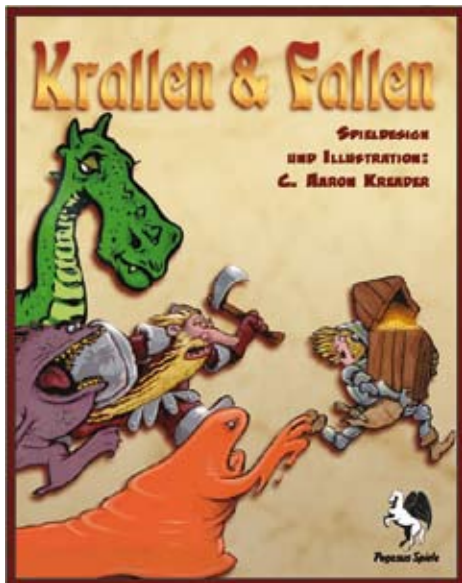


Krallen & Fallen

Autor:	C. Aaron Kreader
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-40 Minuten
Preis:	ca. 13 Euro
Erschienen:	2007



Der Nachschub an Fantasy-Kartenspiele scheint nicht abzubrechen. Munchkin, Kleine Helden oder jetzt Krallen & Fallen. Die Spielprinzipien ähneln sich. Dennoch gibt es gute Fantasy-Kartenspiele und nicht weniger gute.

Auftritt und Abgang

Die zwei bis sechs Spieler haben Karten auf der Hand und im Laufe des Spiels auch einige vor sich ausliegen. Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen drei möglichen Handlungen. Entweder er kann eine neue

Karte auslegen, sofern er dazu notwendige Würfelzahl erreicht. Oder er kann eine schon ausliegende Karte entfernen, indem er eine meist etwas höhere

Zahl erwürfelt. Oder er tauscht Karten.

Die Karten haben die üblichen Funktionen. So gibt es Tränke, Magie oder auch Überraschungen. Monster können Gegenstände von Gegnern rauben und sich damit auf neutralen Grund zurückziehen. Wer sie dort besiegt, spricht die notwendige Würfelzahl erreicht, erhält den Gegenstand. Wichtig sind die Schätze. Denn diese benötigt man zum Sieg.

Ausdauer

Würfeln gehört zur Hauptbeschäftigung des Krallen & Fallen-Spielers. Will man Karten entfernen, würfelt aber schlecht, so braucht man beim nächsten Versuch nur noch eine verringerte Zahl errei-

chen. Allerdings geht dieses nur, wenn man nicht zwischenzeitlich etwas anderes gemacht hat. Gerade bei höheren Spielerzahlen kann man durch all zu langes Ausharren beim Würfeln schnell ins Hintertreffen geraten. (hk)



Fazit

Krallen & Fallen wirkt auf den ersten Blick wie ein Gelegenheitsspielertaugliches Fantasy-Kartenspiel. Die Regeln sind übersichtlich. Viel ergibt sich aus den Karten und deren Sonderfunktionen. Und dennoch macht es keinen Spaß. Dies liegt unter Anderem am langweiligen Würfelwerfen. Daneben ist man sehr davon anhängig, welche Karten man auf der Hand hat. Ist nichts Passendes dabei, kann man auch nichts Sinnvolles tun. Dadurch wirkt der gesamte Spielverlauf eher beliebig, ohne dass man wirklich das Gefühl hat, eigene Taktiken einzusetzen. Dies gilt insbesondere für größere Runden, bei denen das ständige Legen und Nehmen kaum Raum für eigene Ideen lässt. Schade drum.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.



Wertung:

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

