



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#1/2023



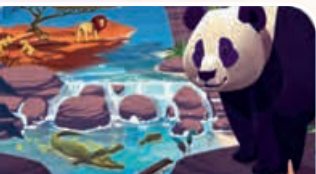
Istanbul

Der Klassiker neu erfunden
als Choose & Write



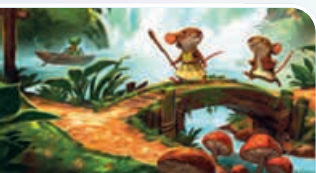
Memo Mission

Neue Abenteuer für die
Kinder aus *Fabulantica*



Nimalia

Wer pflegt seine Tiere in
diesem Legespiel am besten?



My Lil' Everdell

Perfekter Einstieg in die
putzige Welt von *Everdell*



Orichalkum

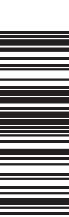
Findet eine neue Heimat
für das Volk von Atlantis



Black Hole Buccaneers

**IM WELTRAUM WIRD
SCHROTT ZU GOLD**

9 783957 893758





**Der Untergang von Atlantis steht bevor!
Könnt ihr eine neue Heimat für
Euer Volk finden?**

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

INHALT

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Istanbul – Choose & Write: Mit der gekonnten Umsetzung als Spiel mit Stift und Papier gibt Erfolgsautor Rüdiger Dorn seinem modernen Klassiker *Istanbul* einen neuen Kick. Dazu: Im Interview plaudert er über das Making-Off dieser Version.

10 | KINDERSPIELE

Memo Mission

12 | FAMILIENSPIELE

Tokaido Duo | Nimalia | My Lil' Everdell

16 | PANORAMA

Als Serie am besten: Krimi- und Rätselspiele

18 | FUNSPIELE

The Binding of Isaac: Four Souls

20 | KENNERSPIELE

Orichalkum | Black Hole Buccaneers

22 | AUS DEM VERTRIEB

Oros (Board Game Circus)

23 | ROLLENSPIELE

Shadowrun: Parallele Wirklichkeit |

Cthulhu: Allein gegen den Frost |

Cthulhu: Allein gegen die Flut

26 | BERICHT

Die CONspiracy geht in die nächste Runde

27 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

30 | GEWINNSPIEL

Earthborne Rangers (Frosted Games) | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Im Jahr 2023 gibt es für Pegasus Spiele ein Jubiläum zu feiern: Seit 30 Jahre dreht sich im Zeichen des geflügelten Pferdes alles um Spiele. Was klein mit einem Ladengeschäft in der Innenstadt von Friedberg begann, ist heute ein weltweit agierender Verlag.

Fans und Freund*innen von Pegasus können sich auf vier Jubiläumsspiele freuen. Das erste stellen wir Euch in unserem Fokustitel vor: *Istanbul – Choose & Write*. Aber das Jahr hält noch weitere „Goodies“ bereit. Bei den Gratisrollenspieltagen etwa wird Pegasus, seit Beginn eine der treibenden Kräfte dieses besonderen Events, mit gleich vier Neuheiten zum Ausprobieren aufwarten (Seite 4 und 24 bis 26).

Doch auch ohne Jubiläumskonfetti gibt es im Ringboten viel zu entdecken: Vom zauberhaften Kinderspiel *Memo Mission* über Neues aus *Everdell* bis hin zu anspruchsvolleren Titeln wie *Orichalkum*, *Black Hole Buccaneers* oder *Oros* von unserem Vertriebspartner Board Game Circus.

Euer Ronny **Ringbote**



NEUES IN KÜRZE

EIN KLEIN BISSCHEN JUBILÄUM DARF SEIN

Im April wird es genau 30 Jahre her sein, dass die beiden hoffnungsfrohen Studenten Karsten Esser und Andreas Finkernagel zum Gewerbeamt der Stadt Friedberg (Hessen) zogen, weil sie sich gesagt hatten: Ach, einen Spiel Laden zu betreiben würde eigentlich mehr Spaß machen als zu studieren. Schon damals gehörte das geflügelte Pferd zum Markenkern. Doch der Spiel Laden war längst nicht genug!

Heute ist **Pegasus Spiele** einer der erfolgreichsten deutschen Spielverlage. Auch wenn in diesem Jahr nun nicht rauschend gefeiert wird, für Euch gibt es dennoch einige Highlights mit insgesamt vier „Jubiläumsspielen“. Das erste ist **Istanbul – Choose & Write** (siehe Seiten 6 bis 9).



DER AVATAR ALS ROLLENSPIEL

Mit **Avatar Legends** bringt Pegasus Spiele eines der am erfolgreichsten gestarteten Rollenspiele in einer deutschen Version heraus. Es

basiert auf der höchst beliebten Serie „Avatar: Der Herr der Elemente“, die in einer asiatisch inspirierten Fantasywelt mit den vier Nationen Erdkönigreich, Luftnomaden, Wasserstämme und Feuernation spielt. Das sehr narrative Spielgeschehen um den Avatar Aang ist einsteigsfreundlich und bleibt mit schlankem Regelwerk sowie schneller Charaktererschaffung intuitiv. Das macht es ideal auch für Rollenspielneulinge und junge Spielende (Empfehlung ab acht Jahren). Das Grundregelwerk erscheint voraussichtlich im August, weitere Bände sind bereits in Vorbereitung.

GRATIS ROLLENSPIELTAGE

Aus eins mach acht: Aus nur einem **Gratisrollenspieltag** (GRT) wird eine ganze Woche! Und noch etwas ist neu, wenn vom 18. bis 25. März Pen&Paper gefragt sind: Das Projekt findet jetzt sowohl am Tisch wie auch digital statt. Wie in früheren Jahren ist aber der Anspruch geblieben, gerade Neulingen einen tollen Start in ein neues Hobby zu bieten. Geblieben sind auch die beliebten Goodies der Verlage. Und der im Handel erhältliche *Almanach* zu den **GRT** bietet neue Abenteuer wie *Just in Time* für *Shadowrun* oder *Die Orcs von Midgard* für *Midgard 5*. Mehr Infos über die **GRT** und Anmeldungen dafür: gratisrollenspieltag.de

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:

- **SKYMINES** von Pegasus Spiele
Der Kampf um die Konzern-Vorherrschaft auf dem Mond: ein Experten-Tipp!
- **DER EINE RING** (2E Starterset) von Truant
Wer mit Hobbits durch Mittelerde wandern will, startet am Besten hier.
- **MASKEN DES NYARLATHOTEP** von Pegasus Spiele
Die epischste *Cthulhu*-Kampagne überhaupt, nun im opulenten Gewand!



NEUES IN KÜRZE

LIVING FOREST: KODAMA

Mit **Kodama** legt Autor Aske Christiansen die erste Erweiterung für das *Kennerpiel des Jahres 2022 Living Forest* vor. Darin kämpfen alle Spielenden mit Hilfe von Tieren darum, den Wald vor dem Feuersturm des Onibi zu bewahren – ohne dabei aber den eigenen Sieg aus den Augen zu verlieren. In **Kodama** kommt Onibi gefährlicher denn je zurück. Doch mit den *Kodamas*, kleinen Lichtwesen, erhaltet Ihr neue Unterstützung. Ihr könnt sie über eine neue, zusätzliche Aktion rufen, um Euer eigenes Kartendeck zu verstärken und starke Sonderboni zu erhalten. Außer dem Material dafür gibt es neue Tiere und neue Bäume. Mit **Living Forest: Kodama** könnt Ihr Euch zudem den Herausforderungen nun auch solo stellen.



CAT IN THE BOX

Cat in the Box ist einer der Geheimtipps der SPIEL'22 und ein außergewöhnliches Stichspiel, das sich um Quantenmechanik und



Katzen dreht. Katze und Physik? Da war doch was ... Genau. Die Katze des Physikers Erwin Schrödinger erlangte Weltruhm durch sein Gedankenexperiment,

mit dem er auf die Unschärfe der Quantentheorie aufmerksam machte. Danach könnte die Katze zugleich lebendig und tot sein. Das Spiel übersetzt das wunderhübsch, indem die Katzen auf den Karten keine fixe Farbe haben, sondern diese erst im Moment des Ausspielens festgelegt wird. Die muss der Rest der Runde bedienen – oder die Farbe wechseln. Ist das nicht mehr möglich, tritt das Paradoxon und damit das Rundenende ein.

REVIVE

Spiele in einer dystopischen Zukunft und mit den letzten überlebenden Menschen sind gerade en vogue. **Revive** dreht die Geschichte noch etwas weiter. Das Eis zieht sich zurück und eine neue Ära bricht an: 5.000 Jahre nach dem Untergang blüht neues Leben auf. Die bis zu vier Spielenden führen je einen Stamm an und versuchen, die Welt nach ihren Vorstellungen wieder aufzubauen. Dabei rekrutiert Ihr Überlebende, erkundet neue Gebiete, baut Gebäude und bevölkert die verschiedenen Orte. **Revive** ist ein komplexes Aufbauspiel ohne Kämpfe oder direkte Konflikte. Vielmehr könnt Ihr durch bestimmte Aktionen Artefakte sammeln. Wird das letzte große Artefakt vom Spielplan genommen, endet die Partie. [ask]

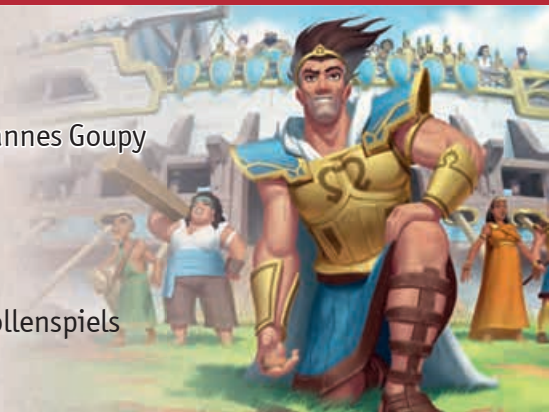


[pegasus.de /blog](https://pegasus.de/blog)

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:

- **DER ORICHALKUM SPIELGUIDE**
Die fünf wichtigsten Elemente im neuen Spiel von Bruno Cathala und Johannes Goupy
- **30 JAHRE PEGASUS SPIELE IN ZAHLEN**
18, 41, 52, 1600 – das alles und noch viel mehr ist Pegasus Spiele
- **DIE WELT VON MIDGARD**
Erster Werkstattbericht zur 2024 erscheinenden 6. Edition des Fantasy-Rollenspiels



DER BASAR IST WIEDER ERÖFFNET

Mit **Istanbul – Choose & Write** erweitert Autor Rüdiger Dorn seine höchst erfolgreiche **Istanbul**-Spielereihe. Wie der Name ahnen lässt, bewegt sich diese Variante im Umfeld der aktuell beliebten Roll&Write- bzw. Flip&Write-Spiele – jedoch mit einem neuen Kniff.

