



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#4/2022



ChronoCops

Können Sie die Welt vor dem Zeitchaos retten?



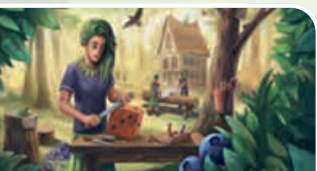
Swindler

Fordern Sie das Glück heraus und bestehlen Sie reiche Säcke



Beer & Bread

Uriges Zwei-Personen-Spiel ums Backen und Brauen



Woodcraft

Strategie-Handwerk: Wo gehobelt wird, fallen Punkte



Frostpunk

Warm anziehen: Nur als Team überlebt Ihr die Endzeit



9 783957 894328

HITSTER

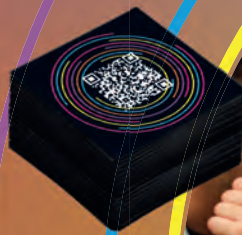
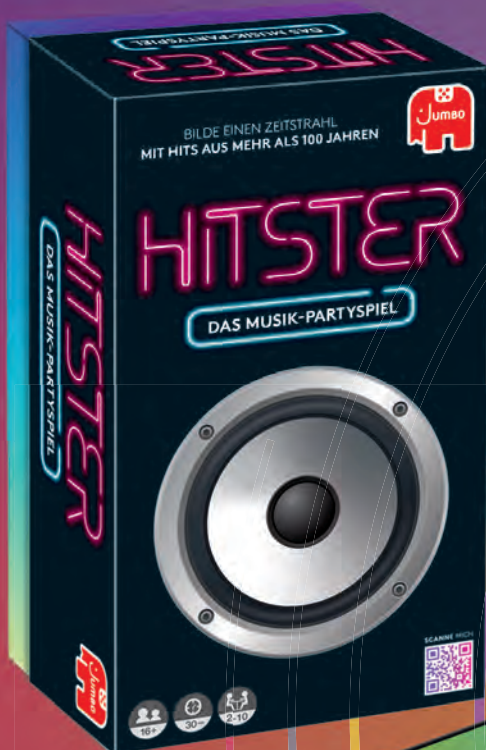
DAS MUSIK-PARTYSPIEL

DIE **INSTANT-PARTY** AUS DER BOX!

300 SONGS AUS 100 JAHREN INTERNATIONALER MUSIKGESCHICHTE!
WER ERKENNT DIE MEISTEN HITS UND BRINGT SIE IN DIE RICHTIGE ZEITFOLGE?

Wer wird der nächste „Hitster“?

Ready to play!
Incl. kostenloser
Hitster App!



Telefon ist nicht enthalten.



Jumbo Spiele



jumbo_spiele



hitstergame.com

jumbo.eu

INHALT

4 | NEUES IN KÜRZE

Rückblick Spielmesse Essen |
Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Dorfromantik – Das Brettspiel: Zunächst ein grandioses Videospiel, dann ein kongeniales Legespiel für die ganze Familie. Dazu: Wir erzählen, wie aus dem Solo-Computerspiel ein kooperatives Brettspiel wurde.

10 | FAMILIENSPIELE

Namiji | Swindler

12 | FUNSPIELE

ChronoCops – Einsteins Relativitätskrise &
ChronoCops – Da Vincis Universal-Dilemma |
Deadly Dinner – Tödliches Versprechen

15 | KENNERSPIELE

Beer & Bread

16 | PANORAMA

Galaktische Welten

18 | EXPERTENSPIELE

Black Rose Wars | Frostpunk | Woodcraft

24 | ROLLENSPIELE

Cthulhu: Häuser des Horrors |
Shadowrun: Auswurfschock

26 | AUS DEM VERTRIEB

Council of Shadows (alea) |
Tobago (Zoch)

28 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

30 | GEWINNSPIEL

Council of Shadows | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Spiele, ihre Titel und ihre Inhalte, spiegeln wider – so sagt man –, was die Menschen bewegt. So gesehen blättert die Dezemberausgabe des **Ringboten** ein breites Spektrum auf. Das reicht von dem kuschelig-elegischen Thema unseres Fokustitels *Dorfromantik – Das Brettspiel* bis zur Panoramaseite mit wilden Ausflügen ins Weltall. Natürlich kann so eine Reise durchs Unbewusste auch mal in dunklere Gegenden führen, wie die eiskalte Dystopie *Frostpunk* und der Zauberkrieg *Black Rose Wars* zeigen.

Aber sonst ... bewegen wir uns genau im Spektrum zwischen Zukunftsvisionen und Bewährt-Vertrautem! Für ersteres stehen die Zeitsprünge der *ChronoCops* sowie *Council of Shadows*. Mit *Beer & Bread* sowie *Woodcraft* schicken wir Euch dagegen zu ganz traditionellem Handwerk. Und das passt ja sehr schön zur Besinnlichkeit von Weihnachtszeit und Jahreswechsel.

Euer Ronny **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE

SO VIEL NEUES WIE NOCH NIE

„Das fühlt sich wieder richtig gut an!“ So oder so ähnlich lautete bei ganz vielen Besucher*innen und ebenso bei den Verlagen das Fazit am Ende von vier Tagen auf der Messe *SPIEL*.

„Wir waren gespannt, wie der Zuspruch aussehen wird. Denn: Die Messe in Essen im Oktober war schon immer ein guter Indikator fürs Weihnachtsgeschäft“, berichtete beispielsweise Peter Berneiser, Pressesprecher von Pegasus Spiele.

Gewiss, die weltweite Leitmesse der Brettspielbranche ließ nicht alle Rekorde purzeln; die mehr als 200.000 Spielefans aus der Zeit vor Corona sind eine echte Hausmarke. Doch die 147.000 in 2022 waren, wie die Geschäftsführerin des

Messeorganisations Dominique Metzler berichtete, im Vergleich zum Pandemie-Jahr 2021 ein Zuwachs von 53 Prozent. Und die konnten sich auf so viele Neuheiten wie noch nie freuen: Mehr als 1.800 Titel hatten die 980 Aussteller aus 56 Ländern im Gepäck. Besonders erfreulich für Metzler: „Die Rückkehr vieler großer Spielverlage zur *SPIEL* hat für weitere Attraktivität gesorgt.“

Dank des größeren Platzangebots – das Messegeschehen umfasste praktisch alle Hallen – gab es reichlich Gelegenheit, die Neuheiten zu testen. Und die Tische waren voll! Geradezu herausragend dabei: die Disziplin in puncto Maske. Hatte dieses Thema im Vorfeld für Gesprächsstoff gesorgt, so mussten jene, die geunkelt hatten, die Messe könne zum „Super-Spreader-Event“ werden, kleinlaut zurückrudern.



So turbulent das Geschehen war – bei Pegasus etwa sorgte das Action-geladene Weltraum-Abenteuer *Spaceship Unity* für beste Unterhaltung vor großem Publikum –, so ruhig ging es gerade an den Schlusstagen an den Verkaufstresen zu. „Sold out“ hieß es bei vielen Verlagen oft schon am Freitagmittag. Der Grund, und das trifft zur Zeit ja alle Wirtschaftsbranchen: Lieferungen und Container waren nicht rechtzeitig eingetroffen. Lediglich ein paar Demo-Exemplare plus wenige Dutzend Boxen zum Verkauf waren vorab per Flieger gekommen. Doch die Verlage kündigten an: „Bis Dezember sollten die Container mit den Spielen da sein!“ [ask]

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:

- **THE ONE RING – CORE RULES** (2nd Edition) von Fria Ligan
Auch ohne Zauberring: In Mittelerde warten Abenteuer auf die treuen Gefährten.
- **HARLEEN** von Panini
Psychologin Dr. Harleen Quinzel riskiert im Arkham Asylum ihren Verstand.
- **MERCHANTS COVE** von Pegasus Spiele
Bunt ist die Welt der Händler*innen und voll von spannender Vielfalt.



NEUES IN KÜRZE

MIDGARD – DIE LEGENDEN VON DAMATU

Wenn altgediente Rollenspielfans das Stichwort **Midgard** hören, leuchten die Augen. Ein Klassiker! Das älteste deutsche Rollenspiel – und nun kehrt es zurück! In ganz neuem Gewand. Pegasus Spiele bringt das gewaltige Fantasy-Epos ab 2024 in der 6. Edition als **Die Legenden von Damatu** heraus. Es ist nicht nur eine neue **Midgard**-Welt, sondern Euch erwarten auch neue, schlanke Regeln, die das System auch für Neulinge attraktiv machen. Bei der von Pegasus Anfang Dezember ausgerich-

teten CONspiracy gab es bereits erste Testrunden. Im Laufe des Jahres 2023 soll dann ein *Playtest Guide* erscheinen, mit dem alle Interessierten Regeln und Welt intensiver ausprobieren können.



SAGRADA: GLORIA

Der Bau der Sagrada Família hat 1882 begonnen – und immer noch ist die weltberühmten Kirche nicht fertig. Da seid Ihr in der **Sagrada**-Erweiterung **Gloria** der Realität ein Schritttchen voraus! Ihr dürft die letzte Fassade des Baus, der zum Weltkulturerbe der Menschheit gehört, vollenden. **Sagrada: Gloria** beinhaltet drei neue, beliebig kombinierbare Module. Die heißen *Vorbilder*, *Schnörkel* und *Zank*. Bei den ersten beiden geht es darum, nach dem bekannten



Spielprinzip aus halbtransparenten Würfeln die Farbglasfenster der Kirche zu bauen – allerdings werdet Ihr hier für Schnelligkeit respektive Präzision belohnt. Das *Zank*-Modul ist noch interaktiver, da tretet Ihr in einen Wettstreit um Aufträge.

