Die Wundertüte unter den Kartenspielen

Magic The Gathering

Haben Sie früher auch „Bildchen" gesammelt. Was gab's da nicht so alles, Märchengestalten, Sagenhelden, berühmte Denkmäler und Wallfahrtsorte. Später auch Gegenstände der populären Kultur: Comichelden, Radrennfahrer, Rockbands und natürlich Fußballer. „Tausche zwei Overrath gegen einen Sepp Maier" und Dergleichen gehörten fast schon zwingend in das Standartrepertoire der 8 bis 14-jährigen. Heute hat man solch kindliches Gebahren aufgegeben und sammelt seriösere Dinge wie Picassos, Luiskäns-Stühle, Briefmarken oder gar Spiele. Im anglo-amerikanischen Raum allerdings ist die Sitte des Bildkartensammelns auch in gereifterem Alter lebendig geblieben. Speziell trifft das auf die Leute zu, die in den 70er Jahren Kinder waren, nun den verlorenen Kultserien wie RAUMSCHIFF ENTERPRISE, MIT SCHIRM, CHARM UND MELONE oder (auf deutsche Verhältnisse übertragen) DER AUGSBURGER PUPPENKISTE nachtrauern, denen Steven Spielbergs Filme die liebsten sind und sich heute die Zeit mit der Lektüre von Comics und Science Fiction die Nächte vertreiben. Sie scheinen stark anfällig und derart kaufkräftig, daß sich ein reichhaltiges Devotionalienangebot ihrer Lieblinge gut verkauft.

So ist der Ausdruck „trading card" in diesem Milieu gebräuchlich, hat aber nur teilweise mit dem zu tun, was man bei CIVILISATION in der Handelsrunde gröhlenderweise verscherbelt. Demnach ist ein „Trading card game", wie sich MAGIC, THE GATHERING nennt, auch kein Handelskartenspiel, bei dem man Häute, Amphoren oder Getreide hin- und herschiebt, sondern ein Sammelkartenspiel bzw. ein Kartenspiel, daß man auch noch sammeln und tauschen kann.

Billy Wilder hat vor kurzem einmal gesagt, daß es heutzutage nicht mehr reiche, eine guten Film zu machen, wenn man Erfolg haben will, sondern man muß, schon aus Publicitygründen, einen Ereignis kreieren. Bei den Spielen heißt das (ziemlich verkürzt gesagt): man macht das SPIEL DES JAHRES, liegt mit dem Thema voll im Trend oder man versucht mal etwas ganz Neues. Beim letzteren ist es natürlich immer etwas schwerer, weil man nie genau weiß, ob das Neue auch sein Publikum findet und wenn ja, wie lange dieser Erfolg wohl anhalten wird. DUNGEONS & DRAGONS und der ganze Rollenspielsektor sind extrem erfolgreiche Beispiele, während die KRIMIPARTYS (aus ähnlicher Ecke) mittlerweile ziemlich müde für sich hindümpeln.

Sammelbilder plus Kartenspiel im Fantasylook

Richard Garfield, der mir bislang unbekannte Erfinder von MAGIC hat auch etwas einigermaßen Neues erfunden. Er hat die Sammelbildchenidee mit einem Kartenspiel verbunden und alles in ein Fantasy-Outfit gesteckt. In Amerika hat er damit anscheinend schon kräftig abgesahnt, denn, wie man aus gut unterrichteten Kreisen vernimmt, dort ist das Spiel ein echter Knaller und vorläufig sogar ausverkauft.

Das hat wohl einen nicht unwesentlichen Grund im Konzept des ganzen Systems. Anders als in einem normalen Spiel kann man hier nicht einfach ein Exemplar kaufen, seine Freunde einladen und das Ganze dann gleich spielen. Hier ist es nötig, daß sich jeder, der spielen will, mindestens ein Satz Karten, besser aber gleich mehrere davon, kauft.

MAGIC ist grundsätzlich ein Zweierspiel, eine Art Zauberduell, das von Story und Ablauf her Parallelen zu WARLOCK (Schmidt) oder MYSTIC WAR (TimJim) besitzt. Zum Duell bringt allerdings jeder Spieler seine eigene

Mannschaft mit, die er vorher nach eigenem Gutdünken (und nach der Strapazierfähigkeit seiner Brieftasche) zusammenstellen kann.