Wir versuchen ein Gedankenexperiment: Wir tun so, als würden wir *Istanbul*, das *Kennerspiel des Jahres 2014*, nicht kennen, wir haben sozusagen noch nie davon gehört. Stattdessen breiten wir den Inhalt von **Istanbul – Choose & Write** auf dem Tisch aus.



Alle haben je ein großes, farbig bedrucktes Blatt Papier vor sich. Zahlreiche Kästchen zum Ankreuzen sowie 14 Orte für Aktionen erwarten Euch, zusätzlich bekommt Ihr je eine *Ortskarte* auf die Hand. Des Weiteren liegen in der Tischmitte fünf Stapel mit unterschiedlichen Karten. Zwei davon, die *Gildenkarten* und die *Warenkarten*, sind verdeckt, die oberste *Karawanenkarte* liegt hingegen offen. Von den *Ortskarten* deckt Ihr zwei auf. Daneben platziert ist der *Sultanspalast*. An dessen vier Slots (A bis D) legt Ihr wiederum offen vier *Rubinkarten* vom entsprechenden Stapel. Das sind die Aufträge, die es zu erfüllen gilt. Denn Ihr seid als



Händler auf dem großen Basar von Istanbul unterwegs, und versucht möglichst schneller als die Konkurrenz, die Aufträge des Sultans zu erfüllen. Damit sind im Grunde der gesamte Spielaufbau und das Setting erklärt.

Ach ja, und einen Stift habt Ihr natürlich auch alle in der Hand. Denn wenn es los geht, ist sofort die ganze Runde der bis zu fünf Spielenden beteiligt. Das kennt man von all den zuletzt so erfolgreichen Roll&Write- bzw. Flip&Write-Spielen. Seid Ihr am Zug, wählt Ihr bei **Istanbul – Choose & Write** eine *Ortskarte* – entweder die von der Hand oder eine der beiden offenen. Die spielt Ihr aus. Alle können nun an diesem Ort, der sich genau gleich illustriert und deshalb gut zu erkennen auf Eurem großen Papierblatt wiederfindet, agieren. Oder an einem der direkt angrenzenden Nachbarorte! Das unterscheidet **Istanbul – Choose & Write** von vielen der anderen Spiele dieser Art. Denn dort verarbeitet stets



die ganze Runde dieselbe Vorgabe, zum Beispiel einen Würfelwurf oder eine gezogene Karte.

Mit den Ortsaktionen sammelt Ihr Lira oder Waren ein, von denen es vier verschiedene gibt. Das zeigt Ihr an, indem Ihr die entsprechenden Felder auf Eurem Blatt ausfüllt. Dabei habt Ihr, wenn Ihr am Zug seid, einen Vorteil: Ihr markiert das einfach nur, die anderen müssen zusätzlich ein Aktionsymbol opfern. Oder die Aktion verfallen lassen und stattdessen das Kästchen für ein Aktionssymbol ausfüllen, sprich: dieses für später aktivieren.

Spannend wird es, wenn eine Karte *Sultanspalast* gespielt wird. Wer dann die angegebenen Waren parat hat, wird vom Sultan sofort mit einem der begehrten Rubine belohnt. Rubine trägt Ihr auf dem *Amulett* ab. Außer mit Warenlieferungen an den Palast könnt Ihr Rubine noch auf andere Weise erhalten. Entweder Ihr gebt viele Lira beim *Edelsteinhändler* aus. Oder Ihr sammelt so eifrig Waren und Lira, dass Ihr die Extrafelder mit den Bonusrubinen abstreichen könnt.

Sobald die erste Person die zehn Rubinfelder auf dem *Amulett* ausgefüllt hat, wird noch die Runde zu Ende gespielt. Wer dann am meisten Rubine vorweisen kann, gewinnt **Istanbul – Choose & Write**.

Nun, Gedankenexperiment gelungen? Oder läuft bei den unzähligen Fans von **Istanbul** der Brettspiel-Film im Hintergrund mit? Seid Ihr in Gedanken schon mit dem *Händler* und seinen *Gehilfen* auf dem variablen Spielbrett unterwegs? Schickt die Konkurrenz für eine Pause in die *Polizeiwache*



und versucht in der *Teestube* Euer Würfelglück, um an mehr Lira zu kommen? Das ist – natürlich – Absicht. Doch **Istanbul – Choose & Write** gelingt das Kunststück, das Flair des Brettspiels einzufangen und zugleich ein ganz anderes Spielerlebnis zu kreieren. Für Fans ist der neue Spross der **Istanbul**-Familie deshalb gewiss ein Muss. Und wer vielleicht Kartenspiele bevorzugt und deshalb bisher einen Bogen um das Brettspiel gemacht hat, findet hier einen völlig neuen Zugang zu diesem vielfach ausgezeichneten Kennerspiel. [ask]



Istanbul – Choose & Write

Reges Basartreiben

Kartenbasiert

Istanbul-Spielefamilie

Solovariante

Autor: Rüdiger Dorn

Illustration: Andreas Resch

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



„AM BILD- SCHIRM WAR AUF EINMAL DIE IDEE DA“



Das Brettspiel **Istanbul** erschien vor knapp zehn Jahren. Mittlerweile gehört es zu den modernen Klassikern. Im Interview mit dem **Ringboten** erzählt Rüdiger Dorn, wie man aus einem Brettspiel etwas ganz Neues macht. Und wie wichtig beim Kreativprozess mitunter ein Spieleredakteur sein kann.

Ringbote: Von wem ging die Idee aus, für das vielfach prämierte Brettspiel **Istanbul** einen neuen Ableger zu entwickeln? Kam das von dir – oder dem Verlag?

Rüdiger: Ralph* hatte im Sommer 2021 die Idee gehabt, aus **Istanbul** ein Roll&Write zu machen. Da er das nicht gegen meinen Willen machen wollte, hatte er im Sommer, so Ende Juli, mit mir dazu telefoniert. Ich habe in den Jahren 2021 und 2022 vermehrt Roll&Write-Spiele gespielt. Und beim Eintragen der Würfelergebnisse fand ich vor allem ein Prinzip spannend: ein Ergebnis umkreisen – und dann wieder streichen. Das auf **Istanbul** zu übertragen, zumal es ja das ebenfalls sehr erfolgreiche Würfelspiel gibt, lag nahe.

Ringbote: Im klassischen **Istanbul** steckt nun sehr viel Brettspiel: ein Spielbrett, noch dazu flexibel; eine innovative Art des Worker Placements; die Haptik der Holzfiguren, die man übers Brett zieht, plus die reizvollen Rubine. Wie geht man daran und macht das alles zu Papier?

Rüdiger: Ich habe mich zuallererst gefragt: Was macht **Istanbul** im Kern aus? Das Sammeln von Ressourcen! Aber auch, dass man seine Möglichkeiten verbessert. Insofern war die Idee mit den Leisten sofort da. Auch dass die Orte eine zentrale Rolle spielen müssen, ist logisch. Insgesamt hat es nur etwa eine Woche gedauert, dann stand alles. So war mir schnell klar, dass auf dem Blatt Papier die Orte nicht wie beim Brettspiel variabel angeordnet werden können.



* Ralph Bruhn, der bei Pegasus Spiele für **Istanbul** zuständige Redakteur



Ringbote: Wie ging es weiter?

Rüdiger: Dazu muss ich sagen: Zu Beginn war die Mechanik für das Aktivieren noch etwas vage. Ich hatte waagrechte und senkrechte Leisten. Die Würfelergebnisse wurden dann jeweils an den Kreuzungspunkten eingetragen. Das spielte sich zwar recht schön – aber blieb irgendwie ein bisschen beliebig.

Ringbote: Und wie kommt man an so einer Stelle, wenn es gewissermaßen hängt, weiter?

Rüdiger: Da kam Ralph dazu, dem ich den Prototyp vorgestellt habe. Er sagte auf Anhieb: „Das wird was!“ Aber er meinte auch, das mit den Würfeln passe nicht so recht. Ich sollte es mal mit Karten versuchen. Wir haben dann noch diskutiert, ob es besser wäre mit drei Handkarten zu agieren, oder mit einer Handkarte und zwei offen auf dem Tisch liegenden.

Ringbote: Was bedeutet das, wenn sich auf einmal an einer zentralen Mechanik – Karten statt Würfeln – etwas ändert?

Rüdiger: Es fühlte sich gut an, Karten statt Würfel zu verwenden, da der Ablauf steuerbarer war. Anschließend habe ich nach einer Mechanik gesucht, wie im Laufe des Spiels das Erwerben der Rubine zunehmend teurer wird. Auch das ist ja im Brettspiel angelegt. Das hat sich beim Gestalten am PC ergeben, als ich ein Warensymbol einer Rubinkarte über den Bildschirm an den oberen Rand gezogen habe. Da war auf ein-





Titel (Jahr)	Verfügbarkeit	Preis (UVP)
Istanbul (2014)	Im Handel erhältlich	EUR 39,99
Dönerbude/Sprudelhof* (Promo, 2014)	Nur noch antiquarisch	—
Mokka & Bakschisch (Erweiterung, 2015)	Nur noch in der Big Box	EUR 24,99
Brief & Siegel (Erweiterung, 2016)	Im Handel erhältlich	EUR 24,99
Pegasus Depot (Promo, 2016)	Nur noch antiquarisch	—
Karawanenführer (Promo, 2016)	Nur noch in der Big Box	—
Istanbul – Das Würfelspiel (2017)	Im Handel erhältlich	EUR 24,99
Moschee (Promo zum Würfelspiel, 2018)	Nur noch antiquarisch	—
Istanbul Big Box (2018)	Im Handel erhältlich	EUR 49,99
Istanbul – Choose & Write (2023)	Im Handel erhältlich	EUR 24,99

* Die Dönerbude und der Sprudelhof hatten dieselbe Funktion, nur unterschiedliches Artwork. Der Sprudelhof wurde extra für die Veranstaltung Bad Nauheim spielt! erstellt, die zu der Zeit im dortigen Sprudelhof stattfand.



mal die Idee da! Jetzt musst du ganz einfach nur noch eine zusätzliche Karte unter den jeweiligen Slot am *Sultanspalast* schieben.

