



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#2/2023



Panorama

Großer Spaß im Urlaub
mit kleinen Schachteln



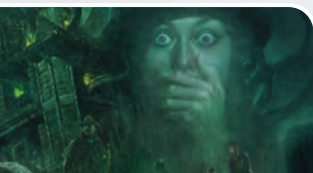
Revive

Wenn die Erde aufbaut,
sind Strategen gefragt



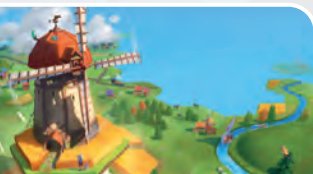
Shadowrun

Schlaflose Nächte durch
Lücken im Code



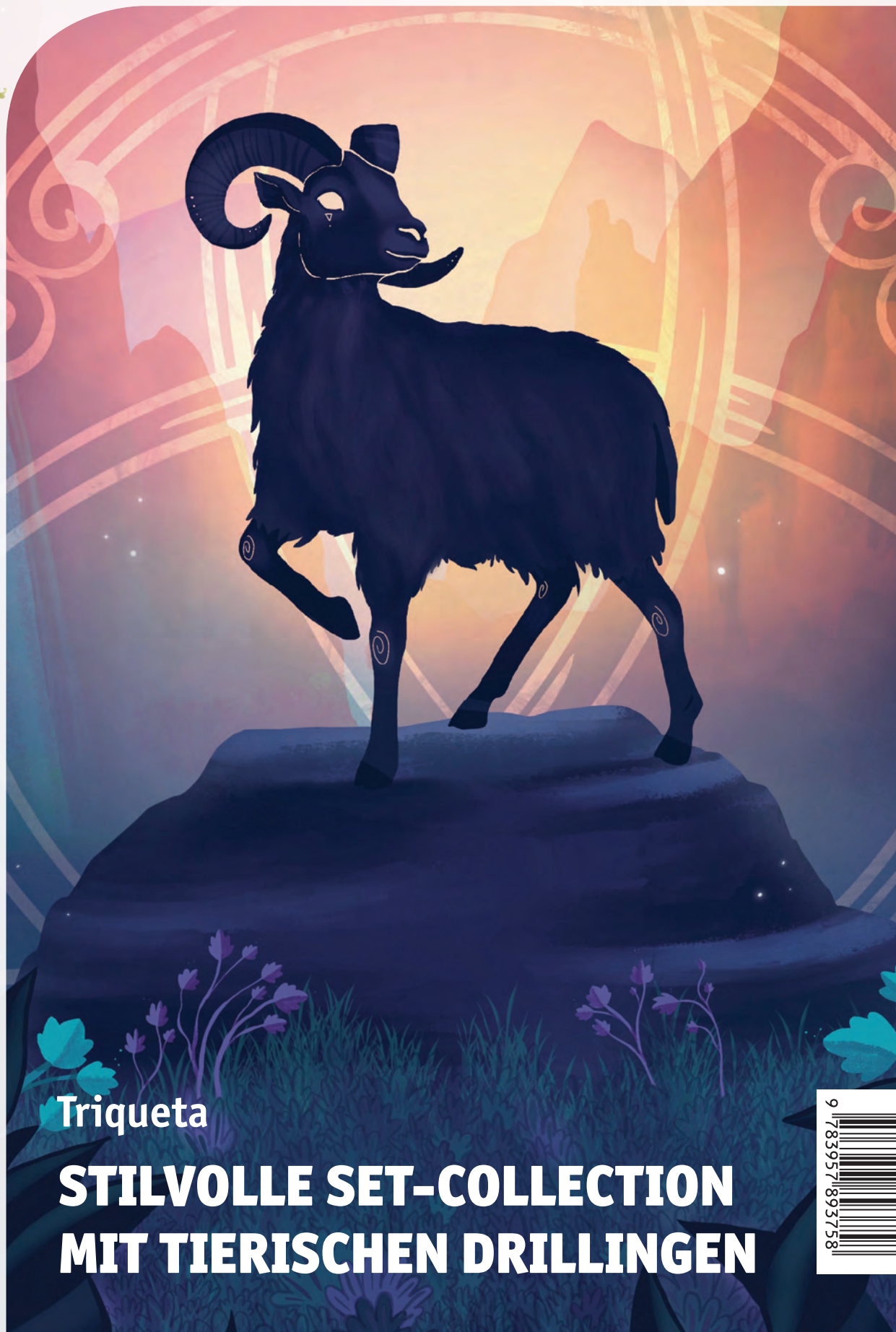
Cthulhu

Die Einstiegsbox: das pralle
Paket zum Losspielen



Spiel des Jahres

Dorfromantik – Das Brettspiel
ist ein ganz heißer Kandidat



Triqueta

**STILVOLLE SET-COLLECTION
MIT TIERISCHEN DRILLINGEN**

9 178395 718937 58





Kooperativer Spielspaß für die ganze Familie!



4 | NEUES IN KÜRZE

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



6-9 | FOKUSTITEL

Triquetra: Sammelt die tierischen Drillinge – aber Achtung: Wenn ihr mehr als drei bekommt, hagelt es Minuspunkte. Dazu: Die Triquetra ist ein uraltes Symbol, was es damit und der verwandten Triskele auf sich – lest mehr auf unserer Doppelseite.

10 | FAMILIENSPIELE

Ghost Writer

12 | EXPERTENSPIELE

Revive | Vampire: Die Maskerade - CHAPTERS

16 | PANORAMA

Spiele fürs Handgepäck

18 | BERICHT

Eindrücke von *Friedberg spielt*

20 | ROLLENSPIELE

Cthulhu Einstiegsbox |
Shadowrun: Lücken im Code

24 | VORSCHAU

Pegasus eröffnet einen *Pop-Up Store*

26 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

30 | GEWINNSPIEL

Cross Cult: Die Prequels der *Avatar*-Chroniken |
Impressum

31 | TERMINE



Ich grüße Euch!

Spielebegeisterte – und auch die Spielebranche – sind schon immer ein bisschen schneller gewesen. So ist beispielsweise jetzt schon Erntezeit. Und zwar für die Verlage und ihre Spieleredaktionen: Stets im Mai verkündet nämlich die Jury des Vereins *Spiel des Jahres*, wer zum Rennen um diese hoch begehrte Trophäe antreten darf. Dann zeigt sich, wer besonders gut gearbeitet, am erfolgreichsten nach Neuheiten geforscht und sozusagen eine erfolgreiche Ernte eingefahren hat.

Besonders erfreulich für Pegasus Spiele: *Dorfromantik – Das Brettspiel* ist mit dabei. Lest am besten selbst auf Seite 5, wen das elfköpfige Team sonst noch erkoren hat. Denn außer den Anwärtern für das *Spiel des Jahres* stehen auch die Nominierten für das *Kennerspiel des Jahres* sowie das *Kinderspiel des Jahres* fest. Und, um im oben gewählten Bild zu bleiben, wenn jetzt Erntezeit ist, steigt Mitte Juli das Erntedankfest – dann, wenn die Jury die Siegeltitel bekannt gibt.

Euer Ronny **Ringbote**

EDITORIAL

NEUES IN KÜRZE

SPENDABLER CARNEGIE

Für alle Fans von **Carnegie**, dem Spiel um den generösen US-amerikanischen Mäzen, ist Nachschub angesagt. Die Erweiterung **Abteilungen & Spenden** liefert Euch vier neue, unabhängig oder beliebig kombinierbare Module. Sucht Ihr ein deutlich asymmetrischeres Spiel, wählt Ihr das Modul *Ein neuer Anfang*, bei dem zu Beginn geheim das Startkapital verwaltet wird und Ihr Startressourcen auswählt. Zudem könnt Ihr darauf bieten, Startspieler*in zu werden. Die anderen beiden Module bringen 16 neue Abteilungen und vier neue Spendenplättchen aufs Brett. Für noch höhere Komplexität sorgt **Abteilungen & Spenden** durch drei optionale Regeln, die nach Belieben ins Spiel eingeführt werden können. Erhältlich ist es zum UVP von 14,99 Euro.



CARNEGIE, DIE ZWEITE



Beeple, das Blogger-Netzwerk für Brettspiele, hat jüngst **Carnegie** mit dem *Beeple Award* ausgezeichnet. Nachdem zuletzt schon *MicroMacro* den begehrten Award erhielt, wird nun das vielfach verzahnte Expertenspiel, das sich um das Leben des Stahlmagnaten und Philanthropen Andrew Carnegie rankt, ganz nach oben auf die Liste der empfehlenswerten Spiele gesetzt. Zur Begründung heißt es: „Das Beeple-Netzwerk hat sich dazu entschlossen, wegen der spielerischen Tiefe, den verwobenen Mechanismen, dem hohen Interaktionsgrad, der gut gelungen Illustration von Ian O'Toole und der starken thematischen Einbindung den 20ten Beeple Award an **Carnegie** zu vergeben. Herzlichen Glückwunsch zum porzellanen Beeple-Award.“

HIGHLAND-KLÄNGE

Die Geister auf **Spirit Island** haben reichlich zu tun: Der Strom der *Invasoren*, die ihre Insel ausbeuten wollen, nimmt kein Ende. Einen spannenden Dreh findet der geniale Dauerbrenner von R. Eric Reuss durch die *Nationen*-Erweiterungen. Und da kennt die Fantasie kaum Grenzen. Mit den Klängen von Dudelsäcken meldet sich das *Königreich Schottland* auf **Spirit Island** an. Und das Hochlandvolk kommt nicht alleine, denn diese *Mini-Erweiterung* enthält zudem die beiden Szenarien *Vielfalt der Geister* und *Abwechslungsreiche Landschaften* sowie neue *Aspekt-Karten* und *Furcht-Karten*. Wer das Konzept mit den *Aspekt-Karten* noch nicht kennt, findet die Anleitung dazu in der großen Erweiterung *Zerklüftete Erde*.



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:

- **BLADE RUNNER – THE ROLEPLAYING GAME – CORE RULES** von Free League
Taucht ein in die Welt der *Replikanten* und ihrer *Jäger*. Ein echter Geheimtipp!
- **KUZOOKA** von Pegasus Spiele
Wollt ihr tierischen Spaß beim kooperativen „Prison Break“? Dann ab in den Zoo!
- **GUARDIANS OF THE GALAXY – WÄCHTER DES ALLS – ANTHOLOGIE** von Panini Comics
60 Jahre galaktischer Spaß in 15 Comics – für alle Fans von Star-Lord, Groot und Co!