Beim Kauf eines Kartendecks, 60 Karten stark, ist man nie ganz sicher, was einem in die schwieligen Magierhände fällt. Angeblich gibt es 300 verschiedene Karten, von denen manche sehr selten, andere aber ziemlich verbreitet sind. So kann es vorkommen, daß man nach Prüfung der gekauften Karten und Kenntnis der Regeln, einen Seufzer wie, „Mist, zu wenig Creatures", ausstößt und sich schleunigst an den Erwerb eines zweiten Decks macht. Denn die Ausgewogenheit des Blattes muß stimmen, sonst hat man kaum eine Chance gegen andere, besser gepflegte Unholdenheere.

Sag Goodbye zu Deinen Karten

Denn es geht im Spiel nicht nur um darum, daß der Gewinner die Ehre fortträgt, sondern auch einen Teil der Karten des besiegten Spielers. Was genauer gesagt heißt, daß pro Einzelduell um jeweils eine Karte des anderen gespielt wird, die man bei Gewinn in Besitz nimmt. Da man aber im Laufe des Abends meist mehrere Duelle spielt, kann sich der Verlust mit der Zeit durchaus bemerkbar machen. Vor allem natürlich dann, wenn man eine seiner seltenen Karten verliert, die ja nicht ohne weiteres nachkaufbar ist. Das sind die Rahmenbedingungen des Ganzen, nun aber zum Spiel selbst.

Wie gesagt geht es um ein Magierduell. Jeder stellt sich ein Satz von ca. 40 bis 60 Karten zusammen. Beide nehmen einander gegenüber Platz und jetzt gilt es, die zwanzig Lebenspunkte des Kontrahenten auf Null zu bringen, bevor er gleiches bei einem selbst tut. Jeder zieht sich von seinem Vorrat zufällig sieben Karten. Die Spielfläche wird in zwei imaginäre Felder eingeteilt, auf denen jeder seine Monster, Länder und ähnliches ablegt. Man muß ja immer darauf achten, daß alles schön getrennt bleibt, damit die Besitzverhältnisse am Ende nicht durcheinander geraten. Um sich die Lebenspunkte zu merken, braucht jeder zwanzig Chips, Karten oder einen W 20 auf dem man die jeweilige Zahl einstellen kann.

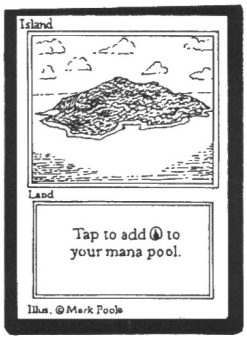
Es sind fünf Farben und damit Energiearten im Spiel. Fast jede Karte ist einer dieser Farben zugeordnet. Die am häufigsten vorhandenen Karten sind die Länderkarten. Die Berge sind rot, die Inseln blau, die Wälder grün, die Sümpfe schwarz/grau und die Ebenen weiß. Es wird immer abwechselnd agiert, wobei jeder soviele Karten ausspielt, wie er kann, darf und will, und danach seine Hand wieder auf sieben ergänzt. Pro Runde ist es erlaubt, eine Karte mit Land zu spielen, was fast immer gut ist. Es geht dabei aber nicht darum, ein Spielfeld aufzubauen oder Territorium zu erobern.

Länderkarten liefern magische Energie

Die Länder liefern sozusagen die Grundversorgung mit magischer Energie. Will man nämlich bespielsweise eine Kreatur in seine Dienste rufen, d. h. eine Creaturekarte ablegen, muß man den dort aufgedruckten Preis an Energien „zahlen". Das sind meist ein oder zwei Punkte einer bestimmten Farbe und noch eine Anzahl beliebiger sonstiger Energien. Um festzustellen, welche Energien (Länder) schon gebraucht wurden, dreht man die Karten vom Hoch- ins Querformat. Das ist das sogenannte „Tappen". Das wird auch mit allen anderen Karten gemacht, die nach Gebrauch eine gewisse Regenerationszeit brauchen. Man kann sie erst wieder zu Beginn des eigenen Zuges „Untappen" (hochdrehen). Denn die Länder, Kreaturen und einige anderen Karten, die man vor sich abgelegt hat, sind nach einmaligem Gebrauch nicht verbraucht, sondern gehören so lange zur eigenen Streitmacht, bis sie irgendwie umkommen.

