



RINGBOTE

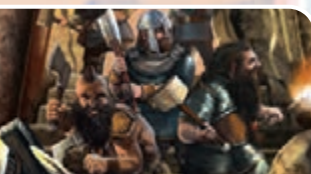
Das Pegasus Spiele Magazin

#3/2022



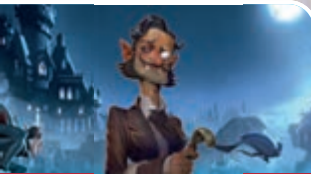
Voll auf die 18

Marc-Uwe Klings Känguru
will Nazis überzeugen



Die Zwerge

Kooper-Spiel und Comics
passend zur Buchreihe



The Hunger

Werdet zum Vampir und
saugt Blut bis zum Sieg



Endless Winter

Welcher Stamm trotzt der
Eiszeit am erfolgreichsten?



Skymines

Clevere Investitionen im All
„mit dem neuen Pfister“



9 783957 894304

THE HUNGER

RICHARD GARFIELD

Exklusiv im Ringboten!



Mischt **Bluey** vor Spielbeginn in den Stapel mit den Jagdkarten. **Bluey** ist ein adeliger Mensch.

Sie hat keine Sonderfunktion, bringt euch aber 4 Blutspunkte, wenn ihr sie erfolgreich jagt. Dafür reduziert sie jedoch eure Geschwindigkeit um -1.



Pegasus Spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen |
Kennerspiel des Jahres | Spiele Hit mit Freunden



6-9 | FOKUSTITEL

Spaceship Unity: Die Wohnung wird zum Raumschiff und der Abend zum Abenteuer. Dazu: Im Interview erläutern die Autoren, wie sie auf die Idee zu diesem abgedrehten kooperativen Action-Spiel kamen

10 | FAMILIENSPIELE

MicroMacro 3: Crime City 3 – All in |
Kill Doktor Lucky | Caldera Park | Voll auf die 18 |
Monster Inn | Werwölfe – Vampirnacht

16 | PANORAMA

Die Zwerge – der Fantasy-Hit als Comic und Spiel

18 | FUNSPIELE

Boss Monster Big Box

19 | KENNERSPIELE

The Hunger | D.E.I. | Endless Winter

22 | EXPERTENSPIELE

Skymines

24 | ROLLENSPIELE & COMICS

Cthulhu: Hexagon der Alten |
Shadowrun: Die üblichen Verdächtigen

26 | AUS DEM VERTRIEB

Oak | Die Paläste von Carrara (Game Brewer)

27 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

30 | GEWINNSPIEL

Die Zwerge – Collector's Edition | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Auch wenn Vieles nicht danach klingt: Aber manchmal jagt auch in diesen Zeiten eine gute Nachricht die nächste! Das fängt an mit der höchst erfreulichen Auszeichnung für unser *Living Forest*, das zum *Kennerspiel des Jahres 2022* gewählt wurde.

Das geht weiter mit vielen Neuheiten wie dem Familienspielen *Caldera Park* oder dem Expertenhit *Skymines*. All das stellen wir Euch – Achtung, nächste gute Nachricht – auf der weltgrößten Brettspielmesse, der *SPIEL* in Essen, vor.

Dass es noch viele andere spannende Termine gibt, könnt Ihr übrigens auf der vorletzten Seite im **Ringbote** nachlesen. Worauf wir bei den Events in hohem Maße gespannt sind, ist, wie bei Euch das völlig abgedrehte neue Live-Action-Koop-Spiel *Spaceship Unity* ankommt!

Und schließlich gibt es noch eine großartige Nachricht für alle *Zwerge*-Fans: Wir verlosen mit der *Collector's Edition* eine echte Rarität (S. 30).

Euer Ronny **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE

ÖSTERREICH STEHT AUF DREADFUL CIRCUS

Seit 2014 durfte sich Pegasus Spiele in jedem Jahr über mindestens eine Auszeichnung in verschiedenen Kategorien des Awards *Österreichischer Spielepreis* freuen. Nun ist **Dreadful Circus** des Verlags Portal Games, für den Pegasus Exklusivvertriebspartner ist, dran. Das schaurig-schöne Kennerspiel ab 14 Jahren von Bruno Faidutti erhielt die Auszeichnung *Spiele Hit mit Freunden*. Damit werden Spiele geehrt, die sich nicht nur an Erwachsene, sondern auch an spielbegeisterte Jugendliche richten. Es besticht, so urteilt die Jury der Wiener Spieleakademie, „mit einem hervorragenden Auktionssystem, das neben einem gewissen Maß an Bluffen auch ein großartiges Verhandlungstalent erfordert“.



SPIRIT ISLAND: NEUER GEIST GESICHTET



Es ist ein epischer Kampf, den die Naturgeister in **Spirit Island** gegen die immer neu heranbrandenden Invasorenmassen

austragen. Mit **Sturzregen durchnässt die Welt** hat nun ein weiterer Streiter die Arena betreten. Was der in Figur eines doppelköpfigen Vogels auftretende Geist kann, lässt der Name bereits erahnen: Wird er vom Spielenden sinnvoll eingesetzt, überschwemmt er das Land, löst Schlammlawinen aus und und macht „alle Luft zu Wasser“ – wie die Dahan (die Urbevölkerung der bedrohten Insel) sagen. Die Komplexität von **Sturzregen** ist hoch, sein Spielstil zielt aufs Verteidigen und weniger auf plötzliche Aktionen, er profitiert von vielen Präsenzen auf der Insel.

DORFROMANTIK – DAS BRETTSPIEL

Mit der Brettspiel-Umsetzung des Videospiels **Dorfromantik** steht für den Herbst ein Highlight an: Die Fans des Spielspaßes aus der digitalen Welt dürfen sich auf ein Legespiel der Extraklasse freuen. Es stammt aus der Feder des renommierten Autoren-Duos Lukas Zach und Michael Palm. Ihr geht kooperativ vor und erschafft eine wunderschöne Landschaft. Erfüllt Ihr dabei die Wünsche der Bevölkerung, so sind Euch Punkte sicher. Wenn Ihr erfolgreich den Highscore jagt, sichert Ihr Euch neue Optionen für die Zukunft: In verschlossenen Schachteln warten nämlich unbekannte Landschaften – und natürlich neue Herausforderungen!



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:

- **CLASH OF CULTURES – MONUMENTAL EDITION** von Frosted Games
Alles ist riesig an diesem 4X-Epos: Spieldauer, Platzbedarf, und der Spielspaß!
- **SUPER FANTASY BRAWL** von Grimspire
Wenn sich die größten Krieger zur wilden Kloppelei treffen, tobt die Arena.
- **AMAZING FANTASY** von Panini Comics
Captain America, Spider-Man & Co als Fantasy-Recken – was für ein Genre-Mix!



NEUES IN KÜRZE

GEWINNER KENNERSPIEL DES JAHRES: LIVING FOREST

Nach dem Doppelsieg beim *Spiel des Jahres 2021* und *Kinderspiel des Jahres 2021*, durfte Pegasus Spiele sich auch in diesem Jahr über eine der begehrten Auszeichnungen freuen: 2022 zeichnete die Jury **Living Forest** mit dem „grauen Pöppel“ als *Kennerpiel des Jahres* aus. Als Naturgeister versucht Ihr, den Wald vor einem wütenden Feuer zu schützen. Dafür holt Ihr Euch die Tiere des Waldes, wunderschön bebilderte Karten, zu Hilfe. Ihr Votum begründeten die Juroren und Jurorinnen so: „Drei zentrale Faktoren machen den Nervenkitzel und Reiz von **Living Forest** aus: Das spannende Wettrennen auf zwölf Punkte, das riskante Zocken beim Kartenaufdecken und die hohe Interaktion mit den Mitspielenden.“



DER KARTOGRAPH: FERNE EXPEDITIONEN



Die Spielefamilie um den **Kartographen** und die **Kartographin** wächst weiter: In **Ferne Expeditionen** findet Ihr drei neue Module mit neuen Landkarten. Mal verschlägt es Euch in

die *Frostweiten*, das Reich der Frostriesen, dann in *Kethras Steppe* und schließlich nach *Hornhelm*, den Markt im Ödland. Der ist besonders spannend, denn statt einer zweiten Landkarte befinden sich auf dessen Rückseite mehrere Marktstände. Am Ende jeder Jahreszeit habt Ihr die Möglichkeit, gesammelte Münzen auszugeben. Dafür gibt es Waren, die Eure mühsame Arbeit des Kartografierens erleichtern oder zusätzliche Siegpunkte gewähren. Ein weiteres hübsches Extra: **Ferne Expeditionen** enthält vier neue Held*innen-Karten.

CAPTAIN SONAR: MISSION VECTRUM

Mission Vectrum ist eine Mini-Erweiterung für **Captain Sonar** und beinhaltet drei verschiedene Seekarten. Die können einzeln oder als zusammenhängende Kampagne gespielt werden. Damit könnt Ihr neue Tauchgänge inszenieren für das einzigartige kooperative Action-Spiel, bei dem zwei Teams zu U-Bootbesatzungen werden. Jeweils bis zu vier Spielende sitzen auf beiden Seiten der Trennwand und versuchen, das jeweilige Spielziel schneller zu erreichen. Jede Seekarte ist vier Mal enthalten: Je zwei mal für die *Funker* und zwei Mal für die *Kapitäne*. Wichtig bleibt aber weiterhin: Dass die Kommunikation mit *Maschinist* und *Erstem Offizier* reibungslos – aber geheim! – klappt. [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:

- **DESIGNER DIARY**
Jens Merkl und Ulrich Blum über die Entwicklung von *Spaceship Unity*
- **UNSERE LIEBLINGSSPIELE**
Kolleg*innen verschiedener Abteilungen stellen ihre Lieblingsspiele vor
- **GUT GEPLANT, BESSER SCHENKEN**
Jetzt schon an Weihnachten denken – 10 Tipps für ein spielerisches Fest



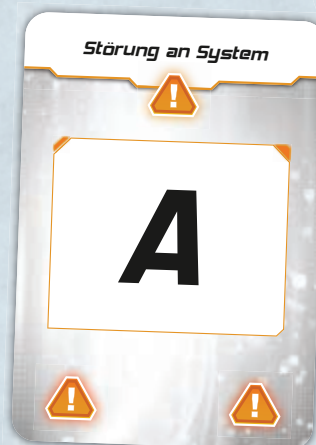
WENN DIE WOHNUNG ZUM WELTALL WIRD

Die Dunstabzugshaube als Düsenantrieb, das Bücherregal ein Navigationssystem. Der Rollladen ist ein Schutzschild und der Staubsauger der Sprungantrieb. Irre? Oder seid Ihr schon drin in der Story? Dann macht Euch bereit für **Spaceship Unity**, eines der abgedrehtesten Spiele seit langem.

Probiert das Spiel selbst aus mit Folge 0 – jetzt als kostenloses Print & Play oder als Broschüre im Fachhandel! Alle Infos auf: join-ipa.space

Normalerweise sitzen wir am Tisch, schieben Meeple auf dem Spielbrett hin und her, spielen Karten aus oder legen Plättchen.

