suchtfördernden Booster-Packs, sondern komplette Völkersets. Zwei sind bereits erschienen, jeweils zwei weitere folgen im Halbjahresabstand.

Die bereits erhältlichen Mimix und Flit zeigen deutliche Unterschiede zu den Völkern des Grundspiels. Und jetzt erkennt man, dass die Hoax und die Vulca im Nebenjob auch die Aufgabe haben, die Spieler mit dem Spielprinzip vertraut zu machen, ohne sie dabei zu überfordern. Bei den Mimix ist die „Paarung“ sehr verbreitet, die im Grund-

spiel überhaupt nicht genutzt werden kann: Sie erlaubt, zwei Charaktere statt eines einzigen auszuspielen. Das gilt auch für die Flit, die diese Eigenschaft auf den Verstärkungskarten haben, aber auf eine Weise, die es erlaubt, die Paarung sehr viel häufiger zu nutzen. Dafür gibt es in



## Kräfteverteilung

Set	Kartenanzahl				Kampfwerte	
	Charakter	Verstärkung	Unterstützung	Anführeraktion	Feuer	Erde
Vulca	17	4	5	3	65	46
Hoax	18	3	6	3	55	44
Mimix	23	2	3	2	72	69
Flit	14	13	0	3	44	45



ihrem Kartensatz keinerlei Unterstützungskarten.

Wir haben spaßeshalber mal zusammengestellt, wie häufig die einzelnen Kartenarten in den Völkersets vorkommen und wie stark ihre Kampfwerte sind (Tabelle „Kräfteverteilung“). Aber ist eine solche Tabelle wirklich aussagekräftig? Sie berücksichtigt nicht die Sonderfunktionen und Symbole,

habe ich es in der Hand, wann ich sie ausspiele – und stehe damit in vielen Fällen vor der schwierigen Frage, ob es sinnvoll ist, eine Karte jetzt auszuspielen oder sie für später aufzubewahren.

Knizia hat mit diesen Sonderfunktionen aber auch ein Problem geschaffen: Sonderregeln verlangen klare Definitionen. Die Spielanleitung bemüht sich auf knapp zwei

warnt, dass auch diese Regel durch künftige Karten ausgehebelt werden kann.

Natürlich ist das Spielen mit individuell zusammengestellten Völkersets die reizvollste aller Spielmöglichkeiten. Und unter diesem Aspekt wird es auch spannend zu erleben, über welche Fähigkeiten die angekündigten Völker verfügen.

tes „Ja!“, denn vom Spielgefühl her ist BLUE MOON mit den anderen Titeln nicht zu vergleichen.

Und dann natürlich die phantastische Grafik, an der namhafte Fantasy-Illustratoren mitgearbeitet haben. Die Drachen, die eigentlich nur Statisten sind, weil sie als Punktezähler dienen, wurden von Franz Vohwinkel gestaltet, der zusammen mit seiner Frau Imelda das gesamte Projekt koordinierte.

Eigentlich ist BLUE MOON nur ein weiteres Spiel in der Kosmos-Serie „Spiele für Zwei“, das sechszwanzigste übrigens. Doch Konzept und Grafik heben es deutlich von den übrigen Titeln ab. Die Atmosphäre stimmt, das Spiel macht Spaß, langfristig, immer wieder, und die Völkersets garantieren, dass der Spielreiz noch lange anhalten wird. **Kaufen!** **KMW**

## Blauer Vollmond

Befragt man Google nach „Blue Moon“, wird man mit 1,2 Millionen Fundstellen konfrontiert. Aber nicht, weil Knizias Spiel bereits in aller Munde ist. Vielmehr bezeichnet man mit diesem Begriff den zweiten Vollmond in einem Kalendermonat. Was normalerweise nur alle zwei bis drei Jahre vorkommt, passierte 1999 gleich zweimal in einem Quartal (Januar und März), Anlass genug für die Presse, sich mit dem Phänomen zu beschäftigen. In diesem Jahr sehen wir den nächsten blauen Mond am 31. Juli.

