



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele-Magazin

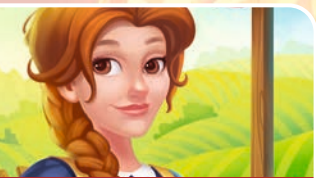
#1/2020



Spielspaß im Osterkörnchen: Die Pegasus Spiele-Geschenktipp



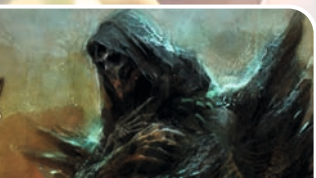
Das Merkspiel Fabulantica schickt Kinder auf eine märchenhafte Reise



Idyllisches Landleben spielerisch erleben mit My Farm Shop



Der Klassiker Hansa Teutonica jetzt in der Big Box mit allen Erweiterungen



Abenteuer im legendären Avalon mit Kickstarter-Hit Tainted Grail



9 783957 893512



Spannende Artikel über alle Spielarten der Phantastik findet Ihr auf:

RINGBOTE

Das Online-Spielemagazin

www.ringbote.de

Die unabhängige Redaktion des Onlinemagazins bietet alles von Conventionberichten, über Interviews mit Machern aus der Szene bis hin zu Rezensionen von Rollen- und Brettspielen, Romanen, Comics und mehr. Reinklicken lohnt sich!

Alle wichtigen Neuigkeiten rund um Pegasus Spiele findet Ihr ab sofort im:

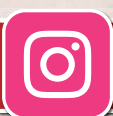
PEGASUS SPIELE-BLOG

www.pegasus.de/blog

Hier erfahrt Ihr tagesaktuell alles über unsere neuesten Spiele und erhaltet außergewöhnliche Einblicke in die Welt von Pegasus Spiele und Partnern. Freut Euch im April und Mai auf eine Tour durch die Marketing-Abteilung von Pegasus Spiele, ein Interview mit Redakteur Martin zur deutschen Lokalisierung von *Tainted Grail*, die Entstehungsgeschichte von *My Farm Shop* und vieles mehr.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

4 | INTERVIEW

Karsten Esser & Andreas Finkernagel



6-11 | FOKUSTITEL

Kitchen Rush: Wir stellen das kooperative Familienspiel vor, interviewen den Spielredakteur und geben Rezeptideen für den Spieleabend

12 | KINDERSPIELE

Hexenhochhaus | Fabulantica

14 | FAMILIENSPIELE

Memorinth | Treelings | 5211 - Azul-Edition

16 | PANORAMA

Sieben verspielte Tipps für die Ostertage

18 | FAMILIENSPIELE

My Farm Shop

20 | FUNSPIELE

Deadly Dinner | Munchkin Warhammer 40.000

22 | KENNERSPIELE

Hansa Teutonica: Big Box | Empires of the North

24 | EXPERTENSPIELE

Tainted Grail

26 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Shadowrun 6 | Cthulhu: Bauernopfer in Kamborn

28 | WERKSTATTBERICHT

Die UNDO-Spielereihe

30 | GEWINNSPIEL & TERMINE

Der Kartograph | Impessum |
Die Pegasus Spiele Live Tour im 2. Quartal

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

War es gestern – oder ist es Jahre her? Egal, der **Ringbote** ist zurück! Und wieder zieht er im Auftrag des geflügelten Pferdes durch das Land. Weshalb und wie es dazu kam, lest Ihr im Interview mit den beiden Gründern von Pegasus Spiele, Karsten Esser und Andreas Finkernagel.

Mit dieser Ausgabe schlagen wir ein völlig neues Kapitel auf: Wir stellen Euch nicht nur Spiele aus unserem gesamten Sortiment vor. Wir wollen Euch auch zeigen und erzählen, wie sie entstehen und welche Menschen daran arbeiten.

Besonders ausführlich machen wir das im *Fokustitel*: In jeder Ausgabe des **Ringboten** widmen wir uns intensiv einem Spiel. Lest selbst, wie *Kitchen Rush* zu jenem fulminanten kooperativen Familienspiel wurde. Viel Spaß beim Stöbern und Spielen wünscht Euch ...

Eure Ronja **Ringbote**

PS.: Wir verwenden das generische Maskulinum (wie z.B. der Spieler), aber natürlich sind damit alle Menschen gemeint egal welchen Geschlechts!



„WIR WOLLEN GESCHICHTEN ERZÄHLEN“

Mit dem **Ringboten** lebt ein Magazin aus den Anfangsjahren von Pegasus Spiele wieder auf. Im Gespräch mit dem **Ringboten** erzählen die beiden Gründer, wie der Verlag wuchs, welche zentrale Rolle das Magazin spielte – und was es heute bedeutet.

Ringbote: Pegasus und der **Ringbote**: Das ist eine lange gemeinsame Geschichte. Eine Zeitspanne aber auch, in der sich Pegasus gewaltig verändert hat. Da fragt man sich: Gibt es etwas, das ihr, wie es neudeutsch so schön heißt, als Markenkern bezeichnen würdet?

Andreas Finkernagel + Karsten Esser (schauen sich an, lachen): Wir machen Spaß!

Andreas Finkernagel: Okay, im Ernst: Wir machen Spaß! ist seit über 25 Jahren unser Motto. Das prägt natürlich unsere Geschichte. Aber was ganz wesentlich in Pegasus steckt und was ich auch als unsere Kernkompetenz bezeichnen würde, ist: Wir wollen Geschichten erzählen. Das hat im Grunde schon vor Pegasus angefangen.

Karsten Esser: Wir haben ja beide einen Rollenspiel-Hintergrund. Wo, wenn nicht da, gehört Geschichten erzählen dazu? Es kommt aber noch mehr hinzu. Wir begeistern uns beide für Fantasy-

und Mittelalter-Themen. Das hat sich dann auch in unserem Startprojekt, dem Spielertreff in Friedberg niedergeschlagen. Mit dem Namen Pegasus hatten wir dafür ganz bewusst das geflügelte Pferd, ein fantastisches Fabelwesen, ausgesucht.

RB: Wenn man mit einem Spielertreff mit gleichzeitigem Verkauf von Spieleprodukten anfängt, dann liegt es ja nicht unbedingt auf der Hand, nach kürzester Zeit gleich noch als Verleger aufzutreten. Was ihr aber getan habt – warum?

KE: Wir haben schon nach sehr kurzer Zeit als Jungunternehmer in der hessischen Provinz (Andreas Finkernagel lacht laut auf) unsere Grenzen gemerkt. Von so einem kleinen Laden am Ende zwei Familien ernähren ... undenkbar.

AF: Uns kam aber dann der Zufall zu Hilfe. Damals war gerade Steve Jackson auf dem Sprung nach Europa und suchte nach einem

Lizenznehmer für *GURPS* in Deutschland. Wir haben uns gemeldet – und den Zuschlag erhalten!

KE: Ich denke, ganz wichtig war, dass wir überzeugend auftreten konnten mit unserem Background. Denn in der Zeit hatten wir schon unser erstes Netzwerk geknüpft. Eine ganz zentrale Rolle spielte dabei unser Verein *Die Gemeinschaft des Rings*. Das waren Autoren, Illustratoren und lauter Leute, die ein Faible für Fantasy hatten.

RB: Und da kommt dann auch der *Ringbote* ins Spiel.

AF: Genau. Das war unser Vereinsmagazin ...

KE: ... das aber dann ganz schnell zu dem Durchstart-Element für Pegasus geworden ist!

AF: Wir haben als weltweit Erste Preislisten für Trading-Card-Spiele eingeführt. Das war Mitte der 90er Jahre eine Sensation, Internet gab's damals ja noch nicht. Das haben dann leider ganz schnell die Amerikaner kopiert. Gegen deren Marktmacht – keine Chance!

KE: Aber wir kamen ja aus der Rollenspielwelt und konnten noch andere Dinge. Zum Beispiel gab es im *Ringboten* total liebevoll ausgearbeitete Abenteuer. Das war fast wie ein Fanzine heute, heißer Scheiß halt (lacht).

AF: Und die Leute wollten es! Wir haben 5000er Auflagen gedruckt mit 128 Seiten, und das locker für 7,80 Mark verkauft. Ich erinnere mich, dass Franz Vohwinkel, heute einer der bekanntesten Spielegrafiker überhaupt, mal ein Abenteuer kostenlos illustriert hat.



RB: Dieser Teil der Geschichte vom *Ringboten* endete mit Ausgabe 17. Wo soll der *Ringbote* reloaded hingehen?

AF: Wir wollen damit über Pegasus Spiele in allen Facetten berichten, dem Verlag im Printbereich ein Gesicht geben. Unser Angebot ist ja heute viel breiter geworden. Demnächst erscheint zum Beispiel ein Kinder-Rollenspiel!

KE: Wir wollten ein Magazin, um damit Sachen zu machen, die zu uns passen. So gesehen ist der *Ringbote* eine absolut authentische Plattform. Ein bisschen kehren wir damit zu unseren Wurzeln zurück ...

AF: ... aber natürlich wollen wir heute noch mehr. Zum Beispiel die Vernetzung mit unseren digitalen Welten vorantreiben. Interaktionen mit unseren Kunden und Fans. Verlosungen. Wettbewerbe. Über Events kommunizieren. Im Idealfall ist das so flexibel wie unsere Verlagsstrategie: Immer auf der Suche nach neuen, am liebsten fantastischen Themen!

RB: Andreas und Karsten, herzlichen Dank für die Einladung an euren Spieltisch! [ask]

Andreas Finkernagel (47) ist verheiratet und hat zwei Kinder. Sein aktuelles Lieblingsspiel ist *Magic Maze*. Der gebürtige Friedberger ist heimatverbunden und hat wie sein Kompagnon ein Faible für den Karneval – deswegen fuhr 2020 ein *Kitchen-Rush*-Motivwagen beim Friedberger Narrenexpress mit.



