

**PEGASUS: LOVECRAFT LETTER** von Seiji Kanai für 2 - 6 (doch nicht) wahnsinnig Gewordene

## ALL YOU NEED IS LOVE (LETTER)

Vor rund fünf Jahren wurde uns Love Letter erstmals „zugestellt“; mittlerweile sind auf Basis dieser nur 16 Karten gleich mehrere, gänzlich unterschiedliche Themenparks entstanden: *Hobbit*, *Batman*, *Archer*, *Adventure Time*, *Munchkin*, *Weihnachtsmann*, ja sogar die dunkle Seite der Macht ist mit einer (russischen) *Star Wars*-Ausgabe vertreten. Und nach der „Big Box“ (bzw. Erweiterung) des Vorjahres ist heuer auch noch „Pummeleinhorn: Der Superkeks“ dazu gekommen (auch wir waren gerne Empfänger dieser Briefe: siehe fg 1/2014, 1/2015 und online 2/2017).

Erstaunlich ist dabei nicht nur, wie gut und stimmig sich die Spielmechanismen auf gänzlich andere Geschichten haben übertragen lassen, manche Ausgaben überraschen auch mit interessanten Regelvarianten bzw. -ergänzungen: Etwa *Hobbit* mit unterschiedlichen 3er-Karten und der Karte Null (die zu Spielende aber 7 zählt); *Batman* mit der Belohnung durch je einen Extra-Siegpunkt, wenn mit der 1er-Karte richtig erraten wird; *Adventure Time* mit dem Gewinn einer Runde, wenn eine 5er-Karte die zweite 5er-Karte aufdeckt. Die „Big Box“ hat dann sogar zehn neue Charaktere (bzw. Karten) für fünf bis acht Mitspieler vorgestellt (was aber mit einer deutlichen Erhöhung der Spieldauer schon wegen der Verringerung der Übersichtlichkeit verbunden ist).

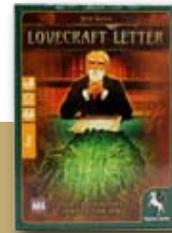
### IST ES AUCH WAHNSINN, SO HAT ES DOCH METHODE!

*Lovecraft Letter* stellt nicht bloß ein geniales Wortspiel dar, sondern dazu noch eine geradezu geniale spielerische Erweiterung zur *Love Letter*-Welt: Zu den bekannten 16 Karten kommen einfach nochmal die Karten 1 bis 8 neu dazu, die über eine Zweitfunktion mit einer zwar ähnlichen, jedoch viel mächtigeren Wirkungsweise als die „normalen“ Karten 1 bis 8 ausgespielt werden können; dies ist aber erst dann erlaubt, wenn man „wahnsinnig“

geworden ist – was hier bedeutet, dass eine dieser doppel-funktionalen Karten bereits in der eigenen Ablage vorhanden ist.

Zusätzlich lockt der Status als Wahnsinniger auch noch mit der Möglichkeit, das ganze Spiel (!) vorzeitig gewinnen zu können, sofern es erfolgreich geschafft wird, Cthulhu zu beschwören (= die neue 8er-Karte korrekt auszuspielen).

Als Nachteil sind die bereits wahnsinnig Gewordenen aber vom Zwang einer „Wahnsinnskontrolle“ zu Beginn jedes eigenen Zuges betroffen (= Aufdecken von Karten des Nachziehstapels), welche das sofortige Ausscheiden bewirken kann (wenn dabei nämlich eine weitere „Wahnsinnskarte“ aufgedeckt wird). Auch sonst wird das Spielende dadurch beschleunigt, dass es jetzt genügt, bloß zwei Partien als „Gesunder“ oder drei Partien als „Wahnsinniger“ zu gewinnen, sodass die Chancen gegenüber den bislang Führenden aufzuholen dadurch erfreulich verbessert werden – und das alles funktioniert ohne Änderungsbedarf auch bei fünf oder sechs Mitspielern sehr gut!



## FAZIT

9<sub>+1</sub> / 7<sup>\*\*</sup>

HARALD SCHATZL

*Lovecraft Letter* ist nicht bloß eine weitere grafische bzw. spielerische Variante zu dem bekannten und vielfach bewährten Kartenspielhit, sondern geradezu das „ultimate“ *Love Letter*, sofern alle Mitspieler mit ein wenig mehr Regelaufwand, Komplexität und spielerischem Chaos umzugehen wissen; die Spielmechanismen und Grafiken fügen sich jedenfalls wieder sehr passend auch mit diesem Thema zusammen.

\* für Fans von H. P. Lovecraft bzw. Anhänger von Cthulhu  
\*\* zu zweit