Ringbote: Wie fühlt es sich eigentlich an, wenn ein Autor sieht: *Hoppla, selbst nach bald zehn Jahren ist ein Titel noch sehr gefragt?*

Rüdiger: Das ist wirklich ein wunderbares Gefühl. Ich merke das zum Beispiel, wenn ich auf Spieleabenden bin oder in Schulen und du siehst, wie sich die Menschen über einen Würfelwurf oder das Aufdecken eines passenden Plättchens freuen. Es gibt so viele Perlen in der Spielewelt, da kann man einfach nur froh sein, auch etwas nachhaltig beigetragen zu haben. So gesehen, würde ich von meinen Spielen auch *Las Vegas* und *Karuba* in eine Reihe mit **Istanbul** stellen.



Ringbote: Das heißt, das Kapitel **Istanbul** ist für dich abgeschlossen?

Rüdiger (schmunzelt): Hmm, nein, nicht ganz. Ich habe schon länger eine Idee für ein **Istanbul**-Kinderspiel. Wenn du siehst, wie begeisterungsfähig Kinder sind ... Deshalb liegt da noch etwas in der Luft! Aber die Fragen sind andere. Etwa, ob sich so ein Spiel eher an Vierjährige richten kann – oder ob man nicht besser sagt: Das muss für 8+ sein, sonst verliert ein Spiel, das als Kennerspiel geboren wurde, zu viel.

Ringbote: Rüdiger, herzlichen Dank für die Einladung an deinen Spieltisch! [ask]

Ringbote: Und umgekehrt: Kann einen das auch blockieren, wenn die Gedanken immer wieder um ein Thema, eine Spielewelt kreisen, oder sogar kreisen müssen?

Rüdiger: Ja, denke ich, wenn man den Anspruch hat, nicht einfach nur ein „Aufguss-Produkt“ auf den Markt zu werfen, um diese Marke zu pflegen. Das **Choose & Write** kam fast von ganz alleine – die richtigen Ideen waren gebündelt zum richtigen Zeitpunkt da. Im Moment denke ich, bei **Istanbul** ist nicht mehr drin. Beim Brettspiel etwa war mit den zwei Erweiterungen alles gesagt. Wenn jetzt Anfragen kämen, würde ich das als Druck empfinden.

Schon vor mehr als 30 Jahren kam das erste Spiel von Rüdiger Dorn heraus. Angefangen mit dem Spiele erfinden hat der 1969 in Ibbenbüren geborene Dorn allerdings schon viel früher, noch als Teenager. Seit dem Jahr 2000 folgten regelmäßig Titel bei großen Verlagen. Die erhielten vielfach Preise und erschienen auf Empfehlungslisten, zuerst *Die Händler von Genua*, dann *Goa* und *Louis XIV*. Heute lebt Dorn im Fränkischen Seenland. Der Diplom-Handelslehrer ist verheiratet und hat drei Kinder.





MIT ZAUBERTRANK GEGEN ERINNERUNGSLÜCKEN

In *Zauberei hoch drei* erblickte eine sympathische Gruppe Zauberlehrlinge zum ersten Mal das Licht der Kinderspiele-Welt von Pegasus Spiele. Mit **Memo Mission** könnt Ihr nun bereits ihr sechstes Abenteuer erleben.

Alten Bekannten begegnet man gerne wieder und dementsprechend gibt Euch Pegasus Spiele die Möglichkeit, in **Memo Mission** erneut auf jene Zauberlehrlinge zu treffen, welche Ihr bereits aus den Spielen wie *Zauberei hoch drei* oder *Midnight Market* kennt. Ersteres hat es 2017 bereits auf die Empfehlungsliste zum *Kinderspiel des Jahres* geschafft. Angesiedelt ist das neueste Abenteuer der jungen Magi im Land *Fabulantica*, welches uns aus dem gleichnamigen Kinderspiel bekannt ist, das 2019 sogar zum *Kinderspiel des Jahres* nominiert war. Große Fußstapfen also für den nun sechsten Titel, welcher die Welt der Pegasus-Kinderspiele weiter zusammenwachsen lässt.

Passend dazu warten bei **Memo Mission** auf unsere Nachwuchs-Magi nun auch gleich einige zu erfüllende Missionen.

Viele Abenteuer gilt es zu erleben und dabei Kristalle zu gewinnen. Wer wird am Ende die meisten Kristalle eingesammelt und sich damit den Spielsieg gesichert haben?

Die Spieleautoren Christopher Garbe und Patrick Russel wussten bei den Pegasus Designer Days die Redaktion des Verlags zu überzeugen und dürfen mit **Memo Mission** nun ihr Erstlingswerk veröffentlichen. Optisch fügt sich das Spiel durch den unverwechselbaren Illustrationsstil der Grafikerin Anne Pätzke, welche auch bereits die anderen Titel der Reihe gestaltete, nahtlos ein.

Neben dem Wiedererkennen der Charaktere gibt es aber auch noch spielmechanische Gründe, weshalb **Memo Mission** gut in diese Spielwelt passt. Bereits bei den Vorgängertiteln ging es ums Erinnerungsvermögen. Wie der Name **Memo Mission** vermuten lässt, dürft Ihr Euch auch diesmal wieder in Gedächtnisleistungen üben. Allerdings ein wenig anders als bisher bekannt.



Oft heißt es ja, dass Kinder Erwachsenen bei solchen Gedächtnisspielen überlegen sind. Schon die schlichte Variante, wo man zwei identische Bildmotive finden muss, treibt manchen Erwachsenen zur Verzweiflung, während der Nachwuchs groß auftrumpft. Bei **Memo Mission** sind diese Fähigkeiten im besonderen Maße gefragt. Es gilt, offen ausliegende Missionen zu erfüllen. Für jeder dieser Aufgaben ist es erforderlich, zwei bis vier bestimmte Gegenstände zu finden.

Deshalb verfügt Ihr alle auch noch über vier Zaubertränke, welche Ihr im Spielverlauf einsetzen könnt. Mit diesen kann man es sich kurzzeitig ein wenig einfacher machen. Hat einer von Euch den Gedächtnistrick dann vollbracht und die richtigen Gegenstände herbeigezaubert, so darf er oder sie das Missionsplättchen umdrehen und an sich nehmen. Die auf der Rückseite abgebildeten Kristalle hat sich die mit Gedächtnisma-
gie begabte Person redlich verdient. 26 verschiedene Missionen gibt es zu erfüllen.

Als Gimmick für besonders eifrige Magi haben sich die Spieleautoren noch etwas Extravagantes ausgedacht: Dem Spiel liegen elf Blanko-Missionsplättchen sowie ein Stickerbogen bei. Damit könnt Ihr Euch als kleine Erweiterung eigene Missionen gestalten. Und

wollt Ihr das Spiel noch etwas thematischer machen, so denkt Euch zu jeder Mission eine kleine Geschichte aus. [dxj]

Die Plättchen mit den Abbildungen verstecken sich in einem Raster von fünf auf fünf Plättchen. Wie beim Klassiker müsst Ihr die verdeckt ausliegenden Teile umdrehen. Bei **Memo Mission** sind die geforderten Gegenstände allerdings zusätzlich noch in der richtigen Reihenfolge aufzudecken. Da kann dann nur noch Zauberei helfen, mögen sich die Spieleautoren gedacht haben.



Memo Mission

Gedächtnisschule
Fabulantica-Welt

Zauber-Thema
Individualisierbar

Autoren: Christopher Garbe, Patrick Russel

Illustration: Anne Pätzke

UVP: EUR 22,99

Ca. ab März im Handel erhältlich



JAPAN FÜR ZWEI

Der neuste Ableger der *Tokaido*-Reihe entführt Euch wieder ins mittelalterliche Japan.

In gewohnt hinreißender Atmosphäre liefert Ihr Euch dieses Mal zu zweit ein Kopf-an-Kopf-Wandern.

Shikoku ist die kleinste der japanischen Hauptinseln und bekannt für ihren Pilgerweg.

In **Tokaido Duo** erkundet Ihr mit Euren drei Charakteren dieses Eiland. Je besser Ihr deren Bewegungen abstimmt, desto eher winkt Euch der Sieg.

In jeder Runde wirft eine Person die drei Würfel. Abwechselnd wählt Ihr nun einen Würfel und führt ihn aus. Für die nächste Runde wechselt die Rollenverteilung. Seid Ihr am Zug, zieht Ihr die gewählte Figur exakt so viele Felder, wie der gewählte Würfel vorgibt. Anschließend dürft Ihr die speziellen Aktionen des Charakters nutzen.

*Künstler*innen* reisen durch die Gebiete Shikokus und fertigen Bilder an, um so Gemäldeplättchen umzudrehen. Wenn sie sich in der richtigen Landschaft befinden, dürfen sie stattdessen Kunstwerke verschenken und sich so Siegpunkte sichern.

*Händler*innen* ziehen von Ort zu Ort. Sie sammeln im Landesinneren Waren, die sie an den Küsten verkaufen. Gesammelte Münzen tauscht Ihr gegen Goldplättchen, die Euch Siegpunkte bringen.

*Pilger*innen* wandern entlang der Stationen an der Küste. Tempel und Gärten erlauben es Euch, auf den entsprechenden

Leisten voran zu schreiten. Heiße Quellen und Meeresufer dagegen versorgen Euch mit Bonusplättchen. Mit diesen könnt Ihr etwa Würfelergebnisse ändern oder weitere Bewegungen erhalten.