Karsten Esser (48) teilt ein weiteres Hobby mit seinem Geschäftspartner: Sie haben zwei Whiskey-Fässer gekauft, die in Schottland reifen. Der Vater dreier Kinder ist als begeisterter Rollenspieler in mehreren Runden aktiv (*Shadowrun*, *Herr der Ringe*). Sein Lieblingsbrettspiel: *Civilization*, respektive *Mega Civilization*.





BRINGT DEN SPIELTISCH ZUM KOCHEN!



Viele Köche mögen zwar den sprichwörtlichen Brei verderben, doch am Spieltisch sorgen sie für jede Menge turbulenten Spielspaß – zumindest in dem originellen Familienspiel **Kitchen Rush**.

Denn hier arbeiten in Echtzeit zwei bis vier Spieler zusammen, um als Restaurant-Personal die hungrige Kundschaft zufrieden zu stellen. Eine Runde dauert je nach Schwierigkeitsgrad gerade einmal vier bis fünf Minuten. Dabei wird jede einzelne Spieleraktion per Sanduhr ausgelöst – und diese Aktion darf nur so lange dauern, bis der Sand durchgerieselt ist, also rund 30 Sekunden. Sanduhren als Arbeiterfiguren einsetzen –



das ist eine originelle Idee und verhindert lange Grübelphasen.



In diesen 30 Sekunden gilt es nun, die jeweiligen Aktionen durchzuführen. Die können, wie im wahren Leben eines Restaurantbetriebs, alles umfassen: Vom Empfang der Gäste und der Aufnahme ihrer Bestellungen über das Zusammenstellen von Zutaten und Gewürzen,

der Zubereitung der Speisen, das Anheuern von Aushilfen und vieles mehr. Selbst Teller müssen zunächst gewaschen werden, bevor etwas darauf serviert werden kann. Erst wenn eine Sanduhr abgelaufen ist, darf sie erneut eingesetzt werden; solange blockiert sie das von ihr besetzte Aktionsfeld.



Jedem Spieler stehen in **Kitchen Rush** zwei Sanduhren zur Verfügung – sozusagen wie zwei Hände bei realen Köchen. Wie ein Küchenteam müssen die Spieler zielgerichtet und koordiniert handeln, um ihre Aufgaben zu meistern. Immerhin müssen im vorgegebenen Zeitraum eine bestimmte Anzahl an Gästen fehlerfrei bewirtet werden, nur dann gilt ein Szenario als bestanden. In späteren Szenarien müssen sich Spieler zudem um ihr Einkommen und Ansehen kümmern, können aber auch hilfreiche Auszeichnungen erringen. Dass sie bei all dem immer wieder mächtig ins Rotieren geraten, trägt nur zu dem Eindruck bei, mitten in das rege Treiben einer geschäftigen Küche versetzt zu sein – selten gelingt es Spielern so eindrucksvoll, ihr Thema mit dem Spielgefühl eins werden zu lassen.

Der variable Spielplan zeigt dabei die Räumlichkeiten des Restaurants, das die Spieler gemeinsam gründen und allmählich wachsen lassen. Was so anspruchsvoll klingt, beginnt erst einmal kinderleicht: **Kitchen Rush** führt die Spieler mit einer clever konzipierten Anleitung und acht Szenarien in zunehmender Schwierigkeit Schritt für Schritt ins Spielgeschehen ein. Jedes Szenario bringt neue Elemente mit, die dank doppelseitiger Spielplan-Puzzleteile auch im Handumdrehen das gemeinsame Restaurant bereichern. Das verleiht den Spielern zum einen ein schönes Gefühl des Fortschritts: Sie können zuschauen, wie ihr Restaurant zusehends professioneller aufgestellt ist. Zum anderen wird durch den Kniff, die Regeln in schwieriger werdenden Szenarien schrittweise einzuführen, niemand überfordert.

Das erlaubt Spielern sogar, den Schwierigkeitsgrad ihrer jeweiligen Runde anzupassen. So können selbst Geschwindigkeitsmuffel im Küchenteam Erfolgserlebnisse feiern. Dank smarter Anleitung zusammen mit exquisiter Ausstattung und dem enormen Anpassungsvermögen kann man **Kitchen Rush** praktisch jeder Runde servieren. So macht Kochen Spaß!

Nach acht bestandenen Szenarien (die teils etliche Versuche benötigen können) verfügen die zu Meisterköchen gereiften Spieler über ein voll ausgebautes Nobelrestaurant und kennen alle Regeln. Das Ende? Noch längst nicht! Wer es soweit geschafft hat, darf sich fünf besonders anspruchsvollen Missionen stellen. Außerdem haben die Spieler ab diesem Punkt die Möglichkeit, Ereigniskarten ins Spiel zu nehmen, die jede Schicht mit einer zufälligen Herausforderung konfrontieren: Reduzierte Vorräte, erkrankte Kellner, spielen mit nur einer Hand, spielen ohne zu sprechen ... Das bringt selbst die flinkesten Köche ins Schwitzen. Die Ereigniskarten können zudem in jedem Szenario eingesetzt werden, um nach eigenem Gusto an der Schwierigkeitsschraube zu drehen. [dapf]



Kitchen Rush

Echtzeit

Kochen

Kooperation

Tutorial

Autor: Dávid Turczi,
Vangelis Bagiartakis
Illustration: Bartłomiej Kordowski,
Natalia Kordowska
UVP: EUR 39,95
Im Handel erhältlich





„WIR WOLLTEN REGELN SCHRITTWEISE EINFÜHREN“

Ist ein Spiel, wenn Pegasus Spiele es von einem anderen Verlag übernimmt, gleich perfekt und fertig? Mitnichten, erläutert Sebastian Hein und verrät, wie die Redaktion die Küche im neuen Koop-Hit **Kitchen Rush** mächtig umgebaut hat.

Ringbote: Sebastian, bevor wir zu dem kommen, was ihr verändert habt: Was hat euch als Redaktion an **Kitchen Rush** begeistert?

Sebastian Hein: **Kitchen Rush** hat unsere Idee, wie es in einer kleinen Restaurantküche zugeht, perfekt abgebildet. Es ist hektisch, es herrscht Zeitdruck. Gäste haben Hunger und warten auf ihre Bestellung, die ihren Vorstellungen entsprechen sollte. Zutaten müssen eingekauft und vorbereitet werden, Garzeiten müssen stimmen und die richtigen Gewürze verwendet werden – und nebenbei muss jemand spülen.

Ringbote: Welche Rolle spielt der kooperative Ansatz dabei?

Sebastian Hein: Die Spieler rufen sich ständig gegenseitig zu, wo sie Hilfe benötigen – obwohl alle anderen natürlich auch gerade auf ihre Aufgaben konzentriert sind und eigentlich keine Zeit haben. **Kitchen Rush** ist dabei unglaublich kurzweilig. Eine gesamte Partie dauerte maximal 20 Minuten, selbst wenn man die Lernpha-

se für die vielen Regeln hinzunimmt. Noch Tage später wurde in der Redaktion über gemachte Fehler gewitzelt.

Ringbote: Was war der Grund, dass ihr das Spiel so kräftig überarbeitet habt?

Sebastian Hein: Wie bereits angesprochen, müssen zahlreiche Regeln erlernt werden. In diesem Fall waren knapp 16 Seiten zu bewältigen. Die ließen das Spiel komplex erscheinen. Selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitslevel war es enorm herausfordernd und wir konnten es erst im dritten Anlauf gewinnen. Wir waren aber fest überzeugt, Thema und Spielvorgänge sind perfekt für ein Familienspiel geeignet. Daher wollten wir einen Versuch wagen, nämlich die Regeln schrittweise einzuführen. Gleichzeitig wollten wir das Spiel grafisch überarbeiten.

Ringbote: Welche Änderungen habt ihr im Vergleich zur Ursprungsversion vorgenommen?

Sebastian Hein: Im ersten Schritt haben wir überlegt, wie die Spielregeln sinnvoll aufgeteilt werden können. Hier hat sich während der zwölfmonatigen Entwicklung tatsächlich regelmäßig etwas verändert. Manche Regeln wurden nach vorne geschoben, andere nach hinten und schließlich wieder nach vorne – und ein Element ist komplett neu: die Warentrennung ab Szenario 5.

Ringbote: Was treibt einen zu einer doch so gravierenden Änderung?

Sebastian Hein: Im Original von Artipia Games gibt es keine Warentrennung, sondern eine dritte Vorratskammer für alle Waren. In verschiedenen Tests begannen die Spieler zunächst mit zwei Vorratskammern. In Szenario 5 wurde dann eine dritte Vorratskammer dazu gebaut. Im ersten Test war ich ganz schön überrascht, als mich vier Kinder böse anschauten und mir erklärten, dass sie doch ihr sauer verdientes Geld nicht für eine unnütze dritte Vorratskammer ausgeben würden. In den weiteren Tests hat sich das mehrfach wiederholt. Da haben wir schließlich die Waren getrennt – und das haben die nachfolgenden Testgruppen voll akzeptiert.



Ringbote: Was war am aufwändigsten bei der Neugestaltung?

Sebastian Hein: Das war das Erstellen eines neuen Spielplans, was mich einige Nerven gekostet hat. Die Idee dazu hatten wir bereits in den ersten Wochen. Wir wollten die Entwicklung des Restaurants besser abbilden. Die technische Umsetzung war hingegen weniger einfach und hat reichlich Herausforderungen geboten. Ähm, ... habt ihr die Zeit, dass ich die hier alle mal aufzähle?

Ringbote: Das schaffen wir wohl kaum. Aber vielleicht sollten Spielefans, die das interessiert, dich bei nächster Gelegenheit mal ansprechen, etwa bei „Friedberg spielt“ oder „Bad Nauheim spielt“. Doch zurück zu **Kitchen Rush**: Gab es noch weitere Anpassungen?

Sebastian Hein: Viele! Für die Umsetzung der Szenarien zum Beispiel mussten wir einige neue Gästekarten erstellen. Oder: Die Teller haben nun eine dreckige Seite. Im Spiel zu zweit und zu dritt gibt es Reservierungen für Tische, an die dann keine Gäste gesetzt werden dürfen. Und Freigetränke für wartende Gäste gibt es im Original nicht – eine Änderung die wir aufgrund der Kampagnenstruktur eingeführt haben.

