

QUEEN GAMES: IMMORTALS von M. Elliott, D. Henn & E. Pasternack für 3 - 5 Unsterbliche

## KÄMPFEN IN MEHREREN DIMENSIONEN

*Früher mal konnten sich Generäle gemütlich auf eine einzige Landkarte einer Region, einer Welt konzentrieren. Doch im ewigen Krieg zwischen Licht und Dunkel hat Gemütlichkeit keinen Platz, wird das Gefecht neuerdings bis in die Unterwelt getragen - und zurück! Denn was in der einen Welt stirbt, erwacht in der jeweils anderen Welt auf's Neue, bereit für die nächste Schlacht!*

Öffnet man die überdimensionierte Spielverpackung, darf man zurecht beeindruckt sein von der Aufmachung und Ausführung eines Spiels, in dessen Produktion offensichtlich einiges investiert wurde. Vertieft man sich dann das erste Mal in die recht übersichtlichen, einfach gehaltenen Regeln, erkennt man bald das innovative Spielprinzip eines ausgeklügelten Kampfes über zwei Spielebenen. Und außerdem ist da noch der ungewöhnliche Würfelturm, der das Austragen von Kämpfen rasch, witzig und einfach gestaltet. Aber eins nach dem andern.

Der Spielplan besteht aus einer doppelten Landkarte. Auf der hellen Seite sind die Lande der Oberwelt, auf der dunklen Seite die Lande der Unterwelt abgebildet. Ähnlich verhält es sich mit den Fraktionen, die von den Spielern übernommen werden. Man wählt bewusst oder per Zufall jeweils eine Ober- und Unterwelt-Rasse aus, beispielsweise Menschen und Nachtelfen,

und stellt dann abwechselnd mit den anderen Spielern seine Armeen in den jeweiligen Welten auf. Ist die Aufstellungsphase beendet, wendet jeder Spieler seine Fraktionstableaus und findet einen Kartenlegebereich mit einer Sonderfähigkeit je Volk vor. Und damit beginnt das eigentliche Spiel.

Über ein paar Runden hinweg werden mehrere Spielzüge „vorprogrammiert“. Die Spieler legen verdeckt eroberte oder zufällig gezogene Länderkarten auf verschiedene Kartenbereiche und bestimmen damit, was sie generell vorhaben. Abwechselnd werden dann diese Aktionen abgehandelt, wobei sich gegnerische Aktionen durchaus auf eigene Aktionen bereits im Vorhinein massiv auswirken können. Sehr viel Flexibilität und Interaktion für die Spieler wird da geboten. Der Spielverlauf selbst wirkt anfangs noch ungewohnt, wenn man über Länder mit Gebrüll hinweg wütet und zielstrebig große Teile der Landkarte einnimmt. Der berühmte Aha-Effekt stellt sich aber spätestens dann geschickt ein, wenn plötzlich die unterlegenen Spieler beginnen, ihre Armeen in der anderen Welt wiederzuerwecken, dort mit einer angehäuften Streitmacht zum Gegenschlag ausholen und zu allem Überfluss vielleicht sogar noch über Portale ihre Streitmächte in die andere Welt hinüber senden. Die natürliche Bevölkerung der Landstriche hat natürlich auch noch ein paar Wörtchen mitzureden und schwingt sich je nach Vorgehen entweder auf die eine oder die andere Seite der Kriegsparteien – mehrdimensionales Denken und Planen gefragt!

## WALLENSTEIN UND SHOGUN

Zwar nicht die einzige Aktionsmöglichkeit, stellt das Kämpfen dennoch den klaren Mittelpunkt des Spiels dar. Und genau dieses, in einem Konfliktspiel natürlich sehr bedeutende Ele-



7/8\*

ANDREAS TIMEL

*Immortals* ist ein nicht allzu kompliziertes Konfliktspiel im insgesamt aber im Hintergrund bleibenden Fantasy-Flair für Freunde ab Teenager-Alter. Bekannte Elemente aus früheren Spielen wurden in derart neuem Licht präsentiert, dass man diesen eine eigenen Identität zugehen muss. Auch das Comeback des Würfelturms erfreut und lässt das Glückselement ungewohnt, jedoch durchaus stimmig wirken, besonders, wenn verschollen geglaubte, plötzlich herauspurzelnde Armeen manch einem Gefecht eine unerwartete Wende geben.

\* bei maximaler Spieleranzahl



ment wird mithilfe des vielleicht nicht unbekanntes Würfelturm-Mechanismus ausgesprochen elegant gelöst: Die Kämpfe laufen sehr rasch ab, indem einfach alle am Kampf beteiligten Armeen in den Turm geworfen werden und das, was unten herauskommt, den Kampf entscheidet – ganz ohne Elektronik. Toll und clever zugleich, denn die im Turm verbliebenen Einheiten kommen zufällig später wieder heraus. Wer dadurch mit mehr Würfeln übrig bleibt, ist Sieger. Alle anderen Würfeln wandern in den Limbus der Unterwelt, um in der nächsten Spielrunde zur Wiedergeburt bereit zu stehen.