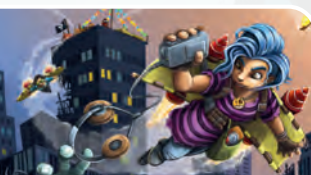




RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#1/2024



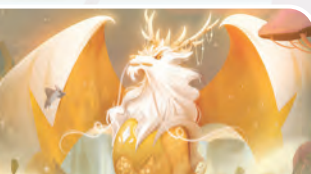
Zilence

Kinderleichter Wettlauf
gegen die Zombies



Tucana Builders

Entspanntes Legespiel
für Insel- und Tierfans



The Vale of Eternity

So viele fantastische Wesen!
Aber könnt Ihr sie zähmen?



Evacuation

Die Erde brennt: Wer schafft
den Wettlauf zu Planet B?



Shadowrun: Critter

Die SR-Menagerie im
ultimativen Tier-Handbuch



Farshore
NACH DEM TAL VON EVERDELL
EROBERN DIE TIERE NUN DIE KÜSTE

9 783957 894410



Jetzt
Tickets
sichern!



Mit insgesamt
20.000 m²
großem
Außengelände!

08. - 09. JUNI 2024

ROLEPLAY VERSE

TURBINENHALLE OBERHAUSEN

Das Roleplay Verse ist eine zwei-tägige Convention,
die alle Spiele und Hobbies fantastischer Welten unter einem Dach vereint.
RPV bringt dir in 4 Hallen und auf einer riesigen Outdoor Fläche:

☆ Showbühnen
und Panels

👥 Freunde, Communities, Mit-Hobbyisten
und Mit-Nerds treffen

🎭 Deutsche
Hobby-Szenegrößen

🎪 Mittelaltermarkt mit
Live-Bands

🎲 Brett- & Rollenspiel-
Aussteller und -Shops

🎭 Cosplay- und
LARP-Gruppen

📖 Pen & Paper-
Rollenspielrunden

🎨 Artist Alley

📚 Autoren und Literatur

😊 Und viel mehr!

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Farshore: Tretet mit den putzigen Tieren aus Everdell die Reise an die See an und baut Eure Siedlung an der fernen Küste. Dazu: Der *Farshore-Leuchtturm* ragt dominant über das Spielbrett. Wir werfen einen Blick auf die faszinierenden Originale an den Küsten weltweit.

10 | KINDERSPIELE

Zilence

12 | FAMILIENSPIELE

Sync or Swim | Tucana Builders | Lumicora | Shifting Seasons

16 | PANORAMA

Die Welt von Everdell – alle Titel im Überblick

18 | FAMILIENSPIELE

Knowledge? | 50 Clues – Sigrids Suche

20 | KENNERSPIELE

The Vale of Eternity

22 | EXPERTENSPIELE

Evacuation

24 | ROLLENSPIELE

Cthulhu: Handbuch für die Mythos-Jagd |
Shadowrun: Critter der Sechsten Welt |
Avatar Legends – Das Rollenspiel: Einstiegsbox

28 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

34 | GEWINNSPIEL

Geek! | Impressum

35 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Es ist kaum zu glauben – aber der **Ringbote** geht schon ins fünfte Jahr! Und es hat eine gewisse Tradition, dass nach jeweils zwei Jahren das Staffelholz bei uns Ringbot*innen weiter gegeben wird. Deshalb ein verspieltes „Hallo“ von mir, von Rhonda. Und ein kollegiales „Danke“ an Ronny!

Das Schöne: Er hat mir mit der neuen Ausgabe eine dankbare Aufgabe übertragen. Viele spannende Spiele mit großer Bandbreite warten auf Euch. Das fängt an beim Kinderspiel im Zombie-Szenario, wo Ihr wertvolle Dinge sammeln müsst. Bemerkenswert bei den Familienspielen sind die ungewöhnlichen Themen – oder hattet Ihr schon mal Synchron-Schwimmen auf dem Tisch? Der Experten-Kracher mit dem Umsiedeln der Menschheit auf einen neuen Planeten verspricht ebensolche Hochspannung wie der Rollenspiel-Einstieg bei Avatar. Doch mein Liebling ist natürlich – Ihr seht es am Bild – die neue Welt von Everdell, die Euch ans Meer entführt.

Eure Rhonda **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE

CHRONIKEN VON DRUNAGOR

Es ist ein Feuerwerk an Neuheiten, das in diesen Tagen auf Euch wartet, um noch mehr Spannung in diesem kooperativen Dungeon-Crawler zu erzeugen. Los geht es mit der **Erweiterung Chroniken von Drunagor: Neue Helden & neue Monster**, bei der sich Euch der *Dämonenfürst* entgegenstellt. Mit **Der untote Drache** betritt die gewaltige Miniatur des aus der Unterwelt zurückgekehrten Dra-chen *Aral Hezec* das Spielfeld. Die **Wüste der Narben** beschert Euch den unbarmher- zigen Bossgegner *Wermungdir*. Die beiden Erweiterungen **Admiral Luccanors Ver- derben** und **Die Schattenwelt** fügen dem Grundspiel je zwei neue Kapitel mit mehr als zehn Stunden Spielzeit hinzu sowie je neun neue Geländepläne plus zwei neue Schattenkreaturen.



ISS VANGUARD

ISS Vanguard ist ein kooperatives Brettspiel für bis zu vier Personen und entführt Euch zu außerirdi- schen Welten und fernen Sternensystemen. 2028 wurde entdeckt, dass alle Lebewesen auf der Erde in ihrem genetischen Code eine gemeinsame Information hüten: eine Sternenkarte, die auf einen Punkt im Spiralarm unserer Galaxie hinweist. Eine Genera- tion brauchte es, um erstmals ein interstellares Raumschiff zu erbauen. Doch nun ist die **ISS Vanguard** bereit zum größten Abenteuer der Menschheit. Und Ihr seid mit an Bord, um die Welten jenseits unseres Sonnensystems zu erkunden und – wenn Ihr alle Herausforderungen meistert – herauszufinden, was es mit der Sternenkarte auf sich hat. Neben dem Grundspiel gibt es bereits fünf Boxen mit Zubehör, das für noch mehr Atmosphäre sorgt.



TOKAIDO

Seit zehn Jahren zieht **Tokaido** Spielefans in seinen Bann – und deshalb legt Pegasus Spiele es nun in einer brandneuen Geburtstagsedition auf. Natürlich sind auch in der Neuauflage die wunderbaren, von japanischer Kunst inspirierten Zeichnungen der heimliche Star. **Tokaido** ist ein cleveres Laufspiel, bei dem sich bis zu fünf Spielende auf den Weg machen nach Edo, der alten Kaiserstadt. Benannt ist es nach dem berühmtesten Handelsweg Japans. Womit auch schon angedeutet ist, worum es geht: Bei Eurem Vorankommen müsst Ihr nicht unbedingt besonders schnell sein, sondern Ihr sammelt wertvolle Erfahrungen, Andenken und Erinnerungen. Erfrischt Euch in den heißen Quellen, macht stilvoll Rast in den Gasthäusern am Wegesrand – um am Ende sagen zu können: Der Weg ist das Ziel.



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:

- **ALIEN – DIE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE** von Cross Cult
Ein Buch, das Freudenschreie entlockt – hört nur keiner im Weltraum ...
- **CHRONOCOPS – DA VINCIS UNIVERSAL-DILEMMA** von Pegasus Spiele
Wer kommt mit auf eine irrwitzige, spannende Reise durch die Zeit?
- **CYBERPUNK 2077 – BLACKOUT** von Panini Comics
Nicht nur für Fans des Videospiels ist dieser dystopische Trip ein Tipp!



NEUES IN KÜRZE

BLACK ROSE WARS – REBIRTH

Die Wiedergeburt der *Akademie der Schwarzen Rose* ist ein episches Unterfangen. Und dafür bekommt Ihr episch viel neues Material! Gleich fünf große Boxen warten darauf, diesem Deckbauspil der Extraklasse starke neue Aspekte hinzuzufügen. Da ist zunächst, ganz klassisch, **Black Rose Wars – Rebirth: Tödliche Masken**, das Euch den Kampf um die magische Akademie auch zu fünft oder zu sechst ermöglicht. **Siegel aus Flammen** führt einen neuen Magi, *Prospero*, ein sowie mythische Tiere als *Gefährten*. **Gaias Wiedergeburt** bietet neben dieser Magi auch noch zwei neue Spielmodi. Ähnlich die **Schmiede des Grauens**, wo Ihr den Zyklopen-Schmied Etna in *Szenarien* einsetzen könnt. Die große Erweiterung **Apokalypse** schließlich beschert Euch vier neue Magi plus Zauberschulen – und die vier Reiter der Apokalypse.



JUICY FRUITS: MYSTIC ISLAND

Bei *Juicy Fruits* züchtet Ihr schmackhafte Früchte auf Eurem eigenen kleinen Inselparadies. Ziel ist es, mehr Punkte als die anderen zu machen, indem Ihr Schiffe mit Obst beliefert oder touristische Gewerbe auf Eurer Insel ansiedelt. Doch nun wurde unweit des Früchteparadieses eine geheimnisvolle Insel entdeckt. Die könnt Ihr mithilfe Eurer Erkundungsfigur erforschen. Wer dafür ein gutes Timing entwickelt, kann zusätzliche Punkte einsammeln. Insgesamt enthält **Juicy Fruits: Mystic Island** drei Module, um den Spielspaß zu steigern: Das sind außer dem *Mystic-Island*-Modul das *Felsbrocken*-Modul sowie neue Gewerbeplättchen.



TRIQUETA (2. AUFLAGE)



Kaum da, schon war die erste Auflage von **Triqueta** vergriffen. Doch für Nachschub ist gesorgt, und der kommt noch attraktiver daher! Denn in der neuen Box ist nicht nur das Grundspiel enthalten, sondern auch gleich noch die Erweiterung *Hidden Wolves*. In diesem flotten Legespiel zieht Ihr Plättchen von sechs verschiedenen Tieren. Von denen gibt es jeweils zehn im Spiel. Oder, wenn Ihr Euch für die *Schattenwolf*-Variante entscheidet, noch je ein weiteres *Schattentier*. Ihr solltet es schaffen, am Ende von vier Runden exakt ein Trio der gewählten Tiere vor Euch ausliegen zu haben. Nur mit der **Triqueta** saht Ihr richtig Punkte ab. [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:

- **UNSERE LIEBLINGSSPIELE**
Kolleg*innen verschiedener Abteilungen stellen ihre Lieblingsspiele vor
- **HOW TO KRIMIDINNER**
Schritt-für-Schritt-Anleitung für einen gelungenen Krimiabend
- **THE VALE OF ETERNITY**
Ein Blick auf die Kreaturen aus der fantastischen Karten-Spielwelt



AUF, ZU NEUEN UFERN!