Ringbote: Wenn man so lange und intensiv an einem Projekt arbeitet, da gibt es doch bestimmt Momente, die sich einem besonders einprägen?

Sebastian Hein: Im April vor einem Jahr habe ich während einer Spielerwoche **Kitchen Rush** mit acht Kindern getestet, die sich nach jedem Szenario abgewechselt haben. Am Tisch nebenan wurde ein komplexeres Expertenspiel getestet. Das war für die wahrscheinlich ein ziemlicher Stress, denn die Kids haben einen unglaublichen Lärm gemacht (lacht). Verrückt! Nach fünf Szenarien waren sie körperlich komplett erschöpft und brauchten eine Pause, danach haben sie aber tapfer die restlichen drei Szenarien gespielt.

Ringbote: Sebastian, herzlichen Dank für die Einladung an deinen Spieltisch! [nmw]

Sebastian Hein (35) hat sein Hobby zum Beruf gemacht. Der ehemalige Mathematikstudent liebt komplexere Spiele, wie das von ihm betreute *Spirit Island*. Er kocht aber auch sehr gerne: am echten Herd, in **Kitchen Rush** auf dem Spieletisch oder mit drei Freunden in *Overcooked* auf der PlayStation.



Eine Partie **Kitchen Rush** ist ja schon ein Event an sich. Aber warum nicht gleich einen ganzen Abend rund ums Spiel gestalten? Und mit den passenden Rezepten wird das garantiert ein unvergessliches Vergnügen.

Kartoffelcremesuppe

Komplexität



Zutaten für 4 Personen:

- 1,5 kg Kartoffeln (mehlig kochend)
 - 450 g Suppengrün
 - 2 EL Gemüsebrühpulver
 - 250 ml Kochsahne
 - Salz und Pfeffer
- Optional:**
- Kartoffelpüreepulver
 - Butter

Zubereitung

- I** Kartoffeln und Suppengrün waschen, schälen und klein schneiden.
- II** Kartoffeln und Suppengrün in einen Topf geben und mit Wasser begießen, bis das Gemüse bedeckt ist. Dann mit einer Prise Salz und dem Gemüsebrühpulver vermengen und zum Kochen bringen.
- III** 40 Minuten köcheln lassen, danach die Suppe pürieren und die Kochsahne hinzugeben.
- IV** Mit Salz und Pfeffer abschmecken.



„Falls nötig, kann Kartoffelpüree zum Andicken verwendet werden. Zum Verdünnen einfach Wasser hinzugeben. Ein kleines Stückchen Butter oder gebratene Speckwürfel können die Suppe außerdem noch deftiger machen.“

—Ronja Lauterbach, Marketing

Räubereintopf

Komplexität



Zutaten für 4 Personen:

- 400 g Hackfleisch (gemischt)
- 500 g Kartoffeln
- 200 g Erbsen
- 2 Paprika
- 150 g Champignons
- 500 ml Gemüsebrühe
- 1 Zwiebel
- ½ Tube Tomatenmark
- Salz
- Pfeffer
- Pflanzenöl

Zubereitung

- I** Die Kartoffeln schälen, in mundgerechte Würfel schneiden und die Zwiebel fein hacken. Die Champignons und Paprikaschoten säubern und klein schneiden.
- II** Das Hackfleisch in einer Pfanne anbraten und beiseite stellen.
- III** Etwas Pflanzenöl in einem großen Topf erhitzen und die Kartoffeln sowie Zwiebeln darin anbraten.
- IV** Das Tomatenmark hinzugeben und ebenfalls kurz anbraten. Während des Bratens darauf achten, dass alles gut und stetig vermengt wird.
- V** Die Brühe dazu gießen und 20 Minuten auf mittlerer Hitze kochen lassen.
- VI** Erbsen, Paprika und Champignons hinzugeben und weitere 5 -10 Minuten kochen lassen.
- VII** Mit Salz und Pfeffer abschmecken.

„Das Rezept lässt sich leicht variieren. Einfach reinwerfen, was man eben an Gemüse mag.“

—Stefan Stadler, Redaktion Spiele

Diese und weitere leckere Rezepte gibt es im **Pegasus Spiele-Kochbuch!**
Holt Euch ein kostenloses Exemplar beim Pegasus Spiele Premiumshop
in Eurer Nähe! Den findet ihr hier: www.pegasus.de/haendlersuche



Zwergenzipfel

Komplexität

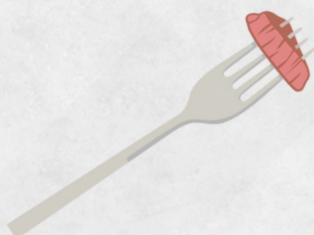


Zutaten für 4 Personen:

- 1 Packung Pizzateig
- 2 Packungen Würstchen á 6 Würste (alternativ Cocktailwürstchen)
- Geriebener Käse
- 1 Eigelb
- Thymian

Zubereitung

- I** Den Pizzateig ausrollen und in 16 Vierecke teilen. Jedes Viereck nochmal diagonal teilen, sodass 32 Dreiecke vorliegen.
- II** Die Würstchen werden in 4 gleich große Stücke geteilt, bis man 32 Würstchenstücke hat.
- III** Je ein Würstchenstück in ein Dreieck einrollen und auf das Backblech legen.
- IV** Das ganze wird mit einem verrührten Eigelb bestrichen und mit geriebenen Käse und Thymian bestreut.
- V** Für 15 Minuten bei 180 °C in den Ofen geben.



„Ein schneller Snack für den kleinen Geldbeutel!“
—Annemarie Nanning, Buchhaltung

Schoko-Cookies

Komplexität



Zutaten für 4 Personen:

- 300 g Mehl
- 250 g Schokolade (Tropfen oder klein gehackt)
- 175 g Butter
- 150 g Zucker (braun)
- 10 g Vanillezucker
- 2 Eier
- 1 TL Salz
- ½ TL Backnatron

Zubereitung

- I** In einer Schüssel die weich gewordene Butter, den Zucker und den Vanillezucker mit einem Rührbesen schaumig schlagen.
- II** Die beiden Eier einzeln und unter Rühren hinzugeben.
- III** Mehl, Backnatron und Salz miteinander vermischen, zur Buttermasse hinzufügen und ausgiebig verrühren.
- IV** Die Schokolade hinzugeben und mit der Masse vermengen, bis sich die Schokoladenstücke gut verteilt haben.
- V** Kleine Portionen der Keksmasse auf ein Backblech mit Backpapier geben. Dabei auf ausreichenden Abstand zwischen den einzelnen Keksen achten, da diese beim Backen noch auseinander gehen.
- VI** Die Kekse für 10 Minuten bei 180°C backen und vor dem Genießen abkühlen lassen.

„Frische, leckere, weiche Kekse krümelnd zum Glück auch nicht auf den Spielplan.“

—Emma Jakobi, Redaktion Buch

DA FLIEGEN NICHT NUR HEXEN DRAUF

Hoch hinaus aufs **Hexenhochhaus** geht es für zwei bis vier kleine Hexen in einem flotten Wettrennspiel. Doch um zu gewinnen, reicht ein schneller Flugbesen nicht aus ...

Gerade einmal sieben Sachen benötigt der Zauberernachwuchs für das kurzweilige Wettlaufspiel: vier einseitig magnetische Hexenscheiben, einen Spezialwürfel, einen Hexenbesen mit Magnet und ein wieder einmal liebevoll illustriertes Spielbrett von Anne Pätzke, die für Pegasus Spiele schon einige Kinderspiele illustriert hat wie *Fabulantica* oder *Zauberei hoch drei*.

Reihum wird gewürfelt, um auf dem Pfad hinauf zum **Hexenhochhaus** auf der Klippe mit der Zauberkugel voran zu rücken. Dabei können die Spieler ihre Hexenscheibe jeweils um ein bis drei Felder vorwärts ziehen. Spannend wird es, wenn der Spezialwürfel eines der Besen- oder Drehsymbole zeigt. Der Besen erlaubt einen weiten Sprung bis zum nächsten Besensymbol auf dem Brett. Doch wer den Besen zur falschen Zeit erwürfelt, für den heißt es: Stehenbleiben! Voran kommt man nämlich nur, wenn der Hexenbesen einen mitnimmt, sprich: die magnetische Seite der Hexenscheibe oben liegt.

Das ist jedoch nicht offenkundig, sondern jeder muss sich das merken! Und am besten auch, auf welcher Seite die Scheiben der anderen liegen. Schnell haben auch Vierjährige den Dreh heraus: Es gilt, die Scheibe des Führenden auf die nichtmagnetische Seite zu drehen, damit er nicht noch weiter davon ziehen kann.



Dank der vielen Drehsymbole wechseln die Hexenfiguren munter ihre Seite und manch erwachsener Mitspieler wird Mühe haben, im **Hexenhochhaus** den Überblick zu behalten. Der Magneteffekt befördert erste taktische Abwägungen und animiert, aufmerksam dem Spielgeschehen zu folgen. Da aber Elemente wie Rauswerfen oder Rückversetzen entfallen, senkt **Hexenhochhaus** spürbar die Frustration, die andere Laufspiele erzeugen. So schließt sich oft unverzüglich ein zweites Rennen an. [dxj]



Hexenhochhaus

Zauberhaft

Animatives Material

Spezialwürfel

Wettlaufcharakter

Autor: Klaus Kreowski

Illustration: Anne Pätzke

UVP: EUR 19,95

Im Handel erhältlich



WER BRINGT ORDNUNG INS ZAUBERCHAOS?

Fabulantica ist ein märchenhaftes Merkspiel mit einem eingängigen Reise-mechanismus. Spannend: Die kleinen Spieler müssen gut planen und, wie bei einem Spiel für Erwachsene, mit ihren Ressourcen haushalten.