TOKAIDO DUO

Tokaido Duo ist ein eigenständiges Zwei-Personen-Spiel aus der Welt von *Tokaido* und *Namiji* (siehe Seite 12). Statt auf einem einzelnen Weg zu reisen, bewegt Ihr nun aber drei verschiedene Charaktere über die Insel Shikoku. Dabei machen Eure Figuren zahlreiche Entdeckungen. Jene auf dem Pilgerpfad beispielsweise besucht entlang der Küste Tempel, Gärten, das Meeresufer und heiße Quellen. Wie weit Ihr die drei Figuren jeweils bewegt, entscheiden drei Würfel; die sind stets einem der Charaktere zugeordnet. Je nachdem, wo eine Figur landet, dürft Ihr unterschiedliche Aktionen ausführen. Für jeden Charakter gibt es zudem eine andere Bedingung, wie mit diesem das Ende des Spiels ausgelöst werden kann. [ask]



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

- **IM INTERVIEW**
Das ChronoCops-Autorenduo berichtet über die Entwicklung der Reihe
- **AMERISTYLE VS. EUROGAMES**
Zwei Welten: Die beiden Brettspiel-Philosophien im Fokus
- **DIE POST-APOKALYPTISCHE WELT VON FROSTPUNK**
Alles rund um die Brettspieladaption des gleichnamigen Videospiels



PUZZELN AN DER IDYLLE

Das Videospiel **Dorfromantik** ist friedliche Landschaftspuzzlelei für eine Person. In der Brettspiel-Umsetzung können jetzt bis zu sechs Spielende die beschauliche Idylle genießen.

Plätschernde Flüsse, rauschende Wälder, sich im Wind wiegende Weizenfelder und hier und da ein schnuckeliges, kleines Örtchen – das ist **Dorfromantik**! Ganz entspannt und bedächtig werden hier nacheinander möglichst passend sechseckige Landschaftsplättchen aneinander angelegt, um Aufträge zu erfüllen, Punkte zu sammeln und neue Plättchen freizuschalten. Klingt nach einem Brettspiel, oder? Ist aber ursprünglich ein Videospiel des kleinen Entwicklerstudios Toukana Interactive. Frühzeitig erkannte jedoch das erfolgreiche Autoren-duo Michael Palm und Lukas Zach (*Bücherwurm*, *Die Zwerge*, *UNDO*) das Potential für eine Brettspieladaption und trat mit der Idee an Pegasus Spiele heran, wo sie auf große Begeisterung stieß. So ist in diesem Herbst **Dorfromantik – Das Brettspiel** erschienen.



Während die digitale Version als Single-Player-Spiel ausgelegt ist, wurde im Brettspiel ein kooperativer Legespaß für bis zu sechs Personen daraus. Statt wie im Videospiel kontinuierlich Plättchen von einem Stapel aufzudecken, gibt es hier zwei getrennte Plättchenstapel: normale *Landschaften* einerseits und *Auftragsplättchen* andererseits. Die *Landschaftsplättchen* zeigen unterschiedliche Kombinationen aus Wiesen, Getreidefeldern, Wäldern, Städten, Flüssen und Bahngleisen. Ähnliches zeigen auch die *Auftragsplättchen*, nur dass auf diese beim Anlegen auch noch ein kleiner *Auftragsmarker* gelegt werden muss, der anzeigt, welcher Auftrag hier erfüllt werden soll.

Solange noch Aufträge verfügbar sind, müssen davon immer drei Stück im Spiel sein. Je nach *Auftragsmarker* müssen dann vier, fünf oder sechs Plättchen mit einem bestimmten Landschaftsmerkmal verbunden werden, um den Auftrag zu erfüllen. So könnte zum Beispiel ein vier Plättchen langer Fluss, eine fünf Plättchen große Stadt oder eine sechs Plättchen lange Gleisstrecke gefordert sein. Das *Auftragsplättchen* zählt dabei selbst mit. Plättchen dürfen ganz nach Belieben aneinander angelegt werden, nur Flüsse und Bahngleise müssen immer korrekt weitergeführt werden.



Zu Spielbeginn zieht Ihr in den ersten drei Spielzügen je ein *Auftragsplättchen* und legt diese aneinander an. Da Ihr kooperativ spielt, dürft Ihr natürlich gemeinsam beraten, wie Ihr die Plättchen am besten aneinander anlegt. Schlussendlich darf aber immer die Person die Entscheidung treffen, die das Plättchen gezogen hat. Erst wenn drei Aufträge ausliegen, zieht Ihr in den nachfolgenden Spielzügen normale *Landschaftsplättchen* und legt sie an. Immer wenn dadurch ein Auftrag erfüllt wird, nehmt ihr den entsprechenden *Auftragsmarker* herunter und zieht im nächsten Zug ein neues *Auftragsplättchen* samt -marker, bis wieder drei Stück ausliegen.



Wichtig dabei: Einen Auftrag könnt und möchtet Ihr im Idealfall direkt beim Anlegen des *Auftragsplättchens* erfüllen. So könnt Ihr zum Beispiel einen Vierer-Waldauftrag direkt abschließen, wenn Ihr den Auftrag an einen existierenden Wald, der drei Plättchen groß ist, anlegt. Es ist jedoch nicht erlaubt, denselben Auftrag an einen Wald anzulegen, der bereits vier oder mehr Plättchen umfasst.



Das Spiel endet in dem Moment, wenn Ihr als nächstes ein normales *Landschaftsplättchen* anlegen müsstet, der entsprechende Stapel aber leer ist. Eure Herausforderung besteht also darin, möglichst viele Aufträge unter Nutzung möglichst weniger normaler *Landschaftsplättchen* zu erfüllen. Am Ende des Spiels erhaltet Ihr Punkte für erfüllte Aufträge sowie abgeschlossene Gebiete, sofern sie eine aufgedruckte Fahne beinhalten. Als abgeschlossen gilt, wenn ein Landschaftstyp an allen Seiten durch andere Landschaftsmerkmale umschlossen ist. Ebenfalls gibt es Punkte für Euren längsten Fluss und Euer längstes Bahngleis. Alle Punkte können auf einem praktischen Wertungsblatt zusammengerechnet werden. Die Summe wiederum tragt Ihr dann auf Eurem *Kampagnenbogen* ein. Je besser Eure Punktzahl



war, desto mehr Schritte dürft Ihr dort auf der Kampagnenroute ankreuzen, um so neue Spielelemente wie etwa Sonderplättchen und Erfolgskarten mit besonderen Herausforderungen freizuschalten. Diese Zusatzelemente verbergen sich in fünf anfangs noch verschlossenen Schachteln.

So versucht Ihr also von Partie zu Partie Eure Punktzahl – Euren Highscore – immer weiter zu er-

höhen, um immer mehr Material freizuspielen.

Dadurch bietet **Dorf-**

romantik – Das Brettspiel nicht nur einen

hohen Anreiz, es immer wieder zu spielen.

Auch die Komplexität nimmt nach und nach zu, sodass Ihr Euch beim Spielen fast ohne es zu merken vom Familien- zum Kennerniveau vorarbeitet. Da beim Spielen kein Material zerstört wird, könnt Ihr das Spiel aber auch jederzeit auf Anfang zurücksetzen, um eine neue Kampagne – zum Beispiel mit einer anderen Spielgruppe – zu starten und neue Wege auf dem nächsten Kampagnenblatt auszuprobieren. Von diesen Blättern gibt es zum Glück einen ganzen Block. [laut]



Dorfromantik – Das Brettspiel

Legespiel

Highscore-Jagd

Kooperativ

Videospiel-Umsetzung

Autoren: Michael Palm, Lukas Zach

Illustration: Paul Riebe

UVP: EUR 34,99

Im Handel erhältlich



VOM BILDSCHIRM AUF DEN SPIELTISCH



Das Videospiel **Dorfromantik** von Toukana Interactive begeistert seit dem *Early Access* mit einer idyllischen Spielwelt und schlichten Abläufen, die zum Entspannen und Entschleunigen einladen. Der **Ringbote** lässt Euch die Entstehungsgeschichte des Videospiels und die Umsetzung als Brettspiel miterleben.

Wer oder was ist Toukana Interactive?

Toukana Interactive ist ein junges Berliner Studio, das 2020 von vier kreativen Köpfen gegründet wurde: Luca Langenberg, Sandro Heuberger, Timo Falcke und Zwi Zausch. Alle vier haben gemeinsam Game Design an der Hochschule für Technik und Wissenschaft (HTW) Berlin studiert, wo sie sich auch kennenlernten. Durch ihr Studium und ihre Zeit in Berlin konnten sie nicht nur viel über das Thema Spielentwicklung und die unternehmerische Seite

der Branche lernen, sondern auch zahlreiche interessante Kontakte knüpfen und feststellen, wie gut sie vier als Team zusammenarbeiten.



Unverhofft kommt oft: Die Entstehung von Dorfromantik

Ursprünglich wollte das Quartett mehrere verschiedene Ideen grob als Prototypen ausarbeiten und dann entscheiden, welche es zuerst umsetzt. Der Prototyp für **Dorfromantik** entstand in diesem Zusammenhang innerhalb weniger Tage. Nachdem sie sich ein Jahr lang intensiv um das erste Spiel gekümmert hätten, sollte es dann mit dem zweiten Spiel weitergehen und so weiter. So der Plan. Doch **Dorfromantik** fand direkt soviel Anklang, dass sie den Plan über Bord warfen und entschieden, noch mehr Zeit in das Spiel zu investieren. Nun sind fast drei Jahre vergangen und **Dorfromantik** hat die vier Gründer von Toukana Interactive die ganze Zeit in Atem gehalten. Im Interview mit Pegasus Spiele beschreibt Zwi Zausch die intensive Zeit als „Schnellzug, der nie anhält“.



Die Veröffentlichung in mehreren Etappen

Nachdem die Idee für **Dorfromantik** feststand, wurde es zunächst als Spiel für den PC entwickelt, offiziell wurde es am 28. April 2022 auf Steam veröffentlicht. Spielbar war es jedoch bereits vorher, denn schon am 25. März 2021 gab es einen Release im *Early Access*. Das bedeutet, dass man das Spiel bereits vor der Fertigstellung kaufen und anspielen konnte, auch wenn noch nicht alle Inhalte fertiggestellt waren. Diese folgten dann im Laufe eines Jahres über mehrere Updates. Durch den *Early Access* wurden nicht nur frühzeitig Einnahmen generiert, um die Entwicklung finanzieren zu können, das Entwicklerteam konnte so auch direkt auf Feedback und Fehlerberichte aus der Community eingehen, um das Spiel zu optimieren. Nach dem offiziellen PC-Release im April 2022 folgte dann Ende September eine Version für die Nintendo Switch.



Der Siegeszug beginnt

Dorfromantik sammelte auf Steam von Beginn an traumhaft gute Rezensionen. Bis zum Redaktionsschluss des **Ringboten** im November gab es mehr als 16.000 Nutzerbewertungen, 97 Prozent davon äußerst positiv. „Zen-Gaming“, „macht süchtig“ oder „tiefenentspannend und wunderschön“ ist darin zu lesen. Doch nicht nur die Community ist begeistert: Beim Deutschen Computerspielpreis 2021 wurde **Dorfromantik** für „Bestes Debüt“ und „Bestes Gamedesign“ ausgezeichnet. Weitere Auszeichnungen folgten, etwa bei der Gamescom 2021 oder dem Deutschen Entwicklerpreis 2021.

Ein Autorenduo wird aufmerksam

Spieleautor Lukas Zach ist hauptberuflich ebenfalls in der Videospielbranche tätig, denn er arbeitet bei King Art Games in Bremen als Game Designer. Bei der Sichtung der Nominierungen für den Deutschen Computerspielpreis, bei denen auch ein Spiel von King Art dabei war, stieß Lukas erstmals auf **Dorfromantik** und probierte es prompt selbst aus. Dabei stellte er fest, dass **Dorfromantik** sehr viele Ähnlichkeiten zu einem Legespiel hatte, das er und Michael Palm zu dieser Zeit als Brettspiel entwickelten. Auch ihr Prototyp hatte hexagonale Felder und Aufträge, die durch das Anlegen erfüllt werden mussten, thematisch ging es dort jedoch um karibische Inselwelten. Schnell merkte Lukas, wie gut ihre Brettspielidee und **Dorfromantik** zusammenpassten.



Von der Idee zum fertigen Brettspiel

Gemeinsam stellten Michael und Lukas die Idee – **Dorfromantik** als kooperatives Brettspiel – bei Pegasus Spiele vor und liefen dort offene Türen ein. Die beiden Autoren setzten daher alles auf eine Karte und begannen schon vor dem ersten Kontakt mit Toukana Interactive, ihren Prototypen umzuarbeiten, damit er noch besser zum Videospiel passte. So konnten die zwei ihre Idee den vier Videospielentwicklern bereits als spielfähigen Prototypen präsentieren und diese überzeugen. Alle anderen Projekte wurden von den beiden beiseitegeschoben, um **Dorfromantik – Das Brettspiel** zeitnah zum Release des Videospiels fertigzustellen. Auf der Messe **SPIEL** – kurz nach der Veröffentlichung der Switch-Version – konnten die ersten Interessierten dann ihr Exemplar des Brettspiels ergattern, denn Pegasus Spiele ließ extra für die Messe 600 Stück einfliegen, die allesamt auf der **SPIEL** verkauft wurden. Die restlichen Spiele reisten auf dem Schiff hinterher, um pünktlich zu Weihnachten in den Geschäften zu stehen. Durch Vorbestellungen war die erste Auflage bereits kurz nach der Messe verlagsseitig ausverkauft. Ein Nachdruck sowie eine englische Ausgabe sind für Anfang 2023 bereits geplant. [laut]



Weitere spannende Hintergründe zu **Dorfromantik** erfahrt Ihr im Interview mit Toukana Interactive und den beiden Spieleautoren auf unserem YouTube-Kanal:





AUF JAPANS STILLEN GEWÄSSERN

Namiji greift die Idee von *Tokaido* auf, ist aber ein komplett eigenständiges Spiel. Ihr tauscht die Wanderstiefel gegen einen Fischkutter und taucht auf dem Wasserweg in die Zen-Atmosphäre des alten Japan ein.

Unweit der beschaulichen Handelsstraße Tokaido, ein wenig südlich des japanischen Archipels, dümpeln die Fischerboote. Vor Euch liegt eine erlebnisreiche Reise. Wer wird wohl mit dem größten Fang und den schönsten Eindrücken wieder im Heimathafen landen?

Krustentiere. Hört ihr aber nicht rechtzeitig auf und erwischt zwei Krabben, ist die ganze Ausbeute dahin. An den *Panoramastationen* erwarten Euch prächtige Naturschauspiele. Je mehr Ihr von Buckelwal und Co. erspäht, desto mehr Punkte bringt Euch das. An wieder anderen Stationen erhaltet Ihr geheime Ziele oder werdet Opferplättchen los – die bringen am Spielende sonst Minuspunkte.

Legt Ihr an einer der Hafenstationen an, gönnt Ihr euch eine wohlverdiente Pause. Und zwar so lange, bis alle da sind. Dann entscheidet Eure Position darüber, ob Ihr möglichst früh aus den nützlichen Hafenkarten auswählen oder als Erstes weiterfahren dürft. Wenn alle Boote schließlich im heimatlichen Hafen eingefahren sind, endet die Reise. Wer nun die meisten Punkte erspielt hat – geheime Zielkarten mit eingerechnet – gewinnt **Namiji**. [mad]

Die Boote fahren in **Namiji** im oder gegen den Uhrzeigersinn, das entscheidet Ihr. Am Zug ist immer, wer sich am weitesten hinten befindet. Dazu zieht Ihr Euer Boot bis zu einer beliebigen freien Station. Bedenkt aber: Je weiter Ihr nach vorne zieht, desto mehr Züge haben die anderen, bevor Ihr wieder ins Geschehen eingreift.

Wo Ihr ankert, löst Ihr den *Stationseffekt* aus: An Angel- und Netzpunkten sammelt Ihr Fischplättchen, die Ihr geschickt auf Eurem Tableau platzieren müsst. Nur Reihen und Spalten mit Fischen der selben Art oder Farbe bringen Punkte. Bei den *Krustentierfallen* könnt Ihr das Glück herausfordern: Ihr zieht nacheinander bis zu fünf



Namiji

Zen-Atmosphäre # Bildschönes Design
Japan-Thema # Variable Spielrichtung

Autor: Antoine Bauza
Illustration: Naïade
UVP: EUR 39,99
Im Handel erhältlich



VORSICHT MIT DEN GELDBEUTELN



Ob Arsène Lupin oder Ocean's Eleven, wer würde nicht gerne den Gentleman-Dieb geben? **Swindler** bietet dazu die Möglichkeit, denn da bestiehlt man die Reichen im viktorianischen London und gibt deren Hab und Gut großzügig ... sich selbst!

Nur die erfolgreichsten Tunichtgute bringen es zu etwas. Deshalb versuchen Swindler und Beutelschneiderinnen – auf Englisch **Swindler** – im gleichnamigen Spiel, die besten ihrer Zunft zu werden. Das gelingt, indem Ihr Aufträge aus der Unterwelt annehmt, Kompliz*innen anheuert, Diebesware verhökert und Euch bei alledem nicht von der Konkurrenz dazwischen pfuschen lasst.



In jedem Zug von **Swindler** müsst Ihr einen reichen Sack bestehlen, und das wortwörtlich. Eine Reihe farbiger Säcke enthält wertvolles Gut – aber auch Schädel-Marker. Ihr könnt beliebig oft aus einem Beutel ziehen. Die Beute behaltet Ihr, aber bei einem Schädel wendet sich das Blatt und das Diebesgut, auch aus vorangegangenen

FAMILIENSPIELE

Zügen, ist futsch. Selbst wer früh genug stoppt, hat damit noch nichts gewonnen. Nach dem Beutezug müsst Ihr die Ware zum *Hehler* bringen. Gebt Ihr dort eine bestimmte Menge ab, warten Zusatzbelohnungen und -siegpunkte. Den wahren Reibach bringen jedoch die Aufträge. Der Clou: Noch vor dem Beutelziehen müsst Ihr ansagen, welche und wie viele Aufträge Ihr erfüllen möchtet. Die Aufträge bleiben solange reserviert, bis Ihr sie aufgibt oder ein anderer **Swindler** sie beansprucht – beides endet mit Punkteverlust.

Generell sollte sich die versammelte Diebschaft voreinander in

Acht nehmen, denn Gönnen ist in der Unterwelt ein Fremdwort. Dank Kompliz*innen, die Ihr am Ende eines Zuges rekrutieren dürft, könnt Ihr allerdings auch selbst austeilen. Wäre da nur nicht die Londoner Polizei, die etwas gegen das unehrliche Handwerk hat. Wer bei einer Razzia zu viel Beute bei sich herumliegen hat, wandert für eine Runde in den Knast. Daher ist in **Swindler** sorgfältiges Abwägen zwischen Vorsicht und Risiko angesagt, denn allein die Besten ihres Fachs werden zu echten *Meisterdieben*. [val]



SWINDLER

Push Your Luck
Take That

Viktorianisches London
Verschmitzter Humor

Autoren: Matthias Cramer
Illustration: Lisa Forsch, atelier198
UVP: EUR 29,99
Im Handel erhältlich





AUF VERBRECHERJAGD DURCH ZEIT UND RAUM



Spätestens seit 1985 und dem Hollywood-Blockbuster *Zurück in die Zukunft* ist es gewiss der Traum von vielen: Zeitreisen. Mit **ChronoCops** wird es nun zumindest am Spieltisch zur Realität. Wir reisen durch die Zeit und verändern Zeitlinien.

Möglich macht dies das Spieleautorenteam Matthias Prinz und Martin Kallenborn. Sie schicken Euch als **ChronoCops** in der gleichnamigen Spielereihe durch die Zeit. Als Zeit-agent*innen – die hier **ChronoCops** heißen – wollt ihr in den beiden bisher erschienen Titeln **Einsteins Relativitätskrise** und **Da Vincis Universal-Dilemma** dem irren Professor Knix das Handwerk legen. Der hat einst mit Euch bei *Avantgarde*,

einer Forschungsabteilung für Zeitreisen, gearbeitet. Knix hat sich jedoch mit *Avantgarde*

überworfen und sinnt auf Rache. Mit der gemeinsam entwickelten Zeitmaschine, dem *Chronographen*, hat er sich aus dem Staub gemacht und richtet jetzt heilloses Chaos an.



Nun liegt es an Euch, ihn aufzuhalten. Gemeinsam schwingt Ihr Euch in eine Zeitmaschine und nehmt die Verfolgung auf. Okay, der *Chronograph* ist vielleicht kein DeLorean, aber trotzdem ziemlich cool. Allerdings könnt Ihr mit ihm nur in sich gerade öffnende Zeitspalten hüpfen. Die Reiseziele sind also ein wenig eingeschränkt. Aber sei es drum: Wie sonst kann man das totale Chaos im Raum-Zeit-Kontinuum verhindern? Da nimmt man jeden Sprungpunkt, wie er kommt.

Als **ChronoCops**-Team trifft Ihr alle Entscheidungen gemeinsam: Sprungmarken ansteuern, Orte mit Gegenständen kombinieren oder unter verschiedenen Antworten wählen. Alles stimmt Ihr ab, bevor Ihr Eure Wahl am *Chrono-Decoder* testet. Dieser ist neben verschiedenen

Karten das zentrale Spielelement von **ChronoCops**. An ihn legt Ihr Karten an und erfahrt dann, wie es weitergeht. Zu Spielbeginn ist immer nur eine Zeitlinie offen und man kann nur wenige Orte oder Zeitpunkte erreichen. Durch geschicktes Kombinieren und Rätseln gelangt Ihr im Spielverlauf an Gegenstände und öffnet weitere Zeitlinien, die Euch zusätzliche Sprungmarken in die Hand geben.

Am *Chrono-Decoder* legt Ihr stets eine Ortskarte seitlich an und mittig eine weitere Karte, beispielsweise eine *Gegenstandskarte* oder eine *Entscheidungskarte*. Durch eine Linie, die sich zwischen den beiden Karten bildet, erfahrt Ihr, welche Karte Ihr aus dem Kartendeck ziehen dürft. Habt Ihr es richtig gemacht, tun sich neue Möglichkeiten auf. Manche Entscheidungen jedoch verursachen Zeitparadoxe und zu allem Unglück verliert Ihr noch *Zeitkugeln*. Die aber entscheiden über den Spielerfolg. Ihr startet mit zwölf *Zeitkugeln*. Sind alle verbraucht, ist Eure Mission gescheitert. Je mehr Ihr am Spielende noch übrig habt, umso erfolgreicher wart Ihr.



ChronoCops ist in einem Comicstil gehalten, der an klassische Point-and-Click-Abenteuer erinnert. Auch das Spielgefühl und der Humor sind ähnlich. Bei den Abenteuern reist Ihr quer durch alle Epochen und trifft so manche historische Persönlichkeit, welche sich als Zeit-Agent entpuppt. So stehen Euch Einstein, Da Vinci oder Konfuzius im Kampf gegen *Knix* zur Seite und unterstützen Euch.

Ähnlich wie bei den seit einiger Zeit sehr beliebten Exit-Spielen kann man **ChronoCops**-Abenteuer nur einmal spielen. Da das Material



aber nicht beschädigt wird, lassen sie sich wunderbar weiterver-schenken. Ob solo oder in der Gruppe: Die **ChronoCops**-Abenteuer bieten Euch Spiel-spaß in etwa so lang, wie ein Spielfilm dauert (was ja auch irgendwie sehr passend ist). Inhaltlich ist die Zeitreise absolut familienfreundlich. Man kann sie bedenkenlos mit Kindern spielen. Zu jung sollten die aber nicht sein. Sonst fehlt ihnen womöglich das Allgemeinwissen, um die geschichtlichen Persön-lichkeiten zu (er)kennen und die Handlung nachzuvollzie-hen. Dank eines eingebauten Hilfesystems ist sichergestellt, dass Ihr niemals in Sackgassen endet.



Zum Abschluss sei ein kleiner Spoiler erlaubt: Am Ende jeden Abenteuers schafft Ihr es je-weils nur, *Knix* vorläufig zu stoppen. Es könnte also passieren, dass Ihr künftig noch ein paar weitere Zeitreisen unternehmen müsst. Time will tell ... [dxj]



ChronoCops – Einsteins Relativitätskrise ChronoCops – Da Vincis Universal-Dilemma

Humorvoll

Zeitreisen

Kooperativ

Kartenmechanik

Autoren: Matthias Prinz, Martin Kallenborn

Grafik: Folko Streesse / atelier198

UVP: EUR je 24,99

Im Handel erhältlich



DIE HARPUNE IM EHEGATTEN

Krimidinner sind ein grandioses Spielerlebnis, bei dem Ihr Nervenkitzel – einer am Tisch ist der Schurke – und ein stimmungsvolles Abendessen verbindet. Neuester Titel der **Deadly Dinner** Reihe ist **Tödliches Versprechen**.

Eine Hochzeit in der Karibik. Romantik pur an strahlend weißem Sandstrand. Was soll da schon schief gehen? Nach der feierlichen Zeremonie soll es für das Paar und den engsten Freundeskreis ein unvergesslicher Tag werden. Unvergesslich wird er – aber anders, als Ihr es Euch vorgestellt hattet. Denn Hailey Sinclair findet ihren frisch angetrauten Gatten mit einer Harpune im Bauch. Tatverdächtig? Sie selbst sowie die fünf eingeladenen Familienmitglieder und Vertrauten!

Bei einem leckeren Essen im karibischen Ambiente und einer passenden Hintergrundmusik macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Mörder oder der Mörderin. Dazu versucht Ihr, das Geschehen am Hochzeitstag zu rekonstruieren, die gefundenen Gegenstände richtig einzuordnen und gleichzeitig nicht zu viel von Euch preiszugeben.



Und ja, diese sechs Personen seid Ihr: die ehemalige Moderatorin Hailey Sinclair, das schottische Medium Kendra Collins, Geschäftsmann und Trauzeuge Roy Peterson, Mutter und Vater des Ermordeten sowie sein Bruder. Ihr sitzt am festlich gedeckten Tisch und wisst, dass einer von Euch Ian auf dem Gewissen hat. Wer gab bei diesem **Deadly Dinner** das **Tödliche Versprechen**? Doch selbst, wenn Ihr unschuldig seid, habt Ihr dunkle Geheimnisse, die möglichst nicht ans Licht kommen sollen. Wird es Euch nach Ablauf der drei Runden gelingen, den Täter oder die Täterin auszumachen?

Die **Deadly Dinner** Box enthält alles, was Ihr benötigt, um drei spannende und unterhaltsame Stunden zu verbringen. An alles ist gedacht: Einladungskarten für die Spielrunde, kleine Informationsheftchen zu jeder Rolle, Umschläge mit weiteren Informationen sowie eine schicke Stoffkarte der Insel, auf der sich das Drama abspielt. Zusätzlich findet Ihr im Internet passende Musik, Deko-Tipps sowie Gerichte, die zum Ambiente passen. [mehr]

Deadly Dinner – Tödliches Versprechen

Krimidinner

Deduktion

Karibikflair

Für kleine Gruppen

Autor: Lukas Setzke, Martin Student, Verena Wiechens

Art Direction: Ian King

UVP: EUR 34,95

Im Handel erhältlich



HEUTE BACK ICH, MORGEN BRAU ICH

Ist US-Spieleautor Scott Almes im Herzen vielleicht ein Bayer? Schließlich konzentriert sich **Beer & Bread** ganz auf weiß-blaue Grundnahrungsmittel: Zwei Dörfer backen und brauen um die Wette. Nur mit genug Bier und Brot ist Euch der Sieg sicher.

Anders als etwa *Heroes of Air, Land & Sea* oder *Tiny Epic Galaxies* ist Scott Almes' neuester Titel kein episches 4X-Erlebnis, sondern cleveres Karten- und Ressourcenmanagement für zwei Personen. Über sechs Runden hinweg sammelt Ihr Weizen, Wasser, Roggen, Hopfen und Gerste, erweitert Gebäude und kümmert Euch natürlich ums Backen und Brauen. Denn am Ende wollt Ihr Brot und Bier gewinnbringend auf dem Markt verkaufen.



Ihr sichert Euch damit Wasser, Hopfen und andere Zutaten – je mehr Karten, umso reichhaltiger die Ernte. Ebenfalls auf den Karten findet Ihr Rezepte für Bier und Brot. Manche sind wertvoller, manche weniger. Mit ihnen lassen sich die Zutaten in einen von beiden Warentypen umtauschen. Last but not least steuern die Karten noch den Ausbau Eurer Produktion, was verschiedene Boni einbringt.

Bei all dem solltet Ihr stets das Gleichgewicht zwischen Back- und Brauwaren im Auge behalten, denn zum Spielende zählt nur der Warentyp mit dem geringeren Verkaufswert. So gesehen gaukelt einem das gemütliche Landwirtschaftsflair von **Beer & Bread** etwas vor. Dahinter verbirgt sich ein knallhartes Kopf-an-Kopf-Rennen um Ressourcen und Karten, das Scott Almes' bisherigen Spielen in nichts nachsteht. [val]



BEER & BREAD

Drafting

Ressourcen managen

2-Personen-Spiel

Leichter Einstieg

Autor: Scott Almes
Illustration: Michael Menzel
UVP: EUR 29,99
Im Handel erhältlich



Eine Runde entspricht einem Jahr. Fruchtbare und trockene Jahre wechseln sich ab, entsprechend stehen mehr oder weniger üppig Ressourcen zur Auswahl. Um die zu erhalten, braucht Ihr die richtigen Karten. In einem fruchtbaren Jahr zieht Ihr je fünf Karten und wählt nach dem Drafting-Prinzip eine aus, bevor die restlichen Handkarten getauscht werden und sich der Vorgang wiederholt. In trockenen Jahren entfällt das und die Auswahl wird durch bereits gespielte Karten eingeschränkt. Die Karten setzt Ihr für unterschiedliche Zwecke ein.

GALAKTISCH GUT

Der Winter mit seinen kalten, klaren Nächten ist in unseren Breiten gewiss die beste Jahreszeit, um den Sternenhimmel zu beobachten. Lasst Eure Gedanken hoch zu anderen Galaxien fliegen, hinaus in den Weltraum – und kommt dann entspannt an den Spieltisch zurück, um in den unendlichen Weiten auf Punktejagd zu gehen. Denn unsere Panoramaseite zeigt beispielhaft: So viele Titel wie schon lange nicht mehr entführen die Spielenden ins All.



STEVE JACKSON GAMES
munchkin.game

Munchkin is copyright © 2022 by
Steve Jackson Games Incorporated.



UVP: EUR 49,95

Spaceship Unity

Spaceship Unity ist kein klassisches Karten- oder Brettspiel. Vielmehr holt dieser brandneue Titel eine absolut coole Action ins traute Heim. Als Besatzung des gleichnamigen Raumschiffs seid Ihr in den Weiten des Alls unterwegs und müsst in der Kampagne gemeinsam zahlreiche Aufgaben lösen. In der teils rasanten, dann wieder chilligen Erzählung wird die gesamte Wohnung zum Schauplatz. Fünf Episoden sind zu absolvieren. Könnt Ihr Rollläden, Staubsauger, Mikrowelle und Co. erfolgreich nutzen, um den Galaktischen Frieden zu sichern?



UVP: EUR 39,99

Welcome to the Moon

Flip&Write-Spiele erfreuen sich seit einiger Zeit einer sehr großen Beliebtheit. Kein Wunder, seht Ihr doch sofort, wie gut die Entscheidung in die eine oder andere Richtung war. Denn: Für alle am Tisch gelten dieselben Vorgaben. Doch wer holt das meist heraus? **Welcome to the Moon** erweitert das Genre um einen spannenden Dreh: Ihr könnt das galaktische Geschehen als Kampagne in acht Kapiteln durchspielen. Oder Ihr nehmt Euch die acht, zunehmend schwierigeren Aufgaben einzeln vor. Dank der abwischbaren Spielpläne könnt Ihr den Mondspaziergang unendlich oft wiederholen.



UVP: EUR 34,99

First Rat

Das Frappierende an **First Rat** ist: Das zentrale Spielprinzip „Wettlauf“ ist uralt. Wer kommt als erster ins Ziel? Doch beim Flug der Ratten zum Mond ist es auf höchst clevere Art mit neuen Spielmechaniken verknüpft: Ressourcen sammeln, Aufgaben erfüllen, Boni und dauerhafte Vorteile freischalten. Ungeheuer charmant dabei: Die Story der Ratten vom Schrottplatz lässt einen bei allem Wettfeiern immer wieder schmunzeln. Sie sammeln die alten Konserven, Taschenrechner und Glühbirnen zum Bau ihrer Rakete mit größtem Eifer, weil – der Legende nach – der Erdtrabant aus Käse besteht ...

Star Munchkin 1 + 2



Es ist schlicht unmöglich, eine Themenseite im **Ringboten** zu machen und dabei an *Munchkin* vorbei zu kommen. In der Doppelschachtel **Star Munchkin 1 + 2** sind die – wahrscheinlich kurz nach dem Urknall erschienenen – Titel *Star Munchkin* und *Star Munchkin 2: Die Clown-Kriege* zusammengefasst. Das Ziel des Kartenspiels mit seinen satirischen Seitenhieben gegen Rollenspiele bleibt dasselbe: (galaktische) Türen eintreten, (Alien-)Monster platt machen und (interplanetare) Schätze klauen.



UVP: EUR 24,99

Roll for the Galaxy

Es sind sage und schreibe 111 Würfel, mit denen Ihr Euch im Expertenspiel **Roll for the Galaxy** aufmacht, um das Weltall zu erkunden. Anders als in klassischen 4X-Spielen geht es hier aber nicht ums Exterminieren, sondern um die „friedlicheren“ Ex-Aspekte: Explore, Exploit und Expand (also erkunden, Ressourcen ausbeuten und sich ausbreiten) sowie um Güterproduktion und -verkauf. Der spezielle Kniff: In der Planungsphase verteilen alle Spielenden hinter einem Sichtschirm ihre Aktionswürfel – und Ihr seht erst beim Aufdecken, wie ertragreich Ihr sie einsetzen könnt.



UVP: EUR 69,99



Skymines

Der Mond ist unser Ziel, denn dort gibt es die Rohstoffe, die auf der Erde knapp werden. In diesem smarten Expertenspiel verknüpfen die Autoren Alexander Pfister und Viktor Kobilke derart viele Mechaniken, das einem fast schwindlig wird. Zentrale Aspekte aber sind in **Skymines** das kluge Management der Karten und Kartenslots sowie das Sichern von Schürfrechten. Wer dann noch clever in die vier Minen-Gesellschaften investiert, die als Multiplikatoren für die Mondkonzessionen fungieren, dem ist (fast) schon der Sieg sicher.



UVP: EUR 59,99



Eclipse – Das zweite galaktische Zeitalter

Ihr seid die Anführer von riesigen interstellaren Zivilisationen und ringt um die Vorherrschaft in der Galaxie. In **Eclipse – Das zweite galaktische Zeitalter** erkundet Ihr Raumsektoren, baut Schiffe und sammelt Rohstoffe. Doch vergesst nicht, Eure Bevölkerung mit zu entwickeln. Sonst kommt Ihr vielleicht im entscheidenden Moment nicht an Ressourcen, um all die vielen Aufgaben zu erledigen. Denn am Ende zählen außer kontrollierten Sektoren auch technische Fortschritte, Entdeckungen und galaktische Monumente. [ask]



UVP: EUR 169,99



DER ROSENKRIEG DER MAGI

Ein zauberhaftes Ambiente, eine wundervolle Blume – die Welt könnte so schön sein. Doch in **Black Rose Wars** herrscht Krieg: Die mächtigsten Magi machen die uralte Rosenakademie zum Schlachtfeld. Ihr seid eine*r davon. Schafft Ihr es, die alte Großmeisterin abzulösen?

Black Rose Wars kann man getrost als Spiel der Superlative bezeichnen. Das beginnt schon bei der Box. Die ist fast drei Mal so hoch wie die üblichen Brettspielschachteln. Darin tummelt sich eine ganze Heerschar detailverliebt gestalteter Miniaturen. Und auch das Spielbrett ist ein Fest: übergroße Hexfelder, alle doppellagig, um darauf rutschfest Markierungsklötzchen unterzubringen. Jedes dieser Sechsecke stellt einen Raum dar. In diesen 19 Kammern der Black Rose

Akademie trifft Ihr auf Eure Konkurrenz sowie auf die von ihr geschaffenen (böartigen) Zauber Kreaturen, dort löst Ihr *Instabilitäten* aus und feiert Triumphe. Ein episches Spielerlebnis – doch Achtung: Wenn Ihr zu lange und zu verbissen kämpft, gewinnt die Schwarze Rose selbst und niemand von Euch.



Das beeindruckende an **Black Rose Wars** ist, dass trotz der epischen Spielzeit von bis zu drei Stunden die Grundmechanik sehr einfach ist. Ihr habt jeweils ein *Charaktertableau* vor Euch, von dem Ihr pro Runde mit zwei Aktionsplättchen und vier Zauberkarten ins Geschehen eingreift. Die beiden Plättchen erlauben es, dass Ihr entweder Eure Zaubererfigur bewegt und dann den Zielraum wie *Krypta* oder *Waffenkammer* aktiviert. Oder Ihr verbleibt an Eurem Standort, könnt dafür aber dort der anwesenden

Konkurrenz Schaden zufügen und die Magie des Raumes nutzen, was Euch bestimmte Vorteile verschafft. In der *Beschwörungshalle*: etwa erschafft Ihr einen *Cerberus*, den Ihr jeweils am Ende jeder Runde, in der *Beschwörungsphase*, auf Eure Gegenüber hetzt und ihnen Schäden zufügt.



Außer diesen beiden Plättchen mit fixen Aktionen habt Ihr die Möglichkeit, vier Karten zu spielen. Darauf finden sich die unterschiedlichen Sprüche, die Ihr im Verlauf der Runde wirken wollt. Zwei Karten entnehmt Ihr Eurem Deck, dem *Zauberbuch*. Die anderen zieht Ihr zu Beginn jeder Runde aus den Bibliotheken der sechs Zauberschulen, die es in der Welt von **Black Rose Wars** gibt. Die heißen *Verwandlung*, *Verschwörung*, *Nekromantie*, *Illusion*, *Zerstörung* und *Prophezeiung*.

Das Spannende beim verdeckten Auslegen: Eine Karte platziert Ihr auf den Platz *Spontanzauber*, die könnt Ihr sozusagen jederzeit einsetzen. Die drei *Standardzauber* dagegen dürft Ihr nur in der Reihenfolge aktivieren, in der Ihr sie zu Beginn der Runde angeordnet habt. Man ahnt: Hier wird aus der schlichten Grundmechanik ein komplexes arkanes Gewirk. 432 Sprüche bieten die Schulen, dazu kommen 20 extrem starke *Zauber der Vergessenen*. Wer, zum Beispiel, seinen *Mantel des Lichts* zu spät aufdeckt, kassiert schon Schaden, bevor dieser Schutzzauber aktiv ist.

Es hört sich recht martialisch an mit dem Schaden zufügen. Doch in **Black Rose Wars** ist das halb so wild. Wer seine maximale Trefferzahl kassiert hat, muss einfach nur in seine *Magi-Kammer* zurück, sich etwas frisch machen – und schon geht's wieder los! Umgekehrt ist natürlich interessant, wer wem wie viele Treffer verpasst hat. Für die meisten ausgeteilten Hits erhaltet Ihr vier Machtpunkte. Die wollt Ihr, denn das Spielende bei **Black Rose Wars** ist ein Hochzählen auf 30 Punkte. Tückisch dabei: Auch die Black Rose, sozusagen die Akademie selbst, sammelt bei bestimmten Konstellationen ebenfalls immer wieder Machtpunkte ein.



Zum Glück hat es sich nicht automatisch mit dem Countdown auf 30 ausgezaubert. In der Schlussabrechnung erhaltet Ihr Punkte für diverse Erfolge. So kann es durchaus eine Strategie sein, häufiger Schaden zu kassieren, dafür aber viele Punkte durch erfüllte *Aufgaben* zu machen, oder in vielen Räume der Akademie *Instabilität* ausgelöst zu haben. Wer mehr Räume stillgelegt hat, macht nicht nur den Raum unbenutzbar. Er erhält auch das Namensplättchen. Und die können am Ende mit Werten zwischen zwei und sechs Machtpunkten die Reihenfolge noch kräftig aufmischen. [ask]



Black Rose Wars

Episch # Zauberakademie
Deckbau # Tolle Miniaturen

Autor: Marco Montanaro
Illustration: Giovanni Pirrotta,
Henning Ludvigsen
UVP: EUR 129,99
Im Handel erhältlich





DER WINTER KENNT KEIN MORGEN

Die Brettspiel-Adaption **Frostpunk – Das Brettspiel** verlangt Euch alles ab – sowohl spielerisch wie auch moralisch! Nur gemeinsam könnt Ihr die letzten Überlebenden der Menschheit retten. Vielleicht ...

Stellt Euch vor, die Geschichte wäre anders verlaufen, als wir sie kennen. Angefangen hat das im Jahr 1886: Ein plötzlicher Temperaturumschwung brachte schwere Schneestürme. Missernten folgten, Menschen verhungerten. Millionen flohen in den Süden, während das britische Empire begann, weit im Norden riesige Wärme spendende Generatoren zu konstruieren. Nach einem apokalyptischen Eissturm existieren nur noch wenige Überlebende. Sie haben sich auf die Reise zu einem dieser Generatoren gemacht, um dort eine neue Heimat zu finden. In **Frostpunk – Das Brettspiel** leitet Ihr die Bevölkerung zu dieser kleinen Zuflucht mit dem Namen New London und bestimmt über ihr Schicksal.

Um zu überleben, müsst Ihr bei Euren Entscheidungen ständig zwischen der Verwaltung Eurer Stadt, ihrem Ausbau sowie der Moral und Stimmung der Überlebenden abwägen. Dabei zieht jede Entscheidung kurzfristige und lang-

fristige Konsequenzen nach sich.

Eure oberste Priorität ist, den Generator im Zentrum der Stadt am Laufen zu halten, da er die einzige Wärmequelle nach dem Eintritt der globalen Abkühlung ist. Doch immer wieder stellt sich die Frage: Wie weit seid Ihr bereit zu gehen, um das Überleben der letzten Menschen zu sichern?

Frostpunk – Das Brettspiel ist ein kooperatives Society-Survival-Spiel, das auf dem gleichnamigen Videospiel beruht und über Kickstarter realisiert wurde. Gemeinsam müsst Ihr neue Technologien erforschen, in der gefährlichen Eiswüste nach Rohstoffen und weiteren Überlebenden suchen und dem gnadenlosen Winter die Stirn bieten. Dazu gilt es, Eure Spielzüge zu optimieren und Eure spärlichen Ressourcen zu managen. Häufig kollidieren dabei Pragmatik und Mitgefühl. Welche Regeln und Gesetze legt Ihr für die Gemeinschaft fest? Wie behandelt Ihr Kinder oder unfolgsame Erwachsene? Führt Ihr New London mit eiserner Hand oder mit Güte und Empathie? Es liegt bei Euch!





Zu Beginn einer Partie entscheidet Ihr Euch für ein Szenario. Um zu gewinnen, müsst Ihr das Ziel des jeweiligen Szenarios erfüllen, das sich oft aber erst im Laufe der Partie offenbart. Verlieren könnt Ihr hingegen aus diversen Gründen: Die Bevölkerung kann sich gegen Euch stellen und Euch verbannen, die Hoffnung verlieren, verhungern, an Krankheiten sterben oder der Generator kann explodieren. Bevor Ihr Euch also ums Gewinnen kümmert, müsst Ihr Euch erst mal darum bemühen, nicht zu verlieren!

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, die jeweils einen Tag in New London darstellen. Jeder Tag ist unterteilt in neun Phasen: *Erwachen, Früher Morgen, Generatorbetrieb, Wetter, Vorbereitungen, Aktionen, Dämmerung, Hunger und Nacht*. Zu Beginn wird eine neue Person *Anführer* und Ihr zieht eine Morgenkarte, die Euch vor ein Dilemma stellt. Wählt weise aus den verfügbaren Optionen, manches dürft Ihr allerdings nur wählen, wenn Ihr bestimmte Bedingungen erfüllt. Anschließend befeuert Ihr den Generator, prüft dessen Belastungslevel, handelt Störfälle ab und erfahrt, wie viele Leute erkrankt sind. Dann ein Blick aufs Wetter: Eine Karte verrät, ob es kälter wird, ob Ihr Nahrung in Euren Tierfallen findet, wie weit Eure aktiven Expeditionen sich bewegen und ob der Sturm näher rückt. In der Aktionsphase



müsst Ihr, zum Beispiel, Schnee räumen, Rohstoffe sammeln, neue Gebäude bauen oder bestehende nutzen und Späher aussenden. Je nachdem, wie groß Eure Bevölkerung ist, stehen Euch dazu unterschiedlich viele *Arbeiter, Ingenieure* und *Kinder* zur Verfügung.

Danach gibt es wieder einiges zu organisieren: In der Dämmerung müsst Ihr Euch den Konsequenzen Eurer Entscheidungen stellen, indem Ihr Szenario- und Ereigniskarten überprüft und eine Dämmerungskarte zieht. Erst dann versorgt Ihr die Bevölkerung mit Nahrung und Schlafplätzen. Solltet Ihr den Tag einigermaßen wohlbehalten überstanden haben, stellt Euch der nächste Tag mit Sicherheit vor neue Herausforderungen. Denn in **Frostpunk – Das Brettspiel** kennt der Winter kein Ende! [laut]



Frostpunk – Das Brettspiel

Society-Survival-Spiel # Kooperativ
Moralische Dilemmata # Eisapokalypse

Autoren: Adam Kwapinski
Illustration: Krzysztof Kleminski
UVP: EUR 99,99
Ca. ab Januar 2023 im Handel erhältlich



Die Erweiterung *Streifzug ins Frostland* enthält alle Dinge, die in der Kickstarter-Kampagne als Stretch Goals freigeschaltet wurden: neue Karten, Deluxe-Holzmarker und einen neuen, höheren Schwierigkeitsgrad.



DIE WÜRFEL SIND ZERSÄGT

Woodcraft ist eine Einladung in „die wunderbare Welt der Holzbearbeitung“: Ihr begleitet diesen vielseitigen natürlichen Werkstoff vom Baumwachstum bis zur Produktion von Möbeln, Instrumenten oder Alltagsobjekten. Kein leichter Job – da müssen selbst Expert*innen intensiv Hand anlegen.

Mit handwerklichem Geschick geht es gleich schon vor dem ersten Spiel los: Ihr müsst den zentralen Mechanismus für die Aktionsauswahl aufs Spielbrett bringen. Das Rad, das Ihr dafür zusammensteckt und anschließend dreht, ist ein großes Sägerad. Natürlich, was sonst! Diese Art der Aktionsauswahl basierend auf einem Drehmechanismus ist zuletzt wieder ziemlich beliebt geworden. Doch die **Woodcraft**-Autoren Ross Arnold und Vladimir Suchý haben ihr einen ganz eigenen Dreh verpasst.

Rund um das zentrale Sägeblatt befinden sich 28 Segmente. In den sieben Abschnitten des Startviertels liegen die sieben im Spiel befindlichen Plättchen, die unterschiedliche Aktionen ermöglichen. Wer an der Reihe ist, nimmt eines davon, führt die Aktion aus und legt es ins nächste Viertel. Womit er zugleich den großen Anzeiger des Rondells dreht. Der Witz dabei: Durch das Umdrapieren des Plättchens und das Drehen werden zunächst kleine, bei späteren Drehungen auch ordentlich große Boni freigeschaltet. Allerdings sind die nicht für den Spielenden reserviert, der das Plättchen versetzt hat. Vielmehr holt Ihr Euch die Boni, wenn Ihr ein Aktionsplättchen aus dem freigeschalteten Sektor nehmt.

Die Boni wollen natürlich alle gerne für sich reklamieren. Doch angesichts einer festgelegten Rundenzahl von 14 Durchgängen – bei Viererbesetzung sogar nur 13 – weiß man: Alles schaffe ich gewiss nicht. Also wird man sich auf (s)eine Strategie konzentrieren. Und da bietet **Woodcraft** vielfältige Ansätze. Das zeigt schon der erste, kurze Blick auf die jeweiligen Tableaus, die alle vor sich liegen haben.



Als Erstes fallen die drei Würfel in den Farben Braun, Gelb und Grün ins Auge, die zu Beginn mit den Werten 1, 2 und 3 ausliegen. Die Sechsseiter, von denen Ihr Euch noch deutlich mehr besorgen könnt, sind die Hauptressource im Spiel. Nur wenn Ihr sie inklusive der passenden Zahlen besitzt, könnt Ihr die *Aufträge* der ungeduldligen Kundschaft abarbeiten.

Wie aber kommt man an Würfel beispielsweise mit 5ern oder 6ern? Eine Methode ist: Im eigenen kleinen Wäldchen einen Baum anpflanzen – und nach drei Runden ist die 1 zu einer stattlichen 6 „gewachsen“. Dauert zu lange? Na, vielleicht hilft alternativ die Aufwertungsaktion in



Eurer Werkstatt. Doch die müsst Ihr erst freischalten, und dann kann sie auch nur einmal pro vier Runden verwendet werden. Dann doch besser eine 6 kaufen, auch wenn's teuer ist und eine Aktion kostet. Wenn Euch das alles zu umständlich erscheint, könntet Ihr stattdessen auch zwei Würfel mit kleinen Zahlen „zusammenleimen“. Wofür Ihr jedoch zuvor den nötigen Leim ergattert haben müsst. Umgekehrt geht es natürlich auch: Wenn ein Auftrag zum Beispiel viele grüne 1er erfordert, setzt Ihr – spielerisch – die Säge an die grüne 6 und zerlegt sie. So Ihr denn vorher ein oder mehrere Sägeblätter besorgt habt!

Wer fürs Optimieren der Würfel keine Einzelaktion auf dem zentralen Aktionsrad verwenden will, dem eröffnen sich bei diesem stark verzweigten und verzahnten Strategiekraher weitere Möglichkeiten. Eine ist, den Dachstuhl Eurer kleinen Holzwerkstatt auszubauen. Das wirft in den drei *Produktionsphasen* jeder Partie Einkommen ab. Oder Ihr wählt unter den sieben Hauptaktionen jene, mit der Ihr einen *Helfer*



einstellt. Die Zuarbeiter*innen erleichtern einiges und tragen in der *Produktionsphase* auch noch zum Einkommen bei. Allerdings müsst Ihr sie anwerben, wofür Ihr das in **Woodcraft** übliche Zahlungsmittel *Blaubeeren* verwendet. Doch auch die sind, man ahnt es, rar. Zumindest am Anfang.

Ihr seht: In **Woodcraft** gibt es reichlich zu tun und vieles zu koordinieren. So heiter sich das Thema rund um die Holzverarbeitung anlässt, so komplex wird es in den Details und weitet sich wahrlich zum Expertenspiel aus. Ob sich die eine oder andere Strategie dann als Holzweg erweist, werdet Ihr alsbald herausgefunden haben! [ask]



Woodcraft

Aktionsrad
Solo-Modus

Handwerksthema
Würfel „zersägen“

Autoren: Ross Arnold,
Vladimir Suchý
Illustration: Michal Pechl
UVP: EUR 59,99
Im Handel erhältlich



DER HORROR VON NEBENAN

Cthulhu: Häuser des Horrors fordert bereits seit über dreißig Jahren seinen mörderischen Tribut. Eine vollständige Übersetzung des Bandes erfolgte bislang nicht, einzelne Abenteuer veröffentlichte Pegasus Spiele auf Deutsch über diverse Bände verteilt.

Dem grundlegend überarbeiteten amerikanischen Original folgend vereint das nun veröffentlichte Hardcover auf rund 220 Seiten fünf chronologisch geordnete Abenteuer für die 7. Edition des **Cthulhu**-Regelwerks. Zwei Szenarien dürften auch den deutschsprachigen Fans schon bekannt sein: *Mister Corbitt* sowie *Das knarrende und windschiefe Haus*. Fortan gesellen sich *Der Code*, *Das Haus Memphis* und *Das neunzehnte Loch* hinzu. Das gesamte Spielmaterial, einschließlich der Handouts und der teilweise farbigen Illustrationen, wurde dafür neu erstellt oder den aktuellen Qualitätsstandards angepasst.



Der illustre *Mister Corbitt* gilt in Fankreisen als Genreklassiker – doch welch schreckliches Geheimnis verbirgt er? Auch die anderen Szenarien des 1990 unter dem Titel *Mansions of Madness* erschienenen Originals sorgen für wohligen Grusel. Hat sich der weltberühmte Magier Memphis etwa selbst weggezaubert? *Das knarrende und windschiefe Haus* wirft die Frage auf, ob sich die Geschichten um das verfluchte Fitzgerald-Anwesen wiederholen. In *Der Code* müsst Ihr einen Sinn in die bizarren Ereignisse in und um Wellington Manor bringen. Und bei der Renovierung des Thistledown Golfklubs scheint einiges schiefzugehen – denn wenn ein Golfparcours schon 19 Löcher hat, sind Erkrankungen und Geistesstörungen wahrlich keine Überraschung. [ib]



Die flexibel integrierbaren, eher kurzen Abenteuer eignen sich besonders für Einsteiger*innen, die noch nicht so viel Erfahrung haben. Bei Bedarf können sie zu einer Minikampagne vereint werden. Das Spielsystem **Pulp Cthulhu** eröffnet eine actionbetontere Herangehensweise.

Cthulhu: Häuser des Horrors



Abenteuersammlung

Leichter Einstieg

Nachbarschafts-Horror

Spukhäuser

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Lee Gibbons

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich

DIE SCHATTEN IN DER MASCHINE

Auch wenn der Titel **Auswurfschock** etwas eigenwillig klingt: Dieses Handbuch für Hacker ist ein unglaublich vielschichtiges Werkzeug, um einen der selten beleuchteten Aspekte der **Shadowrun**-Welt in den Mittelpunkt des Geschehens zu rücken: die *Matrix*.

Dass das Internet des Jahres 2080 eines der Kernkonzepte des Cyberpunk-Genres sein muss, liegt auf der Hand. Egal ob *Gittercowboys*, *Code-Jongleure* oder *Datenreiter*:

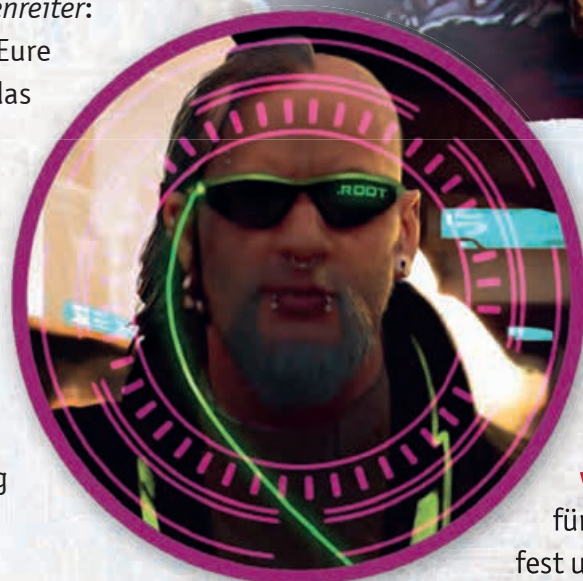
Mit **Auswurfschock** hält Eure

Shadowrun-Spielrunde das offizielle *Matrix*-

Regelbuch für die *Sechste Edition* in Händen.

Auf 184 Seiten bietet dieses Hardcover alles zu Regeln und Hintergründen, was Ihr benötigt, um endlich auch die *Hacker* so richtig glänzen zu lassen.

Im *Handbuch für Hacker* gibt es erst einmal die Basics, bevor es richtig losgeht. Wie ändere ich die ID in meinem elektronischen Gerät? Kann ich mir mit Social Engineering oder Phishing schon Vorteile verschaffen, bevor es ins Netz geht? Welche spielmechanischen Aktionen kann ich später in der *Matrix* ausführen? Ein weiteres großes Kapitel lässt die Herzen von potenziellen Hackern und Hackerinnen höher schlagen: Vom maßgeschneiderten *Cyberdeck* über unterschiedliche *Wanzen*, *Link-Handschuhe* und die *GOD-Bombe* wird alles genau beschrieben, was gut und teuer ist. Aber nicht nur um solch handfeste Themen geht es, sondern auch um das Wesen, um die Architektur der *Matrix*. Wie ist sie organisiert? Wie erstelle ich meinen eigenen Host? Und vor allem und wie immer: Was kostet der Spaß?



Ergänzend zum Grundregelwerk findet Ihr ein komplettes Kapitel mit neuen Vor- und Nachteilen für Eure Charaktere. Da sich Hacker*innen gerne in Gruppen organisieren, legt **Auswurfschock** außerdem Regeln für das Erstellen solcher Gangs fest und stellt beispielhafte Gruppen vor. Ein weiterer

Abschnitt des Bandes widmet sich dem *Virtuellen Leben*. Wer um die *Matrix* weiß, ahnt: Das ist ein weites Feld ... vielleicht sogar mal eines für eine komplette Kampagne?! [meh]



Shadowrun – Auswurfschock

Shadowrun-Welt

Cyberpunk

Regelwerk

Die Matrix

Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Coverartist: Ian King

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich

HILFE AUS DEN SCHATTEN

Ein mächtiger Rat, Planeten besiedeln und fetter Rohstoffverbrauch: Das kennen wir aus vielen Spielen im All. Doch **Council of Shadows** wartet mit einem völlig neuen Dreh auf: Wir hamstern keine Siegpunkte, sondern müssen unseren Energieeinsatz kontrollieren!

Schon der erste Blick auf das große Brett offenbart den Unterschied: Rund um die Spielfläche mit den 31 zu besiedelnden Sonnensystemen zieht sich eine Doppelleiste. Das wirkt zwar wie eine Punkteleiste, ist aber etwas ganz anderes. Die äußere Bahn, wo die Spielenden ihre runde Markierungsscheibe platzieren, hält den Energieverbrauch fest. Auf der Innenbahn zeigt ein Spezialwürfel den Wert Eurer Energieerzeugung an. Und mit dem versucht Ihr, nein, Ihr müsst die Scheibe einholen! Denn: Wer das drei Mal schafft, ist auf dem allerbesten Wege, einen Platz im Rat, im **Council of Shadows**, zu ergattern und somit das Spiel zu gewinnen.



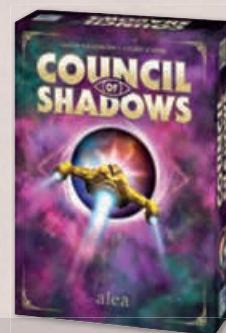
Allerdings fällt Ihr jedes Mal, wenn Ihr Eure Verbrauchsscheibe überholt, wieder auf Null zurück. Doch immerhin: Das erfolgreiche Energie-Balancieren belohnt der geheimnisvolle Schattenrat mit einer *Dark Tech* Karte. Die bietet machtvoll Vorteile, manche beeinflussen sogar Eure künftige Strategie. Die Art, wie Ihr Karten verwendet, steht für den zweiten, ungewöhnlichen Mechanismus in **Council of Shadows**. Außer dem



Startset könnt Ihr in jeder Runde neue Karten erwerben. Die legt Ihr auf Eurem je eigenen Spieltableau mit seinen

drei Slots ab. Das macht Ihr parallel, verdeckt hinter einem Sichtschirm in der *Planungsphase*. Die Aktionen sind – ganz klassisch für Space-Themen – *Entdecken*, *Siedeln* und *Schürfen*. Doch je nachdem, wie stark eine Karte ist, treibt sie Euren Energieverbrauch in die Höhe. Deshalb: Wählt sorgfältig, wo Ihr Karten platziert! Wenn Ihr eine starke Aktion auf Position 1 legt, jazzt sie Euren Verbrauch drei Mal in die Höhe, bevor sie hinaus auf die Ablage gewandert ist.

Planung und strategisches Vorgehen sind auch im letzten Teil jedes Zugs vonnöten. Dabei wertet Ihr Galaxien, also den Verbund mehrerer Sonnensysteme. Eine Mehrheit an Kolonien beschert Euch eine satte Energieerzeugung – und das ist es, was Ihr wollt! [ask]



Council of Shadows (alea)

Weltraum-Setting

Doppelleiste

Energie-Thematik

Aktionen planen

Autor: Martin Kallenborn, Jochen Scherer

Illustration: Armin Rangani

UVP: EUR 49,99

Im Handel erhältlich



KLASSISCHE SCHATZJAGD

In **Tobago** liefert Ihr Euch ein Rennen um die wertvollsten Schätze der Tropeninsel. Aber Achtung: Seid Ihr zu gierig, trifft Euch garantiert der Fluch der Insel.

Ihr wischt euch den Schweiß aus den Augen und starrt auf den Kartenfetzen in Eurer Hand. Ja, dort hinten muss es sein! Jetzt steht nichts mehr zwischen Euch und dem Schatz! **Tobago** schickt euch auf ein tropisches Eiland, tiefster Dschungel und imposante Statuen erwarten Euch. Hier jagt Ihr in einem Geländewagen durch die verschiedenen Landschaften, immer auf der Suche nach dem nächsten Schatz. In diesem beliebten Spieleklassiker vom Zoch-Verlag kann nur gewinnen, wer am Ende die wertvollsten Goldkarten hat.



Wenn Ihr am Zug seid, gibt es zwei Möglichkeiten: Ihr könnt einen Hinweis geben oder Eure Geländewagen-Figur über den Spielplan ziehen. Mit den Hinweisen deckt Ihr Stück für Stück das Versteck eines Schatzes auf. Dafür legt Ihr eine der Handkarten an einen der Schatzpfade. Jeder Hinweis grenzt die möglichen Fundorte weiter ein, bis nur noch eine Möglichkeit übrig ist. Ist ein Schatz gefunden, müsst Ihr Euch schnell auf den Weg machen. Denn wenn Ihr den Schatz hebt, bekommt Ihr einen fetten Anteil – ganz egal, ob Ihr beim Aufspüren geholfen habt oder nicht.



Alle Beteiligten dürfen sich nun eine Goldkarte ansehen. Diese Karten werden dann mit einer weiteren verdeckten Karte zusammengemischt und eine nach der anderen aufgedeckt. Jede Karte wird den Beteiligten nacheinander angeboten. Jetzt müsst Ihr entscheiden: Schlagt Ihr zu, oder wartet Ihr auf die nächste Karte? Vielleicht hat Euch Eure „Vorschau“ ja verraten, das etwas noch viel Wertvolleres dabei ist? Dumm nur, wenn plötzlich ein Fluch aufgedeckt wird und Ihr das hart erarbeitete Gold verliert. Hättet Ihr doch ein Amulett zur Fluchabwehr übrig gelassen, statt alle für Extra-Aktionen auszugeben!

Tobagos variabler Spielplan lässt sich in 32 Varianten zusammenbauen. So können selbst Schatzsuch-Profis die Insel immer wieder neu entdecken. [mad]



Tobago

Variables Spielfeld
Tropenflair

Schatzsuche
Klassiker

Autoren: Bruce Allen
Illustration: Victor Boden
UVP: EUR 37,99
Im Handel erhältlich



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

Das vierte Quartal ist bei **Pegasus Spiele** immer das geschäftigste. Mehr als im restlichen Jahr haben unsere fleißigen Mitarbeiter*innen in der Logistik da alle Hände voll zu tun, Pakete zu packen und zu verschicken. Stellvertretend für die vielen, vielen hilfreichen Hände im Lager (von denen ein paar auch etwas scheu sind), möchten wir euch heute zwei unserer „Weihnachtselfen“ vorstellen.

Mein Name ist:
Pierre Schwan



Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Ich leite unsere Logistik. Das heißt, dass ich immer im Blick haben muss, welche Ware gerade wo ist (da wir inzwischen mehrere Lagerhallen haben), außerdem organisiere ich Container- und LKW-Transporte, koordiniere große Versandaktionen wie die Pegasus Spiele Tage, wenn über 200 Pakete gleichzeitig verschickt werden müssen, und vieles mehr.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:
2006 habe ich als Spieleerklärer im Supportteam angefangen. Seit 2008 arbeite ich nun als festangestellter Mitarbeiter im Lager.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:
Die ständig neuen Herausforderungen im täglichen Wandel der Logistikwelt, das Arbeiten im Team und das Mitwirken auf den großen Messen.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung:
Der Bau der aktuellen Lagerhalle und der Überraschungskuchen zu meinem 30. Geburtstag bei Bad Nauheim spielt mit einem Foto aus 2006. :D

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist:
Die Zwerge

Das beste Spiel aller Zeiten ist:
Für mich sind *Can't Stop* und *Einfach Genial* absolute Evergreens.

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Mittelalterliches Tanzen und traditionelles Bogenschießen, ab und zu Schlagzeug spielen.

Dieses Buch muss man gelesen haben:
Die *Zwerge*-Reihe von Markus Heitz ... und dann am besten gleich danach das Spiel spielen!





Mein Name ist:
Andrada Kugler

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Ich bin Lageristin, dazu gehört zum Beispiel das Kommissionieren und Verpacken von Ware, Paletten zu befüllen und zu sichern, die Verzollung zu prüfen etc.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:
Meine Arbeitskolleg*innen und immer Spiele um mich herum zu sehen.

An schlechten Tagen motiviert mich:
Kaffee! :)

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist:
Takenoko, das ist sowohl optisch wie auch spielerisch sehr schön.

Das erste Pegasus-Spiel, das ich gespielt habe, ist:
Krasse Kacke

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Kochen, Spielen, Serien schauen, mit meiner Katze schmusen, Zeit mit der Familie verbringen.

Ich esse am liebsten:
Hamburger. Wenn es draußen warm genug ist, grillen wir bei Pegasus Spiele einmal die Woche in der Mittagspause. Ich freue mich besonders, wenn es da dann Hamburger gibt. :)

Diese Serie kann man gar nicht oft genug gucken:
Doctor House – macht immer wieder Spaß!

Mein Motto lautet:
Einfach weiter machen!



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

GEWINNSPIEL

KAMPF UM DIE ENERGIE

Council of Shadows ist ein Spiel, das thematisch sozusagen absolut auf Höhe der Zeit ist: Es geht um Energieverbrauch und Energiegewinnung. Allerdings nicht in irdischen Gefilden, sondern im Weltraum. Eure Zivilisation schickt sich im Wettstreit mit bis zu drei weiteren an, neue Sonnensysteme zu besiedeln. Dabei dringt Ihr in immer weitere Fernen vor – was natürlich ungeheuer viel Energie kostet. Um zu gewinnen, müsst Ihr diese Energie wieder „ernten“. Denn das belohnt der **Council of Shadows**, ein geheimer Rat einer übermächtigen Lebensform, generös.

Council of Shadows überrascht mit einem ungewohnten Spielgefühl. Anstelle des üblichen Sammelns von Siegpunkten müsst Ihr in dem auf keine feste Rundenzahl angelegten Wettstreit versuchen, Euren Energieverbrauch auszubalancieren (siehe auch Seite 26). Dabei entwickeln sich spannende Dynamiken. Etwa, wenn eine Zivilisation gleichmäßig Runde für

Runde punktet, während eine andere scheinbar kaum in die Gänge kommt, dann aber schlagartig gewaltige Energiemengen produziert. [ask]



Council of Shadows (alea)

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:

Besucht www.pegasus.de/ringbote und füllt dort das Gewinnspielformular aus.

Teilnahmeschluss: 10.03.2023

Autor: Martin Kallenborn,
Jochen Scherer

Illustrationen: Armin Rangani



Impressum: Ringbote #4/2022

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, 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, 3-25, 28-29, 31), Deep Print
Games (S. 1, 15, 17), Edition Spielwiese (S. 1, 13), Florian Hirsch
(S. 28-29), Frosted Games (S. 1, 20-21), Ravensburger (S. 26, 30),
Simba Dickie Group (S. 27), Spielwarenmesse eG (S. 31), Toukana
Interactive (S. 8-9)

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 #4/2022:

Jumbo Spiele (S. 2), Simba Dickie Group (S. 31), Ravensburger (S.32)

Anzeigenverkauf:

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

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

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.

Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #1/2023: voraussichtlich 17. März 2023

Redaktionsschluss: 10. Februar 2023

Anzeigenschluss: 15. Februar 2023

TERMINE



spielwarenmesse®

INTERNATIONALE SPIELWARENMESSE

01.02.-05.02.2023 |

www.spielwarenmesse.de

CONSPIRACY

CONSPIRACY 10

09.03.-12.03.2023 |

www.conspiracy-con.de

18.03.2023

>> Spiel mit den Löwen

www.spiel-mit-den-loewen.de



25.03.2023

>> Gratisrollenspieltag

www.gratisrollenspieltag.de



Weitere Termine findet Ihr auf: pegasus.de/eventkalender



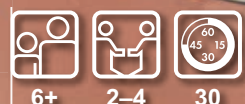
Bei uns ist immer was los!

Auch wenn gerade keine CONspiracy ist, werden auf unserem Discord-Server immer wieder Spielrunden angeboten und in unserer permanenten, digitalen Spieleausleihe könnt Ihr allerlei Brett- und Kartenspiele ausprobieren.

Mehr Infos auf: www.conspiracy-con.de • **Alle Spiele auf:** www.pegasus.de/spieleausleihe



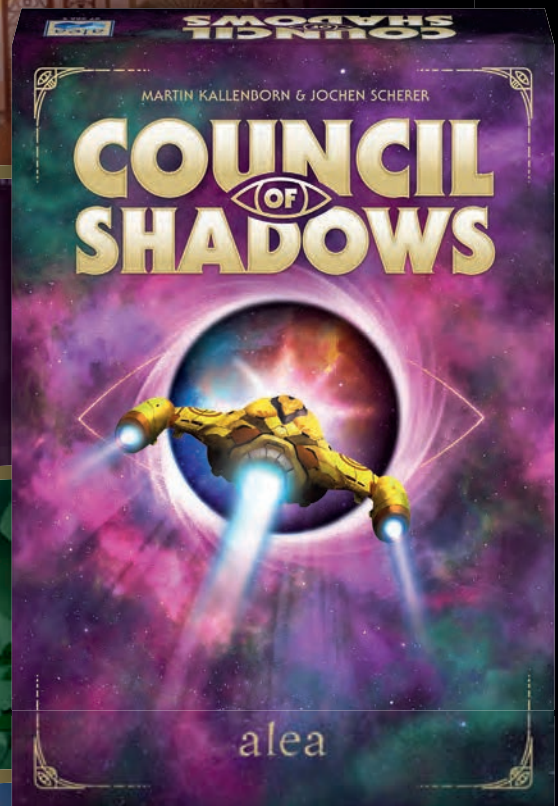
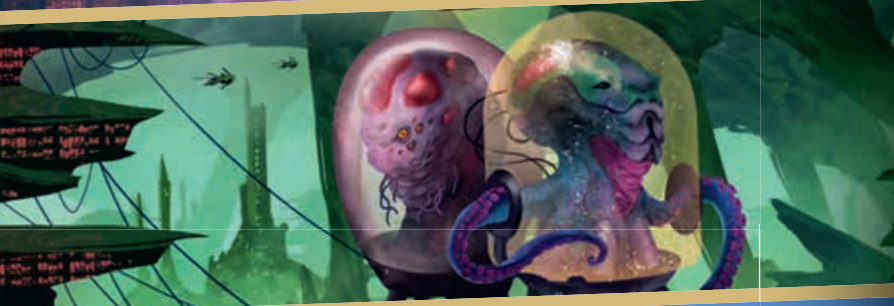
Helft dem
PIZZABOTEN LUIGI
alle Bestellungen auszuliefern!
Gar nicht so einfach, wenn die ganze
Stadt wackelt...



alea

COUNCIL (OF) SHADOWS

WÄHLE DEINE ZIVILISATION, ENTDECKE DAS UNIVERSUM



Im Rat der Schatten ist ein Platz frei geworden. Vier Zivilisationen wetteifern, dort aufgenommen zu werden. Als Spieler steuert ihr eine Zivilisation und versucht als Erster, drei Quantensprünge zu schaffen.

UND WERDE TEIL DES COUNCIL OF SHADOWS.