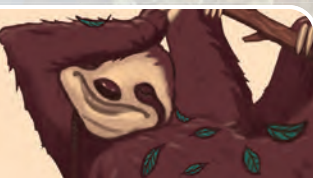




# RINGBOTE

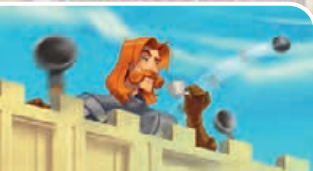
Das Pegasus Spiele Magazin

#2/2022



## KuZOOka

Gemeinsam in die Freiheit:  
Zootiere brechen aus



## Katapult Fehde

Tradition mit Pfiff: Steine  
schleudern und treffen



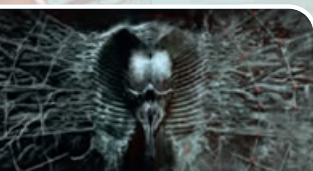
## Welcome to the Moon

Flip&Write-Kampagne  
auf dem Weg ins All



## Tainted Grail

Reise ins Avalon der  
Vorzeit und der Zukunft



## Masken des Nyarlathotep

Elegante Neuauflage  
des Cthulhu-Klassikers



9 783957 893741





Fire & Stone



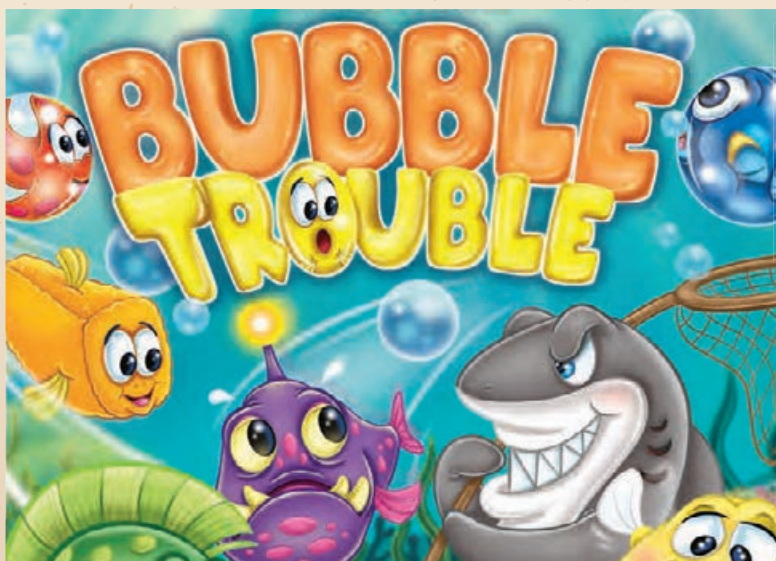
Vorbeikommen  
und kostenlos  
mitspielen

# Pegasus Spiele Tage

17. Juni bis 17. Juli 2022



Living Forest



Mehr Infos auf [www.pegasus.de/organized-play](http://www.pegasus.de/organized-play)

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



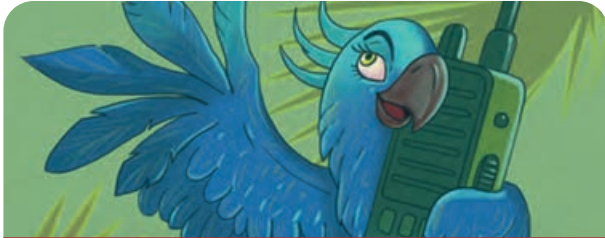
Pegasus Spiele



# INHALT

## 4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen |  
Die Kandidaten für das *Spiel des Jahres*



## 6-9 | FOKUSTITEL

*KuZOOka*: Gemeinsam geht's am besten –  
Zootiere auf dem Weg in die Freiheit.  
Dazu: Das macht Hoffnung – wir stellen  
einige der schönsten und wichtigsten  
Wildreservate Afrikas vor

## 10 | FAMILIENSPIELE

Von Falkenstein | Kingdomino Origins |  
Welcome to (your perfect Home)

## 13 | FUNSPIELE

Munchkin Babys | Katapult Fehde

## 14 | KENNERSPIELE

Merchants Cove

## 16 | PANORAMA

Dune – Comics, Spiele und  
Bücher zum großen Kinohit

## 18 | KENNERSPIELE

Batman – Everybody Lies | Welcome to the Moon

## 20 | EXPERTENSPIELE

Tainted Grail: Die Erweiterungen im Überblick

## 22 | ROLLENSPIELE & COMICS

Cthulhu: Die Masken des Nyarlathotep |  
Shadowrun: Der Kechibi Code |  
Shadowrun: Schattenkompendium |  
Dork Tower: Das Tao des Igor

## 27 | AUS DEM VERTRIEB

Neoville (HCM Kinzel)

## 28 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

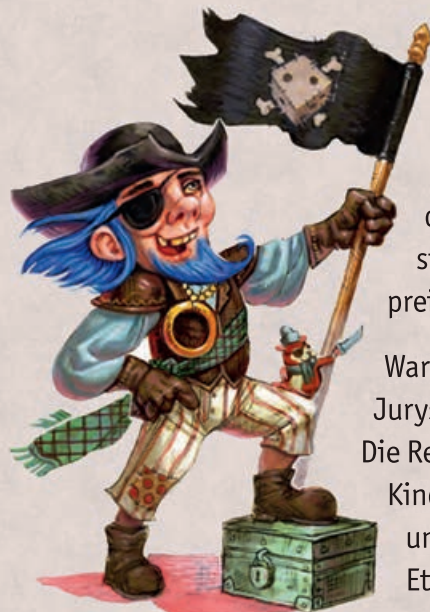
Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

## 30 | GEWINNSPIEL

Neoville | Impressum

## 31 | TERMINE

# EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Alle Jahre wieder kommen im späten Frühjahr in den Spieleverlagen weihnachtliche Gefühle auf. Zumindest in einigen Verlagen. Wir bei Pegasus Spiele kennen das gut – denn für den weltweit wohl wichtigsten Kritikerpreis, das *Spiel des Jahres*, sind wir regelmäßig nominiert. Mitunter sogar mehrfach, denn außer dem Hauptpreis mit dem roten Pöppel gibt es auch das *Kinderspiel* und das *Kennerspiel des Jahres*.

Warum sich das wie Weihnachten anfühlt? Ganz einfach: Es ist eine große Ehre von der Jurys auf die Listen mit den je drei besten Spieltiteln gehoben zu werden. Und es zeigt: Die Redaktion hat gute Arbeit geleistet. Übertroffen wird das nur, wenn im Juli (bei den Kinderspielen schon im Juni) der Sieger verkündet wird. Da fallen dann Weihnachten und Ostern auf einen Tag. Aber vielleicht ist für Euch der Feiertag schon viel früher. Etwa, weil Ihr im aktuellen **Ringboten** bereits Euer neuestes Highlight entdeckt!

Euer Ronny **Ringbote**

# NEUES IN KÜRZE

## VAMPIRE: THE MASQUERADE – CHAPTERS

The Next Big Thing: Das trifft wohl am ehesten, was bei Pegasus Spiele gerade für deutschsprachige Spielefans vorbereitet wird. **Vampire: The Masquerade – Chapters** ist eine schwergewichtige Box mit edlem Material und imponierenden Miniaturen. Kein Wunder, ist doch **The Masquerade – Chapters** eine Fusion von Rollenspiel und Brettspiel für bis zu vier Personen. Es basiert auf der Spielwelt des Pen&Paper-Rollenspiels *Vampire: The Masquerade*. Euch erwartet ein Spielerlebnis, das auf einer durch Dialoge getragenen, vielschichtigen Geschichte aufbaut. Ihr werdet als Vampire verschiedener Clans in ein düsteres Montreal geschickt und könnt diese Spielwelt durch Eure Entscheidungen nachhaltig beeinflussen.



## CITY OF ANGELS: SMOKE AND MIRRORS



Kehrt zurück in die Stadt der Engel und stürzt Euch in die Ermittlungsarbeit im höchst innovativen Detektivspiel **City of Angels**. Als Mitglieder des Morddezernats von L.A. beschäftigt Euch in der Erweiterung

**Smoke and Mirrors** höchst mysteriöse Fälle: Ein Wanderzirkus gibt eine mörderische Vorstellung; dazu kommt eine seltsame Einbruchsserie; der „Seelenklempner der Stars“ gibt eine blutige Dinnerparty und eine gefeierte Schauspielerin wird mitten in der Stadt erhängt. Wer noch nicht Fan des Systems mit den *Adaptiven Antwortkarten* ist – hier werdet Ihr es! Zumal der Stichel, der die Karten verwaltet, eine neue Option zur Verfügung hat, um die Ermittelnden in die Irre zu führen.

## ECLIPSE: NEUE GEFAHREN

Die Erweiterung des epischen **Eclipse** enthält mehrere kleine Module, die einzeln oder in Kombination zum Grundspiel hinzugefügt werden können. Für noch mehr Abwechslung bei der Eroberung des Weltraums sorgen in **Neue Gefahren** die vier Module *Galaktische Ereignisse*, *Aufstrebende Spezies*, *Neue Ordnung* sowie *Risskanone*. Als Anführende riesiger, interstellarer Zivilisationen ringt Ihr wie bisher in acht Runden um die Vorherrschaft im All. Ihr erweitert Eure Fähigkeiten: Konntet Ihr bisher neue Raumsektoren kolonialisieren, Raumflotte ausbauen oder auch diplomatische Bündnisse schmieden, so erkundet Ihr nun auch Schwarze Löcher und Galaktische Nebel oder hantiert mit realitätsverzerrender Waffentechnologie.



**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):

- **DIE GEGNER IN STAR TREK** von Cross Cult  
Khan und die Borg, Gul Dukat und die Gorn – hier sind sie alle versammelt.
- **MONDSPLITTER 1 – DER SCHIMMERTURM** von Uhrwerk-Verlag  
Das *Splittermond*-Abenteuer lockt mit Meeresstimmung und frischen Ideen.
- **DAS LABYRINTH – EIN ILLUSTRIERTER ROMAN** von Fischer TOR  
*Tales from the Loop*-Erfinder Simon Stålenhag entführt in eine düstere Zukunft.



# NEUES IN KÜRZE

## NOMINIERUNGEN FÜR DAS SPIEL DES JAHRES 2022

Seit ein paar Tagen stehen die drei nominierten Spiele für den hierzulande wichtigsten Spielepreis fest. Wenn am 16. Juli der Sieger beim *Spiel des Jahres* gekürt wird, findet das aber auch international allerhöchste Beachtung. Mit dabei auf der Shortlist ist **Cascadia**. Die Aktion bei dem Legespiel für ein bis vier Personen von Kosmos ist ganz einfach: Man muss stets eine Kombination von einem Landschaftsplättchen und einem Tier (Holzscheibe) nehmen. Doch Bussard, Bär, Fuchs, Lachs und Hirsch wollen ganz unterschiedlich in den verschiedenen Landschaften angesiedelt werden ... Knifflig! Die beiden weiteren Nominierungen sind **Scout** von Oink Games sowie **Top Ten** von Cocktail Games.