Ausgangspunkt der Reise durch **Fabulantica** ist, dass Zauberschüler Amir etwas versucht hat, was viele sicherlich schon einmal gerne getan hätten: sich einfach an einen anderen Ort zaubern. Leider scheitert auch er daran – richtet aber nebenbei ein gehöriges Chaos an. Er und auch alle anderen Bewohner von **Fabulantica** sind irgendwo gestrandet: Sindbad im Druidenkreis, der Gestiefelte Kater beim Leuchtturm, der Drache am Hafen ... oh je!

Alle zwölf Bewohner, dargestellt durch Pappfiguren mit Aufstellfuß, werden vor Spielbeginn unter zwölf fröhlich-gelben Türmen versteckt und auf zwölf Standorte verteilt, so dass keiner weiß, wer wo steckt. Nun naht Hilfe in Gestalt von zwei bis fünf Kindern, die in rund 30 Minuten **Fabulantica** wieder in Ordnung bringen wollen.

Dafür bewegen sie sich von Turm zu Turm mit Reisekarten, die aber ein knappes Gut sind. Wer als erster drei Bewohnern von *Fabulantica* hilft, ihren Freund zu finden, gewinnt. Dazu liegen neben dem Spielbrett stets drei Auftragskarten. Um sich einen nehmen zu dürfen, muss als erstes der Auftraggeber unter einem der Türme entdeckt werden.

Dummerweise wechseln die immer wieder den Ort. Um also im zweiten Teil der Reise den Freund zu finden, heißt es, den Überblick zu behalten!



Und wie es bei Spielen mit Memory-Effekt nun mal ist, wird hier manch Jüngerer Mutter, Vater, Oma oder Opa in Sachen Gedächtnis voraus sein.

Für die Neuveröffentlichung hat Pegasus Spiele den Regeln des bereits 2018 im litauischen Logis-Verlag veröffentlichten **Fabulantica** einen Feinschliff verpasst. Da ist nun keine Frage mehr offen und ein Schnellstart direkt möglich. [dxj]



Fabulantica

Reiseplanung

Märchenhaft

Gedächtnistraining

Laufspiel

Autor: Marco Teubner

Illustration: Anne Pätzke

UVP: EUR 24,95

Im Handel erhältlich



MÄRCHENHAFTES FÜR MEISTERMERKER

Dumme Sache: Ihr habt euch im Wald verlaufen. Doch plötzlich winkt ein Mädchen mit knallroter Mütze. Rotkäppchen? Ob sie hilft, aus dem Labyrinth zu finden, hängt allein vom Gedächtnis des Spielers ab.

Der **Memorinth**-Wald wird aus 25 doppel-seitigen Karten zufällig zusammenge-setzt. An den Spielfeldseiten tummeln sich acht moderne Märchenelemente, die den Weg weisen – von Aschenputtels Kürbisauto bis zu einem Fastfood Tischlein-Deck-Dich. Wer, beginnend in der Mitte des Märchenwal-des, zuerst entkommt, gewinnt. Eine Chance hat aber nur, wer genau aufpasst und sich den Pfad merkt.

Der Spieler am Zug dreht eine Karte um und verändert so den Weg durch den Wald. Es er-scheint eine Märchenfigur, die eine Richtung vorgibt. Wenn der Weg weiterführt, darf der Akteur das nächste Feld betreten. Aber manch-mal lotsen einen die Märchencharaktere auch in Sackgassen. Zug zu Ende! Da hätte man mal lieber nicht auf die drei kleinen Schweinchen gehört ... Wer sich am besten einprägt, welche Wege und welche Märchenfiguren unter den Karten versteckt sind, findet am schnellsten heraus. Doch die anderen Teilnehmer schlafen nicht und versuchen, einem den Weg noch zu verbauen.

Das Schöne an **Memorinth**: Die Zuordnung der Figuren zu den Richtungen und der Aufbau des Labyrinths sind in jeder Partie anders. Wer die Grundspiel-Version dann aber wie im Schlaf beherrscht, kann sich dank der beiden „Meistervarianten“ von **Memorinth** über noch mehr Abwechslung freuen.



Die Märchencharaktere stellen dazu ihre besonderen Fähigkeiten zur Verfügung: Sie tauschen die Plätze, bestechen fiese Kobolde und lassen einen unter die Karten schauen. Oder sie bringen den Wald einfach nur gehörig durcheinander. Da kommen selbst die erfah-rensten Merkmeister ins Schwitzen. [mad]



Memorinth

Kartenspiel

Waldspaziergang

Memo-Labyrinth

Meistervarianten

Autor: Richard Haarhoff

Illustration: Pablo Fontagnier

UVP: EUR 14,95

Im Handel erhältlich



DA SCHWÄRMEN NICHT NUR DIE GLÜHWÜRMCHEN

In der Welt der **Treelings** wird eifrig gebaut, denn das Glühwürmchenfest naht und die leuchtenden Schwärme dürfen nur von den höchsten Plattformen der Stadt starten. Jeder Spieler gestaltet ein Viertel, in dem die sechs Baumwerker-Zünfte um die höchsten Baumhäuser konkurrieren. Jene am Rand der Viertel müssen zusätzlich auch noch dem Vergleich mit dem Nachbarviertel standhalten. Reihum nehmen die Spieler Karten und fügen sie ihren Baumhäusern hinzu. Am Spielende wertet jeder sein Viertel. Dabei zählt ein Baumhaus so viele Punkte, wie es Karten enthält – allerdings nur, wenn die Baumhäuser rechts und links gleich hoch oder niedriger sind. Dieser innovative Wertungsmechanismus erfordert sowohl taktische als auch strategische Finesse. [laut]



Treelings

Innovative Wertung
Kunstvoll

Baumhäuser
Absacker

Autor: Paul Schulz
Illustration: Michael Menzel
UVP: EUR 9,95
Im Handel erhältlich



5211

Mikrospiel
Bluff-Elemente

Abstrakt
Azul-Optik

Autor: Tsuyoshi Hashigushi
Illustration: Chris Quilliams
UVP: EUR 12,99
Im Handel erhältlich



JAPANISCHER MINIMALISMUS

Die Zahlenfolge von **5211** ist Programm: Jeder Spieler erhält 5 Handkarten, spielt in der ersten Runde 2 davon aus und in den nächsten beiden Runden jeweils 1. Dann beginnt der nächste Durchgang. Nach jeder Kartenablage füllen die Akteure ihre Hand wieder auf – ist der Nachziehstapel der 100 Karten (bei fünf Mitspielern, sonst weniger Karten) leer, endet das Spiel. Ziel in jedem Durchgang ist, auf die am häufigsten gespielte der fünf im Spiel vertretenen Farben zu setzen. Aber Achtung: Wird diese Farbe zu häufig ausgespielt, fliegt sie aus der Wertung. Das eröffnet Taktieren, Bluffern und Kartenfans mit gutem Gedächtnis Tür und Tor. Denn wer es schafft, die höchsten Zahlenwerte jeder Farbe – eine 5 und eine 6 – in die Abrechnung zu bringen, liegt schon mal weit vorne. [ask]

SPIELE ZU OSTERN



Ferien gehören zu Ostern wie Eier und Süßigkeiten. Viel Zeit also für Familien, aber auch Freunde und Bekannte, die etwas gemeinsam unternehmen wollen. Deshalb haben wir für alle, die sich in diesen Tagen Gedanken machen müssen, was sie im Osternest verstecken wollen, noch ein paar hübsche Vorschläge – frei nach dem Motto: Das Eckige muss ins Runde! Alles übrigens garantiert kalorienfrei, aber mit um so mehr Spielanreiz.



UVP: EUR 19,95

Hopp Hopp Häschen

Bevor der Osterhase die Eier bringt – muss er sich erst einmal um den eigenen Nachwuchs kümmern! Im entzückend gestalteten **Hopp Hopp Häschen** gilt es, die kleinen Hoppler aus ihrem Bau zu holen. Mit Hilfe eines Farbwürfels werden die Pelztierchen erst zum jeweiligen farbigen Ausgang geschickt und dann – mit etwas Glück – ganz ans Tageslicht geholt. Wer hilft den meisten Häschen ins Freie? **Hopp Hopp Häschen** besitzt aufgrund seiner leichten Regeln und den 20 Mümmler-Holzfiguren einen hohen Sofort-Losspiel-Faktor.



UVP: EUR 12,95

Bücherwurm – Das Würfelspiel

Es soll ja Kinder geben, die in den Ferien zu wahren Bücherwürmern werden und Gedrucktes nur so verschlingen. Löblich – aber vielleicht steht ja auch ihnen mal der Sinn danach, in geselliger Runde mit ihrem (Wort-) Wissen zu reüssieren. Was könnte da passender sein als das Familien-Ratespiel **Bücherwurm – Das Würfelspiel**? Mit Buchstabenwürfeln wird das aus dem Kartenspiel *Bücherwurm* bekannte Prinzip spannend variiert: Eine zufällig gezogene Karte gibt ein Themengebiet vor, wer findet als erster einen Begriff zu einem der gewürfelten Buchstaben?



UVP: EUR 9,95

Second Chance [2. Edition]

Zu Ostern immer nur Eier anmalen? Wem da auf Dauer die intellektuelle Herausforderung fehlt, sollte sich an **Second Chance** versuchen. Jeder Akteur hat eine Zeichenfläche von 9 mal 9 Feldern. Darauf zeichnet er geometrische Gebilde, die an *Tetris*-Figuren erinnern. Pro Durchgang entscheiden sich die Teilnehmer unter zwei aufgedeckten Karten für eine Figur. Clever gewählt, kriegt man sein Quadrat voll. Wenn nicht – gibt es eine **Second Chance**! Apropos Second: Die neue Optik der ab Mitte April erhältlichen 2. Edition fängt das Tetris-Feeling noch besser ein.

Sagrada

Osterfest ohne Kirche? Geht nicht – und das ist auch auf dem Spieltisch so: **Sagrada** spielt auf eine der berühmtesten Kirchen überhaupt an, die Sagrada Família in Barcelona. Als Glasbaumeister eifern die Spieler darum, mit 90 halbtransparenten Würfeln das prächtigste Buntglasfenster zu erschaffen. Dazu hat jeder ein eigenes Spielertableau, in das stets andere Karten mit Mustervorgaben eingeschoben werden. Ein Legespiel der Extraklasse, zu dem im April bereits die zweite Erweiterung erscheint.

