



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#4/2023



Pan's Island

Kooperativer Spielspaß mit Peter Pan in Nimmerland



ChronoCops

Findet Jules Verne und rettet die Atlantis-Zeitlinien



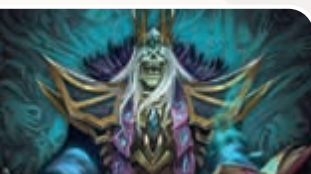
Moorland

Reaktiviert ein Moor und lernt seine Natur kennen



After Us

Die Menschheit ist tot, nun herrschen die Primaten



Chroniken von Drunagor

Grandioser Dungeon-Crawler in epischer 3D-Landschaft



Port Royal – Das Würfelspiel
**KARIBISCHE SCHATZJAGD
MIT WÜRFELN STATT KARTEN**

9 783957 893772

Ein wirklich unterhaltsames Spiel!

Klugscheisser ist das perfekte Spiel für einen gelungenen Abend in lustiger Runde, unterhaltsame Parties und ideal für alle, die ihr Allgemeinwissen gerne mit skurrilen Zusatzinformationen bereichern möchten. Zeig auch Du, dass Du in Deinem tiefsten Inneren ein echter Klugscheisser bist!

Kuriose und witzige Fragen!



WOW!



Zwei Doofe ein Gedanke ist ein mitreißendes Spiel mit hohem Funfaktor. Dabei muss jeder Spieler versuchen dieselbe Antwort abzugeben wie die anderen Spieler. Je mehr Spieler so wie Du geantwortet haben, desto mehr Punkte erhältst Du.

Mach Dich gefasst auf jede Menge absurde Schätzungen und lustige Antworten! Arschkarte ist das perfekte Mitbringsel und ein echter Stimmungsmacher für Partys, Familienfeiern oder gelungene Spieleabende.



4 | NEUES IN KÜRZE

Rückblick SPIEL Essen |
Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Port Royal – Das Würfelspiel: Port Royal tauscht Karten gegen Würfel, das beliebte Spielprinzip Push-Your-Luck bleibt natürlich erhalten. Dazu: Würfel haben wahrlich viele interessante Seiten – eine kleine Kulturgeschichte des Sechseiters.

10 | FAMILIENSPIELE

Five Towers | Schnitzeljagd | The Same Game | Pan's Island | ChronoCops – Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon | MiniEscapes | Deadly Dinner – Kaviar Kills | Munchkin Super-Mega-Set

18 | PANORAMA

Spiele für 2: Nach Weihnachten wird's kuschelig am Spieltisch

20 | KENNERSPIELE

Match of the Century | Moorland | Cat in the Box | After Us

24 | EXPERTENSPIELE

Chroniken von Drunagor – Zeitalter der Dunkelheit | Black Rose Wars – Rebirth

26 | ROLLENSPIELE & COMICS

Shadowrun: Neoasphalt-Dschungel | Cthulhu: Deutschland | Humblewood: Kampagnen- und Settingbox

31 | AUS DEM VERTRIEB

Age of Rome (Strohmann Games)

32 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

34 | GEWINNSPIEL

Menara (Zoch) | Impressum

35 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Liegt es an der bevorstehenden Weihnachtszeit? Oder ist es Zufall? Ich glaube, ich muss noch einmal in der Spiele-Redaktion nachfragen gehen. Denn: So viele Familienspiele wie in dieser Ausgabe des **Ringboten** hatten wir noch nie. Auch unser Fokusthema *Port Royal – Das Würfelspiel* gehört ja eindeutig in diese Kategorie. Wie passend auch, dass es ein Würfelspiel ist. Wohl alle haben im Kindesalter ihre „Spielerkarriere“ mit einem Würfelspiel begonnen. Dass der eckige Zufallsgenerator noch viel mehr Seiten und Aspekte hat, lest Ihr ab Seite 8.

Aber auch ansonsten haben wir den (Geschenke-)Sack prall gefüllt: wunderbare 2-Personen-Spiele auf der Panoramaseite, dazu pffiffige, kleine Kennerspiele wie *Cat in the Box*. Aber auch wer das ganz dicke Überraschungspaket auf Expertenniveau schätzt, kommt mit den *Chroniken von Drunagor* und dem *Rebirth* der *Black Rose Wars* voll auf seine Kosten!

Euer Ronny **Ringbote**



NEUES IN KÜRZE

SPIELEND REKORDE GEKNACKT

Wieder einmal ist die **SPIEL**, die Spielmesse in Essen, mit neuen Rekorden zu Ende gegangen. Anfang Oktober machten sich knapp 200 000 spielebegeisterte Menschen aus 85 Ländern auf den Weg zum Gelände neben der Grugahalle. Das Team der international größten Publikumsmesse für Brettspiele hatten im Vorfeld fleißig die Werbetrommel gerührt und unter anderem ein neues Messekonzept versprochen. Nach dem Event resümierten sie, 2023 sei „die größte **SPIEL** aller Zeiten“ gewesen. Dafür spreche die Gesamtfläche von 62 500 Quadratmetern sowie eine nie gekannte Vielfalt mit über 1 700 Neuheiten.

Zum Erfolg beigetragen hat auch das neue Konzept. Früher gehörte das kunterbunte Durcheinander der unterschiedlichsten Verlage zum Flair. Nun traten die Verlage mit Familienspielen, Kenner- oder Expertenspielen sowie Rollen-, Sammelkarten- oder Miniaturspielen schön auf verschiedene Hallen verteilt auf.



Der gewaltige Trubel brachte sogar gestandene Aussteller zum Staunen: „Unser Stand war an allen vier Tagen wirklich gut besucht. Die Spieltische waren fast immer komplett belegt“, freute sich Andreas Finkernagel von Pegasus Spiele.

Er und Kompagnon Karsten Esser hatten aber noch mehr Gründe zur Freude. Nachdem *Dorf fromantik* bereits *Spiel des Jahres 2023* ist, lag es auch beim *Deutschen Spielepreis* (fast) ganz oben – Platz 2 hinter dem Kennerspiel *Planet Unknown* unterstreicht die Klasse des kooperativen Spielehits. Ebenfalls auf der **SPIEL** verliehen wurde der *InnoSPIEL 2023*. Den Preis für das innovativste Spiel des Jahrgangs

sicherte sich *Spaceship Unity*. Und noch etwas fiel auf: Ein Muss für Spielefans ist alljährlich, nach der „Scoutingliste“ des Brettspieltmagazins *Fairplay* zu schauen. Neuheiten, die weit vorne landen, sind immer Kandidaten für Preise im kommenden Jahr. Dieses Jahr hatte dabei *Revive* die Nase vorne ...

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:

- **VAMPIRE: DIE MASKERADE – CHAPTERS – 1. MONTREAL** von Pegasus Spiele
Taucht ein in die Schatten von Montreal in diesem epischen Erzählbrettspiel.
- **GODMODE – DER VIDEOSPIEL-PROPHET** von Heyne
Ein Oberzocker landet in einer Parallelwelt ohne Spiele. Ein urkomischer Trip!
- **BATMAN '89** von Panini Comics
Tim Burtons Batman ist wieder zurück - und diesmal bringt er Robin mit ...



NEUES IN KÜRZE

AVATAR LEGENDS – DAS ROLLENSPIEL

Nachdem im Sommer das Grundregelwerk von *Avatar Legends – Das Rollenspiel* erschienen ist, dringt Ihr nun mit **Wan Shi Tongs Handbuch der Abenteuer** und dem **Kampfkartendeck** tiefer in die epische Welt der Elementbändiger*innen ein. Neben fünf Abenteuern versorgt Euch **Wan Chi Tong** mit neuen legendären Nicht-Spieler-Charakteren aus allen Ären, neuen Techniken für jede der sechs Ausbildungen und neuen Charakterarchetypen. Die 55 Karten des **Kampfkartendecks** helfen Euch dabei, Kämpfe so einfach und reibungslos wie möglich zu gestalten. Und das neue **Würfelset** versorgt Euch mit zwölf sechsseitigen Würfeln, die je paarweise die Farbe und das Symbol einer der sechs verschiedenen Ausbildungen zeigen.



SPIRIT ISLAND: SCHATZKISTE

Der epische Kampf der Naturgeister um ihre Heimat geht weiter: In der **Spirit Island: Schatzkiste** finden sich Komponenten für das Grundspiel sowie die Erweiterungen *Ast und Tatze* und *Zerklüftete Erde*, mit denen Ihr das Spielerlebnis weiter aufwerten könnt. Neben über 200 edlen Holzmarkern verbirgt sich in der **Schatzkiste** ein neues Invasoren-Tableau mit Platz für alle Karten und Marker. Abgerundet wird das Ganze durch besondere Foil-Versionen aller 29 bisherigen Geister-Tableaus, einschließlich der für die fünf neuesten Geister, die als separate Mini-Erweiterungen im Oktober und Dezember erschienen sind. Diese fünf Geister sind wegen ihrer niedrigen Komplexität übrigens besonders für Neulinge zu empfehlen.



TRIQUETA: HIDDEN WOLVES

Die Tierwelt von **Triqueta** bekommt Zuwachs. Die Spezies ist aber nicht nur ein neues Sammelobjekt für die Gruppen, die ja stets exakt drei Tiere einer Art umfassen müssen. Sie bringen eine neue Mechanik ins Spiel. Die Tiere sind – auch wenn es eigenwillig klingt – freundliche, aber scheue Wölfe. Diese Wolfsteine sind *Schattensteine*, die im Aufbau speziell platziert werden. Mit den Wölfen kommt in **Triqueta: Hidden Wolves** aber auch je ein *Schattenstein* der bereits bekannten sechs Tierarten ins Spiel. Der besondere Dreh: Bislang konntet Ihr am Ende entscheiden, welche der verdeckt genommenen Steine Ihr aufdecken wollt. Denn zum Punkten braucht man ja unbedingt Drillinge. Die neuen *Schattensteine* müsst Ihr aufdecken ... [ask]



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

Hier erfahrt Ihr alles über unsere neuesten Spiele und erhaltet Einblicke in die Welt von Pegasus Spiele und Partnern.

Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

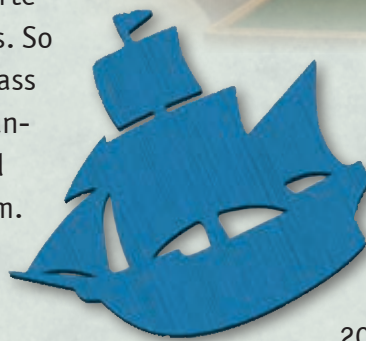
- **IMPERIAL MINERS**
Alles Wissenswerte über das Familienspiel im Universum der *Imperial Settlers*
- **HUMBLEWOOD**
Ein Blick auf die Geschichte des 5E-Settings
- **SPIELMECHANIKEN**
Deckbuilding – oder: Ich mache mir mein Spiel, wie es mir gefällt



PIRATERIE MIT WÜRFELN UND STIFT

Fast zehn Jahre hält die Erfolgsgeschichte von **Port Royal** bereits an. Nun übersetzt **Port Royal – Das Würfelspiel** die raffinierten Kartenmechaniken in ein facettenreiches Roll&Write für die ganze Familie, das dem Geist des Originals treu bleibt und zugleich neue Häfen ansteuert.

Als **Port Royal** 2014 erschien, bestach es durch eine eingängige Mischung aus Push-Your-Luck und Engine-Building. Schnell eroberte es die Herzen zahlreicher Spielefans. So beständig war der Kartenspielhit, dass er über die Jahre mehrere Erweiterungen, eine Version für unterwegs und zuletzt eine *Big Box* spendiert bekam. Jetzt ist es jedoch Zeit, um zu neuen Gestaden aufzubrechen!



Port Royal – Das Würfelspiel

steuert das bewährte System in Roll&Write-Gewässer, in denen Ihr zu Inseln segelt, eine Crew findet und so entweder als Erstes auf 20 Punkte kommt oder, im klassischen Piratenstil, via riskanter Mutprobe schon davor den Sieg davonträgt.

Den Kern von **Port Royal – Das Würfelspiel** bilden zwei Würfel. Einer zeigt einen Buchstaben, der andere eine Farbe. Die Kombination aus beiden bestimmt auf einer Tabelle in der Tischmitte, in welcher Farbe entweder ein Steuerrad oder ein Schiff an eine bestimmte Position in dieser Tabelle gelegt wird. Beispielsweise kann ein Ergebnis auf die orange Zeile und die Spalte C verweisen, wo ein oranges Schiff abgebildet ist und dann gelegt wird. Wer dran ist, darf beliebig oft würfeln. Je mehr Schiffe und Steuerräder man platziert, desto größer die Belohnung am Ende. Aber: Wer ein Schiff derselben Farbe ein zweites Mal legen müsste, muss stattdessen stoppen und Totenköpfe einstreichen, die später Minus-



punkte bringen. Im Idealfall seid Ihr dem Würfelglück aber nicht schutzlos ausgeliefert, denn mitunter können verschiedene Crew-Mitglieder und andere Faktoren das Ergebnis noch zum Guten wenden. Die sichert man sich in der zweiten Phase einer Runde.

Nachdem in der Entdeckungsphase die Würfel gefallen sind, geht es ans Handeln und Heuern. Das bedeutet, dass nacheinander alle die gelegten Schiffe und Steuerräder nehmen dürfen. Hat die Person, deren Zug es ist, keine zwei Schiffe derselben Farbe erwürfelt, bedient sie sich als Erstes, sonst geht sie leer aus. Je weiter sie beim Würfeln gegangen ist, desto mehr darf sie auch beanspruchen. Danach dürfen auch die anderen sich reihum bedienen, sofern noch Schiffe oder Steuerräder da sind. Nun wandert der Fokus von der Tischmitte zu den eigenen Plänen, die Ihr mit Stiften flott macht. Von der individuellen Startinsel aus müsst Ihr Schiffe ausgeben, um Wege abzustreichen und so andere Inseln zu erreichen. Oder Ihr macht Kreuze auf Inseln, um dort Crew-Mitglieder anzuheuern. Die liefern eine Vielzahl an Effekten: von einfachen Siegpunkten bis hin zu Säbeln, um unerwünschte Würfelergebnisse abzuwehren. Auch einige der Steuerräder können helfen, ein Würfelergebnis zu beeinflussen. Je nach Farbe bieten sie bestimmte Einmaleffekte, beispielsweise erneut würfeln, zusätzliche Kreuze auf dem eigenen Spielplan oder schlicht Siegpunkte.

Wer auf diese Weise als Erstes 20 Punkte erreicht, gewinnt. Viel spannender kann aber der Versuch sein, mittels „Sudden Death“ früher zu gewinnen. Denn ab zwölf Punkten kann man in der eigenen Entdeckungsphase darauf abzielen, eine bestimmte Zahl an Schiffen und Steuerrädern zu legen und sofort zu gewinnen.



Das ist mit anfänglichen sieben Stück noch ziemlich riskant, verringert sich aber, je näher die eigene Punktzahl an die 20 herankommt.



Als wäre all das noch nicht genug, lässt sich **Port Royal – Das Würfelspiel** noch in vier unterschiedlichen, eigenständigen Kapiteln spielen. Der Start mit Kapitel Eins führt ins Spiel ein, jeder weitere Abschnitt aber führt neue Spielpläne, Crew-Mitglieder und Spezialfelder ein, die dem Spiel zusätzliche Facetten verleihen. Wer riskante, aber familienfreundliche Abenteuer auf hoher See erleben möchte, findet in **Port Royal – Das Würfelspiel** eine Schatztruhe voll Spannung und Spaß! [val]



PORT ROYAL – DAS WÜRFELSPIEL

Bewährte Vorlage

Push-Your-Luck

4 eigenständige Kapitel

Roll&Write

Autor: Alexander Pfister

Illustration: Fantasmagoria Creativ

UVP: EUR 27,99

Im Handel erhältlich





KURZE KULTURGESCHICHTE EINES VIELSEITERS

Wenn es ein Objekt gibt, das so trefflich wie kein anderes für das Spielen steht, dann ist es der Würfel. Seine Symbolkraft weist sogar weit über seine Domäne, das Glücksspiel, hinaus. In der heutigen Spielewelt kommt er aber noch erheblich vielseitiger daher. Selbst das Zufallselement hat man ihm bisweilen abgewöhnt.

Port Royal ist ein tolles Kartenspiel. Aber warum daraus ein **Würfelspiel** machen? Zumal auch der umgekehrte Weg vom Würfel- zum Kartenspiel beschriftet wurden; man denke nur an das Kartenspiel aus der Welt der *Siedler von Catan*. Die Antwort ist im Grunde einfach – doch zuvor werfen wir einen Blick auf das Faszinosum Würfel.

Wer von Würfel spricht, hat in der Regel den klassischen Sechsseiter im Sinn mit ein bis sechs Augen. Idealerweise ergänzen die sich auf den gegenüberliegenden Seiten zur Summe 7. Dass dieses Artefakt schon uralt ist, ahnt man. So ein Kubus mit – möglichst – exakt identischen Quadrat-Flächen hat schon aufgrund seiner Symmetrie etwas höchst anziehendes. Die ersten Funde von Würfeln als Spielgerät lassen sich im Zweistromland fast 5 000 Jahre zurück datieren.

Im alten Orient waren aber auch schon exotische Formen wie ein Tetraeder im Einsatz. Der Vierseiter rollte beim *Königlichen Spiel von Ur*, datiert auf 2600 v. Chr. Das ist, vereinfacht gesagt, ein Vorläufer von *Backgammon*. Wie bei diesem bestimmt das Tetraeder-Set die Zugweite der Figuren. Ihr seht: Der Bogen bis zum Mammon-Gewürfel von *Monopoly* oder *Laufproben* in Rollenspielen ist schnell geschlagen.

Die ganze Erzählung der Zockerei von der Antike bis zu den Casinos der heutigen Tage aufzurollen, würde zu weit führen. Deshalb nur ein kleiner Exkurs, um zu zeigen, dass Würfel auch jenseits vom Spielbrett (Welt-)Geschichte geschrieben haben. Caesar hat zwar nicht am Rubicon gesessen und gewürfelt, aber sein „*Alea iacta est*“ (der Würfel ist geworfen) wurde zum geflügelten Wort. Er überschritt das Flüssen und marschierte verbotenerweise auf Rom zu. Der Rest, wie aus der Bürgerrepublik ein Kaiserreich wurde, ist Stoff nicht nur für viele Würfelspiele.

Solch gewaltige und welterschütternde Szenarien kennen Rollenspieler*innen nur zu gut. Bei ihnen geht es mit der Anzahl der Würfel-seiten dann logischerweise auch in die andere Richtung. Über Sechsseiter lächeln sie mitunter nur milde, denn es geht ja noch viel mehr! W10, W12, W20 – sogar einen W120 stellt die Firma

The Dice Lab her! Völlig abgedreht, aber das nur nebenbei, klingen auch die aus dem Griechischen abgeleiteten Namen dafür: Der W120 etwa ist ein Disdyakistriakontaeder.



Wie auch immer aber sie aussehen: Der Witz bei diesen Spielgeräten ist, sie müssen aus exakt deckungsgleichen Flächen bestehen. Ansonsten könnte man ja auch, sagen wir mal, ein paar Fünf- und Sechsecke zusammenschustern. Resultat? Würfelfans würden den klassischen Fußball als W32 bezeichnen.

Und noch etwas muss das Glücksgerät schaffen: Mit einem eindeutigen Ergebnis liegen bleiben. Da geht es nicht mal um gezinkte Würfel mit eingebauter Betrugsmechanik, etwa einem Magneten (ein Grund übrigens, weshalb in Casinos oft transparente Würfel zum Einsatz kommen). Auch die Gestaltung respektive Rundung der Ecken und Kanten ist eine Wissenschaft für sich. An den richtigen Stellen abgefeilt, und schon kullert der Eckige ganz rund.



Zum Glück für sie hatten kluge Spieleautor*innen in jüngerer Zeit viele Ideen, was man alles mit Würfeln treiben kann, ohne dass der nackte Zufall regiert. *Dice Placement* etwa. Da sind es mal nicht „Worker“, die Ihr einsetzt, sondern Würfel. Dabei kommen dann auch Nicht-6er zum Zug. Noch pfiffiger: Bei *Tiletum* wählt Ihr je einen Würfel, die Oberseite beziffert die Aktionsstärke, die Unterseite besagt, wie viele Ressourcen Ihr erhaltet. Ebenfalls eine charmante Variante, die Würfelidee neu zu interpretieren, zeigt *Woodcraft*. Da dürft Ihr die Würfel „zersägen“, bildlich gesprochen. So werden aus einer 6 zwei 3er, mit denen Ihr gleich zwei Aufgaben erfüllt.

Warum aber nun aus einem grandiosen Kartenspiel wie **Port Royal** ein **Würfel-spiel** machen? Im Grunde gibt schon die ungeheure Vielseitigkeit des kullernden Kubus die Antwort. Er ist ganz einfach höchst beliebt und sehr abwechslungsreich. Es gibt sogar regelrecht Süchtige, die es schon in den Fingern zuckt, wenn sie nur das Klackern des Spielgeräts auf dem Tisch hören. Und seitdem Superphysiker Stephen Hawking den berühmten Ausspruch von Physikgenie Albert Einstein „Gott würfelt nicht“ gekontert hat mit „Gott würfelt nicht nur mit dem Universum, sondern wirft die Würfel manchmal so, dass wir sie nicht sehen können“, ist bewiesen: Der Würfel hat Fans bis in die höchsten Sphären. [ask]



Doch zurück zu den traditionellen Brettspielen mit Würfeinsatz. Gewiss, seit *Catan* und der *Räuber-7* habt Ihr eine Idee von Wahrscheinlichkeitsrechnung im Spiel. Doch genau das und die blöden Zufälle treiben natürlich vor allem gestandene Strateg*innen in die Verzweiflung. Da lässt einen der Name der Strategiespiel-Tochter von Ravensburger, alea, schon ein bisschen schmunzeln. Und erst der Spieleverlag mit dem Namen „Dice hate me“... Die Geschichten der Supergrübler*innen, die alles souverän im Griff haben, bis ein Würfel ins Spiel kommt, sind Legion.



SCHNELL BAUEN – ODER SOLIDE?

Ihr wollt hoch hinaus und dürft an fünf verschiedenen Türmen bauen. Allerdings bastelt auch die Konkurrenz daran. Und da kommt man sich schnell ins Gehege. Die 110 Turmkarten im Spiel haben Werte von „15“ bis „0“, einige gibt es doppelt. Die Türme müsst Ihr sortenrein mit Karten in absteigender Zahlenfolge errichten. Mit der „0“, der Turmspitze, schließt Ihr das Werk ab und verdoppelt die Punktzahl. Aber auch ungekrönte Türme bringen pro Karte einen Punkt. Der Witz bei **Five Towers** ist die Art, wie Ihr an Karten kommt: Pro Runde liegen fünf aus. Ihr bietet und sagt an, wie viele Karten Ihr verbauen wollt. Das höchste Gebot gewinnt. Ihr müsst aber alle zwingend bauen! Wer also zwei Mal schnell „Fünf“ ruft, hat vielleicht flott drei Minitürme fertig – schaut dann aber tatenlos zu, weil er keine Karte mit kleiner Zahl mehr erhascht, während die Konkurrenz himmelhoch punktet. [ask]



Five Towers

Kompaktes Kartenspiel # Leichte Regeln
Pfiffige Bietrunde # Mit Glücksfaktor

Autor: Kasper Lapp
Illustration: Annika Heller
UVP: EUR 9,99
Im Handel erhältlich



Schnitzeljagd

Mikrospiel # Knallige Farben
Bluffelement # Einfache Regeln

Autoren: Brett J. Gilbert, Matthew Dunstan
Illustration: Nele Brönnner
UVP: EUR 12,99
Im Handel erhältlich



TIERISCHE JAGDSAISON

Fressen oder gefressen werden? Das ist bei diesem witzigen Stich- und Bluffspiel die Frage. Ihr habt stets ein Tier-Quintett auf der Hand: Bär, Wolf, Luchs, Eule, Maus. Genau das ist auch die Fressfolge dieser **Schnitzeljagd**. Alle legen verdeckt eine Karte aus. Ist ein Bär dabei, muss der oder die Besitzer*in genau ein Tier nennen, das zu seinem Schnitzel werden soll. Hat niemand dieses Tier gespielt, geht der Bär leer aus. Dasselbe passiert, sollten zwei oder mehr Bären (oder später Wölfe, Luchse etc.) gleichzeitig auf Jagd gehen – dann bleiben sie hungrig. Wer als Beute endet, ist in dieser Runde raus. Am Ende von ein bis drei Fressrunden zählt Ihr, wer die meisten Punkte hat. Und da kommen überlebende Mäuslein groß raus. Die bringen 5 Punkte, der Bär ist hingegen nur 1 Punkt wert. Man sieht: Große Tiere allein helfen nicht. Die Kunst beim Abwägen und Bluffen ist, im richtigen Moment mit dem richtigen Tier auf Jagd zu gehen. [ask]

EIN KATEGORISCHES JA. ODER NEIN. ODER ... ?

Lässt sich etwas kategorisch ausschließen? Schwierig! Wenn bei **The Same Game** über Gemeinsamkeiten von Dingen diskutiert wird, dann kommt die Spielegruppe aber zumindest dahin, Kategorien auszuschließen.

Spieleautor Wolfgang Warsch ist ein Meister aller (Spiele-)Kategorien. Von Kinderspielen über Würfelspiele hin zu Kennerspielen hat er alles im Portfolio. So auch solch famose Kommunikationsspiele wie *Perfect Match* und *Subtext*. Mit **The Same Game** legt er erneut in dieser Kategorie nach und lässt Euch kooperativ über Gemeinsamkeiten diskutieren. Genauer gesagt: Ihr versucht zu errahnen, welche Kategorie am ehesten zu zwei Begriffen passen könnte.

Bei **The Same Game** bekommt man eine von bis zu neun ausliegenden Kategorien geheim zugelost, außerdem einen Begriff. Passend zu Begriff und Kategorie gilt es, einen weiteren Begriff aufzuschreiben. Der sollte zielsicher auf die zugeloste Kategorie hinweisen und möglichst abwegig in Bezug auf die anderen Kategorien sein. Aufgabe der Mitspielenden ist es, die nicht passenden Kategorien auszuschließen. Je besser das gelingt, desto mehr Punkte gewinnt die Gruppe. Dementsprechend wild wird diskutiert, ob zum Beispiel der Kühlschrank und der Fernseher eher gleiches Material haben oder die gleiche Häufigkeit weltweit. Und wie es bei Kommunikationsspielen so ist: Was der oder die Tippgeber*in als trefflichen Hinweis erachtet, sehen die Ratenden ganz anders. Genau daraus ergibt sich der Spaß. Und bei einem eklatanten Fehlschlag wird man als Tippgeber*in natürlich nicht umhin können, sich zu erklären. Wie gut, dass alle mal genau in diese Situation kommen!



Wunderbar anpassen an die Gruppe lässt sich **The Same Game** durch vier Schwierigkeitsgrade. In den höheren begegnet einem dann auch mal eine sperrige Kategorie wie *Verwendungshäufigkeit* oder *Erkläraufwand*. Da kann man schon ganz schön ins Grübeln kommen, welcher Begriff exakt diese und keine andere Gemeinsamkeit vermittelt. [dxj]



The Same Game

Partyspiel

Kommunikation

Deduktion

Schwierigkeit anpassbar

Autor: Wolfgang Warsch

Illustration: Christian Schupp

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



AUF DEN FLÜGELN DER FANTASIE

Kooperativ und mit Stift bewaffnet tretet Ihr bei **Pan's Island** gegen den üblen Captain Hook an. Sendet einander *Visionen*, um die Verlorenen Kinder aus *Nimmerland* zu retten.

In **Pan's Island** werdet Ihr zu Figuren aus Matthew Barries Klassiker *Peter Pan*. Die Story ist klar: Ihr müsst die Verlorenen Kinder retten, die Captain Hook entführt hat. Ihr schlüpft in die Rollen von Peter Pan, Wendy, Tinkerbell, Tiger Lilly sowie John und Michael und gebt den Mitspielenden Tipps in Form von *Visionen*. Ihr alle wisst nämlich jeweils um den Aufenthaltsort genau eines Verlorenen Kindes sowie um Orte, an denen Gefahr durch Hook droht.



Hook andeutet. Mit dem Wissen aus den *Visionen*, die Ihr selbst wiederum von links erhaltet, bewegt Ihr Euch über den Spielplan von *Nimmerland*. Dabei zeichnet Ihr mit einer Lineal-Schablone und abwischbaren Stiften direkt auf den Spielplan.

Habt Ihr Euch gut verständigt, so findet Ihr ein Verlorenes Kind und kommt dem Spielziel näher, vier von ihnen zu retten. Hat die Kommunikation nicht geklappt, taucht stattdessen Captain Hook auf. Passiert das zum fünften Mal, habt

Ihr die Partie verloren. Ein wenig schützen kann man sich durch Lager, die Ihr auf dem Spielplan errichtet. Dort seid Ihr vor Hook sicher. Zudem hat jeder der Charaktere bei **Pan's Island** eine besondere Fähigkeit, welche es gut einzusetzen gilt. Weiterhin bietet Euch das Spiel einen *Abenteuer-Modus* in der liebevoll illustrierten Fantasiewelt Peter Pans. Durch den kann man das Spiel nach Wunsch anpassen und leichter oder schwerer machen. [dxj]



Selbst könnt Ihr aber nicht zu dem Ort, sondern Ihr müsst die Person rechts von Euch durch das Ausspielen von *Visionskarten* auf die richtige Fährte bringen. Diese Karten geben Hinweise zu Richtung und Entfernung. Dabei könnt Ihr durch Einordnen der Karten auf der *Handabdruckleiste* andeuten, wie treffend die Vision ist. Zudem gibt es noch die *Gefahrenleiste*, auf der Ihr die Gefahr durch



Pan's Island

Nimmerland-Reise

Deduktion

Bemalbarer Spielplan

Kooperativ

Autor: Marc Pacquien

Illustration: Jérémie Fleury

UVP: EUR 43,99

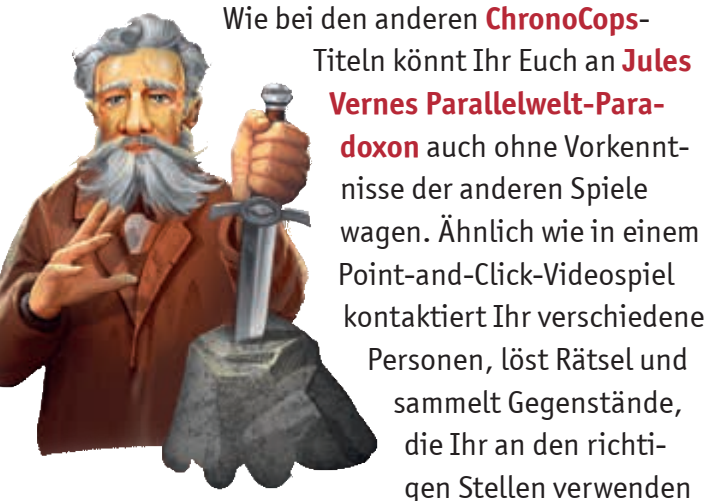
Im Handel erhältlich



MIT HUMOR IN DIE PARALLELWELT

Im Herbst 2023 erlebten nicht nur die ersten beiden **ChronoCops**-Spiele einen Relaunch mit neuem Coverdesign, begleitet wurden sie dabei auch vom neuesten, dritten Teil: **Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon**.

Wieder einmal hat der wahn-sinnige Professor Knix einen Plan ausgeheckt, um die Welt-herrschaft an sich zu reißen. Dabei stellt er Euch vor die bisher größte Herausforderung: Versteckt in einer schwer zugänglichen Zeitlinie, hat er mit Gemini auch noch die wichtigste aller Zeitlinien erobert. Eure Mission, Knix aufzuhalten, führt Euch auf ein aberwitziges Abenteuer zum sagenumwobenen Atlantis, an dem alle Zeitlinien zusammenfließen. Unterstützung unterhält Ihr dabei vom Vater der SF-Literatur Jules Verne – doch den müsst Ihr erst mal finden!



Wie bei den anderen **ChronoCops**-Titeln könnt Ihr Euch an **Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon** auch ohne Vorkenntnisse der anderen Spiele wagen. Ähnlich wie in einem Point-and-Click-Videospiel kontaktiert Ihr verschiedene Personen, löst Rätsel und sammelt Gegenstände, die Ihr an den richtigen Stellen verwenden müsst, um in der Geschichte voranzukommen. Da Ihr kooperativ spielt, trifft Ihr alle Entscheidungen gemeinsam.

Ob Eure Antworten und Kombinationen richtig sind, erfahrt Ihr, indem Ihr sie an Euren *Chronographen* anlegt. Doch aufgepasst: Falsche Entscheidungen kosten wertvolle Zeitkugeln. Gehen sie aus, verliert Ihr und müsst von vorne anfangen. Solltet Ihr mal nicht weiterwissen,

könnt Ihr Euch über den *Chronographen* aber auch Tipps geben lassen. (Und wenn alle Stricke reißen, findet Ihr auf der Pegasus-Spiele-Webseite zusätzlich die Lösung zum Download.)

So schaltet Ihr nach und nach die unterschiedlichen Zeitlinien frei, die Euch nicht nur in alternative Wirklichkeiten, sondern auch weit in die Vergangenheit oder in die ferne Zukunft verschlagen. Was die Rätsel betrifft, ist **Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon** das bisher anspruchsvollste Zeitreise-Abenteuer der Reihe. Dabei büßt es aber keinesfalls den augenzwinkernden Humor ein, der schon in den ersten beiden Spiele die **ChronoCops** ausgemacht hat. [laut]



ChronoCops – Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon

Zeitreise

Point-and-Click

Kooperativ

Humorvoll

Autoren: Martin Kallenborn, Matthias Prinz

Illustration: Folko Streese

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich





DER RÄTSELPASS, DER SICH ENTFALTET

Eine kleine Schachtel, die gerade mal 80 Gramm wiegt – aber wie bekommt man da mit Rätseln gespickte Abenteuer hinein, die sich über drei erzählerisch verknüpfte Escape Rooms erstrecken? Die Titel der neuen **MiniEscapes**-Reihe geben die Antwort.



In **MiniEscapes** schlüpfen ein bis sechs Spielende ab zwölf Jahren in die Rolle einer rätselfreudigen Hauptfigur, die sich jeweils durch drei zunehmend herausfordernde Kapitel eines großen Abenteuers knobelt.

Jedes Kapitel ist dabei ein eigenständig spielbarer, rund einstündiger

Escape Room, repräsentiert von einem zunächst unscheinbar wirkenden Falblatt. Doch mit

jedem gelösten Rätsel dringt Ihr weiter ins Innere des Spielplans vor, faltet ihn allmählich auf und entdeckt so nach und nach neue Szenen mit neuen Rätseln.

Erzählerisch führt dabei eine Webseite durch das Spielgeschehen – entsprechend benötigt Ihr zum Spielen eine Internetverbindung. Dort finden die Spielenden neben stimmungsvollen Erzähleinschüben ein Eingabefeld, in das sie ihre Lösungen in Form von Ziffern- oder Buchstabenfolgen eintragen müssen. Nur wenn die Lösung stimmt, erfährt man, wie man den Plan weiter entfalten muss, um im Abenteuer voranzuschreiten.

Zurückgelassen wird aber niemand: Die Anzahl der Lösungsversuche ist unbeschränkt, sodass Denkfehler keine dauerhaft negativen Konsequenzen haben. Bleibt eine Spielgruppe trotzdem mal hängen, kann sie sich je Rätsel außerdem mit einigen Tipps auf die Sprünge helfen lassen. Und wenn selbst das nicht reichen sollte, können sich die Spielenden die Lösung des aktuellen Rätsels anzeigen und erklären lassen. So bekommen sie zudem einen hilfreichen Einblick, wie die Rätsel der **MiniEscapes** gestrickt sind und können in der spannenden Geschichte ungehindert voranschreiten.

In **MiniEscapes – Das Mysterium des Verlorenen Kultes** dreht diese sich um die tollkühne Forscherin Emily Mound. Emily hat sich schon lange der Erkundung eines geheimnisvollen Kultes verschrieben, dessen Glaubensmaxime auf Wissenschaft und Logik fußten und dessen

Adepten sich schwierigen Intelligenzprüfungen unterziehen mussten. Aus dem historischen Tagebuch eines Mitglieds des Kultes erfährt sie von zwei Reliquien, versteckt im Azurtempel sowie dem Tempel des Großen Sonnenuntergangs. Mit deren Hilfe hofft sie, die jahrhundertalten Geheimnisse des Kultes zu lüften. Getrieben von Neugier und Faszination macht sie sich auf den Weg und stellt sich den Prüfungen des Kultes.

Jack Pike, den Helden von **MiniEscapes – Auf den Spuren des Schatzes von Anne Bonny**, treiben hingegen rein finanzielle Interessen ins Abenteuer. Der gewiefte Dieb, pardon, Schatzsucher hat es auf den legendären Nachlass der Piratin Anne Bonny abgesehen. Aus deren Tagebuch weiß er bereits, dass ihre angesammelte Beute enorm war und dass er gewisse Gegenstände aus dem Besitz Anne Bonnys benötigt, um ihrer Reichtümer habhaft zu werden. Dumm nur, dass ihm genau diese Gegenstände bei einer Auktion vor der Nase weggeschnappt wurden. Er wird also einen anderen Weg finden müssen, sich diese Gegenstände „auszuborgen“, um sich mit ihrer Hilfe schließlich auf Schatzjagd zu begeben. Mit Wagemut und Grips macht Jack sich ans Werk ...

MiniEscapes schafft es trotz der überschaubaren Menge an Material, herausfordernden und atmosphärischen Rätselspaß im Stile eines Escape Rooms zu kreieren. Das funktioniert



einerseits aufgrund der auf die digitale Ebene ausgelagerten Narrative und Lösungsmechanik. Die geleitet die Spielgruppe durch die Abenteuer und unterstützt sie nach ihren jeweiligen Bedürfnissen, und zwar ganz ohne komplizierten Kartenwust. Andererseits vermitteln die clever designten und in einem außerordentlich mitnahmefreundlichen Format gehaltenen Falkarten stets aufs Neue den Eindruck, an der Seite von Emily und Jack immer weiter zu den geheimnisvollen Orte vorzudringen. Dadurch entfalten sich buchstäblich die Abenteuer der beiden mit jedem gelösten Rätsel vor den Augen der Spielenden. [dapf]



MiniEscapes – Das Mysterium des Verlorenen Kultes MiniEscapes – Auf den Spuren des Schatzes von Anne Bonny

Abenteuerstory

Logikrätsel

Escape Room to go

Volle Entfaltung

Autor: Christian Giove

Illustration: Stefano Tartarotti

UVP: je EUR 9,99

Im Handel erhältlich



EIN MORD? KAVIAR FÜR ALLE, BITTE!

Bereits zum fünften Mal lädt **Deadly Dinner** zu einem unvergesslichen Mord-Abend ein. Der Tech-Milliardär Alan Tusk steht kurz vor seinem größten Erfolg – und findet bei einer Feier auf seiner Yacht ein tragisches Ende.

Die **Deadly Dinner** Spiele versprechen ein abendfüllendes, interaktives Krimierlebnis. Dabei ist jeder Fall perfekt auf eine bestimmte Personenzahl abgestimmt: *Roter Teppich ins Verderben* eignet sich für sechs bis acht, *Die*

letzte Rose für fünf bis sieben, *Killing Woodstock* für sieben bis zehn und *Tödliches Versprechen* für vier bis sechs Personen. In **Deadly Dinner – Kaviar Kills** können dank eines neutralen Charakters erstmals bis zu elf Personen mitspielen – und natürlich angemessen dinieren! Es gibt sieben bis zehn Tatverdächtige, eine Person sitzt als nicht verdächtige*r Detektiv*in am Tisch.

Elf Rollenhefte blättern die Hintergründe zu Eurem Charakter auf. Und Ihr erfahrt, ob Ihr Alan Tusk ermordet habt! Über drei Runden hinweg (Vorspeise, Hauptgang, Nachtisch) entfaltet sich eine hollywoodreife Geschichte. Ihr diskutiert über Motive und Indizien und erhaltet auch immer neue Beweise in Form von geheimen Objekten. Während sich die Unschuldigen bemühen, den oder die Täter*in zu entlarven, versucht diese*r den Verdacht möglichst auf andere zu lenken. Aber ob Ehefrau, Freund oder Promi aus Film, Sport und Wirtschaft – eines eint die Dinnergäste: Alle hätten ein Motiv!

Über mehrere Stunden entspinnt sich ein atmosphärisch dichtes Spielerlebnis, das in der Auflösung endet.

Der gesamte Tathergang lässt sich dank der im Spielverlauf gewonnenen Infos rekonstruieren. Ein Spielplan des Tatorts mit Figuren der Verdächtigen hilft dabei, die Szene nachzustellen und Ungereimtheiten zu erkennen.

Mit **Deadly Dinner – Kaviar Kills** kommen Fans von Krimidinnern voll auf ihre Kosten. Aber auch alle anderen werden ihren Spaß haben, wenn sie sich von dem Fall mitreißen lassen – allerdings sollten sie sich nur so sehr mitreißen lassen, dass sie die dunklen Geheimnisse der anderen hinter der glamourösen Fassade noch erkennen können. [nmw]

Deadly Dinner – Kaviar Kills

Krimidinner

Immersiv

Gruppen-Erlebnis

Deduktion

Autor*innen: Lukas Setzke, Martin Student, Verena Wiechens
Illustration: Bringmann & Kopetzki GbR
UVP: EUR 39,99
Ca. ab Dezember im Handel erhältlich





UNTER SUPER-MEGA MACHT'S MUNCHKIN NICHT

Ihr wolltet schon immer **Munchkin** auf den Tisch bringen, diese schräge Parodie auf Rollenspiele? Dann ... besorgt Euch NICHT das neue **Munchkin**-Set. Auch NICHT das Mega-Set. Holt Euch einfach gleich das **Super-Mega-Set** mit gigantischen 1 331 Spielkarten!

Wie immer und egal in welcher Szenerie geht es bei **Munchkin** darum, Kerkertüren aufzutreten, die Monster dahinter zu verkloppen und fett Schätze abzugreifen.



die schon legendären Zeichnungen von John Kovalic die Stars dieses Kartenspiels, das so viel komplexer ist, als es auf den ersten Blick scheint. Aber keine Sorge, Ihr könnt problemlos auch in der Familie mit **Munchkin** einsteigen – sofern Ihr kleine (spielerische) Gemeinheiten verträgt.

Zum Jubiläum von Pegasus Spiele, das vor 30 Jahren gegründet wurde, und anlässlich von 20 Jahren **Munchkin** auf Deutsch gibt es jetzt das **Munchkin Super-Mega-Set**. Damit besitzt Ihr auf einen Schlag sämtliche Karten aus dem kultigen Grundspiel im Fantasy-

Setting sowie die aus den Erweiterungen *Munchkin 2 (Abartige Axt)* bis *Munchkin 10 (Zeitsprung)*. Dazu kommen acht beliebte – und teilweise seit Jahren vergriffene! – sowie zwei ganze neue Booster: Freut euch auf *Elende Enten* und kampfswütige *Prinzessinnen*! [meh]



Dabei versucht Ihr mit Eurer Kartenhand sowie reichlich List und Tücke Eure Konkurrenz auszustecken und zuerst Stufe 10 zu erreichen. Hört sich einfach an, und der Spielablauf ist eigentlich auch entsprechend strukturiert und schnell zu verstehen. Vier einfache Schritte sind es nur, die allerdings im Spielverlauf im Chaos untergehen können. Denn die Karten in **Munchkin** hebeln die eigenen Spielregeln immer wieder aus. Schummeln gehört dabei absolut zum Programm! Unterstützt andere am Tisch, fällt ihnen in den Rücken oder zieht ganz einfach Euer Ding durch. Okay, letzteres wird eigentlich nie funktionieren, denn natürlich sind auch alle anderen auf Krawall gebürstet.

Neben diesem temperamentvollen Spielprinzip sind die wunderschön veräppelten Rollenspiel-Klischees und



Munchkin Super-Mega-Set

Krasses Kartenspiel
Sammlerstücke

Parodie
Munchkin

Autor: Steve Jackson
Illustration: John Kovalic
UVP: EUR 79,95
Im Handel erhältlich



VERSPIELTE ZWEISAMKEIT



Stille Nacht und besinnliche Weihnachtszeit – von wegen! Es wird wie immer vor und an den Feiertagen: viel Gerenne und dann drei Tage, an denen es abgeht. Doch spätestens am 27. Dezember sind alle froh, dass die viel besungene Ruhe wirklich einkehrt und die „bucklig“ Verwandtschaft“ abgereist ist. Und genau für diese Zeit danach haben wir etwas für Euch: Schöne Spiele für zwei, für Jung bis Älter, von leicht bis herausfordernd und aus den unterschiedlichsten Genres.



UVP: EUR 29,99

Beer & Bread

In **Beer & Bread** wetteifert Ihr über sechs Runden, wer das köstlichste Bier und das knusprigste Brot produziert. Siegreich wird nur sein, wer ein ausgewogenes Verhältnis aus Bier und Brot schafft, denn gewertet wird lediglich die weniger lukrative Ware. Eure Aktionen steuert Ihr über Karten, Äcker und Zutaten teilt Ihr Euch. Doch wer erntet besser? Der besondere Kniff, der **Beer & Bread** strategische Tiefe verleiht: Fruchtbare und trockene Jahre wechseln sich ab. Besonders herausfordernd sind fruchtbare Jahre, denn da tauscht Ihr die Kartenhände nach jedem Zug.



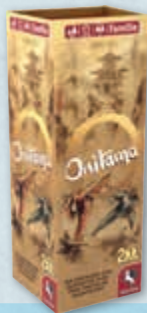
UVP: EUR 27,99

Brix

In **Brix** erschafft Ihr aus bunten Steinen eine Mini-Mauer. Darauf sind die Symbole X und O zu sehen, im Grunde ein dreidimensionales *Tic Tac Toe*. Hinzu kommt aber, dass die Symbole mit zwei Farben hinterlegt sind und dass es Doppelsteine sind. Heißt: Mal ist das O auf blauem, dann auf orangefarbenem Grund. Ihr spielt beide je auf eine Farbe und/oder ein Symbol. Wer zuerst eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe aus vier gleichfarbigen Würfeln oder Symbolen bildet, gewinnt. Das Knifflige: Jeder Doppelstein ist stets eine Vorlage für die Gegenseite.

Onitama

Die *Lehrmeister* der Kampfkunst versammeln sich mit ihren *Schülern*, um ihr Geschick zu beweisen. In **Onitama** schlüpft Ihr in die Rollen der *Meister* und versucht, die gegnerische Schule zu schlagen. Im Grunde ist **Onitama** ein Mini-*Schach* mit fünf Figuren pro Person. Ihre Bewegung wird durch Karten gesteuert – in jeder Partie stehen aber nur fünf der 16 unterschiedlichen Bewegungskarten zur Verfügung – und nachdem Ihr eine genutzt habt, wandert sie zum Gegenüber. Deshalb ist in diesem taktischen Kampfspiel sehr gute Planung gefragt.



UVP: EUR 29,99

Fungi

Es gibt wenige 2er-Kartenspiele, die man mit Fug und Recht als Klassiker bezeichnen kann. **Fungi** ist eines. Seit zehn Jahren sorgt der Spaziergang durch den pilzreichen Wald für Spielfreude. Dort sammelt Ihr diverse Pilzsorten und bereitet sie überm Lagerfeuer zu. Habt Ihr dann passend Butter oder Apfelwein parat, wird die Pilzpfanne besonders schmackhaft, sprich siegpunkteträchtig. Das Thema und die stimmungsvollen Illustrationen machen **Fungi** zu einem Schmankerl nicht nur für Pilzfans.



UVP: EUR 14,99



Dorfromantik – Das Duell

Dass *Dorfromantik* als *Spiel des Jahres 2023* bei vielen unter dem Baum liegen wird, ahnt man. Doch nun hat es einen Ableger bekommen. In **Dorfromantik – Das Duell** geht es nicht mehr um kooperatives Miteinander, sondern Ihr tragt einen Wettstreit aus. Das Grundprinzip mit Hexfeldern, die zugleich Aufgabe und Lösung sind, bleibt natürlich erhalten. Im Duellmodus bauen aber beide mit dem aktuellen Plättchen die je eigene Landschaft aus. Mit *Doppel-* und *Rundumaufträgen* kommen neue Aufträge hinzu, die auch mit dem kooperativen Spiel kombinierbar sind.



UVP: EUR 34,99

Fog of Love

Fog of Love ist weniger ein Spiel als vielmehr ein Beziehungssimulator. Zu Beginn erschafft Ihr zwei Charaktere. Jeweils basierend auf den Wünschen, Zielen und Eigenschaften, die Ihr dem Avatar mitgebt, verhält er oder sie sich. Daraus entsteht eine Beziehung mit Höhen und Tiefen. Wie diese ungewöhnliche Konstellation weiterläuft – wer kann das schon vorher sagen? Eine Garantie für ein Happy End gibt es nicht. Aber eine spannende Geschichte allemal. Und wie im echten Leben bleibt bis zum Schluss die Frage: Beschreiten die zwei ihren Weg gemeinsam oder einsam?



UVP: EUR 49,99

Katapult Fehde

Bei **Katapult Fehde** werden echte Erinnerungen an die Kindheit wach. Ob selbst gebastelt oder als Spielzeug: Eine Wurfmaschine, um „Geschosse“ auf die Plastikfiguren des Gegenüber zu schleudern, hatten ganz viele im Kinderzimmer. **Katapult Fehde** aber macht daraus ein spannendes 2er-Spiel, das beileibe nicht nur für Kids gedacht ist. Überlegt gut, wie Ihr Festungen baut, Ritter postiert und Deckungen nutzt. Was **Katapult Fehde** deutlich vom Kinderzimmer unterscheidet, ist: Ihr steuert die Action mit Karten. Und dieses Handkartenmanagement hat es in sich.



UVP: EUR 34,99



SCHACH MIT KARTEN

Es war mitten im Kalten Krieg und die Medien machten die Schachweltmeisterschaft 1972 zum Krieg der Systeme.

In **Match of the Century** verkörpert Ihr Titelverteidiger Boris Spasski (UdSSR) und Bobby Fischer (USA). Messt wie sie Eure Kräfte – nur eines müsst Ihr nicht können: Schach spielen.

ändert sich indes von Runde zu Runde. Das erinnert an das Grundprinzip, dass Spasski und Fischer ja stets abwechselnd mit Weiß und Schwarz spielen mussten. In **Match of the Century** simuliert Ihr den Farbwechsel, indem Ihr Eure Handkarten auf den Kopf dreht, wodurch sich Stärkewerte und Effekte verändern. Auch die psychische Anspannung der Duellanten wird sehr hübsch von der Spielmechanik aufgegriffen. Nach besonders kritischen Situationen sinkt zum Beispiel das Handkartenlimit oder die Anzahl der Bauern verringert sich.

Auch wenn **Match of the Century** das nervenaufreibende Tauziehen unter den Augen der Weltöffentlichkeit auf mehreren Ebenen trefflich einfängt – in zwei Punkten weicht das Spiel dann doch

vom historischen Vorbild ab:

Der Wettkampf zieht sich nicht über anderthalb Monate, sondern bereits nach 30 bis 45 spannenden Spielminuten ist der Schachweltmeister gekrönt. Und dass Fischer Weltmeister wird, ist auch nicht ausgemacht! [dapf]

Über 21 Partien trugen die Kontrahenten 1972 in Reykjavik quasi als Stellvertreter der Supermächte dieses **Match of the Century** aus. Im gleichnamigen Duell-Spiel tretet Ihr in mehreren Runden gegeneinander an mit dem Ziel, zuerst sechs Punkte zu erreichen. Dafür stehen individuelle Decks mit je 16 Karten zur Verfügung, die Ihr nach und nach als Angriffe ausspielt. Entscheidend ist die Stärke der Karten, die zudem noch mit Bauernfiguren unterstützen werden können. Wer die höhere Gesamtstärke ausspielt, gewinnt den Angriff und steigt auf der *Vorteilsleiste* – dort entscheidet sich am Rundenende, wer punktet.

Bei einem Angriff zu unterliegen, kann aber auch von Vorteil sein. Nur dann dürft Ihr den Effekt der ausgespielten Karte nutzen und könnt so womöglich im weiteren Verlauf das Spielgeschehen zu Euren Gunsten manipulieren. Welche Effekte dabei zur Verfügung stehen,

Match of the Century

Schach mit Karten

Showdown

Historisches Vorbild

Asymmetrisch

Autor: Paolo Mori

Illustration: atelier 198

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



MACHT DAS MOOR LEBENDIG!

In **Moorland** müsst Ihr ein trocken gefallenes Moor wieder zum Leben erwecken. Siedelt Tiere und Pflanzen an, legt clever Wasserwege an – und am Ende gewinnt nicht nur eine Person, sondern Ihr habt alle auch viel über Moore gelernt.

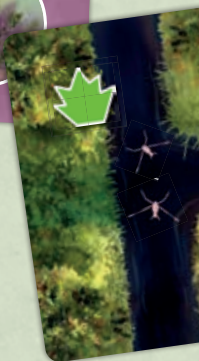
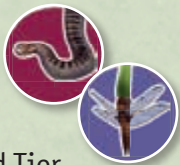
Regenwälder und Korallenriffe stellen wichtige Lebensräume dar. Dass sie bedroht sind, ist schon oft durch die Medien gegangen. Aber dass Moore ein höchst schützenswerter Naturraum sind und sogar mehr CO₂ speichern können als Wälder, wissen viel weniger. **Moorland** möchte das ändern – und daher müsst Ihr spielerisch dieses fragile Ökosystem renaturieren.



Nach zwölf Runden endet **Moorland** und Ihr erhaltet Punkte. Pflanzenmarker im eigenen Moor, unterschiedliche Tierarten, Tierpaare sowie die meisten Wasserläufer oder der längste Wasserweg – alles ist etwas wert. Allerdings könnt Ihr auch Siegpunkte verlieren, nämlich dann, wenn Ihr noch Pflanzen übrig habt.

Übrigens: Der Verlag Deep Print Games versucht nicht nur, seine Spiele so nachhaltig wie möglich zu produzieren. Er arbeitet auch mit der internationalen Naturschutzstiftung Global Nature Fund (GNF) zusammen. Das bedeutet bei **Moorland**: Mit dem Kauf eines Spiels unterstützt Ihr Umweltschutzprojekte der Stiftung – zum Beispiel für den Erhalt und die Wiedervernässung von Moorflächen. [sabs]

Dazu habt Ihr variable *Moorpläne*. Auf denen wollt Ihr Wasserwege aufbauen und das Moor mit Pflanzen und Tierarten zum Leben zu erwecken. Wichtigstes Element sind die *Moorkarten*. Mit denen formt Ihr auf Eurem *Moorplan* neue *Wasserwege* und wichtige Lebensräume für Pflanzen und Tiere. Jede Karte ist zudem Heimat für bis zu vier Pflanzen: Wollgras, Binsen, Torfmoos und Heidekraut. Wer neue Moorkarten platzieren will, benötigt an der gewünschten Stelle auf dem *Moorplan* die geforderten Pflanzen. Über die *Wasserwege* schwimmt Ihr Pflanzen zu Erdabschnitten, um immer neue Moorkarten platzieren zu können. Neben den Pflanzen sollte sich im Moor auch eine vielfältige Tierwelt ausbreiten. Auch die siedelt Ihr über die *Moorkarten* an.



Moorland

Ruhiges Aufbauspiel # Naturthema
Ökologischer Anspruch # Legespiel

Autor: Stefan Bogen
Illustration: Annika Heller
UVP: EUR 29,99
Im Handel erhältlich



GEHEIM

GENAUSO SCHNURRIG WIE RAFFINIERT

Mit Quantenphysik kennen sich nicht viele aus – doch das ulkige Bild von der Katze, die zugleich lebt und tot ist, wurde zum populären Paradoxon. Genauso paradox ist **Cat in the Box**, das Farbstichspiel ohne Farben.

Eine Grundregel bei Kartenstichspielen ist: Man muss die ausgespielte Farbe bekennen. Aber was, wenn die Karten, die Ihr auf der Hand habt, alle schwarz sind? Nun, dann seid Ihr mitten in einer Partie **Cat in the Box** und lernt, wie man dennoch schnell Farbe bekennen muss. Und das geht so: Alle Spielenden haben vor sich ein rechteckiges Spieltableau ausliegen, das auf jeder Seite eine andere Farbe zeigt. Legt Ihr eine schwarze 3 auf der blauen Seite an, wird die Karte automatisch zur blauen 3. Ebenso funktioniert das mit Gelb, Grün und Rot, das ist übrigens die Trumpffarbe.



Der Name **Cat in the Box** spielt an auf das Gedankenexperiment, das der österreichische Physiker Erwin Schrödinger 1935 anstellte. Er kritisierte einen Schwachpunkt der theoretischen Quantenphysik und entwarf das Bild von der Katze in der Box, welches das Paradoxon des zugrunde liegenden Materiemodells beschreibt: Danach könne die Katze zugleich lebendig und tot sein.

Um einen Stich zu machen, muss man nur ganz klassisch den höchsten Wert ausspielen. Die reichen von 1 bis 9.

Doch wie soll das gehen? Sind nun potenziell vier grüne 9er im Spiel? Oder vier mal die gelbe 8? Ja. Und Nein! Denn: In der Tischmitte liegt ein Spielbrett, das in vier Reihen die vier Farben samt den Ziffern zeigt. Dort vermerkt Ihr sofort, dass Ihr die grüne 9 gelegt habt. Damit ist die für alle blockiert. Wäre das alles, wäre **Cat in the Box** ziemlich banal. Doch da Ihr zuvor ansagen müsst, wie viele Stiche Ihr macht, wird das auf einmal höchst spannend. Wie soll man sich festlegen, wenn man nicht mal genau seine Karten kennt? Getopt wird die verrückte Situation noch, wenn ein Paradoxon eintritt, heißt: Keine Karte kann mehr regulär gespielt werden. Dann endet die Runde sofort und der oder die Auslöser*in erhält Minuspunkte. Am Ende gewinnt, wer die meisten Pluspunkte hat; die gibt es für Stiche und richtige Ansagen. [ask]

Cat in the Box

Raffiniertes Kartenspiel # Quantentheorie
Variable Kartenfarben # Stichansage

Autor: Muneyuki Yokouchi
Illustration: Osame Inoue
UVP: EUR 27,99
Im Handel erhältlich



DIE ZUKUNFT GEHÖRT DEN AFFEN

After Us ist ein Kennerspiel, das sich dank vieler Parallelaktionen sehr flott spielt. Die geringe Wartezeit zwischen den Zügen, das Science-Fiction-Thema mit den Affen und die schöne, innovative Kartenmechanik machen diesen Deckbuilder sogar familientauglich.

Wir befinden uns im Jahr 2083: Willkommen auf dem *Planet der Affen*! Das erinnert natürlich nicht von ungefähr an den berühmten Hollywoodfilm mit seinen zahlreichen Spin-offs und Remakes. Vielmehr greift es die Szenerie jener Dystopie auf – dystopisch, denn die Menschheit ist ausgestorben, lediglich ein paar Artefakte gibt es noch. Nun seid Ihr als Oberhaupt einer Affenbande gefragt, die Erde zu besiedeln. Nutzt geschickt die Ressourcen und nehmt neue Primaten mit neuen Fähigkeiten in Eure Horde auf.

Doch die Karten haben noch eine spezielle Eigenschaft, mit der sie das Auslegen zu einem kleinen Puzzlespiel machen. Jede Karte zeigt mittig ein bereits geschlossenes Kästchen mit einem Symbol; diesen Ertrag habt Ihr sicher. Aber am Rand sind die Kästchen geöffnet. Nun müsst Ihr weitere Karten so geschickt anlegen, dass Ihr weitere Kästchen schließt – und entsprechend Erträge erzielt! Das alles lässt sich natürlich sehr gut zeitsparend gleichzeitig durchführen.

In Phase 2 jeder Runde dürft Ihr, so Ihr die passenden Ressourcen habt, neue Mitglieder für Eure Horde anlocken. Einen Mandrill lockt Ihr mit Blumen, Orang-Utans mit Früchten und Gorillas mit Körnern an. Bleibt nur die Frage: Was sollen die Batterien? Mit denen nehmt Ihr die menschlichen Artefakte in Betrieb.

Der Flipper etwa erlaubt Euch, fünf statt vier Karten auszulegen. Das heißt: mehr Ressourcen und damit schneller mehr Siegpunkte! [sabs]

After Us verläuft über mehrere Runden, es endet, sobald jemand 80 (oder mehr) Siegpunkte erreicht. Eure Horden bestehen zu Beginn aus acht Tamarinen mit einfachen Fähigkeiten. Deckt in Phase 1 immer vier Affenkarten vom Nachziehstapel auf und legt sie in einer Reihe vor Euch ab. Sie sind aus drei Zeilen aufgebaut und zeigen Ressourcen (Frucht, Blume, Korn und Batterie), verschiedene Siegpunktwerte sowie Spezialfähigkeiten. Die richten sich nach der abgebildeten Primatenart.

After Us

Post-Apokalypse

Affen als Akteure

Deckbuilding

Simultanes Spielen

Autor: Florian Sirieix

Illustration: Vincent Dutrait

UVP: EUR 44,99

Im Handel erhältlich



AUFBRUCH IN DIE DUNKELHEIT

Fantasy und Dungeon-Crawler passen zusammen wie Zimt und Zucker – eine herrliche Kombination, von der man nicht genug bekommt. Wer es liebt, sich mit diesem Mix die Zeit zu versüßen, kann sich schon jetzt auf **Chroniken von Drunagor – Zeitalter der Dunkelheit** freuen!

Einen Dungeon – also ein Verlies – zu erkunden, ist schon seit Mitte der 1970er-Jahre ein beliebter Zeitvertreib sowohl am Spieletisch wie auch digital. Zum Glück gibt es für die Dungeon-Crawler, diese Mischung aus Rollen- und Miniaturenspiel auf dem Tisch, immer wieder neue Impulse und Ideen. Mit einem neuen Dreh für die bekannte Formel, einen düsteren Ort zu erkunden, Monster zu besiegen und Schätze zu sammeln, wartet auch **Chroniken von Drunagor – Zeitalter der Dunkelheit** auf.

2019 als ambitionierter Kickstarter höchst erfolgreich gestartet, erscheint nun das Grundspiel dank Frosted Games samt einem Bündel an Erweiterungen endlich auch im deutschen Handel. In der riesigen, mehr als fünf Kilo schweren Box stecken unzählige Stunden kooperative Abenteuer.

Schon das Grundspiel bietet eine Kampagne aus 18 Kapiteln, verbunden durch eine zusammenhängende Geschichte. Einige Kapitel könnt Ihr aber auch unabhängig davon spielen. Oder solltet Ihr gerade keine Lust auf Koop haben, könnt Ihr auf vorgefertigten Schlachtfeldern gegeneinander antreten.

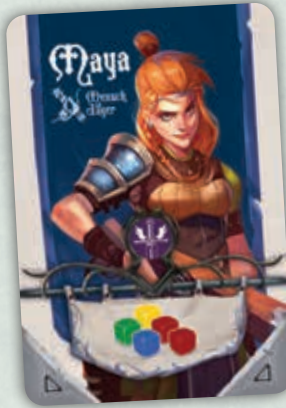
In jedem Abenteuer erkundet Ihr einen Dungeon, der aus mehreren Räumen besteht. Das sind aber nicht nur Kartenteile oder ein Spielplan, sondern 3D-Geländebauteile. Darauf legt Ihr die Geländepläne. So ergibt sich ein Terrain mit unterschiedlich hohen Elementen – und es

gilt durchaus, sich diese Höhenunterschiede im Spielverlauf zunutze zu machen: Wer ein Monster auf einer niedrigeren Ebene angreift, erhält einen Bonus. Andersherum erhaltet Ihr aber auch *Fallschaden*, wenn Ihr aus größerer Höhe herunterkracht. Verbunden sind die Räume über Türen. Erst wenn Ihr eine öffnet, erfahrt

Ihr, wie der Raum dahinter aussieht. Das kann aber immer wieder variiert werden! Denn neben dem Standardaufbau gibt es auf den Türen einen QR-Code. Wenn Ihr den scannt, wird Euch online ein alternativer Raumaufbau angezeigt.



Wie bei Dungeon-Crawlern üblich, erwählt Ihr zu Beginn einen *Helden*. Er zeichnet sich aus durch eine *Klasse*, über die Ihr im Verlauf der Kampagne neue Fähigkeiten erlangt, sowie Startausrüstung und hilfreiche *Begleittiere* oder *Gefährten*. Bei **Chroniken von Drunagor – Zeitalter der Dunkelheit** habt Ihr überdies noch eine von fünf Kampfrollen, die Euer *Held* in der Gruppe übernimmt: Es gibt den *Anführer*, den *Angreifer*, den *Taktiker*, den *Unterstützer* und den *Verteidiger*. Durch diese Stellschraube spielt sich derselbe *Held* stets anders, denn Ihr entscheidet selbst, welcher *Held* welche Kampfrolle übernimmt.



Wer meint: „Kein Problem, ich raste einfach nach jedem Zug“, dem sei gesagt: So einfach ist das nicht! Denn für jede Rast erhaltet Ihr *Fluchwürfel* als Strafe. Die blockieren Eure Fähigkeiten, und freiwillig dürft Ihr auch nur unter bestimmten Umständen rasten. Daher ist das clevere Management der Aktionswürfel Eure wichtigste Aufgabe in **Chroniken von Drunagor – Zeitalter der Dunkelheit**.

Natürlich sind das 3D-Gelände und der außergewöhnliche Aktionsmechanismus nicht die einzigen Besonderheiten von **Chroniken von Drunagor – Zeitalter der Dunkelheit**.

Das Abenteuerbuch stellt Euch vor immer neue Entscheidungen, die die Geschichte nachhaltig verändern. Und jetzt haben wir noch gar nicht über der Dunkelheit gesprochen, wie sie sich ausbreitet und Euch die Luft zum Atmen nimmt ... Am besten, Ihr schaut es Euch selbst an! [laut]



Chroniken von Drunagor – Zeitalter der Dunkelheit

Dungeon-Crawler # Ressourcen managen
Koop-Kampagne # Variable Abenteuer

Autoren: Daniel Alves, Eurico Cunha
Illustration: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante u. a.

UVP: EUR 149,99

Ca. ab Dezember im Handel erhältlich



Anders ist auch das treffende Wort dafür, wie Ihr Euren *Helden* steuert. Ihr könnt eine Bewegungsaktion ausführen sowie bis zu zwei Würfelaktionen. Dabei setzt Ihr kleine farbige Holzsteine auf dem *Helden* ein, um Fähigkeiten zu verwenden, besondere Bewegungen zu erhalten, Monster anzugreifen oder Verbündete zu heilen. Doch jedem Charakter stehen nur eine bestimmte Menge dieser Aktionswürfel zur Verfügung. Und einmal eingesetzt, bleiben sie vorerst liegen oder kommen in die Ablage. Erst wenn Ihr eine Rast durchführt, bekommt Ihr sie zurück.

DIE WIEDERGEBURT DES ROSENKRIEGS

Black Rose Wars – Rebirth setzt die Geschichte des epischen Fantasy-Deckbauspiels *Black Rose Wars* fort: Jahrhunderte nachdem die Rosenakademie im Kampf der Magi mit Luzifer im *Inferno* zerstört wurde, soll sie nun wiedererstehen. Ein ebenso episches Unterfangen.

Man kann sie förmlich japsen hören, die Fans der **Black Rose** Welt: „Wie bitte? Statt Abrissbirne nun Friede-Freude-Aufbaukuchen?“ Aber: Keine Sorge, auch der **Rebirth** der Rosenakademie ist ein Kampf mit Hauten und Stechen – oder besser mit Zaubern, Flügen und finstersten Beschwörungen. Ja, es stimmt: Das prachtvolle Anwesen des geheimnisvollen und mächtigen Zaubers Ordens liegt in Trümmern. Doch noch ist die Magie in den Ruinen nicht verloschen, und Ihr dürft sie wieder erwecken.



Wer seinerzeit das Glück hatte, ein Exemplar von *Black Rose Wars* zu ergattern, wird in **Black Rose Wars – Rebirth** viel wieder erkennen. Wieder sind vier Magi am Start, die skrupellos um den Sieg ringen. Zu deren detailverliebten Miniaturen gesellen sich 32 Figuren, die die wildesten Beschwörungen darstellen. Auch die Akademie besteht wieder aus 19 Räumen, allerdings mit einem kleinen, feinen Unterschied.



Früher wurden die Räume *instabilisiert*.

Das gab ordentlich Siegpunkte am Schluss, aber man hinterließ mit dem umgedrehten Hexfeld verbrannte Erde. Nun geht es ums *Stabilisieren*. Sobald das gelingt, wird das Hexfeld erst richtig aktiv und bietet viel stärkere Möglichkeiten, ins Spiel einzugreifen.

Das dürfte der passende Zeitpunkt sein, um all jene regeltechnisch abzuholen, die *Black Rose Wars* nicht kennen. Wie der Vorgänger ist **Black Rose Wars – Rebirth** eine Kombination aus mehreren Spielmechaniken. Neben der taktischen



Bewegung samt Aktivierung der Räume machen vor allem zwei Aspekte den Reiz aus: Ihr sammelt Karten aus sechs Zauberschulen ein. Dieses Deckbuilding ermöglicht bei mehr als 400 sehr unterschiedlichen Zaubern eine gewaltige Menge an Kombinationen. Hinzu kommt die Art, wie Ihr eure (mindestens) acht Handkarten ausspielt. Im Grunde ist es eine Programmierung: Ihr platziert pro Runde vier Karten auf dem Charaktertableau und legt so die



Reihenfolge des Ausspielens fest.

Dann beginnt die Haupt- oder Aktionsphase – das, was oben etwas flapsig als Hauen und Stechen bezeichnet wurde. Genau das ist es aber. Denn neben dem Stabilisieren der Räume versucht Ihr, den anderen arkanen Meistern und Meisterinnen bei jeder Gelegenheit maximalen Schaden zuzufügen. Klingt sehr heftig, ist es aber nicht! Denn, und das unterscheidet das Setup der **Black Rose Wars** Spielefamilie von ähnlichen Kampf- und Action-Szenarien: Sobald eine Figur aus dem Feld geschlagen ist, zieht sie sich kurz in ihre Kammer zurück – und stürzt mit neuem Elan und ohne Verlust von zuvor gesammelten Boni sofort wieder ins Getümmel.



Bei all dem geht es um Siegpunkte. Wer zuerst 30 erreicht, läutet die Schlussrunde ein. Allerdings kann auch die *Black Rose* selbst punkten – die uralten Zaubermächte spielen gewissermaßen auf eigene Rechnung mit. Das ist wie in *Black Rose Wars* und kann wie dort dafür sorgen, dass die *Black Rose* gewinnt und Ihr alle

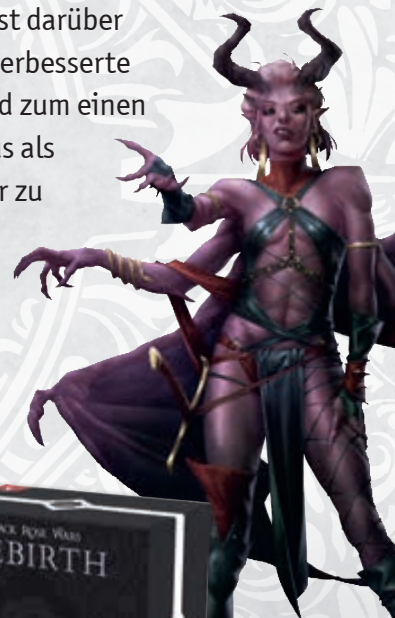
verliert. Aber die Akademie bietet Euch auch etwas, nämlich Aufgaben. Erfüllt Ihr die, sind sie neben dem Verhauen der anderen Magi die Hauptquelle, um an Punkte zu kommen.



Bleibt im Grunde nur noch eine Frage zu klären: Sind **Black Rose Wars – Rebirth** und *Black Rose Wars* kompatibel? Ja! Und zwar auf höchst eindrucksvolle Art. Beispielsweise die Zauberschulen: Die „alten“ *Verwandlung*, *Verschwörung*, *Nekromantie*, *Illusion*, *Zerstörung* und *Propheseziung* lassen sich ohne weiteres mit den sechs neuen Schulen *Agonie*, *Albtraum*, *Alchemie*, *Geistheilung*, *Hexerei* und *Technomantie* kombinieren.

Besonders hübsch ist darüber hinaus die elegant verbesserte Handhabung. Da sind zum einen die Charaktertableaus als variable Double-Layer zu nennen. Dann die neuen Markierungsringe für eine freie Auswahl der Spielfarbe; sie erleichtern zudem die

früher sehr fummelige Kennzeichnung der Miniaturen. Und schließlich: In **Rebirth** gibt es einen *Avatar*, der Euch das Solospiel ermöglicht. [ask]



Black Rose Wars – Rebirth

Black Rose Wars Welt # Neue Zauberschulen
Üppiges Spielmateriel # Voll kompatibel

Autor: Marco Montanaro
Illustration: Andrea Colletti
UVP: EUR 139,99
Ca. ab Januar 2024 im Handel erhältlich



DER WEGWEISER ZUM DSCHUNGELN

Auf Wiedersehen im Sprawl: **Neo-Asphaltdschungel** ist eine Neufassung des legendären Quellenbuchs *Asphaltdschungel*, das 1991 bei Sprawl Sites erschien. Nun legt es Pegasus Spiele anlässlich seines 30-jährigen Bestehens und 15 Jahren **Shadowrun** neu auf.

Was wäre Batman ohne das Stadtungetüm Gotham? Was wäre **Shadowrun** ohne Seattle und all die anderen bekannten Metroplexe? Sicher, die Sechste Welt kann auch ganz anders. Doch das nimmersatte Herz des dystopischen Rollenspielklassikers schlägt seit jeher im urbanen Asphaltdschungel.



Die in weiten Teilen editionsunabhängige Spielhilfe **Neo-Asphaltdschungel** dient Euch als Fundus für die Gestaltung eigener Abenteuer und Begegnungen in und um die Straßenschluchten der Metroplexe der Sechsten Welt. Ein allgemeiner Überblick zu den (Über-) Lebensstilen im Asphaltdschungel bahnt den Weg zum Kernteil des über 200-seitigen, vollfarbigen und limitierten Hardcovers: den *Location-Archetypen*. Dutzende typischer Orte – von gigantischen Arkologien bis hin zu finstersten Seitengassen – sind beispielhaft ausgearbeitet mit Grundrissen, Informationen zu etwaiger Sicherheit, Hosts und Anliegern.



Apropos Anlieger: Mehr als 300 abwechslungsreiche Sprawl-Zufallsbegegnungen sowie ausgearbeitete Charakter-Archetypen, Connections und feindliche Gruppen geben darüber hinaus wertvolle Ideen für Abenteuer an die Hand. Zu guter Letzt runden diesen vielseitig einsetzbaren Rollenspiel-Werkzeugkasten Details zum Geld- und Kreditwesen, zur Strafverfolgung und Justiz sowie Fragen der *Run*-Bezahlung ab.



Doch damit nicht genug: Pegasus Digital bietet die Grundrisse der über 80 Locations in einem praktischen Bündel mit hochauflösenden Dateien zum Download an. Ebenso kreative wie auch pragmatische Spielleitungen werden den ergiebigen Ideensteinbruch **Neo-Asphaltdschungel** alsbald sicher nicht mehr missen wollen! [ib]



Shadowrun: Neo-Asphaltdschungel

Spielhilfe

Nachschlagewerk

Handnummeriert

Editionsunabhängig

Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth
Coverartist: Andreas „AAS“ Schroth
Preis: EUR 49,95

Ca. ab Januar 2024
im Handel erhältlich

DAMALS UND HEUTE: DIE GOLDENEN 20ER

Ein legendäres Jahrzehnt in einem legendären Band eines legendären Rollenspiels: Mit der Neuauflage von **Cthulhu: Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre** macht Pegasus Spiele eigentlich nur eine Branche unglücklich: die Antiquariate.

Aller guten Dinge sind drei, heißt es. Pegasus Spiele feiert sein 30-jähriges Firmenbestehen mit engagierten Neuauflagen bekannter Rollenspieltiteln. Im Zuge dessen wurde der Quellenband **Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre** runderneuert. Und das ist, im Rahmen der 7. Edition von **Cthulhu**, die nunmehr dritte Ausgabe dieses Klassikers.



legte großformatige, originalgetreue Karte von Deutschland im Jahr 1927.

Das in zwölf Kapitel unterteilte, gründlich recherchierte und ansprechend bebilderte Hintergrundmaterial führt zurück in die Weimarer Republik – von den chaotischen Anfängen bis zu ihrem fatalem Ende. Kurze Beiträge geben Spielleitungen einen facettenreichen Einblick in das damalige Leben.

Schon das Titelbild ist ein höchst stimmungsvoller Einstieg. Auf 400 Seiten bietet der Hardcover-Band einen umfangreichen Quellenteil, die drei aktualisierten Abenteuer *Tempus fugit!*, *Bilderwahn* und *Gefrorene Angst* sowie eine beige-

In den Spielhilfen treffen relevante Wissensquellen – Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Zeitungen – auf ein Who-is-Who wie auch wichtige Unternehmen dieser Ära. Zeitgemäße Professionen und Archetypen eignen sich als Blaupausen für (Nicht-)Spielercharaktere. Einkommens- und Einkaufs-, aber auch Namenslisten und historische Zeitleisten sind am Spieltisch nützlich.

Wenngleich übernatürliche Themen wie etwa Geisterglaube und Spiritismus zuvor thematisiert werden, verknüpfen die drei Abenteuer die Historie mit dem **Cthulhu**-Mythos in praktischer Weise. Entsprechend inspirierte Spielrunden können die zahlreichen darüber hinaus gebotenen Abenteuerideen gewiss leicht umsetzen. Für an dieser Epoche interessierte **Cthulhu**-Fans ist **Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre** ein Muss. [ib]



Cthulhu: Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre

Cthulhu-Universum

Klassiker

Quellenband

Must-have

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Mark Freier
Preis: EUR 39,95

Ca. ab Dezember
im Handel erhältlich

EINE TIERISCH WILDE WELT

Humblewood ist ein brandneues Setting für Fans von 5E-Rollenspielen. Die **Humblewood Box** ist prallvoll mit Material und fantastischen Kreaturen: Startet die Kampagne und taucht ein in die aufregenden Abenteuer unter dem Walddach.



die kleine Welt untergeht. Neben der spannenden Kampagne sind eben diese anthropomorphen Wesen – gute wie böse – die Stars von **Humblewood**. Jeweils fünf Völker bieten Euch *Vogel-* und *Bodenschar*.

Ursprünglich erschaffen wurde die Welt von **Humblewood** bei Hit Point Press. Auf Deutsch umfasst die schicke Box von Pegasus Spiele ein mehr als 200 Seiten starkes Buch, das sowohl die Hintergrundwelt schildert als auch eine Kampagne präsentiert. Mit der könnt Ihr in einer epischen Story Eure Charaktere bis Stufe 5 steigern. An weiterem Material findet sich ein Referenzbogen, mehrere

Humblewood ist ein bescheidener Wald, ein friedliches Plätzchen in der Welt von *Everden*. Seit Generationen wird er von der Baumstadt *Erlenherz* aus regiert. Doch leider scheinen die guten Zeiten vorbei zu sein, es passieren zunehmend üble Dinge. Eine Dürre führt zu schlechten Ernten. Die Einheimischen werden unruhig. Sie beobachten immer mehr Waldbrände. Und in letzter Zeit wurden sogar ein paar der sehr aggressiven *Flederglutler* gesichtet, die sich offenkundig weit außerhalb ihres normalen Verbreitungsgebiets tummeln.



farbige Bodenpläne sowie 74 Pappaufsteller mit Plastikfüßen – was ausgesprochen hilfreich ist, um die vielen turbulenten Kämpfe darzustellen. Und wem die Aufsteller nicht ausreichen, der kann sein Spielerlebnis noch mit den separat erhältlichen Miniaturen-Sets aufwerten. [mehr]



Zudem sind die am Boden lebenden Wesen zunehmend verbittert, denn die regierende *Vogelschar* zieht sich auf ihre Hochsitze zurück, wenn es brenzlig wird, und ignoriert die Bitten nach Hilfe. Nun ist es an Euch, das Idyll zu retten. Mit der **Humblewood: Kampagnen- und Settingbox** schlüpft ihr in die Rollen von anthropomorphen Held*innen und stürzt Euch in ein unvergessliches Abenteuer. Als machtvolle Kreaturen der *Vogel-* und *Bodenschar* versucht Ihr, das sich anbahnende Unheil einzudämmen, bevor es zu spät ist und



Humblewood: Kampagnen- und Settingbox

Fantastische Wesen
Umfangreich

Waldwelt
5E

Redaktion: Andrea Bruce,
TR Rowe, Dominik Parisien
UVP: EUR 59,99

Illustration:
Leesha Hannigan u.a.
Im Handel erhältlich

EIN GANZ NEUER DREH



Das historische Thema von **Age of Rome** ist gewiss nicht neu – doch das Haupt-Spielbrett, das sich in jeder Runde als Ganzes dreht, ist höchst innovativ. Alle bauen mit am Römischen Reich – aber wer erntet am cleversten?



Spiele mit Drehmechanik sind seit Jahren sehr beliebt und nicht erst seit dem Maya-Kalender von *Tzolk'in* echte Hingucker. **Age of Rome** setzt dem nun die Krone auf: Dort ist praktisch das gesamte Spielbrett ein Drehrondell und darin integriert vier weitere Drehelemente für die Bevölkerungszahl. Die bis zu vier Spielenden müssen im Rom nach der Ermordung Caesars die Geschicke des Reichs lenken. Dafür habt Ihr stets eine der vier Provinzen *Afrika*, *Gallien*, *Hispanien* oder *Italien* vor Euch. Bis sich der runde Hauptteil des Spielbretts dreht, dürft Ihr nur dort agieren – außer Ihr habt zuvor in einer anderen Provinz eine *Intrige* angezettelt. Doch gemacht, das geht erst ab der zweiten Runde!



In der *Aktionsphase* setzt Ihr Eure Anhänger ein. Das bringt auf verschiedene Arten Ruhmespunkte. Mit *Militär* und *Politik* wollt ihr Mehrheitenwertungen am Spielende gewinnen. *Handelskarten* bringen entweder Sofortboni, oder Ihr sammelt sie als punkteträchtige Drillinge fürs Spielende. Oder Ihr baut mit *Religion* Euer *Pantheon* aus. *Ackerbau* wirft zusätzliche Denare zum Bau neuer Gebäude ab. Und schließlich die *Intrigenmarker*: Mit denen reist Euer Anhänger auf dem Drehteller in die nächste Runde, wo er bei der Konkurrenz Unruhe stiftet und zum Beispiel zwei *Legionen* für die Mehrheitenwertung entfernt. So wird in **Age of Rome** aus



kleiner Taktik auf einmal langfristige Strategie! [ask]



Age of Rome läuft über neun Runden. Die gliedern sich in *Intrigen*-, *Bau*-, *Aktions*- und *Einkommensphase*. Zu Beginn

zieht Ihr eine Ereigniskarte. Die gibt vor, ob Ihr im oder gegen den Uhrzeigersinn spielt und auch die Drehrichtung des Rondells am Ende dieser Runde. Beim *Bau* errichtet Ihr in der aktuell vor Euch liegenden Provinz Gebäude der Typen *Militär*, *Politik*, *Handel*, *Religion* oder *Ackerbau*. Das bringt Euch Ruhm ein, und um den geht es bei der Schlussabrechnung. Für die Bauten erhaltet Ihr zudem *Einkommen*.

Age of Rome

Drehbares Spielbrett # Viel Interaktion
Solomodus & Varianten # Historienthema

Autoren: Vangelis Efthimiou, Antonios Yannopoulos

Illustration: Evan Scale

UVP: EUR 56,90

Im Handel erhältlich



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

Neue Spielideen werden in der Redaktion entwickelt und von Pegasus Spiele vorrangig im deutschen, teilweise auch im englischen Sprachraum verkauft. Damit aber auch Menschen aus vielen anderen Ländern der Welt Freude mit unseren Spielen haben, gibt es das Lokalisationsteam, das mit Partnerverlagen aus der ganzen Welt zusammenarbeitet und dabei hilft, dass Spiele auch in andere Sprachen übersetzt werden. Zwei Kolleg*innen aus dieser Abteilung stellen sich hier vor.



Mein Name ist: Esra Edel

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Localization Manager im Bereich International Sales. Das heißt, ich stelle Spiele, die unser Verlag entwickelt, wie *KuZOOkA* oder *First Rat*, Verlagen im Ausland vor und diese bringen die Spiele dann gegebenenfalls in ihrer eigenen Sprache heraus.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: 2014, also bald zehn Jahre. Angefangen habe ich damals erst im Lager als Aushilfe, bin dann aber zeitnah ins

Marketing gewechselt und habe Messen und Events unterstützt. Erst seit 2020 verstärke ich das Lokalisationsteam.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Innerhalb der Firma gefällt mir die freundschaftliche Stimmung untereinander und an der eigentlichen Arbeit der Kontakt mit all den Partner*innen aus der ganzen Welt, wie auch der Besuch internationaler Messen.

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist: Ein wirkliches Lieblingsspiel habe ich nicht. Sehr gut finde ich aber *Lovecraft Letter*, *Siderische Konfluenz* und *Robinson Crusoe*. Ansonsten empfehle ich Euch den Beitrag vom 20.01.23 im Pegasus Spiele Blog, in dem ich ausführlich über mein „Lieblingsspiel“ berichte. ;-)

Das beste Spiel aller Zeiten ist: Da ja nur nach einem „Spiel“ und nicht nach einem „Gesellschaftsspiel“ gefragt ist – *Final Fantasy 7: Crisis Core*. Spielt auf jeden Fall das PS-Remake, wenn Ihr könnt! ;-)

Nach Feierabend mache ich am liebsten: In meiner Freizeit bin ich ehrenamtlich sehr aktiv. Zum einen als Stadtverordneter für die Grünen und zum anderen in einem lokalen Verein, mit dem wir kulturelle Events* organisieren.

Diesen Film kann man gar nicht oft genug gucken: *Grand Budapest Hotel*, Wes Anderson macht fantastische Filme. Und natürlich *Endgame* als Finale der ersten Marvel-Saga.

Mein Motto lautet: Einfach mal machen



*Anmerkung der Redaktion: Zum Beispiel die „KW46“, siehe Artikel zum Pegasus Spiele Pop-Up Store in Ausgabe #2/2023.

Mein Name ist: Katja Wienicke

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin Localization Manager im Bereich International Sales. Ich suche Partnerverlage, die unsere Spiele in anderen Sprachen veröffentlichen, kümmere mich darum, dass wir die entsprechenden Daten erhalten, wenn wir mehrere Sprachversionen gemeinsam produzieren und noch einiges mehr.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Ich liebe besonders den Kontakt zu meinen Kund*innen: Menschen aus der ganzen Welt kennenzulernen und verschiedene (Spiel-)Kulturen zu erleben, ist etwas ganz Besonderes!

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Als ich im Juli 2021 bei Pegasus Spiele anfang, gewannen wir mit der Edition Spielwiese kurz darauf den Preis *Spiel des Jahres* für *MicroMacro: Crime City*. Das Fest, das es zu diesem Anlass in der Firma gab, war das erste, das ich mit meinen Kolleg*innen feiern durfte, weshalb mir das in besonderer Erinnerung ist.



Mein liebstes Pegasus-Spiel: Ganz klar: *Robinson Crusoe*! Ich spiele sowieso am liebsten kooperative Spiele. Und sich hier gemeinsam dem Spiel bzw. der Hausforderung zu stellen, macht mir sehr viel Spaß, besonders da *Robinson Crusoe* viele verschiedene Szenarien enthält, die jeweils eine andere Spielweise erfordern.

Mein erstes Pegasus-Spiel: Damals war es noch bei Pegasus Spiele: *Pandemie* – für mich einfach das beste Spiel aller Zeiten!

Mein Lieblingessen: Oh, da kann ich mich nicht für eins entscheiden. Ich koche unglaublich gerne und liebe alles Mögliche, probiere immer wieder neue Gerichte und Rezepte aus. Pauschal könnte man sagen, ich mag die asiatische, italienische und natürlich schwäbische Küche! ;-)

Dieses Buch muss man gelesen haben: Ich soll mich für EIN Buch entscheiden? Unmöglich! :-). Es gibt doch soooo viele tolle Bücher! Was ich gerade jedoch mit großer Begeisterung lese, ist die *Cormoran-Strike*-Reihe von Robert Galbraith (Pseudonym von J. K. Rowling).

Ein Leben ohne _____ ist möglich, aber sinnlos: Wie viele Wörter darf ich in die Lücke schreiben? :-). Mir fallen da auf jeden Fall ein: Käse, Spiele, Filme, Bücher und Freund*innen!

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

GEWINNSPIEL

UNSER TEMPEL SOLL SCHÖNER WERDEN

Im Stapelspiel **Menara** geht es hoch hinaus. Bunte Punkte auf Bodenteilen geben vor, welche Farbe die etwa fingergroßen Holzsäulen haben müssen, die Ihr auf den Punkten platziert. Sind alle Punkte eines Bodenteils abgedeckt, wird ein neues Bodenteil angelegt – im Idealfall wird das zur neuen Geschossdecke und entsprechend oben auf den schon vorhandenen Bau gelegt.

In jedem Zug gibt eine Baukarte der aktiven Person vor, wie viele Säulen sie einbauen oder von unteren auf höhere Ebenen bewegen muss. Da kann es schnell gewaltig wackeln! Wer bei diesem Geschicklichkeitsspiel zittrige Finger kriegt, wählt daher in seinem Zug vielleicht lieber eine leichte Baukarte statt einer mittelschweren oder schweren, denn diese liegen in drei separaten Stapeln aus.

Je nach Schwierigkeitsgrad muss Euer Tempel am Ende des Spiels mindestens drei bis fünf zusätzliche Etagen vorweisen – und diese Zahl steigt noch weiter für jede Karte, die Ihr nicht

erfüllen könnt, und jedes Bodenteil, das Ihr im „Erdgeschoss“ anlegt. Ganz schön knifflig. Doch zum Glück fiebern die anderen Mitspielenden immer kräftig mit! Denn anders als bei sonstigen Geschicklichkeitsspielen dieser Art ist **Menara** ein kooperatives Familienspiel. Da gibt es keine Schadenfreude, sondern nur viel Daumendrücken beim gemeinschaftlichen Tempelbau. [laut]



5 x gewinnen!

Menara (Zoch)

*So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.03.2024*

Autor: Oliver Richtberg
Illustration: Sébastien Calveau



Impressum: Ringbote #4/2023

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 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 | www.berszuck-design.de
Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich
Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1, 3-30, 32-33, 35), Deep Print
Games (S. 1, 5, 10, 18, 20-21), Edition Spielwiese (S. 10-11), Esra
Edel (S. 32), Frosted Games (S. 1, 24-25), Katja Wienicke (S. 33),
Simba Dickie Group (S. 34), Strohmänn Games (S. 31)

Druck: Esser Druck & Medien GmbH | Weiblick 16 | 61276 Weilrod |
Deutschland | www.druckerei-esser.de

Für Vertriebsfragen wenden Sie sich bitte an:
Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg
Telefon: 0 6031 7217-0
E-Mail: vertriebsteam@pegasus.de
Internet: www.pegasus.de

Anzeigen Ringbote #4/2023:
Pegasus Spiele (S. 35), Kyskåpspoesi (S. 2), Simba Dickie Group (S. 36)

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

Ringbote erscheint viermal jährlich.
Ausgabe #1/2023: voraussichtlich 15. März 2024
Anzeigenschluss: 1. Januar 2024
Druckunterlagenschluss: 5. Februar 2024
Redaktionsschluss: 14. Februar 2024

TERMINE

CON SPIRACY

CONSPIRACY

07.03.-10.03.2024 |
www.conspiracy-con.de

30.01.-03.02.2024

>> Internationale Spielwarenmesse
www.spielwarenmesse.de

23.02.-25.02.2024

>> DeDeCo
www.dedeco.online.de

09.03.-10.03.2024

>> Bremer Spieletage
www.vhs-bremen.de/veranstaltungen/bremen/bremer-spiele-tage



GRATIS ROLLENSPIELTAGE

GRATISROLLENSPIELTAGE

16.03.-23.03.2024 |
www.gratisrollenspieltag.de

23.03.-24.03.2024

>> Ratinger Spieletage
www.stadt-ratingen.de/spieletage



Weitere Termine findet Ihr auf: pegasus.de/eventkalender



KLEINE SPIELE, GROSSE FREUDE!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele



MACHTKAMPF IN BEASTY TOWN!

Schlüpfe in die Rolle einer Mafia-Bossin, bringe
Stadtviertel um Stadtviertel unter deine
Kontrolle, errichte Hinterzimmer, fülle deine
Schatzkammern mit Beute und werde die Patin
von Beasty Town.



12+



2-5



30/*



www.zoch-verlag.com