Doch die heutige Definition ist falsch. Ursprünglich wurde der dritte Vollmond in einem Quartal mit vier Vollmonden als „Blue Moon“ bezeichnet. Warum, das lesen Sie am besten selbst: [http://skyandtelescope.com/observing/objects/moon/article\\_127\\_1.asp](http://skyandtelescope.com/observing/objects/moon/article_127_1.asp).

die das Spiel über einen nackten Vergleich von Kampfständen hinausheben. So stimmt das Zahlenwerk nicht mehr, wenn ich Karten nach dem Einsatz wieder zurück auf die Hand nehmen kann. Und das kommt bei den scheinbar so kampfschwachen Flit auf fast allen Charakterkarten vor – was auch die niedrige Zahl der Charaktere relativiert.

Seiten, besondere Spielsituationen klarzustellen. Dass das nicht ausreicht, zeigt die Website zum Spiel, auf der eine FAQ eingerichtet wurde, deren Umfang bis zum Redaktionsschluss dieses Heftes bereits auf vier Seiten angewachsen war.

Bisher verschwiegen habe ich Ihnen die kleinen blauen Monde, die auf den meisten Karten zu sehen sind. Sie werden für die Kür gebraucht. Sie besteht darin, seine eigenen Kartensets zusammenzustellen. Neben den beliebig ausgewählten Angehörigen des eigenen Volkes dürfen auch Fremdlinge integriert werden, deren Quote aber auf eine bestimmte Anzahl Monde begrenzt ist. Wobei die Spielanleitung bereits vor-

## Innovativ? Nicht wirklich

BLUE MOON wurde anlässlich der Spielwarenmesse in der Kategorie „Erlebnis“ mit einem InnovationAward ausgezeichnet. Nicht in der Kategorie „Spielidee“. Denn so originell ist die Idee des Duellierens per Spielkarte nicht mehr. Auf sehr einfache Art hat Reiner Knizia das Spielprinzip bereits bei *ATTACKE* realisiert (F. X. Schmid, 1993). *IVANHOE* (GMT, 2000) war eine deutliche Weiterentwicklung. Beide Spiele konnte man noch maximal zu fünf spielen. Nur zu zweit spielbar war dagegen *SCARAB LORDS* (Fantasy Flight Games, 2002, s. a. *spielbox* 4/03, S. 48), das mit seinen verschiedenen Kartenarten BLUE MOON recht nahe kommt.

Doch das schert eigentlich niemanden, außer *ATTACKE* waren die Spiele hierzulande nur als Importe zu haben. Und auch Altmeister wie Alex Randolph haben immer wieder eigene Ideen aufgegriffen, weiterentwickelt und neu auf den Markt gebracht. Dafür gibt es dann kein „Bienenchen“ für Originalität, doch Hauptsache ist, der Spielspaß stimmt. Falls jemand eins der genannten Spiele besitzt und sich fragt, ob sich der Kauf von BLUE MOON trotzdem lohnt, gibt es nur eine Antwort, ein lau-



**Titel:** Blue Moon  
**Verlag:** Kosmos  
**Autor:** Reiner Knizia  
**Grafik:** Franz Vohwinkel u.a.  
**Spieler:** 2  
**Alter:** ab ca. 12 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** ca. 15 € (Basisspiel), ca. 7 € (Völkerset)

Kritiker	Spielreiz
<b>KMW</b> .....	<b>9</b>
Hardel .....	8
Knopf* .....	5
Pelek .....	7
Weigand .....	7

\* Obskure Gestalten, die dauernd in seltsame Kämpfe verstrickt sind – das ist überhaupt nicht mein Ding. Tatsächlich vielleicht ganz gut, subjektiv auf Anreiz reizlos.

## Variante Reichtum

Und dann die Sonderfunktionen. Früher nannte man so etwas Ereigniskarten, und ich habe sie gehasst, weil ich ihnen hilflos ausgeliefert war. Knizia hat sie beherrschbar gemacht. Jetzt