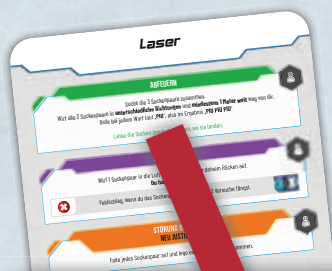
Spaceship Unity – Season 1.1 wagt etwas ganz Neues: Ihr verwandelt die Wohnung und die Gegenstände darin in das Raumschiff Unity und werdet zu Mitgliedern der IPA (Interplanetare Allianz). Der Auftrag an Euer Team mit zwei bis vier Besatzungsmitgliedern besteht darin, den Galaktischen Frieden wieder herzustellen. Dabei geht es nicht ums Gewinnen und Verlieren, sondern der Verlauf der Geschichte wird durch Euren Erfolg oder Misserfolg gesteuert.



Spaceship Unity – Season 1.1 ist ein kooperatives, Geschichten-basiertes Actionspiel in mehreren Kapiteln. Dabei wechseln sich aktionsreiche Phasen und ruhigere *Challenge-Kapitel* ab.

Auch wenn die Wohnung zum Raumschiff und die Gegenstände darin zu Systemen werden, die Spielbox von **Spaceship Unity – Season 1.1** ist prall gefüllt. Fünf *Storybücher* erwarten Euch, dazu 39 große Karten, die unterschiedliche *Systeme* darstellen sowie über 300 *Storykarten*. Die zwei Sanduhren

braucht Ihr, um beim gemeinsamen Tun eine zeitliche Dynamik ins Geschehen zu bekommen. Außerdem gibt es noch verschiedene Marker, zum Beispiel für gescheiterte Aktionen oder um Verletzungen und Störungen anzuzeigen.



ABFEUERN

Suche die 3 Sockenpaare zusammen.
Wirf alle 3 Sockenpaare in **unterschiedliche Richtungen** und **mindestens 1 Meter weit** weg von dir.
Rufe bei jedem Wurf laut „PIU“, also im Ergebnis „PIU PIU PIU“.

Lasse die Socken genau dort liegen, wo sie landen.

MODIFIZIEREN

Für jede der fünf Folgen der Geschichte gibt es ein eigenes *Storybuch*. Es besteht aus mehreren Kapiteln. Jedes dieser Kapitel belegt eine Doppelseite. Legt dieses *Storybuch* an zentraler Stelle (am besten auf einem Tisch) bereit. Das ist die Brücke Eures Raumschiffes. Auch die Storykarten und eine Sanduhr kommen „auf die Brücke“.

Die anderen benötigten Gegenstände und erforderlichen *Systemkarten* werden in der Wohnung an passender Stelle verteilt. Anschauen dürft Ihr sie aber erst, wenn Ihr ein Kapitel startet. Ein Tipp dafür: Nutzt die Zeit gut und lernt Euer Schiff möglichst schnell kennen. Je schneller Ihr die Systeme beherrscht, ohne die Texte der Hilfenemenüs lesen zu müssen, desto besser könnt ihr euch den immer anspruchsvolleren Aufgaben stellen. Sinnvollerweise teilt Ihr Euch das Bedienen der unterschiedlichen *Systeme* auf. Nicht jede Person kann alles im Blick behalten, und wie auf einem echten Raumschiff könnt Ihr so eure Kompetenzen optimal ins Spiel bringen.

Dann beginnt das Abenteuer! Mit Hilfe des *Storybuchs* und der *Storykarten* taucht ihr in die Welt der IPA ein. Ihr erlebt eine Geschichte, in der Ihr verschiedene Aufgaben bewältigen müsst. Bücher wälzen, unter den Tisch krabbeln, Rätsel lösen, balancieren, Münzen schnipsen, Rollläden hoch- und runterfahren. Die Dunstabzugshaube kommt ins Geschehen,

Die Autorin gehörte zu den Prototyp-Testern. Ihr Eindruck: Wir waren eine Erwachsenen-Spielrunde mit vier Personen. Wir haben viel geschwitzt und die Köpfe haben geraucht, aber das Wichtigste: Wir haben sehr viel gelacht. Da die einzelnen Kapitel, Aufgaben und die 39 *Systeme* sehr unterschiedlich sind, haben alle von uns etwas gefunden, was uns Spaß gemacht hat und wo wir unsere Stärken ausnutzen konnten. Ein großes Plus, denn auch das lässt sich über **Spaceship Unity – Season 1.1** sagen: Es ist ein sehr inklusives Spiel.

der Staubsauger, Ihr müsst unter einer Decke hindurch kriechen ... tausend Dinge, eben alles, was einen so in den unendlichen Weiten des Alls erwarten kann. Als erfolgreiche Crew habt Ihr am Ende der fünften Folge Euer Raumschiff bestens im Griff – und den Galaktischen Frieden wieder hergestellt!

Wenn Ihr Euch nun fragt: Was ist, wenn wir die benötigten Systeme (= Gegenstände) nicht im Haus haben? Auch dafür haben die Autoren Jens Merkl und Ulrich Blum Lösungen parat: sogenannte *Backup-Systeme* mit Alternativen.

Bei **Spaceship Unity – Season 1.1** wird übrigens kein Material zerstört, und so könnt Ihr – oder andere Spielende – die Kampagne wiederholen so oft Ihr möchtet.

Vielleicht gelingt es ja besser als beim ersten Mal, außerdem verläuft dann die Geschichte garantiert anders ... [sabs]



Spaceship Unity – Season 1.1

Wohnung als Spielort # Kooperativ
Völlig neues Konzept # Viel Action

Autoren: Ulrich Blum, Jens Merkl

Illustration: Eric Hibbeler

UVP: EUR 49,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



„WIR SIND VOR ALLEM TOTAL BLAUÄUGIG REINGEGANGEN“



Im Interview mit dem Ringboten erzählen Ulrich Blum und Jens Merkl, wie die Arbeit an **Spaceship Unity – Season 1.1** anfing, was die Herausforderungen bei einem so außergewöhnlichen Konzept sind, und weshalb sie im Grunde von Anfang an wussten, weshalb sie es mit Pegasus Spiele realisieren wollen.



Ringbote: Wie seid ihr auf die verrückte Idee mit **Spaceship Unity** und der IPA gekommen?

Ulrich: Angefangen hat das Ganze vor sieben Jahren. Wir haben einfach mal Ideen gesammelt und für uns hin gesponnen. Es sollte keine Punkte geben, kein Spiel sein, wo wir versuchen zu optimieren. Das machen schon viele. Unsere Überlegung war: Wie können wir anders sein? Wir hatten ein halbes Jahr an einer Idee entwickelt. Das damalige Spiel hatte ein MacGyver-meets-Indiana-Jones-Thema, bei dem man Fallen umgehen und sich durch Tempel bewegen musste.



Ringbote: Das klingt auch nicht schlecht!

Ulrich: Als wir die erste Idee mit zwei Redakteuren angespielt hatten, fiel das Spiel leider komplett durch. Was wir aber damals schon drin hatten, war, dass man sich in einem Raum bewegt, in dem Karten mit Bildern verteilt waren. Die Reaktion eines Redakteurs war: „Das Einzige was mich an diesem Prototypen interessiert, ist, dass man vom Tisch weg geht und den ganzen Raum nutzt. Das ist was Neues. Alles andere finde ich furchtbar.“ Die Kritik war berechtigt und das war dann der Anfang der Unity.



Jens: Und dann haben wir uns gedacht: Wenn wir schon den ganzen Raum nutzen, dann können wir auch gleich die realen Gegenstände benutzen, die sich darin befinden.

Ringbote: Sieben Jahre hat die Entwicklung insgesamt gedauert. Im Herbst kann die Unity nun endlich aufbrechen. Was waren eure größten Herausforderungen?

Jens: Einer der ersten richtigen Tests mit dem neuem Spielsystem war im August 2017 bei brüllender Hitze. Es gab nur Action-Kapitel, das heißt, es ging nur auf Zeit. Die Leute sind im Raum herumgerannt und haben geschwitzt. Daraufhin haben wir die Challenge-Kapitel entwickelt, wo man zwischen der Action auch mal was Ruhigeres macht, ohne Zeitdruck, wie Geschicklichkeitsaufgaben, aber auch andere Arten von kniffligen Herausforderungen.

Ulrich: Wir haben festgestellt, dass man nur mit Action-Kapiteln nicht länger als 15 Minuten spielen kann. Auch wenn es nicht mitten im August ist. Es war uns aber wichtig, dass man auch längere Partien macht, da wir eine echte Geschichte erzählen wollten. Was in der Form, wie wir uns das vorgestellt haben, in zehn Minuten nicht möglich ist. Dazu braucht es dann auch schon mal ein bis eineinhalb Stunden.





Jens: Eine große Herausforderung war bei der Spielentwicklung, dass jede Wohnung anders ist. Wie kriegen wir es hin, dass wir *Systeme* bauen, die in den meisten Wohnungen auch vorhanden sind? Zu Beginn hatten wir für fast alles verschiedene Varianten. Dadurch wurde es aber zu unübersichtlich und komplex. So kamen schließlich die *Backup-Systeme* dazu.

Ulrich: Wir sind vor allem total blauäugig rein gegangen. Es war doch ein bisschen mehr Arbeit als wir gedacht haben. Sehr viel mehr und sehr viel Aufwand, die Story über insgesamt zehn Folgen hinweg zu schreiben. Eine sinnvolle, interessante Geschichte entstehen zu lassen plus die Verknüpfung mit den Mechaniken. Es war uns am Anfang des Projektes nicht bewusst, worauf wir uns einlassen.

Ringbote: Wie schwierig war es, einen Verlag zu finden, der sich traut, ein so neues, außergewöhnliches Spielkonzept wie *Spaceship Unity* auf die Community loszulassen?

Jens: Unser Gedanke war, Pegasus Spiele würde am besten passen. Die haben schon in der Vergangenheit Mut bewiesen und verrückte Spiele auf den Markt gebracht. Der Support ist super. Außerdem hat der Verlag ein tolles Marketing-Team. Das braucht diese ungewöhnliche Art von Spiel unbedingt! Es war uns wichtig, dass der Verlag bereit ist, das Spiel auch besonders zu präsentieren, da die Leute mitbekommen müssen, was für eine Art von Erlebnis Unity ihnen bieten kann.

Ulrich: Pegasus war tatsächlich ziemlich schnell mit an Bord. Nachdem der Vertrag ausgehandelt war, ging es dann los. Vor vier Jahren! Seither haben wir gemeinsam daran gearbeitet, und einen großen Teil unserer Zeit, sagen wir achtzig Prozent, in die Entwicklung von *Spaceship Unity – Season 1.1* gesteckt.

Ringbote: Der Spielspaß steht bei *Spaceship Unity* klar im Vordergrund. Wer ist aus eurer Sicht die Zielgruppe?

Ulrich: Ich glaube, die ist relativ breit. Wer primär am Optimieren, Punkte maximieren und an mechanischen Systemen interessiert ist, fühlt sich vielleicht nicht so angesprochen.

Jens: Alle anderen dann schon (lacht).

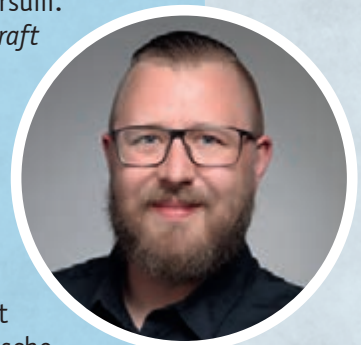
Ringbote: *Spaceship Unity – Season 1.1* beinhaltet fünf Missionen. Gibt es schon Pläne für eine Fortsetzung?

Ulrich: Im Entwicklungsprozess wurde klar, dass wir zehn Folgen haben werden. Ursprünglich waren diese für eine Box gedacht. Wir haben aber schnell gemerkt: Das wird zu viel für eine Kiste. Daher gibt es nun zwei Teile. *Season 1.2* kommt im Verlauf des nächsten Jahres raus und bildet dann die zweite Hälfte und den Abschluss dieser Staffel. Dann schauen wir, wie viele Fans die Unity gewinnen konnte und ob es weiter geht.

Jens: Es gibt auf jeden Fall schon reichlich Ideen für weitere Staffeln.

Ringbote: Jens und Ulrich, herzlichen Dank für die Einladung an Euren Spieltisch! [sabs]

Ulrich Blum (oben) und Jens Merkl sind keine Unbekannten im Brettspieluniversum. So hat Ulrich zum Beispiel *Minecraft Builders & Biomes* oder *Doodle Dungeon* veröffentlicht. Von Jens kennt man *Nine Tiles Panic*, *Bunte Blätter* und viele *TipToi*-Spiele. Mit *Man muss auch gönnen können* haben Jens und Ulrich auch schon ein gemeinsames Spiel auf den Markt gebracht. Nun also folgt eine epische Sci-Fi- Geschichte rund um das Raumschiff Unity und seine Crew. Aber auch für professionelle Spielautoren gibt es ein Leben jenseits des Bretts. Jens beispielsweise hat ein Faible für Musik und sich vor zwei Jahren in eine Ukulele verliebt. Ulrich als ausgebildeter Schauspieler geht gerne ins Theater oder die Oper, schaut laut eigenen Angaben „definitiv zu viele Fernsehserien“ und liest Romane.



CRIME CITY KOMMT NICHT ZUR RUHE

Eine Auszeichnung zum Spiel des Jahres und mehr als zwei Millionen verkaufte Exemplare zeigen: Das innovative Spielprinzip von **MicroMacro** kommt an. **Crime City 3 – All In** ist der neuste Teil der beliebten Wimmel-Krimi-Reihe.

Nicht alles in Crime City ist so beschaulich, wie es auf den ersten Blick wirkt. Mitten im idyllischen Stadttreiben lauert das Verbrechen. Ob gestohlene Pudelmütze, blutrote Ampel oder verlorener Sohn, ganz klar: Ihr müsst wieder ermitteln.



MicroMacro: Crime City 3 – All In entführt Euch wieder in ein vollkommen neues Viertel der wuseligen Schwarz-Weiß-Metropole Crime City. Auf dem 75 auf 110 Zentimeter großen Stadtplan sucht Ihr nach Hinweisen, um knifflige Kriminalfälle zu lösen. Da sind Eure ganze Aufmerksamkeit und eine gute Portion Kombinationsgabe gefragt.



Nehmt einen der 16 Fälle aus seinem Umschlag und stürzt Euch direkt in die Ermittlungen: Die Startkarte gibt Euch erste Informationen zum Verbrechen und der Hauptperson. Danach heißt es, die richtigen Stellen auf dem Spielplan zu finden, um die einzelnen Aufgaben des Falls nacheinander zu lösen. Der Plan zeigt



das ganze wuselige Treiben von Crime City. Das Besondere dabei: Er zeigt gleichzeitig Szenen, die zu verschiedenen Zeitpunkten stattfinden. So könnt Ihr quasi in die Vergangenheit schauen. Verfolgt den Weg der Hauptperson zurück und sammelt Hinweise. Wenn Ihr glaubt, die Aufgabe gelöst zu haben, überprüft die Koordinaten. Richtig kombiniert? Dann gleich weiter, bis Ihr den Fall gelöst habt. In einigen Fällen bearbeitet Ihr sogar drei oder vier Aufgaben gleichzeitig.



Verbrechensaufklärung in **MicroMacro: Crime City 3 – All In** ist Krimispaß für die ganze Familie. Die Fälle sind nach Schwierigkeitsgrad sortiert und je nach Inhalt mit verschiedenen Symbolen gekennzeichnet, sodass Eltern einschätzen können, welche Geschichten für ihre Kinder geeignet sind. Denn: Kriminalfall geht auch ohne Mord! [mad]



MicroMacro: Crime City 3 – All In

Wimmelfaktor

Spürnasen gefragt

Familienfreundlich

Riesiger Spielplan

Autor: Johannes Sich

Illustration: Hard Boiled Games

UVP: EUR 24,99

Ab September im Handel erhältlich



DIE FEINDE DES DOKTOR LUCKY

An Doktor Lucky ist eigentlich alles verabscheuenswürdig. Doch jetzt bietet sich Dir eine einmalige Gelegenheit: Endlich kannst Du den alten Kauz kalt machen. Aber das wollen alle anderen auch!

In **Kill Doktor Lucky** versucht Ihr, den alten Doktor für das, was er Euch angetan hat, endlich zur Strecke zu bringen. Jedoch seid Ihr nicht allein: Der gute Doktor hat sich viele Feinde gemacht, die alle nur darauf warten, ihn unter die Erde zu bringen. Während Ihr durch sein Anwesen schleicht und Euch mit allem bewaffnet, was Ihr in die Finger bekommt, müsst Ihr Euch vor zwei Dingen hüten: Den wachsamen Blicken der anderen und Doktor Luckys berüchtigtem Glück.



Ob Euch Doktor Luckys Glück dabei einen Strich durch die Rechnung macht, hängt von den Mitspielenden ab. Sie können Eure Attentate fehlschlagen lassen, indem sie Karten mit genug Glückssymbolen abwerfen. Erst wenn sie das nicht mehr können oder wollen, verlässt den Doktor sein Glück und Ihr genießt süße Rache (und den Spielsieg).



Zu Beginn Eures Zuges bewegt Ihr Euch von Raum zu Raum – mit den richtigen Karten sogar bis ans andere Ende des Anwesens. Nach dem Bewegen habt Ihr eine Aktion: entweder eine neue Karte ziehen oder Ihr rückt dem Doktor zu Leibe. Aber nur, wenn Euch niemand beobachten kann. So ein Mord ist schließlich keine Publikumsveranstaltung.

Am Anfang des Spiels sind Eure Mordversuche noch eher harmlos, aber mit jedem missglückten Versuch steigt Eure Entschlossenheit. Jeder neue Angriff ist ein Stück gefährlicher. Wenn Ihr dann noch ein paar Waffen zur Hand habt ...

Die Deluxe-Jubiläumsausgabe von **Kill Doktor Lucky** bietet Euch zusätzliche Varianten. Der alternative Spielplan *Doktor Luckys Hotel* ist komplexer als der des Standardspiels, und mit den Haustieren des Doktors könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen. Zuletzt gibt es

noch die Variante *Flucht aus Luckys Villa*. Hier steht der Doktor von den Toten wieder auf und will Euch ans Leder. Rette sich, wer kann! [mad]



Kill Doktor Lucky

Aufgepeppter Klassiker # Variantenreich
Krimi mal anders # Bis zu 8 Personen

Autoren: James Ernest, Rick Fish
Illustration: Isreal Evans,
BJ Becker, James Ernest
UVP: EUR 29,99
Im Handel erhältlich



DIE WEITEN WEITEN NORDAMERIKAS



Nordamerika verzaubert mit atemberaubenden Berglandschaften und spektakulären Geysiren. Ausgedehnte Wälder und die Weite der Prärie bieten Lebensraum und Rückzugsgebiet für zahllose Tierarten, denen Ihr in Eurem **Caldera Park** ein Zuhause bieten wollt.

Manchmal entstehen Traditionen von ganz alleine, sozusagen unbemerkt. Im **Ringboten #3/2020** haben wir Euch das naturverbundene Legespiel *Renature* von Deep Print Games vorgestellt. Genau ein Jahr später, im **Ringboten #3/2021**, folgte mit *Savannah Park* das zweite Legespiel mit Naturthema von Deep Print Games. Nun haltet Ihr den **Ringbote #3/2022** in der Hand und – hallo Zufall! – erneut haben wir mit **Caldera Park** ein Legespiel von Deep Print Games für Euch,

in dem es um Tiere und Natur geht. Zusammen bilden die drei die Reihe „Deep Print Games In Nature“, für die bereits weitere Titel in Planung sind.

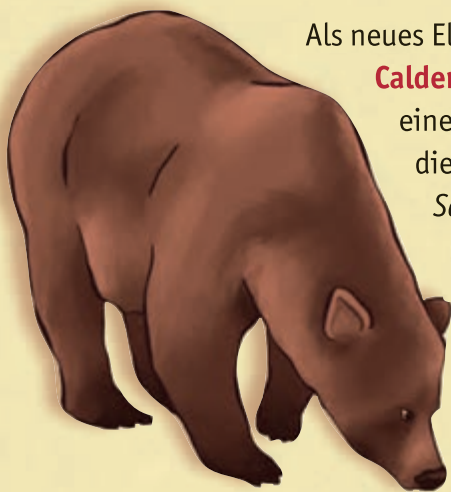
Ähnlich wie in *Savannah Park* versucht Ihr, verschiedenen Tierarten zu helfen, sich in möglichst großen Familien zu versammeln. Dabei müssen sie Zugang zu Wasserstellen finden und die verschiedenen Landschaftsformen möglichst komplett besiedeln. Falls Ihr jetzt denkt: „Wie? Das ist doch das gleiche, nur mit anderen Tieren?“, dann keine Sorge! Denn in **Caldera Park** werden die Mechanismen von *Savannah Park* neu interpretiert, variiert und um weitere Elemente ergänzt. Das erzeugt ein ganz eigenes Spielgefühl, zudem bietet das Spiel mehr Freiheiten und taktische Tiefe.

Zwar gilt es weiterhin, Plättchen auf Eurem Parktableau zu platzieren. Anstatt einer gibt es dort aber nun drei verschiedene Landschaften sowie zusätzlich die Geländemerkmale Fluss, Wasserfall und Geysir. Es liegen zu Beginn auch nicht mehr alle Tierplättchen aus. Ihr deckt von Euren 35 Plättchen nur je sieben pro Runde auf. Immer wenn Ihr ein Plättchen angelegt habt, zieht Ihr ein neues von Eurem verdeckten Stapel nach.



Über eine Aktionstafel mit sieben Feldern für Geländemerkmale und sieben Tierplättchen zeigt die aktive Person an, welche Tierart auf welche Landschaft gelegt werden muss, zum Beispiel: Ein Bär muss auf ein Feld mit Fluss oder ein Elch muss auf ein Feld mit Wald. Ihr alle müsst nun – sofern möglich – entsprechend legen. Natürlich können sich auf dem Plättchen noch andere Tierarten tummeln.

Erst wenn auf der Aktionstafel alle sieben Tiere auf die sieben Geländefelder bewegt wurden, endet ein Durchgang. Auf diese Weise verteilt Ihr die Tiere relativ gleichmäßig über den Park. Nach fünf Durchgängen endet das Spiel mit der Schlusswertung. Hier gibt es einerseits Punkte dafür, wenn Geländemerkmale komplett abgedeckt wurden (zum Beispiel alle Gebirgsfelder oder alle Flussfelder). Andererseits werden – ähnlich wie in *Savannah Park* – die Tierfamilien gewertet.



Als neues Element spielt in **Caldera Park** das Wetter eine Rolle; das ersetzt die Buschbrände aus *Savannah Park*. Ihr besitzt jeweils zehn Wetterplättchen, von denen pro Partie nur sechs im Spiel sind. Die Sonne ist immer

mit dabei, die anderen werden zufällig gezogen. Zu Beginn jedes Durchgangs müsst Ihr ein Wetterplättchen auf eines der Wetterfelder Eures Parks legen. Euch erwarten Orkan, Hagel, Starkregen, Hitze und mehr. Jedes Wetterplättchen hat andere Auswirkungen auf den Park. So müssen am Ende des Spiels zum Beispiel alle Plättchen mit Wölfen oder Elchen umgedreht werden, die an einen Schneesturm angrenzen. Erst nachdem die Wetterkapriolen überprüft wurden, findet die Schlusswertung statt.



Caldera Park ist ein gehobenes Familienspiel für Fans von Legespielen und für Tier- bzw. Naturliebhaber*innen. Es kann auch solo als Highscore-Jagd gespielt werden. Zusätzlich ist mit *Sturmwarnung im Geysirpark* noch eine Variante enthalten, die den Wettermechanismus auf die Spitze treibt. Wie bei den anderen beiden Titeln der „In Nature“-Reihe wird komplett auf Plastikteile verzichtet. So findet Ihr wie in *Savannah Park* praktische Faltschachteln zur Aufbewahrung des Spielmaterials anstatt Plastiktüten. Das macht Freude! Und wer weiß? Vielleicht folgt ja im **Ringbote #3/2023** der nächste Teil der Reihe. [laut]



Caldera Park

Legespiel

Naturverbunden

Solo-Modus

Wetter-Mechanismus

Autoren: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling

Illustration: Annika Heller

UVP: EUR 34,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



VOLL AUF DIE 18

Alerta, Alerta Kängurista. Tut euch zusammen, bildet Banden und schlägt im kooperativen Kartenspiel **Voll auf die 18 Nazis mit Argumenten.**

Zusammengetan haben sich auch Erfolgsautor Marc-Uwe Kling (*Die Känguru Chroniken*) und die Edition Spielwiese sowie Pegasus Spiele für das außergewöhnliche Kartenspiel **Voll auf die 18**. Was Kling von Nazis hält, wird dem geneigten Känguru-Fan kaum verborgen geblieben sein. Ein großer Freund dagegen ist Kling von Gesellschaftsspielen, **Voll auf die 18** ist schon sein achttes Werk. Darin bringt er beides zusammen: Engagement gegen Rechtsaußen und seine Liebe zum Spiel. Alle durch das Spiel erzielten Gewinne gehen an Projekte gegen Rechts wie die Amadeo Antonio Stiftung.



In **Voll auf die 18** machen sich Klings Alter Ego der Kleinkünstler, das Känguru sowie ihre aus den Romanen bekannten Freund*innen daran, Nazis verbal auf die Fresse zu geben. Kooperativ geht Ihr diese Aufgabe an und übernehmt dafür die Rollen der Romanfiguren. Durch Argumentkarten versuchen die, Nazis zu überzeugen. Die addierten Zahlenwerte der Karten müssen dabei genau den IQ-Wert der ausliegenden Nazi-Karten treffen, um sie aus dem Spiel zu nehmen.

In der Regel haben alle am Tisch nur vier Argumente auf der Hand. Folglich gilt es, sich gut abzustimmen und Argumente zu tauschen. Ein weiteres Element des Spieles: die Begleit-App.



Die erläutert den Spielaufbau für die 18 aufeinander folgenden Kapitel – und baut Zeitdruck auf! Gespielt wird nämlich in Echtzeit. Ihr seid bestrebt, alle 18 Nazis zu vertreiben, bevor die Zeit abläuft.

Im Spielverlauf werden immer neue Regeln eingeführt: Neue Charaktere kommen hinzu, die Nazis werden fieser, die Ausspielregeln verschärfen sich oder die Möglichkeiten zur Kommunikation schwinden. Von Partie zu Partie erwartet Euch ein neues Spielerlebnis. Habt Ihr es durch alle Kapitel geschafft, so generiert die App zufällig

weitere Herausforderungen. Irgendwie passend. Denn auch im echten Leben heißt es ja, sich dauerhaft gegen rechtes Pack einzusetzen. [dxj]



Voll auf die 18

Benefizspiel

Spielen gegen Rechts

Kooperativ

Echtzeit

Autor: Marc-Uwe Kling

Illustration: Die Vollversammlung

UVP: EUR 14,99

Im Handel erhältlich



BLUTSPENDE EXTREM

Spätestens seit „Twilight“ weiß man: Wo Werwölfe ihr Unwesen treiben, sind Vampire nicht fern. So ist es auch bei dem beliebten kommunikativen Großgruppenspiel **Werwölfe**. In dessen Fortsetzung **Werwölfe – Vampirnacht** sind die Blutsauger los. Das bewährte Spielprinzip bleibt erhalten: Jede Nacht saugen die Vampire heimlich einen Menschen aus. Am darauffolgenden Tag diskutiert Ihr alle gemeinsam, wer von Euch ein Vampir sein könnte – und könnt nach der Abstimmung jene Person „lynchen“, die Euch am ehesten verdächtig erscheint. Besondere Charaktere wie die *Schlaflose* und die *Ermittlerin* können den Vampiren auf die Schliche kommen. Doch wird man ihnen tags darauf glauben? **Werwölfe – Vampirnacht** ist eigenständig spielbar, kann aber auch mit der **Werwölfe**-Neuausgabe kombiniert werden, um mit bis zu 48 Personen in drei Teams (Vampir, Werwolf, Dorf) zu spielen. [dapf]



Werwölfe – Vampirnacht

Großgruppenspiel

Deduktion

Kommunikation

Bluffen

Illustration: Lea Fröhlich

UVP: EUR 14,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



Monster Inn

Kartenspiel

Bieten

Set Collection

Dungeonbau

Autor: Roman Pelek

Illustration: Dennis Lohausen

UVP: EUR 12.99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich

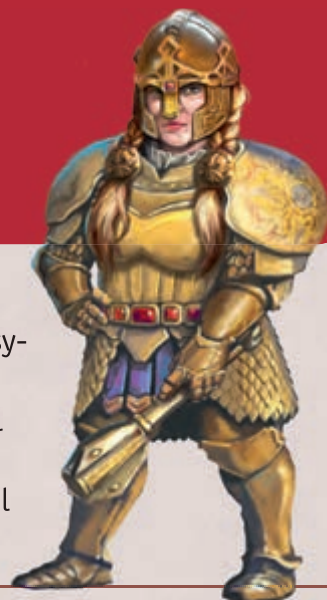


MONSTRÖSER ARBEITSMARKT

Fachkräftemangel macht auch vor Kerkern nicht halt. Das bekommt Ihr als konkurrierende Dungeonmaster im schnellen Bietspiel **Monster Inn** zu spüren. Entsprechend umkämpft sind die Dienste der Monster, die in der örtlichen Taverne darauf warten, angeheuert zu werden. Jede Runde bietet Ihr reihum Schätze, um der schrecklichsten Monster habhaft zu werden. Dabei müssen Gebote stets mit derselben Schatzsorte (Gold oder Edelstein) erhöht werden. Wer das nicht kann oder will, muss die schwächste ausliegende Karte nehmen – schlimmstenfalls einen monsterfeindlichen Menschen! Nachdem alle Karten versteigert wurden, wertet Ihr Eure Dungeons aus. Wer viele Monster vereinen und diese vor den streitsüchtigen Menschen beschützen konnte, erntet die meisten Ruhmespunkte und gewinnt. [dapf]

EIN FEST DER ZWERGE

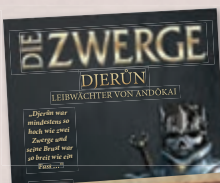
2022 feiert Pegasus ein Spiele-Jubiläum: Vor zehn Jahren erschien das Grundspiel **Die Zwerge** und setzte Maßstäbe im Segment kooperative Fantasy-Spiele. Inzwischen gibt es **Die Zwerge** in der praktischen Big Box sowie zwei zusätzliche Charakterpacks. Entworfen wurde es von Lukas Zach und Michael Palm nach den Bestseller-Romanen von Markus Heitz, die zunächst bei Piper erschienen, später bei Knauer. Zudem haben für den Splitter Verlag Yann Krehl und Che Rossié das Fantasy-Epos als bildgewaltigen Comic adaptiert.



UVP: EUR 59,99

Die Zwerge Big Box

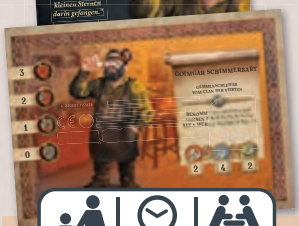
In **Die Zwerge** rettet Ihr gemeinsam das Geborgene Land gegen Orks, Trolle und Albae. Jedes Szenario greift die Inhalte aus einem anderen Band der ursprünglich fünfteiligen Romanreihe auf. Ihr schlüpft in die Rollen der Held*innen aus den **Zwerge**-Büchern, die alle individuelle Attribute und Fähigkeiten besitzen. Die **Big Box** enthält alles, was bisher von **Die Zwerge** erschienen ist: das Grundspiel plus die Erweiterung *Mit vereinten Kräften*, die *Charakter-Erweiterung* und die *Saga-Erweiterung* sowie die Mini-Erweiterungen *Der Triumph der Zwerge* und *Albae*.



UVP: EUR 6,99

Die Zwerge: Charakterpack Djerun

Djerun ist der Leibwächter von Andôkai der Stürmischen – und entsprechend aufgerüstet. Djeruns Rechte hält eine zweischneidige Axt. In seinem Waffengehänge baumeln eine Keule und ein Schwert, das an ihm wie ein Dolch wirkt. Als genüge das nicht, führt er auf dem Rücken einen Zweihänder mit sich. Was **Djerun** als Charakterkarte kann, ist damit wohl klar: sich in jeden Kampf werfen. Schlägt der Acijn Rhâr, der mindestens so groß wie zwei Zwerge ist, dabei mindestens zwei Armeen, darf er sofort als einmalige Aktion einen weiteren Kampf durchführen.



UVP: EUR 6,99

Die Zwerge: Charakterpack Goimgar

Goimgar Schimmerbart ist ziemlich schwächling, im Vergleich zum Beispiel zu den beiden Zwillingen Boindil Zweiklinge und Boëndal Pinnhand. Er ist sogar viel zierlicher als die meisten anderen Zwerge aus dem Stamm der Vierten. Dennoch wählte Tungdil Goldhand ihn als Edelsteinschleifer für die Feuerklinge. Wer ihn spielt, geht mit großem handwerklichem Geschick vor. Übersetzt heißt das: Bei jeder Handwerksprobe kann man einen Würfel um 1 erhöhen. Seinen Namen trägt er, weil sein lockiger Bart nur so funkelt vor Diamantstaub.

Die Zwerge. Band 1: Tungdil

SPLITTER

Die vier Comic-Bände folgen weitgehend der Dramaturgie der Romane – was auch nicht verwundert, hat doch Markus Heitz mit Szenarist Yann Krehl und Zeichner Che Rossié zusammengearbeitet. Der bei den Menschen aufgewachsene Zwerg Tungdil wird von seinem Ziehvater, dem Zauberer Lot-Ionan, zu einer Mission ins *Geborgene Land*, der Heimat der Zwerge geschickt. Dabei entdeckt er seine Herkunft – und wird sogleich in die Intrigen um die Wahl des neuen Großkönigs verwickelt.



Hardcover | 48 Seiten
Preis: EUR 15,00
 Im Handel erhältlich

Die Zwerge. Band 2: Der Thronanwärter

SPLITTER

Hat Tungdil die Kreaturen, die das Land der Zwerge zu überrollen drohen, bisher nur bei einigen Kämpfen angetroffen, so lernt er nun das ganze Ausmaß der drohenden Katastrophe kennen: jene Gebiete, wo das *Tote Land* herrscht. Dabei trifft er auch den verderbten Zauberer Nôd'onn – und muss erfahren, dass der Herrscher des Bösen unsterblich ist. Als Zwerg aus dem Stamm der Vierten geht Tungdil in den Wettkampf um die Großkönigswürde. Er schlägt seinem Widersacher als ultimative Probe eine Expedition vor, um die Feuerklinge zu schmieden – die einzige Waffe, die Nôd'onn zu töten vermag.



Hardcover | 64 Seiten
Preis: EUR 16,00
 Im Handel erhältlich

Die Zwerge. Band 3: Die Expedition

SPLITTER

Tungdil macht sich mit seinen Gefährten auf, um zum Stamm der Fünften zu gelangen: Nur dort lässt sich angeblich die Feuerklinge schmieden – und das auch nur, wenn man das Feuer eines Drachen verwendet. Die illustre Gruppe wächst auf zehn Mitstreiter*innen, so schließen sich die Maga Andôkai und ihr Leibwächter Djerûn an. Von ihr erhält Tungdil die Information, dass die Feuerklinge Nôd'onn nur tötet, wenn sie von einem Zwergenfeind geführt wird. Derweil verschärfen sich die Intrigen rund um die Wahl des Großkönigs und der Intrigant Bislipur tritt hervor.



Hardcover | 72 Seiten
Preis: EUR 18,00
 Im Handel erhältlich

Die Zwerge. Band 4: Die Feuerklinge

SPLITTER

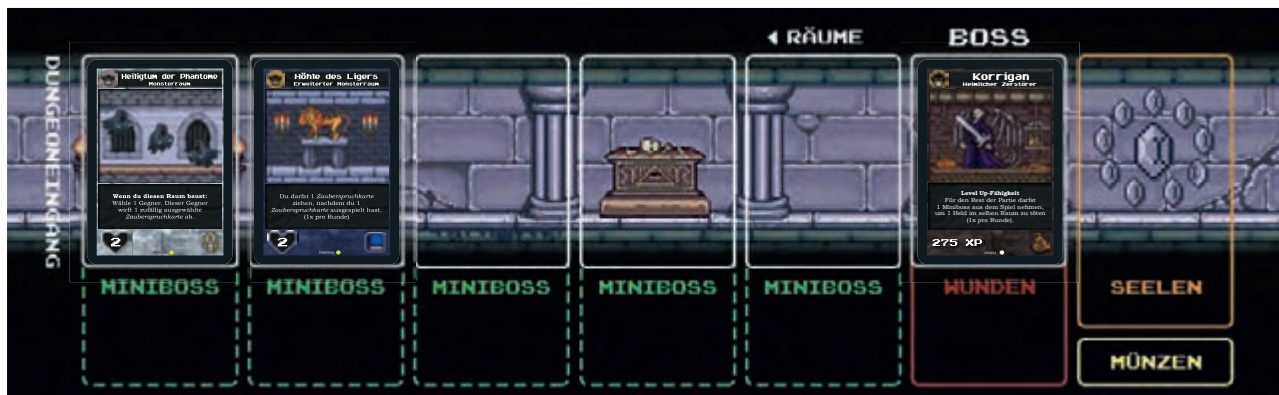
Das große Finale beginnt mit einem verheerenden Rückschlag: Die Festung der Zweiten, der Ort der Königswahl, wird aufgrund des Verrats von Bislipur von Nôd'onns Kreaturen überrannt. Die Überlebenden ziehen sich auf die Feste Schwarzjoch zurück. Derweil gelingt es Tungdil, die Feuerklinge zu schmieden. Und er erfährt durch Zufall, dass er zu den Dritten gehört, dem Stamm, der seit jeher als der Stamm der Zwergenfeinde gilt. Mit diesem Wissen macht er sich auf den Weg zur letzten Schlacht um Schwarzjoch ... [ask]



Hardcover | 72 Seiten
Preis: EUR 18,00
 Ca. ab Oktober im Handel

MAXIMALE BOSS-HAFTIGKEIT

Klassischer Videospiel-Look, fiese Bösewichte und herausfordernde Dungeons – doch keine Superklempner weit und breit: das ist **Boss Monster!**



Das beliebte Kartenspiel mit Pixel-Optik dreht mit erfrischend schwarzem Humor den Spieß um: Statt als Held*in im Dungeon legendäre Schätze aufzuklauben, schlüpft Ihr in die Rollen der Fieslinge. Euer Ziel ist es, das Verlies genau so zu gestalten, dass es attraktiv genug ist, um Held*innen anzulocken, aber gefährlich genug, damit sie niemals den Weg zurück ans Tageslicht finden. Die Seelen dieser plündernden Tunichtgute schmecken Euch nämlich besonders gut. Wer zuerst zehn Seelen verspeist hat, gewinnt. Doch Achtung: Schafft es das Helden-Pack in den *Boss-Raum*, erhaltet Ihr Wunden und wer davon fünf oder mehr kassiert, verliert.

Schaden. Übersteigt der die Lebenspunkte, gehört die Seele Euch. Mit Zaubersprüchen könnt Ihr ihnen ebenfalls zusetzen – oder die **Boss Monster** Konkurrenz ärgern, indem Ihr deren Dungeon-Eindringlinge stärkt.

Mit der **Boss Monster Big Box** habt Ihr jetzt die Möglichkeit, Euch den maximalen Spielspaß zum Vorzugspreis zu sichern. Enthalten sind die Grundspiele *Boss Monster – Baue deinen Dungeon*, *Boss Monster 2 – The Next Level*, *Boss Monster – Aufstieg der Minibosse* und zwei Erweiterungen. Insgesamt sind das mehr als 600 Karten! Dazu

gibt es noch sechs Spielertableaus, die für noch mehr Dungeon-Flair sorgen und Euch gleichzeitig eine gute Übersicht über den Spielablauf bieten. [laut]



Boss Monster spielt Ihr über mehrere Runden. Diese beginnen immer damit, dass neue Held*innen in der *Stadt* auftauchen, sodass ihr wisst, was diese Runde „im Angebot“ ist. Dann dürft Ihr einen Raum in Eurem Dungeon bauen. Anschließend lockt Ihr Eure potentiellen Opfer an: Die Schatzsymbole auf Euren Raumkarten entscheiden, welche*r Held*in sich in welchen Dungeon wagt. In bester Side-Scroller-Manier kämpfen sie sich dann von links nach rechts hindurch und erhalten dabei



Boss Monster Big Box

Pixel-Look

600+ Karten

Dungeon-Bau

All-In-One-Paket

Autoren: Johnny O'Neal, Chris O'Neal

Illustration: Katrina Guillermo, Francisco Coda, Kyle Merritt u.a.

UVP: EUR 49,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



BIS(S) ZUR BLUTROTEN ROSE

Der Mond scheint am Nachthimmel, als der Dorfwirt einen späten Spaziergang macht. Da, ein Huschen in den Schatten. Spitze Zähne blitzen auf. Und der Wirt ist nicht mehr. Kein Grund zum Fürchten, denn in **The Hunger** seid Ihr nicht die Opfer, sondern frönt selbst dem vampirischen Hunger nach Blut.

Dafür habt Ihr eine Nacht lang Zeit. Wer am Ende die meisten Blutpunkte aufgeschlürft hat, ist der oder die ruhmreichste Vampir*in. Mehr noch als Menschenblut helfen dabei die ewigen Rosen, welche im Labyrinth weit abseits der sicheren Vampirburg wachsen. Nur die mutigsten Untoten trauen sich dorthin, und nur die cleversten schaffen es vor Sonnenaufgang zurück. Sonst verbrennen die Blutsauger – und damit alle Chancen auf den Sieg. Die wertvollen Pflanzen müsst Ihr zwar nicht sammeln, sie bieten aber mächtige Boni. Zum Glück hält bereits der Weg zu den Rosen viele Möglichkeiten bereit, das rote Gold zu beschaffen. Denn **The Hunger** spendiert genug Menschen, die unbeachtet durch die Nacht streifen ...



Um aus den Zähnen Kapital zu schlagen und gleichzeitig Boden auf dem Weg zu den Rosen gut zu machen, zieht Ihr jede Runde drei Karten von Euren Nachziehstapeln. Die legt Ihr vor Euch aus und führt alle darauf beschriebenen vampirischen Fähigkeiten aus. Anschließend zählt Ihr die Geschwindigkeitspunkte aller Karten in der eigenen Auslage zusammen und gebt diese für

Organized Play
im Fachhandel:
pegasus.de/the-hunger-events



Schritte auf dem Spielbrett aus, mit den übrigen geht Ihr jagen. Dabei lassen sich Karten für das eigene Deck erbeuten. Darunter sind neue Fähigkeiten, hilfreiche Tiergefährten und nicht zuletzt Menschen, welche Blutpunkte und individuelle Eigenschaften mitbringen. Alle Karten sind anfangs teuer, werden aber pro Runde billiger. So bleibt es Euch überlassen, lieber den Rosen näher zu kommen oder Punkte in Karten zu investieren, bevor ein anderer Vampir oder eine andere Vampirin zuschlägt. Zusammen mit einer Vielzahl an Spielfeld-Boni und der immerwährenden Gefahr des Sonnenaufgangs macht dieses Prinzip **The Hunger** zu einem abwechslungsreichen, spannenden und unterhaltsamen Abenteuer für Freunde und Familie zugleich. [val]



The Hunger

Deckbau

Glückskomponente

Vampire

Wettlauf

Autor: Richard Garfield

Illustration: Jocelyn Millet, Semyon Proskuryakov, Marta, Ivanova, Alexey Bogdanov

UVP: EUR 49,99

Im Handel erhältlich



HERRSCHER TEILEN NICHT

Mit **D.E.I.** eröffnen wir eine eiskalte Doppelseite, in der es ums Überleben der Menschheit geht. **D.E.I.** entführt in die nahe Zukunft: 49 Jahre nach der Apokalypse durchstöbert Ihr die im Eis versunkenen Ruinen Londons auf der Suche nach den letzten Ressourcen.

Es ist eine seltsame Weltordnung, die nach dem „Tag des weißen Todes“ entstanden ist. Eine mächtige Geheimorganisation, die *Zitadelle*, lässt die letzten Überlebenden aus den Trümmern der Zivilisation klaben, was noch verwertbar erscheint: *Technologie*-Relikte und *Energiezellen*. Wer die abliefert oder andere Aufträge der *Zitadelle* erfüllt, erhält zur Belohnung die begehrten *Vorräte*, gleichzusetzen mit Siegpunkten. Die Strategie der *Zitadelle*: Teile und herrsche, also Divide et impera = **D.E.I.**



Als charismatische *Anführer* wie Aria oder Abraham, die einzigartigen Fähigkeiten besitzen, führt ihr einen der bis zu vier *Plünderer*-Trupps. Der große, aus 16 Teilen zusammengesetzte Spielplan verfügt über Häuser verschiedener Höhen sowie Straßen und Hinterhöfe dazwischen. Unterteilt ist er, je nach Aufbau, in rund 80 *Regionen*. Ihr müsst geschickt aus Euren acht Standardkarten auswählen, um zu agieren. Es gilt, Eure bis zu 15 *Plünderer* in die lukrativsten *Regionen* zu dirigieren. Wenn Ihr dort eine Mehrheit erzielt, dürft Ihr sie abkassieren.



D.E.I. verläuft über vier Runden. Jede besteht aus je drei Aktionsphasen, in denen alle Teilnehmenden jeweils zwei Handkarten ausspielen. In Phase 2 könnt Ihr zusätzlich *Fähigkeiten* erlernen, die Vorteile für die nächsten Züge bringen. In Phase 3 eifert Ihr darum, Euch die Aufträge zu sichern.

Der eigentliche Star in **D.E.I.** aber ist das Spielbrett: Die dystopische, im Schnee versunkene Stadtlandschaft ist dreidimensional. Wer von der *Boden*-Ebene auf eines der *Dächer* will, muss einen Aufzug bauen. Warum? Oben finden sich die wertvolleren *Energiezellen*. Und nur dort besetzt Ihr *Außenposten* oder übernehmt eine der *Drohnen*. Das gibt Euch besseren Zugriff auf die *Märkte*, von denen Ihr Karten kauft, die Eure Aktionen nochmals verbessern. Komplexität für Kaltblütige. [ask]



D.E.I.

Dystopie

3D-Spielplan

Kartenmanagement

Gebietskontrolle

Autor: Tommaso Battista
Illustration: Giovanni Pirrotta,
Simone De Paolis
UVP: EUR 89,99
Im Handel erhältlich



ALLES, ABER NICHT UNTERKÜHLT

Überleben am Ende der Eiszeit: Das klingt nicht nur nach einer Sache für Gewitzte. Vielmehr ist das Kennerspiel **Endless Winter** mit dem höchst vielschichtigen Mix an Mechanismen wie Deckbuilding, Figureneinsatz und Gebietskontrolle eine echt heiße Herausforderung.

Draußen 38 Grad, die Luft steht, und drinnen fällt der Blick auf das kühl-blaue Design von **Endless Winter**. Ahhh! So ein Hauch frische Nordluft – das wär's! Andererseits ... das Leben am Ende der letzten Eiszeit war wohl auch kein Zuckerschlecken. Eher viel Arbeit, wie man nach einer Partie **Endless Winter** weiß.



Als *Häuptling* Eures kleinen Stammes habt Ihr nämlich eine Menge Aufgaben, und um sie zu erledigen nur vier Runden. Ihr verfügt über je zwei einfache Stammesfiguren sowie eine hübsche Häuptlingsminiatur.



Diese drei Figuren setzt Ihr auf dem zentralen Spielplan ein. Dabei nutzt Ihr sie für vier Jobs: *Jagen*, mit Eurem *Lager* weiterziehen (oder ein weiteres *Lager* gründen), *Fortschrittskarten* ausspielen oder neue *Stammesmitglieder* gewinnen. Das sind Karten, die Ihr aus einer offenen Auslage erwerbt. Spannend beim Einsetzen: Die insgesamt zwölf Felder können zum Teil von mehreren Figuren besetzt werden, andere nur von einer, und wieder andere Felder erlauben es, eine Aktion mehrfach auszuführen.

Dafür braucht Ihr allerdings die in **Endless Winter** gültige „Währung“: Arbeitskraft. Die liefern die *Stammesmitglieder*. Sie verfügen über mehr

oder weniger Basis-Arbeitskraft, entwickeln aber am passenden Einsetzort zusätzliche Kräfte. Danach wandern sie auf den Ablagestapel – die spielerische Herausforderung: Das Kartendeck so aufbauen, dass Ihr stets viel tun könnt. Doch es gibt noch mehr Jobs in der Eiszeit. Besonders

attraktiv ist es, drei Eurer *Lager* zu einer *Siedlung* aufzuwerten. Oder wenn Ihr auf dem zusätzlichen Teil des Spielplans, dem *Baufeld*, die *Megalithen* platziert. Und wer dann noch die *Götzentafel* mit *Opfergabenleiste* und *Ruhmesleiste* im Auge hat, kann am Spielende zusätzliche Siegpunkte machen. Denn um

Punkte – Eis- und Heißzeit hin oder her – geht es natürlich auch bei **Endless Winter**. [ask]



Endless Winter

Eiszeit-Thema

Clan-Miniaturen

Worker Placement

Vielschichtig

Autoren: Stan Kordonskiy

Illustration: The Mico

UVP: EUR 79,99

Ca. ab September im Handel erhältlich





DAS WELTALL IST EINE MINE

Die Ressourcen auf der Erde werden knapp. Da liegt es nahe, ins All aufzubrechen und dort nach den Rohstoffen für die Menschheit zu schürfen. Genau das tut Ihr in **Skymines**, dem neuen Expertenspiel-Hit von Deep Print Games.

Sprünge durch Raum und Zeit sind für Spielefans nichts Ungewöhnliches. Und ebenso, dass man im Weltraum möglichst viele Ressourcen einsammelt. Damit baut man üblicher Weise Raumschiffe und gibt der Konkurrenz ordentlich auf die Mütze. Genau hier wird **Skymines** anders: Ihr schürft die Rohstoffe, um in vier verschiedene Minen-Unternehmen zu investieren.

Und Ihr sorgt dafür, dass – zumindest in der Grundvariante – diese immer neue *Außenposten* auf dem Mond errichten, um noch mehr der begehrten Ressourcen Kohlenstoff, Titan und Mineralien zu schürfen.

Das Ziel: Alle Spielenden sichern sich im Verlauf der sieben Runden Anteile an den vier Firmen. Ob *Skymine Resources*, *Minerva Corp.*, *Astrogo Enterprises* oder *Tawac Industries*: Dazu gibt es am Spielfeldrand eine Entwicklungsleiste, auf der Ihr Euren Anteilsmarker voran treibt. Dessen Stand wird am Ende – grob gesagt –

multipliziert mit der Anzahl der *Außenposten* der jeweiligen Firma. Wer dann die meisten *CrypCoins* vorweist, gewinnt. Die spannende Entscheidung aber auf dem

Weg dahin ist: Stecke ich mein Geld in nur ein Unternehmen? Oder teile ich es auf? Vielleicht ist es sogar besser, sich als Trittbrettfahrer*in an die Investitionen der anderen dranzuhängen ... Die bauen die Infrastruktur aus, während ich entspannt meine Anteile mehre.

Allerdings gilt es zu bedenken: Wer *Außenposten* errichtet, erhält sofortige Belohnungen.

Aber Ihr könnt in **Skymines** auch jenseits solcher Ränkespiele viel Geld machen. Dafür habt Ihr die Entwicklungsmöglichkeiten auf Eurem eigenen Spielertableau. Das trickreiche dabei: Wenn Ihr Eure *Tanklager*-Infrastruktur entwickelt oder Fortschritte auf der *Forschungsleiste* erzielt, sichert das am Ende nicht nur viele *CrypCoins*, sondern Ihr schaltet schon unterwegs neue Optionen frei.





Der eigentliche Clou aber ist der zentrale Aktionsmechanismus. Ihr habt an Euren Spielertableaus jeweils drei Slots, um Karten anzulegen. Das macht Ihr in der *Planungsphase*. Und zwar verdeckt! Zu Beginn der *Aktionsphase* deckt Ihr sie auf und nutzt die Vorteile jeder Karte. Besonders Clevere achten darauf, die vielen Interaktionsmöglichkeiten ihres Kartendecks auszureizen. Sind alle Aktionen durchgespielt, legt Ihr die Karten oberhalb des Tableaus ebenfalls in drei Slots ab. Einen davon könnt Ihr für die nächste Runde wieder auf die Hand nehmen. Da ist vorausschauendes Kartenmanagement gefragt! Das wird natürlich noch etwas komplexer (aber auch lukrativer), wenn Ihr durch *Tanklager* und *Forschungsleiste* zwei weitere Kartenslots freigeschaltet habt.

Expertenspieler*innen wissen nun: In **Skymines** erwartet Euch eine Vielzahl an hochgradig verzahnten Mechaniken. Dafür ist Autor Alexander Pfister bekannt. Spannende Randnotiz: Auf der Schachtel prangt neben seinem Namen der von Viktor Kobilke. Der hat in früheren Jahren gleich für mehrere Pfister-Spiele die Redaktion besorgt. Nun hat er auch als Autor kräftig beigetragen.

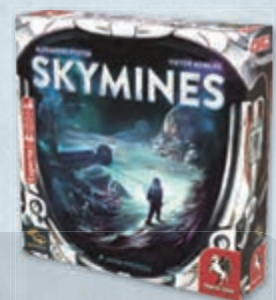


Spannend sind auch die sehr aufwändige Solovariante und der Kampagnen-Modus. Dessen vier Module könnt Ihr mit eigener Wertung am Stück durchspielen – oder Ihr könnt sie einzeln beziehungsweise in unterschiedlichen Kombinationen ins Grundspiel einbinden. Jede gibt dem Spiel eine andere Richtung. Das garantiert lang anhaltenden Spielspaß. Augen-



fälligstes Beispiel ist das Spielbrett: Auf der Rückseite findet sich der *Asteroidengürtel*. Dieses von Kobilke entworfene Szenario ersetzt fünf der 15 *Außenposten* durch *Shuttles*. Durch

die Flugaction entsteht erheblich mehr Bewegung auf dem Plan. Das *Bedrohungsmodul* sorgt bei den Flügen durchs All mit einer Gefahrenkarte für zusätzlichen Nervenkitzel. Und kostet Euch unter Umständen viele *CrypCoins* – außer jemand von Euch beseitigt die Gefahr (was natürlich auch wieder hübsche Boni einbringt). Mit dem *Missionsmodul* schließlich bekommt Ihr Zwischenziele gesetzt, die bei Erfüllung starke neue Möglichkeiten eröffnen. [ask]



Skymines

Wirtschaftsspiel

Weltall-Thema

Solovariante

Perfekt verzahnt

Autoren: Alexander Pfister,
Viktor Kobilke

Illustration: Javier Inkogolem

UVP: EUR 49,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



PARLEZ-VOUS CTHULHU?

Savoir Vivre – Leben wie Gott, nein, wie die Großen Alten in Frankreich. Denn auch der Horror zelebriert die sprichwörtliche Lebenskunst. Doch bei **Cthulhu: Hexagon der Alten** sind es natürlich die schrecklichsten Annehmlichkeiten der Grande Nation.

In der Abenteuersammlung **Cthulhu: Hexagon der Alten** zieht es die *Investigators* in den 1920er Jahren in das französische Hexagon, sehr verschiedene Ecken des nach dem Ersten Weltkrieg aufblühenden Reiches – genauer nach Verdun, in das unbekanntere Glozel, in die Provence, an die Strände der Côte d’Azur und der Atlantikküste bei Arcachon sowie nach Paris.



Mit Geschick, Glück und Verstand überleben sie hoffentlich sechs bei Bedarf zu einer Kampagne verknüpfbare (Einzel-)Abenteuer. Unter Einbeziehung von Aspekten wie der weltweit geschätzten Architektur, kulinarischen Köstlichkeiten sowie Kunst und Geschichte des Landes warten eine Reihe von Jobs auf Euch: verschwundene Familienangehörige und Künstler auffinden, Verschwörungen wie auch Mordkomplote aufdecken und selbstverständlich diverse Mythos-Schrecklichkeiten dies- und jenseits des irdischen Seins überwinden.



Das Spielmaterial bietet Anknüpfungspunkte, um mit den landestypischen Klischees zu spielen oder vorhandenes Lokalwissen einzubringen. Genregerecht umfasst das Œuvre fordernde Investigationen, Action, Body-Horror und Survival-Schwerpunkte. Spielgruppen benötigen etwa ein bis sechs Spielabende für die einzelnen Abenteuer, das ist abhängig vom Szenario und vor allem dem Spielstil.

In gewohnter Qualität wartet der knapp 200-seitige Band mit zahlreichen Tipps auf, wie Ihr die Abenteuer atmosphärisch dicht einzeln oder miteinander verbunden erfolgreich an den Start bringen könnt. Stimmungsvolle Bebilderungen, Handouts, Karten sowie Beispielcharaktere steuern ihren Teil dazu bei. Frankreich, genauer das **Hexagon der Alten**, freut sich auf Euren Besuch – Mesdames et Messieurs, bon voyage! [ib]



Cthulhu: Hexagon der Alten

Cthulhu in Frankreich

Lebensart

Abenteuersammlung

Verknüpfbare Storys

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Mark Freier

Preis: EUR 29,95
Ab September im Handel erhältlich

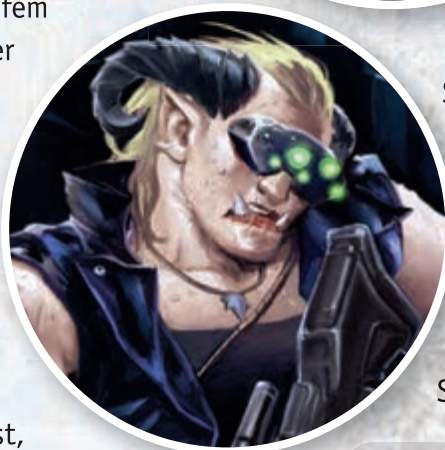
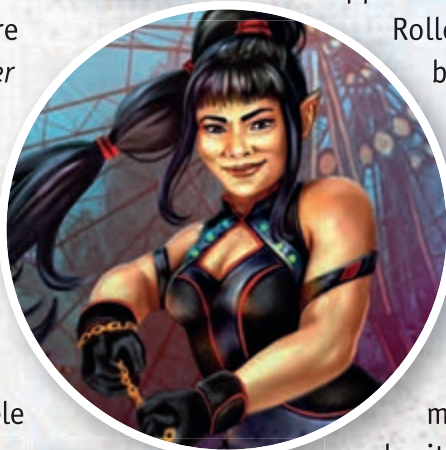
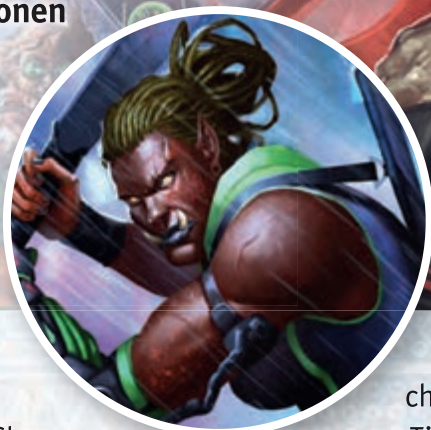
CHARAKTERE FÜR DIE SCHATTEN

Schon das *Schattenkompendium* erweiterte die Vielfalt an Charakteroptionen für die Sechste Edition von **Shadowrun** spürbar. Der Quellenband **Die üblichen Verdächtigen** nun lotet das beachtliche Gestaltungspotenzial weiter aus.

Die üblichen Verdächtigen

bietet zwanzig Archetypen, die durchaus bis an die Grenzen des Shadowrunnings gehen. So tauchen dunklere Archetypen wie dissonante *Technomancer* oder *Blutpantherinnen* auf. Sie geben sich ein munteres Stelldichein mit Charakteren, die traditionelle Fertigkeiten auf ungewöhnliche Weise einsetzen, zum Beispiel der *Verführer*, der seine Ziele um den Finger wickelt, oder der *Klingensamurai*, der Schusswaffen meidet und stattdessen seine Ziele auf kurze Distanz mit scharfem Stahl konfrontiert. Auch der *Straßendoc*, der normalerweise erst nach einem Run aufgesucht wird, wenn jemand wieder zusammenzuflicken ist, oder die *Universitätsmagierin*, die gemeinhin inmitten vollgestopfter Bibliotheken anzutreffen ist, werden in dieser Regelerweiterung neben weiteren Charakteren präsentiert.

Das vollfarbige Hardcover liefert auf beinahe 200 Seiten neben dem großen Fundus an Optionen auch Hilfsmittel, um Charakterkonzepte adäquat zu verfeinern. Für jeden Archetyp bietet der Band eine Auswahl möglicher Vorgeschichten sowie Vorschläge für geeignete Spielwerte.



Hinzu kommen jeweils entsprechende Abenteuerideen sowie Tipps für charaktergerechtes

Rollenspiel und Taktiken in brenzligen Situationen.

Schaut Euch an, wie all diese Spezialist*innen ihre Arbeit in den Schatten verrichtet!

Die üblichen Verdächtigen zeigt einmal mehr die kolossale Bandbreite an Charakter-Gestaltungsmöglichkeiten auf, die die Sechste Edition

von **Shadowrun** bietet. Überdies liefern die zahllosen Ideen neue Anreize für das Rollenspiel in der Sechsten Welt. [ib]



Shadowrun – Die üblichen Verdächtigen

Charaktervielfalt

Ideensteinbruch

Sechste Welt

Regelerweiterung

Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Coverartist: Tyler Clark
Ab September im Handel erhältlich

Preis: EUR 29,95

DRUIDENTREFFEN IN DER EICHE

In **Oak** tauchen wir in die Keltenmythologie ein: Alles dreht sich um eine heilige Eiche, der Ihr als *Oberhäupter* eines Druiden-Ordens huldigt. Von Euren neun *Druiden* sind allerdings nur drei gleich zu Beginn in einem aktiven Zustand. Die setzt Ihr – klassisches Worker-Placement – bei diesem komplexen Strategiespiel an unterschiedlichen Orten ein. Ihr richtet Menhire auf, sammelt als *Barden* Lieder, steigt in die Eiche oder lockt Fabelwesen an, um Eure Ziele zu verwirklichen. Spannend ist bei **Oak** das Management der *Druiden*-Figuren. Denn auch die Noch-nicht-Aktiven können Jobs übernehmen wie Ressourcen sammeln. Und Ihr könnt sie zu machtvollen *Altdruiden* aufrüsten, wozu ihr Accessoires wie Umhang, Tasche oder Geweihrkronen habt, mit denen Ihr die Figuren ausstattet. [ask]



Oak

Druiden-Thema

Arbeitereinsatz

Variable Figuren

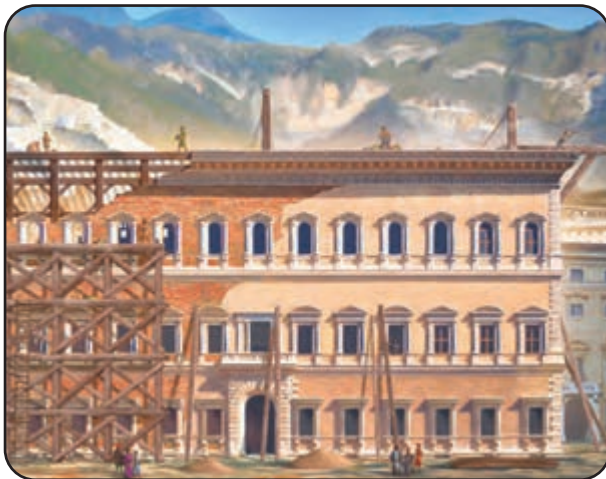
Komplex

Autor: Wim Goossens

Illustration: Maciej Janik

UVP: EUR 60,00

Ab Oktober im Handel erhältlich



Die Paläste von Carrara

Zweite Edition

Bunter Marmor

Set-Collection

Doppel-Drehscheibe

Autor: Wolfgang Kramer,
Michael Kiesling

Illustration: Franz Vohwinkel

UVP: EUR 60,00

Ab Oktober im Handel erhältlich



DAS RAD DREHT SICH WEITER

Für viele Spielefans ist **Die Paläste von Carrara** das rundeste, das das kongeniale Autorenduo Kramer/Kiesling hervorgebracht hat. Game Brewer legt nun eine zweite Ausgabe vor mit überarbeitetem Regelwerk sowie einer komplett neuen Erweiterungsversion. Wie in der Erstausgabe von 2012 besorgt Ihr Euch vom rotierenden Ressourcenrad bunte Marmorsteine, errichtet damit Gebäude und sammelt Verzierungen als Punktemultiplikator. Es entfallen die variablen Wertungskarten. Stattdessen können alle bei einer Wertungsaktion mitmachen, sobald jemand sie auslöst. Noch kniffliger wird es mit der Erweiterung: Dabei dreht sich ein zweites Rad, von dem Ihr Euch zusätzlich zu den Ressourcen *Statuen* nehmt. Die sorgen bei der Multiplikation von Siegpunkten und/oder Einkommen für ein kräftiges Plus. [ask]

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

Nachdem wir euch im **Ringboten** #2/2022 Clemens und Ronja aus dem Marketingteam vorgestellt haben, folgen nun Julia, Nadine und Peter. Das Trio kennt ihr ja vielleicht schon aus dem einen oder anderem Video auf *Twitch* oder *YouTube*. Nun erfahrt ihr, wie sie so ticken, wenn die Kamera nicht läuft.



Mein Name ist:
Julia Schwedler

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Als Social Media Managerin koordiniere ich die Inhalte auf unseren Social Media Plattformen. Außerdem bin ich für Videoproduktionen und Livestreams verantwortlich.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:
Anfangen hat alles Ende 2014 als Teil des Demoteams auf Messen. Kein Jahr danach habe ich neben meinem Studium die Zuständigkeit für die Bereiche Social Media und Video übernommen. Mit meinem Masterabschluss im Jahr 2020 bin ich dann in Festanstellung ein Teil des Marketingteams worden.

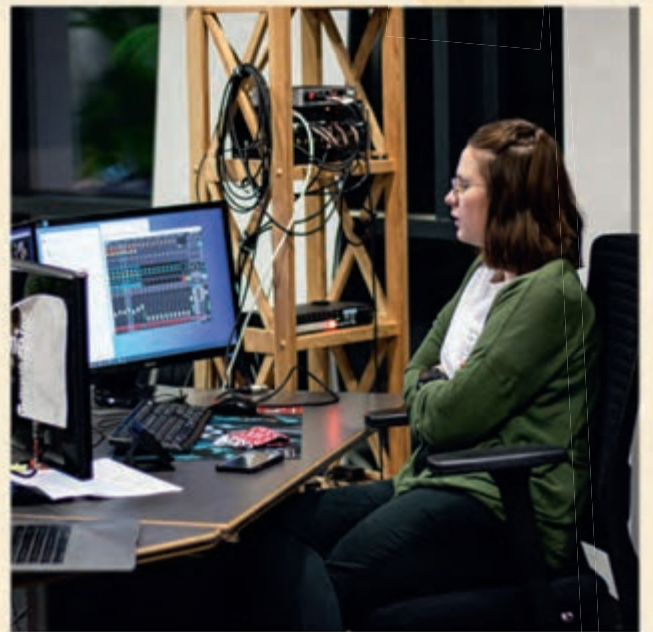
Meine schönste Pegasus-Erinnerung:
Das Anstoßen auf die kleinen und großen Erfolge im Marketingteam; freitags mit einem Sekt einfach die Woche mal gut sein lassen.

Mein liebstes Pegasus-Spiel:
Für eine Runde *Der Kartograph* kannst du mich eigentlich immer gewinnen!

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Ich bin gern auf Festivals und Konzerten, organisiere selbst auch Veranstaltungen und genieße sonst die Zeit beim (digitalen und analogen) Zocken daheim. Natürlich dürfen da unseren beiden Kater nicht fehlen.

Mein Lieblingsessen ist:
Frischgebackenes Sauerteigbrot mit gesalzener Butter; dazu Tomate-Mozzarella.

Dieses Buch muss man gelesen haben:
Der kleine Prinz von Antoine de Saint-Exupéry



Mein Name ist:
Nadine Wohlfart

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Ich bin Content Marketing Managerin und als solche unter anderem für den Pegasus Spiele Blog, Influencer-Kampagnen und unseren Endkunden-Newsletter verantwortlich.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:
Die vielen unterschiedlichen Aufgaben, die die Arbeit herausfordernd, aber auch abwechslungsreich machen. Gleiches gilt für unser breites Sortiment von Kinder- bis Expertenspielen. Langweilig wird es jedenfalls nie! :)

An schlechten Tagen motiviert mich:
Zu wissen, dass zu Hause meine beiden Katzen auf mich warten.

Mein erstes Pegasus-Spiel:
Munchkin! Und zwar lange vor meiner Pegasus-Zeit.

Das beste Spiel aller Zeiten ist:
Eine ganz schwierige Frage, aber wenn ich mich auf eines beschränken muss, dann *Clank!*

Mein Lieblingessen ist:
Auch eine schwierige Frage! :D Ich liebe indisches Essen, aber auch Pizza ist weit vorne. Außerdem habe ich eine Schwäche für Kuchen. ;)



Ein Leben ohne _____ ist möglich, aber sinnlos:
Die Antwort darauf lautet ganz eindeutig: Katzen!

Mein Motto lautet:
Manchmal zeigt sich der Weg erst, wenn man anfängt, ihn zu gehen.

Mein Name ist:

Peter Berneiser

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:

Public Relations Manager, das heißt, ich bin für die Unternehmenskommunikation verantwortlich. Meine Kolleginnen Julia und Nadine und ich halten Euch auf unserer Webseite, im Newsletter, auf Social Media und in Videos und Livestreams über unsere Spiele auf dem Laufenden. Außerdem bin ich Ansprechpartner für die Presse und Marketingkooperationen.



Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:

Ich bin seit Anfang 2012 bei Pegasus, die ersten zehn Jahre sind also schon voll.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung:

Die schönsten Erinnerungen verbinde ich mit den Momenten, in denen Menschen, denen ich unsere Spiele erkläre, das Spiel verstanden haben und selbstständig losspielen und Spaß haben. Leider komme ich nicht mehr oft dazu, auf Events Spiele zu erklären.

An schlechten Tagen motiviert mich:

Kaffee – in guten wie in schlechten Zeiten.

Mein liebstes Pegasus-Spiel:

Die Zwerge von den mega-sympathischen Autoren Michael Palm und Lukas Zach. *Aeon's End* von unserem Verlagspartner Frosted Games und *Robinson Crusoe* sind auch ganz oben mit dabei.

Das beste Spiel aller Zeiten ist:

Eldritch Horror – als Fan des *Cthulhu*-Mythos darf man mich nachts für eine Partie jederzeit wecken.



Nach Feierabend mache ich am liebsten:

Heavy Metal ist ein wichtiger Teil meines Lebens, Musik gehört zum Feierabend dazu. Außerdem beschäftige ich mich mit Rollenspielen, Whisky, Serien, Comics, Büchern, *Magic the Gathering* und und und ...

Mein Motto lautet:

You don't know the power of the dark side!

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

GEWINNSPIEL

DIE LETZTEN IHRER ART

Auf unserer Panoramaseite dreht sich in dieser **Ringbote**-Ausgabe alles um die Welt der Zwerge von Markus Heitz. Passend zum Jubiläum – ja, zehn Jahre gibt es das Brettspiel **Die Zwerge** schon – haben wir für Euch tief in unsere Schatzkiste gegriffen und unsere letzten Exemplare der **Die Zwerge – Collector's Edition** ausgegraben.

Die **Collector's Edition** des Grundspiels lässt Euch das Abenteuer von Tungdil und Kompanie aus dem ersten Heitz-Roman spielerisch erleben. Schließt Euch in diesem kooperativen Kennerspiel zusammen, um das *Geborgene Land* gegen Orks, Trolle und Albae zu verteidigen und die legendäre Feuerklinge zu schmieden.

Ein besonderes Highlight der **Collector's Edition** sind die handbemalten Exemplare der originalen, knubbeligen Zwerge-Miniaturen, die es ausschließlich in dieser Edition gibt. Weiterhin finden sich ein Artbook, ein numme-

riertes Echtheitszertifikat und andere Goodies in der Box. Die Chance, eines der letzten Exemplare zu gewinnen, solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen! [laut]



Die Zwerge – Collector's Edition

*So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.12.2022*

Autor: Michael Palm, Lukas Zach
Illustrationen: Jarek Nocoń



Impressum: Ringbote #3/2022

Ringbote | Das Pegasus Spiele Magazin
E-Mail: ringbote-print@pegasus.de
Internet: www.pegasus.de | www.ringbote.de

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

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]

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

Freie Mitarbeiter: Peter Berneiser [pb], Maximilian Dungen [mad],
Esra Edel [ese], Sabrina Goßling [sabs], Johannes Herweg [dxj], Florian
Hirsch [S. 27-29], Daniel Pfaff [dapf], Valentin Masszi [val], Moritz Mehlum [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. 1-25, 27-31), Daniel Glaab (S. 27, 29),
Deep Print Games (S. 1, 12-13, 22-23), Edition Spielwiese (S. 1, 10, 14),
Florian Hirsch (S. 27-29), Frosted Games (S. 1, 4, 21), Game Brewer
(S. 26), Jens Merkl (S. 9), Merz Verlag (S. 31), Portal Games (S. 4),
Splitter Verlag (S. 17), Ulrich Benz (S. 8), Ulrich Blum (S. 9)

Druck: Hinckel-Druck GmbH | Obere Gruben 14 | 97877 Wertheim |
Deutschland | 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
Internet: www.pegasus.de

Anzeigen Ringbote #3/2022:
Pegasus Spiele (S. 2), Lootchest (S. 31), Arcane Tinmen (S. 32)

Anzeigenverkauf:
Uta Kleiner | E-Mail: uta.kleiner@pegasus.de
Darinca Kuhn | E-Mail: darinca.kuhn@pegasus.de
Es gilt die aktuelle Anzeigenpreislise.
Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.
Ausgabe #4/2022: voraussichtlich 9. Dezember 2022
Redaktionsschluss: 4. November 2022
Anzeigenschluss: 9. November 2022

TERMINE

Internationale Spieltage

SPIEL '22



Messe Essen · 6.-9. Okt. 2022

SPIEL'22

06.10.-09.10.2022 |

www.spiel-messe.com

CONSPIRACY

CONSPIRACY 9

01.12.-04.12.2022 |

www.conspiracy-con.de

21.10.-23.10.2022

>> Wiener Spielefest

www.acv.at/de/spielefest

11.11.-13.11.2022

>> Spielwiesn München

www.spielwiesn.de

17.11.-20.11.2022

>> Spielmesse Stuttgart

www.messe-stuttgart.de/spielsemesse

19.11.-20.11.2022

>> Darmstadt spielt

www.darmstadt-spielt.de



19.11.-20.11.2022

>> Dreieich Con

www.dreieichcon.de

19.11.20.11.2022

>> Vienna Comic Con

www.viecc.com/info

09.12.-11.12.2022

>> Pegasus Spiele Winter Wonderland

www.pegasus.de/winter-wonderland

Buntes Programm bei vorweihnachtlicher Stimmung auf dem Pegasus Spiele Gelände, u.a. mit Firmenführung, beheiztem Spielezelt, Spieleflohmart und vielem mehr!



Weitere Termine findet Ihr auf: pegasus.de/eventkalender

**FINDE DEIN
LIEBLINGS-SHIRT**

HOODIE, PULLOVER ODER JUTEBEUTEL

MEHR ALS 3.000 DESIGNS AUS DER
POP-KULTUR WARTEN AUF DICH!



WWW.T-NERDS.DE



ROLEPLAYING

LEVEL UP YOUR RPG EXPERIENCE

The Adventure Begins with Us



ALSO
AVAILABLE
IN RED



€74.99

AT-50011 | IRON GREY
AT-50014 | BLOOD RED

Player Companion



€119.99

AT-50010 | IRON GREY

Game Master Companion

JETZT BEI EUREM LOKALEN SPIELELADEN VORBESTELLEN

Entdeckt das gesamte Sortiment auf www.dragonshield.com/roleplaying