Das Ende des Spiels wird ausgelöst, wenn jemand das letzte Feld der Tempel- oder Gartenleiste erreicht, alle Gemälde verschenkt oder genug Goldplättchen gesammelt hat. Wer nun in Kultur, Handel und Glaube zusammengezählt die meisten Punkte vorweist, gewinnt. Durch die unterschiedlichen Arten zu punkten und das Spiel zu beenden, stehen Euch etliche Wege zur Verfügung,

Tokaido Duo für Euch zu entscheiden. [mad]

Tokaido Duo

2-Personen-Spiel

Tokaido-Ableger

Japan-Thema

Elegantes Design

Autor: Antoine Bauza

Illustration: Naïade

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



TIERISCH VERTRACKTER LEGESPASS

Im cleveren Legespiel **Nimalia** erschafft Ihr aus ein paar Karten im Handumdrehen Euer eigenes Tierreservat mitten auf dem Tisch. Die variablen Aufgaben garantieren dabei Spannung über viele Partien.

Der Eisbär da drüben sieht schrecklich einsam aus. Und hat die Nachbarin etwa mehr Krokodile als Du? Da muss etwas passieren, wenn dein Reservat den Sieg holen soll.

In **Nimalia** wetteifert Ihr darum, wer die Bedürfnisse seiner Tiere am erfolgreichsten erfüllen kann. In jeder der fünf Spielrunden legt Ihr nacheinander Tierkarten von der Hand in Euer Reservat. Die Karten zeigen vier Felder mit verschiedenen Kombinationen aus Landschaften und Tieren aus aller Welt. Habt Ihr alle Karten ausgespielt, bekommt Ihr Punkte für erfüllte Aufgaben.



Haben alle drei Karten ausgespielt, wertet Ihr die Aufgabe. Einige Aufgaben verlangen zusammenhängende Gebiete einer Landschaft. Andere geben unter bestimmten Bedingungen Punkte für Tiere, zum Beispiel Gruppen von Eisbären. Und bei wieder anderen vergleicht Ihr Euch: Wer hat den längsten Fluss oder die meisten Krokodile? Der Witz dabei: Die Aufgaben werden in rundenweise wechselnder Kombination gewertet. Nach der ersten Runde zum Beispiel nur die blaue und grüne, nach der fünften die blaue, gelbe und rote. Insgesamt gibt es für jede Aufgabe insgesamt drei mal Punkte.

Nimalia enthält zweiundzwanzig Aufgaben. Davon werden pro Spiel nur vier Stück verwendet. Ihr könnt also mehr als 175.000 Partien spielen, ohne die selbe Kombination an Aufgaben wiederzusehen. Da kann sich gewiss niemand über fehlende Abwechslung beschweren. [mad]



Ihr startet die Runde mit drei dieser Karten. Davon wählt Ihr eine und spielt sie aus. Euer Reservat darf dabei nicht höher und breiter als sechs Landschaftsfelder werden und jede neue Karte muss die alten an mindestens einer Stelle überlappen. Wenn Ihr Eure Karte gespielt habt, gebt Ihr die restlichen Karten weiter zum Nachbarn. So habt Ihr immer eine andere Auswahl zur Verfügung.



Nimalia

Legespiel

Variable Wertung

Drafting

Tier(schutz)thema

Autor: William Liévin

Illustration: Pauline Détraz

UVP: EUR 19,99

Ca. ab März im Handel erhältlich





EVERDELLS TIERWELT NOCH PUTZIGER

Schon seit einigen Jahren begeistert *Everdell* die Spiele-Community. Jetzt erhält das beschauliche Kennerspiel mit **My Lil' Everdell** einen eigenständigen Ableger mit reduzierten Mechanismen, der besonders für Spieleneulinge und Spielrunden mit Kindern geeignet ist.



Ursprünglich wurde *Everdell*, der putzige Mix aus Worker Placement und Engine Builder, vom US-amerikanischen Verlag Starling Games über Kickstarter finanziert. Von Anfang an zog das Spiel besonders durch seine niedliche, anthropomorphe Tierwelt Aufmerksamkeit auf sich. Das fantastische Artwork von Andrew Bosley in Kombination mit dem hochwertigen Spielmaterial macht direkt Lust darauf, das idyllische Tal von *Everdell* zu erkunden und die beste Stadt zu bauen. Schnell wurde das Spiel zu einem modernen Klassiker, der in vielen Spielehaushalten zu finden ist.

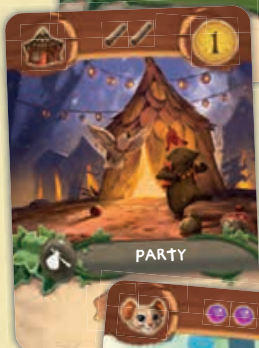


Auf das Grundspiel folgten eine Reihe von Erweiterungen, die auch bei Pegasus Spiele nach und nach auf Deutsch erscheinen. So wurde für 2023 auf der Spielwarenmesse in Nürnberg mit *Everdell: Newleaf* bereits

die vierte Erweiterung angekündigt. Durch die Erweiterungen ist immer für reichlich spielerische Abwechslung unter dem Immerbaum gesorgt. Doch so niedlich das Spiel anmutet, ist es gleichzeitig durchaus anspruchsvoll, besonders mit Erweiterungen wie *Spirecrest*. Seine Arbeiter immer optimal einzusetzen und zum richtigen Zeitpunkt die passende Karte in die eigene Stadt zu spielen, erfordert durchaus gute Planung. Wer es daher lieber etwas einfacher mag, für den dürfte das eigenständige Grundspiel **My Lil' Everdell** genau das Richtige sein.

Hier wurden die Grundkonzepte aus *Everdell* übernommen und reduziert.

Wer *Everdell* schon kennt, wird viel Bekanntes wiederentdecken. Das Familienspiel ist aber komplett unabhängig davon spielbar. Es ist deutlich kürzer, denn es verläuft über exakt vier Runden. In jeder Runde dürft Ihr auf den verfügbaren Aktionsfeldern abwechselnd Eure drei



Arbeiter einsetzen – obwohl man die kaum so nennen möchte, spielt man hier doch eher eine Gruppe von Tierkindern. Damit sammelt Ihr Ressourcen aus den kleinen Vorratskisten. Ein paar der Aktionsfelder verändern sich in jeder Runde, da hier Würfel geworfen werden. Sie zeigen an, welche Ressourcen in der jeweiligen Runde erhältlich sind.

Immer nachdem Ihr einen *Arbeiter* eingesetzt habt, dürft Ihr anschließend mit Euren Beeren, Harzklumpen und Zweigen genau eine Karte aus der Auslage kaufen. Wie beim „großen Bruder“ gibt es bei den Karten Bauwerke und Wesen, die je nach Kartentyp unterschiedliche Vorteile bringen. Das können zusätzliche Ressourcen zu Beginn jeder weiteren Runde sein, neue Aktionsfelder für die *Arbeiter* oder zusätzliche Wertungen für das Spielende.

Anstelle von Ereignissen gibt es in **My Lil' Everdell** vier verschiedene Parade-Marker, die Ihr sammeln könnt. Jeden Marker gibt es mehrfach, sodass alle die Möglichkeit haben, alle vier Marker zu erhalten. Je schneller Ihr seid, desto mehr Punkte bekommt Ihr dafür. Die Parade-Marker könnt Ihr Euch nehmen, wenn Eure Kartenauslage bestimmte Bedingungen erfüllt, zum Beispiel fünf Wesen darin liegen oder Ihr jeden Kartentyp einmal besitzt. Wer nach vier Runden mit seinen Karten, verbleibenden Ressourcen und den Parade-Markern die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

Zusätzlich zum normalen Spiel für zwei bis vier Personen verfügt **My Lil' Everdell** auch über einen Solo-Modus, in dem Ihr gegen Prinz Pumpernickel oder Prinzessin Immergrün antretet. Zudem werden am Anfang der Anleitung ein paar Tipps gegeben, wie das Spiel auch mit (jüngeren) Kindern



gespielt werden kann. Die Kinder erhalten dann bereits ein paar Ressourcen am Anfang oder starten schon mit zwei Karten in der Auslage oder beides. Diesen Startvorteil müssen die erwachsenen Mitspielenden erst mal wieder aufholen. Last but not least enthält die kompakte Schachtel von **My Lil' Everdell** noch eine Mini-Erweiterung aus sechs Promokarten für *Everdell*. Wenn Ihr das Familienspiel also oft genug gespielt habt, dass Ihr Euch an das Kennerspiel wagen möchtet, könnt Ihr diese Karten direkt mit hinübernehmen. [laut]



My Lil' Everdell

Einstiegsfreundlich # Süße Illustrationen
Fluffiger Spielspaß # Solovariante

Autor*innen: James A. Wilson, Clarissa A. Wilson

Illustration: Andrew Bosley

UVP: EUR 39,99

Ca. ab April im Handel erhältlich



RÄTSELPASS FÜR ALLE



Klassisches Gesellschaftsspiel und Rätsel lösen: Das war lange Zeit bis auf eine Ausnahme keine Kombination, die irgendwen interessierte. Doch seit ein paar Jahren ist das komplett anders. Ob Escape-Room-Szenarien, Krimi-Dinner, Knobelaufgaben oder Logik-Getüftel – es gibt kaum ein Genre, in das der Rätselspaß am Tisch noch nicht vorgedrungen ist. Und wie bei Krimiliteratur wird daraus schnell eine Serie. Wir stellen Euch einige der außergewöhnlichsten Reihen im Pegasus-Sortiment vor.