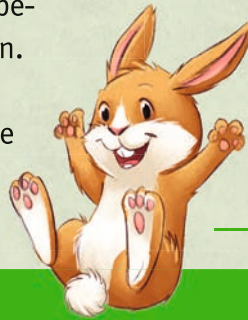


UVP: EUR 34,95



Istanbul – Das Würfelspiel

Das Würfelspiel ist der kleine Bruder des vielfach ausgezeichneten Brettspiels *Istanbul*. Anstatt mit Holzscheiben über das Feld zu ziehen, kommen Würfel zum Einsatz. Dennoch behält **Istanbul – Das Würfelspiel** den Charme und die Optik des Originals – vor allem die begehrten Rubine, die ja die Siegbedingung darstellen. Komprimiert zu einem schnellen und einfach zu erlernenden Familienspiel ist das genau das richtige für flotte Unterhaltung an Ostern.



UVP: EUR 19,95

BAM!: Ultra schmutzig!

Das – garantiert nicht jugendfreie – Wortratespiel **BAM!** mit Ostern in Verbindung zu bringen, das würde nicht mal der Komikertruppe von Monty Python gelingen. **Ultra schmutzig!** bedeutet hier übrigens: ultra gut. Denn: In der Kompilationsbox ist das Beste aus Grundspiel und zwei eigenständigen Erweiterungen mit über 700 Karten zu einem unschlagbar guten Preis zusammengefasst. Natürlich liegen dem Spiel wie immer einige Blankokarten bei, auf denen die Spieler ihre besten eigenen Ideen für die frivole Raterei festhalten können.



UVP: EUR 29,95

Adventure Island

Okay, es ist nicht die Osterinsel, auf die **Adventure Island** bis zu fünf Spieler schickt. Es ist ein Eiland, auf dem sie als Schiffbrüchige gestrandet sind. Kooperativ müssen sie Wege finden, um sich zu retten. Genial an **Adventure Island**: Trotz des von Entscheidungen geprägten Kampagnemodus' bleiben alle Elemente heil, das Spiel lässt sich also immer wieder spielen.



UVP: EUR 29,95

SO MACHT LANDARBEIT LAUNE



Ein Hauch von heiterem Landleben weht durchs Zimmer, wenn **My Farm Shop** auf den Spieltisch kommt. Doch um am Ende der reichste Bauer zu sein, braucht es keine dicken Kartoffeln, sondern den klugen Einsatz der Würfel.

Zumal die Spieler außer dem eigenen kleinen Bauernhof auch noch einen angeschlossenen Hofladen für Biowaren betreiben. Damit stets Nachschub im Regal liegt, muss man sich als bester Produzent durchsetzen und den Hof beständig ausbauen. Nur so produziert das Land genug Waren. Wer die bestmöglich an die Kunden bringt, verdient das meiste Geld – und gewinnt somit.



Eine Spielrunde gliedert sich in mehrere Phasen. Zuerst rollen drei sechsseitige Würfel.

Der aktive Spieler entscheidet sich für einen und baut seinen Bauernhof aus.

Dazu nimmt er sich von den sechs ausliegenden Karten diejenige aus dem Markt, die zur Zahl des gewählten Würfels passt. Diese Karte darf er nun auf seinen Bauernhof legen. Dabei ist geschicktes Vorgehen geboten, denn Ausbauen heißt, eine andere Aktionsmöglichkeit zu überdecken.



Alle Aktionen erlauben entweder die Produktion weiterer Waren (Wolle, Milch, Honig, Eier oder die Spezialressourcen Sonnenblumen und Kräuterbündel) oder das Verkaufen dieser Erzeugnisse. Neue Aktionskarten vom Markt sorgen meist für verbesserte oder veränderte Bedingungen. So legen nach dem Ausbau zum Beispiel die Hühner zwei Eier statt nur eines einzelnen. Im Lauf des Spiels werden die Karten und ihre Positionierung auf eingängige Weise zunehmend komplexer und taktischer.



Sobald der Hofbetrieb optimiert wurde, sind alle Spieler gleichzeitig am Zug. Jeder Aktion auf dem eigenen Hof ist eine Zahl von 2 bis 12 zugeordnet. Die Summe der übrigen beiden Würfel (ohne den zum Ausbau verwendeten) gibt nun die Aktion vor, die alle ausführen. Das reduziert die Wartezeit und bindet alle stets mit ein. Zu guter Letzt wird das leere Marktfeld aufgefüllt und der nächste ist an der Reihe.

Zu dem schnell erlernten Spielverlauf gesellen sich noch ein paar Besonderheiten, die aber thematisch ausgesprochen passend sind: Alle Teilnehmer müssen ihre Waren in einem separaten Ladenregal lagern, welches nur 16 Plätze für normale Ressourcen umfasst. Da ist vorausschauende Planung angesagt. Kräuterpäckchen bilden eine Ausnahme, die dürfen abseits des Regals in unbegrenzter Menge gesammelt werden. Ratsam ist das jedoch nur bedingt, da sie sich wahlweise auch zur strategischen Beeinflussung des Würfelergebnisses nutzen lassen. Erneut steht sorgfältiges Abwägen auf der Tagesordnung. Dasselbe gilt für Sonnenblumen. Auch die sind verkaufsfähig – sie erlauben aber andererseits die Verbesserung einzelner Felder auf dem Bauernhof.

An einem gemütlichen Spielesamstag oder -abend bietet **My Farm Shop** genau die richtige Mischung aus taktischer Planung und entspannter Bauernhof-Fantasie. Auch wenn Kindern das Spiel schnell beigebracht ist, so hält **My Farm Shop** auch für erwachsene Biobauern knifflige Entscheidungen bereit.

Wer noch ein bisschen mehr will oder für versierte Brettspielhasen, die sogleich mehr Komplexität suchen, findet sich bereits in der Packung vom Grundspiel das Gewünschte: Für Abwechslung sorgen drei zusätzlich Module: Die „Starthilfe“ bietet den Spielern zu Beginn unterschiedliche Kartensets, mit denen sie im Verlauf der Partie eine bestimmte Strategie verfolgen können. Die Erweiterung „Bauer“ eröffnet die Möglichkeit hilfreicher Einmal-Aktionen, die aber bis zur Benutzung in Form von Hilfsmittel-Plättchen Lagerplätze im Ladenregal blockieren. Die „Ziele“ schließlich erweitern das Spiel um spannende Meilensteine, die Belohnungen für jene Spieler bereithalten, die als Erste die jeweiligen Bedingungen erfüllen. [val]



My Farm Shop

Stimmiges Bio-Thema # Würfeinsatz
Erweiterung inklusive # Engine-Builder

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Fiore GmbH
UVP: EUR 24,95
Ab Mai im Handel erhältlich





REZEPT FÜR EINEN UNVERGESSLICHEN ABEND

Man nehme: Eine Packung **Deadly Dinner**, sechs bis acht Personen ab 16, dazu ein Menü nach Wahl – fertig ist das Setting für einen gelungenen Krimi-Dinner-Abend.

Roter Teppich ins Verderben ist kein Spiel mit bekannten Mechanismen wie Worker-Placement oder Karten-Draft. Ziel ist es, in einem äußerst stimmigen Ambiente gemeinsam einen Mörder zu entlarven. Die Beteiligten schlüpfen in eine vorher vom Gastgeber festgelegte Rolle. Zur Vorbereitung gibt es für jeden ein Booklet mit geheimen Infos zur eigenen Person.

Deadly Dinner lebt davon, wie gut die Teilnehmer ihre Rollen spielen. Der Plot hier: 1959, am Set der Hollywood-Komödie „Der Legionär, der mich liebte“, wird der Star Henry Steward ermordet. Dass ein Regisseur und eine Schauspielerin als Rolle zu besetzen sind – logisch. Aber was hat die Blumenverkäuferin dort zu suchen?

Viele Verdächtige bedeuten: Es ist gar nicht so leicht, den Überblick zu behalten. Das kennt man ja von jedem TV-Krimi. Wer war wann wo unterwegs? Die **Deadly Dinner** lösen das auf sehr schön spielerische Weise: Zum Material gehört ein Spielplan, der den Tatort abbildet. Darauf lassen sich die Figurenaufsteller hin und her schieben – und auf einmal ist klar: Person X kann zur Tatzeit gar nicht da gewesen sein!

Spieltechnisch gesehen läuft **Roter Teppich ins Verderben** über drei Runden, in denen stückchenweise neue Informationen über den Tatabend hinzukommen. Zudem erhält jeder verschlossene Umschläge mit geheimen Objekten. Die Runden erfordern Zeit, denn das alles will diskutiert sein – wobei die Mitspieler auf die Hinweise in ihren Booklets achten sollten. Dass sich die Gliederung mit drei Runden bestens eignet, um zwischendurch gemeinsam zu dinieren, liegt ja auf der Hand. [mv]



Deadly Dinner – Roter Teppich ins Verderben

Event-Spiel

Variable Spielerzahl

Hollywood

Dichte Atmosphäre

Autor: Lukas Setzke, Martin Student & Verena Wiechens

Illustration: Bringmann & Kopetzki GbR

UVP: EUR 29,95

Ab Mai im Handel erhältlich



EIN HAMMER FÜR DEN MUNCHKIN

Die Zukunft in Warhammer ist düster und bietet damit die perfekte Voraussetzung für Munchkins, die sich auf dem Weg zu Stufe 10 und damit dem Spielsieg durch eine Horde Monster kämpfen wollen.

Nach den verschiedenen Rollenspielwelten, die von der beliebten Kartenspielreihe **Munchkin** bereits auf die Schippe genommen wurden, widmet sich **Munchkin – Warhammer 40.000** ganz dem gleichnamigen Tabletop-Spiel. Das von Andrew Hackard entwickelte Spiel basiert auf dem beliebten **Munchkin** von Steve Jackson und wurde von John Kovalic illustriert.