Und dazu gibt es einige Möglichkeiten. Den Kreaturen ist fast immer ein Angriffs- und ein Verteidigungswert aufgedruckt. Am Ende seines Zuges hat man die Gelegenheit, mit diesen

Werten auf den Gegner einzudreschen. Dieser kann dann entscheiden, ob er die Anzahl als Schadenspunkte von seinem Lebenskonto abziehen oder mit seinen Viechern abwehren will. Sowohl beim Angriff, als auch bei der Verteidigung ist Vorsicht geboten. Stehen sich nämlich zwei Tierchen in Angriff und Abwehr gegenüber, wird quasi simultan gekämpft, also die beiden Angriffswerte mit dem jeweils gegnerischen Verteidigungswert verglichen. Sobald die Abwehr kleiner oder gleich dem Angriff ist, hat die Kreatur ausgegrinst und wandert auf den vorgesehenen Ablagestapel, hier martialisch „Graveyard" (Friedhof) genannt. So kann es also schnell geschehen, daß der Angreifer Federn respektive sein Leben lassen muß, wenn er allzu unbedacht draufhaut. Wer alle Aktionen getätigt hat, ergänzt seine Kartenhand wieder auf sieben, und der andere ist dran.



Natürlich gibt es außer Kreaturen und Ländern noch andere Karten. Da sind zum Beispiel „Walls", die auch als Kreaturen zählen, aber nur abwehren können. „Enchantments", die gewisse andere Karten oder die Fähigkeiten der Spieler verändern können. „Artifacts" verleihen einem als magisches Ding ebenfalls neue Fähigkeiten oder Schutz vor Angriffen. „Fast effects" und „Instants" sind Karten, die man so gut wie jederzeit ins Spiel bringen kann. Manche Karten kann man wiederauferstehen lassen, man kann verschiedene Leibeigene zu Bündnissen zusammenfassen und was weiß ich noch alles. Ich kann ja gar nicht alles wissen, denn schließlich habe ich noch nicht alle Karten gesehen.

Das Prinzip ist also ganz einfach: Karten spielen, Gegner reagieren lassen, Kartenhand ergänzen. Aber dadurch, daß jede Karte einer Farbe zugehörig ist, und man viele Karten nur mit Energien derselben Farbe aktivieren kann, ist das Zusammenstellen des Blattes vor dem Spiel ein entscheidender Faktor. Auch wie die eigenen Karten zueinander wirken, ist zu bedenken. So gewinnt beispielsweise jede Rattenkarte an Kraft, sobald man eine Ratte mehr ins Spiel bringt. Allerdings kann man sich nie ganz sicher sein wie ein Spiel abläuft. Denn man hat zwar im Griff, welche und wieviele Karten man einsetzt, aber man weiß eben nie genau, wann die Länder, Wesen und Sprüche, die besonders gut zusammenpassen, auftauchen. So kann es passieren, daß man einige Runden lang die schönsten Länder ausspielt und einen riesigen Energievorrat anhäuft, der einem aber gar nichts nützt, weil sich alle kriegerischen Elemente im eigens kunstvoll zusammengestellten Stapel ganz am Schluß befinden. Außerdem trägt die Aufteilung auf die fünf verschiedenen Zauberfarben zu einer gewissen Diversifizierung bei. Setzt ein Spieler beispielsweise voll auf eine starke, böse Sumpfmannschaft, ist die Gefahr nicht gerade gering, daß der Gegner einen Schutzzauber gegen just diese Farbe hat. Also muß man sich eine gewisse Flexibilität erhalten, was die Kräfte dann aber gleich wieder aufsplittet. So ist einigermaßen dafür gesorgt, daß der Spieler mit den besseren Karten zwar einen Vorteil hat, aber keinen unschlagbaren. Dabei ist auch nie ganz klar, was denn gute Karten sind, da man anfangs nicht weiß, welches Kartensortiment der Gegner spielt. Aber man kann nach jedem Duell seine Zusammensetzung verändern, wenn man sich nicht vorher mit seinem Kontrahenten anders geeinigt hat.

Das Prinzip ist zwar keine absolute Neuerung, aber es spielt sich recht gut (besonders wenn man die richtigen Karten auf der Hand hat) - und vor allem ist es auf das ganze Spielumfeld nahezu perfekt abgestimmt. Wie in der Spielbeschreibung durch die vielen Einschränkungen (teilweise, fast immer etc.) schon angeklungen ist, gibt es es immer wieder Karten, welche die Grundregeln mehr oder minder stark modifizieren. MAGIC ist dabei, ähnlich wie COSMIC ENCOUTER, ein Spiel, das seine eigenen Regeln bricht. Allerdings nicht durch zahlreiche Ausbausätze, sondern gleich als Konzept. Dadurch bekommt das Ganze einen etwas enzyklopädischen Touch. Man ist ständig, in den Regeln zugange, um herauszubekommen, welchen Effekt man mit einer gewissen Karte erzielen kann, wie besondere Eigenschaften wirken etc. und muß sich auch immer wieder mit neuen eigenen oder fremden Karten herumschlagen. Das kann einerseits nerven, zumal die Regeln, ein kleines Heftchen in Kartenformat, nicht gerade ein Ausbund an Verständlichkeit sind. Andererseits ist das auch sehr aufregend, sobald man im System drin ist.

Denn man muß sich einmal vor Augen halten, für wen das Ganze gemacht wurde, und wer damit spielt. Da jeder selbst Karten haben muß, braucht man natürlich einen Gegner, der auch welche hat. Und weil man nicht immer gegen den Gleichen spielen will, ist man am besten in Kontakt mit vielen Spielern, die schon Ausgaben in die gleiche Richtung getätigt haben. Was letztlich heißt, daß man, um MAGIC so richtig spielen zu können, in einer Spielergruppe sein sollte , wo das Sammel- und Magiefieber schon voll ausgebrochen ist. Dann nämlich ist es natürlich kein Problem, jemanden mal kurz nach unklaren Regeln zu fragen, vor aber allem kann man auch Karten tauschen, sich seine neuesten Errungenschaften zeigen („Haste schon mein neues Orkheer gesehen, die haben Angriffswerte, sach ich dir!") oder auch die Geheimwaffe klammheimlich in seinen Stapel mischen, wenn ein anderer denkt, er könnte mal wieder mit seinem Superteam über Dich herziehen. Dann macht MAGIC wirklich Spaß, weil man sich so richtig auf eine Art Entdeckungsreise in die Welt der 300 verschiedenen Karten begeben kann. Wer ein, zwei Spiele kauft und dann hin und wieder mal mit einem Freund ein Match wagt, wird zwar nicht enttäuscht sein, aber der richtige Dreh kommt nicht so raus. Das Ganze bietet sich geradezu ideal für rollenspiel-orientierte Gruppen an, die Lust und Geld haben, mal in ein neues, weniger kompliziertes „System" einzusteigen. Aber auch für Spieler, die nicht so tief in Fantasywelten drinstecken, ist MAGIC ganz ansprechend. Ein Einzelduell dauert nur etwa 20 bis 30 Minuten.

Die Karten sind wirklich ordentlich gemacht. Jede wird von einem, je nach Geschmack, recht ansprechenden farbigen Bild geziert, das auf einer stimmungsvollen Struktur der jeweiligen Farbe liegt. Die Eigenschaft als Sammelkarten (Nennung des jeweiligen Illustrators, kleine Texte zu den einzelnen Motiven) drängt sich insgesamt gesehen etwas in den Vordergrund, so daß die spielrelevanten Informationen eher klein geraten sind. Druck und Stabilität sind beste Kartenqualität, es wurde schließlich auch in Belgien bei Carta Mundi produziert.

MAGIC, THE GATHERING (Zusammentreffen oder Sammlung) könnte sich auch bei uns in gewissen Kreisen zu einem absoluten Renner mausern, falls der Import gut klappt oder gar eine deutsche Firma die Lizenz erwirbt. Das ganze ist eine echt spaßige Angelegenheit.

Der Absatz wird am Kochen gehalten

Wer zu spät kommt... Die erste und zweite Auflage (jeweils limitiert) sind mittlerweile weltweit vergriffen. Eine dritte (nicht limitierte) Auflage liegt jetzt vor. Um sie nicht mit den weitaus wertvolleren limitierten Karten verwechseln zu können, ist ihre Grundfarbe leicht abweichend. Wie bisher gibt es STARTER SET und BOOSTER PACK als Wundertüten ungewissen Inhalts. Die „Wenn schon, denn schon"-Fraktion wird sich aber auf das FACTORY SET stürzen, in dem alle 300 Karten enthalten sind, und kann sich das, was ursprünglich Herrschaftswissen war, als POCKET PLAYER GUIDE einverleiben. Dort sind besondere Turnier-, Magie-, und vor allem Mehrpersonenregeln zu finden. Dafür, daß die Sammelleidenschaft nicht einschläft, sorgt eine neue Serie namens ARABIAN NIGHTS, die nur in den kleinen 15er Packungen erhältlich ist. - Christof Tisch

MAGIC THE GATHERING von Richard Garfield erschienen bei Garfield Games/Wizard of the Coast, USA , für 2 Spieler mit guten Englischkenntnissen, Spieldauer ca. 30 Minuten für ein Duell, erhältlich über Importläden, Preis ca. 20 DM für das STARTER SET, ca. 3,50 DM für einen BOOSTER PACK, ca. 20 DM für den POCKET PLAYER GUIDE und ca. 125 DM für das FACTORY SET.