Die Tiere von **Everdell** waren schon immer reiselustig. Das konntet Ihr in *Spirecrest* selbst erleben. Doch nun dürft Ihr zu Gestaden aufbrechen, die die kleinen Waldwesen wohl nie erreichen: **Farshore** entführt Euch an die Küste der *Ewigsee*.

Gewiss, durch das Tal von **Everdell** fließt der Fluss *Pearlbrook*. Auch den und seine aquatischen Bewohner*innen habt Ihr schon kennengelernt. Doch wo er mündet und was jenseits liegt? Das haben die Walddiere nie herausgefunden. Aber Ihr könnt es! Denn wenn Ihr die *Ewigsee* jenseits der felsigen Steinküste überquert, landet ihr in **Farshore**. Die Wesen an der fernen Küste führen ein Leben wie das Auf und Ab der Wellen. Zu Lande und zu Wasser müssen sie sich beweisen. Als tapfere Seeleute erkunden sie die Inseln vor ihrer Küste und sind stets auf der Suche nach Schätzen. Doch wenn es um das Sammeln von Ressourcen und das Aufbauen neuer Siedlungen geht, ist ihre Verwandtschaft zu den Wesen von **Everdell** unverkennbar.

Womit Ihr, sobald der große Leuchtturm am Rande des Spielbretts aufgebaut ist, schon mitten im Geschehen seid. Vor Euch breitet sich die Lagune aus mit vier *Inseln*. Die sind genau wie der

Hafen und das *Plateau* am Rande des Wassers sowie die *Dünen* zu Füßen des Leuchtturms die Orte des Geschehens. Dort setzt ihr die Miniaturen Eurer Tiere ein, die Papageientaucher, Krebse, Enten und Biber. Was Ihr damit erreicht, kennt Ihr aus dem Wald im Schatten des *Immerbaums*: Ihr beschafft Euch Ressourcen, wobei die Welt von **Farshore** mit Treibholz, Seegras und Pilzen erbaut wird und Edelsteine als wertvolles Zahlungsmittel gelten. Oder Ihr besorgt Euch Handkarten. Denn die braucht Ihr unbedingt, um Eure Siedlung zu errichten. Gegen die Abgabe der passenden Ressourcen dürft Ihr sie vor Euch auslegen.



Auch der Grundriss der Siedlung dürfte Euch bekannt vorkommen: Bis zu 15 Karten könnt Ihr vor Euch ausbreiten, dabei gibt es sowohl Gebäude als auch Wesen. Manche bringen direkt Punkte für die Endabrechnung. Andere verschaffen Euch Vorteile für weitere Aktionen. Wer beispielsweise in der richtigen Kombination bestimmte Kartentypen ausspielt, darf sich eine der *Schatzkarten* aus den *Dünen* schnappen. Für die gibt es am Ende Siegpunkte – und wer am schnellsten zuschlägt, bekommt die wertvollsten Exemplare. Das funktioniert wie mit den *Ereigniskarten* in **Everdell**.

Doch Ihr findet in **Farshore** auch neue Spielelemente. Das fängt schon bei der Kartenauslage in der Lagune an. Von allen Karten ist ja stets mehr als ein Exemplar vorhanden, also könnten Dubletten ausliegen. Wenn die keiner so recht brauchen kann, würde das Spiel lahmen. Doch in **Farshore** dürft Ihr doppelte Karten übereinander legen, habt also immer die volle Auswahl von acht Karten.

Ganz neu sind die *Segelboote*. Alle Spielenden setzen eines ihrer Wesen in eine eigene Bootsminiatur. Die startet am Rande der Lagune und umrundet sie im Verlaufe des Spiels – wenn Ihr es denn darauf anlegt und Euch für diese Strategie entscheidet! Wer sein Boot bis zum Ende des 40 Felder zählenden Pfades steuert, hat schon einmal 60 Siegpunkte sicher.



Und unterwegs könnt Ihr zusätzlich noch bis zu zwölf *Schatztruhen* aufsammeln. Die sind am Ende je zwei Punkte wert. Ihr könnt sie aber auch jederzeit im Spiel abgeben, um eine Ressource Eurer Wahl zu erhalten.

Segeln hat natürlich auch immer etwas mit Wind und der passenden Windrichtung zu tun. Das wissen auch die Wesen von **Farshore**. Und die Winde wehen je nach Jahreszeit unterschiedlich.

Eine Partie **Farshore** verläuft über vier Jahreszeiten. Die durchläuft Ihr, wie aus **Everdell** bekannt, unabhängig voneinander, seid also je nach Anzahl Eurer Aktionen schneller in der nächsten Jahreszeit. Immer aber, wenn der oder die letzte von Euch die Aktivitäten einer Jahreszeit abschließt, ändert diese Person die Windrichtung, sprich: Sie deckt zwei neue Windrichtungsmarker auf, die dann bis zum Ende der herrschenden Jahreszeit vorgeben, woher der Wind weht. Achtet gut darauf!

Denn wenn Ihr entsprechend Eure Karten ausspielt, könnt Ihr das Segelboot zusätzlich bis zu zwei Felder voran ziehen. [ask]



Farshore

Everdell-Spielsystem

Süße Tiere

Segelboot-Wettlauf

Mit Solomodus

Spielidee: James & Clarissa A. Wilson

Illustration: Jacqui Davis

UVP: EUR 99,99

Im Handel erhältlich



DAS LICHT ÜBER DEM MEER

Wenn man für das Land an der Küste ein Wahrzeichen sucht, dann sind es die Leuchttürme. Anders als die bewegte See mit Ebbe und Flut oder der in der Ferne verschwimmende Horizont sind diese Signalfener seit alters her einzigartige, weithin sichtbare Landmarken.

Satte 26 Zentimeter misst der Leuchtturm, der das Spielbrett von **Farshore** überragt. Damit sorgt er, wie schon der *Immerbaum* im ersten **Everdell**-Spiel, für ein wahrlich markantes Spieldesign. Um ein X-faches höher sind natürlich die Vorbilder, die echten Leuchttürme. Für die Redaktion ist das ein willkommener Anlass, einen Blick auf die größten, ältesten und kuriosesten Exemplare zu werfen und über Technik, Geschichte und Geschichten rund um die Leuchtfeuer zu erzählen.

Leuchttürme gibt es auf allen Kontinenten. Selbst in der Antarktis blinkt ein Lichtlein. Und zwar seit 1978 das des Arctowski-Leuchtturms auf King George Island. Wie dieser stehen auch die allermeisten anderen der markanten Türme an Meeresküsten. Es gibt aber auch zahlreiche Exemplare an großen Flüssen und Seen, in Deutschland zum Beispiel an der Elbe und in Lindau am Bodensee.

Das muss man sich mal vorstellen: ein Leuchtturm in Bayern! Und der hat auch noch, absolut gesehen, die höchste Leuchtfeuerhöhe in Deutschland! Denn natürlich muss man zu den 36 Metern Turmhöhe auch noch den Standort hinzurechnen mit knapp 400 Metern über Meereshöhe. Wenn Ihr Euch nun fragt, wo sich das höchste Lichtsignal weltweit befindet, landet Ihr unweigerlich an einem anderen Binnensee: Der Faro de Puno am Titicacasee in Peru ist zwar nur neun Meter hoch, steht aber in 3810 Meter über NN.

Aber ... irgendwie ist das unfair. Ein richtiger Leuchtturm steht am Meer! Nämlich genau so einer wie der von Westerheversand bei St. Peter-Ording. Der ist ohne Frage der berühmteste in Deutschland. Kein Leuchtturm-Kalender (doch, sowas gibt's!) kommt ohne ihn aus. Malerisch liegt er in der Dünenlandschaft auf einer Warft. Ordentlich gegliedert mit fünf roten und weißen Bändern, symmetrisch flankiert von zwei Wärterhäuschen; und drumherum weiden die Deichschafe. Bei der Frage, wer den größten hat, werdet Ihr allerdings an ganz anderer Stelle fündig. Es ist der 133 Meter hohe Turm in Dschidda, der wichtigsten Hafenstadt Saudi-Arabiens. Immerhin: Als zweithöchster gilt ein Leuchtfeuer in Deutschland. Bei der Suche nach dem 114,7 Meter hohen Riesen werdet Ihr Euch in Travemünde (Hansestadt Lübeck) höchstwahrscheinlich vergeblich umschaun. Dieses Lichtsignal nämlich ist prosaisch-pragmatisch auf dem Hochhaus des Maritim-Hotels positioniert.

Daran erkennt Ihr schon: Das mit der Höhe ist ein entscheidender Punkt. Das rhythmisch blinkende Signal soll ja aus großer Entfernung gesehen werden und den Schiffen den Weg in den Hafen weisen. Allerdings reicht es oft nicht, einfach nur hoch hinaus zu wollen und der Erdkrümmung ein Schnippchen zu schlagen. Bei schlechtem Wetter und nicht vorhandener Sicht nützt das wenig ... Deshalb führen viele Leuchttürme heute eher eine nostalgische Existenz. Die modernen digitalen Funkfeuer dagegen sowie GPS-Systeme durchdringen selbst die dickste „Suppe“ noch.

Nostalgisch ist vielleicht auch das Stichwort für das wohl schönste existierende Leuchtfeuer. Und das ist eines, an das man beim Begriff Leuchtturm erst einmal überhaupt nicht denkt: die Freiheitsstatue im Hafen von New York. Ihre symbolische Wirkung, das Leuchtfeuer für die Ankunft in einer freien Welt, überstrahlt die profane Funktion bei Weitem.

Wenn wir schon bei Statuen sind: Vom Sinnbild der Neuen Welt ist es ein Katzensprung zu einem der ältesten Leuchttürme der Welt, dem Koloss von Rhodos. Wobei ehrlicherweise gesagt sei: So ganz sicher ist sich die Forschung nicht, ob diese auf rund 30 Meter Höhe geschätzte Bronzestatue wirklich auch als Leuchtturm diente – oder ob die Fahrt in den Hafen unter dem Giganten hindurch vor allem ungeheuer Furcht einflößend auf Fremde wirken sollte. Ganz sicher dagegen ist, dass ein anderes der sieben antiken Weltwunder den Schiffen den Weg wies. Ebenfalls um 300 v. Chr. entstanden, galt der Leuchtturm von Alexandria bis ins 20. Jahrhundert hinein als der höchste je erbaute. Da er aber nicht mehr steht (diverse Erdbeben), gibt es nur Schätzungen. Die belaufen sich auf 115 bis 160 Meter, sein Leuchtfeuer soll mehr als 56 Kilometer weit zu sehen gewesen sein.



Der Herkulesturm

Als ältester, noch funktionstüchtiger Turm gilt jener von La Coruna. Das Herkulesturm genannte Bauwerk mauerten die Römer 110 n. Chr. auf. Abgesehen davon, dass er nach einem Umbau heute anders aussieht, hat sich auch bei der Befahrung massiv etwas geändert. Zum Schluss sei deshalb ein kurzer Blick auf die Technik der Leuchtfeuer geworfen.