Mit einer aufgedeckten Türkarte starten die Spieler ihren Zug und treffen sogleich auf ein Monster, das sie besiegen müssen – oder sein Fluch trifft sie. Ist die Kampfstufe beim Ringen mit dem Monster höher, winken funkelnde Schätze. Das wollen die Mitspieler natürlich verhindern und mischen sich in den Kampf ein. Vielleicht werfen sie ein paar Granaten zu Ungunsten des aktiven Spielers oder sie sorgen dafür, dass das Monster auf einmal untot, stachelig und damit plötzlich 10 Kampfstufen stärker ist. Mit den richtigen Konterkarten stellt sich das Monster aber vielleicht als Papp-Ersatzmodell heraus – und der Kampf ist Formsache. Ansonsten muss man weglaufen und läuft dabei Gefahr, dass einem „Schlimme Dinge“ passieren. Im dümmsten Fall ist man tot und die anderen plündern einen. Sonst verliert man vielleicht nur seine „Energiekrallä“. Besonders tückisch sind Gegner wie Untote und Chaosmonster – die tauchen am liebsten in Horden auf, sprich: Die Konkurrenz am Spieltisch kann endlos Monster des gleichen Typs in den Kampf schicken.



Mit dem eigenständigen Spiel **Munchkin – Age of Sigmar** können die Spieler sich verschiedener Armeen einer der vier großen Allianzen anschließen und müssen gegen weitere Untote und Chaosmonster kämpfen. Die Spiele sind in bester **Munchkin**-Manier kombinierbar für noch mehr verrückten Spaß am Spieltisch. [fiep]



Munchkin – Warhammer 40.000 Munchkin – Age of Sigmar

Monster-Kämpfe

Warhammer-Welt

Parodie

Kombinierbare Sets

Autor: Andrew Hackard

Illustration: John Kovalic

UVP: je EUR 14,95

Im Handel erhältlich

Age of Sigmar ab Mai erhältlich



HANSEATISCHE RAFFINESSE

Hansa Teutonica, die Deutsche Hanse: Das klingt nach Macht, Würde und großer Historie. Ähnliches lässt sich über das gleichnamige Spiel sagen – oder kurz: Ein Klassiker kehrt zurück!



Es mag im Spielbereich viele Rankings, Bewertungsportale und ähnliches geben. Doch hierzulande ist *H@ll9000* fast eine Art Zentralregister. Und dort wird das 2009 erstmals erschienene *Hansa Teutonica* ganz weit oben, auf Platz 6, geführt – unter knapp 5300 Titeln. Die neue **Hansa Teutonica: Big Box** versammelt Grundspiel und alle Erweiterungen in einem Karton.

Das Spiel schickt die Akteure in die große Zeit der Hanse. Das Brett zeigt Norddeutschland mit 27 Hansestädten. Die Orte sind mit Handelswegen verbunden, die aus drei bis vier Abschnitten bestehen. Darauf setzen die Spieler ihre Kaufleute ein, die sie in Form kleiner Holzwürfel oder Scheiben (Großhändler) im Vorrat haben.

Wer es schafft, eine Route zu komplettieren, besetzt in einer der verbundenen Städte die raren Felder für Niederlassungen. Oder er kann in ausgesuchten Städten wie Lübeck oder Göttingen seine Fähigkeiten verbessern. Dazu nimmt er Würfel und Scheiben von seinem Spielertableau und schaltet Verbesserungen frei (mehr Aktionen, besserer Punktemultiplikator). Die Klötzchen vom Tableau sind natürlich Kaufleute-Nachschub, um neue Handelswege zu erobern. Was aber nicht so einfach ist, wenn die Konkurrenz dort schon sitzt.

Die darf man versetzen – aber nur sehr ungern, denn: Als Ausgleich darf der Gegner ein zweites Klötzchen aufs Feld bringen.

Die strategische Tiefe in diesem simplen Mechanismus ist immens, zumal ein paar taktische Finessen und Extras das gekonnt variieren. Neben dem Grundspiel stecken in der **Big Box** die Spielbretter *Ost-Erweiterung* und *Britannia*. Durch deren komplett anders gestrickte Wegenetze (Seewege) entstehen ganz neue strategische Optionen. [ask]



Hansa Teutonica: Big Box

Handelsnetzwerk

Wettlauf

Moderner Klassiker

Strategie

Autor: Andreas Steding

Illustration: Dennis Lohausen

UVP: EUR 39,95

Ab Mai 2020 im Handel erhältlich



SEGELN IM NAMEN DES EMPIRES

Die knubbeligen Figuren aus *Imperial Settlers* sind zurück! In **Empires of the North** sind sie regeltechnisch etwas abgespeckt, was das komplexe Kartenspiel flüssiger macht.



Eigentlich hat jeder Spieler nur drei Startkarten und ein Set mit 30 Clankarten. Doch damit lassen sich ganze Imperien errichten. Genau das haben die vier Spieler vor, die mit einer der sechs Fraktionen antreten (zwei weitere gibt es übrigens in der *Japan*-Erweiterung). Voraussetzung ist, dafür genügend und am besten auch noch die passenden Karten auf der Hand zu haben. Die erwirbt man in Phase 1 jeder Runde durch Zahlen mit Arbeiterfiguren.

Phase 2 ist die wichtigste: Mit Ort bauen, Clanscheibe einsetzen, Ort überfallen oder Ortsaktion nutzen gibt es vier Aktionsmöglichkeiten. Bauen kostet Ressourcen (Stein, Holz, Nahrung, Schaf, Fisch). Die Karte kommt in die eigene Auslage, diese Orte, die bei allen Fraktionen verschieden sind, stellen das eigene Reich, das Empire dar. Sie bringen, zum Beispiel, gegen Abgabe eines Schafes einen Siegpunkt – vorausgesetzt die Konkurrenz hat nicht zuvor einen Überfall gestartet und die Fähigkeiten der Karte für diese Runde erschöpft.

Sehr hübsch sind die Clanscheiben: Die setzt man auf dem fünfteiligen, allen zugänglichen Rondell ein und kann so neue Arbeiter oder Karten bekommen, diese kostenlos bauen, Ressourcen ernten oder Segeln. Das bringt das abwechslungsreichste Element ins Spiel: den

Expeditionsplan. Dort stehen die Schiffe der Spieler und segeln in Phase 3 los, um die sogenannten Inselkarten zu plündern oder dem Imperium einzuverleiben.

Herausfordernd wird **Empires of the North** durch das komplexe Interagieren der Karten – ein Spielspaß für Optimierer! Sobald in Phase 2 ein Spieler 25 Siegpunkte erreicht, endet die Partie. Sieger ist er aber noch lange nicht: Denn alle Ausbauten der Imperien, erbeutetes Gold und Ressourcen punkten! [ask]



Empires of the North

Imperial Settlers-Welt

Fraktionen

Ressourcen managen

Solo-Modus

Autor: Ignacy Trzewiczek & Joanna Kijanka

Illustration: Roman Kucharski

UVP: EUR 39,95

Im Handel erhältlich



APOKALYPSE IN AVALON

Tainted Grail ist ein kooperatives Überlebens- und Erkundungsszenario für Experten, das die Artussage und viele Elemente der keltischen Mythologie zu einer düsteren Vision ebenso wie zu einem einzigartigen Spiel verbindet.

Einst gehörte die Insel Avalon widernatürlichen, unsterblichen Mächten. Für Menschen war kein Platz. Dann kam König Artus und eroberte Avalon. Er entriß dem Einstvolk den Gral und benutzte ihn, um die Insel bewohnbar zu machen. Steinerne Menhire wurden aufgestellt, um die Wyrdnis fernzuhalten.

Tainted Grail nimmt seinen Anfang in dem kleinen Ort Cuanacht, der noch immer eine Landfestung genannt wird, obwohl die kargen Felder kaum noch Früchte tragen und die einstürzenden Mauern keinen Schutz mehr bieten. Letztes Überbleibsel aus ruhmreichen Tagen ist der Menhir – stets schmücken ihn rote Bänder und Kerzen beleuchten ihn. Doch nun verlischt, wie bei vielen anderen, die Macht der Statue, die Insel droht für immer in der Wyrdnis zu versinken.

Als eine verzweifelte Rettungsexpedition von Lord Yvain von Cuanacht scheitert, sind als letzte Hoffnung nurmehr vier ungleiche Außenseiter übrig, die nie dazu bestimmt waren, Helden zu werden. Ein bis vier Spieler schlüpfen in die Rollen von Beor, Ailei, Arev und Wurm und müssen in 15 Questen herausfinden, was mit der Expedition geschah, wie die Menhire wieder aktiviert werden können, wohin König Artus verschwunden ist und vieles mehr.

Jeder Charakter besitzt eine individuelle Fähigkeit und Schwäche, die beide zu seinem persönlichen Hintergrund passen. Hinzu kommen Attribute wie Aggression, Mut, Empathie oder Spiritualität. Wie im Rollenspiel können die Eigenschaften im Laufe der Kampagne verbessert werden.

Zusätzlich zeigt jedes Charaktertableau Leisten für Energie, Gesundheit und Furcht. Die Energie bestimmt, wie viele Aktionen die Spieler an jedem Tag durchführen können. Haben die Spieler ihre Energie verbraucht, müssen sie den Tag beenden und sich ernähren.



Zu den Aktionen gehört die Bewegung zu benachbarten Orten, die Erkundung eines Ortes oder ortsgebundene Spezialaktionen (Jagd, Training, Dorfbewohnern helfen). Jeder Ort wird durch eine eigene Karte dargestellt. Welche Orte die Spieler erreichen können, wird durch die Menhire begrenzt. Erlischt ein Menhir, werden auch alle entdeckten Orte entfernt, die zu seinem Einflussgebiet gehören. Dadurch wird es im Laufe der Partien immer wichtiger, die Menhire aufzufrischen. Um dafür über Nahrung, Magie oder Reichtum zu verfügen, ist geschicktes Ressourcenmanagement nötig.

