



DAS ROLLENSPIEL IN KARTENFORM

Telperinquár

SpielXpress.com

Printlink: 0811004
Telperinquár

Von einer kleinen Gruppe engagierter deutscher Sammelkartenspieler entwickelt, stellen wir euch diesmal „Telperinquár“ vor. Wie der Untertitel schon treffend aussagt, handelt es sich dabei um ein Rollenspiel in Kartenform – vielleicht aber auch um ein Sammelkartenspiel mit Rollenspielcharakter.



► Entscheidend ist hierbei, dass immer wieder gewürfelt werden muss, sodass es teilweise recht glücksabhängig sein kann.

Doch zunächst einmal zum Wesentlichen. Dieses Spiel wird

zu zweit gespielt. Dabei übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Helden. Im Moment könnt ihr aus vier verschiedenen Klassen wählen, mit späteren Erweiterungen folgen dann sicher weitere. Jeder Spieler startet mit seiner Charakterkarte und einer Levelkarte im Spiel. Letztere gibt an, welche Werte der Held hat, beziehungsweise wie viele Aktionspunkte ihm in der Runde zur Verfügung stehen. Weitere neun Levelkarten werden ins Deck gemischt und dienen zum Levelanstieg während des Spiels.

Eine Runde läuft so ab, dass jeder Spieler alle seine Aktionen durchführt und dann der Gegner an der Reihe ist. Sieger ist jener Spieler, dem es gelingt, den Gegner auf 0 oder weniger Lebenspunkte zu bringen. Das Kartenziehen wird gleichzeitig als Anzeichen für den Beginn und das Ende der eigenen Runde verwendet, sprich ihr zieht immer zwei Karten pro eigener Runde. Levelkarten bringen mehr Handlungsmöglichkeiten und verlängern euer Leben drastisch. Je nach Anzahl der Aktionspunkte könnt ihr nun Karten

ausspielen. Diese haben jedoch Mindestanforderungen, was die Attributswerte des Helden betrifft. Diese Attribute sind Kraft, Reflex, Geist und Aura. Je höher das Charakterlevel desto größer sind auch die entsprechenden Werte und so können sehr starke Karten erst später ins Spiel gebracht werden. Sind Karten wie Ausrüstung oder Verbündete einmal im Spiel, müssen für jede Verwendung wieder Aktionspunkte ausgegeben werden, doch meist weniger als zum Ausspielen notwendig gewesen sind. Dadurch befindet ihr euch immer in der Zwickmühle, entweder neue Karten zu spielen oder doch auf bereits ausliegende Karten zurückzugreifen. Gerade in den ersten Stufen eures Charakters besitzt ihr immer zu wenig Aktionspunkte. Angriffe werden mit einem Zehnseiter ausgewürfelt, wobei zuerst immer die Verbündeten den Schaden abbekommen, sie sind quasi euer Schutzschild. So dauert das Duell an, bis einer der beiden Kontrahenten den Sieg davon getragen hat.



Spieltechnisch ist „Telperinquár“ gut gelungen und kann das Flair eines Rollenspiels gut einfangen.

Da werden Verbündete eingesammelt und Waffen gekauft. Interessant ist, dass ihr jederzeit eine Stufe aufsteigen könnt. Vermutlich erlebt euer Charakter nebenbei viele Abenteuer, die hier nicht ausgespielt werden. Das Duell steht also klar im Mittelpunkt des spielerischen Geschehens. Die Ausführung der Karten und des gesamten

Spielmaterials macht einen sehr guten Eindruck. Die Karten sind laminiert und die Starter und Booster bestehen ausschließlich aus Papier, was sehr umweltfreundlich ist.

Zurzeit gibt es dieses Spiel nur in einigen ausgewählten Shops zu erwerben. Doch ich denke, die Zeit und der Erfolg werden ihren Teil dazu beitragen, dass es sich sehr schnell auch im Rest des deutschsprachigen Raums ausbreitet. Auf jeden Fall mal reinschauen, wenn ihr Rollen- und Sammelkartenspiele mögt. **{JSt}**



UMFANG 65%
SPIELTIEFE 72%

WERTUNG
71%

QUALITÄT 70%
MOTIVATION 75%

Stufe	Aktionen	Leben	Geist	Kraft	Reflex	Aura
1	3	20(20)	0/0	3	3	3
2	3	+1(21)	0/0	3	3	3
3	4	+2(23)	0/0	4	4	4
4	5	+3(26)	0/1	5	5	5
5	7	+4(30)	0/1	6	6	6
6	7	+5(35)	0/1	7	7	7
7	9	+6(41)	1/2	8	8	8
8	9	+7(48)	1/3	9	9	9
9	11	+8(56)	1/3	10	10	10
10	13	+9(65)	1/3	11	11	11



SPIELXPRESS

TELPERINQUÁR

VERLAG **PRECIOUS METAL DRAGONS**
GENRE **FANTASY**
SPRACHE **DEUTSCH**
SPIELERANZAHL **FÜR 2 SPIELER**
ALTERSEMPFEHLUNG **AB 12 JAHREN**

Inhalt Starter 40 fixe Karten
Inhalt Booster 10 zufällige Karten

👍 interessantes Spielprinzip
👁️ Grafik teilweise recht simpel