UVP: je EUR 24,99

MicroMacro

Als die ersten Fälle zu lösen waren, sorgte allein schon die Aufmachung von **MicroMacro: Crime City**, dem *Spiel des Jahres 2021*, für Aufsehen. Das fast einen Quadratmeter große schwarzweiße Wimmelbild war einfach ein Hingucker. Wer sich dann in die ersten Fälle hineingekniffelt hatte, wusste: Da steckt reichlich Spiel- und Rätselspaß für ein ganzes Detektivteam drin. Der Witz bei dieser wahrlich einzigartigen Form des Rätsels: Ihr versammelt Euch gemeinsam um den Plan und müsst anhand von Hinweisen auf kleinen Karten die Kriminalfälle lösen. Die Verbrechen sind dabei in Sequenzen aufgelöst, die an verschiedenen Stellen des Plans sozusagen vor Euren Augen versteckt sind. Habt Ihr die Lösung für die erste Karte eines Falles gefunden, stellt Euch die Folgekarte vor das nächste (Teil-)Rätsel. Jedes der drei bisher erschienenen Spiele präsentiert Euch ein neues Viertel von Crime City mit je 16 unterschiedlich kniffligen Fällen. **MicroMacro** ist ein Spiel für die ganze Familie, daher sind die einzelnen Storys mit Hinweisen versehen, wie „kriminell“ es wird – so können Eltern schon vorab auswählen, was sie dem Nachwuchs lieber nicht zumuten wollen.



ChronoCops

In **ChronoCops** schlüpft Ihr in die Rolle von Zeitagent*innen. Die müssen durch die Zeitgeschichte reisen und verhindern, dass der durchgedrehte Professor Knix die Welt auf den Kopf stellt und damit die Gegenwart aus den Angeln hebt. Dafür versichert Ihr Euch der Hilfe genialer Persönlichkeiten aus vergangenen Zeiten. Wer gemeint ist, offenbaren schon die Titel: Bisher sind in der **ChronoCops**-Reihe erschienen **Da Vincis Universal-Dilemma** und **Einsteins Relativitätskrise**. Angekündigt ist nun **Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon**. Damit Ihr im letzten Fall den unseligen Knix aufhalten könnt, müsst Ihr nichts weniger tun, als Atlantis zu finden. Denn dort fließen alle Zeitlinien zusammen. Jules Vernes könnte dabei helfen. Doch der Weg zu ihm ist versperrt! Der Professor hat Gemini, die wichtigste aller Zeitlinien, erobert. Um Zeitlinien zu öffnen und Zugänge zu den Geschehnissen zu finden, habt Ihr wie in den schon erschienenen zwei Titeln einen *Chrono-Decoder*. Dieses etwa teller-große Sechseck verbindet auf höchst ausgeklügelte Weise die Zeitlinien jener Karten mit Fragen und Antworten, die Ihr daran anlegt – habt Ihr die richtige Lösung, so leitet Euch der Decoder zum nächsten Rätselabschnitt. **ChronoCops** ist aber nicht nur ein Zeitreise-Abenteuer, es steckt auch voll verrücktem Humor und erzählt mit viel Augenzwinkern aus der Historie.



UVP: je EUR 24,99





Deadly Dinner

So elegant und mitreißend wie in der **Deadly Dinner** Reihe wird wohl sonst aus keinem Spiel ein Event im wahren Leben. Alles, was Ihr dafür braucht, ist ein wenig schauspielerisches Talent und einen geeigneten Ort zum Spielen – am besten einen großen Tisch mit leckerem Essen darauf! Eine Person hat zudem schon ein paar Tage zuvor einen Job. Nämlich: Die Spielbox auspacken und die – stilvoll vorbereiteten – Einladungen versenden. Denn bei **Deadly Dinner** seid Ihr alle die Hauptpersonen in einem Kriminalfall, den ihr im Laufe des Spiels lösen sollt. Dafür erhalten alle mit der Einladung ihre Rolle im jeweiligen Fall. Der oder die Mörder*in weiß also um die eigene Tat. Aber kann sie oder er diese erfolgreich verbergen? Gut möglich, denn im Laufe der Zeit tauchen aus der Spielbox überraschende weitere Details auf, die den Rest der – auch nicht unschuldigen – Runde durchaus auf die falsche Fährte locken können. Die Szenarien der **Deadly Dinner** entführen Euch in höchst illustre Zeiten und Umgebungen: Hollywood 1959, eine moderne TV Dating Show und eine Hippiekommune um 1970. Im bisher letzten Fall **Tödliches Versprechen** sollt Ihr auf einer Karibikinsel ein frisch vermähltes Brautpaar feiern. Doch aus der Verwandtschaft oder dem Freundeskreis muss es eine Person geben, die dem Bräutigam lieber eine Harpune in den Leib jagen wollte ... Spielzeit und Personenzahl ist von Titel zu Titel leicht unterschiedlich. Mal könnt Ihr bis zu zehnt Speisen und Rätseln, mal sind es maximal sechs an der Tafel. Manche Fälle sind leichter und dann in zwei Stunden zu lösen, andere beschenken Euch abendfüllende vier Stunden.



UVP: je EUR 34,99

Hidden Games

Diese Reihe stammt von einem der Partnerverlage von Pegasus Spiele. Der Clou: Das *Hidden Games* Team startete 2015 mit realen Escape-Rooms. Nachdem es sein Konzept in Berlin, Braunschweig und Hannover etabliert hatte, begannen die sieben Gründer*innen 2019, die Rätsel aus dem „echten“ Leben in kleine Boxen zu verpacken. Und zwar so erfolgreich, dass sie sich mittlerweile darauf konzentrieren. Bis heute sind neun Krimispiele, ein Krimidinner, zwei Rätselspiele und drei Rätselgrußkarten daraus geworden, die in mehr als einem Dutzend Ländern vertrieben werden. Dabei hat das – wortwörtlich – alles ganz klein angefangen: nämlich in *Klein-Borstelheim*. Da macht Ihr Euch mit Kommissar Gottlieb Hahnke auf, das Rätsel um den Toten zu lösen, den es auf dem Schützenfest gab. Der Kommissar, aber auch das Setting begegnen Euch in den acht bisher erschienenen weiteren Fällen der **Hidden Games Tatort** Reihe wieder: Bei der multimedialen Jagd nach dem Täter untersuchen bis zu sechs Detektive echte Beweismittel, analysieren Verhöre und recherchieren online – kurz gesagt: Die Grenzen zwischen Spiel und Realität verschwimmen. Wie abwechslungsreich die Tatorte sind, sieht man schon an den jüngsten Fällen. In Teil acht **Ein perfekter Plan** beschäftigt Euch ein toter Häftling, gefährliche Mitinsassen und höchst zwielichtiges Gefängnispersonal. Und im neunten Fall seid Ihr **Reif für die Insel**, denn: Ein verschwundener Bürgermeister, ein Bauunternehmer auf Abwegen und ein toter Polizist haben dafür gesorgt, dass eine ganze Insel unter Schock steht. [ask]



UVP: je EUR 24,90



NICHTS IST HEILIG

The Binding of Isaac ist vor allem Videospielfans ein Begriff. Nun kommt der Kult-Hit von 2011 auf den Spieltisch. Dabei agiert der schwarzhumorige Dungeon-Crawler voll bissiger Bibel-Referenzen absolut auf Augenhöhe mit dem digitalen Bruder.

Beide Spiele teilen dieselbe Prämisse: Eine Mutter soll ihren Sohn Isaac im Auftrag Gottes umbringen. Der flüchtet sich vor ihr in einen Dungeon voller bizarrer Monster, gegen die er Rotz und Wasser heulend ankämpft. Da mag der eine oder andere die Stirn runzeln und irritiert blicken, und das ist gut so. Denn hinter dem Titel versteckt sich nicht nur ein hervorragender Dungeon-Crawler, in dem sich die Spielenden



als Isaac und andere christlich inspirierte Charaktere durch herrlich grausliche Horden schlagen müssen, sondern auch eine bitterböse Religions satire.

In **The Binding of Isaac: Four Souls** müssen sich vier Spielende als Isaac, Judas und Co. durch einen Keller voller Monster kämpfen, um als Erstes vier Seelen zusammen zu bekommen. Der Dungeon besteht dabei aus einem Monster- und einem Schatzdeck. Monster müsst Ihr besiegen und Schatzkarten mit Geld kaufen. Beides ist pro Zug einmal möglich. Sowohl für Monsterkämpfe als auch für Schatzkäufe gilt:



Ihr dürft entweder eine der jeweils zwei offen ausliegenden Karten wählen oder die erste verdeckte Karte vom entsprechenden Stapel. Erworbene Schatzkarten legt Ihr vor Euch aus und profitiert künftig von deren Boni, beispielsweise mehr Kampfkraft oder Schutz vor Schaden. Beim Angriff auf eine Monsterkarte beginnt wiederum ein Kampf. Das erfordert in **The Binding of Isaac: Four Souls** einen Würfelwurf. Übertrifft der den Kampfwert des Monsters, wird Schaden zugefügt. Andernfalls bekommt der eigene Charakter etwas ab. Dieses Prinzip wiederholt sich solange, bis eine Partei auf null Lebenspunkte fällt.





Bei einem Sieg gegen das Monster winken einige wertvolle Belohnungen, nicht zuletzt die für den Spielsieg nötigen titelgebenden Seelen. Stirbt Euer Charakter hingegen, wartet der unangenehme Verlust von Schätzen, Geld und Handkarten.

Letztere bilden als Beutekarten neben Monster- und Schatzkarten die letzte Kartenart und sind elementares Kernstück des Spiels, denn mit ihnen lässt sich das Geschehen gravierend beeinflussen. Pro Zug dürft Ihr eine der Beutekarten von der Hand spielen, allerdings erlauben es unterschiedliche Effekte, weitere Beutekarten – auch in Zügen anderer Spielenden – aufzudecken. Denn obwohl Ihr zusammen in Isaacs Horrorkeller gefangen seid, schweißst das noch lange nicht zusammen. Schließlich ist man sich selbst der Nächste.

Apropos, wie die Videospielvorlage trifft auch **The Binding of Isaac: Four Souls** vor schwarzem Humor. Vor allem das Christentum, aber auch die Nerdkultur werden durch den Kakao (wahlweise auch durch weniger appetitliche Flüssigkeiten) gezogen. Karten sowie Zeichnungen, die demselben ikonischen Stil folgen wie schon der digitale Vorgänger, referenzieren religiöse Figuren, Themen und Gegenstände genauso wie Filme oder Spiele mit bitterbösem Humor.