Herzstück von **Tainted Grail** ist aber das Erkunden der Insel. Jeder Ort besitzt einen eigenen Eintrag im mehr als 200 Seiten langen „Buch der Erkundung“ und bietet den Spielern unterschiedliche Möglichkeiten, wie sie sich verhalten wollen. Dadurch entfaltet sich nach und nach ein fesselndes Fantasy-Epos. Begegnen die Spieler zum Beispiel Fremden, können Sie versuchen, friedlich mit ihnen zu

reden und Informationen zu erhalten. Oder sie überfallen sie. Für Kampf- und Diplomatiebegegnungen stehen jedem Spieler zwei Kartendecks zur Verfügung, die nach und nach verbessert werden können. Die Begegnungskarten haben verschiedene Level und sind dadurch unterschiedlich schwer zu besiegen. In manchen Fällen ist deshalb die Flucht ratsam – stirbt einer der Helden, ist das Spiel verloren. In jedem Fall aber ist kluge Kooperation gefragt: Kämpfen mehrere Spieler gemeinsam, spielt die Reihenfolge der Karten eine entscheidende Rolle.

Der im Spiel enthaltene „Story-Modus“ senkt den Schwierigkeitsgrad ein wenig und gibt etwas mehr Zeit, bevor die Menhire erlöschen. Dennoch ist **Tainted Grail** vorrangig für all jene ideal, denen eine hohe Einstiegshürde und mehrstündige Spielzeit nichts ausmachen und die Spaß haben an einem kooperativen, story-getriebenen Spielerlebnis mit ausgeklügeltem Karten-, Ressourcen- und Aktionsmanagement. [laut]



Tainted Grail

Artussage

Fantasy-Epos

Kooperativ

Überleben

Autor: Krzysztof Piskorski & Marcin Swierkot

Illustration: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jedraszek u.a.

UVP: EUR 129,95

Ab Juli 2020 im Handel erhältlich



RISKIERE ALLES

Dieser Slogan von **Shadowrun 6** ist Programm. Die Macher bewahren den fantastischen Charakter der Welt, drehen aber mit dem Editionswechsel nahezu jeden Regelstein zugunsten von Zugänglichkeit und Spielbarkeit um.



Die Drohnen summen es von den Dächern: 2020 wird *das* Cyberpunk-Jahr! Das hat Catalyst Game Labs frühzeitig erkannt und sich mit der 6. Edition von **Shadowrun** gut positioniert. Der deutsche Herausgeber Pegasus Press aktualisiert die aus der vorherigen Edition bekannten kostenlosen Schnellstartregeln.

Die 6. Edition stellt eine Trendwende in der Designgeschichte des Rollenspielklassikers dar, der aber dem Kernkonzept (Meta-)Mensch,

Maschine und Magie treu bleibt. Analog zur Entwicklung des Branchenvorreiters *Dungeons & Dragons* ist die Komplexität der Regeln spürbar verringert. Das Klein-Klein gerade in Kampfsituationen ist passé: Vereinfachte Waffenwerte ersetzen Durchschlagskraft und Rückstoßkompensation, Panzerung erhöht den Verteidigungswert, geht dafür aber nicht mehr in die Schadenswiderstandsproben ein.

Vergleichbare Vereinfachungen ziehen sich durch das ganze Spielsystem. Situative Vor- und Nachteile beeinflussen das verfügbare „Edge“, das zu den Kernelementen der Edition gehört. Diese aus anderen Spielsystemen bekannten Glücks-/Schicksalspunkte beeinflussen Würfel-ergebnisse oder erlauben besondere „Edge“-Handlungen. Die schlanken Regeln befördern ein schnelleres, Action-betontes Spiel.

Gegenüber dem Original beinhaltet die Pegasus-Ausgabe ein umfangreiches Kapitel *Deutschland in den Schatten*. Das eröffnet spannende Einblicke in die Allianz Deutscher Länder (ADL), dennoch kommt das aktuelle Grundregelwerk mit weniger als 350 Vollfarbseiten aus.

Außerdem ersetzt die Eigenentwicklung *Berlin 2080* als Spiel im dystopischen Kiez das Quellenbuch der vierten Edition. [ib]



Shadowrun – Grundregelwerk 6. Edition

Cyberpunk

Schlankere Regeln

Stark Action-betont

Dystopie plus Magie

Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Illustration: Benjamin Giletti,
Andreas Schrott, Alyssa Menold, u.a.

UVP: EUR 19,95

Im Handel erhältlich



DER SCHRECKEN IM NORDEN



Pegasus Press setzt die Eigenproduktion für das Rollenspiel *Cthulhu* fort: 1923 – zwei neue Abenteuer in der mysteriösen norddeutschen Stadt Kamborn, an die sich heute niemand mehr erinnern kann ...

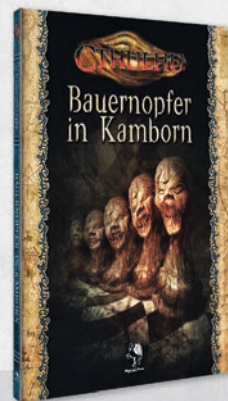
Der Große Alte steckt wie so häufig im Detail. **Cthulhu**-Chefredakteur Heiko Gill knüpft mit der Einleitung von **Bauernopfer in Kamborn** direkt an Band 1 *Königsgambit in Kamborn* an und stellt sich kritischen Fragen. Anschaulich vermittelt er anhand von Themen wie „Historische Authentizität versus Fiktiver Ort“ oder „Heute ist Kamborn vergessen – unglaublich!“ die Vision, die hinter diesem Spielansatz steckt.

Ohne Umschweife folgen auf 64 Seiten die beiden Abenteuer *Der Fall Wittekind* und *Der Weinberg*. Das erste Szenario von Elias Sackmann verwickelt die Investigatoren in einen Mythosdurchdrungenen Kriminalfall. Es geht um lukrative Aufträge der Stadtverwaltung, Konkurrenzkampf, Blutvergießen und Wahnsinn. Die klare Strukturierung, die Ausarbeitung der Ereignisse, Handlungsträger, Orte und des Showdowns ermöglichen es der Spielleitung, alle wichtigen Spielinfos schnell zu finden.

Mit *Am Weinberg* verfolgt Autor Marcel Durer einen wohltuend anderen Ansatz. Eine Einweihungsfeier auf einem abgeschiedenen Weingut eskaliert rasch zu einem Mordsspaß – spricht: eine Survival-Spielwiese, die nachhaltig von der Darstellung der unterschiedlichen Protago-

nisten profitiert. Je nach Spielstil mündet das in ein klaustrophobisches oder pulpig-trashiges Horrorszenario.

Bauernopfer in Kamborn besticht durch die Fokussierung auf relevantes Spielmaterial. Unterstützt wird das durch eine Vielzahl stimmungsvoller Schwarzweiß-Fotografien, Scribbles, Karten und Handouts. Zudem stellt Pegasus Press relevantes Abenteuer-spielmaterial auf pegasusdigital.de zum Herunterladen zur Verfügung. [ib]



Cthulhu – Bauernopfer in Kamborn

Abenteuerband

Eigenproduktion

Norddeutschland

20er Jahre

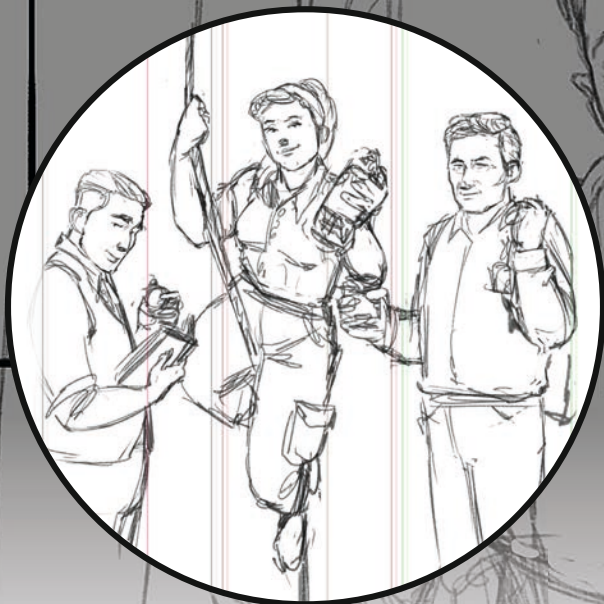
Chefredaktion: Heiko Gill

Illustration: Mark Freier

UVP: EUR 9,95

Im Handel erhältlich





NIE WAR ES SO LEICHT, DAS SCHICKSAL ZU VERÄNDERN

Geschehenes ungeschehen machen, die Vergangenheit ändern – davon träumen viele. In **UNDO** wird es Realität. Nach nur einem Jahr erscheint mit **UNDO – 600 Sekunden** bereits der sechste Fall. Aber wie entstehen die Titel der innovativen Erzählspiel-Reihe eigentlich? Ein Werkstattbericht.

Wie Schicksalsweber tauchen zwei bis sechs Spieler in eine Geschichte ein. Dabei werden sie jeweils mit einem tragischen Tod konfrontiert. Doch als Zeitreisende können die Spieler das Unglück nachträglich noch abwenden. Dazu liegen ihnen Geschichtenkarten vor, jede repräsentiert ein bedeutsames Ereignis im Leben des Verstorbenen. Die Spieler reisen dorthin und erfahren mehr von der Geschichte – und müssen dann entscheiden, wie sie diese verändern wollen.

Essen, im Oktober 2018, später Abend: Nach einem langen Messtags verlassen Klaus Ottmaier, Leiter der Redaktion Spiel bei Pegasus Spiele, und Kollege Sebastian Hein gerade die Messe „Spiel“ in Essen, als Michael Palm und Lukas Zach auf sie zukommen. Die beiden Spiele-

autoren verbindet eine langjährige Zusammenarbeit mit Pegasus Spiele. In einer unscheinbaren Schachtel haben sie einen Prototypen für ein innovatives Erzählspiel dabei. Ottmaier und Hein lassen sich überreden, das Spiel an Ort und Stelle zu testen. Nach anderthalb Stunden zieht ein breites Lächeln über ihre Gesichter, der Stress vom Tag ist wie weggeblasen.

Tatsächlich beginnt die Geschichte viel früher. Denn im ersten Anlauf stellt Lukas Zach seinem Entwicklungspartner vor allem die Spielidee vor. Palm ist sofort begeistert von dem Szenario, das später einmal **UNDO – Das Kirschblütenfest** wird, und simuliert als geübter Rollenspieler die fehlenden Mitspieler. „Das Spielprinzip hatte ihn sofort in seinen Bann

gezogen“, weiß Klaus Ottmaier aus Erzählungen der Autoren. „Bis sie uns den Prototypen in Essen vorgestellt haben, sind dann noch mal gut zwei Jahre vergangen. Aber wir haben kurz danach gleich drei Titel in Auftrag gegeben!“

Mai 2019: **Das Kirschblütenfest**, **Blut im Rinnstein** und **Fluch aus der Vergangenheit** erscheinen. Doch für die Autoren kein Grund, sich auszuruhen. Sie wollen der Erzählspielreihe einen neuen Twist geben: Das Grundprinzip bleibt erhalten, aber passend zum Thema soll sich die Mechanik leicht wandeln. So müssen die Spieler im Cthulhu-Fall **UNDO – Verbotenes Wissen** nicht nur diskutieren und entscheiden, wie sie die Geschichte ändern wollen, sondern auch darauf achten, dass die Figuren auf ihrer Reise nicht selbst wahnsinnig werden.

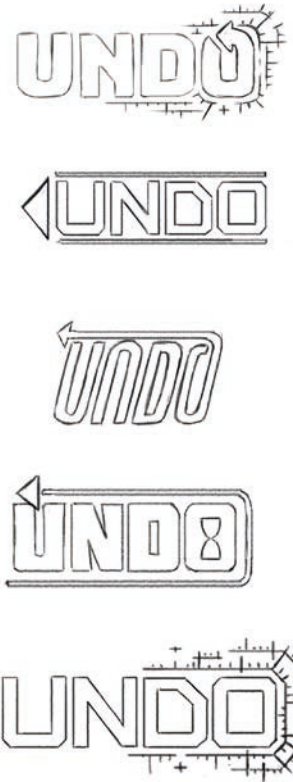
» Das Außergewöhnliche an **UNDO** sind die Entscheidungen, die die Spieler treffen müssen. «

Einen neuen Fall entwerfen Zach und Palm in zwei Monaten. Mit ihren Spielerunden testen sie die Idee ausgiebig und bekommen reichlich Feedback. Vor allem, so erläutern sie, komme es in den Szenen auf die feine Balance zwischen klar und kryptisch an. Brauchen die Spieler mehr Hinweise – oder ist es schon zu einfach? Den fertigen Prototypen bekommt die Pegasus-Redaktion. Erneute Testrunden. Feedback. Überarbeiten. Noch mal testen, verbessern – und schließlich steht das neue **UNDO**. Redaktionsleiter Ottmaier verrät, dass sich ihr Job bei **UNDO** zwar stark um den Fortgang der

Geschichte dreht. „Aber das unterscheidet sich kaum von der Arbeit an anderen Projekten.“ Ein für die Redaktion zentraler Punkt bleibe der Text: „Es muss sichergestellt sein, dass inhaltlich alles schlüssig und korrekt ist.“

Während Pegasus Spiele das Material für die Druckerei fertig macht, feilen die Autoren bereits an neuen Szenarien. Die Inspirationen, sagen sie, kommen aus Romanen, Comics, Fernsehserien, Filmen, aber auch historischen Ereignissen. Am Beginn steht ein grobes Setting mit einer Hauptfigur und einer Epoche, in der die Geschichte spielen soll. Wichtig ist beiden, dass ein neuer Titel ein neues Erlebnis darstellt und nicht wie eine Fortsetzung anmutet: Jedes **UNDO** steht für sich selbst.

Seit dem Messtag 2018 sind mehr als 200.000 Spiele der Reihe weltweit verkauft worden. In Kürze erscheint der sechste Fall: **600 Sekunden**. Und noch immer sprudeln die beiden Autoren vor Ideen für neue Themen, Geschichten, Hauptpersonen und Mechaniken. In der siebten Story, so viel sei zu der für den Sommer geplanten Veröffentlichung hier schon verraten, müssen die Spieler nicht nur einen Tod verhindern, sondern gleich mehrere Personen in den eisigen Höhen des Himalaya retten. [nmw]



Schrittweise:
Die Grafik-Abteilung
entwickelt das Logo



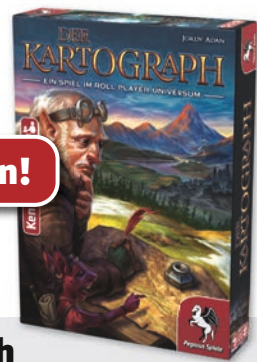
GEWINNSPIEL

DIE VERMESSUNG DER WELT

Mit **Der Kartograph** verlosen wir ein Spiel aus der Welt des *Roll Player*-Universums, es kommt aber ganz anders daher als dieses Brettspiel mit eigenwilligem Würfeinsatz. In **Der Kartograph** geht es um eine taktische Landschaftserkundung für – man höre und staune – 1 bis 100 Mitspieler. Klingt verrückt, ist aber für dieses in den letzten Jahren immer beliebter werdende Genre der *Flip & Write*-Spiele ganz typisch.

Der Ablauf ist leicht erklärt: Für alle am Tisch wird eine Karte mit einer Zeichenvorgabe aufgedeckt. Dann versucht jeder die gezeigte Figur, ein geometrisches Gebilde, das an *Tetris*-Steine erinnert, so clever wie möglich auf seinem Papier einzuzichnen; in **Der Kartograph** ist das ein Quadrat von elf auf elf Feldern, das eine (abstrakte) Landschaft darstellt. Clever bedeutet: Zum einen sollte man für die nachfolgenden Vorgaben noch optimal Raum lassen. Zum anderen aber versucht jeder, die vorher zufällig gezogenen Aufgaben so perfekt wie möglich zu erfüllen.

Davon gibt es in **Der Kartograph** vier. Alle Zielvorgaben können in verschiedenen Konstellationen in vier Wertungsdurchgängen punkten – aber welche bringt am meisten? Schwierige Entscheidung ... Und zu allem Überfluss können einem bei bestimmten Karten auch noch die Nachbarn ins Kartographen-Handwerk hineinfuschen! [ask]



5x gewinnen!

Der Kartograph

So nehmt ihr am Gewinnspiel teil:

Mail: ringbote-print@pegasus.de

Betreff: Gewinnspiel Ringbote #1/2020

Einsendeschluss: 30.06.2020

Autor: Jordy Adan

Illustration: Lucas Ribeiro



Impressum: Ringbote #1/2020

Ringbote | Das Pegasus Spiele-Magazin

E-Mail: ringbote-print@pegasus.de

Internet: www.pegasus.de | www.ringbote.de

Verlag: Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg
V.i.S.d.P.: Andreas Finkernagel

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]

Redaktion: Ingo Beyer [ib], Ronja Lauterbach [laut],
Nadine Wohlfahrt [nmw]

Freie Mitarbeiter: Peter Berneiser [pb], Maximilian Dungen [mad],
Esra Edel [ese], Saskia Groh [fiep], Johannes Herweg [dxj], Daniel
Hofmann-Pfaff [dapf], Valentin Masszi [val], Clemens Schnitzler [cls],
Michael Vaupel [mv]

Design: Jens Wiese

Layout: Ralf Berszuck | <http://www.berszuck-design.de/>

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Bildnachweise: Awaken Realms (S. 24, 25),
Deadly Dinner (S. 20), Edition Spielwiese (S. 14, 15), Florian Hirsch
(Fotos S. 4, 5, 8, 9), Next Move Games (S. 15), Pegasus Spiele (S. 1-32)

Druck: Standartu Spaustuve UAB | Darius ir Gireno g. 39 |
Vilnius LT-02189 | Litauen | www.standart.lt

Für Vertriebsfragen wenden Sie sich bitte an:

Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg

Telefon: 0 6031 7217-0

Email: vertriebsteam@pegasus.de

Internet: www.pegasus.de

Anzeigen Ringbote #1/2020:

Pegasus Spiele (S. 1, 2 u. S. 32)

Anzeigenverkauf:

Uta Kleiner | E-Mail: uta.kleiner@pegasus.de

Darinca Kuhn | E-Mail: darinca.kuhn@pegasus.de

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.

Die Mediadata werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #2/2020: 12. Juni 2020

Redaktionsschluss: 15. Mai 2020 | Anzeigenschluss: 20. Mai 2020

PEGASUS SPIELE LIVE TOUR



PEGASUS-SPIELE-TAGE

11. April – 31. Mai 2020

www.pegasus.de/community/events



BAD NAUHEIM SPIELT

5. – 7. Juni 2020

www.pegasus.de/community/events

03.-04.04. >> **HanamiCon in Graz**
<https://www.hanamicon.at/>

04.-05.04. >> **Ratinger Spieletage in Ratingen**
<https://www.stadt-ratingen.de/spieletage/>

11.-13.04. >> **Spiel(t)raum am Meer auf Usedom**
<https://www.kaiserbaeder-auf-usedom.de/veranstaltungen/>

18.-19.04. >> **SheepCon in Darmstadt**
<https://www.sheepcon.de/>

01.-03.05. >> **MostiCon in Wieselburg**
www.mosticon.com/

16.-17.05. >> **HaruCon in Klagenfurt**
<https://www.harucon.at/>

05.-14.06. >> **Hessentag in Bad Vilbel**
<https://www.hessentag2020.de/>

27.-28.06. >> **LoriCon in Seefeld-Tirol**
<https://www.loricon.tirol/>



PEGASUS-SPIELE-TAGE

– 10.04. BIS 31.05.2020 –



**VORBEIKOMMEN
UND KOSTENLOS
MITSPIELEN!**



Diese Spiele könnt Ihr bei allen teilnehmenden Fachhändlern
und Spieleclubs ausprobieren. Weiteren Infos gibt's auf:
www.pegasus.de/community/events

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele