



Kaum dem traditionellen Bild von Kartenspielen entsprechend, finden sich immer mehr schwer zu kategorisierende Vertreter mit Rollenspiel-, Bluff- und deduktiven Elementen im Spielregal. Gemein ist ihnen, dass man kaum Handkarten hält und ... na ja,

irgendwie sind sie ähnlich. Und erfolgreich, wie man am Beispiel von **Werwölfe von Dürerwald** oder dem letztjährigen **Love Letter** erkennen kann. Mit dessen Nachfolger startet die Fraktion der coolen Kartenspiele, die uns vielleicht in ferner, stylischer Zukunft einen

Coup erbluffen lässt. Zum Abschluss kehren wir jedoch wieder zurück zu bekannteren Kartenspielsätzen – mehr aber auch nicht, denn still und allein wird diese Patience nicht gespielt – falls man sich überhaupt dem Spiel stellen will.

Nur 16 Karten reichten für den großen Erfolg von **Love Letter**, der 2013 und 2014 die Spiel-Szene – sagen wir's ruhig – doch ein wenig überraschte und generell verblüffte. Letzteres deswegen, weil der Erfolg einerseits berechtigt war und andererseits, weil 16 Karten wirklich ein gutes Spiel ausmachen



können. *frisch gespielt* stuft **Love Letter** als außergewöhnliches Spiel ein und vergab daran eine glatte 10. Da das Spielkonzept auf andere Themen übertragbar ist, folgen nun für die vielen Mittelerde-Fans **Hobbit** - und **Herr der Ringe**-Ausgaben.

Hobbit: Kampf um den Arkenstein macht hier den Anfang und

stellt eine inhaltlich nahezu 1:1 Kopie von **Love Letter** dar. Aber eben nur nahezu und das ist gut so, denn die kleinen aber feinen Änderungen haben tatsächlich spieltaktische Auswirkungen, abgesehen davon, dass das spektakulär-coole **Hobbit**-Design und höchstwertige Karten Grund genug für eine Anschaffung wären.

Unterschied **Love Letter** und **Hobbit: Kampf um den Arkenstein**

Vor allem die Einführung der Karte mit dem Wert 0 wirkt per se unverständlich, Mittelerde-Fans schrecken aber sofort auf wenn ich sage, dass es sich um *Den Einen Ring* handelt. Dieser zählt nämlich am Ende wie eine

7 und würde mit der anderen 7, Bilbo Beutlin macht hier die Gräfin, gemeinsam gewinnen. Außerdem gibt's die 3, den Baron, zwar ebenso zweimal, aber als unterschiedliche Charaktere, Legolas und Tauriel, was mit der neu

eingeführten Karte *Der Eine Ring* zu tun hat, andererseits mit der Tatsache, dass die 3 ein willkommenes Ziel der Wächterin, hier Smaug war, aufgrund der Doppelchance, sie zu erraten. Jetzt muss es Legolas oder Tauriel heißen. Berechtigt, wie wir meinen!

PEGASUS SPIELE: **LOST LEGACY** von Hayato Kisaragi & Seiji Kanai für 2 - 6 Suchende

FINDE DAS VERMÄCHTNIS!

Weit in die Zukunft einer phantastischen Welt trägt uns die Suche nach dem Vermächtnis, dem Sternenschiff oder dem Fliegenden Garten, je nachdem, welches der Kartensets wir auswählen, oder uns zusammenstellen – für vielleicht größere Runden.

Nur eine Karte nennen wir unser eigen, eine zweite ziehen wir jede Runde dazu und spielen eine davon aus. Bekanntes Prinzip? Nun ja, wir spielen uns schließlich durchs **Love Letter** Universum. Die Ruinen, eine Art Ablagestapel, der zu Rundenende meist um die drei Karten aufweist, steht irgendwie im Zentrum der Suche nach einer Karte, die faktisch erst am Ende der Runde, wenn alle Karten gezogen sind, wichtig

wird. Davor heißt es taktieren, Gegner ausschalten und sich eine gute Ausgangsposition schaffen – und natürlich überleben. Was etwas wahrscheinlicher als bei **Love Letter** scheint, aber wer einen *Überfall* vermasselt, sieht das vielleicht anders. Karten dürfen getauscht werden, mit Gegnern, dem Nachziehstapel oder den Ruinen, die meist dann, wenn man gerade dort das Vermächtnis gesehen hat, wieder gemischt oder getauscht werden – ärgerlich! Man muss daher sehr auf die Handlungen der Mitspieler achten. Doch vielleicht bluffen diese oder spielen bewusst suboptimal – und sind damit am Ende erfolgreich, wenn sie das gesuchte „lost legacy“ in Händen halten.



FAZIT

6+1*

THOMAS BAREDER

Lost Legacy ist ein nicht ganz leicht zugängliches, deduktives Taktik- und Bluffspiel für Freunde ab Teenageralter. Grafisch eindrucksvoll gestaltet, müssen sich auch Vielspieler erst zurechtfinden, ehe sie Strategien entwickeln können. Interessant, gelungen, aber weniger Esprit im Vergleich zu **Love Letter**.

* Varianten/Option eigene Kartensets