Die Treue zum digitalen Original von 2011 ist dabei kein Zufall. Mit Edmund McMillen steht einer der beiden ursprünglichen Entwickler von *The Binding of Isaac* hinter der Brettspielversion. Mit insgesamt fast neun Millionen



US-Dollar an Crowdfunding-Unterstützung hat er nicht nur das Basisspiel, sondern darüber hinaus noch ein Erweiterungspaket und ganz nebenbei eines der erfolgreichsten Kickstarter-Projekte aller Zeiten aus der Taufe gehoben.



Wer die beiden Erweiterungen *Requiem* und *Four Souls+* ebenfalls haben möchte, holt sich die *Ultimate Collectors Edition* und bekommt damit neben dem

Basisspiel noch mehr als 350 weitere Karten sowie zusätzliche Goodies. Mit dem Zusatz hält unter anderem auch das Raum-Deck Einzug ins Spiel. Das hält neue, eigene Effekte bereit. Um all dem Platz zu bieten, ist die *Ultimate Collectors Edition* in einer entsprechend größeren Box verstaubt. Aber egal in welcher Version, **The**

Binding of Isaac: Four Souls hält auf jeden Fall zahlreiche Stunden abwechslungsreiches und unterhaltsames Dungeon-

Crawling für Fans von schwarzem Humor bereit. [val]



The Binding of Isaac: Four Souls

Schwarzer Humor # Videospielvorlage
Take that # Für Munchkin-Fans

Autor: Edmund McMillen
Illustration: Krystal Fleming
UVP: EUR 39,99
Ca. ab April im Handel erhältlich



IM WELTRAUM DRIFTEND SCHÄTZE DRAFTEN

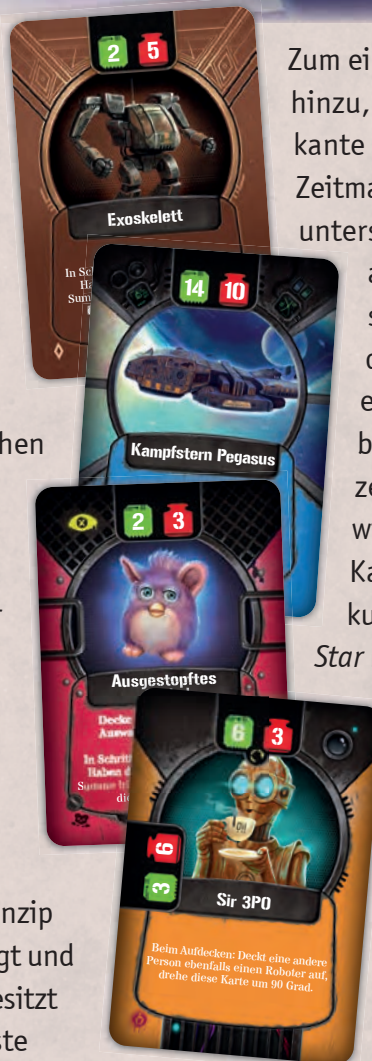
In der Zukunft verlangen Geld und Ruhm vollen Einsatz. Und nur die tollkühnen **Black Hole Buccaneers** wagen sich bis an den Rand schwarzer Löcher, um die ultimative Kostbarkeit des Universums abzugreifen: Schrott.

Die Menschheit unserer Zeit ist lange Geschichte, aber allerlei Müll von ihr ist noch übrig, konserviert im Orbit von schwarzen Löchern. Ob Roboter, Raumschiffe, Zeitmaschinen oder scheinbar ordinäres Spielzeug, allerlei Krimskrums hat sich an den gefährlichsten Orten des Universums angesammelt und genau dieser Müll ist für künftige Menschen sowie Aliens ausgesprochen wertvoll. Deshalb versucht Ihr als **Black Hole Buccaneers**, Euch möglichst viel davon unter den Nagel zu reißen, idealerweise ohne im schwarzen Loch zu enden.

Eine Partie **Black Hole Buccaneers** verläuft über drei Runden, in denen Ihr klassisch nach dem Drafting-Prinzip eine Karte auswählt, vor Euch ablegt und den Rest weitergibt. Jede Karte besitzt einen Wert und ein Gewicht. Der höchste Wert bringt den Rundensieg und jede Menge Punkte. Ist das Gewicht am Ende einer Runde in Summe allerdings über einem bestimmten Schwellenwert, saugt das schwarze Loch alles an und es gibt gar keine Punkte. Der Schwellenwert des schwarzen Lochs liegt zwar offen aus, wird aber zum Schluss einer Runde noch einmal über eine zufällige Karte modifiziert. Man kann sich über die tatsächlichen Gewichtsverhältnisse im All also nie ganz sicher sein.



Zum einfachen Grundprinzip kommt hinzu, dass der Weltraumschrott markante Eigentümlichkeiten besitzt. Die Zeitmaschine, zum Beispiel, besteht aus unterschiedlichen Teilen. Je mehr davon ausliegen, desto wertvoller wird sie. Spielzeug, andererseits, weckt das Interesse von geschichtsinteressierten Außerirdischen, die Euch beim Entkommen aus dem schwarzen Loch helfen und das Gesamtgewicht erleichtern. Gespickt sind alle Karten dabei mit einer Fülle an popkulturellen Anspielungen, darunter *Star Wars*, *Alien* oder *Dr. Who*. Entsprechend hat man bei **Black Hole Buccaneers** immer ein Schmunzeln auf dem Gesicht, selbst wenn einen das schwarze Loch einmal auffrisst. [val]



Black Hole Buccaneers

Drafting

Karteneffekte

Popkultur

Push your luck

Autor: Peter Langkjær Møller

Illustration: Bartłomiej Kordowski

UVP: EUR 12,99

Ca. ab März im Handel erhältlich



RETTUNG FÜR ATLANTIS

Atlantis versinkt in den Fluten, doch die Bevölkerung hat noch Hoffnung: Expeditionstrupps wurden entsandt, um die nahegelegenen Inseln zu erkunden und eine neue Heimat zu finden. Wer kann das Überleben des saganumwobenen Volkes sichern?

Genau das ist eure Aufgabe im Kennerspiel **Ori-chalkum**, denn Ihr führt eben jene Expeditionen an. Ihr startet mit einer noch leeren Insel, auf der zunächst die Hauptstadt – bestehend aus einem Trainingslager und einer Mine – platziert wird.

Die sammelt Ihr, in dem Ihr beim *Bauen* fünf Stücke Orichalkum in eine Medaille umwandelt oder einen Tempel errichtet. Kreaturen könnt Ihr unter anderem mithilfe Eurer *Hopliten* vertreiben. Doch hier ist auch Glück gefragt, denn um das Kampfergebnis zu ermitteln, müsst Ihr würfeln. Einen Kampfwürfel gibt es gratis. Für jeden *Hopliten*, den Ihr losschickt, erhaltet Ihr einen weiteren.

Neben Tempel und Medaille gibt es noch eine dritte Art, an Siegpunkte zu gelangen. Dafür müsst Ihr die Aufmerksamkeit eines mächtigen *Titanen* erregen. Das gelingt, sobald Ihr drei Felder der gleichen Landschaftsart aneinander angrenzend auf Eurer Insel platziert. Dann dürft Ihr den Titanen der entsprechenden Landschaftsart nehmen, egal, wer ihn gerade hat. Solange der *Titan* bei Euch ist, zählt er als Siegpunkt. Doch aufgepasst, denn die Aufmerksamkeit der *Titanen* ist oft nur von kurzer Dauer und kann den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage in **Ori-chalkum** bedeuten! [laut]

Diese gibt Euch auch Zugang zu zwei wichtigen Ressourcen: Im Trainingslager bildet Ihr tapfere *Hopliten* aus, in der Mine schürft Ihr das mysteriöse Metall Orichalkum.

In jeder Runde legt Ihr neue Landschaften auf ein bis drei Feldern auf Eurer Insel an. Begleitet wird jede Landschaft von einer Karte, die Euch eine von vier Aktionen gewährt: *Hopliten rekrutieren*, *Orichalkum produzieren*, *Bauen* oder *Kreaturen bekämpfen*. Zeigt Eure Landschaft einen Vulkan, so zieht auch gleich eine monströse Kreatur ein, die es im Verlauf des Spiels zu besiegen gilt. Gewinnen könnt Ihr nur, wenn Eure Insel monsterfrei ist. Des Weiteren benötigt Ihr fünf Siegpunkte.



Ori-chalkum

Legespiel

Aktionskarten

Siegpunktejagd

Atlantis-Thema

Autoren: Bruno Cathala, Johannes Goupy

Illustration: aul Mafayon

UVP: EUR 49,99

Im Handel erhältlich



ENTSCHEIDET – UND VERSETZT DAMIT BERGE

Für Legespiele gilt: „Was liegt, liegt!“ In der Wasser-bedeckten Welt von **Oros** aber macht ihr genau das Gegenteil: Ihr verschiebt Inseln und Landmassen. Lasst Ihr sie clever kollidieren, entstehen Berge. Das wollt Ihr – denn nur dort dürft Ihr bauen, um Siegpunkte zu erhalten.

Das Geschehen auf der meerblauen Weltkarte erinnert ein wenig an die Plattentektonik unserer Erde. Doch wenn dort Kontinente Jahrmillionen brauchen, um zu wandern, könnt Ihr in jeder Runde die Landkarte von **Oros** neu zeichnen.



Fast logisch, dass auf einem derart unruhigen Globus ständig neue Vulkane entstehen und ausbrechen. Auch dafür seid Ihr verantwortlich! Denn Ihr seid nichts weniger als *Halbgötter*, die ihre bis zu acht Gefolgsleute losschicken und Aufgaben erfüllen lassen. Das Ziel: Errichtet Berge, baut darauf *Heilige Stätten* und lasst so die Menschen am Wissen teilhaben. Wer am Ende die meisten Wissenspunkte gesammelt hat, gewinnt.

Das zentrale Spielbrett verfügt über 37, in der *Fortgeschrittenen-Variante* 57, Meerfelder. Daneben habt Ihr je ein eigenes Spielertableau. Dort findet Ihr sechs Möglichkeiten zum Einset-

zen der Gefolgsleute. Mit *Verschieben* lasst Ihr die Landplättchen einer ganzen Reihe um ein bis drei Felder wandern. Diese Plättchen zeigen unterschiedlich große Landmassen. Lasst Ihr bei der Aktion *Vulkan* einen großen 3er-Vulkan ausbrechen, wird aus einer 1er-Landmasse, sprich: einem Plättchen mit drei Wasserseiten, ein 4er-Plättchen. Die sind entscheidend in **Oros**. Denn nur wenn Ihr bei der Aktion *Bewegen* zwei dieser komplett von Land bedeckte Teile zur Kollision bringt, entsteht ein Berg. Auf dem könnt Ihr bis zu dreistufige Heiligtümer *Bauen* – aber nur, wenn Ihr zuvor beim *Wandern* eine Eurer Figuren dorthin bewegt habt.

Als sechste Option steht Euch offen, Eure Gefolgsleute *Studieren* zu lassen. Damit sammelt Ihr *Erfahrungspunkte*, mit denen Ihr schrittweise die sechs Aktionspfade verbessert. Je nachdem, wie weit Ihr sie freischaltet, erhaltet Ihr zusätzliche Wissens-, also Siegpunkte. Und wer clever *Denkmale*, *Schreine* oder *Tempel* baut, kann die Punkte sogar multiplizieren! [ask]



Oros (Board Game Circus)

Arbeitereinsatz

Schiebemechanik

Variabler Aufbau

Innovativ

Autor: Brandt Brinkerhoff

Illustration: Brandt Brinkerhoff

UVP: EUR 59,00

Im Handel erhältlich



WENN DIE SCHATTEN LOSRENNEN

Wer einen richtig guten Einstieg in die Welt von **Shadowrun** sucht, sollte unbedingt bei **Parallele Wirklichkeit** zuschlagen. Und das nicht nur, weil Euch der Band um Jahrzehnte zurück nach Denver katapultiert, einst der klassische Startpunkt für abenteuerliche **Shadowrun**-Kampagnen.

Auf 180 Seiten wird Euch eine komplett ausgearbeitete Kampagne aus 35 miteinander verbundenen Missionen präsentiert. Die gut zu überblickende Struktur wie auch die wachsende Komplexität und die große Bandbreite der Missionen von **Parallele Wirklichkeit** öffnen einem sogleich die Pforten zu der Welt dieses Cyberpunk-Rollenspiels.

Tempo und Rhythmus gibt gleich schon Mission 1 *Mile High Mission* vor, denn diese Mission wirft die Charaktere direkt in die Geschehnisse in Denver und schickt sie sofort auf einen Run: Es bleibt keine Zeit zu verlieren, um herauszufinden, was in der Stadt passiert ist. Durch die Missionsstruktur können auch unerfahrene *Runner* schnell in diese äußerst umfangreiche Kampagne hineinfliegen. In den überaus unterschiedlichen Kurzabenteuern entwickelt sich ein immer klareres Bild davon, was sich aktuell in Denver abspielt, bis es in Mission 35 *Ein Loch in der Welt* zum epischen Showdown kommt.

Den Abschluss des prallen Bandes bildet die *Charaktertruhe*. Hier werden wichtige Personen, auf die Eure Charaktere treffen, mit Spielwerten versehen. Ihre Persönlichkeiten werden genau geschildert, damit es einfacher ist, sie im Spiel darzustellen. So wird es für jede Gruppe eine besondere Freude sein, auf den „Griesgram“ *Cap’n Kludge* zu treffen. [meh]

Nach der **Shadowrun**-typischen Kurzgeschichte *Ein böses Omen* geht es mitten hinein in die Schatten von Denver (und Colorado Springs und Boulder). Was geht da vor in den alten Militärbasen rund um Colorado Springs? Was verbirgt sich in den öffentlich nicht zugänglichen fünf Etagen des Gebäudes der Atlantean Foundation? Wie kann die Gefangene Y aus dem Ultra-Hochsicherheitsgefängnis unter dem Tafelberg befreit werden? Und kann die Gruppe die Gefahr eindämmen, die von den *Erwachten Pflanzen*, die aus der Pflanzenschule Little Wolf in Elbert zu stammen scheinen, ausgeht?



Shadowrun: Parallele Wirklichkeit

Toller Einstieg

Kampagnenstruktur

Denver

Shadowrun-Welt

Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Preis: EUR 29,95

Coverartist: Ian King

Im Handel erhältlich

EISKALTE ENTSCHEIDUNGEN

Solo-Abenteuer, Spielbücher ohne Spielleitung, erreichen seit Anfang der 1980er Jahre ein Millionenpublikum, künstlerische Vorläufer mit verzweigten Erzählsträngen erschienen schon viel früher. **Allein gegen den Frost** wurde nun zeitgemäß aufgearbeitet.

Das Solo-Abenteuer für das Horror-Rollenspiel **Cthulhu** versetzt die Spielenden in die 1920er Jahre und in die Rolle des Anthropologieprofessors Dr. L. C. Nadelmann. Der begibt sich in die kanadische Wildnis und das sagenumwobene Tal des Nordhanninah. Auf seiner Suche nach einer anthropologischen Entdeckung und einer großen Karriere wird er von einer eingeborenen Führerin sowie drei seiner begabtesten Studenten der Miskatonic-Universität aus Arkham, Massachusetts, begleitet.



Neben dem Abenteuer sind lediglich das **Cthulhu**-Grundregelwerk, Bleistift, Papier, Würfel und die fünf vorbereiteten Investigatoren erforderlich. Nach Spielvorbereitung und Vorgeschichte beginnt das eigentliche Abenteuer mit ersten nummerierten Abschnitten. Alle 654 folgende Abschnitte sind ebenfalls nummeriert. Ihre Entscheidungen, Erfolge oder Misserfolge bei Kämpfen und Proben führen die Spielenden zu verschiedenen Abschnitten und somit jeweils anderen Handlungsverläufen.

Allein gegen den

Frost, auf englisch

„Alone against the Frost“, erschien erstmals 1985 unter dem Titel „Alone against the Wendigo“ (auf deutsch 1986 als „Allein gegen den Wendigo“). In dieser Zeit waren Autor*innen und Verlage nicht dafür sensibilisiert, dass die Aneignung von Kreaturen indigener Mythologien ein Problem darstellen könnte. Der Originalautor Glenn Rahman überarbeitete mit Gavin Inglis für diese Ausgabe sowohl das Abenteuer als auch die Kreatur im Zentrum des cthuloiden Geschehens entsprechend. Insbesondere Spielende, die sich mehrfach in diese kanadische Wildnis wagen, belohnt dieses Solo-Abenteuer mit spannenden und unterschiedlich verlaufenden Mythos-Geschichten.

[ib]



Cthulhu: Allein gegen den Frost

Spielbuch

Überlebenskampf

Solo-Abenteuer

Hoher Widerspielreiz

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Veronica Anrathi

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich

ENDLOSER SCHRECKEN STATT ZERSTREUUNG

Der Softcover-Band **Allein gegen die Flut** für das Horror-Rollenspiel **Cthulhu** bietet nach *Allein gegen die Dunkelheit* und *Allein gegen den Frost* ein weiteres Solo-Abenteuer ohne Spielleitung.

Das Abenteuer vor Augen und gewappnet mit einem Grundregelwerk oder *Regelwerk für Spieler* sowie einem Stift, etwas Papier und einigen Würfeln kann die Mythos-Reise nach Esbury beginnen. Dafür müsst Ihr lediglich einen eigenen Investigator erstellen oder Dr. Ellery Woods respektive Dr. Eleanor Woods auswählen.

Etwas stimmt mit dieser an einem See gelegenen Stadt nicht. Was bedeutet der sie umgebende grüne Nebel? Wer sind die Männer in dunklen Anzügen, die mit derselben Fähre in der Stadt ankommen? Warum besucht ein buddhistischer Mönch die Stadt, die sonst eher Zerstreuung für die Oberschicht Neuenglands bietet? Beinahe alle Ereignisse dort sind mit Professor William Harris verbunden. Welche Zusammenhänge bestehen?

Anders gesagt: Das Solo-Abenteuer bietet mit 243 nummerierten Abschnitten die Zutaten, die einen beachtlichen Mythos-Schrecken auszeichnen. Geleitet von Würfelglück und gewählten Optionen am Ende der Abschnitte verzweigen sich die Erzählstränge bei **Allein gegen die Flut** in ein

spannendes Abenteuer mit hoher Sogkraft. Welchen Weg auch immer Ihr wählt: Ihr werdet Euch existenziellen Herausforderungen gegenübersehen.

Wie die anderen Solo-Abenteuer für **Cthulhu** aus der Reihe „*Allein gegen ...*“ ist auch dieses rund 80-seitige Softcover schwarz-weiß illustriert. Pegasus Spiele stellt die vorbereiteten Charaktere dieser Reihe online zum Herunterladen zur Verfügung. Das Motto dabei lautet „Zeigen, nicht erzählen“. Mit entsprechender Inspiration lassen sich übrigens auch alle Solo-Abenteuer mit überschaubarem Aufwand in Szenarien für Spielgruppen übertragen. [ib]



Cthulhu: Allein gegen die Flut

Spielbuch

Stadt im Nebel

Solo-Abenteuer

Nervenkitzel

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: M. Wayne Miller

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich



CONSPIRATIV MACHT INSPIRATIV

Im März lädt Euch **Pegasus Spiele** zum nunmehr zehnten Mal zur **CONspiracy** ein. Was das ist und was hinter dieser digitalen Erfolgsstory steht – hier lest Ihr mehr dazu!

Es wäre vielleicht zu viel, die erste **CONspiracy** im Frühjahr 2020 als Urknall des digitalen Spielerlebnisses zu bezeichnen. Da gab es schon das eine oder andere zuvor. Doch das Format, möglichst vielen Spielefans ein Live-Event mit reichlich virtuellen Spieltischen, Chatrooms und Unterhaltung rund um das Erlebnis Brett- und Rollenspiele anzubieten, war in jedem Fall innovativ. Geradezu bezeichnend dafür ist, an was sich Clemens Schnitzler, Eventmanager von Pegasus Spiele, erinnert: „Wir hatten das alles haarklein und aufwändig vorbereitet – und dann brach als Erstes der Server zusammen.“ Denn der Ansturm war, wohl auch befeuert durch die seinerzeit völlig unklare Situation im ersten harten Corona-Lockdown, überwältigend.

