



# RINGBOTE

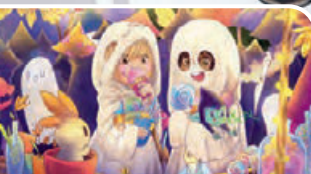
Das Pegasus Spiele Magazin

#4/2021



## Panorama

Große Unterhaltung  
für den Silvester-Abend



## Midnight Market

Zauberhafte Einladung für  
kleine Gedächtniskünstler



## Clinic Rush

Vollstress und Hektik:  
Krankenhaus ist Teamarbeit



## Dune

Aus dem epischen Film wird  
ein episches Koop-Spiel



## Carnegie

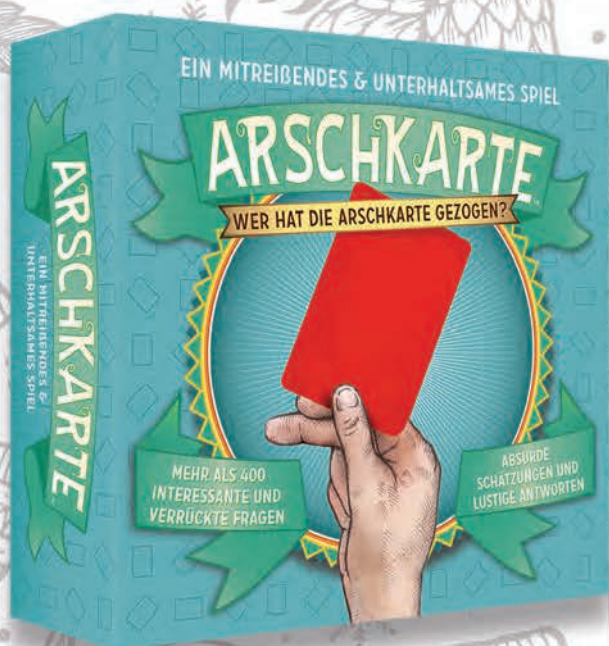
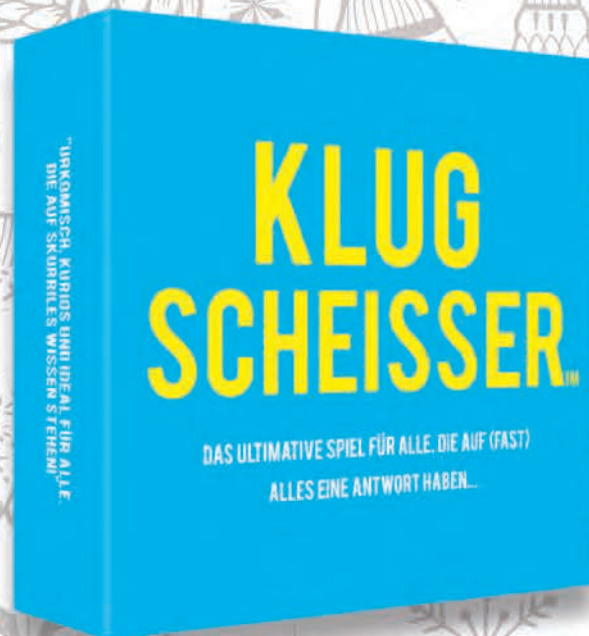
Unendlich Geld scheffeln,  
dann generös spenden



9 783957 894298



Das ideale Geschenk und Mitbringsel  
für jede Gelegenheit, lustige Partys  
und Abende mit Fun-Faktor!





## 4 | NEUES IN KÜRZE

Innovativstes Spiel 2021 |  
Neuheiten + Erweiterungen



## 6-9 | FOKUSTITEL

*First Rat*: Überraschende Kombination aus einfachem Laufspiel und komplexem Ressourcen-Management.  
Dazu: Sebastian Hein erklärt, wie die Redaktion an dem Kenner-Kleinod gefeilt hat

## 10 | KINDERSPIELE

Happy Hopping | Bubble Trouble |  
Midnight Market

## 14 | BERICHT

Spiel '21: Die große Messe-Rückschau

## 16 | PANORAMA

Sieben verspielte Tipps für den Silvesterabend

## 18 | FAMILIENSPIELE

Raccoon Robbers | FYFE | Animation +  
ReMEember | Tokaido | Clinic Rush

## 24 | KENNERSPIELE

Dreadful Circus | Dune – Geheimnisse  
der Häuser | A Battle through History

## 27 | EXPERTENSPIELE

Carnegie

## 28 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Shadowrun: Vollgas |  
Cthulhu: Malleus Monstrorum – Band 1

## 30 | GEWINNSPIEL

Cold Case | Impressum

## 31 | TERMINE

# EDITORIAL

## Ich grüße Euch!

Freitagmittag, circa 13 Uhr: Auf der weltgrößten Brettspielmesse, der *Spiel* in Essen, hängen an immer mehr Verlagsständen handgeschriebene Zettel. Darauf immer dieselben Worte: „Sold out“. Was ist los? Ganz einfach: Die Vorräte mit den neuen Spielen sind schon am zweiten Tag weg! Dabei zählt die Messe, coronabedingt, kaum die Hälfte der Besucher. Die Stimmung ist dennoch großartig (Bericht S.14).

Der Grund für die Knappheit ist nachvollziehbar. Gewaltige Nachfrage trifft auf überforderte Lieferketten, auch die Spielebranche kann sich nicht vom Rest der (Wirtschafts-)Welt abkoppeln. Aber: Viele Verlage hatten für Essen nur kleine Mengen zum Vorführen einfliegen lassen. Die großen Paletten kommen zur Weihnachtszeit. Eine ganz sichere Bank sind zudem das „Spiel des Jahres“ *MicroMacro*, das brandneue *MicroMacro: Full House* oder *Dragomino* (Kinderspiel des Jahres). Und schöne Tipps für einen verspielten Start in den Silvesterabend hätten wir auch.

Eure Ronja **Ringbote**

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

# NEUES IN KÜRZE

## GHOST ADVENTURE

Die Redaktion des **Ringboten** ist noch am Recherchieren, aber wahrscheinlich ist für die traditionelle Weihnachtsfeier von Pegasus Spiele dieses Jahr kein Sekt übrig. Der Grund: Nachdem bereits beim Jurypreis *Spiel des Jahres* mit zwei Siegern die Korken nur so knallten, hat nun das Geschicklichkeitsspiel **Ghost Adventure** mit dem magischen Brummkreisel den Preis *INNOspiel* als innovativstes Spiel des Jahrgangs gewonnen. Ebenfalls dafür nominiert hatte der Merz Verlag das bereits zum *Spiel des Jahres* gekürte **MicroMacro**, das obendrein noch Platz 2 beim Publikumspreis *Deutscher Spielepreis* belegt. Wir wünschen: eine trocken-fröhliche Weihnachtsfeier!



## BLACK ROSE WARS

Fans von großen und großartig ausgestatteten Fantasy-Spielen können sich freuen: Pegasus Spiele und das Spielestudio Ludus Magnus bringen die Kracher **Black Rose Wars** und **Black Rose Wars: – Rebirth** demnächst in deutschen Versionen heraus. Die Akteure tauchen tief in das Universum Nova Aetas ein und ringen mit Deck-Building sowie in ausgefeilten Kampfszenarien um den Sieg. Außerdem realisieren die beiden Verlage das ebenso üppige Endzeitspiel **D.E.I.:** Nach der Klimakatastrophe kämpfen vier Fraktionen in den vereisten Ruinen Londons ums Überleben.



## BINDING OF ISAAC

Weniger als zwei Stunden dauerte es, bis der Kickstarter für die Brettspielumsetzung des erfolgreichen Indie-Videospiels **The Binding of Isaac: Four Souls** finanziert war. Mehr als 2,5 Millionen US-Dollar Einnahmen katapultierten das Projekt in die Top 10 der erfolgreichsten Kickstarter-Kampagnen für Brettspiele. Dank der Zusammenarbeit von Maestro Media und Pegasus Spiele erscheint das Kartenspiel nun erstmals auf Deutsch. Zwei bis vier Spieler kämpfen sich durch einen Dungeon. Ihr Ziel außer Beutekarten und Monster weghauen: Seelen retten. Wer als Erster vier hat, gewinnt.



**RINGBOTE.de**  
Das Online Spielmagazin

Hier findet Ihr spannende Artikel  
über alle Spielarten der Phantastik.

Diese und weitere Berichte findet Ihr auf [www.ringbote.de](http://www.ringbote.de):

- **REDCLIFF BAY MYSTERIES** von Kosmos  
Geheimnisvolle Fälle im England des Jahres 1888 erfreuen alle Knobelfreunde.
- **THINGS FROM THE FLOOD** – Ein illustrierter Roman von Fischer TOR  
Eine visuell eindrucksvolle Reise in ein Schweden der 90er, das so nie war ...
- **TALISMAN – STAR WARS EDITION** von Pegasus Spiele  
Wenn zwei Klassiker verschmelzen, ist machterfüllte Unterhaltung garantiert!





# NEUES IN KÜRZE

## EVERDELL: BELLFAIRE + SPIRECREST

Im Tal von **Everdell**, der blühenden Zivilisation der Walddiere, kündigen sich große Neuheiten an: Die Erweiterung **Bellfaire** dreht sich thematisch um die 100-Jahr-Feier von **Everdell**. Außer neuen Modulen auf dem Spielplan sind zugleich Regeln für bis zu sechs Spieler integriert. Nur die mutigsten der kleinen Tiere aus dem Wald wagen sich nach **Spirecrest**, der sagenumwobenen Bergwelt der Riesenwesen. Wer seine Expedition zu einem glorreichen Ende führt, dem ist in **Everdell** ewiger Ruhm sicher.



## TAINTED GRAIL: 3 ERWEITERUNGEN

Auf gleich drei Erweiterungen können sich die Fans von **Tainted Grail** im Jahr 2022 freuen. Das epische Überlebens- und Erkundungsspiel vereint Teile der keltischen Mythologie und der Artus-Saga zu einer grandiosen Kampagne. Der Doppelpack **Tainted Grail: Der Letzte Ritter** und **Zeit der Legenden** nimmt die bis zu vier Spieler in ein zukünftiges und ein historisches Avalon mit. In **Der rote Tod** kehren die Helden zurück in die alte Heimat, aus der die Menschen einst nach Avalon flohen. **Stimmen der Ver-**



**gangenheit** erzählt die Geschichte der mittlerweile 13 Charaktere, die aus den Erlebnissen zudem neue Kraft und Fähigkeiten schöpfen für weitere Abenteuer.

## TAINTED GRAIL: TOLLES ZUBEHÖR

Liebe geht durch die Miniatur: Ungezählte Spielerscharen kämpfen sich seit dem Erscheinen von **Tainted Grail** im Sommer 2020 durch die Abenteuerwelt von Avalon. Für sie sind die nun für 2022 angekündigten Miniaturen ein Must-Have. **Monsters of Avalon – Past and Future** bringt nicht nur 20 hoch attraktive Figuren aufs Brett, sondern auch 20 neue Begegnungskarten. **Tainted Grail: Companions** ersetzt die Begleiterkarten aus dem Grundspiel, und wer wollte sich schon dem Charme der Sammelfigur des **King Arthur Mini** entziehen? Richtig zünftig wird das **Tainted Grail**-Erlebnis mit der Spielmatte, den neuen Metallmünzen und dem Begleitband **Tainted Grail Artbook**. [ask]



[pegasus.de](https://pegasus.de/blog) /blog

Hier erfahrt Ihr alles über unsere neuesten Spiele und erhaltet Einblicke in die Welt von Pegasus Spiele und Partnern.

Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

- **EINE AUSZEICHNUNG KOMMT SELTEN ALLEIN**  
Er ist Autor vom *Spiel des Jahres* und *Kinderspiel des Jahres*: Bruno Cathala führt durch die *Kingdomino*-Welt
- **HINTER DEN KULISSEN**  
Vorstellung der Redaktion, die bei Pegasus für Bücher verantwortlich ist
- **IM INTERVIEW**  
Klaus-Jürgen Wrede, auch schon einmal Autor des *Spiel des Jahres*, über seine neuesten Hits *Fire & Stone* und *Raccoon Robbers*





# RATTENRENNEN ZUM MOND

Komplexe Spiele drehen sich im Grunde immer um ein ernstes, „erwachsenes“ Thema. Aber bei **First Rat** kriegt man das Schmunzeln kaum aus dem Gesicht. Bis zu fünf Ratten-Clans wollen eine Rakete bauen. Ihr Ziel: zum Mond fliegen. Denn der ist aus Käse ...

Okay, die Ratten vermuten das nur mit dem Käse. Aber Columbus hat das mit dem Seeweg nach Indien ja auch nur vermutet. Um so mehr ein Grund, das große Unterfangen zu wagen. Dafür müssen die Clans kräftigst Ressourcen sammeln. Alles, was ihnen auf ihrem alten Schrottplatz in die Pfoten fällt, wird Raketenbaumaterial. Blechdosen sind immer gut, alte Flaschen auch. Ausrangierte Taschenrechner dienen als Bordcomputer. Und natürlich Backpulver! Der Mensch hat ja keine Ahnung. Das Zeug gibt nämlich einen Mords-Wumms für den Raketenantrieb.

Aber es gibt noch mehr zu tun. Die Nager müssen ihre Crew zusammenstellen. Heißt: Nahrung für den Nachwuchs sammeln. Zu Beginn besteht jeder Clan aus zwei Mitgliedern; zwei sind noch im *Rattenbau*. Hat ein Spieler sie mit genügend Äpfeln gefüttert, kommen sie aufs Spielfeld – und alle vier gehen auf Ressourcenjagd. Außerdem lohnen Glühbirnen, und genügend irdischen Käse sollte man auch bunkern. Den braucht es immer wieder, um die anderen Clans zu bestechen. Der Grund dafür ist einfach, führt aber sehr schön hinein in den Ablauf von **First Rat**.

Im Kern ist **First Rat** ein ganz simpler Wettlauf wie in Kinderspielen. Doch wenn sich ein Autor wie Virginio Gigli über so eine Mechanik beugt, kommt am Ende ein veritables Kennerspiel heraus. Gigli kennt man von verzwickelten Strategie-Krachern wie *Grand Austria Hotel* oder – ganz neu – *Golem*. Auf den 26 Lauffeldern darf vom eigenen Clan immer nur ein Mitglied stehen. Zieht eine Ratte auf ein Feld, auf dem





ein anderer Clan tätig ist, kostet das ein Stück Käse. Oder mehrere bei mehreren Clans. Gigli und sein Co-Autor Gabrielle Ausiello haben das klassische Ziel von Laufspielen – erster im Ziel – aber noch viel weiter umgekrempelt.



Wer bei **First Rat** nur alle vier Ratten in die Rakete hetzt, wird am Ende kaum gewinnen. Die Ehre, vier *Rattonauten* zu stellen, bringt zwar Sonderboni ein, doch es gibt sieben weitere Wertungsleisten für die Schlusswertung. So punktet ein jeder kräftig, der eifrig an den drei Raketenbauteilen *Cockpit*, *Frachtraum* und *Antrieb* mitwerkelt und dafür in verschiedenen Kombinationen Blechdosen, Taschenrechner, Flaschen und Backpulver abliefern. Aber auch wer dicke Käsepäckchen als Proviant spendet, punktet.



Gleichfalls lukrativ ist es, den *Rattenbau* auszubauen. Und erst ganz knapp erwähnt wurden die *Baulampen*. Parallel zum Laufparcours zieht sich eine Lichterkette hin. Spieler, die ihren Clanmarker dort kräftig vorantreiben, haben außer bei der Endwertung noch einen zweiten Vorteil: Sie kassieren mehr Ressourcen von jedem ausgeleuchteten Feld, auf dem eine ihrer Ratten die Bewegung beendet!



Das lenkt den Blick auf den zentralen Mechanismus, das Laufen. Wer am Zug ist, darf entweder eine Ratte bis zu fünf Felder voran jagen, oder zwei bis vier Pelztierchen um ein bis drei Schritte nach vorn bugsieren. Knifflig: Die 26 Felder haben fünf unterschiedliche Farben, bei der Gruppenwanderung müssen aber alle auf Feldern derselben Farbe landen, jedoch niemals auf demselben! Das kann ganz schön Käse kosten ... Als Belohnung auf den Feldern winken jeweils Ressourcen, das einfache Prinzip dabei: Je näher zur Rakete, desto fetter wird die Beute.

Hinzu kommen drei Felder mit Spezialeffekten. Am einen gibt es *Rucksäcke*, die erlauben ebenfalls eine Zusatzressource aufzusammeln. *Energydrinks* verdoppeln sogar einmalig einen kompletten Beutezug. Die *Kronkorken* schließlich sind, ganz klassische für Strategiespiele, ein Multiplikator für bestimmte Aspekte der Schlusswertung. Das Spiel endet, sobald ein Akteur alle Ratten in der Rakete hat oder den achten Stein auf einer der Wertungsleisten platziert.



Bevor nun jemand meint, das wiederhole sich doch bald mit den Laufwegen – nein: Der Spielplan ist doppelseitig! Auf der Rückseite lassen sich sowohl die 26 Lauffelder neu arrangieren als auch die Wertungsleisten. Das bringt jedes Mal eine neue Herausforderung. [ask]



## First Rat

# Laufspiel # Ressourcen-Management  
# Heiteres Thema # Variabler Aufbau

Autor: Gabrielle Ausiello, Virginio Gigli  
Illustration: Dennis Lohausen  
UVP: EUR 34,95  
Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich







# „WIR HABEN DEN KÄSE-KREDIT EINGEFÜHRT“

Wenn ein neues Spiel erscheint, steckt dahinter oft noch mehr als die tollen Ideen von Autoren und Illustratoren. Sebastian Hein hat uns im Interview verraten, was die Pegasus Spiele Redaktion alles getan hat, um Ratten auf den Mond schießen zu können.

**Ringbote:** *First Rat* bringt einen immer wieder zum Schmunzeln. Was hat euch in der Redaktion am meisten Spaß gemacht beim Entwickeln?



**Sebastian Hein:** Das ist, wie du schon sagst, an erster Stelle das leicht verrückte Thema. Wenn man dann mal ins Spiel hineinschaut, passiert da aber auch sehr viel Spannendes. *First Rat* ist sehr schön verzahnt, bleibt aber trotzdem ganz einfach. Dadurch entwickelt sich schnell eine sehr große Spieltiefe, die man – siehe Thema – dem Spiel auf Anhieb erst mal nicht zutraut.

**Ringbote:** *Gab es eigentlich jemals Diskussionen wegen des Themas?*

**Sebastian Hein:** Nein, nie. Das kam direkt so von den Autoren und es hat uns so gut gefallen, dass wir da überhaupt keinen Bedarf gesehen haben, etwas zu ändern.



**Ringbote:** *Ist das immer so?*

**Sebastian Hein:** Wiederum ein Nein. Bei sehr vielen Spielen, ich würde mal schätzen 75

Prozent, steht erst einmal die Mechanik im Vordergrund. Klar schlagen Autoren und Autorinnen auch ein Thema vor. Aber das überzeugt nicht immer so richtig. Zum Teil gibt es sogar Autoren, die kommen nur über die Mechanik, Stefan Feld etwa.

**Ringbote:** *Zwischenfrage zur Arbeit in der Redaktion: Wie verteilt ihr eigentlich die Titel untereinander? Sucht ihr sie euch aus?*

**Sebastian Hein:** Das ist unterschiedlich. Wir haben uns ein Stück weit spezialisiert. Der eine kümmert sich beispielsweise mehr um die sogenannten Lokalisierungen, also Titel aus dem Ausland, die dann für den deutschsprachigen Markt nicht nur übersetzt, sondern manchmal auch angepasst werden. Ich bin eher für die Eigenentwicklungen bei Pegasus Spiele verantwortlich. Aber wenn ich merke, dass ich mit einem Titel überhaupt nicht warm werde, ein anderer da aber großes Interesse hat, gebe ich das gerne weiter.



**Ringbote:** Und wie war das bei **First Rat**?



**Sebastian Hein:** Die Autoren haben mir das 2019 auf der Messe *Spiel* in Essen gezeigt. Mir haben auf Anhieb die Komposition und die Mechanik super gut gefallen. Und das habe ich auch bei uns im Haus so vertreten. Der Verlag hat dann nach nur einer Woche eine Zusage gegeben – das ist eine absolut kurze Zeit.

**Ringbote:** Dann sag uns etwas zu der Komposition: Ein Laufspiel als Kennerspiel – das ist ungewöhnlich!

**Sebastian Hein:** Genau. Ein Spiel, bei dem einfach nur die Figuren zu einem Ziel bewegt werden, das klingt nach Familienspiel und leicht altmodisch. Aber es entfalten sich ganz schnell sehr viele Optionen, und das ermöglicht zahlreiche Strategien. Um nur ein Beispiel zu nennen: Ich kann gut darauf verzichten, alle vier Ratten an den Start zu bringen, dafür spiele ich dann auf die Sonderfähigkeiten.