NEUES IN KÜRZE

DIE JURY SPIEL DES JAHRES HAT DIE KANDIDATEN NOMINIERT!

Nein, es geht nicht um unseren Fokustitel *Triquetra*, aber wenn drei mal drei Spiele nominiert sind, dann steht auch beim *Spiel des Jahres*, dem wichtigsten deutschen Spielepreis (und einem der wichtigsten weltweit), alles im Zeichen der „3“. Die Jury hat für die Kategorien *Spiel des Jahres*, *Kennerspiel des Jahres* und *Kinderspiel des Jahres* ihre je drei Favoriten verkündet. Höchst erfreulich: Mit **Dorf fromantik – Das Brettspiel** ist ein absolutes Highlight des Jahres aus der Redaktion von Pegasus Spiele in der wichtigsten Kategorie *Spiel des Jahres* mit dabei. Das für Pegasus schon mehrfach tätige, höchst erfolgreiche Autorenduo Michael Palm und Lukas Zach hat dafür aus einem Videospiel ein wunderbar kooperatives Legespiel gemacht, das von Partie zu Partie immer ein bisschen herausfordernder wird. Als Mitbewerber um den heiß begehrten Titel treten *Fun Facts* (Repos Production) und *Next Station London* (HCM Kinzel) an.



Ins Rennen ums *Kennerspiel des Jahres* schickt die Jury des Vereins *Challengers!* (1 More Time Games), *Iki* (Giant Roc) und *Planet Unknown* von unserem Vertriebspartner Strohmann Games. Bei den Kinderspielen haben *Carla Caramel* (Loki), *Gigamon* (Mirakulus / Studio H) sowie *Mysterium Kids* als Kooperation von Libellud und Space Cow einen Platz auf dem Podest sicher. Wer sich den Spitzenplatz sichert, erfährt die Spielewelt im Sommer. Dann werden erstmals alle drei Preise zusammen verliehen in einem großen Abendevent, das am Sonntag, 16. Juli, ab 18 Uhr in der Berliner *nhow Music Hall* steigt.



MUNCHKIN 10: ZEITSPRUNG

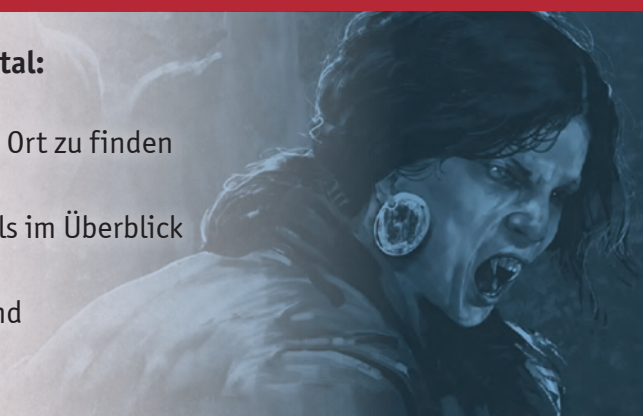
Das ist ja mal wieder ein ganz leichter Auftrag für **Munchkin** und alle seine Fans: Schreib Geschichte! Verändere sie! Und fake sie! Dafür liefert Euch **Munchkin 10: Zeitsprung** genau das richtige Material: 112 neue Karten aus den Federn des kongenialen und mittlerweile sogar vom *Time Magazine* geehrten Duos Steve Jackson und John Kovalic. Schnappt Euch *Die Sandalen des Hermes*, *Die dritten Zähne von George Washington* sowie *Schrödingers Hut* und bringt die Zeitlinien zum Rotieren. Fordert „Monster“ wie *Kleopatra*, *Dschingis Khan* und den *Hausgreif* heraus – aber Achtung: Sie könnten sich mit Haudraufs wie *Goten*, *Pikten*, *Hunnen* und *Vandalen* verstärkt haben! Natürlich ist der **Zeitsprung** mit den klassischen **Munchkin**-Sets kompatibel. [ask]

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:

- **SPIELMECHANIKEN**
Legespiele – oder die Kunst, zur richtigen Zeit den richtigen Ort zu finden
- **VAMPIRE: DIE MASKERADE – CHAPTERS**
Alle Charaktere aus der düsteren Welt dieses Brettrollenspiels im Überblick
- **30 JAHRE PEGASUS SPIELE**
Entdeckt jeden Monat ein neues Stück der Verlagshistorie und gewinnt tolle Preise – Alles unter **pegasus.de/30-jahre**



ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Einfache Spiele wie *6 nimmt!* oder *Phase 10* beweisen, dass solche Konzepte mit Zahlenspielen gern den Weg auf den heimischen Spieltisch finden und sogar das Zeug zum Klassiker haben. Das könnte auch mit **Triquetra** passieren, zumal es zusätzlich mit Fauna und Farbe auftrumpft.

Das Wort Triquetra bedeutet so viel wie Dreifaltigkeit oder Knoten der Dreisamkeit. Das gleichnamige aus Kreislängen geformte Symbol findet sich in zahlreichen Kulturen und Religionen wieder. Besonders häufig wird die Triquetra allerdings mit den Kelten und deren eng mit der Natur verbundenem Glauben in Beziehung gesetzt. Entsprechend ist die zentrale Aufgabe in **Triquetra**, über vier Runden hinweg Tiere zu sammeln, um am Ende möglichst genau drei einer Art zu besitzen.

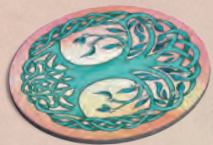


Hasen, Eulen, Hirsche, Wildschweine, Widder und Bären haben im Spiel jeweils ihre eigenen Steine. Wer drei einer Art hat, kann eine Triquetra formen und erhält die volle Punktzahl für die jeweilige Tierart. Dabei ist es durchaus relevant, um welche Spezies es sich handelt, denn Eule, Hirsch und Co. bringen unterschiedlich viele Punkte. Eine Hasen-Triquetra ist beispielsweise nur fünf wert, ein Wildschwein-Drilling hingegen acht und drei Bären kommen auf stolze zehn Punkte.

Doch Vorsicht! Wer am Spielende mehr als drei Steine eines Tiers besitzt, darf das Tripel nicht zählen und bekommt sogar für jeden weiteren Spielstein einen Minuspunkt. Lieber solltet Ihr dann mit nur ein oder zwei Tiersteinen in die Endwertung gehen, weil es für die immerhin noch einen beziehungsweise zwei Punkte gibt. Die richtige Anzahl und die richtigen Tiere einzusammeln, ist aber gar nicht so einfach und setzt eine gute Einschätzung von Mitspielenden und Spielsituation voraus. Nur so könnt Ihr im eigenen Zug die richtigen Entscheidungen treffen.



Seid Ihr in **Triquetra** an der Reihe, entscheidet Ihr Euch für eine von zwei Aktionen: Einerseits kann ein verdeckter Spielstein genommen werden. Wer das macht, steht vor einer erneuten Wahl. Man kann ihn entweder vor sich ablegen oder an eine Reihe in der Tischmitte anlegen. Ersteres ist pro Person nur zweimal pro Spiel möglich, dafür bleibt der Stein aber bis zum Ende vor allen anderen am Tisch geheim. Legt Ihr den Stein hingegen an eine beliebige Reihe an, wird er für alle sichtbar aufgedeckt. Reihen gibt es in jeder Runde genau so viele wie Mitspielende. Sie werden so lange erweitert, bis jemand keinen Tierstein nimmt, sondern die zweite Aktion wählt.



In diesem Fall wird eine Reihe genommen. Das heißt, alle Steine der Reihe kommen in den eigenen Pool an Tiersteinen. Gleichzeitig scheidet man mit dieser Aktion auch für den Rest der Runde aus. Die endet schließlich, sobald die letzte noch nicht ausgeschiedene Person entscheidet, die letzte verbliebene Reihe zu nehmen. Dafür erhält sie dann den Startspielermarker und ein besonderes Baumplättchen, das am Ende des Spiels noch einmal Extrapunkte bedeutet. Natürlich läuft man in diesem Fall auch Gefahr, einen Haufen ungewollter Tiersteine zu kassieren. Nach der vierten Runde werden dann alle zuvor geheim gehaltenen Steine aufgedeckt, Punkte gezählt und die Person gekürt, die am engsten mit der Natur verbunden ist.



Dem cleveren und schnell erklärten Spielprinzip von **Triquetra** merkt man die langjährige Erfahrung der Autoren Stefan Dorra und Ralf zur Linde an. Die beiden entwickeln bereits seit den frühen 90er Jahren Brettspiele und können auf Dutzende veröffentlichte Titel zurückblicken. Der neueste Streich des Duos profitiert nicht nur von ihrer Expertise, sondern auch von Illustratorin Annika Heller mit ihren markanten Zeichnungen und der verträumten Farbgestaltung, die das mystische Naturthema des Spiels



unterstreichen. So verbindet **Triquetra** eine ansprechende Optik mit eingängigen Regeln und einer tiefen Mechanik und wird selbst zu einer harmonischen Dreisamkeit, vor dem sich auch mancher Klassiker verneigen kann. [val]



TRIQUETA

Set Collection

Ideal für Familien

Push Your Luck

Natur und Mystik

Autoren: Stefan Dorra, Ralf zur Linde

Illustration: Annika Heller

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



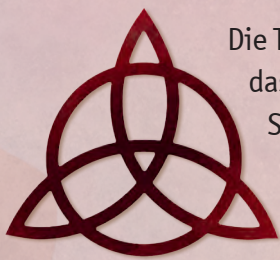
ZU DRITT

Die Triqueta und die verwandte Form der Triskele sind uralte Symbole, die stets aus drei gleichen Elementen bestehen. Schon in der Jungsteinzeit nachzuweisen, finden sich die Formen vielfältig in Religion, Architektur, Kultur oder auf Wappen. Heute sind diese Symbole in der Popkultur, aber auch in Brett- und Kartenspielen gern verwendete Elemente.



VEREINT

oder Dreizack weist auf die Bewegtheit hin, die in der Darstellung steckt, und damit den Fortschritt darstellen kann. Wie die Triqueta fasst die Triskele drei Aspekte zusammen. Das können die drei Zyklen der Zeit sein (Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft), die drei Elemente des Menschen (Körper, Geist und Seele) oder die drei Prinzipien der Philosophie (Weisheit, Ehre und Mut).



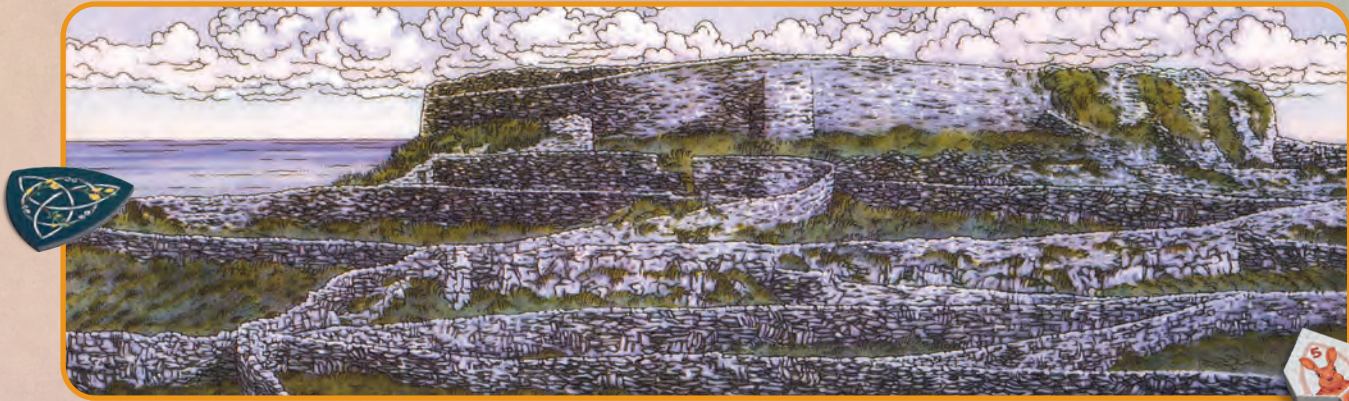
Die Triqueta ist ein keltisches Symbol, das aus drei Kreissegmenten besteht. Sie sind ineinander verflochten und bilden eine geschlossene Form, weshalb man sie auch Dreischenkel nennt. Mitunter wird die Triqueta Dreifaltigkeitsknoten genannt, weil sie das Christentum repräsentieren kann mit der Dreieinigkeit von Vater, Sohn und heiligem Geist. Der Dreischenkel steht aber auch für andere Dreieinheiten, etwa die drei Aspekte der Göttin (Jungfrau, Mutter und Alte), die drei Reiche der Natur (Erde, Wasser und Luft) oder die drei Stadien des Lebens (Geburt, Tod und Wiedergeburt).

Das Wort Triskele kommt aus dem Griechischen. Das Symbol mit den drei spiralförmigen Armen, die von einem gemeinsamen Zentrum ausgehen, findet sich aber auch schon in jungsteinzeitlichen Darstellungen. Die Bezeichnung Dreiein



Als sinnstiftende und elegante Ornamente tauchen die beiden Formen über Jahrtausende in vielfältiger Weise in der Architektur auf. Das beginnt mit der Triple-Spirale der Megalith-Anlage im irischen Newgrange. Vor allem im nordischen Raum zierte die Triskele Runensteinen, Spielarten davon sind aber in fast allen Kulturen der Welt zu finden. Sehr oft sind Triqueta und Triskele als Verzierungen an europäischen Gebäuden aus der Gotik-Epoche zu finden, etwa auf bzw. über Kirchenfenstern. Beispiele finden sich überall auf dem Kontinent. Mitunter nahm das wahrlich putzige Formen an, etwa mit dem Dreihasenfenster im Paderborner Dom. Wappenkundige kennen die Triskele als nationales oder regionales Symbol von der Isle of Man, der Bretagne oder Sizilien. Selbst deutsche Stadtwappen wie das der Stadt Füssen fußen darauf. Auch in die USA haben die Symbole es geschafft, so lässt sich die Triskele zum Beispiel im Wappen des United States Department of Transportation wiederfinden.





Bei derart kraftvoll mit spiritueller Energie aufgeladenen Symbolen ist völlig klar, dass sie von der Populärkultur gerne vereinnahmt werden. Besonders beliebt sind sie in Filmen, Büchern und Serien, die sich mit Magie, Fantasy oder Mythologie befassen. In der Serie *Charmed* zierte eine Triqueta das *Buch der Schatten*, das den drei Hexenschwestern gehört. Die Triskele kringelt sich auf dem Tattoo von Derek Hale in der Serie *Teen Wolf*; das soll seine Loyalität zum Rudel zeigen.

Viel spannender für Euch dürfte aber sein, dass die Drei-in-Eins-Teile auch in Spielen verwendet werden, etwa dem keltischen Knotenspiel. Das besteht aus einem quadratischen Brett mit 16 Knotenpunkten, die durch Linien verbunden sind. Die Spielenden müssen versuchen, möglichst viele geschlossene Schleifen zu bilden, indem sie abwechselnd Linien ziehen. Die Triqueta ist eine Möglichkeit dafür. Die Triskele taucht im griechischen Labyrinthspiel auf. Ein rundes Brett zeigt 24 Felder, verbunden durch Pfade. Die Spielenden versuchen hier, ihre Figuren von der Außenseite des Bretts zum Zentrum zu bugsieren, indem sie abwechselnd Würfel werfen und Pfade wählen. Die Triskele ist eines der Felder, das drei Pfade anbietet.

Ein Spiel, in dem sogar beide Symbole zu finden sind, ist *Inis*, das 2017 erstmals auf Deutsch bei Pegasus Spiele erschienen ist. Dort sind sie aber nicht nur ein gestalterisches Element auf den Karten, sondern transportieren sehr hübsch das Flair dieses Brettspiels: Wer Pegasus Spiele schon länger kennt, wird sich gerne an die trickreichen, durch Karten gesteuerten Feldzüge der keltischen Stämme erinnern. Ihre Suche nach neuem Land ist eine knallharte Mischung aus Area Control und Kartendrafting. 2022 ist das Spiel übrigens zusammen mit der Erweiterung neu auf Deutsch veröffentlicht worden, dieses Mal von Giant Roc.

Darüber hinaus sei natürlich auch ein Spiel wie *Keltis* von Autorenlegende Reiner Knizia nicht vergessen. Ob als Brett-, Karten- oder Würfelspiel, das *Spiel des Jahres 2008* zeigt neben diversen anderen irischen Knotenmotiven natürlich auch Formen der Triskele. Sowohl Triskele wie auch Triqueta sehen aber auch einfach sehr gefällig aus. [ask]

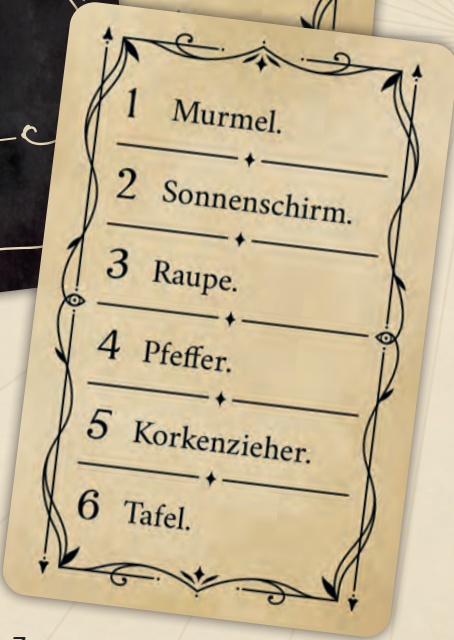
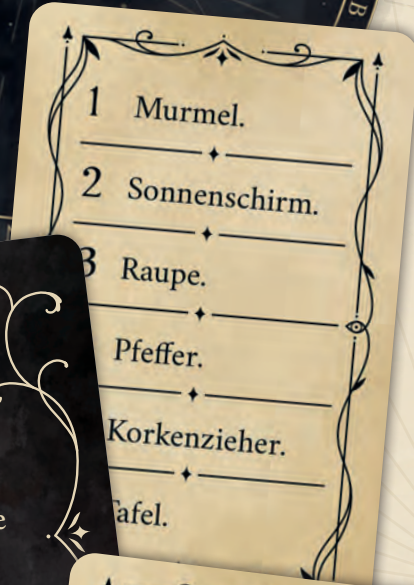


NACHRICHTEN AUS DER GEISTERWELT

Auf ins Jenseits! Sucht Euch ein paar kreative Mitspielende und zeigt, dass Ihr Euch miteinander verbinden könnt. Denn nur so schafft Ihr es, schneller als die Konkurrenz die geheimen, von den Geistern erwählten Begriffe zu erraten.

Ihr teilt Euch in zwei Teams und versucht dann, Begriffe zu erraten. Das ist erst einmal nichts neues. Doch bei **Ghost Writer** wird nicht gesprochen, werden keine Begriffskarten gelegt oder wild herum gestikuliert. Wie der Name des Spiels andeutet: Es wird in aller Stille geschrieben. 

Sobald Ihr die Teams, das Sonnen- und das Mond-Team gebildet habt, setzt Euch an einem Tisch gegenüber und haltet das Spielmaterial in der Mitte bereit. Das sind neben einem Block mit zwei Spalten pro Blatt sowie je acht Zeilen für jedes Team vor allem die 52 Objektkarten und die 102 Fragekarten. Sowohl auf der Sonnen- als auch der Mondseite übernimmt eine Person die Rolle des *Geistes*. Die anderen Mitspielenden bilden die *Medien*. Die beiden *Geister* ziehen gemeinsam eine Objektkarte, auf der sieben Begriffe respektive Objekte aufgelistet sind. Sie entscheiden sich für eines, welches sie jedoch vor den *Medien* geheim halten. Deren Job ist nun, den Begriff zu erraten. Dabei sind die Teams abwechselnd an der Reihe. 



Nachdem die *Geister* sich auf einen Begriff, sagen wir mal „Raupe“, geeinigt haben, sind die *Medien* am Zug.

Jede Gruppe erhält für jede Runde sieben Fragekarten. Davon wählen sie pro Runde zwei aus und legen sie ihrem *Geist* vor – aber ohne, dass das gegnerische Team die Fragen sieht. Um im Beispiel zu bleiben: „Welche Farbe hat es?“ und „Wofür wird es gebraucht?“. Der *Geist* des Sonnen-Teams beginnt. Er entscheidet sich für eine Frage (in diesem Fall „Farbe“) und schreibt die Antwort Buchstabe für Buchstabe langsam in Großbuchstaben auf den Block im Bereich für sein Team auf. „G R Ü ...“





Sobald die *Medien* zu wissen glauben, um welche Antwort es sich handelt, rufen sie „Silencio“. Da auch das gegnerische Team die Buchstaben lesen kann, sollte so früh wie möglich „Silencio“ gerufen werden, um nicht zu viele Informationen preiszugeben. Die ungenutzte Fragekarte geht auf den Ablagestapel. Dann aktiviert das Mond-Team seinen **Ghost Writer**, indem es seinerseits zwei Fragen auswählt. Auch dieser sucht sich eine aus und schreibt seine Antwort Buchstabe für Buchstabe auf die Mond-Seite des Blockes, bis das Team „Silencio“ fordert. Diese Prozedur kann bis zu achtmal je Team wiederholt werden.

Wenn die *Medien* glauben, das gesuchte Objekt zu kennen, dürfen sie, anstatt eine Frage zu stellen, in ihrem Zug versuchen, das Objekt zu erraten. Dazu nimmt sich ein *Medium* den Block und schreibt das entsprechende Wort langsam in Blockschrift Buchstabe für Buchstabe in das nächste freie Feld auf seiner Team-Seite des Blocks. Nach jedem Buchstaben unterbricht das *Medium* und wartet auf die Reaktion seines *Geists*.



Wenn der Buchstabe korrekt ist, klopft der *Geist* auf die Spielfläche. Das *Medium* fährt mit dem nächsten Buchstaben fort. Ist der Buchstabe jedoch falsch, legt der *Geist* seinen Zeigefinger auf seine Lippen. Das *Medium* streicht den falschen Buchstaben durch und das andere Team ist an der Reihe. Das kann mit den Fragekarten fortfahren oder seinerseits versuchen, die richtige Antwort abzuliefern.



Das Spiel endet, sobald ein Team das gesuchte Objekt erraten hat. Dieses Team hat am besten kommuniziert und gewinnt das Spiel um die magischen Buchstaben. Hat nach insgesamt 16 Zügen (kein freies Feld mehr auf dem Block) keines der beiden Teams das gesuchte Objekt gefunden, haben beide verloren. Es sollte Euch also spätestens in Eurem achten und letzten Zug gelingen, das Objekt zu erraten. Ihr seht: Verdeckte Kommunikation ist wichtig, achtet dabei darauf, nicht zu viele Informationen offenzulegen. Denn das gegnerische Team hat Euch immer genau im Blick – also: *SILENCIO*. [sabs]



Ghost Writer

Begriffe raten

Schreibspiel

Ruhige Atmosphäre

Partyspiel

Autoren: Mary Flanagan, Max Seidmann

Illustration: Spring Yu

UVP: EUR 19,99

Ca. ab Juni im Handel erhältlich



WENN DIE WELT WIEDER AUFTAUT

In **Revive** ist die Apokalypse in Form einer Eiszeit über die Menschheit gekommen. Doch nun setzt Tauwetter ein – und wir versuchen mit unserem Stamm, cleverer als die anderen das neu erwachende Land zu nutzen.

Auf den ersten Blick mag **Revive** aussehen wie ein Spiel für Entdecker*innen. 100 verdeckte Geländeplättchen warten darauf, erkundet zu werden. Im hohen Norden liegen, ebenfalls halb im Schnee verborgen, geheimnisvolle uralte Artefakte. Sobald das Eis schmilzt, tauchen Wüstenfelder auf, aber auch Wald-, Gebirgs- und Steppenflächen. Oder alte, verlassene Städte. Die könnt Ihr mit Euren Figuren wieder zum Leben erwecken. Oder Ihr setzt in die Wüste eines Eurer kleinen oder großen Gebäude. Das bringt Euch in der Entwicklung des Stammes voran.

Denn je nach Art schaltet Ihr zusätzliche Möglichkeiten auf den drei *Maschinenleisten* frei, über die jedes der persönlichen *Spieltableaus* verfügt.

Moment – *Maschinenleisten*? Ja, denn man muss sagen: **Revive** ist definitiv kein lockeres Entdeckerpuzzle, bei dem lustig Hexfelder umgedreht und dann bunte Klötzchen über die Landschaften verteilt werden. Vielmehr ist es ein komplex verzahntes Expertenspiel, bei dem Ihr Euch ein Wettrennen um die erfolgreichste Zivilisation liefert. Dafür müsst Ihr die besten Plätze auf dem Hauptspielbrett besetzen und zugleich auf der raumgreifenden Kombi von persönlichem *Spieltableau* und *Stammestableau* neue Fähigkeiten freischalten. Wer dabei am effizientesten nach Ressourcen schürft, sich clever ausbreitet oder zielsicher die zu seiner Entwicklung passenden Siegpunkte-Multiplizierer aktiviert, dürfte kaum vom Thron zu stoßen sein, sobald das letzte Artefakt eingesammelt ist.



Der Spielablauf ist dennoch recht simpel. Wer am Zug ist, hat zwei Aktionen und wählt unter fünf Möglichkeiten aus. Sind aber alle Ressourcen und Karten erschöpft, schickt man seinen Stamm in eine *Überwinterungsphase*: Ihr bekommt Euer Material aufgefrischt zurück, um sogleich in die nächste Aktionsphase zu starten. Drei der fünf Möglichkeiten beziehen sich auf das zentrale Spielbrett: *Erkunden* – Ihr dreht ein noch unberührtes Landschaftsfeld um, wofür Ihr aber *Nahrung* als Ressource braucht. Wollt Ihr Städte *Bevölkern*, kostet das Wissen in Form von *Büchern*. Habt Ihr vor zu *Bauen*, gebt Ihr *Zahn-räder* ab.



Die beiden anderen Aktionen führt Ihr am *Spiel-tableau* aus. Mit *Karte spielen* ist eine weitere zentrale Mechanik von **Revive** genannt. Alle haben zu Beginn eine Starthand mit sechs *Bürger*innen-karten*, allerdings sind nur drei (zufällig gezogene) aktiv. Die anderen liegen im *Ruhebereich*. Zur Verfügung hat man die erst nach einer *Überwintungsphase*. Das gilt auch für jene Karten, die Ihr im Laufe des Spiels erwerbt und die Euch mit viel stärkeren Fähigkeiten ausstatten.

Alle Karten sind gleich aufgebaut: Am oberen Rand sind Ressourcen in unterschiedlicher Menge und Kombination abgebildet. Unterhalb der Personenzeichnung findet sich ein Effekt, der sich auf das Spielbrett auswirken kann oder auf das *Stammestableau* oder die *Maschinenleisten*. Je nachdem, ob Ihr



die Karte in einen der je zwei Slots ober- oder unterhalb des Spieltableaus schiebt, aktiviert Ihr die eine oder die andere Kartenhälfte. Gewieftete Spielende haben zuvor schon ein *Slotmodul* platziert.

Das sind kleine Plättchen, um die Aktion zu verstärken. Hilfreich ist, wenn Ihr als Zusatzaktion mit den hölzernen *Energie-Klötzchen* noch die *Belohnungsfelder* aktiviert, die durch das Freischalten auf der *Maschinenleiste* entstehen.



Die fünfte Aktion heißt *Schalter nutzen*: Alle haben auf dem Spieltableau einen Schalter, der einem einmalig eine Ressource bringt. Aber das gilt nur fürs Grundspiel! Denn **Revive** hat einen fünfteiligen *Kampagnenmodus*, mit dem Ihr das Spiel kennenlernt. Vor allem aber kommen da neue, komplexere Regeln und Aktionsmöglichkeiten hinein. Seid Ihr versiert, könnt Ihr zudem die zwei neuen Stämme nutzen, die im Verlauf der Kampagne dazukommen, sowie die „B“-Seite der *Stammestableaus*. Die bieten noch deutlich asymmetrischere Fähigkeiten als die Startseite. **Revive** endet, sobald eine Person das letzte Artefakt eingesammelt hat. [ask]



Revive

Postapokalypse # Engine Builder
Deckbau # Gebietskontrolle

Autor*innen: Kristian Amundsen Østby, Helge Meissner, Anna Wermlund, Eilif Svensson

Illustration: Gjermund Mørkved Bohne, Martin Mottet, Dan Roff

UVP: EUR 79,99

Ca. ab Juli im Handel erhältlich



DIE **BLUT**NÄCHTE VON MONTREAL

„Blut ist Leben!“, wusste bereits Bram Stokers *Dracula*. Geleitet von diesem Urwissen jagt Ihr in **Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS** als verdammte Unsterbliche durch ein unheimliches Abbild unserer Gegenwart. Getrieben von unstillbarem Blutdurst und Machthunger stellt Ihr Euch Herausforderungen, die die *Maskerade* und damit Eure Vampir-Existenz bedrohen.

Ursprünglich ist **Vampire: Die Maskerade** ein Horror-Rollenspiel, das auf Englisch erstmals 1991 von White Wolf Publishing veröffentlicht wurde. Dieser Klassiker legt das Fundament für die Welt der Dunkelheit, in der auch *Werwölfe*, *Magier*, *Geister* und *Feen* ihre Konflikte, gemeinhin vor den Menschen verborgen, austragen und um die Vorherrschaft ringen.

Die *Maskerade* ist eine Verschwörung, die hauptsächlich von der *Camarilla*, der wohl größten Vampirsekte, aufrecht erhalten wird. Ihr Ziel: Die Öffentlichkeit davon zu überzeugen, dass *Vampir:innen* nicht existieren. Fällt die Maske, kann das katastrophale Folgen für jene mit einer

Vorliebe für Blut haben, wie die Geschichte zeigt: In einer unter *Vampir:innen* als *Nacht der Asche* bekannten Pogromnacht löschte die Zweite Inquisition mithilfe geheimer US-Streitkräfte alle bekannten *Vampir:innen* Montreals aus. Dieser verheerende Schlag der Menschen traf insbesondere den *Sabbat*. Diese Vampirsekte strebte sowohl danach, ihr vampirisches Wesen zu akzeptieren und ihre Menschlichkeit abzulegen, um zu wahren Monstern zu werden, als auch der *Camarilla* entschlossen entgegenzutreten.

Das kooperative Erzählspiel **Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS** setzt rund ein Jahrzehnt nach diesen schicksalhaften Ereignissen an. Montreal ist weitestgehend in der Hand der *Camarilla*; zudem beheimatet die Stadt unter anderem gefährliche Gruppen wie die *Anarch:innen* oder die rebellische Sekte der *Freidenker:innen*.

Und es verschwinden wieder *Vampir:innen*. Die *Jäger:innen* sind wieder aktiv, seltsame schwarze Schatten wurden in den Abwasserkanälen gesichtet. Es gilt, das Montreal der Nacht vor einer weiteren Katastrophe zu bewahren.



Bis zu vier Spielende nehmen teil an **Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS**. Ihr wählt einen der acht Charaktere aus den archetypischen Vampirclans. Beispielsweise sind *Brujah* in der Regel besonders stark, *Tremere* verfügen über Blutmagie und *Nosferatu* können sich in dunklen Schatten verbergen. In der Rolle eines dieser (oder eines selbst erstellten) Neugeborenen der *Camarilla* tretet Ihr den dunklen Geheimnissen entgegen. Im Laufe des Spiels können vier weitere Charaktere hinzukommen. Analog zur Rollenspielvorlage verfügen sie über individuelle Attribute, Fähigkeiten und übernatürliche Disziplinen, festgehalten auf dem Charakterbogen. Ihren Eigenheiten entsprechend übernehmen sie Aufgaben, etwa im Kampf, bei Dialogen oder Nachforschungen. Ihre Erfolge und Misserfolge wie auch Entscheidungen wirken sich maßgeblich auf die Geschichte aus, eine aus mehr als 50 Szenarien bestehende Kampagne.



Das kooperative Erzählbrettspiel **Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS** schlägt hierbei eine Brücke zwischen narrativem Brettspiel und Tischrollenspiel. Vergleichbar mit Abenteuerspielbüchern beinhaltet ein zentrales *Buch der Geschichten* sowohl die Ziele als auch die Handlungsfolgen der aufeinander aufbauenden Szenarien. Zahlreiche Miniaturen, Spielpläne, individuelle Abenteuerspielhefte für einzelne Szenarien sowie mehr als 600 Karten machen diese einmalige „Rollenspiel-Kampagne in einer Schachtel“ greifbar und wie ein Brettspiel

spielbar. Die Charaktere erkunden die Spielwelt und interagieren mit Nichtspieler-Charakteren. Sie decken Verschwörungen auf und müssen fordernde Auseinandersetzungen überstehen. Bedachte Vorgehensweisen, der adäquate Einsatz der Kräfte und Hilfsmittel, aber auch erfolgreiche Würfelpuben entscheiden über Euer Wohl und Wehe.



Das gelungene Zusammenspiel von Rollen- und Brettspielelementen wie auch die Entschlossenheit der Spielenden eröffnet für **Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS** ein zugleich immersives wie auch völlig neues Spielerlebnis. Damit nicht genug: Vier Erweiterungen mit jeweils einem zusätzlichen Charakter aus einem weiteren Clan sowie neuen Nichtspieler-Charakteren, Spielplänen und Abenteuerkapiteln versprechen, dass die blutigen Nächte von Montreal auf lange Zeit kein Ende haben werden. [ib]



Vampire: Die Maskerade – Chapters

Innovativ

Brett-Rollenspiel

Vampir-Thema

Basiert auf Klassiker

Autoren: Gary Paitre, Thomas Filippi

Illustration: Marc Simonetti,
Sergey Vassnev, Dominik Mayer

UVP: EUR 249,99

Ca. ab Juni im Handel erhältlich



WENN ICH VERREISE ...

... nehme ich ein Spiel mit. Oder drei? Oder fünf? Oder sieben? Und genau da wird's eng. Wenn man nicht gerade einen Großraumkombi hat oder mit Anhänger unterwegs ist. Was also tun bei einer Reise mit der Bahn oder dem Flugzeug, wo jeder Kubikzentimeter im Gepäck genutzt werden muss? Damit Ihr Euch entspannt in einen verspielten Sommerurlaub begeben könnt, haben wir hier sieben hübsche und super-kompakte Tipps zusammengetragen.



UVP: EUR 14,99

Memoarrr! – Beach Edition

Mit der **Memoarrr! – Beach Edition** seid Ihr praktisch schon mitten im Urlaub. Denn diese Variante des beliebten Gedächtnisspiels kommt mit wasserfestem Spielmaterial und lässiger Strandtasche daher. Die Karten von **Memoarrr!** zeigen stets eine Kombination von einem Tier und einer Farbe. Sie liegen verdeckt als Feld von 5 auf 5 aus. Beim Aufdecken gilt es, ein Merkmal der zuletzt umgedrehten Karte zu treffen, sprich: entweder die richtige (= selbe) Farbe oder das richtige Tier. Wie immer bei solchen Gedächtnisspielen: Sieht leicht aus – und noch viel leichter macht man Fehler.



UVP: EUR 12,99

Monster Inn

Gutes Personal ist schwer zu finden. Davon wissen sogar die Dungeonmeister*innen ein schaurig' Lied zu singen. Also auf in die örtliche Taverne **Monster Inn** und nach Monstern für den Keller geschaut. Doch leider ist die Konkurrenz auf den selben Gedanken gekommen und es entsteht ein Biwetwettstreit, bei dem kein Auge trocken bleibt. Wer schafft es, die mächtigsten Monster anzuheuern? Doch Achtung: Wer sich mit seinen Goldstücken und Edelsteinen verzockt, hat ein Problem: Er bekommt anstelle der gruseligen Kreaturen ganz normale Menschen und damit saftig Minuspunkte.



UVP: EUR 19,99

Nimalia

Im wunderbar kompakten Legespiel **Nimalia** erschafft Ihr aus ein paar Karten ein Reservat, in dem alle Tiere in Harmonie zusammen leben sollen. Vor allem aber achtet Ihr darauf, welche Rundenziele vorgegeben sind. Die tauchen während der fünf Spielrunden alle mehrfach auf, aber in verschiedenen Kombinationen. Wer sie am besten erfüllt, heimst die Punkte ein. Pro Runde startet Ihr mit drei Karten. Eine legt Ihr aus, die anderen gebt Ihr weiter. Bei diesem Drafting über fünf Runden müsst Ihr Euer Reservat sehr clever anlegen, um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein.

4 Bilder 1 Wort – Das Kartenspiel

Vier Bilder haben ein Wort gemeinsam – aber welches? Dieses Rätselspiel wird von Abermillionen weltweit digital gespielt. Mit der Kartenedition von **4 Bilder 1 Wort** könnt Ihr gemeinsam oder gegeneinander antreten. Dabei bleibt es beim bewährten Prinzip: Jede der 70 doppelseitigen Rätselkarten zeigt vier Bilder sowie eine ganze Menge Buchstaben. Wer als Erstes die richtigen für das gesuchte Wort findet, gewinnt – oder Ihr rätselt gemeinsam und kämpft gegen die Uhr!



UVP: EUR 12,99



Punktesalat

Wenn das mit Salat zubereiten nur so einfach ginge wie bei **Punktesalat**! Einfach Karten aus der offenen Auslage vom Tisch nehmen ... Und schon hat man den Salat! Denn was sich locker anhört, wird schnell knifflig. Der witzige Dreh: Die Karten zeigen Möhre, Blattsalat und Co., auf der Rückseite aber ist abgebildet, mit welcher Kombo Ihr punktet. Wer alles nur in die Salatschüssel wirft, wird am Ende welk. Wer dagegen clever Zutaten und Punktekarten sammelt und letztere auch noch rechtzeitig auf die Salatseite dreht – hat die Punkte sicher.

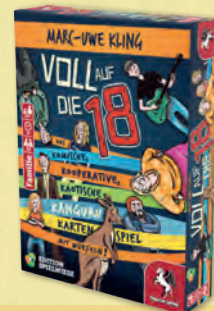


UVP: EUR 12,99



Voll auf die 18 – Das Känguru-Kartenspiel

Marc-Uwe Kling ist Autor der absurd erfolgreichen Känguru-Tetralogie. Seinen großen Durchbruch hatte er mit Geschichten rund um ein kommunistisches Känguru, das mit dem Kleinkünstler Marc-Uwe zusammenlebt. Mit **Voll auf die 18** ist Kling ein komisches, kooperatives und „kaotisches“ Kartenspiel gelungen, das zudem 100 gute Argumente gegen Nazis bietet. Kooperativ versucht Ihr, der braunen Brut das unsinnige Weltbild auszutreiben. Trotz des ernstesten Hintergrunds bleibt **Voll auf die 18** ein lockeres Spiel, bei dem Ihr durch geschicktes Karten ausspielen exakt Punktezahlen treffen müsst.



UVP: EUR 14,99



Black Hole Buccaneers

Als **Black Hole Buccaneers** tanzt Ihr stets am Abgrund: Ihr fischt am Rande von Schwarzen Löchern nach dem Weltraumschrott aus den vergangenen Tagen der Menschheit. Ein höchst lukratives Geschäft, zahlen doch alle möglichen Aliens haufenweise Geld dafür. Aber: Wenn Ihr zu viel riskiert, saugt Euch das Schwarze Loch ein. Außer Ihr habt die Aliens mit ihren gewaltigen Technologien zuvor für Euch gewonnen. **Black Hole Buccaneers** ist ein rasantes Karten-Draftingspiel, das in drei Runden immer neue Situationen, viel Interaktion und noch mehr knifflige Entscheidungen bereit hält. [ask]



UVP: EUR 12,99



FRIEDBERG LÄDT ZUM GROSSEN SPIELEFEST

Auch 2023 veranstalten Pegasus Spiele, die Stadt Friedberg und die Werbegemeinschaft *Friedberg hat's e.V.* wieder das große Spielefest **Friedberg spielt**. Am Sonntag, 2. Juli, verwandelt sich die Kaiserstraße im Herzen der Stadt erneut in eine Spielemeile.

Seit der Geburtsstunde von **Friedberg spielt** 2016 hat sich das Sommerspielefest im hessischen Friedberg, der Heimat von Pegasus Spiele, zum Publikumsmagneten für tausende Spielefans von nah und fern entwickelt. Kein Wunder, erwartet die Besuchenden doch eine 500 Meter lange Spielstraße. Auf dieser luden bereits in den letzten Jahren Gesellschaftsspiele, Großspiele und viele weitere spielerische Highlights zum Mitmachen ein. Lediglich im Corona-Jahr 2021 musste die Veranstaltung ausfallen. Nun, im Sommer 2023, findet die Spielveranstaltung erneut statt – und deshalb geht die Einladung an alle raus, vorbeizukommen, mitzufeiern und mitzuspielen. Der Eintritt ist wie bisher stets kostenlos. Los geht's am Sonntag des ersten Juliwochenendes ab 10 Uhr.

Eines der Highlights des Events ist das große Pegasus Spielezelt am Elvis-Presley-Platz, in dem Ihr Klassiker sowie Neuheiten aus unserem Sortiment kennenlernen könnt. Auf den Spieltischen findet Ihr unter anderem das kooperative Legespiel für die ganze Familie, *Dorfromantik – Das Brettspiel*, das gerade erst nominiert wurde für das *Spiel des Jahres* (s. Seite 5).



Aber auch für Familien mit Kindern oder Expertenspielfans hat Pegasus das richtige Spiel im Gepäck. Freut Euch unter anderem auf *Memo Mission*, die brandneue *Beach Edition* des 2018 zum Spiel des Jahres empfohlenen *Memoarr!*, *My Lil' Everdell*, *Orichalkum*, *The Binding of Isaac: Four Souls* und vieles mehr.

Spielerklärer*innen freuen sich darauf, Euch die Spiele zu erklären! Und das Beste: Im Rahmen des Friedberger Feierabendtreffs öffnet das Spielezelt bereits am Samstagabend, also am 1. Juli, um 16 Uhr. Am offiziellen Eventtag, dem Sonntag, lädt Euch Pegasus Spiele außerdem zu Spielrunden der verlagseigenen Rollenspiele ein. Egal, ob Ihr Euch schon gut in der Welt der Rollenspiele auskennt oder einfach mal reinschnuppern wollt, Ihr seid willkommen!



Direkt neben dem Zelt hat zudem der *Pegasus Spiele Pop-Up Store* geöffnet. Dort könnt ihr die neu entdeckten Spiele gleich einkaufen und mit nach Hause nehmen, denn dank des verkaufsoffenen Sonntags erhaltet Ihr auch an diesem Tag viele Spiele aus dem Verlagssortiment zu attraktiven Preisen (mehr zum *Pop-Up Store* erfahrt Ihr auf den Seiten 24 und 25).



Wenn Ihr dann aus unserem ja nur in diesem Sommer offenen Spielekaufhaus wieder auf die Kaiserstraße tretet, laden sowohl links als auch rechts zahlreiche weitere Stationen der regionalen Vereine und Geschäfte zum Verweilen und Entdecken ein. In den letzten Jahren gab es beispielsweise Trommelworkshops, Malwettbewerbe, digitale VR-Spiele, Freiluft-Karaoke, Einführungen in Kampfsportarten, Badminton, Tennis und vieles mehr. Auch für die Kids gibt es mit Hüpfburg und Co. wieder viel Unterhaltung.



Vor allem für kleine, aber auch für alle großen Spielefans ist auch das alljährliche Laufspiel über die Kaiserstraße ein Highlight. Bei den teilnehmenden Ladengeschäften könnt Ihr Euch den ganzen Tag über Stempel abholen und dabei viele kleine Spiele, Rätsel oder andere Aktionen erleben. Im vergangenen Jahr haben

insgesamt zehn Einzelhändler*innen mitgemacht: In einem Spiel Laden mussten die Teilnehmenden beispielsweise ihre Geschicklichkeit bei einer Partie *Turtle Mania* unter Beweis stellen, bei einem Sportfachgeschäft ihr Sportwissen in einem Ratespiel beweisen. Unter allen, die ihre volle Stempelkarte abgeben, werden tolle Preise verlost. Auch wenn Ihr nicht unter den glücklichen Gewinner*innen seid, bietet das Laufspiel trotzdem eine einmalige Chance, ansässige Geschäfte und deren breites Angebot zu entdecken, denn dank des verkaufsoffenen Sonntages dürfte es auf Friedbergs Einkaufsmeile nur wenige verschlossene Türen geben.

Abgerundet wird das Programm am Anfang der riesigen Spielstraße, am Elvis-Presley-Platz, mit der großen Eventbühne. Dort läuft den ganzen Tag über ein buntes Programm. Natürlich ist auf „der längsten Spielstraße der Wetterau“ auch für das leibliche Wohl bestens gesorgt. [nmw]

Alle Infos zu **Friedberg spielt** und das gesamte Programm findet Ihr unter www.facebook.com/Friedbergspielt und www.pegasus.de/friedberg-spielt.



DER EXPRESSLIFT IN DIE ALBTRAUMWELT



Die **Cthulhu Einstiegsbox** ist der perfekte Zugang zum vielfach preisgekrönten Pen&Paper-Rollenspiel **Cthulhu**. So einfach war es noch nie, ein Investigator oder eine Investigatorin zu werden und in die monströse Welt des H. P. Lovecraft abzutauchen.

Gewiss haben viele noch nie ein Rollenspiel gespielt und fragen sich deshalb: Wie finde ich denn da den Einstieg? Das klingt irgendwie alles furchtbar kompliziert, geheimnisvoll und nach geschlossener Gesellschaft. Falsch! In der **Cthulhu Einstiegsbox** findet Ihr sozusagen alles mundgerecht aufbereitet, was Ihr für Eure ersten Rollenspielrunden benötigt. Neben „Handwerkszeug“ wie den vier- bis zwanzigseitigen Würfeln (W4 bis W20), die Ihr für Würfelproben braucht, sind das vor allem drei Abenteuerhefte sowie das Soloabenteuer *Allein gegen die Flammen*. Das Praktische: Ihr macht spielerisch die ersten Schritte und lernt quasi nebenbei die Regeln.



Gewiss, manche Rollenspiele-Systeme haben sehr komplizierte Regeln. **Cthulhu** bildet da eine erfreuliche Ausnahme. Zugrunde liegt das sogenannte *Prozentsystem*. Eure Spielfiguren, hier Investigator*innen genannt, werden durch die Attribute Stärke, Konstitution, Mana, Geschicklichkeit, Erscheinung, Körpergröße, Intelligenz und Bildung beschrieben. Dazu kommen abgeleitete Werte wie Statur, Glück, Stabilitäts- und Magiepunkte sowie die Fertigkeiten, die ihr relativ frei passend wählen könnt. Diese Spielwerte befinden sich in einem Bereich zwischen 1 und 100 Prozent. Ihr würfelt mit zwei zehneitigen Würfeln und müsst versuchen, diesen Wert zu unterbieten, um bei einer Handlung erfolgreich zu sein. Will Polizistin Jessica Birds, die eine Stärke von 65 Prozent besitzt, den schweren Stein zur Seite rollen, der nach der Sprengung die Mine verschließt, so würfelt Ihr mit zwei W10 und versucht, unter die 65 zu kommen. So viel also zu den komplizierten Regeln.

Die kleine und gut gefüllte Box enthält zudem Handouts und drei Hefte, von denen das erste *Allein gegen die Flammen* Euch mit einem Solo-Abenteuer von 270 Abschnitten ins erste Abenteuer führt. Ebenfalls enthalten ist ein kleiner, sehr hilfreicher Spielleitungsschirm sowie Charakterbögen in Blankoform, aber auch schon mit den fertigen Spielfiguren Keiko Cain, Wentworth

Avebury, Lois Rosso, Dr. Nevada Jones und Jessie Williams. Eine dieser Figuren sucht Ihr aus oder Ihr erstellt eine ganze neue, um *Allein gegen die Flammen* zu kämpfen. Dabei wird das *Prozentsystem* genau erklärt und Ihr erlernt auch kleinere Untermechanismen wie den Kampf oder wie man *Schwierige* oder *Extreme Erfolge* erzielen kann.

Hier werden auch gleich Elemente angerissen, die das **Cthulhu**-Rollenspiel so interessant und einzigartig machen. Standardmäßig spielt es im Neuengland der 1920er Jahre und Ihr müsst häufig in mysteriösen Kriminalfällen ermitteln. Prägend für die Lovecraft'sche Horrorwelt ist eine Kombination aus realer Welt und übernatürlichen Komponenten – seltsame, grauenhafte Kreaturen, die ihre schleimigen Tentakel nach Euch ausstrecken. Dieses Grauen, das hinter der alltäglichen Fassade lauert, entführt Euch in anderen Storys aber auch in andere Zeiten oder andere Regionen der Welt. Lasst Euch darauf ein, diese morbide Welt entfaltet sehr schnell ihren Reiz.

In zweiten Heft erhaltet Ihr Tipps zum Spielen sowie zum Erschaffen von Investigator*innen. Das dritte Heft präsentiert dann gleich drei Abenteuer. Der heißeste Tipp für die erste Spielrunde wäre das erste Abenteuer *Der Bücherwurm*. Das ist angenehm kurz und kann auch mit nur ein oder zwei Investigator*innen gespielt werden. Hier spielen ein Friedhof, Bücher und eine schreckliche Verwandlung eine Rolle – für die **Cthulhu**-Welt ebenso klassisch wie spannend.



Die beiden anderen Abenteuer sind etwas umfangreicher, aber nicht viel schwieriger zu leiten. *Am Rande der Finsternis* dauert ja nach Spielgeschwindigkeit ein bis drei mehrstündige Spielabende. *Blues für Marnie* hat etwa dieselbe Länge, ist aber vom Aufbau her etwas umfangreicher und spielt an mehr Örtlichkeiten. Auch das bleibt für eine Einsteigerrunde sehr gut spielbar und gibt ausgezeichnete Einblicke in Euer neues Lieblingshobby. [meh]



Cthulhu Einstiegsbox

Cthulhu-Universum
Einstiegsfreundlich

Lovecraft-Horror
Komplett-Set

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Gavin Inglis,
Marcello Gallegos, Petr Stovik u.a.

Preis: EUR 24,95
Im Handel erhältlich



DIE SCHATTEN KENNEN KEINE GNADE

In der *Sechsten Welt* des Rollenspiels **Shadowrun**, Sechste Edition geht es eher früher als später zur Sache – physisch, magisch und virtuell. Der Quellenband **Lücken im Code** legt selbst hartgesottenen Chummern eine Neubewertung der Gefahren der Matrix nahe.

Weder ein *Ares Monosword* noch ein schwerer Ballermann, wie etwa eine prächtige *Ruger Super Warhawk*, helfen *Runnern* unmittelbar weiter, wenn jemand einfach ihre Bankkonten leerräumt, ohne überhaupt in der Nähe zu sein. Auf ähnliche Weise können *IDs* verbrannt werden, was Bewegungen und Reisen schmerzlich einschränkt. Erhält die Konkurrenz unliebsame Tipps über den eigenen Standort, kann einen das schnell unter die Erde führen, ohne dass sich die Denunzianten ihre Finger selbst schmutzig machen.



Die in der Matrix aktiven Hacker-, Technomancer-Gruppen, aber auch schurkische KIs und mysteriöse Wesen halten selbstverständlich weitere heimtückische Asse in ihren Ärmeln. Der Hardcover-Quellenband **Lücken im Code** geht auf 156 Farbseiten näher auf zehn dieser Gefahrenquellen ein. Ein eigenes Kapitel berücksichtigt gegenüber der englischen Originalausgabe *Null Value* zudem wichtige Perspektiven in der *Allianz Deutscher Länder*.

Die Vorstellung der zehn als gefährlich eingestuften Gruppen folgt grundsätzlich den berühmten W-Fragen. Wer sind entsprechend die Akteur*innen? Welche Ziele verfolgen sie? Und wie gehen sie unter Berücksichtigung der Rahmenbedingungen und verfügbaren Ressourcen vor? Hierzu gehören Infos über Connections, Verbündete, Stützpunkte und Verstecke, aber auch feindliche Personen. Um nicht zu tief in Spoilerbereiche vorzudringen, werden diese potenziellen Antagonist*innen, Auftraggeber*innen oder gar Alliierten im Folgenden lediglich kurz skizziert.



Die *Ex Machina* greifen eigenmächtig in die Schöpfung der Metamenschheit ein, für sie spielen die Konsequenzen eher eine untergeordnete Rolle. *Garmonbozia*, ein virtueller Zufluchtsort in der Matrix, zeigt seinerseits wenig Skrupel, wenn es um die eigene Sicherheit geht. Die *GOD-Slayers* treten der namensgebenden *Grid Overwatch Division* und ihrer Kontrolle über die Matrix mit allen Mitteln entgegen. Die *Frau in Rot* ist eine besonders geheimnisvolle und ruchlose Gruppe, deren ungezügelte Machenschaften weitreichende Probleme nach sich ziehen. *Marianne* ist gewissermaßen ein Expertensystem, das Frankreich dient und die Nation in Orwellscher Manier prägt.



Der Quellenband geht abschließend darauf ein, wie die dargebotene Ideenvielfalt in das Rollenspiel praktisch integriert werden kann. Die Ausführungen helfen der Spielleitung dabei, die Abenteureraufhänger und reichhaltigen Hintergrundelemente zur einem besonderen Spielerlebnis zusammenzufügen. Ein prägnanter Regel- und Charakterindex unterstützt hierbei.



Der Quellenband **Lücken im Code** für das Rollenspiel **Shadowrun, Sechste Edition** rundet das bereits

Die *Adler-Vorhut* verfolgt vehement politische Ziele, genauer die Wiedervereinigung eines in der Sechsten Welt zerfallenen Staates. Die Absichten der *Nullsekte* sind verborgen, wohingegen ihre Grausamkeit und Fähigkeiten sich zunehmend offenbaren. Der mysteriöse *Omni-swarm* reorganisiert die Matrix mit Nachdruck seinen Bedürfnissen entsprechend. Wer nicht weicht, muss mit den Folgen zurechtkommen. Die *Reality Hackers* sind augenscheinlich in der Lage, selbst bestgehütete Geheimnisse in der Matrix zu lüften. Kollateralschäden werden in Kauf genommen, es gilt, offene Rechnungen zu begleichen. Zu guter Letzt verfolgen auch die digitalen Ökoaktivist*innen der *Signal Spikes* ihre Ziele in der Matrix. Umweltsünder*innen sollen für ihre Missetaten zur Rechenschaft gezogen werden.

bestehende Spielmaterial der Matrixregelerweiterung *Auswurfschock* und des Kampagnenbandes *Netzgewitter* durch seine ebenso lebendigen wie auch spannenden Einblicke in die virtuelle *Sechste Welt* inspirierend ab. [ib]

Shadowrun: Lücken im Code



Shadowrun-Universum
Vielfältige Ideen

Quellenband
Cyberrisiken

Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth
Coverartist: David Hovey

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich

ZURÜCK ZU DEN ANFÄNGEN

Im Jubiläumsjahr 2023 kehrt Pegasus Spiele zu seinen Wurzeln als Spiel Laden zurück mit einem Pop-Up Store direkt auf Friedbergs Haupteinkaufsstraße – doch wie der Name schon vermuten lässt: Das ist nur für kurze Zeit!

Mitten auf der Friedberger Kaiserstraße, genauer gesagt am Elvis-Presley-Platz, steht ein Gebäude seit vielen Jahren leer: Zehn Jahre ist es her, dass die letzten Kund*innen das ehemalige Kaufhaus Joh besuchten. Früher war es eines der größten Kaufhäuser der Region, ein Fixpunkt in der Stadt. Nun soll dort das Kaiser-Forum entstehen und daraus ein neuer Anziehungspunkt für die Stadt Friedberg werden, inklusive Geschäften und Wohnungen. Doch bevor das Gebäude abgerissen wird, darf es diesen Sommer noch einmal die Pforten öffnen, denn von Mitte Juni bis Ende Juli bezieht Pegasus Spiele im Erdgeschoss auf rund 400 Quadratmetern Fläche einen Pop-Up Store. Damit kehren die Gründer Karsten Esser und Andreas Finkernagel im Jubiläumsjahr des Verlags zu den Wurzeln zurück: 1993 nahm Pegasus Spiele in der Friedberger Altstadt, nur wenige Straßen entfernt vom Kaufhaus Joh, seinen Anfang als kleiner Spiel Laden.



Aufgehübscht wurde das Erdgeschoss am Elvis-Presley-Platz (Presley war Ende der 1950er Jahre als GI 17 Monate in Friedberg stationiert) bereits Mitte Mai: Da veranstaltete der Bad Nauheimer Förderverein für Jugendkultur und Jugendarbeit (JUKA) eine Ausstellung und Abrissparty. Unter dem Titel „KW 46“ gestaltet der JUKA jedes Jahr ein leerstehendes Gebäude um – mit viel Licht, Kunst und Musik. Dieses Jahr hat er sich das ehemalige Kaufhaus vorgenommen. In Abstimmung mit dem JUKA hat Pegasus Spiele in diesem Umfeld einen *Art Contest* veranstaltet und Spiele des Verlags von Kunstschaffenden neu interpretieren lassen. Die künstlerischen Umsetzungen von Titeln wie *Munchkin*, *Werwölfe* oder *Dragomino* könnt Ihr den Sommer über bei einem Besuch des Pop-Up Stores bewundern.

Darüber hinaus dürfen sich alle, die zu Besuch kommen, auf eine Auswahl aus dem aktuellen Verlagssortiment zu attraktiven Vorzugspreisen und reduzierte B-Ware freuen sowie auf das eine oder andere kostenlose Goodie. Die Öffnungszeiten des Stores sind bewusst so geplant, dass ein Besuch nach der Arbeit auch

für jene möglich ist, die nicht aus der nahen Umgebung kommen. Unter der Woche ist von 16 bis 19 Uhr geöffnet, nur an den Samstagen geht es schon am Vormittag um 10 Uhr los.

Doch der Pop-Up Store soll mehr bieten als nur ein kurzzeitiges Einkaufserlebnis. Pegasus Spiele plant den Sommer über eine ganze Reihe an Sonderaktionen vor Ort, von Rollenspielabenden und Sammelkarten-Events über Großspiele und Krimi Dinner bis hin einem *Designer Day* mit Präsenz der Spieleerfinder*innen – ein ansonsten digitales Autorentreffen, das Pegasus Spiele während der Corona-Pandemie ins Leben gerufen hat. Wenn Ihr an einem Freitag nach Friedberg kommt, könnt Ihr den Besuch im Pop-Up Store noch verbinden mit einer Firmenbesichtigung: Pegasus Spiele residiert heute mit großzügigem Bürotrakt und riesigem Spielgelager (das aber nach knapp zehn Jahren auch schon wieder zu klein ist) im Industriegebiet am Rand von Friedberg.



Die Eröffnung des Pop-Up Stores findet am Samstag, 17. Juni statt, parallel zum großen Spielefest „Bad Nauheim spielt!“ im Nachbarort. Dort ist Pegasus Spiele seit vielen Jahren als Organisator beteiligt. So können Interessierte in der herrlichen Jugendstil-Trinkkuranlage das Wochenende über ganz entspannt spielen und dann am Samstag für einen kurzen Besuch in Friedberg vorbeischaun – oder umgekehrt. Und natürlich wird Pegasus Spiele mit dem Store auch am ersten Juli-Wochenende bei „Friedberg spielt“ mit von der Partie sein, zusätzlich zu einem großen Spielzelt direkt



DER PEGASUS SPIELE POP-UP STORE IN ÜBERBLICK

Zeitraum: 17. Juni bis 29. Juli 2023

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag –
16 bis 19 Uhr, Samstag 10 bis 16 Uhr

Adresse: Kaiserstraße 36 in 61169
Friedberg (Hessen)

Webseite: pegasus.de/popup-store

auf dem Elvis-Presley-Platz. Ob während eines der beiden Spielefeste oder an einem regulären Wochentag – wenn Ihr den Pegasus Spiele Pop-Up Store besuchen wollt, habt Ihr nur diesen Sommer dafür Gelegenheit, denn nach dem 29. Juli ist schon wieder alles vorbei. Also schnappt Euch Fahrrad, Deutschlandticket oder das Auto und stattet Friedberg einen Besuch ab – Pegasus Spiele freut sich auf Euch! [laut]

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

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe die Buch-Redaktion vorgestellt haben, schreiten wir nun weiter zur Spiele-Redaktion, also den Köpfen hinter unseren Brett-, Karten- und Würfelspielen.

Mein Name ist:
Irina Siefert

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:

Als Redakteurin bin ich für die Realisation einzelner Spiele verantwortlich. Ich schreibe, übersetze und lektoriere. Außerdem halte ich den Kontakt mit Autor*innen, Illustrator*innen, Grafiker*innen und unseren Partnern. Ich bearbeite sowohl Eigentitel wie auch Lokalisierungen.



An meiner Arbeit liebe ich am meisten:

Es ist toll zu sehen, wie sich ein neues Spiel entwickelt. Nach und nach überarbeiten wir die Regeln, dann kommen Illustration, Grafik und Material dazu. Aus ein paar beschrifteten Prototyp-Zetteln wird dann ein richtiges Spiel.



Meine schönste Pegasus-Erinnerung:

Mein erster Arbeitstag als Praktikantin. Ich war mit im Redaktions-Meeting und wurde zu allem nach meiner Meinung gefragt, als wäre ich schon lange Teil des Teams.

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist:

Ganz klar *Spirit Island*. Auf Platz 2 wird es dann voll ...

Das beste Spiel aller Zeiten ist:

Immer noch *Spirit Island*! Und *Gloomhaven*! *Just One* steht auch weit oben.

Nach Feierabend mache ich am liebsten:

Außer Spielen? Ich singe in einem tollen Vokalensemble. Ansonsten koche ich gerne, am liebsten für ein Krimi-Dinner.

Dieses Buch muss man gelesen haben:

Das Lied der Krähen von Leigh Bardugo

Ein Leben ohne _____ ist möglich, aber sinnlos:

Meine Hatful4-Mädels. Hatte ich ansonsten *Spirit Island* erwähnt?



Mein Name ist:
Klaus Ottmaier

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Ich bin Leiter der Redaktion Spiel. Ich muss die Entwicklung aller laufenden Projekte im Blick behalten, koordiniere die Produktion mit unserer Produktionsmanagerin Daria, stelle unserer Geschäftsführung neue Spiele vor, die die Redaktion entdeckt hat ... und mache noch tausend andere Dinge. Deshalb kann ich nur noch sehr selten selbst ein Spiel als Redakteur betreuen.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:
Seit April 2012, also über 11 Jahre.

Mein erstes Pegasus-Spiel war:
Circus Maximus oder *Langfinger*

Das beste Spiel aller Zeiten ist:
Puerto Rico, weil es mich zu den analogen Spielen zurückbrachte, und *Kingdom Builder*, denn das werde ich nie müde zu spielen.

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Regelmäßig laufen gehen, lesen (Belletristik, Sachbücher, Zeitschriften, Graphic Novels ...) und natürlich spielen.

Diese Filme kann man gar nicht oft genug gucken:
Tatsächlich Liebe, *Sieben* und Filme mit Kevin Kostner

An schlechten Tagen motiviert mich:
Das Wissen, dass auch diese vergehen!

Mein Motto lautet:
Liebe deine Familie, kümmere dich um die, die dir anvertraut sind, gib niemals auf und höre nie auf zu spielen. (Wolfsweisheiten)





Mein Name ist:
Matthias Wagner

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:

Ich bin Redakteur für Brett- und Kartenspiele. Aktuell betreue ich vor allem Lokalisierungen, also Titel, die ursprünglich in anderen Sprachen erschienen sind und die wir dann auf Deutsch umsetzen. Zum Beispiel *Cat in the Box*. Mein Schwerpunkt sind außerdem Familienspiele, denn damit habe ich die meiste Erfahrung.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung:

Definitiv meine erste Gen-Con-Teilnahme in 2022. Mit all dem, was dort drumherum passiert, ist das schon eine spektakuläre Veranstaltung. Außerdem ist die „Jagd“ nach neuen Spielen immer unglaublich spannend.

Mein erstes Pegasus-Spiel war:

Puh, so genau weiß ich das nicht mehr. Vermutlich war es aber *Chez Geek*.

Nach Feierabend mache ich am liebsten:

Auch nach Feierabend spiele ich gerne Brett- aber auch Videospiele. Ansonsten entspanne ich beim Kochen (und Essen), bei Serien bzw. Filmen und bei der Gartenarbeit.

Mein Lieblingsessen ist:

Kartoffelsuppe mit Würstchen wie bei Mutti.

Diese Serie kann man gar nicht oft genug gucken:

Battlestar Galactica (ab 2003)

Ein Leben ohne ____ ist möglich, aber sinnlos:

Kaffee!

Mein Motto lautet:

Ehrlich gesagt habe ich keines – zumindest kein ernsthaftes. Das Jack London Zitat am Ende von *No Time to Die* fand ich aber sehr schön.



Mein Name ist:
Sebastian Hein

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
In der Redaktion betreue ich vor allem Eigentitel im Familien- und Kennerbereich, wie zum Beispiel *KuZOOka* oder *First Rat*. Ich bin aber auch für die deutsche Ausgabe von *Spirit Island* samt Erweiterungen zuständig.



Ich arbeite bei
Pegasus Spiele seit:
Seit dem 1. Februar 2015.

An meiner Arbeit
liebe ich am meisten:
Abwechslungsreiche
Herausforderungen. Jedes Spiel
benötigt einen anderen Ansatz.
Keine Woche gleicht einer anderen.
Und darüber hinaus natürlich
den Besuch von Spielemessen und
-veranstaltungen.

An schlechten Tagen motiviert mich:
Eine positive Rezension :D.



Mein liebstes Pegasus-Spiel ist:
Das ändert sich gefühlt alle vier Wochen. Aber für eine längere Zeit
war es *Spirit Island*.

Das beste Spiel aller Zeiten ist:
Das kommt auf die Zielgruppe an. Betrachtet man nur
Expertenspiele, wäre es für mich *Gloomhaven* oder *Terra Mystica*.
Aber meine Liebe für das Brettspiel habe ich durch *Die Siedler*
von *Catan* entdeckt. Weshalb dieses Spiel und *Carcassonne* meine
Antworten für den Familienbereich wären.

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Brett- und Computerspiele spielen, Serien schauen und in den
wärmeren Monaten radfahren und wandern.

Dieses Buch muss man gelesen haben:
Der Report der Magd von Margaret Atwood. Manchen vielleicht
besser bekannt unter dem englischen Titel *The Handmaid's Tale*.

Spannende Informationen über die Abteilungen
und Mitarbeiter*innen von Pegasus Spiele gibt es auch regelmäßig auf pegasus.de/blog/!

GEWINNSPIEL

DIE GESCHICHTE DES AVATARS GEHT WEITER!

Die Erzählung von *Aang*, dem zwölfjährigen Avatar, gehört mittlerweile zum Kanon der Popkultur. Entsprechend ist das Universum rund um den *Herrn der Elemente* gewachsen. Nach dem Start als US-Zeichentrickserie brachte der *Aang-Kosmos* Bücher, Comics und zahlreiche andere Spielarten hervor. Höchst erfolgreich auch das Rollenspiel *Avatar Legends*, das Pegasus Spiele in Kürze auf Deutsch vorlegt.

Dass ein so erfolgreiches Konzept noch viel mehr Stoff bietet, liegt auf der Hand. Ein Fixpunkt in den Erzählungen um *Aang* etwa ist die Elitetruppe der *Kyoshi-Kriegerinnen*, benannt nach der Vor-Vor-Gängerin von *Aang* **Kyoshi**. Mit den zwei Bänden **Der Aufstieg von Kyoshi** und **Der Schatten von Kyoshi** hat Autor F. C. Yee zusammen mit einem der Väter des *Aang-Kosmos*, Michael Dante DiMartino, ein rasantes Prequel geschaffen.

Darin erzählen sie, wie aus der jungen Waise jene legendäre Kämpferin für Gerechtigkeit wird und wie sie ohne Ausbildung in die Rolle des

Avatars schlüpfen musste. Auch für die Fortsetzung hat der deutsche Verlag der Reihe, Cross Cult, gesorgt mit **Der Aufstieg von Yangchen**, dem dritten Band der *Avatar-Chroniken*. Um Euch die Zeit bis zum Erscheinen des Rollenspiels zu verkürzen, könnt Ihr je drei Sets der Romane gewinnen! [ask]

3 x 3er-Buchset gewinnen!



Die Avatar-Chroniken

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.09.2023

Autoren: F. C. Yee, Michael Dante DiMartino

Cover Artwork: Jung Shan Chang

Impressum: Ringbote #2/2023

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 Mitarbeitende: Peter Berneiser [pb], Maximilian Düngen [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. 1-29, 31-32), Cross Cult (S. 30),
Deep Print Games (S. 1, 3, 6-9), Edition Spielwiese (S. 16-17),
Florian Hirsch (S. 27, 29), Flyos Games (S. 14-15), Irina Siefert
(S. 26), Matthias Wagner (S. 28), Strohmang Games (S. 5)

Druck: Hinckel-Druck GmbH | Obere Gröben 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 #2/2023:

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

Anzeigenverkauf:

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

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

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreislise.

Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #3/2023: voraussichtlich 15. September 2023

Redaktionsschluss: 11. August 2023

Anzeigenschluss: 16. August 2023

TERMINE

Pegasus Spiele

**POP-UP
STORE**

PEGASUS SPIELE POP-UP STORE

17.06.-29.07.2023 |

www.pegasus.de/popup-store

**FRIEDBERG
SPIELT**

FRIEDBERG SPIELT

01.07.-02.07.2023 |

www.pegasus.de/friedberg-spielt

14.07.-16.07.2023

>> Berlin Brettspiel Con

www.berlin-con.de

04.08.-06.08.2023

>> Traumcon

www.traumcon.de

11.08.-13.08.2023

>> Elbenwald Festival

www.festival.elbenwald.de



18.08.-20.08.2023

>> Niederrhein Con

www.niederrhein-con.de

26.08.-27.08.2023

>> Krähenfee

www.kraehenfee.de

16.09.-17.09.2023

>> Stadt-Land-Spielt!

www.stadt-land-spielt.de



Weitere Termine findet Ihr auf: pegasus.de/eventkalender



Stratego
65th ANNIVERSARY

Feiere mit uns das 65th Jubiläum
des Klassikers Stratego!



Jumbo Spiele



jumbo_spiele

jumbo.de



Zwei kombinierbare Sets

Fähigkeitentext auf allen Karten

Stimmungsvolles Artwork

WERWÖLFE

DAS ULTIMATIVE PARTYSPIEL!



JETZT AUCH ALS SCHNUPPERSPIEL!

Ihr organisiert Ersti-Tüten für Eure Universität und sucht noch nach spannenden Goodies? Dann meldet euch gerne bei Pegasus Spiele und wir schauen, wie wir euch unterstützen können – zum Beispiel mit Schnupperspielen von *Werwölfe* oder *Spaceship Unity*!

www.pegasus.de/kontakt

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele