

EIN INTERESSANTES SPIEL AUS AUSTRALIEN

# FREYA'S FOLLY

## Die Halskette der Fruchtbarkeitsgöttin



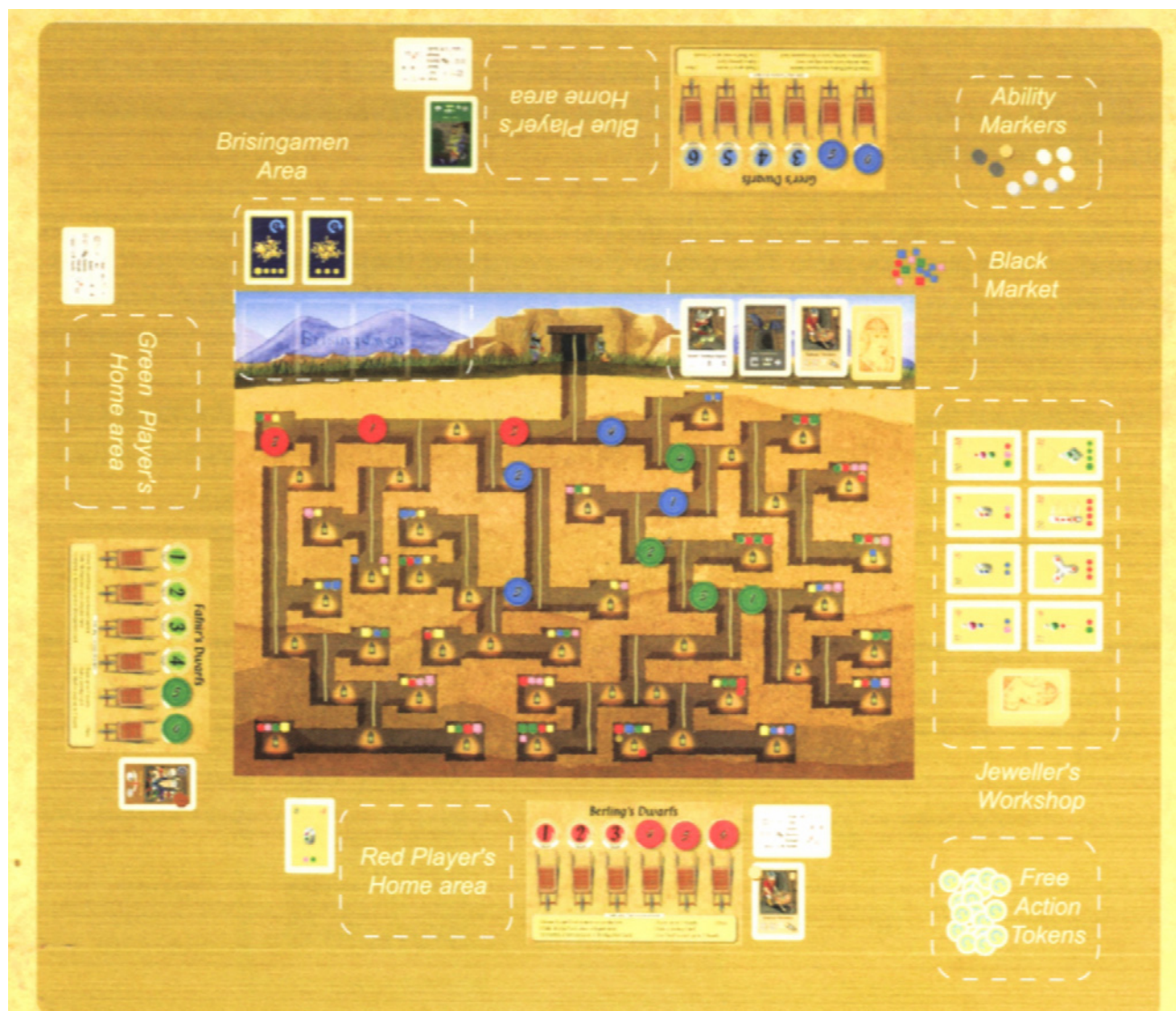
Eine zauberhafte Halskette, der Freya, die nordische Göttin der Fruchtbarkeit und Leidenschaft ihre Schönheit verdankt, ist das Thema, das diesem neuen Spiel aus der Hand des Australiers Don Bone zugrunde liegt. Der Legende nach schenkte Freya jedem der Zwerge ihre Gunst, sofern er ihr einen Teil dieser Halskette brachte. Und die Rolle eines der Zwerge müssen in diesem Spiel Sie in alleiniger Verantwortung übernehmen. Gesagt sei auch noch, dass diese Abmachungen zwischen der Göttin und den Zwergen letztlich Tod und Verderben über das Land brachten. Lassen Sie sich bitte von diesen einleitenden Worten nicht täuschen, „Freya's Torheit“ (so die deutsche Übersetzung) ist keinesfalls ein in der Welt der Sagen und Märchen angesie-

deltas Fantasyabenteuer, sondern hat vielmehr stark taktisch geprägte Elemente, die es eher zu einem Denkspiel werden lassen. Zu einem sehr guten, wohlgemerkt. Hier erlaube ich mir, der abschließenden Kritik kurz vorzugreifen.

Der Spielaufbau führt schnell zu einer optisch reizvollen Auslage, werden doch zunächst Bernsteinjuwelen (auf gelb markierte Plätze), sowie Rubine, Smaragde, Saphire und Amethyste (nach Zufall verteilt auf graue Plätze) in den Schächten und Stollen eines weit verzweigten Minensystems verteilt. Was übrig bleibt, bildet einen eigenen Schwarzmarkt, an dem man sich später bedienen kann. Nun wird jede Spielerin mit einer so genannten Schubkarrenkarte ausgestattet, die bei der

Edelsteinförderung wertvolle Dienste leistet. Fähigkeitskarten, Schmuckkarten und Brisingamenkarten (das wertvolle Brisingamen zu vollenden ist das höchste Ziel der Zwergenschaft, Anm. d. Verf.) werden gemischt und nach speziellen Auslageregeln als offene Karten beziehungsweise verdeckte Zugstapel bereit gehalten. Nun sind Sie, die Zwergenmeister, an der Reihe. Juwelen zu fördern, daraus wertvolle Schmuckstücke zu gestalten, und letztlich das Brisingamen (die Halskette) für Freya zu vollenden, muss Ihr erklärtes Spielziel sein. Wer dabei am Ende am besten abschneidet, wird die Gunst der Göttin gewinnen. Gibt es schönere Siege als diese der Liebe und Leidenschaft?

Nun zum eigentlichen Zugmechanismus, der für alle Spielerinnen eine Wahl aus sieben Möglichkeiten offen lässt. Die aktive Spielerin darf jeweils zwei Aktionen durchführen. (1) Zwerge dürfen durch einen Hauptstollen in die verzweigten Minengänge eindringen. Dabei können sie sogar mit speziellen Fähigkeiten ausgestattet werden, die das Leben in der Tiefe entscheidend erleichtern. Bis zu zwei andere Zwergenkumpel dürfen dabei



übersprungen werden. Sobald eine volle Mine betreten wird, können die vorhandenen Juwelen auf den Schubkarren des betreffenden Zwerges (durch eine Nummer gekennzeichnet) geladen werden. Die Arbeit ist getan und der Zwerg muss den Klunker nur noch zum Hauptstollen zurückschleppen. (2) Eine der offenen Juwelenkarten wird in Besitz genommen und der freie Platz mit einer Karte aus dem verdeckten Stapel ersetzt. Da dieser Stapel auch Fähigkeits- und Brisingamenkarten enthält, die getrennt davon abgelegt werden, müssen oft mehrere Karten gezogen werden, um die Juwelenauswahl gleich groß zu halten. (3) Will ein Spieler eine Schmuck- oder gar eine Brisingamenkarte komplettieren, so bietet er dafür die verlangten Juwelen zum Tausch. Voraussetzung ist allerdings die Präsenz eines der sechs Zwerge außerhalb der Mine. Denn dieser beendet mit Fertigstellung eines Schmuckstücks sofort all seine Gräbtätigkeit für den Rest des Spiels. Die Endbedingungen lauten nämlich: Sobald eine Spielerin mit dem letzten ihrer Zwerge eine Schmuckkarte ablegt, bzw. sobald vier Stücke der Brisingamen Halskette fertig gestellt sind, kommt es nach abgeschlossenem Spielzug sofort zur Wertung. Achtung: für die Halskette muss kein Zwerg geopfert werden. Als Lohn für diese Arbeit gibt es so genannte Gratismarker. (4) Auf dem Schwarzmarkt dürfen Juwelen getauscht werden, genau genommen zwei kleine gegen einen großen, oder umgekehrt. (5) Wer eine Fähigkeitskarte vom Schwarzmarkt nimmt, legt diese verdeckt vor sich ab. Diebe, Kondition, Tarnung, Geschwindigkeit und Stärke können einzelnen Zwergen spezielle Bewegungen und Aktionen im Tunnelsystem der Mine entscheidend erleichtern, Fledermäuse helfen beim Orten des Stollenhaupteingangs. Auf diese Weise werden Juwelen schnurstracks abgeliefert, ohne große Schufferei. Allerdings bedarf es eines guten Timings, all die Fähigkeiten zum richtigen Zeitpunkt zu nutzen. (6) Die Diebskarte wird als eigene Aktion verstanden. (7) Am Ende eines Spielzugs sind bis zu drei Sonderaktionen möglich. Dafür müssen allerdings Gratismarker abgegeben werden.

#### Hugo Kastner

„Drive and Swing“ - „Spannung und Wahlmöglichkeit“: Beide Anforderungen an ein gutes Spiel wie sie der Vater der Spielrezensionen, Eugen Oker, schon vor Jahrzehnten formulierte, werden bei der Jagd der Zwerge durch die Minenschächte und Bergwerkstollen bereits ab dem ersten Spielzug mehr als erfüllt.

Die Bedingungen für ein Ende des Juwelenbuddelns wurden bereits angerissen. Die abschließende Wertung belohnt sowohl die Spielerin, die den letzten Spielzug ausführt wie auch diejenige, die noch Gratismarker vor sich liegen hat. Dazu kommen Punkte für unbenutzte Juwelen und für fertig gestellte Schmuckstücke. Wehe dem, jedoch,

der Schmuckvorhaben unvollendet lässt. Pro Stück werden die halben möglichen Siegpunkte vom Ertrag abgezogen. Wer am Ende der Rechnung die meisten Punkte auf dem Konto hat, ist Sieger des Spiels.

Nun zur kritischen Betrachtung dieses Werkes. Die einzelnen Handlungen der Zwerge scheinen auf den ersten Blick sehr einfach, fast ohne Herausforderung, zu sein. Aber dies täuscht, wie Sie spätestens dann erkennen, wenn sich vier, fünf Zwerge plötzlich gegenseitig behindern, wenn Ihnen eine Mitspielerin die sicher geglaubten Juwelen vor der Nase wegschnappt, wenn völlig unerwartet mit der vierten vollendeten Brisingamenkarte die Wertung ausgerufen wird, wenn eine Fähigkeit, die dringend benötigt wird, gerade nicht zur Verfügung steht, oder, noch schlimmer, dem falschen Zwerg zugeordnet wurde. Kein Spielzug kann so ganz ohne Überlegung durchgeführt werden, denn je weiter das Spiel fortschreitet, desto tiefer müssen die immer spärlicher werdenden Zwerge in die Schächte und Stollen vordringen. Hier hilft nur bedächtiges und kluges Timing. Mit Brachialgewalt lässt sich Freya nicht zufrieden stellen. Dabei gilt es stets auch, die anderen Spielerinnen und deren Zwerge im Auge zu behalten. Wie oft bei taktischen Elementen in einem Spiel, wirkt auch bei „Freya's Folly“ die Drohung stärker als die Ausführung. Nicht einfach ist auch die Entscheidung, wann welche neuen Schmuckkarten aufgenommen werden sollten. Der Grund ist klar: Nur wenn das Ziel erfüllt ist und diese Schmuckstücke auch für Freya vollendet werden, gibt es den verdienten Lohn. Was sich jedoch nur als lose Versprechung herausstellt, wird durch Abzug vom Ertrag geahndet. Hier lösen sich Siegesträume sehr schnell im Nichts auf. Dennoch der gut gemeinte Rat: Betrachten Sie das erste Spiel als Sondierungsmatch. Es bedarf einiger Erfahrung, alle Mechanismen wirksam ineinander übergreifen zu lassen. Genau diese Vielfalt ist es jedoch, auf die ich meine Empfehlung zum Kauf baue. Zudem kommt die optische Seite. Der Plan ist reizvoll und irgendwie anders als das Gewohnte, das Holzmaterial fühlt sich gut an, und die Spieldauer bleibt für den hohen Level an Taktik im erträglichen Rahmen. Eine gute Stunde sind Sie mit dem Graben beschäftigt, dann folgt meist sehr abrupt das Ende. Manchmal sogar für die eine oder andere Grabtruppe ein wenig überraschend – und so bleibt manch Juwelengeschenk ein am Ende unerwünschter Traum.

Mein persönliches Fazit – ich wiederhole meine Worte der Einleitung: Wer beim Thema Freya, Zwerge, Brisingamen, Rubin, Smaragd, Tarnungstrank und dergleichen mehr an ein typisch nordisches Märchenspiel für Kinder denken mag, irrt gewaltig. „Freya's Folly“ erweist sich als überaus taktisches, dennoch

auch im Familienkreis erlebbares, „denklastiges“ Zweitwerk des Australiers Don Bone, der bereits vor einigen Jahren mit dem Puzzlespiel „Sunda to Sahul“ aufhorchen ließ. Von der ersten Minute weg ziehen die emsigen Zwerge in die verzweigten Minenschächte und Bergwerkstollen, um ihrer Jagd nach Juwelen, allem voran dem Bernstein, nachzugehen. Spannung pur, denn nicht nur der ungewöhnliche Zugmechanismus, auch die unterschiedlichsten Fähigkeiten der Zwerge, wie auch der mögliche Juwelentausch auf dem Schwarzmarkt, machen die Herstellung der Schmuckstücke zu einem vom Kopf bestimmten Abenteuer. Da dabei auch noch für jeden kompletten Klunker ein Zwerg aus dem Spiel genommen wird, kommt es bisweilen zu einem fast unerwartet schnellen Ende dieses temporeichen Bergabenteuers. Wie sagte schon vor einigen Jahrzehnten der Vater der Spielrezensionen, Eugen Oker: „Drive and Swing“, das ist es, was ein Spiel braucht. Mit „Drive“ spricht er den durchgehenden Spannungsbogen an, mit „Swing“ die Möglichkeiten der Spielerinnen, aus einer Mehrzahl von Entscheidungswegen wählen zu dürfen. Beide Oker-Forderungen an ein gutes Spiel werden bei „Freya's Folly“ mehr als erfüllt. Lassen Sie sich also ein auf die Jagd nach den Juwelen – mit dem für wahre Spielereunde ewig typischen „Drive and Swing“.

Hugo Kastner@spielen.at

## ÜBERBLICK

**Autor:** Don Bone

**Grafik:** C. Eadie, B. Chies

**Vertrieb:** Fachhandel

**Preis:** ca. 35,00 Euro

**Verlag:** Sagacity Games 2005

[sagacity.aires.com.au](http://sagacity.aires.com.au)

SPIELER

3-5

ALTER

10+

DAUER

75

## BEWERTUNG

Taktisches Denkspiel

Familie und Experten

Sammeln von Juwelen

**Strategie** ●●○○○○○○

**Taktik** ●●●●○○○○

**Glück** ●●○○○○○○

**Interaktion** ●●●●○○○○

**Kommunikation** ●●○○○○○○

**Atmosphäre** ●●●●○○○○

**Kommentar**

Ungewöhnlicher Sammelmeechanismus

Geringe Glückselemente

Überschaubare Spieldauer

Gut abgestimmtes Regelwerk

Zumindest thematisch kann dieses Spiel mit „Silberzwerg“ verglichen werden, wenn auch nicht dem Spielgefühl nach. „Freya's Folly“ ist jedenfalls das taktischere der beiden „Zwergenspiele“.