**Ringbote:** Was habt ihr am Spiel verändert? Und wenn ja, an welchen Stellen und warum?

**Sebastian Hein:** Wir haben sehr schnell die Range geändert, heißt: Ursprünglich war **First Rat** für zwei bis vier ausgelegt. Jetzt ist es für ein bis fünf Spieler. Das hat natürlich ein paar Anpassungen nach sich gezogen. So mussten die Wertungsleisten erweitert werden. Auch die Verteilung der Shops, wo ich Rucksäcke oder Energiedrinks erhalte, haben wir geändert.

**Ringbote:** Habt ihr auch am Laufparcours geschraubt?

**Sebastian Hein:** Im ersten Abschnitt wurde noch ein Käsefeld hinzugefügt, gerade in großer Runde kann es ohne den Käse sonst mühsam werden. Vor allem aber haben wir als letztes Feld vor der Rakete das Jokerfeld eingebaut. Da ich auf dieses Feld laufen muss, hätte einen das gezwungen, die dort vorgegebene Ressource zu nehmen – auch wenn sie überhaupt nicht in meine Strategie gepasst hätte. So ist es offen und ich kann mir den Bonus aussuchen.

**Ringbote:** Wie würdest du das Resultat insgesamt beschreiben?

**Sebastian Hein:** Durch die Änderungen ist **First Rat** einsteigerfreundlicher geworden. Das wird vielleicht am deutlichsten mit dem *Schimmelkäse*. Bei den ersten Partien haben sich manche schnell blank gespielt – wir haben dann den Käse-Kredit eingeführt. Die Gefahr, dass eine Partie hängt, ist jetzt vom Tisch.



**Ringbote:** Und wie habt ihr das mit der Solo-variante gemacht?

**Sebastian Hein:** Das war spannend, gerade auch, da wir mit den italienischen Autoren ja meistens nur digital spielen konnten. Im Endeffekt kann man sagen, dass wir das im Ping-Pong-Modus gemeinsam neu entwickelt haben.

**Ringbote:** Du gibst das Stichwort – Autoren!

Kannst du uns etwas zur Zusammenarbeit mit Virginio Gigli verraten? Sein Name steht ja für ein paar sehr hochkarätige Strategie-Schergewichte.

**Sebastian Hein:** Zu Anfang haben wir uns meistens erst mal mit Gabriele Ausiello ausgetauscht. Was auch ganz schlicht an der Verständigung auf Englisch lag. Als dann ein paar kniffligere Punkte in der Mechanik auftauchten, hat man bei Virginio gleich gemerkt, dass der ein Profi mit viel Erfahrung ist und uns in wenigen Tagen Lösungen präsentieren konnte.

**Ringbote:** Sebastian, herzlichen Dank für die Einladung an deinen Spieltisch!



Sebastian Hein (36) hat sein Hobby Spielen zum Beruf gemacht und ist seit 2015 bei Pegasus Spiele. Wie der ehemalige Mathematikstudent bei früherer Gelegenheit (*Kitchen Rush*) verriet, liebt er nicht nur komplexere Spiele, er kocht auch sehr gerne. Insofern war er genau der richtige, um aus Käse und Backpulver eine zündende Mischung zu machen.





# HÜPFALARM AM WIESENTEICH

Heilloses Chaos im Tümpel. Auf der Hatz nach Mücken springen alle Frösche kreuz und quer umher. Welcher Spieler lässt in diesem Durcheinander seine Frösche am zielgenauesten hüpfen?

In **Happy Hopping** werden Spielschachtel und Schachteleinsatz zur Wiese mit vier verschiedenen Tümpeln, sprich Vertiefungen. Die Spieler erhalten ein Seerosenblatt und zehn Hüpffrösche, welche bei manchem Erwachsenen sicher Kindheitserinnerungen auslösen. Jene Frösche muss man mit geschickten Fingern von der eigenen Papp-Seerose in Richtung Schachtel hüpfen lassen: Einfach mit dem Finger auf den Rücken drücken – und schon hüpfert er.



Gespielt wird **Happy Hopping** zeitgleich von allen Spielern über acht Runden hinweg. Dabei gilt es jeweils, ein anderes Rundenziel zu erfüllen. Manche Ziele sind erfüllt, sobald der Erste es erreicht. Andere werden erst gewertet, wenn alle Frösche gesprungen sind. Dann wird, zum Beispiel, gezählt, wer die meisten Frösche im Tümpel der eigenen Farbe hat. In jedem Fall gibt es am Rundenende Mückenmarker als Belohnung und manchmal auch Marienkäfermarker. Schön hierbei: Egal wer die Wertung gewinnt, ein wenig Belohnung gibt es für jeden.



Am Ende zählen alle ihre Mücken und Käfer. Es gewinnt der Spieler, welcher die meisten Mücken in der Wertungsfarbe hat; diese wird am Spielende zufällig bestimmt. Ausgezeichnet werden aber auch jene beiden mit den meisten Mückenmarkern insgesamt sowie den meisten Marienkäfern.



Dass es Belohnungen für alle gibt und am Ende mehrere Erfolge gewürdigt werden, macht **Happy Hopping** zu einem Spiel für Kinder, die noch mit der Frustrationstoleranz beim Spielen kämpfen. Es eignet sich gut für Kinder ab dem letzten Kindergartenjahr. Alle Rundenwertungen liegen dem Spiel jeweils in vierfacher Ausführung bei. So hat jeder das Ziel unmittelbar vor sich und muss nicht abstrahieren, weil es verkehrt herum ausliegt. Klingt einfach, ist aber sehr hilfreich – bis zu 40 wild umher hüpfenden Frösche machen schon Durcheinander genug. [dxj]



## Happy Hopping

# Hüpffrösche

# Geschicklichkeit

# Gleichzeitig spielen

# Mehrfachwertung

Autor: Kirsten Hiese

Illustration: Louis Vettesse

UVP: EUR 29,99

Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich







# DA WIRD DAS ZIMMER ZUM MEER

Ärger unter Wasser. Der Hai lauert den Meerestieren auf. Da helfen nur geschickt geworfene Blubberblasen und eine gehörige Portion Zielwasser in diesem wahrlich raumgreifenden Spiel.

Mit **Bubble Trouble** unternimmt Spielautor Michael Kallauch bereits die zweite spielerische Unterwasserreise. Nach seinem zum Kinderspiel des Jahres nominierten Erfolgstitel *Foto Fish* geht es bei **Bubble Trouble** nun aber ein wenig gefährlicher zu. Galt es, bei *Foto Fish* als Fotograf Meerestiere in den Fokus der Kamera zu nehmen, so ist es nun unsere Aufgabe, Fische und weitere Meerestiere zu schützen.

Denn ganz ins Versteckspiel vertieft, bekommen diese nicht mit, dass ein Hai ihnen auflauert. Das können die Freunde der Unterwasserfauna nicht zulassen und versuchen, die Meerestiere mit *Blubberblasen* zurück ins Riff zu treiben. Ungewöhnlich dabei: Der Spieletisch wird verlassen und das ganze Zimmer zur Unterwasserwelt. Hierzu werden zwei große Paneele in mindestens vier Schritten Abstand voneinander ausgelegt. Ein Paneel ist das Korallenriff, das andere die Hai-Schlucht. Mittig dazwischen und nebeneinander aufgereiht tummeln sich die Meerestiere. Das Spielziel ist es nun, sie mit Hilfe von *Blubberblasen* wieder ins Riff zurück zu treiben und somit vor dem Hai zu schützen.



Ein bis vier Spieler ab fünf Jahren können sich dieser Aufgabe gemeinschaftlich stellen. Die Spielenden stellen sich hierfür hinter dem Riff auf und werfen die *Blubberblasen*, etwas mehr als tennisballgroße Pappscheiben. Die Meerestiere selbst sind etwa doppelt so groß. Sind alle *Blubberblasen* geworfen, so wird geschaut wo diese gelandet sind. *Blubberblasen* auf Meeres-



tieren treiben diese einen Schritt Richtung Riff zurück. Alle nicht getroffenen Tiere bewegen sich einen Schritt Richtung Hai-Schlucht. Das geschieht so lange, bis alle Tiere im Riff oder der Haischlucht sind.

Der gemeinsame Erfolg der Akteure bemisst sich an der Anzahl der geretteten Tiere. Um **Bubble Trouble** auch nach vielen Partien noch spannend zu halten, kann die Schwierigkeit gesteigert werden, zudem bietet die Spielregel eine Handvoll Variationen. [dxj]



## Bubble Trouble

# Kooperativ

# Zimmer-Spiel

# Geschicklichkeit

# Variable Level

Autoren: Michael Kallauch

Illustration: Louis Vettese

UVP: EUR 29,99

Ca. ab Januar 2022 im Handel erhältlich







# WER WIRD GEISTER-MEISTER?

**Verwirrung auf dem Mitternachtsmarkt: Welcher Zauberschüler hat sich wohl unter welchem Gespensterkostüm versteckt? Gute Merkfähigkeiten sind gefragt, um möglichst viele Zauber-Chips zu ergattern.**

**Midnight Market** vom Autorenpaar Stefan Kloß und Anna Oppolzer knüpft thematisch an eines der hübschesten Kinderspiele aus der Vor-Coronazeit an: Schon bei *Zauberei hoch drei* ging es um einen heimlichen Besuch auf dem mysteriösen Mitternachtsmarkt, vor allem aber um die anschließende Rückkehr in die Zauberschule. 2017 brachte *Zauberei hoch drei* dem Verlag Pegasus Spiele einen Platz auf der Empfehlungsliste vom *Kinderspiel des Jahres* ein und vielen Kindern jede Menge Freude.

Auch **Midnight Market** erlaubt es zwei bis vier Spielern ab sechs Jahren, sich auf den Weg zum sagenhaften Mitternachtsmarkt zu machen. Diesmal sind die bereits bekannten Zauberschüler

jedoch noch ein wenig gerissener. Sie verkleiden sich als Geister, um so unerkannt zum Markt zu gelangen und dort die begehrten Zauberchips einzusammeln.

Jeder Spieler führt ein Team von vier als Geistern verkleideten Zaubereleven an. Erkennbar sind diese durch eine Teamnummer unter der jeweiligen Geisterfigur. Aber wie das so ist, wenn sich bis zu 16 Zauberschüler gut verkleiden: Es ist von Anfang an unklar, wer zu welchem Team gehört.

Die Stände des Marktes sind auf dem Spielplan kreisrund angeordnet. Innerhalb dieses Kreises bewegen sich die Geister im Uhrzeigersinn auf einem Ring aus Feldern entlang der Stände. Innerhalb des Ringes wiederum liegen die begehrten Zauber-Chips versteckt aus.





Auf besagtem Ring aus Feldern werden die Zauberschüler beim Spielaufbau verdeckt und zufällig aufgestellt. Hinzu gesellt sich noch eine Joker-Geistfigur. Und so ist schon zu Beginn des Marktbesuches unklar, welcher Geist welchem Team angehört. Es gilt, dies im Spielverlauf herauszubekommen und sich gut zu merken. Ganz wichtig zu wissen: Wo stehen die Geister meines eigenen Teams.

Angetrieben wird das Spiel von einem Farbwürfel. Mit diesem wird bestimmt, auf welches Feld sich ein Geist oder der Jokergeist bewegen kann. Oder ob man unter vier der Schummelgeister einen Blick werfen und so Zauber-Chips an die Besitzer verteilen kann. Im Idealfall ist man stets selbst Besitzer möglichst vieler der aufgedeckten Geister, denn der jeweilige Besitzer der aufgedeckten Figur erhält einen der Chips. Bewegen kann man bei **Midnight Market** alle Geisterfiguren. Von außen sieht man ihnen ihre Teamzugehörigkeit ja auch nicht an.

Eine weitere Möglichkeit, um an Zauber-Chips zu kommen, ist nach jeder Geistbewegung gegeben. Vor jeder Bude des Mitternachtsmarktes befinden sich zwei Felder. Landet man bei der Bewegung eines Geistes vor einem Stand, bei dem bereits ein anderer auf dem Partnerfeld auf Besuch wartet, darf man beide Geister enttarnen. Wiederum gibt es Chips für die Besitzer. Sind alle Zauber-Chips vom Markt verteilt, finden der Zauber und somit das Spiel ein Ende. Dann gilt es, die Zauber-Chips umzudrehen und die Symbole *Verswindibussterne* sowie *Fabelwesen* zu zählen.



Gewinnen können bei **Midnight Market** gleich mehrere Spieler. Alle Spieler mit den meisten Zauber-Chips werden *Meister der Geister*. Diejenigen mit den meisten *Verswindibus*-Symbolen werden *Spezialisten für Unsichtbarkeit* und alle, welche die meisten Alraunen- und Koboldsymbole gesammelt haben, werden zu *Experten für Fabelwesen*. Und so bleibt beim Mitternachtsmarkt das Spielererlebnis wesentlich wichtiger, als am Ende herauszufinden, wer die meisten Chips gesammelt hat. Ein schönes ausgleichendes Element, welches auch Mitspielern mit noch nicht so gutem Gedächtnis immer wieder kleine Erfolge ermöglicht und Lust auf weitere Besuche des **Midnight Market** macht. [dxj]



### Midnight Market

# Merkfähigkeit

# Mehrere Gewinner

# Zauberthema

# Farbwürfel

Autoren: Stefan Kloß, Anna Oppolzer

Illustration: Shanice de Stutter

UVP: EUR 29,99

Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich





# ENDLICH WIEDER AM TISCH!

Nach einem Jahr (Zwangs-)Pause hatte die Messe *Spiel*, der weltweit größte Treff für Brettspielfans, Ende Oktober wieder die Hallen geöffnet. Es kamen zwar – Corona sei Schuld – lange nicht so viele wie 2019, doch die Freude bei Besuchern, Verlagen und den Messemachern war riesig.



„Das ist einfach durch nichts zu ersetzen, dieses Erlebnis wieder mit andern am Spiel-tisch zu sitzen, Neues auszuprobieren und zu entdecken, das hat unglaublich gefehlt.“ Die Besucher waren sich einig: Das, was das Spielerlebnis ausmacht, haben sie nun seit mehr als anderthalb Jahre gewaltig vermisst. Es war ja nicht nur das Event in Essen, das wegen der Corona-Krise nicht stattfinden konnte. Deshalb geht die *Spiel 2021* gewiss nicht als die größte Ausgabe in die Geschichte ein, aber vielleicht als die emotionalste.

In den Hallen war es nicht zu übersehen: Der Besucherandrang war merklich geringer als in den Jahren zuvor. Knapp 94.000 Besucher zählte das Team vom veranstaltenden Merz-Verlag. Auch die Stände der 620 Aussteller mit ihren insgesamt 1.000 Neuheiten waren luftiger arrangiert als in früheren Jahren, die Messemacher hatten ganz schlicht für breitere

Korridore gesorgt. So fehlte zwar das übliche *Spiel*-Gefühl mit gewaltigem Gedränge, doch das tat der Stimmung keinen Abbruch, eher im Gegenteil. Überall waren Masken präsent und erinnerten an die außerordentlichen Zeiten und Umstände. Deshalb empfanden wohl im Grunde alle, die da waren, die Möglichkeit, auch mal ein wenig auf Distanz bleiben zu können, als positiv. Zumal das ungekannte Vor-teile bot: Wann konnte man je so entspannt die Gänge auf- und abflanieren oder stehen bleiben zu einem Schwatz, ohne gleich einen prall ge-füllten Spielerucksack ins Kreuz zu bekommen?

Doch an einem Punkt war die *Spiel* dann wieder sie selbst: Wer ein bestimmtes Spiel unbedingt testen wollte, zumal eines derjenigen, die schon im Vorfeld als Highlight ausgemacht waren, der musste sich sputen. „Am Stand von Pegasus Spiele waren die Spieltische jederzeit ausgebucht“, stellte beispielsweise Andreas



Finkernagel, einer der beiden Geschäftsführer des Friedberger Verlags, schon während der Messe fest. Das ist kein ganz unwichtiges Detail, denn auch wenn es auf der Hand zu liegen scheint: Für die Verlage ist ein derartig direktes Feedback zu den Neuheiten ein ganz wichtiger Indikator.

Einziges Wermutstropfen: Die Umsätze durch direkte Verkäufe blieben bei den Ausstellern hinter dem (hervorragenden) Ergebnis von 2019 zurück. Was aber auch einer anderen Problematik geschuldet war: Viele Neuheiten waren nur in Form von einer Handvoll Testexemplaren da – auch die Spielebranche leidet kräftig unter dem Lieferketten-Problem. Ob die angekündigten Spiele es bis zum Weihnachtsgeschäft in die Läden schaffen, ist in vielen Fällen ebenfalls noch unklar. Doch im Grunde ist das Klagen auf hohem Niveau. Die Branche hatte während der Corona-Zeit zweistellige Umsatzzuwächse zu verzeichnen. Ähnliches ließe sich auch für 2021 schon absehen, berichtete bereits im Vorfeld der Messe Hermann Hutter, der Vorsitzende des Branchenverbandes Spieleverlage e.V..



### Stream verpasst?

Kein Problem, wer sich die Talkrunden von Peter Berneiser mit *Corrosion*-Autor Stefan Bauer, die Neuheiten-Schau von Frosted Games und noch viel mehr anschauen will, schaut einfach hier vorbei: [youtube.com/pegasusspiele](https://youtube.com/pegasusspiele)

Peter Berneiser (Pressesprecher Pegasus Spiele) ordnete darüber hinaus das Gesamtevent als höchst positiv ein: „Volles Lob an die Veranstalter, dass sie das so gut auf die Beine gestellt haben. Das war für die ganze Branche ein sehr gutes Signal.“ Das gelte auch für die vielen weiteren, kleineren Veranstaltungen. Die müssten sich zwar wegen der Hygienekonzepte mächtig strecken, aber Essen habe gezeigt: Es geht.

Spannend aber zu sehen, wo die Verlage unterschiedlich agieren. Während im vergangenen Jahr alle versucht hatten, die digitale Plattform der *Spiel* mit vielen Inhalten zu bespielen, waren es im aktuellen Turnus erheblich weniger. Ein Programm wie bei Pegasus mit Livestream und digitalen Spielrunden hatte Seltenheitswert. „Klar“, räumt Peter Berneiser ein, „so eine Riesensache als Hybrid-Veranstaltung zu fahren, ist ein ziemlicher Aufwand.“ Aber sein Team habe auf alle Fälle auch jene abholen wollen, die den Weg nach Essen nicht geschafft hatten.

Vier Tage lang ging es im Pegasus-Livestream von nachmittags bis in den Abend hinein mit „Let’s play“-Runden sowie Talk-Gästen quer durch die Welt der Brett- und Kartenspiele. Ob Einführung ins Rollenspiel, eine Expertenrunde zu den Aspekten Themen und Mechanismen in Spielen oder Neues vom Überflieger der Saison, dem vielfach preisgekrönten *MicroMacro* von der Edition Spielwiese – alles war drin! Das Schöne daran: Informative Interviews wie jenes mit dem Autor Stefan Bauer, der Einblicke rund um sein Erstlingswerk *Corrosion* gab, oder eine Tour durchs aktuelle Verlagsprogramm von Frosted Games mit Ben Schönheiter können auch jetzt noch abgerufen werden. [ask]





# LAUTER SILVESTERKRACHER



Nachdem letztes Jahr Silvester mehr oder weniger ausgefallen ist, soll es diesmal wieder anders werden. Die Frage nur: Wie? Große Tanzparty mit viel Alkohol – oder auf allen dritten Programmen *Dinner for One* gucken, bis der große Jahresgong ertönt? Wir hätten hier ein paar Vorschläge für all jene, die etwas Stilvolles dazwischen suchen: Partyspiele jeder Art und für jeden Geschmack – für große Gruppen oder kleine Gruppen, von ganz flott bis abendfüllend.



UVP: EUR 12,99

## UNDO – 600 Sekunden

Die **UNDO**-Spielereihe ist darauf angelegt, aus einer Geschichte mit einem – scheinbar – vorherbestimmten Ende eine neue Erzählung zu machen. In **UNDO – 600 Sekunden** geht es darum, den tragischen Tod eines Bombenspezialisten ungeschehen (= undo) zu machen. Denn er kneift just um Mitternacht an Silvester den falschen Draht durch ... Durch Sprünge zurück in der Zeit versuchen die Spieler wichtige Stationen seines Lebens zu erkunden. Quasi als Schicksalsweber können sie dann seine Geschichte umschreiben und zu einem guten Ende bringen.



UVP: EUR 24,99

## Bam!

**Bam!** ist das wohl einzige Spiel, das einen expliziten erzieherischen Warnhinweis enthält (außer dem obligatorischen auf verschluckbare Kleinteile). Nämlich: „Dieses Spiel kann durch die vom Spieler zusammengesetzten Sätze nicht nur unanständig gute sondern auch gewagte Wortspiele bilden.“ Genau darum geht es: Einen Lückentext so zu vervollständigen, dass die Runde johlt. Wer „Deutschland sucht **Bam!**“ mit „knackige Skilehrer“ ergänzt, geht besser noch mal üben. Zum Glück aber lassen sich die 480 Karten auch ganz anders verkuppeln ...