Solche Startprobleme hat die **CONspiracy** längst überwunden. Sonst hätte sie auch schlecht zu der Erfolgsstory werden können, die sie ist. Für die zehnte Auflage vom 9. bis 12. März knüpft das Event-Team an das Erfolgsrezept an. Digital und kostenlos könnt Ihr an allen vier Tagen an Brett- und Rollenspielrunden teilnehmen. Rollenspielerfahrung respektive Regelwissen sind dafür nicht notwendig: Wie auf einer Spielmesse steht ein engagiertes Team von Spielerklärer*innen bereit, um Euch ins Geschehen einführen; allerdings hier per Pegasus Spiele Discord-Server.



Wer mag, kann sogar selbst zu einem Spiel einladen. Dafür steht die prall gefüllte Tabletopia-Spieleausleihe mit Klassikern und Neuheiten von Pegasus Spiele bereit. Sucht ein Spiel aus, klickt auf die Anzahl der Spielenden – und Ihr seid direkt am virtuellen Spieltisch. Dafür ist nicht einmal ein Account bei Tabletopia notwendig!



Wer mag, kann den Tag aber auch etwas chilliger beginnen und beispielsweise im Twitch-Stream in ein Interview hinein hören. Alternativ könnt Ihr in einem Workshop vorbeischauen. Oder Euch beim Gewinnspiel einklinken. Das Programm wird laufend erweitert und war bei Redaktionsschluss des **Ringboten** noch lange nicht komplett.

Falls Ihr die **CONspiracy** im März verpasst: Keine Sorge! Ende des Jahres wird es die nächste geben. Haltet einfach die Augen offen. [ask]



Weitere Infos zur **CONspiracy** findet ihr auf:
conspiracy-con.de

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

Auch 2023 stellen wir euch weiter die Leute vor, die hinter dem Verlagsnamen **Pegasus Spiele** stecken. Dieses Mal geht es um unsere Buchredaktion – sozusagen unsere Rollenspieldreifaltigkeit.

Mein Name ist:

Jan Christoph Steines

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:

Ich bin der Redaktionsleiter für unsere Buchprodukte, betreue zusätzlich die Spielereihe *Munchkin* und bin der Justiziar von Pegasus.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:
2004 – also bald 20 Jahre!

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:

Herausfordernde Themen und die Abwechslung, denn tatsächlich mag ich es, viele Sachen gleichzeitig im Blick zu behalten. Außerdem konnte ich hier mein Hobby zum Beruf machen.

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist:

Bei den Rollenspielen *Cthulhu*, bei den Brettspielen *Noblemen* und *KuZOOkA*.

Mein erstes Pegasus-Spiel:

Tja, das kommt jetzt sicherlich total überraschend: *Cthulhu*. Gefolgt von *Munchkin*. Zufall?



Dieses Buch muss man gelesen haben:
Der goldene Kompass von Philip Pullmann

Diese Filme kann man gar nicht oft genug gucken:
Die Herr der Ringe Trilogie

Ein Leben ohne ___ ist möglich, aber sinnlos:
Pen & Paper Rollenspiel



Mein Name ist:
Finja Gertulla

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Ich bin Redakteurin für Bücher bzw. Rollenspiele und betreue das Rollenspielsystem *Cthulhu*.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung:
Es ist kein bestimmtes Ereignis, aber insgesamt Rollenspiel-Conventions mit dem Team zu besuchen und dabei viele Spielende unserer Systeme zu treffen.

Mein liebstes Pegasus-Spiel:
Avatar Legends. Ist zwar zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht erscheinen, aber das ist ja das Gute, wenn man an den Spielen arbeitet – man kann sie vorab schon ausprobieren. :-) Ansonsten mag ich aber auch *Der Kartograph* sehr gerne.

Das beste Spiel aller Zeiten:
Zählen Videospiele? Dann *HADES*

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Wenn man sein Hobby zum Beruf gemacht hat, dann macht man abends ab und zu das Gleiche wie tagsüber – Rollenspiele sind bei mir hoch im Kurs, egal ob analog oder digital. Außerdem nähe und crafte ich Cosplays.

Diese Serie kann man gar nicht oft genug gucken:
Good Omens

Ein Leben ohne ____ ist möglich, aber sinnlos:
Abende mit Freundinnen, die erst um 3 Uhr morgens enden.

Mein Motto lautet:
Augen auf das Ziel!



Mein Name ist:
Selina Kalms

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Ich bin Buch- bzw. Rollenspielredakteurin und betreue die beiden neuen Systeme *Avatar Legends* und *Midgard – Legenden von Damatu*.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:
April 2022, also knapp ein Jahr jetzt.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:
Die Vielfalt meines Aufgabenspektrums – und die Unvorhersehbarkeit. Wer weiß, was morgen auf meinem Schreibtisch liegt oder in meinem Postfach auftaucht?



An schlechten Tagen motiviert mich:
Das tolle Team, in dem ich arbeite, und das Gefühl, durch meine Arbeit andere in ihrer Kreativität zu unterstützen.

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Ich gehe mit meinen Hunden spazieren, nähe historische Kleidung, spiele Akkordeon und Tenorblockflöte, gehe zum Muay-Thai-Training und besuche LARP-Events... und natürlich spiele ich Rollenspiele!



Mein Lieblingsessen ist:
Veganes Thai-Curry – das könnte ich jeden Tag essen.

Dieses Buch muss man gelesen haben:
Alle und keines. Wenn man aber zufälligerweise ich ist, kann man *Der Fremde* von Albert Camus und *Alle Menschen sind sterblich* von Simone de Beauvoir auf jeden Fall mehrfach lesen ;-)

Mein Motto lautet:
Als Rollenspielredakteurin bleibt einem ja gar nichts anderes übrig, als ein bisschen nerdy zu sein. Darum entscheide ich mich für: Wissen ist Macht!

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

GEWINNSPIEL

SCHÖNE, NEUE ZUKUNFTSWELT

Der Planet Erde in einer fernen Zukunft: Die Menschheit hat Unglaubliches vollbracht und durch generationenübergreifende Großprojekte die Welt vor dem Klimakollaps bewahrt. Dabei hat sich die Bevölkerung in kleine Kommunen zurückgezogen und dem Planeten Zeit gegeben, sich zu erholen. Nun ist es an Euch als eine Gruppe von *Rangern*, die neue Welt zu erkunden.

Im kooperativen, lebendigen Kartenspiel **Earthborne Rangers** spielt ihr eine Kampagne aus mehreren Partien, die Tage im Leben Eurer *Ranger* darstellen. Jeder *Ranger* wird dabei durch drei Bestandteile repräsentiert: eine *Aspekte-Karte* mit den persönlichen Stärken, eine *Berufung* mit einer stets verfügbaren Fähigkeit und ein variables *Rangerdeck* aus 30 Karten, das sich im Laufe der Kampagne verändert.

Gemeinsam reist Ihr an verschiedene Orte und erfüllt Missionen. Dabei verbraucht Ihr Energie und müsst deshalb rasten, um den Energie-

vorrat aufzufrischen. Ist ein *Ranger* jedoch zu müde oder zu verletzt, beziehungsweise habt Ihr bestimmte Missionen abgeschlossen oder entschieden, ein Nachtlager aufzuschlagen, so endet ein Tag respektive eine Partie **Earthborne Rangers**.
[laut]



5x gewinnen!

Earthborne Rangers (Frosted Games)

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.06.2023

Autoren: Andrew Fischer, Andrew Navaro, Brooks Fluguar-Leavitt u. a.



Illustrationen: Evan Simonet, Joe Banner

Impressum: Ringbote #1/2023

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],
Daniel Pfaff [dapf], Valentin Masszi [val], Moritz Mehlem [meh],
Clemens Schnitzler [cls], Julia Schwedler

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1-21, 23-29, 31-32), Board
Game Circus (S. 22), Edition Spielwiese (S. 16), Finja Gertulla (S. 28),
Frosted Games (S. 30), Gratisrollenspieltag (S. 4), Hidden Games
(S. 17), Jan Christoph Steines (S. 27), Julia Schwedler (S. 26),
Kinder- und Jugendhaus „Alte Feuerwache“ (S. 31), Nostheide
Verlag (S. 31), Rüdiger Dorn (S. 9), Selina Kalms (S. 29),
Tabletop Tycoon (S. 1, 12)

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 #1/2023:
Pegasus Spiele (S. 2, 31, 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 #2/2023: voraussichtlich 16. Juni 2023
Redaktionsschluss: 12. Mai 2023
Anzeigenschluss: 17. Mai 2023

TERMINE



BAD NAUHEIM SPIELT!

16.06.-18.06.2023 |
www.badnauheim-spielt.de



SPIEL DOCH! IN DORTMUND

28.04.-30.04.2023 |
www.spieldoch-messe.com

01.04.-02.04.2023

>> Rateringer Spieletage

www.stadt-ratingen.de/spieletage

06.05.-07.05. 2023

>> Spieletage im Landkreis Deggendorf

www.kjr-deggendorf.de

19.05.-21.05.2023

>> V-CON

www.v-con.info

02.06.-04.06.2023

>> Spiel Doch! am Bodensee

www.spieldoch-messe.com



Weitere Termine findet Ihr auf:
pegasus.de/eventkalender



Forum

Spielrunden

Community Area

CONspiracy



Necronomicon1988
Jemand Lust auf
eine Runde Cthulhu?



Anja!
Wann?



PegasusFan25
Bin dabei :)



Pegasus Spiele

CTHULHU®

EINSTIEGSBOX



Eine ganze Welt voller Geheimnisse,
Grauen und Abenteuer in einer Box!



Neugierig geworden?

Jetzt für digitale Einstiegsrunden anmelden –
und ganz bequem von zuhause mitspielen!
Alle Infos gibt's auf: trello.pegasus.de



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele