

Kleine Helden

Autor: Malte aus dem Siepen
Verlag: Pegasus Spiele
Spieler: 2 bis 5
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 60-90 Minuten
Preis: ca. 15 Euro
Erschienen: 2007



Denkt man an Fantasy-Kartenspiele, denkt man an Pegasus. Kein anderer Verlag hat so viele derartige Spiele im Programm. Dabei hat man sich mit der Munchkin-Reihe insbesondere auf die humorvolle Behandlung des Themas spezialisiert. „Kleine Helden“ macht da auf den ersten Blick keine Ausnahme. Die Karten sind so süß gezeichnet, dass man vergessen könnte, dass es hier insbesondere darum geht, Gegner im Kampf zu eliminieren.

Jeder Spieler hat seine Helden, die er vor sich ablegt. Im weiteren Spielverlauf ziehen die Spieler Unterstützungskarten nach, mit denen sie u.A. ihre Helden ausstatten können. Die Liste der Möglichkeiten ist lang. Rüstungen schützen im Kampf, Waffen ermöglichen den Angriff, Zaubersprüche bringen Magiern Vorteile. Daneben können unterstützende Monster beschworen werden, Zaubersprüche getrunken und Ereignisse ausgelöst werden. Ziel ist es, die Lebenspunkte der Gegner durch Angriffe aufzubrauchen, ohne selber im Kampf all zu hohen Schaden zu nehmen. Würfeln in Verbindung mit vorhandenen Angriffs- und Abwehrwerten entscheiden

Karte um Karte
 „Kleine Helden“ ist nichts für Gelegenheitsspieler. Die Regeln passen zwar auf vier Seiten, doch die haben es in sich.

über Sieg und Niederlage. Da jeder zunächst mehrere Helden besitzt, können diese einem im Kampf auch gegenseitig zur Seite stehen.

Beschwören und unterstützen

Es braucht einige Zeit, bis man die zahlreichen Möglichkeiten und zu beachtenden Werte durchdrungen hat. Es zeigt sich aber schnell, dass gerade Beschwörungen einen nicht zu unterschätzenden Vorteil haben. Diese gelten wie eigene Held mit eigener Aktion und können insbesondere beim Angriff hinzugenommen werden. Da der Angegriffene nur eine Parade zur Abwehr des Angriffs machen kann, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, zumindest teilweise durchzukommen und Schaden zu verursachen. Im Gegenzug ist es wichtig, zumindest einen Helden so mit Abwehrfähigkeiten



auszustatten, dass dieser bei Angriffen als Beschützer einspringen kann. Gerade Magier sind sonst ein all zu leichtes Ziel.
 (hk)

Fazit

„Kleine Helden“ ist kein Mal-eben-so-nebenbei-Spiel. Die Regeln sind verzwickelt und erschließen sich in ihrem Zusammenspiel erst nach und nach. Mehrmaliges Nachlesen auf dem ansonsten recht übersichtlichen Regelbogen ist notwendig. So verläuft insbesondere die erste Partie sehr schleppend und man hat ständig das Gefühl, irgend etwas falsch zu machen. Etwas einfacher wird es, wenn man zunächst die Seite www.pegasus.de/kleine-helden besucht, wo zusätzliche Spielbeispiele und oft gestellte Fragen zu finden sind.

Hat man die Regeln dann verinnerlicht, kann „Kleine Helden“ insbesondere Fantasy-Begeisterten viel Spaß machen. Eine Parodie wie Munchkin ist es jedoch nicht. Außer den niedlich gezeichneten Figuren muss man vor allem viele Zahlen im Blick behalten. Und gerade in größeren Runden mit bis zu 5 Personen kann eine Partie in der Anfangszeit über zwei Stunden dauern. Dabei funktioniert es aber auch in kleinerer Besetzung bis hin zum Zweierspiel gut.



Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: hoch

Preis/Material: mittel