## NOMINIERUNGEN: KENNERSPIEL DES JAHRES



Auf der Shortlist zum *Kennerspiel des Jahres 2022* findet sich ein Spiel, das Ihr schon aus dem **Ringboten** kennt: **Living Forest** war unser Fokustitel in der Ausgabe #1/2022. Was zunächst nach einem einfachen Prinzip aussieht, mit Karten ziehen nach dem Motto *Push your luck*, entfaltet alsbald seinen Charme mit hübschen taktischen Manövern. Die weiteren beiden Anwärter für den grauen Pöppel sind **Cryptid**, ein Deduktionsspiel von Skellig Games, sowie **Dune: Imperium** von Dire Wolf, das Brettspiel zum Kinofilm.

## NOMINIERUNGEN: KINDERSPIEL DES JAHRES

Auch die drei Kandidaten, die den Preis *Kinderspiel des Jahres* unter sich ausmachen, stehen fest. Gleich zwei Mal ist Schmidt Spiele dabei, beide Titel verfolgen zudem einen ähnlichen Ansatz: **Auch schon clever** sowie **Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg** gehen zurück auf überaus erfolgreiche Erwachsenenspiele, nun aber clever und mit kindgerechtem Material für das Niveau der jüngsten Spielerspielfans aufbereitet. Der dritte Kandidat, mit dem Titel **Zauberberg**, ist ein Wettlaufspiel aus dem Hause Amigo. [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:

- **NEUES AUS CRIME CITY**  
So geht es nach dem Spiel des Jahres Erfolg weiter: Das *MicroMacro* Entwicklerteam berichtet
- **DIE WELT VON MERCHANTS COVE**  
Schmied, Kapitänin oder Gastwirt – findet es heraus mit unserem *Merchants Cove* Berufefinder!
- **IM INTERVIEW**  
Erfolgsautor Richard Garfield spricht über sein neuestes Spiel *The Hunger*







# AUSWILDERN IN EIGENREGIE

Um als Tiere aus einem alles andere als tiergerechten Zoo zu entkommen, müsst Ihr in **KuZOOka** bestmöglich zusammenarbeiten. Aber wie verständigt Ihr Euch, wenn einer nur trompeten kann, der andere brüllt und das Chamäleon zwar zungen-, aber nicht sprachfertig ist?

Diese Zootiere haben es ganz schlecht getroffen: In viel zu kleinen Gehegen fristen sie ein trostloses Dasein. Tagein, tagaus. Abwechslung gibt es nur in Form von aufdringlichen Besucher\*innen, die zudem ihren Müll in den Gehegen der Tiere entsorgen. Ist das schon kaum erträglich, so erreicht die Tiere nun eine noch schockierendere Nachricht: In acht Tagen sollen sie verlegt werden – in einen berüchtigten Zoo mit noch kleineren Gehegen.

Allen Tieren ist klar, dass sie kooperieren müssen, um innerhalb der nächsten sieben Tage auszubrechen und diesem Schicksal zu entgehen.

Dass sie die Sprachen der anderen Arten nicht sprechen, ist allerdings ein Problem. Positiv aber ist: Alle Tiere besitzen besondere, individuelle Fähigkeiten. Wenn sie die geschickt zusammen bringen, sollte die Flucht doch gelingen!



**KuZOOka** – der Name ist eine Anspielung auf das Swahili-Wort kuzuka („ausbrechen“) – wird über maximal sieben Runden gespielt. Jede Runde repräsentiert einen Tag, an dessen Ende die Tiere, also Ihr, einen Fluchtversuch wagen

werden. Um erfolgreich zu sein, muss Euer bis zu sechsköpfiges Team möglichst viele Karten derselben Farbe sammeln. Ihr dürft dabei aber nicht

über Eure Handkarten sprechen. Der Aspekt, dass die verschiedenen Tierarten sich mit ihren Lauten nun wirklich nicht verständigen können, ist, nebenbei bemerkt, die wohl charmanteste Begründung für das koop-übliche Redeverbot – ein typisches Element dieser Spiele, das aber bei anderen Titeln oft sehr gewollt wirkt.



In **KuZOOka** dürft Ihr Euch Tipps nur geben, indem Ihr während des Zuges einen Tierkopf-Marker auf dem Spielplan platziert. Dadurch wird eine Vorgabe gemacht, wie viele Handkarten einer bestimmten Farbe man glaubt, im Team sammeln zu können. Jeder später eingesetzte Tierkopf muss jedoch auf der Markierungsleiste weiter vorne platziert werden. Damit werden die angepeilten Fluchtpläne riskanter, aber auch nur so kann der Ausbruch letztlich gelingen.

Wer glaubt, dass die Fluchtmöglichkeiten mit den Handkarten der aktuellen Runde ausgereizt sind, kann, anstatt einen neuen Tierkopf zu platzieren, den Ausbruchversuch initiieren. Dann deckt Ihr alle Handkarten auf und der Tierkopf am weitesten vorne gibt an, um welche Kartenfarbe in welcher Anzahl es in dieser Runde geht. Wenn das Team das angepeilte Ziel erreicht oder übertrifft, erhaltet Ihr Erfahrungspunkte. Ist es eine Punktlandung, so bekommt Ihr zudem ein Universalwerkzeug, das als Joker-Karte zukünftige Fluchtversuche erleichtert. Erfahrungspunkte könnt Ihr ausgeben, um bis zu zehn Stufen aufzusteigen – mit jeder Stufe erhöht sich die Anzahl der Karten, die Ihr beim nächsten Rundenbeginn erhaltet. Zudem kommen offen ausgelegte Karten hinzu, die wie Handkarten bei Fluchtversuchen mitgezählt werden.

Besonders hilfreich können außerdem die einmal pro Runde nutzbaren individuellen Fähigkeiten der Tiere sein. So kann der Affe zum Beispiel eine Handkarte mit einem anderen Tier tauschen. Der Elefant kann bestimmen, welches Tier als nächstes dran ist. Der Löwe kann sich eine Karte für die nächste Runde beiseite legen, und das farbwandlerische Chamäleon darf eine Karte vom Stapel ziehen und dann eine beliebige Karte abwerfen.

Wenn Ihr den Fluchtplan schließlich in einer Runde bis in die *Ausbruchszone* des Spielplans vorantreibt und dann mit dem Aufdecken der passenden Karten erfolgreich abschließt, gelingt Euch der Ausbruch und Ihr gewinnt gemeinsam **KuZOOka**. Sollte das aber auch in der siebten Runde nicht gelingen, waren die Bemühungen vergebens und Ihr verliert das Spiel.

Doch das ist gewiss nur Ansporn für eine weitere Runde! Spätestens aber, wenn Ihr Euch an den *Hochsicherheitszoo* auf der Rückseite des Spielplans wagt, ist klar: Hier sind wahre Ausbruchsspezialisten\*innen am Werk, denn da ist höchst geschickter Einsatz und perfektes Timing der Spezialfähigkeiten gefragt. [dapf]

## KuZOOka

# Kooperativ

# Tierbefreiung

# Set Collection

# Spezialfähigkeiten

Autor: Leo Colovini

Illustration: Bartłomiej Kórdowski

UVP: EUR 29,99

Ca. ab Juli 2022 im Handel erhältlich







# NICHT DIE LETZTEN IHRER ART!



Das ist schon eine abenteuerliche Idee, die das kooperative Spiel **KuZOOka** trägt: Die Zootiere planen gemeinsam den Ausbruch. Freiheit – das scheint für Tiere in der durch den Menschen fast bis zum letzten Winkel kultivierten Welt kaum noch denkbar. Aber es gibt sie, die großen Schutzgebiete. Noch!

Wir stellen Euch auf dieser Doppelseite ein paar der Reservate in Afrika vor – daher kommen schließlich die „klassischen“ Zootiere wie Löwe, Elefant, Giraffe, Nashorn, Gorilla und Co. Trotz Schutzstatus drohen aber auch dort vielfältige Gefahren. Wer an Wilderer denkt: Ja – doch will man das der oft bitter armen einheimischen Bevölkerung zum Vorwurf machen, wenn ihr für Stoßzähne und andere Trophäen „Reichtum“ versprochen wird? Viel gravierender sind Eingriffe, die aus ökonomischem Kalkül passieren. Immer mal wieder ploppen Pläne für Straßenbauten auf, Rohstoffe werden abgebaut, Plantagen dehnen sich aus. Dazu kommen Kriege. Die Bevölkerung wächst, und natürlich macht auch dort die schleichende Veränderung der Umwelt durch den Klimawandel nicht halt.

## Serengeti-Nationalpark und Masai Mara Reservat

Die Serengeti ist *die* afrikanische Landschaft, die wohl am tiefsten im kollektiven Gedächtnis Deutschlands verankert ist. Dafür hat der Oscar-prämierte Film „Serengeti darf nicht sterben“ (1959) des charismatischen Frank-

furter Zoodirektors Bernhard Grzimek gesorgt. 1981 wurde der Serengeti-Nationalpark in die Weltnaturerbe-Liste der Unesco aufgenommen. Zwei Millionen Tiere ziehen jährlich durch die endlosen Ebenen der Savanne. Auf der Suche nach Nahrung und Wasser sind ihnen Grenzen egal: Die Wanderungen von Elefanten, Zebras und Giraffen zwischen Tansania und dem kenianischen Teil der Serengeti, dem Masai Mara Reservat, sind ein einzigartiges Schauspiel.





## Etosha-Nationalpark

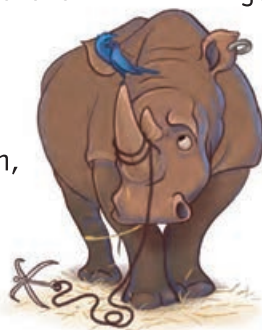
Der Etosha-Nationalpark im Norden von Namibia ist einer der größten Nationalparks der Welt. Mit knapp 23.000 Quadratkilometern ist er ein bisschen größer als Mecklenburg-Vorpommern. Dort tummeln sich neben Elefanten, Giraffen, Zebras und Gnus auch viele Vögel und Reptilien. Acht zum Teil sehr unterschiedliche Vegetationszonen machen die Eigenart von Etosha aus. Berühmt ist der Park wegen einer riesigen Salzwiese, auch Etosha-Pfanne genannt. Die ist sogar vom Welt- raum aus zu erkennen, der Name Etosha steht in der Bantusprache für „großer, weißer Platz“.

## Kruger-Nationalpark

Der Kruger-Nationalpark im Nordosten von Südafrika, das größte Wildschutzgebiet des Landes (circa 20.000 Quadratkilometer), geht im Kern bereits auf das Jahr 1898 zurück. Dort leben zehntausende Elefanten, Büffel und Zebras. Mit Abstand am häufigsten ist die Impala, die Schwarzfersenantilope, mit 150.000 Tieren. Neben 146 Säugetierarten, darunter auch Löwen und Leoparden, zählt der Park über 500 Vogel- und 120 Reptilienarten, 49 Fisch- und 34 Amphibienarten sowie 2000 Pflanzenarten.

## Ngorongoro Naturschutzgebiet

Das Ngorongoro Naturschutzgebiet gehört zur Serengeti. Doch die einzigartige Geologie macht das Gebiet zu etwas ganz Besonderem: Es ist ein vor rund 2,5 Millionen Jahren eingebrochener Vulkankrater. Der Boden liegt auf 1700 Metern, die Seitenwände ragen bis auf 2300 Meter auf. Im bis zu 21 Kilometer messenden Rund tummeln sich Gazellen, Löwen, Zebras und 350 Vogelarten. Die einzigartige Landschaft, die zum Land der Massai gehört, gilt als diejenige mit der größten Dichte an Großwild in Afrika. Für die Hirtennomaden wurde außerhalb vom Krater ein Schutzgebiet ausgewiesen, in dem sie weiter Weidewirtschaft betreiben können: Im Ngorongoro selbst ist Landwirtschaft seit 1975 verboten. Am Rande des Kraters befindet sich das



Grab von Bernhard und Michael Grzimek – der Sohn war 1959 bei einem Flugzeugabsturz während der Dreharbeiten ums Leben gekommen.

## Bwindi Impenetrable Nationalpark

Es wäre zu schön, wenn der Name des Nationalparks in Uganda wahr wäre: Impenetrable bedeutet undurchdringlich. Das Gebiet an der Grenze zur Demokratischen Republik Kongo ist die Heimat der Berggorillas. Mit rund 400 Tieren lebt dort die Hälfte dieser vom Aussterben bedrohten Art. 1994 wurde der Park zum Unesco-Weltnaturerbe erklärt.



## Chobe-Nationalpark

Die Geschichte des eher kleinen Nationalparks Chobe im Norden von Botswana ist eine, die Hoffnung macht. Denn aus diesem 1967 ausgewiesenen Gebiet mit rund 10.000 Quadratkilometern Fläche ist mittlerweile das zweitgrößte Landschaftsgebiet der Erde erwachsen. Nach Vergrößerungen in den 80er Jahren haben 2011 neben Botswana die Länder Sambia, Namibia, Simbabwe und Angola eine Vielzahl von Schutzgebieten zusammengeführt und die *Kavango-Zambezi Transfrontier Conservation Area* begründet. Die 520.000 Quadratkilometer große Fläche (Deutschland = 358.000) sollen den Tieren Freiheiten zurück geben wie sonst nirgends. So streift durch das Gebiet die mit circa 250.000 Tieren größte Population Afrikanischer Elefanten. [ask]



# RITTERABENTEUER IN DER WETTERAU

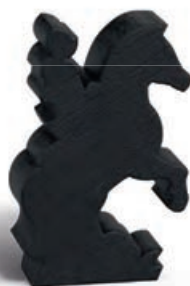
Ein schrecklicher Ritter macht Jagd auf Euch! Schafft Ihr es, in diesem kooperativen Spiel für bis zu sechs tapfere Burgmannen und -fräulein, die rettende Burg zu erreichen?

Mit **Von Falkenstein** setzt Pegasus Spiele seine Reihe mit Titeln fort, die in der hessischen Heimat des Verlags angesiedelt sind. Die Idee: Außer dem spannenden Spielgeschehen erhaltet Ihr auch viele interessante Informationen über die Schauplätze in der Wetterau.

Der Ablauf in **Von Falkenstein** ist schnell erklärt. Über das Spielfeld zieht sich ein Laufweg mit 15 Feldern, am Ende mit vier Stufen hinauf in das 3D-Burgtor. Der Raubritter startet fünf Felder hinter Euch. Wer an der Reihe ist, würfelt die drei Spezialwürfel. Sie zeigen entweder ein *Proviantssymbol*, den Ritter oder in den meisten Fällen *Landschaftsmerkmale*. Auf die kommt es an: Rund um den Laufparcours liegen verdeckt 18 *Landschaftsplättchen* aus. Eure Aufgabe ist, das zum geworfenen Würfel passende Plättchen aufzudecken.

Am Anfang ist das schwer – aber je weiter das Spiel fortschreitet und Ihr ein gutes Erinnerungsvermögen habt, um so flotter zieht Ihr voran. Denn: Für jedes richtig aufgedeckte Plättchen rückt Eure Figur ein Feld weiter.

Zum Glück dürft Ihr Euch gegenseitig vor dem Aufdecken mit Tipps helfen. Hilfreich sind auch die *Proviantssymbole*. Die erlauben es, eine beliebige Eurer Figuren ein Feld zu ziehen.



Was unter Umständen spielentscheidend ist: Erwischt der Ritter auch nur eine Eurer Figuren, habt Ihr die Partie gemeinsam verloren. Und der üble Geselle kann sehr flott sein. Außer auf den Würfeln verbirgt er sich auch unter diversen *Landschaftsplättchen*!

Das Spielbrett bei **Von Falkenstein** zeigt vorne als einfache Variante *Hinterhalt vor Burg Münzenberg*. Bei *Die Rache des Rockenberger Raubritters* sind als zusätzliches Hindernis drei Felder im Bezirk des *Zisterzienserinnenklosters* markiert. Wer dort steht, muss still sein und darf keine Tipps geben! Über all die historischen Orte in der Wetterau informiert anschaulich das zwölfseitige Begleitheft. [ask]



## Von Falkenstein

# Lauf- & Merkspiel  
# Kooperativ

# Heimathistorie  
# Ritterthema

Autoren: Michael Palm, Lukas Zach  
Illustration: Kristina Gehrmann  
UVP: EUR 29,99  
Ab Juni im Handel erhältlich





# DOMINO FÜR STEINZEITFANS

Wie im Kino die beliebten „Prequels“, so auch auf dem Spieltisch: Nachdem *Kingdomino*, das famose *Spiel des Jahres* von 2017, mit *Queen-domino* bereits einen etwas komplexeren Folgetitel hatte, erscheint mit **Kingdomino Origins** nun auch ein „Vorgänger“.

Aus dem Mittelalter wird dabei ein großer Zeitsprung zu den Urmenschen gemacht. Aus Schlössern sowie Königen und Königinnen werden Hütten und Stammesoberhäupter. Die Verwandtschaft zum beliebten Erfolgstitel ist dennoch groß. Fans von *Kingdomino* werden die charakteristischen Domino-Landschaftsteile, den Turm (nun Vulkan) und den Domino-plättchen-Auswahlmechanismus sofort wiedererkennen.

Entscheidend anders jedoch ist, dass **Kingdomino Origins** mit aufeinander aufbauenden Spielregeln für drei Module daherkommt. Zusätzlich gibt es noch die aus *Kingdomino* bekannten Wertungsvarianten. **Kingdomino Origins** bietet durch den modularen Aufbau und ein schrittweises Erlernen der Regeln die Chance, mit einer Spielgruppe auf einem Niveau wie *Kingdomino* zu beginnen und sich dann langsam zu steigern.

In der einfachsten Variante von **Kingdomino Origins**, dem *Feuermodus*, machen sich die Höhlenmenschen das Feuer der Vulkane nutzbar. Nach vorgegebenen Regeln dürft Ihr die Feuerplättchen in Eure Territorien einsetzen. Und entsprechend erzielt Ihr Siegpunkte durch die Multiplikation von Feuern und der Größe der im Dominostil zusammen gebauten Gebiete.



Der Totemmodus und der Höhlenmodus bauen auf den Feuerregeln auf. Bei der *Totem*-Variante kommen mit den Landschaften Siegpunkt-trächtige Ressourcen wie Holz und Mammut ins Spiel. Leider brennen die tollpatschigen Steinzeitmenschen Ressourcen aber mit ihren Feuern immer wieder ab. Das führt zu spannenden Entscheidungen: Ressource – oder Feuer-Multiplikator.



Im *Höhlenmodus* können die Ressourcen noch mehr: Gebt Ihr sie ab, dürft Ihr in Euer Territorium *Höhlenmenschenplättchen* platzieren. Davon gibt es sieben mit jeweils unterschiedlichen Wertungsbedingungen. Der spannende neue Dreh: Sie bringen Punkte in Abhängigkeit davon, welche Landschaften die acht umgebenden Felder zeigen. [dxj]



## Kingdomino Origins

# Anlegespiel  
# Steinzeit

# Kingdomino-Prequel  
# Modulare Regeln

Autor: Bruno Cathala  
Illustration: Cyril Bouquet  
UVP: EUR 34,99  
Ca. ab Juli 2022 im Handel erhältlich





# SCHAFTE, SCHAFTE, POOLE BAUEN

Willkommen in den USA der 1950er Jahre! Als Architekt\*innen im Bauboom jener Zeit versucht Ihr, die attraktivsten Neubaugebiete zu erschaffen. Alle haben dieselben Vorgaben – aber wer setzt die Pläne der Stadtregierung am besten um?

**Welcome to** ist ein Flip&Write-Spiel, bei dem Ihr Siedlungen mit Einfamilienhäusern errichtet. Dafür markiert Ihr pro Runde auf Eurem Bauplan mit 33 Grundstücken in drei Straßen immer genau eine Parzelle. Im Unterschied zu anderen Flip&Write-Spielen habt Ihr aber mehr Entscheidungsfreiheit, weil stets drei Karten-Paare offen ausliegen. Die zeigen je eine Hausnummer und je eine von insgesamt sechs Bauoptionen. Will ich in Nr. 4 einen Pool errichten? Oder doch besser Nr. 9 in eine Parklandschaft einbetten? Oder soll mein Immobilienmakler eine der fertigen Siedlungen versilbern?

Klingt einfach – doch am Reißbrett sieht manches leichter aus, als es in der Praxis ist. So müssen zum Beispiel die Hausnummern in jeder der drei Straßen immer aufsteigend eingetragen werden. Wenn dann ständig unpassende Zahlen kommen ... Zum Glück gibt es ein paar kleine Tricks. Wer *Zeit-arbeiter* anheuert, darf die Nummer um einen Wert bis zu 2 manipulieren. Oder mal eine 4a eintragen – wobei das bei der Schlusswertung Minuspunkte einbringt.

Warum solltet Ihr Miese riskieren? Weil richtig satt Punkte für jene vergeben werden, die die Stadtplan-karten als Erste erfüllen! Stets zu Beginn des Spiels legt Ihr drei solcher Pläne aus. Die Vorgaben bringen die unterschiedlichsten Kombinationen ins Spiel. Beispielsweise



müsst Ihr vier Minisiedlungen mit zwei Häusern ausweisen, dazu zwei Areale mit je sechs bebauten Grundstücken plus die Kombination einer 3er- und einer 4er-Parzelle. Knifflig.

Eine Partie **Welcome to** endet, sobald entweder eine Person alle drei Stadtpläne erfüllt oder alle Grundstücke bebaut hat – oder sich so verheddert hat, dass sie zum dritten Mal nichts eintragen konnte. Solltet Ihr indes schon richtig ausgefuchste Stararchitekt\*innen sein, versucht Euch an den Versionen für Fortgeschrittene oder sogar Expert\*innen. [ask]



## Welcome to

# Flip&Write  
# Solo-Variante

# Bis 100 Personen  
# Städtebau

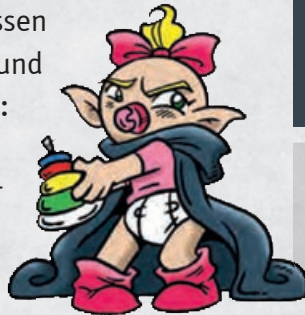
Autor: Benoit Turpin  
Illustration: Anne Heidsieck  
UVP: EUR 22,99  
Ca. ab Juli 2022 im Handel erhältlich





## BEZAUBERND BÖSARTIG, DIESE RACKER

Es gibt nichts, was vor **Munchkin** sicher ist. Nicht einmal der Kindergarten und die Welt der Babys. Die ist nämlich alles andere als rosarot und himmelblau. Sondern von Monstern wie der *Wangenkneifenden Tante*, dem *Spielplatztroll* oder – oh Gott – dem *Kinderarzt* besiedelt. Zum Glück stehen den **Munchkin Babys** die härtesten Waffen zur Seite, die man sich nur denken kann. Da ist es nur eine Frage der Zeit, bis Ihr mit *Kampfrassel* oder dem *Unendlich nervtötenden Spielzeug* auf Level 10 vorgekrabbelt seid. Die Fans der satirischen Kartenspielwelt von **Munchkin** wissen nun gleich, wie der Hase läuft und die Pampers geschnürt werden: Monster in den Sack hauen, Schätze einkassieren – und der Konkurrenz nichts vom Nach-tisch übrig lassen! [ask]



### Munchkin Babys

# Munchkin-Welt  
# Basisset

# Kartenspiel  
# Satire

Autor: Andrew Hackard  
Illustration: Katie Cook  
UVP: EUR 17,99  
Im Handel erhältlich



### Katapult Fehde

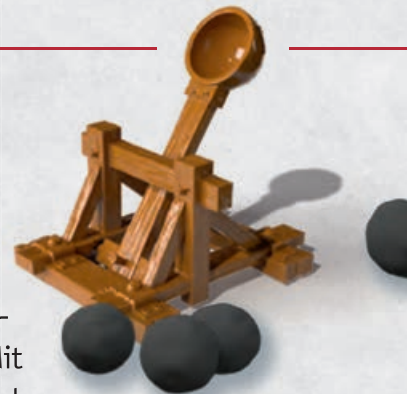
# 3D-Spielmaterial # Zweier-Spiel  
# Geschicklichkeit # Aktionskarten

Autor: Kristian Fosh  
Illustration: Damien Mammoliti,  
Kristian Fosh, Luis Brüh  
UVP: EUR 34,99  
Ca. ab Juli 2022 im Handel erhältlich.



## WER ZIELT BESSER?

Mit **Katapult Fehde** kommt eine Spiel-Action ins Kinderzimmer, die seit jeher begeistert: Mit einem Katapult auf die Truppen der anderen Seite feuern – es gewinnt, wer zuletzt noch eine Figur stehen hat! Klar, früher haben viele selbst an der Wurfmaschine gebaut und gewerkelt. **Katapult Fehde** stellt nun eine sowohl urige wie auch hoch funktionale Wurfmaschine samt Wurfgeschossen bereit. Auch Truppen und Mauerteile zum Schutz der eigenen Figuren finden sich in der Box. Bevor die Steine fliegen können, müsst Ihr auf dem jeweiligen Heimatplan eine gute Defensiv-Formation aufstellen. Und um aus dem schlichten Wettbewerb „Wer trifft am besten?“ ein munteres Brettspiel zu machen, sind Karten enthalten, die die Action steuern. [ask]







# DIE SPIELE IM SPIEL

Wo können so unterschiedliche Charaktere wie Alchemistin und Schmied, Zeitreisender oder Kapitänin zusammentreffen und den Champion küren? Natürlich auf dem Markt! Denn dort können alle ihre völlig verschiedenen Waren feilbieten. Und am Ende gewinnt ... das meiste Gold!

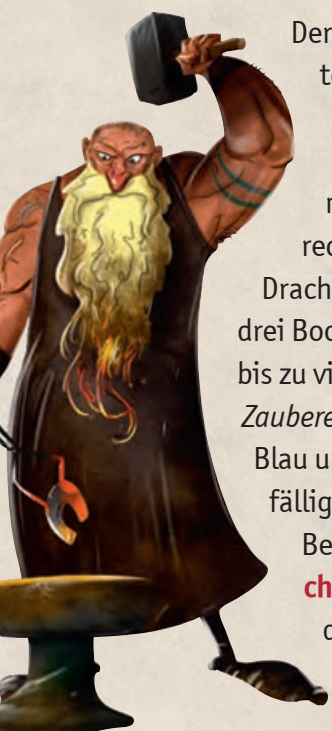
**Merchants Cove** ist ein außergewöhnliches, aber vor allem ein höchst asymmetrisches Handelsspiel. Das ist schon daran ersichtlich, dass es im Grundspiel eine allgemeine Anleitung gibt – und für jede der vier Händlerfiguren ein weiteres, eigenes Regelheft!



Der Hauptspielplan des Ortes, dessen Namen man mit „Händlerbuch“ übersetzen könnte, zeigt einen Hafen mit vier Anlegern, je zwei links und rechts. Mittig gegenüber liegt die Dracheninsel, von der links und rechts je drei Boote zum Hafen steuern. Dort passen bis zu vier *Abenteurer* hinein: *Krieger*, *Barden*, *Zauberer* und *Adlige* in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb. Pro Boot zieht Ihr je zwei zufällig aus einem Beutel, und zwar immer zu Beginn der drei Runden, über die **Merchants Cove** läuft. In den Gassen hinter den *Kais* befinden sich die *Gildenhäuser* der *Abenteurer*, und ebenso der *Unterschlupf* der *Schurken*.

Am meisten ins Auge aber fällt die große *Uhr*. Sie gibt vor, wie viel Zeit Ihr habt, um – zum Beispiel – mit der *Alchemistin* *Tränke* und *Elixiere* zu brauen. Oder mit dem *Schmied* *Rüstungen* und *Waffen* zu schmieden.

Für diesen Job hat jede Figur einen eigenen *Ladenspielplan*. Die *Alchemistin* etwa mengt ihre Zutaten in vier Braukesseln. Die Zutaten sind rote, grüne, blaue und gelbe Kugeln, die zufällig ins Spiel kommen und sehr dekorativ über die *Arbeitsfläche* der *Alchemistin* kugeln. Das Brauen kostet dann stets eine Arbeitsstunde. Die wird auf der Uhr des Hauptplans





abgetragen. Im besten Fall sind die Zutaten so geschickt auf die Kessel verteilt, dass in allen vier Tränke oder Elixiere köcheln. Tränke sind *Kleine Waren*, Elixiere *Große Waren*.

Ähnlich beim Schmied: Er muss seine Öfen mit verschiedenfarbigen Würfeln befeuern, daraus schmiedet er Rüstungen und Waffen. Auch das ist wie ein Spiel im Spiel. Der Zeitreisende sammelt Artefakte aus allen Zeitaltern, die Kapitänin ist auf Schätze spezialisiert. Am Ende aber wird all das zu *Kleinen* oder *Großen Waren* in den vier Farben Rot, Grün, Blau und Gelb. Das macht Elixiere und Waffen beim Verkauf in **Merchants Cove** vergleichbar!



Die Produktion der so unterschiedlichen Händlerinnen und Händler hat noch einen weiteren Effekt: Das Drehen an der Uhr bringt weitere *Abenteurer* auf die Boote, auch die zieht Ihr zufällig aus dem Beutel. Wer ein Boot bis zum letzten Platz voll macht, steuert es sofort in den Hafen. Der Anleger, an den Ihr es dirigiert, gibt vor, ob dort *Kleine* oder *Große Waren* verkauft werden. Wer also gut plant, clever produziert und aufs richtige Boot setzt, bringt in der *Marktphase* Waren und *Abenteurer* farblich passend zusammen. Und verdient prächtig.



Dass das nicht immer perfekt gelingt, liegt auf der Hand. Aber es gibt noch andere Wege, um in **Merchants Cove** Gold zu machen. Von den sechs Booten legen ja stets nur vier an. Die *Abenteurer* von den übrigen Booten setzt Ihr schnurstracks in ihre *Gildenhäuser*. Wer beim Produzieren passende Symbole auf seinem *Ladenspielplan* freigeschaltet hat, kann dort gut verdienen.

Und **Merchants Cove** hat noch weitere Mechanismen zu bieten, die wahre Strateg\*innen zu nutzen wissen. So könnt Ihr Hilfskräfte anheuern, um die Produktion zu verbessern. Allerdings

besteht die Gefahr, dass Ihr dann automatisch *Korruptionskarten* ziehen müsst. Die können bei der Schlusswertung für heftige Einbußen sorgen: Da nämlich müsst Ihr die Anzahl der *Schurken* – ja, auch die kommen mit den Booten übers Meer – mit den Korruptionssymbolen multiplizieren.

Für den Sommer sind bereits vier Erweiterungen von **Merchants Cove** angekündigt: **Die Drachenzüchterin**, **Der Gastwirt** und **Das Orakel** bringen neue *Händler* in die Bucht, die wiederum ihren ganz eigenen Regeln folgen. Sie erlauben es auch, zu fünft zu spielen. Die Erweiterung **Das Geheimversteck** beinhaltet zudem mehrere Module, die für noch mehr Abwechslung sorgen: neue Boote (2- und 5-Sitzer), neue Hilfskräfte, neue *Schurken* und außerdem neue Herausforderungen für das Solospiel. [ask]



### Merchants Cove

# Asymmetrisch

# 3D-Material

# Wirtschaftsspiel

# Uhr-Mechanik

**Autoren:** Carl van Ostrand, Jonathan Cantin, Drake Villareal

**Illustration:** Mihajlo Dimitrievski, Bojan Drango

**UVP:** EUR 69,99

Ca. ab Juli 2022 im Handel erhältlich





# DIE WÜSTE LEBT

Seit der spektakulären Verfilmung von **Dune** 2021 durch Denis Villeneuve ist das Science-Fiction-Meisterwerk wieder in aller Munde. Autor Frank Herbert revolutionierte in den 60er Jahren mit der einzigartigen Mischung aus Abenteuer, Mystizismus, Ökologie und politischem Ränkespiel das Genre. Bis Teil 2 ins Kino kommt, halten Pegasus Spiele und seine Kooperationspartner mit **Dune**-Spielen, Comic-Adaptionen oder den neu übersetzten Romanen viel Futter für die Fans bereit.



UVP: EUR 39,99

## Dune – Geheimnisse der Häuser

Das kooperative Kennerspiel **Dune – Geheimnisse der Häuser** von Pegasus Spiele und Portal Games führt Euch mitten hinein in die Welt des Wüstenplaneten! Das außergewöhnliche Abenteuer schließt nahtlos an den Kinofilm an, entspinnt aber eine ganz eigene Geschichte. Das Spielprinzip basiert auf dem von *Detective – Ein Krimi-Brettspiel*, 2019 zum *Kennerspiel des Jahres* nominiert. Die Kampagne in **Dune – Geheimnisse der Häuser** fordert Euch zu weitreichenden Entscheidungen heraus. Dadurch beginnt Ihr, eine einzigartige Geschichte zu erzählen!



Hardcover | 176 Seiten

Preis: EUR 25,00

## Dune – Die Graphic Novel

SPLITTER

**Dune – Die Graphic Novel** erzählt die Geschichte von Paul Atreides und seiner Familie, die auf dem Wüstenplaneten Arrakis die Vorherrschaft über die Förderung des Spice übernehmen, der mystischen Droge, die das Reisen zwischen den Sternen ermöglicht. Gemeinsam mit Bestseller-Autor Kevin J. Anderson adaptiert Brian Herbert das Meisterwerk seines Vaters in drei Bänden. Mit Raúl Allén zeichnet einer der profiliertesten Künstler der Comic-Szene für die graphische Umsetzung der Vision Verantwortung. Ihm zur Seite stand Zeichnerin Patricia Martín.



Hardcover | 112 Seiten

Preis: EUR 19,80

## Dune: Haus Atreides – Die Graphic Novel

SPLITTER

Brian Herbert und Kevin J. Anderson legen mit **Dune: Haus Atreides – Die Graphic Novel** die erste Comic-Adaption ihres Prequels zu *Dune* vor. Dev Pramanik und Alex Guimarães verwandeln die vielschichtige Vorgeschichte in einen atemberaubenden Comic. Hier könnt Ihr den Anfang von vielen Handlungsfäden entdecken: Leto, der Vater von Paul Atreides, beginnt eine schicksalhafte Reise. Shaddam, Sohn des Padishah-Imperators Elrood, plant eine Intrige gegen seinen Vater. Und der Planetologe Pardot Kynes erkundet die Mysterien des Wüstenplaneten.



**Der Wüstenplanet****HEYNE** <

Tausende von Jahren in der Zukunft und eine fantastische Welt: Arrakis, der Wüstenplanet. Einzigartig, herrlich – und grausam. Und doch haben es die Menschen geschafft, sich dieser lebensfeindlichen Umwelt anzupassen. Vor über fünfzig Jahren erschien Frank Herberts Roman **Der Wüstenplanet**. Heute gilt das Buch als Meilenstein der Zukunftsliteratur, der Heyne Verlag hat das monumentale Epos neu übersetzt. **Der Wüstenplanet** ist der Auftaktband der ersten *Dune*-Trilogie.



Broschur | 800 Seiten  
Preis: EUR 12,99

**Der Herr des Wüstenplaneten****HEYNE** <

Die ferne Zukunft: Der Kampf um Arrakis, den Wüstenplaneten, ist beendet. Paul Atreides, genannt Muad'dib, ist von den Fremten zu ihrem Propheten ernannt worden. Die Nachkommen von buddhislamischen Sklaven, die auf Arrakis ihre Freiheit fanden, folgen ihm bedingungslos in einen Djihad, der wie ein Sturmwind durch die Galaxis fegt. Pauls neues Imperium und seine Machtfülle ruft Neider auf den Plan, die seine Herrschaft brechen wollen. Und so mischen sich unter die Pilger, die nach Arrakis kommen, um den Erlöser zu sehen, auch Attentäter.



Broschur | 336 Seiten  
Preis: EUR 12,99

**Die Kinder des Wüstenplaneten****HEYNE** <

Paul Atreides, der Retter des Wüstenplaneten Arrakis, ist verschwunden. Er ist in die Wüste gegangen und hat sich so seinem Schicksal entzogen, sich durch große Opfer zu einem neuen Gott zu wandeln. In seiner Abwesenheit regiert seine Schwester Alia mit immer grausamerer Hand, bis sich schließlich die Kinder von Paul Atreides gegen sie erheben. Doch der Machtkampf gegen die mit den Kräften der Bene Gesserit Schwesternschaft ausgestatteten Alia hat ungeahnte Folgen für den Planeten und das ganze Sternenimperium.



Broschur | 592 Seiten  
Preis: EUR 14,99

**Der Gottkaiser des Wüstenplaneten****HEYNE** <

Dreieinhalb Jahrtausende sind auf Arrakis vergangen, und die Welt hat sich gewandelt: Der ehemalige Wüstenplanet ist eine grüne Oase geworden. Die einst so stolzen Fremten sind nur noch ein Schatten ihrer selbst. Doch es gibt noch ein Stück Vergangenheit auf Arrakis, sorgfältig vor Feuchtigkeit geschützt: die Wüste Sareer. Dort lebt Leto II., der Sohn von Paul Muad'dib. Er hat seine Menschlichkeit aufgegeben und sich einem Jahrtausende währenden Transformationsprozess unterworfen. Das Resultat: Er tritt jetzt als Gott auf und verlangt absolute Unterwerfung. [ask]



Broschur | 560 Seiten  
Preis: EUR 14,99



# DETEKTIVARBEIT IN GOTHAM CITY

Jeden Tag wird in Gotham City™ jemand zum Schweigen gebracht. Jeden Tag werden neue Lügen erzählt. Und die größte Lüge von allen ist, dass ein Symbol in der Lage sein wird, alle zu retten.



Batman™ ist einer der berühmtesten und beliebtesten Superhelden aller Zeiten, wie sich zum Beispiel an den bereits über 1000 Ausgaben der Detective Comics™ zeigt, die bisher erschienen sind. Dort hatte Batman 1939 seinen ersten Auftritt und ist seitdem der Star der Comicreihe. Darüber hinaus gibt es zahlreiche weitere Comics, Filme, Serien, Videospiele und mehr. Doch was passt besser zu Batman und den Detective Comics als das *Detective*-Ermittlungssystem von Portal Games? Genau das ist nämlich der Grundstein für das Kennerspiel **Batman – Everybody Lies**.

Gemeinsam reist ihr durch das verbrechensgeplagte Gotham City: vom düsteren Untergrund bis zu den geschäftigen Büros der Gotham City Gazette. Ihr folgt Spuren, sammelt Beweise und stellt Schlussfolgerungen an. Nach jeder Episode füllt ihr einen Abschlussbericht aus und der Erfolg Eurer Arbeit wird beurteilt. Im Spiel verkörpert Ihr einen von vier Charakteren: den altgedienten Polizeibeamten Harvey Bullock™, die leidenschaftliche Journalistin Vicki Vale™, den abgehalfterten Journalisten Warren Spacey™ oder die gerissene Diebin Selina Kyle alias Catwoman™. Anders als die bisherigen Ableger der *Detective*-Reihe enthält **Batman – Everybody Lies** Karten mit persönlichen Zielen: In jeder Episode müsst Ihr einerseits zusammenarbeiten und gleichzeitig versuchen, eure eigenen persönlichen Ziele zu erreichen. [laut]

BATMAN and all related characters and elements  
© & ™ DC Comics  
WB SHIELD © & ™ WBEI.



## Batman – Everybody Lies

# Kooperativ  
# Kampagne

# Story-basiert  
# Detektivspiel

**Autor\*innen:** Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra,  
Tyler Brown, Jakub Poczety  
**Illustration:** Hanna Kuik,  
Maciej Siminski  
**UVP:** EUR 44,99  
Im Handel erhältlich



Das narrative Deduktionsspiel basiert auf dem Grundprinzip von *Detective – Ein Krimi-Brettspiel*, das 2019 zum *Kennerspiel des Jahres* nominiert wurde. Der eigenständig spielbare Nachfolger umfasst drei Episoden. Die könnt Ihr einzeln oder als zusammenhängende Kampagne spielen. Dazu gibt es einen Prolog, durch den Ihr schnell in das Spielprinzip hineinfindet.



# VOM REIHENHAUS INS WELTALL

Wenn Euch die beschaulichen Nachbarschaften von *Welcome to* zu irdisch sind, dann erwartet Euch in **Welcome to the Moon** ein umso spannenderes Abenteuer im All in mehreren Kapiteln!

Der Name verrät es: Das Kennerspiel **Welcome to the Moon** ist verwandt mit dem Familienspiel *Welcome to* (siehe Seite 12). Das ansonsten komplett eigenständige Spiel benutzt denselben Grundmechanismus: In jeder Runde liegen drei Karten-Paare offen aus, die eine Zahl und ein Aktionssymbol zeigen. Ihr wählt eines der drei Paare aus, tragt die Zahl in Eurem Spielplan ein und nutzt optional die Aktion. Dann werden die nächsten drei Karten aufgedeckt und so weiter, bis eine Person ihren Spielplan komplett befüllt hat, alle drei Aufgaben (hier sind es *Missionen*) erledigt hat oder mehrfach nichts einzeichnen konnte.

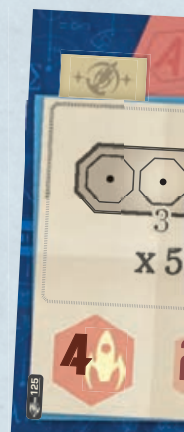


Anstatt Vorgaben für den Siedlungsbau zu erfüllen, gibt **Welcome to the Moon** Euch acht unterschiedliche, immer schwierigere Aufgaben vor. Man könnte fast sagen, hier habt Ihr acht Flip&Write-Spiele in einer smarten Schachtel. Im *Abenteuer-Modus* könnt Ihr jeden Spielplan einzeln spielen. Oder Ihr macht mit *Kampagnenheft* und *Kampagnenkarten* eine durchgezählte Geschichte daraus. Die könnt Ihr sogar mehrfach wiederholen, um die ganze Geschichte der Besiedelung des Mondes zu erfahren.



Im ersten Abenteuer müsst Ihr zum Beispiel Eure Rakete für den Flug vorbereiten. Jedem zu befüllenden Laderaum ist ein Aktionssymbol zugeordnet, was heißt: Zahlen dürft Ihr nur eintragen, wenn sie vom passenden Symbol begleitet werden. Jeder volle Laderaum gewährt Euch mehrere Boni. Im zweiten Abenteuer begeben Ihr Euch dann auf den Flug zum Mond.

Jeder der abwischbaren Spielpläne verfügt über ganz eigene Herausforderungen und lädt ein, immer und immer wieder gespielt zu werden. Spielt Ihr die Kampagne, entfaltet sich nach und nach eine Geschichte. Wer am Ende die meisten Siegpunkt-Sterne gesammelt hat, gewinnt die Kampagne. Ihr könnt sie aber auch solo spielen und versuchen, einen High-score aufzustellen. [laut]



## Welcome to the Moon

# Flip&Write

# Abwischbar

# Kampagne

# Sci-Fi-Abenteuer

**Autoren:** Benoît Turpin,  
Alexis Allard

**Illustration:** Anne Heidsiek

**UVP:** EUR 39,99

**Im Handel erhältlich**





# LEGENDEN LEBEN LÄNGER

**Tainted Grail** hat Euch mitgenommen in ein düsteres, dem Untergang geweihtes Avalon, wie Ihr es noch nie erlebt habt. Doch die Geschichte des Grals hat gerade erst begonnen!

Das Expertenspiel *Tainted Grail* – *Der Niedergang Avalons* von Awaken Realms ist im Sommer 2020 auf Deutsch erschienen. Ob solo oder als Gruppe von bis zu vier Personen könnt Ihr Euch damit in eine außergewöhnliche Kampagne voller Geheimnisse und Rätsel stürzen. Darin haben König Artus und viele weitere bekannte Figuren aus Artus' Sagenwelt einen Auftritt in noch nie dagewesener Form (**Ringbote #1/2020**). Wer sich nach weiteren epischen Abenteuern in Avalon gesehnt hat – jetzt ist der Nachschub da! Gleich eine ganze Handvoll an Erweiterungen und Extras ist in diesem Frühjahr erschienen für **Tainted Grail**!

Der größte Brocken ist die Doppelerweiterung **Zeit der Legenden + Der letzte Ritter**. Sie umfasst zwei Kampagnen, die beide einen ähnlichen Umfang wie das Grundspiel bieten. **Der letzte Ritter** nimmt Euch mit in die Zukunft: 400 Jahre nach dem *Niedergang Avalons*



ist die Insel in ewigem Eis gefangen. Neben der Wyrdnis ist nun auch die Kälte eine ständige Bedrohung für die Menschen und ein neuer Feind gefährdet selbst die letzten Zufluchtsorte. Ihr erlebt in den Rollen des Schlachters Dagan, der Wyrdjägerin Fyul, der Geschichtenerzählerin Mabd sowie Sloan, dem Letzten aus dem Geblüt der Röich, die Nachwirkungen eurer früheren Entscheidungen und bringt die Geschichte der Menschheit auf Avalon zum Abschluss.

Die **Zeit der Legenden** spielt 600 Jahre vor der Grundspielkampagne, als die Menschen gerade dabei sind, Avalon zu erobern. Seite an Seite mit König Artus, Lancelot, Merlin und Nimue kämpft Ihr als Caolin, Naazer, Duana und Thebalt gegen das übermächtige Heer der Einstigen. Dabei entdeckt Ihr die Ursprünge vieler Mythen und Orte, die Ihr in den anderen beiden Kampagnen bereist habt – Eure dortigen Entscheidungen werden auch hier deutlich.



Etwas kürzer ist die Erweiterung **Der Rote Tod**. Sie enthält eine Kampagne für Held\*innen, die bereits *Der Niedergang Avalons*, **Der Letzte Ritter** oder **Zeit der Legenden** überstanden haben. Dabei geht Ihr der Frage nach, was die Menschen einst nach Avalon trieb. Als erprobte Held\*innen kehrt Ihr zurück nach Camlann, der alten Hauptstadt, die die Menschen verließen, während der Rote Tod dort wütete. Euch erwarten Schrecken und Verderben, denn Camlann quillt über vor Gefahren und üblen Ausdünstungen.



Die Monster-Miniaturen sorgen dafür, dass die entsprechenden Begegnungen, welche bereits in der Doppelerweiterung als Karten enthalten sind, zu gefährlichen Wächtern werden. Die verfolgen Euch über den Spielplan und erhöhen so die Schwierigkeit. Und schließlich gibt es eine fantastische, äußerst detaillierte und rund zehn Zentimeter große Figur von König Artus – die Legende als Schmuckstück für Regal oder Vitrine.

Den letzten Feinschliff könnt Ihr Euren Charakteren mit dem Zusatzpack **Stimmen der Vergangenheit** verleihen, einer Erweiterung für die drei großen Kampagnen. Damit könnt Ihr während des Spiels mehr über die Vergangenheit der Charaktere herausfinden. Ihr erlangt individuelle Errungenschaften und erhaltet so Zugriff auf kurze Erinnerungen, die Eure Sichtweise auf die Charaktere verändern wird. Durch die Errungenschaften werden zudem mächtige, einmal einsetzbare Aktionskarten freigeschaltet. Wurden alle Errungenschaften vollendet, erhaltet Ihr überdies eine dauerhafte, zusätzliche Charakteraktion.



Bei so viel epischer Abwechslung in Avalon kommt garantiert für lange Zeit keine Langeweile auf! Schließlich kann jede Kampagne ja auch wiederholt werden, um andere Entscheidungen zu treffen und neue Wege zu beschreiten. [laut]



## Tainted Grail - Erweiterungen

# Neue Kampagnen  
# Hintergründe

# Umfangreich  
# Episch

**Autoren:** Andrzej Betkiewicz, Dan Morley, u.a.  
**Illustration:** Ewa Labak, Micał Peitsch, u.a.

**Tainted Grail: Der letzte Ritter + Zeit der Legenden**  
UVP: EUR 89,99

**Tainted Grail: Stimmen der Vergangenheit**  
UVP: EUR 17,99

**Tainted Grail: Der Rote Tod**  
UVP: EUR 49,99

Alle im Handel erhältlich.  
Zum Spielen wird immer das Grundspiel benötigt.

Zusätzlich zu den Erweiterungen mit neuen Spielinhalten gibt es auch noch einige stimmungsvolle Accessoires: eine große Spielmatte, schicke Metallmünzen für die Menhire, ein umfangreiches Artbook, ein praktisches Notizbuch sowie hochwertige Miniaturen für Eure Begleittiere und die 20 Monster aus der Doppelerweiterung.



# DES HORRORS EPISCHSTE BLÜTE

Es gibt sie, die Großen Alten! Die **Masken des Nyarlathotep** zieht nicht nur eingefleischte Fans des Horror-Rollenspiels **Cthulhu** in seinen Bann. Der preisgekrönte Kampagnenklassiker strahlt seit Jahrzehnten auch weit über die Regengrenzen der Rollenspielwelt hinaus.

Chaosium, der amerikanische Herausgeber des Originals, veröffentlichte diesen Meilenstein erstmals 1984, also vor beinahe 40 Jahren. Ursprünglich stammt das Werk vorrangig aus den Federn des Drehbuchautors Larry DiTillio sowie

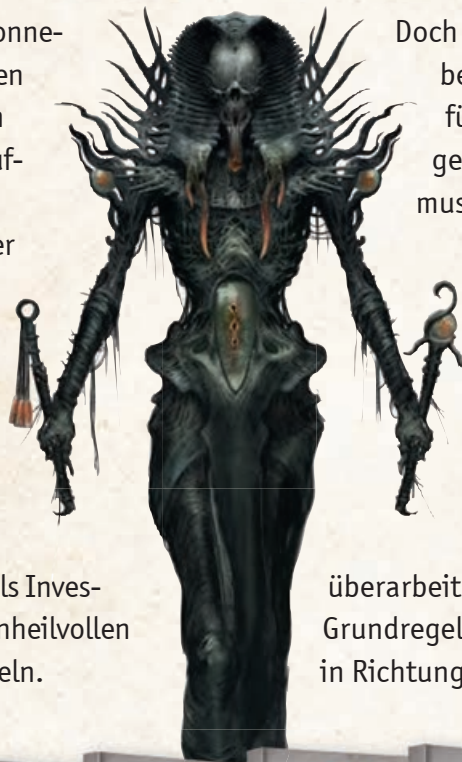
des Spieldesigners Lynn Willis. Dabei setzten sie die von Horror-Autor H.P. Lovecraft ersonnene Welt mit den Großen Alten Göttern in auf-

einanderfolgende Rollenspiel-Abenteuer um. Die in den 1920er Jahren spielende Story führte zunächst von New York nach London, dann nach Kairo, Nairobi und Shanghai. Nach mehreren überarbeiteten Ausgaben gesellen sich nunmehr auch Lima und Australien zu den Reisestationen, die Ihr als Investigator\*innen bereist, um die unheilvollen Pläne des dunklen Gottes vereiteln.

Pegasus Spiele finanzierte 2021 per Crowdfunding überaus erfolgreich die deutsche Übersetzung der bislang umfangreichsten Ausgabe der Kampagne für die 7te Edition des Horror-Rollenspiels **Cthulhu**. Der schwergewichtige Schuber beinhaltet vier Hardcover-Bücher mit



rund 650 Farbseiten sowie eine Mappe mit zahlreichen Handouts, die im Laufe der Abenteuer an die Spielenden ausgegeben werden. Dieser beachtliche Umfang des Spielmaterials deutet bereits auf den epischen Charakter des Unterfangens hin. Wie bei früheren Ausgaben wird auch die neue Edition begeisterte Spielrunden immer wieder und über Jahre hinweg fesseln.



Doch bevor das eigentliche Rollenspiel beginnt, vorgefertigte Charaktere für den investigativen Job ausgewählt oder neue erstellt werden, muss sich die Spielrunde entscheiden, wie sie die Kampagne angehen möchte. Das geht klassisch auf Basis des Grundregelwerks – oder Action-orientierter mit Hilfe der Regelerweiterung *Cthulhu: Pulp*. Auch wenn die neue Version der **Masken des Nyarlathotep** in vielerlei Hinsicht überarbeitet wurde und sich vorrangig am Grundregelwerk ausrichtet, sie neigt merklich in Richtung *Pulp*.



Bei Eurer Abwägung sind verschiedene Aspekte einzubeziehen. Da geht es auch um die Handhabung historischer Themen, die aus heutiger Sicht problematisch sind, wie etwa Rassismus und Sexismus. Auch wie eine Runde mit der hohen Sterblichkeitsrate





der investigativen Charaktere umgeht, ist einige Gedanken im Vorfeld wert. Wie auch immer: Das reichhaltige Spielmaterial bietet von Anfang an mannigfaltige Anknüpfungspunkte und Hinweise, die Abenteuer an den persönlichen Spielstil anzupassen. So könnt Ihr beispielsweise ungewollte Aspekte in den Hintergrund treten lassen oder auch schon Ersatzcharaktere vorbereiten und angemessen in die Handlung einbinden.



**Masken des Nyarlathotep** ist, wenn man so will, ein Großer Alter der Rollenspielgeschichte. Groß bedeutet in diesem Fall umfang-

reich, komplex und insbesondere für eher Unerfahrene einschüchternd. Die außergewöhnliche, zudem mit diversen Nebenhandlungen angereicherte Abenteuerreise führt zu sehr vielen Begegnungen und Schauplätzen in sieben Ländern auf fünf Kontinenten.

Das angemessen zu handhaben, ist keine Kleinigkeit für Spielleitungen und Spielende.

Es gilt, die zahlreichen Spuren und Handouts immer wieder einzuordnen und am Ball zu bleiben. Aussagefähige Notizen helfen in aller Regel gut weiter, wenn der rote Faden mal ein wenig verloren geht. Spielleitungen richten ihr Vorgehen idealerweise jederzeit an den Kampagnenzielen aus, dem *Krönenden Abschluss* (Buch IV, ab Seite 605). Dieses entscheidende Kapitel beinhaltet eine überaus nützliche Checkliste der Erfolge der gesamten Kampagne.

Auch wenn die deutsche Handlungsausgabe ohne den Spielleiterschirm des amerikanischen Originals daher kommt, bietet sie überreich das Material für ein unvergessliches Rollenspielerlebnis. Überlegt gearbeitete Abenteuer, hinreichende Spielhilfen ebenso wie stimmungsvolle Handouts und bestechendes Artwork – die Zeit der Großen Alten ist wieder angebrochen, die **Masken des Nyarlathotep** warten auf Euch! [ib]



## Masken des Nyarlathotep

# Rollenspielklassiker  
# Kampagnen-Modus

# Vierbändiges Epos  
# H.P. Lovecraft-Welt

Chefredaktion: Heiko Gill  
Coverartist: Loïc Muz

Preis: EUR 99,95  
Im Handel erhältlich



# MITTEN INS PORTEMONNAIE

Der **Shadowrun**-Quellenband **Der Kechibi-Code** ist ein heißer Ritt durch die Finanzwelt. Zahllose kleine Abschnitte befassen sich auf die unterschiedlichsten Arten und Weisen mit diesem brandgefährlichen Code, der die gesamte Geldwirtschaft zerschießen könnte.

Konnten Eure **Shadowrun**-Gruppen den großen Konzernen bisher immer nur Nadelstiche versetzen, könnte Euch dieser Code die Macht geben, die Renrakus und Aztechnologies dort zu treffen, wo es wirklich weh tut – mitten im Portemonnaie. Zahllose Autor\*innen haben für **Der Kechibi-Code** ebenso zahllose kleine Abschnitte verfasst, und alle schicken Euch in absolut gefährlich Abenteuer.

So könnt Ihr beispielsweise in Form eines Transkripts lesen, wie ein Run verläuft, der das gesamte schottische Bankwesen durcheinander wirbelt. Wunderbar, dass neben dem Transkript noch ein paar Kästen mit Informationen zum *Scotsprawl* stehen – das ist mal eine Ecke der **Shadowrun**-Welt, die selten genug in den Fokus rückt.

Auch der nächste Abschnitt bringt Euch mit Lagos eine wenig erschlossene Stadt näher. Erneut erfahrt Ihr wieder einiges über einen möglichen Run, denn: Die nigerianische Orkin Eniolo Okoro ist irgendwie in den Besitz eines gewaltigen Vermögens geraten – ob da der **Kechibi-Code** eine Rolle gespielt hat? Anders als in der schottischen Affäre liegt dort ein genau ausgearbeiteter Hintergrund vor. Mit dem kann Euch die Spielleitung problemlos in ein ausuferndes Abenteuer in der Bürokratie und Hochfinanz von Lagos führen.



Weitere Kapitel auf den 168 Seiten des Hardcover-Bandes hetzen atemlos durch Hongkong und St. Louis. Ihr erhaltet zahlreiche Informationen über die weltweiten Finanzgeflechte, und die werfen viel mehr Fragen auf, als sie jemals beantworten können. Genau darin besteht der Reiz. **Der Kechibi-Code** ist eine eklektische Sammlung an Material. Ihr wechselt umstandslos zwischen Matrix-Fragmenten, Abenteuerideen, komplett beschriebenen Hintergründen sowie Regionen, die noch wahre Entdeckungen verheißen. Selbst scheinbar wahllos eingeworfene Ideen, wie sich die Sechste Welt komplett auf den Kopf stellen ließe, findet Ihr! [meh]



## Shadowrun – Der Kechibi-Code

# Globale Hochfinanz

# Cyberpunk

# Sechste Welt

# Quellenband

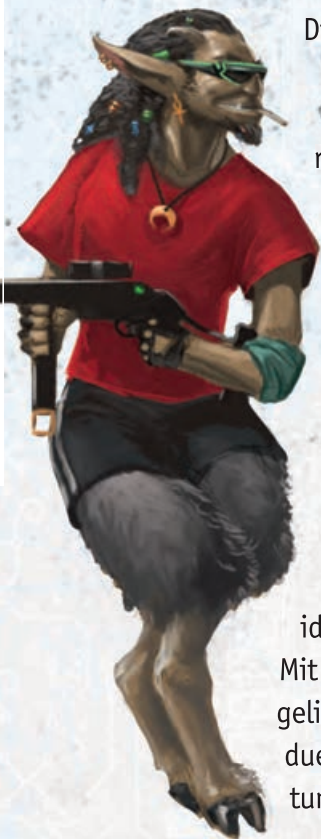
**Chefredaktion:** Tobias Hamelmann  
**Coverartist:** Brent Evans, Ian King

**Preis:** EUR 19,95  
**Im Handel erhältlich**



# ALLES EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Das **Schattenkompodium** für die 6. Edition von **Shadowrun** ist eine Regelerweiterung, die zahlreiche Möglichkeiten eröffnet, die Sechste Welt an die Bedürfnisse der jeweiligen Spielrunde anzupassen.



Die rund 220 vollfarbigen Seiten im gewohnten Hardcover-Format knüpfen an das Grundregelwerk an. Damit bietet das **Schattenkompodium** unter anderem Anregungen und Spielregeln für Kampagnen vom schlichten bis zum Elite-Niveau. So seid Ihr beispielsweise als Artefaktjäger\*innen, Gangmitglieder, Gesetzeshüter\*innen oder um die Welt zu verbessern unterwegs. Viele *Runner* werden diese höchst ideenreiche Sammlung schätzen. Mit Hilfe zahlreicher Regeloptionen gelingt es ausgezeichnet, die individuelle Charakter- und Spielgestaltung vielschichtig zu unterstützen.

Weshalb, wird schnell klar: *Runner* sind mehr als eine Reihe von Zahlen und ein Haufen Cyberausrüstung. Auf Basis eines überschaubaren Fragebogens könnt Ihr hier eine lebendige Hintergrundgeschichte für die Charaktere entwickeln, die sie adäquat in der Sechsten Welt verortet.

Alternative Ansätze ergänzen die etablierte Charaktererschaffung. So findet Ihr eine Summenmethode, ein Punktekaufsystem oder ein Lebenspfad-System, das Charaktere auf Basis ihrer Vorgeschichte und Lebensentscheidungen definiert. Bei Bedarf wird das erheblich vereinfacht und beschleunigt durch vorgefertigte Ausrüstungssets für unterschiedliche Charaktertypen.



Eine Vielzahl von Charakteroptionen ergänzen die fünf Metatypen aus dem Grundregelwerk. Dabei gesellen sich sowohl infizierte Charaktere wie Vampire und Goblins einschließlich einer großen Auswahl spielrelevanter Vor- und Nachteile hinzu. Optionale Regeln für (Gruppen-) Connections, Lebensstile, Fahndungsstufen und Reputation veranschaulichen die Vielschichtigkeit von

**Shadowrun**. Eine einsteigerfreundliche Erzählung, bei der die vorkommenden *Proben* erläutert werden, holen auch jene ab, die das Schattenreich (noch) nicht kennen.  
[ib]



## Shadowrun – Schattenkompodium

# Regelerweiterung

# Ideenreich

# Charakterentwicklung

# Sechste Welt

Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Preis: EUR 29,95

Coverartist: Echo Chernik, Andreas „AAS“ Schroth

Ca. ab Juni 2022 im Handel erhältlich



# DER DEZENTE CHARME DER KLEINSTÄDTE

Im Sammelband **Dork Tower – Das Tao des Igor** erfahrt Ihr alles über die Hindernisse und Probleme, die sich dem jungen Igor beim Versuch in den Weg stellen, seine eigene Convention in Mud Bay aufzuziehen.

Glücklicherweise hat John Kovalic seinen Comic nach langen Jahren zu Ende erzählt, denn sonst hätte die Welt nie erfahren, dass Igor Level 10 beim Verlies der verführerischen Vampirschwestern erreicht hat. Und das auch nur, weil er den Rest seines Teams als Sklaven in den Goblin-Rotzminen verkaufen wollte. Wie immer in **Dork Tower** ist es herrlich anzusehen, wie Munchkin-Zeichner Kovalic Rollenspiel- und sonstige Nerd-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht, das aber stets mit augenzwinkerndem Respekt.

Nerd: das ist auch das Stichwort für **Dork Tower – Das Tao des Igor**. Wer sonst außer Fans und Freaks würde sich sonst in den täglichen Irrsinn der amerikanischen Kleinstadt Mud Bay begeben wollen? So ist eine Erkenntnis aus diesen zusammenhängenden Erzählungen, dass auch in den USA Vereinsmeierei funktioniert. Kein Vorschlag wird angenommen, er muss erst zahlreiche Gremien und Diskussionen durchlaufen, bis er verworfen wird.

Neue Comic-Strips vom **Dork Tower** gibt's jede Woche auf: [pegasus.de/dorktower](http://pegasus.de/dorktower)

Selten war Bürokratie so unterhaltsam. Auch sehr schön, dass die Geschichten rein gar nicht in der Wirklichkeit verortet sind, sondern völlig fiktive Verlage vorkommen wie Blizzard of the Coast, Blitzkids und Stegasus Spiele. Es wird alles getan, um die Nerds kleine Ostereier finden zu lassen. Aber ist es nicht genau das, worum es in **Dork Tower** geht? Mitunter lässt sich Kovalic sogar selbst ins Geschehen eingreifen.

Ach ja: Schlussendlich findet trotz aller Widrigkeiten Igers *MudCon* dann doch statt. Sogar ein echter Ehrengast ist dabei: der brett- und rollenspiellaffine *Star Trek*-Promi William Wheaton. Allen, die sich nun wieder nach einer Con sehnen, sei dieses Zitat ans Herz gelegt: „Kleinstadt-Conventions sind eine bizarre und unorganisierte und chaotische und wilde und unorganisierte und wundervolle Sache – also genau das, was Fans ausmacht.“ [meh]

## Dork Tower – Das Tao des Igor

# Dork Tower

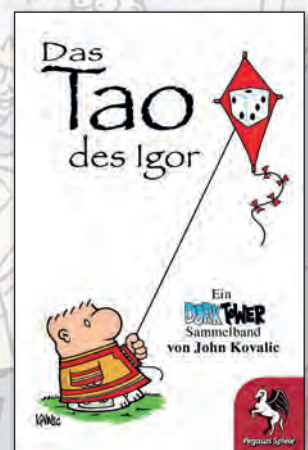
# Convention

# Sammelband

# Kovalic-Ironie

Autor: John Kovalic  
Illustrator: John Kovalic

Preis: EUR 19,95  
Im Handel erhältlich

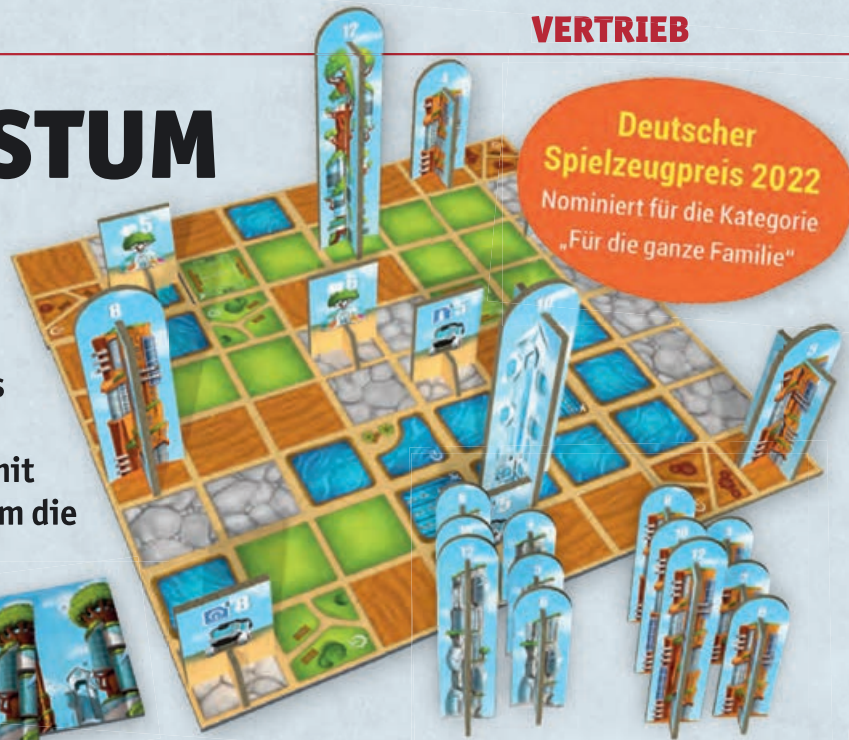




# STÄDTEWACHSTUM MAL ANDERS

Großstädte bedeuten jede Menge Autos, Wolkenkratzer und endlos Beton. Doch es geht auch anders: **Neoville** denkt Stadtplanung neu und verbindet Hochhäuser mit natürlichem Umfeld. Wer zwischen beidem die höchste Harmonie erzielt, gewinnt.

Auch wenn sich das Unterfangen, eine Stadt im Einklang mit der Natur zu bauen, alles andere als einfach anhört, das Spielprinzip von **Neoville** ist denkbar simpel. Jede Runde legt Ihr ein Stadtplättchen, das über vier Gebiete verfügt. Danach lässt sich optional noch ein Wolkenkratzer oder eine kleine Zusatzeinheit platzieren. Zu guter Letzt nehmt Ihr ein neues Stadtplättchen aus der Auslage.



Deutscher  
Spielzeugpreis 2022  
Nominiert für die Kategorie  
„Für die ganze Familie“

Strategie fährt und mit dem Aufstellen der Häuser zu lange wartet, läuft noch dazu Gefahr, dass die Konkurrenz die besten Gebäude wegschnappt. Eine gute Planung beim umweltfreundlichen Bauen ist also unabdingbar.

Neben Wolkenkratzern könnt Ihr auch weitere Bauvorhaben in Angriff nehmen wie Windmühlen oder ein Fahrzeug für das Allgemeinwohl. Diese Zusatzprojekte haben ihre ganz eigenen Bedingungen, so müssen etwa Windmühlen am Stadtrand stehen. Über 16 Runden entsteht in diesem von unserem Vertriebspartner HCM Kinzel verlegten Spiel eine viermal vier Plättchen große Stadt, die auf einfache Weise mit cleveren Puzzles und Risikomanagement herausfordert und noch dazu ein innovatives Stadtbild aufzeigt. [val]



Was zuerst nach einem üblichen Städtebauspiel klingt, entwickelt sich schnell zum eingängigen Umweltpuzzle. Denn die Hochhäuser in **Neoville** bestehen nicht aus purem Beton, sondern sind in Naturstein gehauen, auf Wassergebiete ausgelegt oder mit riesigen Bäumen verquickt. Entsprechend müssen sie in ein passendes Gebiet gestellt werden, Baumhochhäuser wollen beispielsweise auf Gras. Doch nicht nur das: Für jeden Typ gibt es Gebäude unterschiedlicher Größe und das jeweils nur ein Mal.

Der Clou: Höhere Häuser verlangen nach einem größeren zusammenhängenden Gebiet ihres jeweiligen Typs. Ist diese Bedingung zum Spielende erfüllt, regnet es Punkte, andernfalls droht ein dickes Minus. Wer eine zu vorsichtige



## NEOVILLE (HCM Kinzel)

# Legespiel

# Schnell erlernt

# Umweltthema

# Push Your Luck

Autor: Phil Walker-Harding  
Illustration: Ingenious Studios  
UVP: EUR 34,99  
Im Handel erhältlich





# DAS PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH: GESTATTEN, MEIN NAME IST ...

In der letzten Ausgabe des **Ringboten** haben wir Euch in unserem **Pegasus Spiele Freundebuch** die beiden Geschäftsführer vorgestellt. Nun lernt Ihr einen Teil der Marketingabteilung kennen. Die Abteilung mit insgesamt fünf Mitarbeitenden kümmert sich um die Pressearbeit, unsere Social-Media-Kanäle, unsere Veranstaltungen und noch vieles mehr.

Mein Name ist:  
Clemens Schnitzler

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:  
Event Manager

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:  
Gefühlt 15 Jahren, tatsächlich müssten es jetzt fünf sein.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:  
Die zufriedenen Spieler\*innen, wenn alles steht und alles klappt wie geplant (was es immer tut ;) )

Meine schönste Pegasus-Erinnerung:  
Ich habe viele schöne Pegasus-Erinnerungen, aber mein Highlight war der Karnevalsumzug in Friedberg. Erst der Bau des Mottowagens mit den Kolleg\*innen und dann die gemeinsame Freude beim Zug. Das hat uns alle noch einmal enger zusammengebracht.

Das beste Spiel aller Zeiten ist:  
Schwere Entscheidung. Aber ich würde sagen *Eclipse* und *Crazy Coconuts*.

Nach Feierabend mache ich am liebsten:  
Es gibt einen Feierabend? Pen and Paper, Püppchen anmalen, Larpen, Arbeiten ;) )

Ein Leben ohne \_\_\_\_\_ ist möglich, aber sinnlos:  
Die Lücke fülle ich mit: mein Smartphone.

Mein Motto lautet:  
Es gibt keine Probleme, nur Lösungen.





**Mein Name ist:**  
Ronja Lauterbach

**Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:**  
Trade Marketing Manager, das heißt: ich produziere Fachhandels-News und Kataloge, kümmere mich um Deko-Material, Promos sowie weitere Goodies – und ich bin die Ansprechpartnerin im Verlag für den **Ringboten**.



**Meine schönste Pegasus-Erinnerung:**  
Puh! Ich habe sooo viele schöne Erinnerungen! Aber ich würde sagen, eine meiner schönsten ist mein erster Besuch auf der Gen Con, der größten Spieleveranstaltung in den USA. Ich habe lange davon geträumt, sie mal selbst zu besuchen und ich werde immer dankbar dafür sein, dass Pegasus Spiele mir das ermöglicht hat.

**Mein erstes Pegasus-Spiel:**  
Da bin ich nicht ganz sicher, aber die ersten Spiele, bei denen ich auch aktiv wahrgenommen habe, dass sie von Pegasus sind, waren *Mystery Rummy*, *Don Quixote* und *Die Abenteurer* – und die finde ich bis heute toll!

**Das beste Spiel aller Zeiten ist:**  
Auch nach all den Spielen, die ich inzwischen gespielt habe, würde ich immer noch sagen: *Die Sternenfahrer von Catan*. Das wird bei mir immer einen besonderen Platz haben. Ich bin aber auch sehr angetan von *Gloomhaven* und *Sleeping Gods*. Die sind beide fantastisch gut, brauchen aber auch viel Zeit!

**Dieses Buch muss man gelesen haben:**  
*Ronja Räubertochter* von Astrid Lindgren natürlich. ;) Aber auch *Momo* von Michael Ende finde ich ein wirklich schönes Buch. Beide erzählen tolle Geschichten mit starken Heldinnen.

**Mein Motto lautet:**  
„Freiheit bedeutet, dass man nicht unbedingt alles so machen muss wie andere Menschen.“ Der Satz stammt von Astrid Lindgren.



Spannende Informationen über die Abteilungen und Mitarbeiter\*innen von Pegasus Spiele gibt es auch regelmäßig auf [pegasus.de/blog!](https://pegasus.de/blog/)



# GEWINNSPIEL

## TIEFER NACHDENKEN, HÖHER BAUEN

Spieleautor Phil Walker-Harding ist eine feste Größe in der Brettspielwelt. Ob *Bärenpark*, *Sushi Go!*, *Imhotep* oder *Llama Land*, der Australier hat eine lange Liste erfolgreicher Titel vorzuweisen. Und sein neuester Streich **Neoville** reiht sich da nahtlos ein. In dem Legespiel planen zwei bis vier Personen naturverbundene Städte, in denen sie visionäre Wolkenkratzer und andere Projekte aufbauen.

Nach dem Prinzip „Einfach zu lernen, schwer zu meistern“ sind die Züge kurz, aber die Überlegungen tiefgehend. Kleinere Bauten auf den gelegten Plättchen versprechen sichere, wenn auch wenige Punkte. Größere Vorhaben verlangen geschicktes Zusammenlegen von umfangreichen Gebieten. Aber ein falscher Zug kann zu herbem Punkteverlust führen. Natürlich lassen sich Strategien auch mischen und durch zusätzliche Bauprojekte anreichern. Wie in vielen von Walker-Hardings Titeln liegt es an Euch, Euer Können und die Glückskomponente bestmöglich einzuschätzen, und entsprechend zu

planen, um am Ende der Konkurrenz voraus zu sein. Verpackt ist das Ganze einmal mehr in einfache Regeln und eine kompakte Spielzeit, die **Neoville** für Familien genauso wie für Kenner und Kennerinnen zugänglich machen. [val]



### NEOVILLE (HCM Kinzel)

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:  
Besucht [www.pegasus.de/ringbote](http://www.pegasus.de/ringbote) und  
füllt dort das Gewinnspielformular aus.  
Teilnahmeschluss: 10.09.2022

Autor: Phil Walker-Harding

Illustrationen: Ingenious Studios



### Impressum: Ringbote #2/2022

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 Wohlfart [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. 1-16, 18-26, 28-29, 31-32), Awaken  
Realms (S. 21-22), Florian Hirsch (S. 28-29), HCM Kinzel (S. 27, 31)  
Heyne Verlag (S. 17), Nostheide Verlag (S. 31) Portal Games (S. 18),  
Splitter Verlag (S. 16), Uhrwerk Verlag/Florian Stitz (S. 4)

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 #2/2022:

Pegasus Spiele (S. 2, 32), Dice4Friends (S. 31)

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 Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #3/2022: voraussichtlich 9. September 2022

Redaktionsschluss: 5. August 2022

Anzeigenschluss: 10. August 2022



# TERMINE

## Pegasus Spiele Tage

### PEGASUS SPIELE TAGE

17.06.-17.07.2022 |  
[www.pegasus.de/organized-play](http://www.pegasus.de/organized-play)

## SPIELDOCH! in DORTMUND 2022

### SPIEL DOCH! IN DORTMUND

01.07.-03.07.2022 |  
[www.spieldoch-messe.com](http://www.spieldoch-messe.com)

16.07.-17.07.2022

#### >> Friedberg spielt

[pegasus.de/friedberg-spielt](http://pegasus.de/friedberg-spielt)

05.08.-07.08.2022

#### >> Elbenwald Festival

[www.elbenwald.de/Festival](http://www.elbenwald.de/Festival)

06.08.-07.08.2022

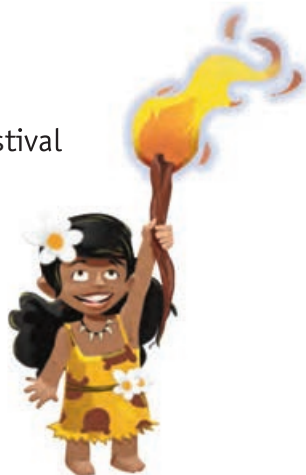
#### >> Krähenfee

[www.kraehenfee.de](http://www.kraehenfee.de)

19.08.-21.08.2022

#### >> HamsterCon

[www.hamstercon.de](http://www.hamstercon.de)



03.09.2022

#### >> BavariaCon

[nerds-united-ev.de/bavaria-con](http://nerds-united-ev.de/bavaria-con)

10.09.-11.09.2022

#### >> Ravensburg spielt

[www.wifo-ravensburg.de](http://www.wifo-ravensburg.de)

28.09.-03.10.2022

#### >> Landauer Spieletage

[www.landau-isar.de](http://www.landau-isar.de)



### DAS WAHRSCHEINLICH KNIFFELIGSTE TRINKSPIEL

Mit den exklusiven  
Würfeln mit Biersymbol  
und Schaumkrone



### DAS WAHRSCHEINLICH KLOPFSTÄRKSTE PARTYSPIEL

Mit 71 Symbolkarten,  
4 Hopfen-Klopf-Karten.  
Deine Schnelligkeit ist gefragt



[www.dice4friends.de](http://www.dice4friends.de)

du findest uns auch bei





# JOIN THE IPA!

Coming  
soon!



[www.join-ipa.space](http://www.join-ipa.space)