Ganz zu Beginn traf der Name noch vollständig zu: Offene Holz- oder Kohlefeuer wiesen den Schiffen den Weg. Doch schon bald begann man, mit Öllampen zu experimentieren. Doch auch die waren, gemessen an heutigen Lichtspektakeln, ziemlich funzelig. Selbst zu Zeiten des genialen und nach seinem Erfinder Aimé Argand benannten Argandbrenners (um 1783) konnten Strandpirat*innen noch ihr Unwesen treiben. Doch ihr Geschäftsmodell, Fake-Feuer anzuzünden und verzweifelt um den Heimweg kämpfende Schiffe auf die Klippen zu locken, wurde zusehends schwieriger. Ab den 1850er Jahren etwa kamen Kohlebogenlampen zum Einsatz, ab 1920 Glühlampen und heute sind es Halogen-Metall dampflampen, die zunehmend aber von LEDs abgelöst werden.

Das klingt Euch jetzt zu technisch und nicht mehr malerisch nach schönem alten Leuchtturm? Wohl wahr. Aber: Egal welche Technik – überstrahlt wird sie von der Symbolkraft, die in den Worten *Leuchtturm* oder *Leuchtfeuer* mit-schwingt. Die wollen noch stets in eine bessere Zukunft weisen. [ask]



Leuchtturm von Westerheversand



NUR DIE SCHNELLEN ÜBERLEBEN

Schnell heißt es zu sein, wenn Zombies die Welt übernehmen und die Vorräte knapp werden. Dementsprechend gilt es bei **Zilence** zügiger als die anderen Überlebenden einzusammeln, was noch an Nutzbarem übrig ist.



welche Euch das Leben unter den bedrohlichen Umständen erträglicher machen.



Ein Kartenspiel, ein Walkman, ein Energydrink und einiges mehr steht auf Eurer Wunschliste. Klar, dass die anderen da auch hinterher sind und man in der Hektik dann schon einmal eine Route wählt, auf der nicht viel zu finden ist.

Wunschliste. Klar, dass die anderen da auch hinterher sind und man in der Hektik dann schon einmal eine Route wählt, auf der nicht viel zu finden ist.

Mit **Zilence** versetzt Euch Spielautorin Sophia Wagner (*Noria, The Boldest*) in die Zombie-Apocalypse. Alle Spielenden haben in einem Hochhaus Zuflucht gefunden, wollen aber der letzten Zivilisationsgegenstände habhaft werden, die sich in der Umgebung noch finden lassen. Dafür müsst Ihr schnell sein. Und zwar schneller als die anderen Mitspielenden. Das Ziel ist: Ihr wollt im Verlauf einer Partie **Zilence** je zwölf verschiedene Gegenstände finden,



Zilence ist ein rasantes Suchspiel, bei dem es in jeder Runde innerhalb von 20 Sekunden gilt, die beste aus drei vom Hochhaus wegführenden Beute-Routen zu erspähen. Das ist leichter gesagt als getan, denn die Routen winden sich wild und so wird es schnell unübersichtlich. Läuft der Timer aus, ist es an der Zeit, sich festzulegen. Denn dann wird sofort kontrolliert, welche Gegenstände auf der gewählten Route liegen. Gefundene Gegenstände könnt Ihr dann von Eurer Wunschliste streichen, indem Ihr die entsprechende Karte abwerft. Mit zwölf dieser Karten startet Ihr die Partie, und wem es gelingt, als Erstes alle Karten abzulegen, hat gewonnen.

Mit **Zilence** hat Sophia Wagner die klassische Form der Labyrinthrätsel als Suchspiel für zwei bis vier Personen ab sechs Jahren abgewandelt. Jede Suchrunde dauert wie gesagt nur 20 Sekunden und alle am Tisch spielen gleichzeitig. Beim Vergleichen der Routen bleibt die Spannung hoch und mit Argusaugen wird überwacht, was die anderen am Tisch gefunden haben. So sind alle stets eingebunden und voll dabei. Hat nach dem Auswerten der Routen noch niemand den zwölften Gegenstand abhaken können, geht es in eine weitere Runde. Hierfür wird durch einen vorgegebenen Mechanismus das modulare und doppel-seitige Spielbrett angepasst. So entstehen neue Routen, die vom Hochhaus wegführen, und damit auch neue Herausforderungen für die anschließende Suchphase.

Läuft alles wie am Schnürchen, könnt Ihr **Zilence** in nur vier Runden gewinnen. Von Eurem Deck aus zwölf Karten deckt Ihr zu Beginn des Spiels drei auf. Sie zeigen die zu suchenden Gegenstände, für die Ihr die optimale Route identifizieren müsst. Habt Ihr Gegenstände gefunden und Karten abgeworfen, zieht Ihr am Ende der Runde wieder auf drei Karten auf. Nach vier Runden könnten also alle zwölf Gegenstände gefunden sein. In der Realität dauert es aber doch den einen oder anderen Durchgang länger. Unter dem Zeitdruck von 20 Sekunden den ertragreichsten Pfad zu finden, ist nämlich kein triviales Unterfangen – zumal sich das Geschlängel teilweise sehr weit erstrecken kann. Durch die zufällige Reihenfolge der zu suchenden Gegenstände, ergeben sich mit dem modularen Spielplan immer wieder neue Herausforderungen.



Grafisch gestaltet wurde **Zilence** von Dennis Lohausen (*Bonfire, Djinn, First Rat*). In seinem markanten Stil hat er die Zombiewelt rund um das Hochhaus in Szene gesetzt. Bei alldem müssen sich Erziehende keine Sorge machen: Die Zombies sind altersgerecht, sprich ziemlich putzig gehalten. Das macht das Spielmaterial sehr ansprechend, bereitet aber auch jüngeren Mitspielenden keine schlaflosen Nächte. Dank der einfachen Regeln und der steten Einbindung aller Spielenden ist **Zilence** zudem ein Titel, welcher auch mit jüngeren Grundschulkindern gut funktioniert, die eher wenig Zugang zu Brettspielen haben. [dxj]



Zilence

Labyrinthrätsel # Gleichzeitige Action
Zombiethema # Modularer Spielplan

Spielidee: Sophia Wagner
Illustration: Dennis Lohausen
UVP: EUR 29,99
Im Handel erhältlich



WER NICHT SYNCHRONISIERT, GEHT BADEN!



Synchronschwimmen ist ein sehr eigenwilliger, nichtsdestotrotz höchst faszinierender Sport. Um Euer Können unter Beweis zu stellen braucht Ihr zum Glück weder Badekappe noch Taktgefühl, sondern nur ein Exemplar von **Sync or Swim** und die kostenlose App dazu.

Das Wasser plätschert fröhlich und Euer aufstrebendes Synchronschwimm-Team nimmt seine Position ein. Aus den Lautsprechern tönt Wagners *Ritt der Walküren*, Ihr gleitet durchs Wasser und vollführt eine atemberaubende Kür – oder wird es eine veritable Katastrophe?



zu „tauchen“. Dann deckt Ihr solange Karten vom Stapel auf, bis Ihr eine findet, die Ihr auf die Hand nehmen wollt. Schafft Ihr es innerhalb des Zeitlimits, kommt ein neues Element hinzu, bis Ihr die gesamte Kür gemeistert habt.

Insgesamt könnt Ihr Euch in **Sync or Swim** durch eine Kampagne aus 15 Vorstellungen mit immer komplexeren Anforderungen

spielen. Um das zu schaffen, müsst Ihr stets miteinander kommunizieren! Habt Ihr eine Kampagne beendet, wird im Hauptmenü der App die Option *Zufällige Kür* freigeschaltet, durch die Ihr dann noch viele weitere, wild gemischte Runden spielen könnt. Die App gibt es im App Store oder bei Google Play.

[laut]



Sync or Swim

Eigenwilliges Thema

Kooperativ

In Echtzeit mit App

Kampagne

Spielidee: Lucas & Divy Hedgren

Illustration: Alanna Kelsey

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



Sobald der Timer startet, spielt Ihr alle gleichzeitig. Ihr dürft Euch frei über Eure Karten unterhalten und absprechen, welche Ihr ausspielt. Ihr könnt Karten auch beliebig an andere weitergeben, um Ihnen zu helfen. Ihr dürft sogar zwei Eurer Handkarten offen ablegen, um im Nachziehstapel nach einer passenden Karte

HILFE FÜR VERIRRTE TIERE

Vulkanausbrüche auf Tucana haben für Chaos gesorgt und die Tiere sind in alle Richtungen geflüchtet. Nun liegt es an Euch, neue Wege anzulegen und die Tiere wieder zurückzuführen. Wer schafft es, das beste Wegenetz zu kreieren und in **Tucana Builders** groß zu punkten?



platziert es auf einem passenden Geländefeld Eures Inselplans. Sollte Euch das Gelände der Karte gar nicht passen, dürft Ihr mit Eurem Joker ein Gelände Eurer Wahl belegen.

Doch den dürft Ihr höchstens zwei Mal im ganzen Spiel einsetzen.

Euer Ziel ist, über durchgehende Wege Tiere mit Hütten ihrer Farbe zu verbinden: gelbe Pumas mit gelben Hütten, rote Schlangen mit roten Hütten ... Jede passende Verbindung bringt einen Punkt. Besonders attraktiv sind aber die schwarzen Tukane, denn sie bringen einen Punkt in der jeweiligen Hüttenfarbe.

Nach zwölf Zügen überprüft Ihr alle Wege und rückt Euren Marker auf den drei Hüttenleisten für jedes passende Tier einen Punkt vor. Dann mischt Ihr die Geländekarten, spielt eine zweite Runde und wertet noch mal alle Hütten. Zum Schluss rechnet Ihr Eure Werte auf allen drei Leisten zusammen. Euren niedrigsten Wert erhaltet Ihr doppelt. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt **Tucana Builders**. Wer es lieber interaktiver mag, kann mit den Bonuskarten zusätzliche Aufgaben ins Spiel bringen, die es schneller als die Konkurrenz zu erreichen gilt. [laut]



Ihr startet jeweils mit einem für alle identisch aufgebauten Inselplan, der in jeder Partie etwas variiert wird: Mit einer Startkarte bestimmt Ihr die Verteilung Eurer sechs Hütten. Je zwei in den Farben rot, gelb und blau stellen Eure Dörfer dar. Nun erhaltet Ihr noch

jeweils eine Jokerkarte, wählt eine Spielfarbe und legt die Marker auf die Null-Felder der drei Wertungsleisten, sprich eine Leiste pro Hüttenfarbe.



Tucana Builders – das eng verwandt ist mit dem Flip&Write-Spiel *Trails of Tucana* – spielt Ihr über zwei Runden. In jedem der jeweils zwölf Züge deckt Ihr eine der insgesamt zwölf Geländekarten auf. Die gibt das Gelände vor, auf das Ihr ein Plättchen legen müsst. Zudem nehmt Ihr alle gleichzeitig je ein verdecktes Plättchen aus dem Vorrat, deckt es auf und

Tucana Builders

Entspanntes Legespiel

Solo-Modus

Streckennetz optimieren

Tucana-Reihe

Spielidee: Eilif Svensson, Kristian A. Østby

Illustration: OffDutyNinja Inc.,

Gjermund Böhne

UVP: EUR 34,99

Im Handel erhältlich



NUR MAL KURZ DIE KORALLEN RETTEN

Spieleautorin Rita Modl lässt Korallenriffe blühen und gedeihen, doch gewinnen wird in **Lumicora** nur das bunteste und für die Tierwelt attraktivste Riff. Passend zum Thema werden mit jedem verkauften Spiel Umweltprojekte weltweit unterstützt.

Die Natur zu schützen, ist eines der drängendsten Themen unserer Zeit. Mit der „In Nature“-Reihe trägt Deep Print Games dazu bei. Spiele wie *Renature* oder *Savannah Park* drehen sich nicht nur inhaltlich um Flora und Fauna, sondern verzichten auf jegliche Plastikkomponenten. Dasselbe gilt für den neuesten Titel der Reihe **Lumicora**.



Entwickelt von Rita Modl, Autorin von *Men at Work* und *King of 12*, lasst ihr in **Lumicora** ein Korallenriff wachsen, so farbenfroh und voller Meerestiere wie möglich. In jedem Zug könnt Ihr *Luminos*-Marker aus einer Auslage nehmen und auf Eurem leeren Riffplan platzieren, um die Korallenwelt stetig zu vergrößern. Später könnt Ihr *Luminos* auch auf gelegte Plättchen platzieren, um das Riff in die Höhe wachsen zu lassen. Aber es wird noch kniffliger.

Erlaubt ist nur das Anlegen an gleiche Farben. Und für das Legen auf manche Felder müssen Kalksteinmarker dazu bezahlt werden, die Ihr

Euch statt *Luminos* nehmen dürft. Zudem gibt es nicht nur am Spielende Punkte. Vielmehr hat jede der insgesamt zehn Spielrunden auch ihre eigene Wertungsphase, in der Ihr aber nur bestimmte Korallenfelder zählt. Allerdings könnt Ihr lediglich vier dieser Wertungsphasen nutzen – welche, bleibt dem strategischen Kalkül überlassen. Am Schluss gibt es dann Punkte für die größten Farbfelder, die meisten sichtbaren Tiere und gesammelte Kalksteine.

Doch es gibt noch ein bisschen mehr zu **Lumicora** zu sagen. Bereits für den „In Nature“-Vorgänger *Moorland* hat sich Deep Print Games mit dem Global Nature Fund zusammengetan, und so kooperiert der Verlag für **Lumicora** erneut mit der gemeinnützigen Organisation. Deshalb kümmert Ihr Euch nicht nur durch cleveren Legespaß um Korallen, sondern helft mit dem Spielkauf auch dem Naturschutz. Ein schöner Gedanke: spielend die Welt verbessern. [val]



Lumicora

Schöne Legemechanik # Pfiffige Wertung
Unterwasserwelt # Hilft der Umwelt

Spielidee: Rita Modl
Illustration: Annika Heller
UVP: EUR 34,99
Ca. ab März im Handel erhältlich



FRÜHLING, SOMMER, HERBST UND ... SCHIEBEN

Wie im Flug ziehen die Jahreszeiten in **Shifting Seasons** an Euch vorbei. Ständig ändert sich das Spielfeld. Dieses abstrakte Plättchenspiel verlangt Euch einiges an Schiebekünsten ab.

In **Shifting Seasons** habt Ihr gleich zwei Spielfelder zu beachten: Den Schiebespielplan, der auf die Schachtel aufgelegt wird, sowie Eure persönlichen Spielfelder, die je eine Jahreszeit verkörpern. Im Laufe einer Partie schiebt Ihr geschickt die richtigen Kacheln vom Schiebespielplan, um sie auf Eurem Feld zu platzieren. So bleibt das Spiel, genau wie die vier Jahreszeiten, immer in Bewegung.

Zug zweimal schieben, um an vorher unerreichbare Plättchen zu kommen. Am Ende des Zuges füllt Ihr die Auslage wieder auf und die nächste Person macht sich ans Kacheln schieben.

Die Wertung in **Shifting Seasons** unterscheidet sich von Partie zu Partie, da immer nur vier der 14 Wertungskarten ausliegen. Die Karten bringen Euch am Spielende Punkte, wenn Ihr bestimmte Formen oder Farbkombinationen auf dem eigenen Spielplan ausgelegt habt. Zusatzpunkte könnt Ihr abstauben, wenn Ihr Wertungsvorgaben mit den besonderen *Wertvollen Plättchen* erfüllt. Auch Plättchen Eurer eigenen Saison geben Euch dabei Sonderpunkte. Wer von Euch beim Vorüberziehen der Jahreszeiten am beharrlichsten seinen Plan verfolgt, sichert sich die meisten

Punkte und gewinnt **Shifting Seasons**.
[mad]

Wenn Ihr am Zug seid, sucht Ihr ein Plättchen aus der Auslage aus und schiebt es in eine der vier nummerierten Reihen des allgemeinen Spielplans. So schiebt Ihr eine Kachel nach draußen, die Ihr dann auf Eurem persönlichen Spielfeld platziert – aber nur im Bereich, dessen Zahl zur gewählten Reihe passt. Die Plättchen dürft Ihr bloß benachbart zu anderen Plättchen oder der Bereichszahl legen. Schafft Ihr es, einen ganzen Bereich auszufüllen, bekommt Ihr einen von zwei nützlichen Boni: Entweder dürft Ihr einmal eine Kachel auf Eurem Plan versetzen oder Ihr dürft in einem



Shifting Seasons

Plättchen schieben
Variable Wertung

Toll illustriert
Abstrakt

Spielidee: Kirsten Hiese
Illustration: Amarins de Jong
UVP: EUR 39,99
Im Handel erhältlich



IMMERGRÜN – IMMER NEU

Unser Titelhema stellt mit **Farshore** das neueste Mitglied in der Spielefamilie von **Everdell** vor. Doch das Tal des *Immerbaums* wird schon lange von vielen verschiedenen Tieren bewohnt. Auf unserer Panoramaseite stellen wir Euch alle bisher erschienenen **Everdell**-Spiele vor. Besonders beliebt bei vielen Fans sind die putzigen hölzernen Tierminiaturen. Von denen gab es in jedem Spiel neue – und natürlich stellen wir Euch die hier allesamt vor!



UVP: EUR 69,99

Everdell (Grundspiel, 2. Auflage)

Hier lernt Ihr die Welt von **Everdell** mit seinen Waldwesen erstmals kennen. Viele friedliche Jahre sind ins Land gegangen, doch nun ist die Zeit, um neu zu siedeln und neue Städte zu gründen. Taucht ein in das bezaubernde Tal, produziert Ressourcen wie Harz oder Kiesel unter hoch aufragenden Bäumen und an gewundenen Bächen. Mit cleverem Handkartenmanagement müsst Ihr in diesem Worker-Placement-Spiel Gebäude bauen, einflussreiche Charaktere für Euch gewinnen und Events veranstalten. Die Worker sind natürlich die Tiere – schickt Igel, Mäuse, Eichhörnchen oder Schildkröten aus und erringt die meisten Siegpunkte.



UVP: EUR 59,99

Everdell: Pearlbrook (2. Edition)

Pearlbrook war die erste Erweiterung von **Everdell**. Sie lässt Euch die (Unterwasser-)Welt des Pearlbrook-Flusses entdecken, der sich auf einem großzügig gestalteten Spielplattenteil an den bekannten Wald anschmiegt. Ihr entsendet Botschafterfrösche – auch diese sind hübsch gestaltete Miniaturen, die zum Beispiel Perlen sammeln. Das wiederum sind die Ressourcen, um die Wunder und Schmuckstücke der Wasserwelt zu erschaffen. Die zweite Auflage von **Pearlbrook** wurde um Material des Upgrade-Packs *Freshwater* ergänzt und enthält neben der Otterfamilie drei neue Völker: Schnabeltiere, Axolotl und Stare.



UVP: EUR 44,99

Everdell: Bellfaire

Seit 100 Jahren siedeln die Tiere nun schon im **Everdell**-Tal – Grund genug für das Herrscherpaar, ein großes Jubiläumsfest auszurichten: **Bellfaire**. Darin enthalten ist eine Sammlung verschiedener Komponenten und Module. Die wichtigste dabei: Es gibt neues Material, damit bis zu sechs Spielende mittun können. Als neue Tiere habt Ihr einen Schwarm putziger Kardinal-Vögel sowie eine Kröten-Familie. Die Module *Blumen-Festival*, *Königliche Auszeichnung* und der *Markt* bringen Abwechslung ins Spielgeschehen und können in den unterschiedlichsten Konstellationen verwendet werden.



Everdell: Spirecrest

Für alle, die sich besonders an den Tierfiguren erfreuen, ist **Spirecrest** das absolute Muss! Neben den vier neuen Tierarten Fuchs, Maulwurf, Eule und Eidechse kommen zudem Hasen als *Reisende* sowie acht extragroße *Riesen-Wesen* ins Spiel. Ob Adler, Elch oder Bär: Denen wollt Ihr auf Eurer Expedition ins Gebirge begegnen! Sie helfen Euch, den Widrigkeiten des Wetters zu trotzen und vor allem sind sie äußerst nützlich, um Siegpunkte zu ergattern. Eure normalen Tiere dürfen sogar mit kleinen Sätteln auf ihnen reiten.



UVP: EUR 59,99

Everdell: Mistwood

Mistwood spricht vor allem Solospieler*innen an. *Phantomia* ist eine neue, automatisch agierende Gegnerin, gegen die Ihr anstelle der Ratte *Fusselwürz* antreten könnt. Dabei entscheidet Ihr selbst, welche der *Phantomia*-Module Ihr einsetzen wollt. *Phantomia* kann übrigens auch genutzt werden, um Eure Zwei-Personen-Spiele noch herausfordernder zu gestalten. Die Erweiterung enthält zudem weitere kleinere Module, die unabhängig von *Phantomia* einsetzbar sind, zum Beispiel einige besonders starke *Legendäre Karten*. Und neue Tiere? Da trifft Ihr auf Schmetterlinge, Schweine, Wiesel und – natürlich! – Spinnen.



UVP: EUR 59,99



Everdell: Newleaf

Mit **Newleaf** hält die gute, alte Dampfeisenbahn Einzug in **Everdell**. Die Gäste, die ins Tal kommen, solltet Ihr gebührend empfangen: Erfüllt Ihre Wünsche und Ihr erhaltet am Ende der Partie reichlich Siegpunkte! Mit den *Tickets* und *Reserviert*-Markern bringt **Newleaf** zwei Module ins Spiel, die auch mit den anderen Titeln kombinierbar sind. Die *Tickets* erlauben, ein bereits eingesetztes Tier neu zu verwenden. Mit den *Reserviert*-Markern dagegen könnt Ihr Karten in der Auslage für Euch reklamieren und müsst sie erst später bauen. Und der tierische Bonus? Das sind Fledermäuse, Honigbienen, Katzen und Schnecken.



UVP: EUR 59,99

My Lil' Everdell

Mit dem eigenständig spielbaren **My Lil' Everdell** können schon Kinder ab acht Jahren das friedliche Tal erkunden. Wie im „großen“ Spiel müsst Ihr Ressourcen zusammenklauben, Tierwesen ansiedeln und Siegpunkte sammeln. Anders als sonst: Durch *Ressourcen-Würfel* verändern sich Felder des Spielplans. Dazu stehen hölzerne Figuren vier verschiedener Tierarten zur Verfügung: Schmetterlinge, Füchse, Eidechsen und Mäuse. Zudem enthält **My Lil' Everdell** eine Kindergarten-Erweiterung für das Grundspiel. [ask]



UVP: EUR 34,99

HALB GEWUSST IST FAST GEWONNEN

Im kooperativen **Knowledge? – Das Quiz ohne Fragen** müsst Ihr nichts wissen. Naja, fast nichts – solange Ihr nur halbwegs gut schätzen könnt. Schafft Ihr es, schneller als die fünf automatisierten *Gegner* zwei Runden um den Spielplan zu drehen?

In diesem ungewöhnlichen Wettrennen tretet Ihr als Team gegen fünf *Gegner* an, die durch Marker mit fünf verschiedenen Farben und Buchstaben dargestellt werden. Die selben Farben und Buchstaben findet Ihr auch in unterschiedlichen Kombinationen auf dem Rundweg des Spielplans.

Das klingt zunächst vielleicht etwas verwirrend, lässt sich aber mit Ostfriesen-Otto locker erklären: Ihr vermutet, er sei in Aurich geboren und ordnet die Karte einem Marker zu, der ein Feld vor dem Buchstaben A steht. Ihr dreht die Karte um – und da steht Emden. Damit macht der Marker einen Sprung von fünf Feldern zum E. Mist! So weit wärt Ihr lieber selbst gezogen.

Hat sich jeder Marker genau einmal bewegt, folgt der nächste Durchgang mit sechs neuen Karten. Das Spiel endet, sobald ein Marker zum zweiten Mal die Ziellinie passiert. Ihr gewinnt, wenn Ihr eure zweite Runde vollendet habt und zudem mit Eurem *Teammarker* weiter vorne steht als alle fünf *Gegnermarker*.

Dank der 630 Quizkarten voller absurder Aufgaben bietet **Knowledge?** reichlich Stoff für viele Partien. Sollte es Euch zu leicht fallen, die *Gegner* hinter euch zu lassen, könnt Ihr Ihnen zu Spielbeginn einen größeren Vorsprung einräumen. [laut]

Pro Durchgang zieht Ihr sechs Quizkarten, die jeweils eine Aufgabe in Bezug auf Zahlen, Farben oder Buchstaben stellen, wie zum Beispiel „Der erste Buchstabe der Geburtsstadt von Otto Waalkes“. Beratet im Team, welcher Buchstabe gesucht ist, betrachtet die Situation auf dem Spielfeld und ordnet die Karte dem Marker zu, der sich anhand der Antwort bewegen soll. Dabei versucht Ihr, mit Eurem eigenen Marker möglichst schnell voranzukommen, während die *Gegner* natürlich besser nur kleine Schritte machen sollen.

Knowledge? – Das Quiz ohne Fragen

Kooperativ # Quiz ohne Fragen
Wettrennen # Mit Bauchgefühl zum Sieg

Spielidee: Peer Sylvester
Illustration: Vernessa Himmler
UVP: EUR 34,99
Im Handel erhältlich



RÄTSEL-THRILLER MIT ALTERSGRENZE

In der Rätsel-Trilogie **50 Clues – Sigrids Suche** schlüpft Ihr in die Rolle der Protagonistin Sigrid, die sich in einer gefährlichen Rettungsmission auf die Spuren ihrer Schwester Gro begibt. Doch schon bald erkennt Ihr: Es geht um die Rettung vor einer globalen Katastrophe.

Der Ernstfall ist eingetreten: Gro, eine auf biologische Kampfmittel spezialisierte Mikrobiologin, die im Auftrag des dänischen Militärs auf der Inseln Bornholm tätig ist, hat sich seit acht Tagen nicht bei ihrer Schwester Sigrid gemeldet. Ein in genau diesem Fall zu öffnender, von Gro hinterlegter Karton ist der Startpunkt von **Sigrids Suche**.

Während an dieser Stelle nicht mehr über die spannende Handlung von **50 Clues** gesagt werden soll, sei aber verraten, dass hier ein besonders erwachsener Ton angeschlagen wird, der auch vor grausamen Momenten nicht zurückschreckt. Entsprechend ist **50 Clues** – trotz kinderleichter Regeln – erst für Spielende ab 16 Jahren empfohlen. Alles andere als kinderleicht sind indes die Rätsel, denen Sigrid sich auf ihrer Odyssee gegenüber sieht.

Bei deren Lösung kommt auch die zwingend erforderliche Web-App zum Tragen. Jedoch nicht nur, um die Richtigkeit der Lösungen zu überprüfen und bei Bedarf Hinweise bereitzustellen, sodass die Rätsehlenden nie vollends hängenbleiben können. Die App ermöglicht es auch, sich an bestimmten Orten genauer umzusehen und mit der Umgebung zu interagieren sowie Gegenstände, die man im Laufe einer



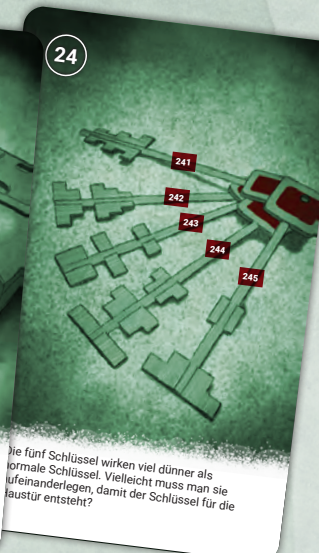
Im Karton findest du einen verschlossenen Koffer. Gro muss wohl etwas paranoid geworden sein. Gib den Code 05 ein, gefolgt von der 4-stelligen Kombination für das Zahlenschloss.



Du hast ein Funkgerät und deine Schwester! Das kann kein Soldat gewesen sein, da Gro zwischen Militär gearbeitet hat. Auf sie abgesehen?



Findest du einen verschlossenen Koffer? Gro muss wohl etwas paranoid geworden sein. Gib den Code 05 ein, gefolgt von der 4-stelligen Kombination für das Zahlenschloss.



Die fünf Schlüssel wirken viel dünner als normale Schlüssel. Vielleicht muss man sie aufeinanderlegen, damit der Schlüssel für die Tür entsteht?

Partie gefunden hat, zu kombinieren. Außerdem erhaltet Ihr damit am Ende der auch eigenständig spielbaren Trilogie-Teile eine Punktzahl von 0 bis 100 Prozent, je nachdem mit wie wenigen Tipps und Fehlern Ihr Euch letztlich durch die Handlung geknobbelt habt. Die Trilogie besteht aus den Teilen *Kein Lebenszeichen*, *Tiefer hinab* und *Die letzte Reise*.

Wer schon einmal das Spielprinzip und Setting von **50 Clues** kennenlernen möchte, kann sich auf pegasus.de/50clues das kostenlose Einführungsspiel *Aus der Gefahrenzone* herunterladen, um sich in einer zeitlich kurz vor der Trilogie angesiedelten Kostprobe auf die unglücksträchtige Insel Bornholm versetzen zu lassen. [dapf]



50 Clues – Sigrids Suche

Rätsel lösen # Sofort losspielen
Militär-Thriller # Abgeschlossene Trilogie

Spielidee: Jeppe Norsker, Jakob Bang
Illustration: Jeppe Norsker
UVP: je EUR 14,99
Im Handel erhältlich



MIT RUNEN FANTASTISCHE WESEN ZÄHMEN

Es sind gar nicht so viele Karten, die Ihr in einer Partie **The Vale of Eternity** ausspielen dürft. Doch das Wann, das Wie und vor allem die Kombination entscheiden in diesem fantasievollen Engine-Builder über Sieg oder Niederlage.

In **The Vale of Eternity** schlüpft ihr in die Rolle von Bändiger*innen in einer magischen Fantasiewelt. In der leben 70 unterschiedliche Kreaturen. Diese Medusen, Goblins oder ganz eigenartigen Geschöpfe wie den Schlammschleim zu jagen und zu zähmen ist euer Ziel. Vor allem aber auf die edlen Drachen habt ihr es abgesehen. Denn je wertvoller Euer Fang, desto hilfreicher kann der Euch beim Zähmen weiterer Kreaturen sein.

The Vale of Eternity wird über mehrere, jedoch höchstens zehn Runden gespielt. Jede Runde durchläuft drei Phasen. In der *Auswahlphase* markieren alle Spielenden, welche zwei Kreaturenkarten sie aus der offenen Auslage nehmen wollen. Dann folgt das Herzstück des Spiels, die *Aktionsphase*. In der entscheidet Ihr, ob Ihr zum Beispiel den Feuerfuchs zähmt oder den Wasser-Riesen sogleich verkauft.



Wollt Ihr die markierte Kreatur zähmen, nehmt Ihr sie auf die Hand. Dabei gibt es kein Kartenlimit.

Für das Verkaufen einer Karte erhaltet ihr die wichtigen Runensteine, die auf dem Spielplan für das Element der jeweiligen Kreatur abgebildet sind (Erde, Feuer, Wasser, Luft oder Drache). So erhaltet Ihr für Wasserkreaturen einen blauen Runenstein mit dem Wert 3 oder für Kreaturen mit dem Feuersymbol drei rote Runensteine mit dem Wert 1. Außerdem gibt es violette Runensteine mit dem Wert 6. Diese Runensteine sind das Zahlungsmittel in **The Vale of Eternity**.

Habt Ihr eine Kreatur gezähmt, könnt Ihr sie – sofort oder später – für die angegebenen Kosten beschwören, das heißt: Ihr legt sie in eure persönliche Auslage. Dort entfalten sie unterschiedliche Effekte, die Euch von da an zur Verfügung stehen. Dies sind entweder Soforteffekte, die im Moment des Ausspielens eintreten. So erhaltet Ihr zum Beispiel für das Beschwören von Rudra zwei Siegpunkte für jede Kreatur in Eurer

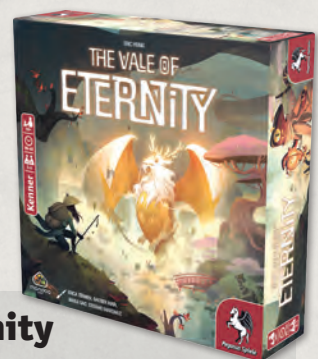
Hand. Marina wiederum gibt euch sofort sieben Siegpunkte und ihr dürft eine Person wählen, welche eine Feuerkreatur aus ihrer Auslage ablegen muss. Neben den Soforteffekten gibt es auch dauerhafte Effekte. Die Fähigkeit des Phönix etwa ist, dass, wann immer Ihr eine Kreatur beschwört, Ihr einen Siegpunkt erhaltet für jeden gezahlten roten Runenstein.

Schließlich gibt es noch Karten für die abschließende *Aktivierungsphase*. Manche Kreaturen, wie etwa Undine, haben sogar doppelte Effekte. Ihr erhaltet, sobald Ihr Undine beschwört, sofort einen blauen Runenstein. In der Aktivierungsphase dürft Ihr Undine zurückrufen und wieder auf die Hand nehmen, um sie gegebenenfalls in der nächsten Runde gleich wieder zu beschwören, wodurch ihr abermals einen blauen Runenstein erhaltet.

Was **The Vale of Eternity** knifflig macht, ist das Bezahlen. Denn Ihr bekommt kein „Wechselgeld“ und dürft zu jeder Zeit nur vier Runensteine besitzen. Außerdem müsst Ihr sofort entscheiden, ob Ihr eine Kreatur behalten oder verkaufen wollt. Da gilt es, gut zu überlegen, welche Runensteine Ihr in welcher Kombination sammelt. Dies zumal, da Euch einige Kreaturen beim Besitz oder bei Abgabe bestimmter Runen Siegpunkte liefern.

Ein späteres Verkaufen von Kreaturen ist übrigens nicht möglich. Ganz im Gegenteil. Beschworene Wesen können nur freigelassen werden, wenn Ihr die Kosten in Höhe der aktuellen Rundenzahl bezahlt. Das wird gerade zum Schluss, wenn Ihr bereits viele Kreaturen beschworen habt, recht teuer. Allerdings kann

dies sinnvoll sein, wenn dadurch Eure Punktemaschine noch einmal besser wird. Denn Ihr dürft immer nur so viele Kreaturen beschworen haben, wie die aktuelle Rundenzahl beträgt. Das Freimachen eines Platzes kann daher trotz hoher Kosten durchaus sinnvoll sein. Entsprechend bietet **The Vale of Eternity** eine Vielzahl an Siegstrategien. Es gewinnt, wer als Erstes 60 Siegpunkte ergattert hat oder wer nach zehn Runden der oder die erfolgreichste Bändiger*in ist. [sabs]



The Vale of Eternity

Draft-Mechanismus # Punktemaschine
Karten-Auslage # Fantasy-Thema

Spielidee: Eric Hong
Illustration: Stefano Martinuz,
Erica Tormen u.a.
UVP: EUR 29,99
Im Handel erhältlich





VLADIMÍR SUCHÝ HAT EINEN PLAN B

„Es gibt keinen Planeten B!“ Diesem Weckruf von Klimaschützer*innen kann man kaum widersprechen. Im echten Leben. Im Spiel schon: Im Experten-Hammer **Evacuation** lädt Euch Vladimír Suchý ein, die Menschheit von der Erde auf eine neue Heimat umzusiedeln.

Die Aufgabe ist komplex: In nur vier Jahren (= Runden) müssen Bevölkerung und Produktion von der zunehmend unbewohnbarer werdenden Erde auf Planet B umziehen. Wäre das im echten Leben eine Aufgabe für die ganze Menschheit, so wettstreitet Ihr in **Evacuation** darum, wer den Job am besten macht. Höchst

charmant dabei sind der wohlgeordnete Anfang und die klare Spielrichtung. Bis zu vier Spielende starten mit ihrem kompletten Equipment auf der Erde – auch das ist ein sehr hübscher

Twist, da es die übliche

Dramaturgie von großen Strategiespielen umkehrt: Muss man sonst immer erst alles mühsam aufbauen, um an Ressourcen für immer üppigere Züge zu kommen, beginnt Ihr hier sozusagen im Überfluss.

Allerdings merkt Ihr sogleich, was die Crux daran ist: Die Ressourcen, mit denen Ihr auf der Erde gesegnet seid, könnt Ihr auch nur dort verwenden! Wenn aber

Energie, Stahl und Nahrung am falschen Ort sind, nützen sie wenig. Im Spiel ist das sehr griffig umgesetzt: Die Tableaus der Spielenden haben zwei getrennte Sphären. Auf der einen lagert Ihr nur die irdischen Güter, auf der anderen das Einkommen vom Zielplaneten. Und schon steht man (wieder) vor den üblichen Engpässen, die typisch sind für große Strategiespiele. Zum Beispiel Raumschiffe. Die gibt es. Die könnt Ihr auch auf der Erde bauen. Aber es ist nur eine kleine Auswahl vorhanden. Und wenn es dumm läuft, schnappt Euch die Konkurrenz just jenes weg, das Ihr braucht.

Mit den Schiffen dürft Ihr dann zum Aufbau Eurer Zivilisation zwar alles mögliche auf Planet B fliegen. Doch es spielt eine ziemlich große Rolle, welche Produktions-

RHONDAS RANDNOTIZ

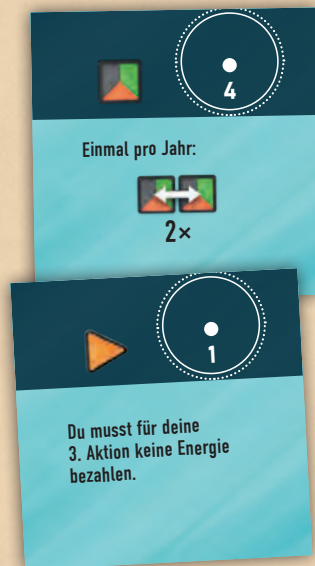
WEM ES EIN TROST IST: DIE ERDE IN **EVACUATION** STEHT NICHT VOR DER UNBEWOHNBARKEIT, WEIL DER MENSCH SIE ZU GRUNDE GERICHTET HAT. VIELMEHR DEHNT SICH DIE SONNE AUS, DER FEUERBALL DROHT DIE BLAUE KUGEL ZU VERSCHLINGEN.



stätten Ihr einpacken dürft, ob Ihr ein oder zwei Fabriken mitnehmt – oder fünf Ressourcen. Auf der neuen Welt werdet Ihr alles brauchen. Doch natürlich ist es besser, dort direkt Produktionslinien hochzufahren, als alles einzeln einzufliegen.

Doch es geht gleich weiter mit den **Evacuation**-Engpässen: Zu Beginn könnt Ihr nur den Landschaftstyp *Steppe* urbar machen. Um *Wüste*, *Wald* und *Ozean* zu besiedeln, müsst Ihr Euch auf der *Fortschrittsleiste* entsprechend entwickelt haben. Diese Leiste zieht sich wie ein Flugkorridor vom alten zum neuen Planeten. Das Vorankommen darauf, und damit das zeitlich genau abgestimmte Freischalten von Optionen sowie das Einstreichen von Boni, wird aber genauso zum Wettlauf wie der Run auf die besten Bauplätze. Bei all dem dürft Ihr zudem auf keinen Fall die Bevölkerung aus den Augen verlieren. Lasst Ihr zu viel auf der Erde zurück, bindet das Ressourcen. Kriegt ihr nicht schnell genug Nachwuchs im Neuland, stehen Eure besten Fabriken leer.

Es ist also wie stets in solchen Spielen: Immer viel zu tun, immer zu wenig von allem, und die Konkurrenz rennt – vermeintlich – immer vorne weg. Zum Glück gibt es auf den Tableaus vor Euch einen neunteiligen Tech-Baum, auf dem Ihr bestimmte Technologien erforschen und Euch so in die eine oder andere Richtung spezialisieren könnt. Die Steuerung der Aktionen führt Ihr übrigens über ein cleveres Kartenmanagement aus, für das es eine Einstiegs- sowie eine Fortgeschrittenen-Variante gibt.



Eine Partie **Evacuation** kann auf verschiedene Weisen enden. Für die ersten Spiele solltet Ihr den *Rennmodus* wählen. Da kann es passieren, dass schon vor Ende des vierten Jahres Schluss ist. Das passiert, wenn eine Person mit allen Produktionsmarkern für *Energie*, *Stahl* und *Nahrung* Level 8 erreicht oder drei Stadien gebaut hat. Ob diese Person damit auch gewinnt ... Das zeigt sich erst nach dem Auszählen der *Zufriedenheit*-Marker und der *Strafplättchen*! Die kassiert Ihr zum Beispiel, wenn nicht genug Stadien zur Unterhaltung des Volkes errichtet wurden. Im *Punktemodus*, der immer über die volle Zeit geht, kommen als zusätzliches Element *Zielkarten* dazu. [ask]



Evacuation

SciFi-Thema

Getrennte Welten

Transport-Spiel

Verschiedene Modi

Spielidee: Vladimír Suchý

Illustration: Michal Peichl

UVP: EUR 69,99

Im Handel erhältlich



SCHLAGT DEM VERDERBEN EIN SCHNIPPCHEN

„Die Welt ist in der Tat komisch, aber der Scherz geht auf Kosten der Menschheit“: H. P. Lovecraft, der Schöpfer des **Cthulhu**-Mythos höchstselbst, brachte auf den Punkt, dass in seiner Horrorwelt die Hauptfiguren fast immer unausweichlich ins Verderben laufen.

Gewollt oder ungewollt fangen nicht alle **Cthulhu**-Spieltische diesen düsteren Grundton ein. Doch im Grunde sind die *Investigatoren* in diesem Horror-Rollenspielklassiker nie dazu gemacht, um Held*innen zu werden. Vielmehr zeichnen sie sich durch eine geistige wie auch körperliche Fragilität aus. Im Grunde braucht Ihr, wenn Ihr in die von H.P. Lovecraft inspirierten Horrorszenarien eintaucht, jede Hilfe, die Ihr kriegen könnt.



Genau hier setzt das **Handbuch für die Mythos-Jagd** an. Auf 72 Seiten bietet der Softcover-Band zahlreiche Tipps und Tricks, um erfolgreich die Konfrontationen mit dem **Cthulhu**-Mythos und seinen schaurigen Protagonisten zu überstehen. Das reicht von regeltechnischen Feinheiten über die Erstellung der *Investigatoren* bis hin zu Möglichkeiten für das Ausspielen der Charaktere. Letzteres ist übrigens sowohl im taktischen Sinne wie auch im dramatischen Sinne zu verstehen.

Der Quellenband begleitet Eure investigativen Geschöpfe gewissermaßen von der Wiege bis ins Grab. Im Widerstand gegen den Mythos stehen viele Aspekte auf der Agenda. Das können interessante Charakterkonzepte sein, die sich von der Erschaffung bis zum verdienten Ruhestand ziehen. Oder der Umgang mit Magie. Oder die Nutzung weltlicher Ressourcen wie Beziehungen, Fähigkeiten, Geräte und Waffen.

Ihr gut sortiertes **Handbuch für die Mythos-Jagd** übertragen die Autor*innen mit Selbstironie und Begeisterung zudem kurzerhand in einen handgeschriebenen Folianten. Der dient den aufmerksam Lesenden auch in der Spielwelt als unerschöpfliche Informationsquelle. Er soll einen Perspektivwechsel gestatten: Vom ahnungslosen Opfer hin zum aktiven Widerstand gegen den Mythos. Wer es schließlich schafft, dem unaussprechlichen Schrecken auf Augenhöhe zu begegnen, kann man nur zurufen: Weidmannsheil! [ib]

Cthulhu: Handbuch für die Mythos-Jagd

Cthulhu-Mythos

Spielhilfe

Welt der 1920er Jahre

Eigenentwicklung

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Mark Freier

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich



DYSTOPISCHE MENAGERIE

Die dystopische Welt von **Shadowrun** gebiert eine Unzahl von Deformationen bei Konzernen, Orten, Menschen, KIs ... Natürlich entwickelt da auch die Tierwelt ein Eigenleben. In **Critter der Sechsten Welt** bekommt Ihr dieses schaurige Panoptikum vollfarbig vorgeführt.

In der *Sechsten Welt* werden nicht-metamenschliche Kreaturen unter dem Oberbegriff *Critter* vereint. Darunter fallen Tiere wie Hauskatzen oder Hunde, aber auch sogenannte *Paracritter*. Sie zeichnen sich durch Charakteristika aus, die auf übernatürliche Phänomene zurückgehen. Das Regelbuch **Critter der Sechsten Welt** für **Shadowrun 6** gestattet auf 208 großzügig illustrierten Farbseiten einen einfachen Zugang zu dieser wunderlichen Menagerie, die für viele *Runner* spannende Abenteuerideen und Herausforderungen bietet.



Demgemäß werden die Kreaturen einschließlich ihrer Spielwerte, Fertigkeiten und Kräfte sowie nach Lebensräumen auf packende Weise vorgestellt. Eine Königshydra ist beispielsweise in ganz Südostasien beheimatet sowie äußerst aggressiv. Sie sieht die Metamenschheit als ihre Beute. Bei der Jagd lähmt diese Hydra ihr Opfer mit ihrem starken Gift, bevor sie es im Ganzen verschlingt. Macht Euren *Runner* bloß nicht zu schmackhaft ...



Darüber hinaus wartet der Band mit Vorgaben auf, wie der ein oder andere *Critter* gefangen, domestiziert und in ein praktisches Haustier verwandelt werden kann. Er kann unter Umständen *Runs* begleiten, um gewisse Aufgaben zu übernehmen. Mithilfe eines Baukastensystems von Vor- und Nachteilen können diese Helfer an individuelle Vorstellungen angepasst werden. Analog hierzu wird überdies das Repertoire der *Critter*-Kräfte und -Schwächen erweitert.

Eine sehr hübsche Zugabe gegenüber dem englischen Original sind die exklusiven *Critter* der *Allianz Deutscher Länder*, wie der Ostseeleopard oder der Alpenvielfraß. Ein umfangreicher Index dient schließlich als schnelle Referenz für die aktuell verfügbaren *Critter* und ihre Kräfte, auch in anderen Regelbüchern. Allein deshalb gehört **Critter der Sechsten Welt** in jede gut sortierte **Shadowrun**-Bibliothek. [ib]

Shadowrun: Critter der Sechsten Welt



Regelwerk-Band

Sechste Welt

Monster & Haustiere

Phantasievoll

Chefredaktion: Andreas AAS Schroth
Coverartist: Lyss Menold

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich



ERSCHAFFT EURE EIGENEN LEGENDEN

Die **Einstiegsbox** von **Avatar Legends – Das Rollenspiel** ist der perfekte Zugang zu diesem erfolgreichen Pen&Paper-Rollenspiel. Mit dem prallvollen Päckchen könnt Ihr so einfach wie noch nie Eure eigenen Abenteuer in der fantastischen Welt des Avatar erleben.

Da ist zunächst das (nur) 36 Seiten starke Regelheft, das Euch grob mit dem Hintergrund bekannt macht und die Regeln übersichtlich präsentiert. Für komplette Neulinge gibt es zwei kurze Abschnitte, die generell erklären, was es mit Pen&Paper-Rollenspielen auf sich hat. Was macht einen Spielcharakter oder die Spielfigur

(auch Held*in genannt) aus? Wie spielt Ihr sie? Genau auf die Weise streckt Euch **Avatar Legends – Das Rollenspiel: Einstiegsbox** an zahlreichen Stellen beide Hände hin, um Euch möglichst optimal zu unterstützen.

Die Regeln könnt Ihr dann auch direkt umsetzen, denn der Abenteuerband enthält zwei vorgefertigte und klar strukturierte Abenteuer. Da ist zum einen *Unter purpurner Flagge*, falls Ihr Euer erstes Abenteuer in der Aang-Ära erleben wollt, oder *Die brennende Zündschnur*, die in der Korra-Ära spielt.



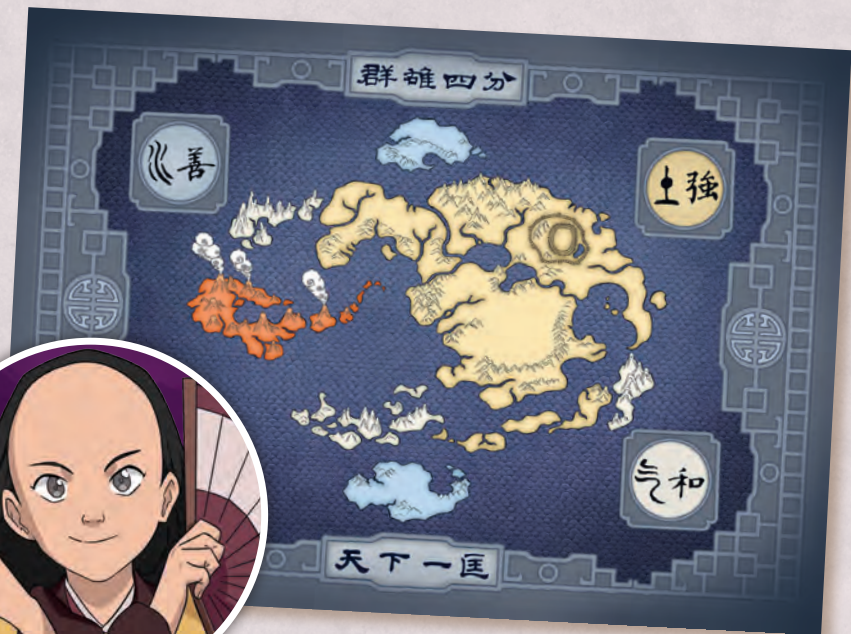
Egal, ob Ihr schon öfter Pen&Paper-Rollenspiele gespielt habt oder absolute Neulinge seid: Hier findet ihr die Rundum-sorglos-Ausstattung für den Einstieg in **Avatar Legends – Das Rollenspiel**. Die Box hat nicht zu Unrecht 2023 den *Ennie* (den Rollenspiel-Oscar) in der Rubrik *Familienfreundliches Spiel* gewonnen: Sie bietet Euch alles, was Ihr für Eure ersten Abenteuer benötigt.

Neben den beiden Heften liegen der Box *Kampfkarten* im Spielkartenformat bei, die Ihr vor Euch legt und die helfen, die möglichen Aktionen Eurer Spielfigur im Blick zu behalten. Außerdem findet Ihr für die beiden mitgelieferten Abenteuer vorgefertigte Spielfiguren, die fast die gesamte Bandbreite an möglichen Charakteren abbilden. So könnt Ihr in *Unter purpurner Flagge* Xi die Eiserne, He Xing die Ikone, Kahola den

Sprössling, Honu die Beschützerin oder Bin das Schlitzohr spielen. Sehr hilfreich bei der **Einstiegsbox** ist auch, dass Ihr direkt Verbindungen zwischen Euren Held*innen herstellt und auf Euren Bögen notiert. Die Vorschläge haben einen direkten Einfluss auf die Vorstellung von Eurer Spielfigur. So steht beispielsweise beim hitzköpfigen Bin „Person X ist viel zu verkrampft und sollte mal ein paar Regeln brechen“; oder „Person Y ist ziemlich toll und ich hoffe sie mag mich. Vielleicht würde es sich dafür lohnen, sich eine Weile an die Regeln zu halten“. Alleine diese beiden Verbindungen geben Euch kleine Hilfestellungen, wie Bin tickt und wie Ihr ihn im Spiel handhaben könnt.

Weiter liegen der Box Übersichten bei, die alle Regeln in Kurzform darstellen: die Grundzüge, die Gleichgewichtszüge, eine kleine Liste, wie Ihr unliebsame Zustände wieder loswerden könnt, und vor allem alle Schritte, wie ein Kampf vonstatten geht. So erfahrt Ihr, was Ihr in welcher Reihenfolge tun könnt, um aus einer brenzigen Situation zu entkommen. Außerdem

enthält die **Einstiegsbox** eine große Farbkarte der *Vier Nationen* und nicht zuletzt zehn elegante Würfel, sozusagen eines der zentralen Werkzeuge für Pen&Paper-Spiele, mit den Geistern Tui und La.



Mit den Abenteuern der **Einstiegsbox** dürft Ihr in den beiden wohl beliebtesten Epochen spielen. In der *Aang-Ära* seid Ihr im Namen des legendären Feuerlords Zuko unterwegs, um eine Piratenbande zu infiltrieren und ihnen das Handwerk zu legen. Dieses Abenteuer ist vom gesamten Ablauf her sehr frei und Eure Held*innen können das Problem auf ihre Art und Weise lösen. In der *Korra-Ära* erholt sich Republica gerade von der Belagerung durch das Erdimperium. Ihr werdet aber just da zur Hilfe gerufen, als Geisterenergie tödliche Waffen aus dem Labor der Erfinderin Juniper Kim verschwinden lässt. Nur Ihr seid in der Lage, die gefährlichen Kanister rechtzeitig zu finden ... Danach könnt Ihr dann mit dem *Grundregelwerk* von **Avatar Legends** loslegen und Eure eigenen Held*innen entwerfen. [mehr]



Avatar Legends – Das Rollenspiel: Einstiegsbox

Avatar-Universum

Anime

Einstieg

Fantasy

Projektmanagement: Elizabeth Chaipraditkul

Art Direction: Marissa Kelly

UVP: EUR 24,99

Ab März im Handel erhältlich



nickelodeon

maggie GAMES

©2024 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Avatar Legends and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

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

In 2023 haben wir euch mit Redaktion und Grafikabteilung die Leute vorgestellt, die unsere Produkte realisieren. Doch wie kommen unsere Spiele in die Geschäfte, wo Ihr sie Euch dann holen könnt? Nun, dafür ist unser Vertriebsteam zuständig, das wir Euch hier und in den nächsten Ringbote-Ausgaben nach und nach vorstellen. Den Anfang machen unsere zwei „alten Hasen“ Thomas und Dominic.

Mein Name ist: Thomas Reile

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Wo fange ich an? Ich verantworte die Ausbildung unserer Azubis im Vertrieb. Ich Sorge für Content bei uns im Shop und bei unseren Großkunden. Ich wickle technische Angelegenheiten für den Vertrieb ab und bin die Verbindungsstelle zu unserer IT. Sicherlich noch mehr, doch das sind die greifbarsten Aufgaben.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Ich habe 2007 als Praktikant angefangen, um mein Fachabi zu bekommen. Danach habe ich bis 2010 meine Ausbildung hier absolviert ... und jetzt haben wir 2024.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Den geselligen Umgang mit den Kolleg*innen und die Freiheit, Aufgaben auf meine eigene Art angehen zu können.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Unser 20. Firmenjubiläum! Wir waren zuerst Kart fahren in Frankfurt und anschließend in Rosbach gemeinsam essen. Danach sind wir nach Friedberg zu Costas Musikbistro gefahren und die Erinnerungen verschwimmen etwas ... ;)

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist: Ganz eindeutig *Spirit Island*. Ich habe neulich versucht zu ermitteln, wie viele Partien ich mit meiner Freundin schon gespielt habe. Wir sind uns einig, dass es zwischen 150 und 200 Partien sind.

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Neben Spiele spielen male ich auch gerne Miniaturen an. Aktuell vermehrt Miniaturen für bestehende und eventuell kommende Rollenspielrunden, aber auch Figuren aus Brettspielen oder meiner *Warhammer 40k* Armee kommen an die Reihe. Wenn die Pinsel trocknen dürfen, lese ich gerne oder spiele Videospiele.

Dieses Buch muss man gelesen haben: Wer vor langen Romanreihen nicht zurückschreckt und etwas für Urban Fantasy übrig hat, sollte sich die *Dresden Files* unbedingt angucken. Es gibt mehr als einen Zauberer, der Harry heißt! ;)

Mein Motto lautet: Mache keinen Fehler zweimal. Die Auswahl ist groß genug.



Mein Name ist: Dominic Heesch

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin Vertriebsmitarbeiter und zu meinen Aufgaben gehören z. B. die Kundenakquise und -beratung, das Erstellen von Angeboten, die Bearbeitung von Reklamationen und noch einiges mehr. Ich kümmere mich vor allem um Spiegelgeschäfte in der nördlichen Hälfte Deutschlands.



Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: 12 Jahren. Mein Bruder arbeitete damals bei Pegasus und hat den Geschäftsführern gesteckt, dass ich auf Arbeitssuche bin. Zwei Gespräche später hatte ich den Job und fing dann ganz offiziell am 01.01.2012 bei Pegasus an.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Unsere Grillfeiern – dabei habe ich auch schon häufig selbst zur Grillzange gegriffen. Es ist einfach eine schöne Abwechslung, mal abseits von Arbeitsthemen ins Gespräch zu kommen oder gemeinsam in Erinnerungen zu schwelgen.

Das beste Spiel aller Zeiten ist: *Axis & Allies*. Ich finde es spannend, dass es bei jeder Partie anders läuft. Natürlich hat es auch was mit dem Würfelglück zu tun, aber auch sehr viel mit den Leuten am Tisch und ihrem Naturell: aggressiv, defensiv – all das macht jeden Partie einzigartig.

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Ich bin leidenschaftlicher Klemmbaustein-Fanatiker. Im letzten Jahr habe ich extra einen Kellerraum dafür freigeräumt, in dem ich quasi eine Dauerausstellung für meine Sammlung eingerichtet habe. Vielleicht sollte ich anfangen, dafür Eintritt zu nehmen ...

Mein Lieblingssessen ist: Currywurst mit Pommes (rot/weiß), ich verbinde viele schöne Erinnerungen an meine Kindheit und an meinen Vater damit. Dieser war technischer Leiter und in den Sommerferien durfte ich ihn manchmal begleiten, wenn er die Betriebsstätten in ganz Deutschland abfuhr. Dabei futterten wir uns quer durch die Republik bei Pommesbuden durch. Der Sommer, die Zeit mit meinem Vater und die Currywurst bilden seitdem eine schöne erinnerungstechnische Dreifaltigkeit.

Diese Serie kann man gar nicht oft genug gucken: *Eine schrecklich nette Familie*. Auf den ersten Blick ist es eine Serie, die einen Verlierer aus einen anderen Zeit zeigt. Aber wenn man den Sinn erfasst hat, geht es um einen Mann, der trotz aller Widrigkeiten – und obwohl er nie das geworden ist, was er einmal sein wollte – jeden Tag aufs Neue aufsteht und für sich, seine Familie und seine Freunde einsteht. Ein Kämpfer, kein Verlierer, sonder ein Gewinner. Der, obwohl das Leben vielleicht nicht immer nett war zu ihm, nie aufgab. Sie sind heute völlig aus der Zeit gefallen, aber ich mag halt auch seine Sprüche ... :)

Mein Motto lautet: Man sollte das Leben nicht so ernst nehmen, denn es ist eine Sache, aus der man nicht lebend herauskommt.



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

GEWINNSPIEL

SIND WIR NICHT ALLE EIN BISSCHEN GEEK?

Geek! ist *das* Magazin für alle Serien-Junkies, Nerds, SciFi- und Fantasy-Fans. Alle zwei Monate erscheint eine neue Ausgabe mit 100 prall gefüllten, kunterbunten Seiten rund um Themen, die Geek-Herzen höherschlagen lassen. Ihr findet da sowohl Hintergrundberichte zu aktuellen Filmen, Serien und Games, als auch spannende Interviews mit legendären Filmschaffenden wie Zack Snyder oder *Marvels*-Regisseurin Nia DaCosta.

Darüber hinaus erwarten Euch praktische Kurzrezensionen und Empfehlungen für allerlei coolen Merch, wie dem R2-D2-Waffeisen oder dem sich selbst umrührenden Zauberkessel-Becher (sogar direkt mit Shopping-Link). Die Werbung auf dem Hochglanzcover *Filme · TV-Serien · Games · Romane · Comics · Fan-Szene · Gadgets · Events* hält, was sie verspricht. Manchmal gibt es sogar ein kleines Goodie im Heft. In Ausgabe 68 (September/Okttober 2023) war zum Beispiel ein Booster mit *Minecraft*-Sammelkarten enthalten.

Veröffentlicht wird die **Geek!** von Panini – ja, das sind die mit den Fußball-Sammelbildern. Aber Panini ist auch einer von Deutschlands größten Verlagen im Kinder- und Jugendsegment sowie Deutschlands größter Comicverlag. Hier sind also echte Profis am Werke. Neben Einzelausgaben gibt es das hochwertige Magazin auch im flexiblen Abo für 8,50 € pro Ausgabe. In unserem Gewinnspiel habt Ihr jetzt die Chance, ein Halbjahresabo zu gewinnen. [laut]

5 x gewinnen!



Halbjahresabo für die Geek!

*So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.06.2024*

Herausgeber: Panini Verlags GmbH
Umfang: 3 Ausgaben mit je 100 Seiten

Impressum: Ringbote #1/2024

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, 3-7, 10-29, 31), Awaken Realms (S. 4), Deep Print Games (S. 5, 14), Dominic Heesch (S. 29), Edition Spielwiese (S. 15, 18), Florian Hirsch (S. 28-29), Freepik (S. 8-9), Frosted Games (S. 4), Panini Verlags GmbH (S. 30), Thomas Reile (S. 28), Viacom (S. 26-27),

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 #1/2024:

Pegasus Spiele (S. 32), Roleplay Verse (S. 2), Lootchest (S. 31)

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 #2/2024: voraussichtlich 14. Juni 2024
Anzeigenschluss: 1. April 2024
Druckunterlagenschluss: 6. Mai 2024
Redaktionsschluss: 15. Mai 2024

TERMINE



Bad Nauheim spielt!

BAD NAUHEIM SPIELT

07.06.-09.06.2024 |
www.badnauheim-spielt.de



**ROLEPLAY
VERSE**

ROLEPLAY VERSE

08.06.-09.06.2024 |
www.rpv-germany.de

26.04.-28.04.2024

>> Spiel Doch! in Dortmund
www.spieldoch-messe.com

26.04.-26.05.2024

>> Pegasus Spiele Tage
www.pegasus.de/events

04.05.-05.05.2024

>> Eulen Con
www.eulencon.de

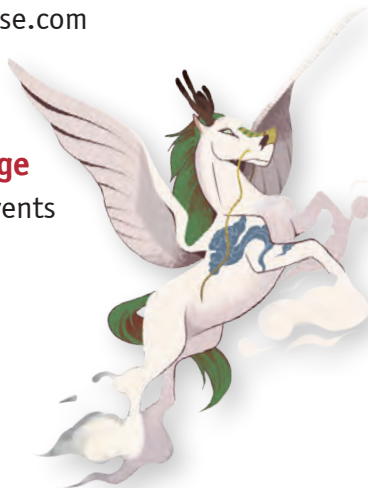
29.06.-30.06.2024

>> FeenCon
www.feencon.de

29.06.-30.06.2024

>> Friedberg spielt
www.pegasus.de/friedberg-spielt

Weitere Termine findet Ihr auf:
pegasus.de/eventkalender



ROLLENSPIEL DUFTKERZEN

Jeder unserer Düfte wurde sorgfältig entwickelt, um die Atmosphäre der typischen Umgebungen und Charaktere einer Pen and Paper Kampagne zum Leben zu erwecken.



SCAN ME

HIER BESTELLEN



NEU

www.fantasy-scents.de

INKL. ZUFÄLLIGEM W20 IM WACHS

ChronoCops

Ein verrücktes Zeitreise-Abenteuer



**Aberwitziger Spielspaß
basierend auf klassischen
Point-and-Click-Adventures**

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele