

Sven Frachebourg erfindet ein spannendes Kartenspiel

Sven Frachebourg hat mit «Prevail – Battle Cards» sein erstes Kartenspiel entwickelt. Nun sucht das Spiel seinen Weg auf die Spieltische.

Nathalie Benelli

Computer- und Videospiele boomen. Digitale Welten werden immer grösser, realistischer und komplexer. Dennoch erleben auch Brett- und Kartenspiele seit einigen Jahren eine bemerkenswerte Renaissance. Denn was kein Bildschirm ersetzen kann, ist das gemeinsame Erlebnis am Tisch – das Lachen, Taktieren und Mitfeiern mit echten Menschen. Genau auf diese Stärke setzt der Natischer Sven Frachebourg mit seinem neu entwickelten Kartenspiel «Prevail – Battle Cards».

Vor wenigen Wochen präsentierte er das Spiel an der Fantasy Basel, einer der grössten Schweizer Messen für Cosplay, Comic, Gaming und Film. Die Resonanz überraschte selbst den Entwickler. Zahlreiche Besucherinnen und Besucher setzten sich an den Spieltisch, probierten sein Spiel aus und liessen sich auf die futuristische Spielwelt ein.

Dabei stammt Frachebourg ursprünglich gar nicht aus der klassischen Brettspielszene. Als Inhaber der Natischer Firma VAID – Gestaltung [+] Kommunikation bewegt er sich normalerweise in der Welt von Markenauftritten, Design und visueller Kommunikation.

«Ich komme eher aus der digitalen Ecke», erzählt er. Erst durch Freunde habe er entdeckt, wie vielfältig und spannend moderne Brett- und Kartenspiele sein können. «Eigentlich kannte ich vorher höchstens Uno oder den Jass. Irgendwann dachte ich: Warum nicht selbst ein Spiel entwickeln?» Aus dieser Idee entstand Schritt für Schritt ein eigenes Spielkonzept – und schlusslich «Prevail – Battle Cards».

Das Spiel richtet sich an zwei bis fünf Personen und empfiehlt sich für Spielerinnen und Spieler ab zwölf Jahren. Die Partien dauern je nach Spielmodus zwischen fünf und vierzig Minuten.

Im Zentrum stehen Angriffskarten, Aktionskarten und Energiepunkte. Wer gewinnen will, muss geschickt planen, die richtigen Karten im passenden Moment einsetzen und gleichzeitig auf unvorhersehbare Wendungen reagieren.

«Es ist ein guter Mix aus Taktik und Zufall», sagt Frachebourg. Die Karten in der eigen-



Sven Frachebourg zeigt wie «Prevail – Battle Cards» gespielt wird.

Bild: pomona.media/Daniel Berchtold

nen Hand erlauben strategische Entscheidungen. Verteidigt wird jedoch mit einem Würfel – und dieser sorgt immer wieder für überraschende Momente. «Man kann sich noch so gut vorbereiten. Wenn man angegriffen wird, muss man würfeln. Das kann manchmal auch nach hinten losgehen.»

Einfach für Einsteiger, herausfordernd für Könner

Gerade diese Mischung macht den Reiz des Spiels aus. Es bleibt überschaubar genug, um Neueinsteiger nicht zu überfordern, bietet aber genügend taktische Möglichkeiten, damit auch erfahrene Spieler auf ihre Kosten kommen.

Wer bei neuen Brettspielen an dicke Regelbücher denkt, darf aufpassen. Frachebourg legte Wert darauf, die Einstiegshürde möglichst niedrig zu halten.

«Ich sage immer: Es ist fast so einfach wie Uno – man

muss einfach etwas mehr lesen», meint er lachend. Es gibt fünf verschiedene Spiel-Modi. Empfohlen wird zunächst der Modus «Überleben», auf dem die grundlegende Spielmechanik basiert. Wer diesen beherrscht, kann sich an die weiteren Spielvarianten wagen.

Neben klassischen Duellen gibt es Varianten, bei denen alle gegen einen Spieler antreten, Szenarien mit einer Virusinfektion oder Spielarten, bei denen Punkte über mehrere Partien gesammelt werden. Namen wie «Systemausfall», «Infektion», «Netzwerk» oder «Stahlwolf» lassen bereits erahnen, dass die Spielwelt von technischen Visionen und dystopischen Zukunftsbildern geprägt ist.

Optisch erinnert «Prevail – Battle Cards» an Cyberpunk-Welten voller Neonlichter, Technologie und urbaner Konflikte. Doch Frachebourg wollte be-

wusst keine ferne Science-Fiction erschaffen.

Die Handlung spielt vielmehr in einer Zukunft, die sich direkt aus heutigen Entwicklungen ableitet. Menschen, Roboter und Cyborgs leben nebeneinander. Künstliche Intelligenzen haben begonnen, eigene Interessen zu verfolgen und sich gegen ihre Schöpfer aufzulehnen. Die letzten grossen Metropolen der Erde werden zu Schauplätzen eines Kampfes um Macht, Daten und Kontrolle.

Trotz des Namens «Battle Cards» verzichtet das Spiel bewusst auf drastische Gewaltdarstellungen. «Ich wollte keine Gewehre und keine Gewaltbilder auf den Karten», erklärt Frachebourg. Die Gestaltung sei bewusst grafisch und symbolisch gehalten. Der englische Begriff «Prevail» bedeute so viel wie «sich durchsetzen» oder «standhalten». Es gehe nicht darum, Gegner brutal zu besiegen, son-

dern darum, sich in einer schwierigen Situation zu behaupten.

Besonders viel Wert legte der Entwickler auf die Atmosphäre. So existiert zum Spiel sogar ein eigens produzierter Soundtrack auf Spotify, der die Partien musikalisch begleitet. Wer sich erstmals an die Regeln heranwagen möchte, findet auf der Spielwebsite zudem ein Anleitungsvideo sowie Mitschnitte von gespielten Partien auf Instagram unter dem Profil @playprevail.

Erhältlich ist «Prevail – Battle Cards» als Standardset, als Variante mit Energiepads für unterwegs sowie als erweitertes Set mit grosser Spielmatte.

Verkauft wird das Spiel hauptsächlich über den Online-Shop auf der Website playprevail.com. Daneben bemüht sich Frachebourg darum, das Spiel auch an verschiedenen Orten im Oberwallis verfügbar zu machen. Bereits heute gibt es mehrere lokale Verkaufsstellen, etwa bei der

Post in Brig, bei budgetcomputer.ch, im Restaurant De la Place, im «Allerlei Oberwallis» oder im Büro von VAID in Naters.

Gemeinsam mit anderen spielen dank schpilu.ch

Wer lieber gemeinsam mit erfahrenen Spielerinnen und Spielern in die Welt von «Prevail – Battle Cards» eintauchen möchte, findet Unterstützung auf der neu lancierten Plattform schpilu.ch. Dort werden Spielveranstaltungen im Oberwallis aufgeführt, bei denen unter anderem auch «Prevail – Battle Cards» gespielt wird. Eigene Anlässe können auf dieser Plattform eingetragen werden und eine Spielbörse ermöglicht das Tauschen, Verkaufen oder Verschenken von Spielen. Zudem sind Restaurants aufgeführt, in denen Brettspielrunden ausdrücklich willkommen sind.

Damit wird deutlich, worum es letztlich geht: nicht nur um Karten, Würfel und Spielregeln, sondern um Begegnungen. In einer Zeit, in der immer mehr Unterhaltung digital stattfindet, erinnert ein Spiel wie «Prevail – Battle Cards» daran, wie spannend es sein kann, gemeinsam an einem Tisch zu sitzen – und die Zukunft für einen Abend einfach auszuwürfeln.

«Ich komme aus der digitalen Welt, doch ich habe entdeckt, wie vielfältig Kartenspiele sein können.»

Sven Frachebourg
Spielentwickler