

## Geheime Welt Idhún – Ein fantastisches Abenteuer

<b>Autor:</b>	Unbekannt
<b>Verlag:</b>	Goldsieber
<b>Spieler:</b>	2-6
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 60-75 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 25 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



*Schaut man bei Amazon in die Rezensionen, dann überschlagen sich die Lobpreisungen. Von „Ideal für Einsteiger“ bis „Fantastisch“ sind die Aussagen. Wohlge-merkt jedoch hinsichtlich der Romane Geheime Welt Idhún. Für das gleichnamige Spiel aus dem Hause Goldsieber dürften die Einträge etwas reservierter ausfallen.*

### Würfeln und Ziehen

Die Spielumsetzung von „Geheime Welt Idhún“ kommt mit klassischen Spielmechaniken daher. Es gilt, mit seiner zuvor

zugelosten Figur über ein Spielbrett zu ziehen, dabei jeweils gegen Ereigniskarten zu bestehen und am Ende vor allem vom Würfelglück zu profitieren. Ziel ist es, als ersten den Oberschurken

„Asgran der Schwarzmagier“ zu besiegen. Dies gelingt jedoch erst, wenn man einige Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände für seinen Helden zusammen hat. Diese wiederum erhält man durch Kämpfe, die besagte Ereigniskarten beinhalten. Das Ergebnis wird ausgewürfelt, wobei die jeweilige Kampfkraft

der Kontrahenten eine entscheidende Rolle spielt. Wer gewinnt, erhält Erfahrungspunkte, wer verliert, büßt Lebenspunkte ein. Sind diese futsch, geht es zurück zum Start. Auf dem Spielbrett kann man sich ansonsten frei innerhalb des eigenen Würfelwurfs bewegen. Zum Erwerb von Ausrüstungsgegenständen, die die eigene

Kampfkraft erhöhen, muss jedoch ein bestimmter Punkt besucht werden. Daneben existieren weitere Sonderfelder und Karten, die in unterschiedlicher Weise Bewegungen, Würfelergebnisse oder Kämpfe manipulieren. Je näher man dem Endgegner kommt, umso schwerer werden die Kämpfe, die ohne verstärkende Ausrüstungsgegenstände kaum zu bestehen sind.

### Zwei dazu und einen im Sinn

Erreicht man die für den Endkampf erforderlichen Erfahrungspunkte recht zügig, so sollte man erst mit guten Ausrüstungsgegenständen dem Endgegner entgegentreten. Und selbst dann kommt es noch entscheidend auf das Würfelglück an. Dies gilt auch für die Zeit davor. Um nicht zu früh mit frustrierenden Niederlagen konfrontiert zu werden, sollte man längere Zeit im Anfangsbereich des Spielbretts bleiben. Es kann sich lohnen,



auch mal ein paar Schritte zurück zu machen. So kann man sich allmählich mit besseren Ausrüstungsgegenständen bestücken und Erfahrungspunkte sammeln.

Die noch vorhandenen Lebenspunkte müssen die Spieler selber notieren. Zwar existiert auf den Spielerkarten eine grafische Ausparung. Diese wird jedoch vom Spiel nicht genutzt.

hk



## Fazit


*Mag das Spiel die Welt von Idhún leidlich gut einfangen, das ständige Würfeln kann schnell ermüden. Überwiegt am Anfang noch die Neugier nach den anstehenden Aufgaben und Kämpfen, verfliegt diese leider allzusehr schnell. Dies liegt auch an der mangelnden Abstimmung der verschiedenen Ereigniskarten. Immer wieder kommen Fragen auf, wie bestimmte Auswirkungen zusammenspielen. Daneben müssen diese ständig im Blick behalten werden, was bei unterschiedlich lang andauernden Wirkungen schnell unübersichtlich wird.*

*Insgesamt wirkt „Geheime Welt von Idhún“ unfertig, unnötig kompliziert und schlecht ausbalanciert. Selbst wenn auch Neulinge schnell ins Spiel finden, die Ungeheimheiten werden sie nach kurzer Zeit abschrecken. Richtig schlecht ist das Spiel zwar nicht. Aber mit etwas mehr Energie hätte es ein gutes Spiel werden können. Sehr schade um die sicherlich nicht kostenlose Lizenz. Ein Schelm, der Böses dabei denkt, dass kein Autor richtig auf der Packung genannt wird.*

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf [www.spiele-podcast.de](http://www.spiele-podcast.de).



**Wertung:**

Gesamtwertung:	geht so	
Einstiegshürde:	mittel	
Preis/Material:	mittel	