UVP: EUR 17,99

## Werwölfe

**Werwölfe** gilt als *das* moderne Partyspiel schlechthin. Populär geworden angeblich durch wilde Werwolf-Nächte in der New Yorker Society, ist die Spielidee bezaubernd einfach. Die Teilnehmer werden zu Dorfbewohnern oder Werwölfen, die einen abgelegenen Ort unterwandert haben. Doch keiner weiß, wer wer ist. Schafft es die Runde, durch geschicktes Deduzieren die Kreaturen der Nacht zu enttarnen? Oder bringen die die Dorfbewohner einen nach dem anderen um (sprich: sie scheiden aus dem Spiel)? Der Reiz von Tarnen, Bluffen und cleveren Fangfragen schlägt immer wieder in Bann.





## Rorschach

Beim klassischen Rorschach-Test in der Psychologie muss der Proband einen Tintenklecks mit einem Wort assoziieren. Beim Partyspiel **Rorschach** gibt einer aus der Runde diese Kombination vor, indem er aus einem Fundus von je hundert Karten mit Klecks und Worten ein Paar bildet. Seine Kombi legt er mit je zwei weiteren Klecks- und Wortkarten auf den Tisch. Welches Rateteam ist das beste und entschlüsselt die meisten Botschaften?



UVP: EUR 19,99

## Der Kartograph/Die Kartographin

Ihr wollt nicht nur eine große, sondern eine ganz große Runde mit einem Spiel bespaßen? Na dann: Vorhang auf für **Der Kartograph** und **Die Kartographin**! Das sind Flip&Write-Spiele, bei denen alle der bis zu 100 Teilnehmer dieselbe geometrische Figur als Vorlage bekommen. Die müssen sie auf einer Landkarte so einzeichnen, dass sie bei den vier Wertungsdurchgängen ordentlich punkten. Wären da nur nicht die zwischengeschalteten Hinterhalte, bei denen der jeweilige Nachbar einem ein mitunter ganz mies querliegendes Gebilde aufs Papier malt.



UVP: EUR 19,99

## Lovecraft Letter

Mit *Love Letter*, dem Kartenspiel mit nur 16 Karten, begann seinerzeit der Siegeszug der Mikrospele im deutschen Sprachraum. **Lovecraft Letter** setzt die grandiose Idee mit einer leicht irren Variante kongenial fort. Im Kern ist es ein Ablegespiel, und zwar so lange, bis nur noch einer in der Runde übrig ist. Das erforderte schon bei *Love Letter* mit den kunstvoll in-einander greifenden Anweisungen auf den Karten ein cleveres Vorgehen.

Mit den neun zusätzlichen *Wahnsinnskarten* von **Lovecraft Letter** – kann einen das pünktlich zu Silvester in den Wahnsinn treiben.



UVP: EUR 12,99

## Siderische Konfluenz

Während alle übrigen Titel eher flott erklärt und Partyspiele sind, ist **Siderische Konfluenz** ein ausgewachsener Strategiebrocken – für bis zu neun Teilnehmer! Klar, der galaktische Kampf um Siegpunkte dauert, aber nicht so ewig wie andere Expertenspiele! Das gelingt durch eine einzigartige Spielidee. Jede Zivilisation produziert Waren. Die gilt es in einer auf exakt zehn Minuten begrenzten Handelszeit bestmöglich zu tauschen. Nach dieser Parallelauction setzt jeder die Beute in Siegpunkte um. Das sechs Runden lang – dann ist Feuerwerk! [ask]



UVP: EUR 69,99



# DER KÖNIG DER MÜLLTÖNNE

Klein, knuffig und verschlagen – das sind die Waschbären in **Raccoon Robbers**. Schon ihre Fellzeichnung im Gesicht sieht aus wie eine Gaunermaske. Im Spiel bemüht sich die Bande jedes Spielers darum, die einzige, die wahre, die goldene Mülltonne zu erobern.

Um den eigenen Waschbären-Boss, den *Don Raccoon*, zum Schlemmer-Essen aus dem Edelmüllgefäß zu verhelfen, gibt die Bande alles. Die Ganoven-Waschbären klettern Häuserfassaden empor, um in den Hinterhof zu gelangen und den Don dort bei der Nahrungssuche zu unterstützen. Spieler übernehmen dafür die Kontrolle über eine flauschige Rasselbande samt Boss.



Vor drei Häusern wartet je eine eigene Waschbärenfigur auf den Aufstieg. Spieler unterstützen sie dabei, indem sie Karten von der Hand ausspielen, um zu klettern, die Konkurrenz runter zu schubsen oder beides. Denn mit anderen Banden wird nicht zimperlich umgegangen, schließlich geht es ums Fressen! Das alles ist wunderbar gestaltet: Die Häuser sind schräg gestellte 3D-Spielelemente. Deshalb schubst man von den meisten Häuserfeldern andere Waschbären automatisch nach unten, da nur für ein diebisches Tier Platz ist. Wenn man sich an einem der drei Häuser hochgehangelt hat, gilt es, in den Hinterhof zu springen, um dem Boss auf der Jagd nach der goldenen Mülltonne zu helfen.



Springen und mit dem Boss laufen ist die zweite Aktionmöglichkeit. Für zwei Kletterkarten stürzen sich die Waschbären in den Hinterhof. Je höher der Absprungpunkt, desto weiter kommt der Don. Natürlich schubst auch der alle anderen Bosse aus seinem Weg, wodurch die Konkurrenz auf das Hinterhoffeld davor rutscht. Derweil platziert sich vor dem Absprunghaus bereits das nächste Bandenmitglied, um den Weg nach oben anzutreten. Erst wenn der Chef an der goldenen Tonne ist und das Futter gesichert hat, ist das Spiel gewonnen.

So sorgt **Raccoon Robbers** für lustige und flotte Rangeleien, die ideal für den familiären Brettspielabend geeignet sind. Wirklicher Zwist entsteht dabei nie, denn auf jeden Aufstieg eines hinterlistigen Waschbären folgt auch unweigerlich der Fall. [val]



## Raccoon Robbers

# Take-That-Mechanik

# Knuffiges Thema

# 3D-Elemente

# Kurze Spieldauer

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Illustration: Dennis Lohausen

UVP: EUR 24,99

Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich





# LEGEN STATT LIEGEN

Das abstrakte Legespiel **FYFE** bringt Urlaubsfeeling auf den Tisch: Das Cover zeigt einen Südseeraum mit blauem Meer, Strand und Palmen. Doch die Tableaus mit dem privaten Eckchen Sand sind alles andere als Ruheplätze. Hier gilt es, clever anzulegen, um Siegpunkte zu sammeln.

Jede Partie **FYFE** verläuft über genau 25 Runden. Reihum ziehen die Spieler je einen Spielstein aus einem Stoffbeutel, nur in der ersten Runde sind es zwei. Diese zeigen Hibiskusblüten, Früchte und mehr. Sie wandern zunächst in den privaten Vorrat. Dann platzieren alle Spieler gleichzeitig einen Spielstein auf ihrem Tableau. Die hölzernen Legeteile zeigen eine Kombination aus fünf Symbolen, Farben und Zahlen, also zum Beispiel eine Blüte auf blauem Grund mit der Ziffer 3 oder eine Schildkröte auf gelbem Grund und eine 5. Zudem legt man Surfboards an, um Reihen und Spalten zu werten.

Nach dem Einsetzen kontrollieren die Spieler, ob ein Surfboard-Wertungstafel vertikal, horizontal oder diagonal auf das Feld mit dem neuen Spielstein zeigt. Falls nicht, müssen sie sofort eine ihrer 15 Wertungstafeln so anlegen, dass es auf den Spielstein zeigt. Wertungskriterien können beispielsweise sein, dass alle Spielsteine in der Reihe die gleiche Zahl haben oder unterschiedliche Symbole zeigen müssen.



Wird durch das Legen eine Reihe, Spalte oder Diagonale vervollständigt, kommt es zur Wertung. Durch geschicktes Platzieren können sogar mehrere Wertungen gleichzeitig ausgelöst werden. Sollte ein Spieler der Erste sein, der eine bestimmte Wertung durchführt, erhält er zusätzlich das passende *Erster!*-Bonusplättchen. Erfüllt ein Spieler zwei, drei oder sogar vier Wertungstafeln in einem Zug, gibt es auch dafür Boni.

Für zusätzlichen Spielspaß in **FYFE** sorgen die *Glücksbringer*, die sich ebenfalls im Beutel befinden. Wird einer gezogen, dürfen alle Spieler einer ihrer sieben persönlichen *Glücksbringer*-Plättchen aktivieren. Dadurch können zum Beispiel Spielsteine auf dem Board verschoben werden. *Glücksbringer* sind also eine

überaus praktische Angelegenheit – vorausgesetzt, sie tauchen im richtigen Moment auf! Wer nach 25 Spielzügen die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt. [laut]



## FYFE

# Legespiel

# Südsee flair

# Variable Wertung

# Friedlich

Autor: Kosch

Illustration: Lukas Siegmon

UVP: EUR 39,95

Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich





# TIERISCH VIELE EMOTIONEN

Liebe ist grün – so wie ein glückliches Krokodil! Was ein wenig verrückt klingt, ist bei den zwei neuen Titeln der Edition Spielwiese Programm. Denn bei **Animotion** und **reMEMber** werden Kreativität und Spaß großgeschrieben werden.

Das Spielkonzept, Begriffen Farben zuzuordnen, mag dem ein oder anderen bekannt vorkommen. Bereits 2018 hatte der Verlag Edition Spielwiese mit dem in minimalistischem Weiß gehaltenen *Farben* ein ähnliches Spiel veröffentlicht. Nun ist das Kommunikationsspiel von Apolline Jove als vollständig überarbeitete Version zurück.

Neben dem neuen Namen **reMEMber** und der farbenfroh illustrierte Schachtel wurden neue Begriffe hinzu gefügt und das Spielprinzip optimiert. Gespielt wird jetzt im Team. Jeder erhält einen Satz mit zwölf verschiedenfarbigen Karten. In jeder Runde ordnen die drei bis fünf Spieler einem aufgedeckten Begriff eine Farbe zu und begründen ihre Wahl – am besten mit einer persönlichen Geschichte. Am Ende des Spiels versuchen die Spieler schließlich, sich zu erinnern, wer welcher Farbe welchem Begriff zugeordnet hatte.



## reMEMber

# Kommunikativ  
# Memo-Element

# Kreativ  
# Persönlich

Autoren: Apolline Jove

Illustration: Julius Thesing

Preis: EUR 12,95

Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich



Für tierisch viel Spielspaß im Wortsinn sorgt auch die zweite Neuheit. Bei **Animotion** sollten die Spieler Lust auf Lachen mitbringen, denn pantomimisch versuchen sie, ein Tier darzustellen. Noch dazu zeigt das Tier eine bestimmte Emotion, die die Ratenden erkennen müssen. Damit der „glückliche Goldfisch“ nicht ganz so schwer zu entschlüsseln ist, liegen je sechs Karten mit Tieren und Emotionen aus.

Das kurzweilige Spielprinzip von **Animotion**, knackig kurze Runden von etwa 20 Minuten und eine Spielerzahl von drei bis acht eigenen sich perfekt für einen Familienspieleabend ebenso wie als Partyspiel – Lacher garantiert! Die Spieler dürfen sich auf 50 Tier- und 50 Emotionskarten freuen. Mit dabei sind unter anderem ein Stinktier, ein Eichhörnchen, ein Pelikan und viele weitere Trendtiere. [nmw]



## Animotion

# Lustig

# Pantomime

# Trend-Tiere

# Partyspiel

Autoren: Bruno Faidutti, Nathale Grandperrin

Illustration: Pablo Fontagnier

Preis: EUR 12,95

Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich





# DER LANGE WEG NACH EDO

Der **Tokaido** war der berühmteste Handelsweg Japans. Im gleichnamigen Spiel bereisen die Spieler die alte Straße und sammeln auf dem Weg Eindrücke und Souvenirs. Und Siegpunkte.



Die 52 Wegpunkte des **Tokaido** inspirierten Künstler zu zahlreichen Werken. Dort begeben sich die Spieler auf Wanderschaft. Aber nicht wer zuerst in Edo – dem alten Tokio – ankommt, gewinnt das Spiel, sondern wer seine Reise am besten nutzt, um Andenken und Erinnerungen zu sammeln.

Wer auf der Strecke am weitesten zurück liegt, ist am Zug und bewegt seine Spielfigur auf ein beliebiges freies Feld in Reiserichtung. Dabei kann er sogar mehrere freie Felder überspringen.



Jedes Feld stellt einen Abschnitt der Reise dar und bringt Vorteile für den Spieler. In Dörfern stehen beispielsweise Andenken zum Verkauf: Kleinteile, traditionelle Kleidung und Kunst kombinieren die Spieler zu Sets. Je mehr unterschiedliche Arten von Andenken ein Set enthält, desto mehr Punkte ist es wert.

Aber nicht nur Andenken bringen Punkte. Ein Bad in den heißen Quellen oder eine Spende an den Tempel erfrischen den Geist und füllen das eigene Punktekonto.. Auch Erinnerungen an die atemberaubenden Landschaften entlang der Reiseroute sorgen für Punkte.

Natürlich macht so eine Wanderung müde und hungrig. Deshalb müssen die Spieler regelmäßig in Gasthäusern am Wegesrand einkehren, wo sie Essenskarten erwerben können. Erst wenn alle eine Chance hatten, sich zu erfrischen, geht die Reise weiter.

Auf einer so berühmten Straße sind die Spieler freilich nicht allein unterwegs. Auch andere Reisende, die sie auf Begegnungsfeldern treffen können, genießen die friedliche Atmosphäre und helfen ihnen auf ihrem Weg.

Wer seine Reise auf dem **Tokaido** am besten nutzt und so die meisten Punkte sammelt, gewinnt. Ein Grund, sich auf den Lorbeeren auszuruhen, ist das aber nicht: Die ruhige Atmosphäre und die hübschen Illustrationen laden ein, sich alsbald wieder auf Japans berühmteste Handelsstraße zu begeben. [mad]



## Tokaido

# Wanderung

# Japan

# Sammelspiel

# Zen-Atmosphäre

Autor: Antoine Bauza

Illustration: Naïade

UVP: EUR 39,99

Ca. ab Januar 2022 erhältlich







# SPIELEN BIS DER ARZT KOMMT

In *Kitchen Rush* mussten die Spieler ein Restaurant leiten und in Echtzeit Gerichte servieren. Nun wartet eine neue Herausforderung: Als frischgebackene Ärztinnen werden sie bei **Clinic Rush** im Vollhektik-Modus auf die Patienten des Viasyni Krankenhauses losgelassen. Ob das gut geht?

Wer das Familienspiel *Kitchen Rush* kennt, wird in **Clinic Rush** einige zentrale Elemente wiederfinden. Es ist ebenfalls kooperativ, es simuliert Arbeitsschichten in Echtzeit und die Arbeiter sind Sanduhren. Wie beim Vorgänger erlernen die Spieler die Regeln im Verlauf von mehreren Szenarien. Waren es bei *Kitchen Rush* noch acht, sind es bei **Clinic Rush** drei. Das heißt jedoch nicht, dass hier weniger zu tun wäre – im Gegenteil!

Spritzen aus der Krankenhausapotheke und der Blutbank versorgt werden. Diese sind natürlich nicht unerschöpflich, sodass regelmäßig Ärztinnen (die individuellen Sanduhren der Spieler) oder Krankenpfleger (Sanduhren, die alle Spieler verwenden dürfen) damit beauftragt werden müssen, Nachschub zu besorgen.

Das wäre im Prinzip nicht so schwer. Doch dann gibt es ja noch die *Stationären Patienten*. Auf

den Stationen des Krankenhauses stehen je nach Szenario drei bis sechs Betten – kleine 3D-Aufbauten aus Pappe – zur Verfügung. In jedes Bett kann die Karte eines schweren Falles gelegt werden. Für eine Untersuchung verschiebt man das komplette Bett in den entsprechenden Raum.

Wie im echten Krankenhaus gibt es viele Diagnose-Möglichkeiten: Blutbild analysieren, Bakterienkulturen bestimmen, Röntgen und MRT. In **Clinic**

**Rush** ist jede dieser Aufgaben eine Art Minispiel. So müssen für das Blutbild geschickte Finger mithilfe einer Pinzette rote und weiße Blutkörperchen auf dem Analysestreifen um-



Die Patienten werden in zwei Gruppen unterschieden: *Ambulante Patienten* und *Stationäre Patienten*. Die ambulanten Fälle zu behandeln, verlangt vor allem ein gutes Ressourcenmanagement. Sie müssen mit Tabletten, Infusionen und

Behandelt in dieser Runde mindestens 3 Patienten erfolgreich, deren Zustand normal ist.



sortieren. Beim MRT muss die behandelnde Sanduhr auf einer Scheibe auf einer Ecke des Bettes balanciert werden, während der Sand durchläuft. Fällt sie runter, hat sich der Patient zu viel bewegt und es muss eine neue Aufnahme gemacht werden. Erst wenn die Checks abgeschlossen sind, können die Patienten mit den richtigen Medikamenten versorgt werden.

Im dritten Szenario kommen chirurgische Notfälle dazu, die sofort auf dem OP-Tisch landen. Dort muss besonders hygienisch gearbeitet werden, sprich: Alles muss man mit der Pinzette machen, vom Befüllen der Spritzen bis zum Einsetzen der Organe. Mit Spritzen sind übrigens richtige, kleine Plastikspritzen gemeint. Eine weitere Besonderheit ist, dass OPs mindestens ein Zwei-Personen-Job sind: Nur Krankenpfleger können die Patienten mit Medikamenten und Blutkonserven versorgen, und nur Ärztinnen dürfen Organe aus der Organbank verpflanzen.

Hätte man bei **Clinic Rush** unbegrenzt Zeit, wäre all das ein Leichtes. Doch jede Schicht dauert nur vier Minuten. In dieser Zeit mehrere Patienten ambulant aufzunehmen, zu untersuchen und zu behandeln, ist keine Kleinigkeit. Da muss jeder Handgriff sitzen. Sind die vier Minuten vorbei, wird überprüft, ob die Patienten richtig behandelt wurden. Ist alles korrekt abgelaufen, gehen sie nach Hause und das Hospital erhält Ansehen – die Punkte, die notwendig sind, um das Spiel zu gewinnen. Bei Fehlern hagelt es schlechte Presse. Sowohl Ansehen als auch Presse werden durch Holzmarker auf einer Leiste symbolisiert. Zu Beginn jeder Partie startet das Krankenhaus mit einem einigermaßen guten Pressewert und ohne Ansehen. Je nach Zustand der Patienten (normal, ernsthaft oder kritisch) verliert die Gruppe in der Pressewertung und der

Zustand der Patienten verschlechtert sich. Auch wenn Patienten falsche oder zu viele Medikamente bekamen, gibt es negative Schlagzeilen. Erreicht der Pressewert Null, haben die Spieler sofort verloren.



Wem die vielfältigen Aufgaben locker von der Hand gehen, der kann sich nach dem dritten Szenario weiteren Herausforderungen stellen oder Experten ins Spiel bringen, die zusätzliche Aktionen oder Aufgaben mit sich bringen. Natürlich können auch alle drei Szenarien jederzeit wieder gespielt werden. [laut]



### Clinic Rush

# Simulation

# Echtzeit

# Kooperativ

# Solomodus

**Autor:** Dávid Turczi, Anthony Howgego, Konstantinos Kokkinis

**Illustration:** Gong Studios

**UVP:** EUR 49,99

Ca. ab Februar 2022 im Handel erhältlich





# MANEGE MIT GÄNSEHAUT

Der Zirkus ist in der Stadt. Aber halt – nicht nur einer! Gleich bis zu acht schaurige Manegen wetteifern um die Gunst des Publikums. Wer veranstaltet das außergewöhnlichste Spektakel?

In **Dreadful Circus** übernehmen die Spieler die Leitung über einen schaurig-schönen Zirkus. Ihr Ziel: Sie wollen die Manege mit beeindruckenden Attraktionen füllen und mit tollkühnen Darbietungen das Publikum begeistern. Nur die beste Show kann gewinnen.

Wagen und entscheidet jedes Mal: Dieses Gebot endgültig ablehnen und zum nächsten übergehen – oder es annehmen und die Karte verkaufen? Gefällt keins der Angebote, landet die Karte im Ablagestapel. Alle abgelehnten Wagen gehen samt Inhalt wieder an ihre Spieler zurück.



Jeder Spieler versucht, durch Münzen, Sets von sogenannten Kontrakten sowie Karten die meisten Punkte zu erspielen. Darbietungskarten wie die *Giftige Francesca* helfen dabei mit spektakulären Einmal-Effekten, Attraktionen wie der schaurige *Zerrspiegel* stellen ihren Vorteil dauerhaft zur Verfügung.

Die meisten Karten spielen die Akteure allerdings nicht von der eigenen Hand aus. Jede Runde bieten ein oder zwei Spieler eine ihrer Karten zur Auktion an. Die anderen füllen ihre Zirkuswagen, ein buntes Pappschächtelchen, geheim mit Geboten aus Münzen und Kontrakten. Selbst wenn ein Spieler keine der angebotenen Karten brauchen kann, muss er ein Gebot abgeben. Wer eine Karte anbietet, schaut nacheinander in die

Diese Auktion ist das Herz von **Dreadful Circus**. Da wird verhandelt, geblufft und manchmal das Blaue vom Himmel herunter versprochen: „Natürlich ist mein Gebot grandios!“ Manch einer wird versuchen, dass sein Wagen zuerst angesehen wird. Andere erhoffen sich vom letzten Platz bessere Chancen – schließlich ist ihr Gebot dann die letzte Gelegenheit, Gewinn zu machen. Nur wer zielsicher die besten Gebote findet und geschickt die passenden Karten ersteigert, hat eine Chance den besten Zirkus aufzustellen. [mad]



## Dreadful Circus

# Zirkus-Thema

# Hohe Spielerzahl

# Geschicktes Bluffen

# Schaurig-schöne Illus

Autor: Bruno Faidutti

Illustration: Maciej Siminski,  
Mateusz Bielski

UVP: EUR 29,99

Im Handel erhältlich







# EIN ABENTEUER VOLLER SPICE

Arrakis, Planet des Spice am Rande des Imperiums, ist ein Ort voller Konflikte und endlosem Sand. Bei **Dune – Geheimnisse der Häuser** sind die Spieler mittendrin! Das außergewöhnliche Abenteuer schließt nahtlos an den Kinofilm an, entspinnt aber eine ganz eigene Geschichte.

Das kooperative Kennerspiel basiert auf dem Prinzip von *Detective – Ein Krimi-Brettspiel*, das 2019 zum *Kennerspiel des Jahres* nominiert worden war. Die Kampagne in **Dune – Geheimnisse der Häuser** besteht aus einem Prolog, der eine Einführung in das Spiel und die Welt von Dune bietet. Er ist etwas kürzer und so gestaltet, dass durch ihn das Spiel und seine Mechanismen erlernt werden. Die Kapitel I, II und III bilden das Hauptspiel der komplexen Geschichte. Die endet aber nicht mit dem Spiel, denn **Dune – Geheimnisse der Häuser** ist der erste Teil einer Dune-Trilogie.

Das finstere Haus Harkonnen schmiedet Intrigen, als das Haus Atreides die Kontrolle übernimmt und Beziehungen zu den Einheimischen aufbauen will. Die Spieler tummeln sich inmitten der Geschehnisse, sie treffen Schmuggler und Arbeiter, Verräter und Rebellen, Agenten und Soldaten. In jedem Kapitel versuchen sie, bestimmte Ziele zu erreichen, indem sie gemeinsam eine Reihe von Begegnungen erleben. Jedes Kapitel beginnt mit einer Einführung, die den Spielern eine Reihe von Begegnungen zur Wahl bietet. Diese liefern wichtige Informatio-

nen über die Geschichte und eröffnet immer wieder neue Wege. Doch die Zeit ist begrenzt, sodass die Spieler nicht alles erkunden können und viele der Mysterien durch Schlussfolgerungen selbst lösen müssen.

Am Ende jedes Kapitels füllt man einen *Statusbericht* aus mit den erhaltenen Informationen. Die *Statusberichte* beeinflussen den Verlauf der weiteren Kapitel. Die vier spielbaren Charaktere können zudem durch Erfahrung neue Fähigkeiten erwerben.



Durch ihre Entscheidungen erzählen die Spieler in **Dune – Geheimnisse der Häuser** ihre eigene, einzigartige Geschichte. Begleitet wird das Spiel von einer Webseite, in der die Spieler zum Beispiel auch Hintergrundinformationen in Form von Videos freischalten können. [laut]

Offiziell lizenziertes  
Legendary-Produkt.  
© 2021 Legendary Pictures  
Productions, LLC und  
zugehörige Marken sind  
Eigentum von Legendary.



## Dune – Geheimnisse der Häuser

# Fesselnde Sci-Fi

# Kooperativ

# Abenteuerlich

# Kampagne

**Autoren:** Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Jakub Poczestý

**Illustration:** Mateusz Lenart,  
Mateusz Bielski, M81 Studio u.a.

**UVP:** EUR 39,99

**Im Handel erhältlich**





# IN METAL-GEWITTERN

Metal-Bands und Brettspiele – da geht was! Nach *Powerwolf* in *Armata Strigoi* hat der Verlag Scribabs nun die Gruppe *Sabaton* in **A Battle through History** spielerisch verewigt. Das – für Brettspiele – höchst ungewöhnliche Thema: zeitreisende Schlachtenbummler.

Wer *Sabaton* kennt, den wird das weniger überraschen: Die Texte der Schweden drehen sich um Kriege, genauer: um militärhistorische Themen. In **A Battle through History**, das von Pegasus Spiele vertrieben wird, reisen die Spieler durch die Jahrhunderte und versuchen in historischen Schlachten mit legendären Helden Relikte aus verschiedenen Epochen einzusammeln, um damit Siegpunkte zu erringen.

Auf dem kreisrunden Spielbrett liegen in vier Segmenten Karten für vier Epochen aus. In der Mitte des Bretts dreht sich das *Getriebe der Geschichte*. Daran werden bis zu drei *Zeitreiseplättchen* angelegt, die aus einem verdeckten Stapel mit zwölf Plättchen kommen. Der aktive Spieler treibt mit seinen Plättchen und ihrer gezackten Kante das Geschichtsrads an. Das teilt ihm bestimmte Aktionen zu, in der Regel geht es für die Teilnehmer darum, ihre Handkarten zu optimieren.



Im zweiten Teil des Zugs reist der Spieler in eine von zwei möglichen Epochen. Dazu stellt er seine Sabaton-Figur auf die gewählte Karte. Damit kommt es zwangsläufig zum Kampf. Entweder mit der (Helden-)Einheit, die die Karte zeigt;

bei einem Sieg erhält man die Karte plus weitere Belohnungen. Oder mit einem anderen Spieler – dabei hilft das Material, das man zuvor eingesammelt hat.

Der Kampf wird ausgetragen über Karten, die stets in einer bestimmten Reihenfolge abgehandelt werden. Je nach Kartenauslage erhält man den *Starken Würfel* oder den *Risikanten Würfel*. Viel mehr als vom Würfelglück hängt aber der Ausgang von der strategischen Positionierung der Karten auf dem eigenen Tableau ab.

Das Extra, das vor allem Fans von *Sabaton* schätzen dürften: Die Einsetzfigur eines jeden Spielers ist eine Miniatur von einem der fünf Bandmitglieder, ausgestattet mit einem historischen Waffenrock. [ask]



## A Battle through History

# Zeitsprünge  
# Kriegsthema

# Kartenmanagement  
# Sabaton-Miniaturen

**Autor:** Erik Burigo, Marco Valtriani, Pär Sundstrom

**Illustration:** Alan D'Amico, Sebastian Lydzba, Peter Sellai u.a.

**UVP:** EUR 49,99

**Ca. ab Januar 2022**

**im Handel erhältlich**







## SPENDEN-GALA

Im „American Dream“ dreht sich immer alles ums Geld. So auch bei Andrew Carnegie (1835 – 1919). Doch der Stahl-Magnat war auch ultra-generös: Wer tut es ihm gleich und sichert sich durch Spenden im komplexen Strategiespiel **Carnegie** den Sieg?

Fast 400 Millionen Dollar soll Carnegie bei seinem Tod gespendet haben, noch heute ist die Carnegie Hall eines der namhaftesten Konzertgebäude in New York. Die Spieler wandeln gleich in zweierlei Hinsicht auf den Spuren des Magnaten. Zunächst gilt es, Geld zu machen, viel Geld. Die Jobs sind vielfältig: in Immobilien investieren, Güter produzieren, Transporttechnologien entwickeln, das Verkehrsnetz auf dem Spielbrett mit dem USA-Plan ausbauen und – natürlich – die richtigen Mitarbeiter akquirieren.



Exakt 20 Runden bietet **Carnegie** dafür. Dafür hat jeder eine Handvoll eigene Arbeiter, die im je eigenen Fabrikgebäude aktiv sind. Haben sie den Job getan, legen sie sich gewissermaßen für den Rest der Runde schlafen. Vier Jobs haben sie, und da alle innerhalb des Gebäudes beweglich sind, ist allein die Wahl des Einsatzortes für die kommenden Runden eine Herausforderung. Denn, und das ist der Kick bei diesem Mechanismus: Der jeweilige Startspieler bestimmt, welche Art Arbeit angesagt ist. Dann darf



## EXPERTENSPIELE



erst er, danach alle anderen genau diese Aktion ausführen. Wer also die Konkurrenz clever ausspäht und, zum Beispiel, entscheidet, ein neues Gebäude auf dem Spielplan zu errichten, macht das, wenn die anderen möglichst wenig Baumaterial im Vorrat haben.



Am Ende springt bei allem Tun Geld heraus. Und nun kommt die philanthropische Ader in **Carnegie** zum Zuge. Der nackte Mammon ist nichts wert, man muss ihn in öffentliche Büchereien, Krankenhäuser oder die Wohlfahrtspflege stecken. Acht Spendenrunden gibt es, zum Teil schon sehr früh im Spiel. Auch da bricht alsbald das Gerangel um die besten Plätze aus, denn die sind Multiplikatoren für Errungenschaften, die man während der Partie erwirbt. Das Dilemma: Wer zu schnell zu generös ist, hat hinterher nichts mehr zum Investieren. [ask]



### Carnegie

# Arbeiter-Einsatz

# Trigger-Aktion

# Solo-Variante

# Spenden-Wettrennen

Autor: Xavier Georges

Illustration: Ian O'Toole

UVP: EUR 59,99

Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich





# ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT

Rigger gehören in jedes Team. Sie eröffnen immer wieder ungeahnte Perspektiven, um diesen und vielleicht auch den nächsten Run bei **Shadowrun** zu überleben. Damit gehört **Vollgas** in das Repertoire jeder Spielrunde, die ihre Möglichkeiten voll ausschöpfen will.

Das Zitat „Faster, faster, until the thrill of speed overcomes the fear of death“ des berühmten Autors Hunter S. Thompson spricht nicht nur vielen Motorrad-Enthusiasten aus der Seele, diesem Motto folgen bewusst oder auch unbewusst viele Rigger der Sechsten Welt.

Rigger verfügen grundsätzlich über spezielle Cyberware, eine besondere Schnittstelle, die es ihnen erlaubt, Fahrzeuge wie auch Drohnen besser als jeder andere zu steuern. **Vollgas** ist das Rigger-Regelbuch für die Sechste Edition von **Shadowrun** – rund 200 Vollfarbseiten in einem Hardcover, prall voll mit entsprechenden Spielinformationen und -optionen.



Los geht es mit *Zen und die Kunst des Riggens*, einem generellen Einblick in die Möglichkeiten dieser Mobilitätsexperten. Kataloge voller Fahrzeug- und Drohnen-Gimmicks knüpfen daran an. Die umfassende Auswahl an Boden-, Luft- und Wasserfahrzeugen sowie Drohnen sollte die allermeisten Anwendungsfälle abdecken. Enthusiasten und Zweiflern gibt der Band aber

nicht nur Regeln zur Individualisierung und Modifikation der Maschinen an die Hand. Vielmehr können sie ihre eigenen Fahrzeuge bauen und im Fall der Fälle auch wieder reparieren.

Immer noch nicht genug? Adäquate Vor- und Nachteile gestatten es, Rigger-Charakteren den letzten Schliff zu verpassen. Ähnliches gilt für die speziellen Edge-Anwendungen für Rigger, die neue Regeln für spannende Verfolgungsjagden mit sich bringen. [ib]

## Shadowrun: Vollgas

# Rigger

# Drohnen

# Regelwerk

# Cybermobilität

Chefredaktion: Heiko Gill

Illustration: Tyler Clark

Preis: EUR 19,95

Im Handel erhältlich





# DIE GANZ GROSSE MONSTERSHOW

Völlig klar: Das **Malleus Monstrorum – Band 1** gehört zu den essenziellen Spielhilfen für **Cthulhu**-Spielrunden. Da kann man nur sagen: Vorhang auf für eine grandiose Horrorshow!

Mit Fug und Recht kann behauptet werden, dass Monstersammlungen zu den beliebtesten Erweiterungen etablierter Rollenspielsysteme gehören. An dieses ungeschriebene Gesetz anknüpfend ist **Malleus Monstrorum – Band 1** die perfekte Ergänzung der aktuellen Edition von **Cthulhu**, dem Horror-Rollenspiel.

Das rund 200-seitige Hardcover ist im Kern eine Regelerweiterung und trägt in über 150 Einträgen cthuloide Spielinformationen zusammen, so etwa über das Gezücht des Abthoth oder zu den Yuggs. Hinzu gesellen sich traditionelle Horrorfiguren wie Vampire und Werwölfe und wilde Tiere.

Grundsätzlich sind die Einträge strukturell gleich aufgebaut. Zur Bezeichnung gesellen sich ein beschreibendes Zitat, andere (Alias-) Namen, zentrale Hintergrundinformationen sowie sämtliche für das Spiel relevanten Werte – im Wesentlichen also umfangreiche Attributssteckbriefe, Fertigkeiten, Kampfeigenschaften und sonstige Spezialfähigkeiten oder (Zauber-)Kräfte.

Ein Rollenspiel wie **Cthulhu** lebt besonders von der vermittelten Atmosphäre. Entsprechend wichtig ist es, den passenden Ton zu treffen. Angesichts dessen streuen die Autoren stimmungsvolle Tagebucheinträge ein und geben



vor den Monsterabhandlungen den Spielleitungen adäquate Tipps an die Hand. Sie reichen von grundlegenden Ideen zur Beschreibung der Monstren und ihrer Verhaltensweisen hin zu einem kompakten Monstergenerator für flott improvisierte Kreaturen.

Eine Aussprachehilfe für Mythos-Namen, Monster- und Schergenhilfsbögen sowie ein hilfreicher Index beschließen die Regelergänzung.

Fans des Horror-Rollenspiels dürfen sich übrigens für 2022 auf Band 2 freuen, der sich den Göttern des Mythos widmen wird. [ib]



## Cthulhu: Malleus Monstrorum – Band 1

# Monster

# Regelwerk

# Spielhilfe

# Musthave

Chefredaktion: Heiko Gill  
Illustration: diverse Künstler

Preis: EUR 19,95  
Im Handel erhältlich



# GEWINNSPIEL

## ECHTER KRIMISPASS FÜR FINDIGE DETEKTIVE

ThinkFun ist weltweit einer der führenden Hersteller von innovativen Denk- und Logikspielen und seit 2017 Teil der Ravensburger Gruppe. Neben bekannten Klassikern wie *Rubik's Cube* oder *Rush Hour* gehören nun auch Krimispiele zum Sortiment, und zwar in Form der neuen Reihe **Cold Case**. Zum Auftakt der Reihe sind zwei eigenständige Fälle erschienen, einen davon gibt es jetzt im Ringboten zu gewinnen.

In der schlanken Spieleschachtel von **Cold Case: Eine todsichere Geschichte** finden die Spieler vielfältiges Material, um als Detektive den ungelösten Mord an einem englischen Journalisten aufzuklären. Mithilfe von Zeitungsausschnitten, Zeugenaussagen, Fotos und mehr können ein bis vier Hobbyermittler nach und nach zusammenpuzzeln, was seinerzeit geschehen ist und schließlich den Mörder identifizieren. Viel realistischer kann Detektivarbeit kaum werden!

Die Auflösung erfolgt schließlich mithilfe einer Webseite, auf der Fragen zum Fall beantwortet werden müssen. Da bei **Cold Case** kein Material zerstört oder beschrieben werden muss, können Krimibegeisterte das Spiel ohne Probleme weiterverschenken.  
[laut]



### Cold Case

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:  
Besucht [www.pegasus.de/ringbote](http://www.pegasus.de/ringbote) und  
füllt dort das Gewinnspielformular aus.  
Teilnahmeschluss: 10.03.2022

Entwicklung und Gestaltung:  
Light in the Lab, LLP



## Impressum: Ringbote #4/2021

Ringbote | Das Pegasus Spiele Magazin  
E-Mail: [ringbote-print@pegasus.de](mailto:ringbote-print@pegasus.de)  
Internet: [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de) | [www.ringbote.de](http://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], Johannes Herweg [dxj], Florian Hirsch, Daniel Pfaff [dapf],  
Valentin Masszi [val], Moritz Mehlem [meh], Clemens Schnitzler [cls],  
Julia Schwedler, Michael Vaupel [mv]

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1, 3-29, 31), Deep Print Games  
(S. 17), Edition Spielwiese (S. 19-20), Florian Hirsch (S. 8-9), Frosted  
Games (S. 17), Kosmos (S. 4), Legendary Pictures Productions, LLC  
(S. 1, 25), Ludus Magnus Studio (S. 4), Maestro Media (S. 4), Nostheide  
Verlag (S. 31), Portal Games (S. 1, 24-25), Ravensburger (S. 30),  
Scribabs (S. 26), Spielwarenmesse eG (S. 31), Tabletop Tycoon (S. 5)

Druck: Hinckel-Druck GmbH | Obere Gruben 14 | 97877 Wertheim |  
Deutschland | [www.hinckel.de](http://www.hinckel.de)

Für Vertriebsfragen wenden Sie sich bitte an:

Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg  
Telefon: 0 6031 7217-0  
E-Mail: [vertriebsteam@pegasus.de](mailto:vertriebsteam@pegasus.de)  
Internet: [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

Anzeigen Ringbote #4/2021:

Arcane Tinmen (S. 31), Kylskåpspoesi (S. 2), Simba Toys (S. 32)

Anzeigenverkauf:

Uta Kleiner | E-Mail: [uta.kleiner@pegasus.de](mailto:uta.kleiner@pegasus.de)  
Darinca Kuhn | E-Mail: [darinca.kuhn@pegasus.de](mailto:darinca.kuhn@pegasus.de)  
Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.  
Die Mediadata werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.  
Ausgabe #1/2022: voraussichtlich 11. März 2022  
Redaktionsschluss: 04. Februar 2022  
Anzeigenschluss: 09. Februar 2022



# TERMINE



**spielwarenmesse®**

**INTERNATIONALE  
SPIELWARENMESSE NÜRNBERG**

02.02.-06.02.2022 |  
[www.spielwarenmesse.de](http://www.spielwarenmesse.de)

**SPiELDOCH!**  
in DUISBURG 2022

**SPIEL DOCH! DUISBURG**

25.03.-27.03.2022 |  
[spieldoch-messe.com](http://spieldoch-messe.com)



**Bei uns ist immer was los!**

Auch wenn gerade keine  
CONspiracy ist, werden  
auf unserem Discord-  
Server immer wieder Spiel-

runden angeboten und in unserer permanenten, digitalen  
Spieleausleihe könnt Ihr allerlei Brett- und Kartenspiele  
ausprobieren.

**Mehr Infos auf:** [www.conspiracy-con.de](http://www.conspiracy-con.de)

**Alle Spiele auf:** [www.pegasus.de/spieleausleihe](http://www.pegasus.de/spieleausleihe)



**DRAGON  
SHIELD**

**DUAL  
HÜLLEN  
FÜR DEIN  
NÄCHSTES  
DUELL**



SCHWARZE  
INNENSEITE

VOLLFARBIGE  
RÜCKSEITE

KOMPLETT  
UNDURCHSICHTIG

**DUAL**

BLACK  
INTERIOR  
OPAQUE

**Jetzt bestellen bei Pegasus Spiele**







### STRAND UNTER

Ein umfangreich ausgestattetes Familienspiel. Sammle Muscheln aus Strandrinnen! Errichte Sandburgen – je näher am Wasser, desto besser. Aber Vorsicht: Zieht die Flut auf, sind deine edlen Sandschlösser schnell überspült!



### KIPP MIR SAURES

Fülle drei raffinierte Röhren mit Würfeln bis sie kippen. Mit den herausgepurzelten Würfeln sammelst du Süßigkeiten, bringst sie in Form und verpackst sie. Wer erkippt sich die leckerste Sammlung?

Herbstneuheiten 2021 von



[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)



### HECKMECK AM KARTENECK

Das aufregende Kartenspiel für die ganze Familie! Heckmeck mit Karten – das beliebte Heckmeck gibt es jetzt statt mit Würfeln auch mit Karten. Wer ist diesmal der schlaueste Vogel und kann sich die meisten Bratwürmer ergattern?



### KINGS & CREATURES

Sammle Schätze, seltene Kreaturen und Legenden. Lasse Könige regieren und deine Helden das Reich verteidigen. Jede gesammelte Kartenart gibt Dir auf ihre eigene Weise Punkte. Ein flottes Kartenspiel, bei dem es darauf ankommt die besten Kombinationen zu ergattern.