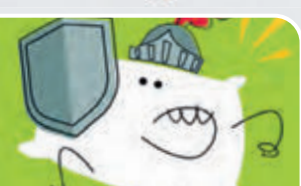




RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#2/2024



Kissenschlacht um Mitternacht

Flotte Kissen-Action



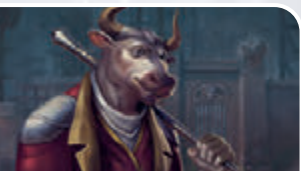
Spots

Wer erwürfelt sich zuerst
seine Dalmatiner-Familie?



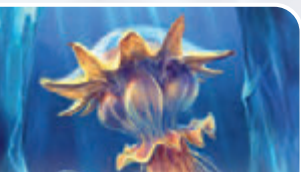
Kronologic – Paris 1920

Den Verbrechen der
High Society auf der Spur



Dungeon Designer

Dungeons kennen alle – hier
lernt Ihr, die Kerker zu bauen!



Revive: Ruf aus der Tiefe

Noch mehr Strategien, um die
Postapokalypse zu meistern



Look at the Stars

**SO VIELE STERNE – UND IHR DÜRFT
SELBST DIE STERNBILDER MALEN**

9 783957 894427



Krimi- und Rätselspiele

für zu Hause unterwegs



50 Clues

Immersiver Thriller!
Gegenstände kombinieren,
Codes entschlüsseln,
Rätsel lösen.



Deadly Dinner

Krimidinner mit verschiedenen
Themen, Rollen und Personenzahlen.
NEU: Kaviar Kills für 7 bis 11 Personen.
Mord auf einer Luxusyacht!



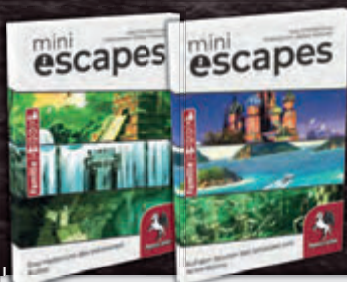
ChronoCops

Zeitreise-Abenteuer im Stil
beliebter Point-and-Click-Adventure!
Rätsel lösen, Zeitlinien erkunden
und Objekte sammeln.



Hidden Games Tatort

Ohne Vorbereitung sofort losspielen.
Jeder Teil ist eigenständig.
Untersucht Beweismittel und
ermittelt Motive und Alibis.



MiniEscapes

3 Mini-Escape Rooms je Spiel
im praktischen Format.
Zahlenrätsel und Codes auf
einem Faltblatt lösen.



MiniCrimes

Einstieg in die Welt der Krimispiele.
In 20 bis 40 Minuten spielbar.
Tatort analysieren, Hinweise
auswerten, Fragen beantworten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Look at the Stars: In diesem atmosphärisch dichten Flip&Write-Spiel dürft Ihr selbst Sternbilder erfinden und zeichnen. Dazu: Ronja aus der Spieleredaktion erzählt, wie der französische Titel für Pegasus Spiele bearbeitet und neu gestaltet wurde.

10 | KINDERSPIELE & KIDS FUN

Stapelsalat | Kissenschlacht um Mitternacht

12 | FAMILIENSPIELE

Who the F*ck? | Puerto Banana | Spots | Kronologic – Paris 1920

16 | PANORAMA

Die Spiele der Kids-Fun-Reihe

18 | BERICHT

CONspiracy Nr. 12 im Rückblick

20 | KENNERSPIELE

Dungeon Designer

22 | EXPERTENSPIELE

Revive: Ruf aus der Tiefe

24 | ROLLENSPIELE & COMICS

Shadowrun: Fürchte das Dunkel | Cthulhu: Artefakte

26 | AUS DEM VERTRIEB

Hitster – Summer Party

27 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

34 | GEWINNSPIEL

Hitster – Guilty Pleasures | Impressum

35 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Ich glaube, so traumhaft-verträumt ist noch kein **Ringbote** daher gekommen. Und wer wollte sich dieser Aufforderung auch verschließen? *Look at the Stars* – blickt zu den Sternen! Ronja aus der Spieleredaktion sagt dazu ja auch ganz richtig: Dieses Spiel sorgt für Entschleunigung.

Aber wir haben natürlich auch für alle, die vor Energie platzen und sich nicht im Firmament verlieren wollen, die Gegenentwürfe: Beim ersten Titel trifft Wurf das ziemlich genau, denn es geht um eine *Kissenschlacht* – aber bitte mit Regeln! Und in *Kronologic* müsst Ihr hellwach sein, um die kniffligen Fälle zu lösen. Das gilt erst recht für unser Kennerspiel *Dungeon Designer*, wo Ihr einen komplexen Kerker bauen müsst, sowie für die Fortsetzung *Ruf aus der Tiefe* unseres postapokalyptischen Expertenkrachers *Revive*.

So, damit wäre mein Teil erledigt – und während Ihr jetzt hoffentlich ange-regt durch den Ringboten blättert, kann ich mich noch mal zu den Sternen träumen.

Eure Rhonda **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE

PEGASUS STOCKT AUF

Es ist gerade mal zehn Jahre her, dass Pegasus Spiele das erste eigene Firmengebäude bezog. Die Lagerhalle erschien damals riesig. Doch schon bald reichte die Fläche im Industriegebiet Friedberg Süd nicht mehr. Nach dem „Doppelsieg“ von *MicroMacro: Crime City* und *Dragomino* beim *Spiel* und *Kinderspiel des Jahres* im Jahr 2021 trafen Karsten Esser und Andreas Finkernagel, die Geschäftsführer des Verlags, dann die Entscheidung: Wir erweitern. Knapp ein Jahr nach dem Baubeginn im April 2023 war das Gebäude fertig. Im hochmodernen Lager hat sich die Fläche dank elektronisch verschiebbarer Regalreihen mehr als verdoppelt. Zur offiziellen Eröffnungsfeier am 22. Juni seid Ihr herzlich eingeladen, alle Infos zum Programm sowie zur Spendenaktion von Pegasus Spiele für ein Aufforstungsprojekt findet Ihr auf pegasus.de/einweihungsfeier.



DORFROMANTIK STOCKT AUF

Die Fans des kooperativen Spielehits **Dorf-romantik**, das 2023 *Spiel des Jahres* wurde, können sich nach der *Großen Mühle* auf eine weitere Mini-Erweiterung freuen. Zur Feier des neuen Pegasus-Firmengebäudes präsentiert **Dorf-romantik: Wetterau** drei neue Plättchen mit Lokalkolorit. Eines zeigt unser Logo, den geflügelten Pegasus, die anderen den Friedberger Adolfsturm sowie den Taunusrücken samt Fernmeldeturm. Die Spielanleitung findet sich als Download auf der Pegasus-Webseite. Gäste der Eröffnungsfeier erhalten die Plättchen kostenlos, später kann das Set für 4,99 Euro (UVP) auch einzeln erworben werden.



NOCH MEHR DORFROMANTIK

Um das Spielen, oder genauer gesagt die Wertung, von **Dorf-romantik** mit den beiden Mini-Erweiterungen *Große Mühle* und dem neuen Plättchenset *Wetterau* zu erleichtern, bietet Pegasus Spiele ein erweitertes Wertungsblatt an. Dieses findet Ihr direkt auf der Rückseite dieser Ausgabe des **Ringboten** zum Ausschneiden. Ihr könnt die Vorlage aber auch von der Pegasus-Webseite herunterladen. Neben den Wertungselementen aus dem Grundspiel sind darauf auch Bereiche für die neuen Elemente aus den zwei Mini-Erweiterungen sowie aus *Dorf-romantik – Das Duell* vorhanden.



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:

- **FARSHORE** von Pegasus Spiele
Das Kennerspiel aus der *Everdell*-Welt bietet Neues und verbessert Bekanntes.
- **WENDY, DARLING – DUNKLES NIMMERLAND** von Cross Cult
Wagt ihr, mit Peter Pan zu fliegen? Macht Euch auf einen dunklen Trip gefasst!
- **SHADOWRUN: NEO-ASPHALTSCHUNDEL** von Pegasus Press
Dieses Füllhorn an Schauplätzen, Archetypen und NSCs ist ein Muss für SR-Fans.





NEUES IN KÜRZE

ROOT-ROLLENSPIEL KOMMT ZU PEGASUS

Es war fast schon ein kleiner Hype, als vor gut fünf Jahren bei Leder Games *Root – Macht und Recht im Waldland* mit seinen extrem asymmetrisch zu spielenden Fraktionen erschien. Aus dem preisgekrönten Brettspiel, bei dem es um Rivalitäten zwischen Katzen, Vögeln, Mäusen und anderen anthropomorphen Tieren geht, ist nun **Root – Das Rollenspiel** hervorgegangen. Auf Deutsch erscheint es bei Pegasus Spiele, das Grundregelwerk ist für Ende des Jahres angekündigt. Wie *Avatar Legends* basiert es auf dem System „Powered by the Apocalypse“. Seit der *Roleplay Verse* im Mai gibt es die kostenlosen Schnellstartregeln als Download auf pegasusdigital.de. In **Root – Das Rollenspiel** spielt Ihr *Vagabundierende*: Ansässige des Waldlandes, die nicht zur „zivilisierten“ Gesellschaft gehören. Ihr streift durch das Waldland, um Aufträge zu erfüllen, Abenteuer zu erleben und im Konflikt zwischen den Fraktionen den Ausschlag zu geben.



SPIELHILFE FÜR AVATAR

Avatar Legends – Das Rollenspiel führt Euch in die beliebte Welt von *Avatar*, wo Ihr zu Held*innen Eurer eigenen Geschichten werdet. Bei dem Sichtschild als neuer Spielhilfe handelt es sich um einen vierseitigen Spielleitungsschild, der die Leitung während des Spiels mit einer kondensierten Regelübersicht, neuen Werkzeugen sowie Tabellen und nützlichen Informationen versorgt. Damit wird das Leiten noch einfacher: Ihr findet Basisregeln in Kurzform, eine vollständige Übersicht über Kampfaustausche, außerdem lassen sich NSCs schnell und einfach erstellen.



SCHNELLSTARTER FÜR AVATAR

Für **Avatar Legends – Das Rollenspiel** sind neu die *Rang & Namen Schnellstartregeln* erschienen. Der erste Abschnitt dient als Leitfaden und als Einführung in die Regeln des Rollenspiels. Hier findet Ihr alle Hinweise und Werkzeuge, die Ihr benötigt, um ganz schnell einige Kennenlern-Episoden zu spielen. Der zweite Teil enthält das Abenteuerszenario *Rang & Namen*, mit dem Ihr direkt ins Spiel einsteigen könnt. Das 63 Seiten lange PDF ist seit den *Gratisrollenspieltagen* im März 2024 kostenlos als Download auf pegasusdigital.de verfügbar. [ask]



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

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

Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

- **DIE WELT VON ROBINSON CRUSOE**
Alles über den kooperativen Abenteuerspiel-Klassiker von Ignacy Trzewiczek
- **FASZINATION KRIMISPIELE**
Wir werfen einen ausführlichen Blick darauf, weshalb dieses Spielgenre so beliebt ist
- **HOT TOWN, SUMMER IN THE CITY**
Zehn ausgewählte Tipps für einen herrlich verspielten Sommer



SPIELT DIE STERNE VOM HIMMEL

Schon immer hat der Mensch nachts zum Himmel geblickt. Er war fasziniert von den funkelnden Sternen und ordnete sie zu Sternbildern. In **Look at the Stars** könnt Ihr mit kreativer Linienführung das Himmelszelt auf Eurem Spieltableau in eine leuchtende Punktemaschine verwandeln.

So wie tags die Sonne am Himmel steht, tun das nachts die Sterne. Doch viel zu selten nimmt man sich heute die Zeit, mal nach oben zu schauen. Lebt man nicht gerade in der Großstadt, kann einem aber wahrlich das Herz aufgehen beim Anblick des Nachthimmels. Zwischen 3000 und 6000 Sterne lassen sich dort schon mit bloßem Auge erspähen. Seit Jahrtausenden nutzen die Menschen besonders markante Anordnungen zur Orientierung und Navigation. Wer hat nicht schon vom Polarstern oder von Sternbildern wie dem Großen Wagen und Orion gehört? Vielleicht habt Ihr sie ja auch selbst ab und zu schon gesichtet? **Look at the Stars** verbindet das Thema Sternbilder mit einem entspannten Flip&Write-Mechanismus und sorgt so für ein bisschen romantische Entschleunigung am Spieltisch.



Das leicht zugängliche Familienspiel von Romain Caterdjian könnt Ihr mit bis zu acht Personen spielen. Ihr erhaltet jeweils einen *Nachthimmelplan* und einen weißen Stift. Über drei Durchgänge deckt Ihr Karten auf, die Verbindungen zwischen Sternen vorgeben. Diese dürft Ihr jeweils auf Eurem eigenen Plan einzeichnen und sie dabei beliebig drehen, aber nicht spiegeln. Euer Ziel ist es, die Linien so zu verbinden, dass Sternbilder entstehen. Ein Gebilde zählt dann als Sternbild, wenn es aus mindestens drei und höchstens acht Verbindungslinien besteht. Am Ende des Spiels erhaltet Ihr Punkte entsprechend der Linien in den Sternbildern. Jede Sternbildgröße dürft Ihr jedoch nur einmalig werten. Daher versucht Ihr, möglichst unterschiedlich große Sternbilder zu kreieren. Natürlich dürft Ihr Euch gerne Namen und Geschichten zu Euren selbst kreierten Konstellationen ausdenken!

Zwischendurch kann auf den Karten auch eine Sternschnuppe auftauchen, dann dürft Ihr die mit einem Schweif aus ein bis drei Linien in Eurem Plan einzeichnen. Sie darf jedoch kein anderes Objekt berühren. Es gilt also, genau zu überlegen, wie lang Ihr den Schweif der Sternschnuppe macht und wo Ihr sie positioniert. Innerhalb Eures Sternrasters finden sich zudem ein paar Planeten. Diese gewähren Euch Punkte für benachbarte Sternbilder.

Zusätzlich liegen in jeder Partie von insgesamt 19 Bonuskarten je zwei aus: eine mit einem fünfzackigen, eine mit einem siebenzackigen Stern auf der Rückseite. Erstere gewähren Euch Sonderpunkte für bestimmte Formen in Euren Sternbildern, zum Beispiel für einen Pfeil oder ein Kreuz.

Letztere erlauben es, zusätzliche Elemente im *Nachthimmelplan* einzuzeichnen. Das können zusätzliche Verbindungslinien, neue Sterne oder Planeten sein. Es gibt aber auch anspruchsvollere Bonuskarten, die völlig neue Objekte ins Spiel bringen. Die Super Nova etwa erlaubt es, dass Ihr Sternbilder mit bis zu zehn Linien kreieren dürft. Oder es gibt den Sichelmond, der Punkte bringt für Linien, die sich in der gleichen Zeile oder Spalte wie seine Sichel befinden. Für einen einfachen Einstieg gibt es in der Anleitung eine Empfehlung, welche Bonuskarten Ihr in der ersten Partie **Look at the Stars** benutzen solltet.

So wie jede Nacht ein Ende findet, sobald die Sonne aufgeht, währt auch die Nacht in **Look at the Stars** nicht ewig (tatsächlich dauert eine Partie gerade mal eine halbe Stunde). Im Spiel ist das nachempfunden durch das Licht der aufgehenden Sonne. Sie erschwert Euch nach und nach das Erschaffen neuer Konstellationen. Das heißt: Der Bereich, in dem Ihr Dinge ein-



zeichnen dürft, wird immer kleiner. Nach jeweils sechs aufgedeckten Karten endet ein Durchgang und der Horizont wird sozusagen etwas heller. Dann dürft Ihr keine Verbindungen mehr einzeichnen, die die untersten zwei, später bis zu vier Sternreihen berühren. Nach dem dritten Durchgang endet das Spiel und Ihr zählt die Punkte Eurer

Sternbilder, Sternschnuppen, Planeten und, wenn vorhanden, die Sonderpunkte der Bonuskarten zusammen. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. [laut]



Look at the Stars

Flip& Write

Sternbilder malen

Entspannt

Hohe Variabilität

Spieldesign: Romain Caterdjian

Illustration: Adrien Le Coz

UVP: EUR 24,99

Ca. ab Juli im Handel erhältlich



BEIM BLICK NACH OBEN DEN BODEN UNTER DEN FÜSSEN



Als Pegasus Spiele 2020 nach langer Pause sein Spielmagazin **Ringbote** wieder auflegte, haben wir Euch versprochen, immer mal wieder Blicke hinter die Kulissen eines Spielverlags zu eröffnen. Diesmal gibt es etwas ganz Besonderes: einen Bericht sozusagen direkt aus dem Spiellabor.



Hallo Ihr, die Ihr gerade diesen Ringboten lest. Ich bin Ronja und bin in der speziellen Situation, dass ich nicht nur seit 2020 den *Ringboten* für Pegasus Spiele plane und Artikel dafür schreiben darf, sondern ich bin seit August 2023 auch Teil der Spielredaktion. Zuletzt hatte ich die große Freude, die deutsche Umsetzung von **Look at the Stars** zu betreuen. Nach der Vorstellung auf den beiden vorangehenden Seiten möchte ich Euch gerne etwas ausführlicher erzählen, was wir alles bei der Neugestaltung der deutschen Version gemacht haben und wie wir mit viel Liebe zum Detail versuchen, etwas Neues zu kreieren und gleichzeitig dem Original gerecht zu werden.



Pegasus Spiele veröffentlicht jedes Jahr viele neue Spiele. Einige davon entwickelt unsere Redaktion direkt mit den talentierten Autoren und Autorinnen. Andere kommen von Partnerverlagen aus dem Ausland. Wenn wir sie für den deutschen Markt umsetzen, beschränken sich Änderungen in der Regel auf Kleinigkeiten: Ein paar Details in der Anleitung werden angepasst



und Unklarheiten beseitigt, Begriffe geändert, damit sie hierzulande besser verständlich sind, auch Spieltitel werden getauscht oder übersetzt. Doch manchmal nehmen wir größere Änderungen vor – wer sich noch an den ersten *Ringboten* von 2020 erinnert: Da haben wir mit *Kitchen Rush* ein solch aufwändig überarbeitetes Spiel vorgestellt mit komplett neuer Optik plus einer Kampagne, um das Regellernen spielerisch zu gestalten.

Auch bei **Look at the Stars** sind wir größer eingestiegen: Ursprünglich war es bei dem französischen Verlag Bombyx erschienen mit einer schlichten Optik in Schwarz, Weiß und Gold. Das Ganze hatte einen etwas esoterischen Hauch. So zierte das Cover eine Dame in wei-

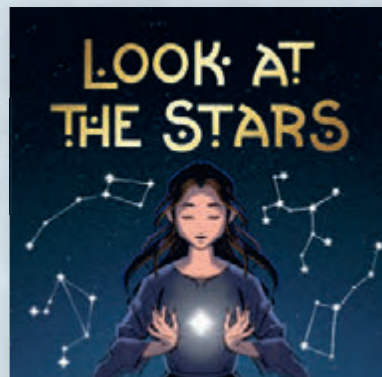
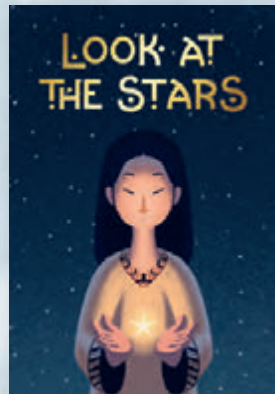
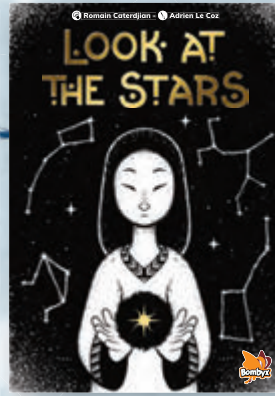
ßem Gewand, die einen Stern in den Händen hält. Die Spielpläne zeigten Gesichter von Menschen aus unterschiedlichen Kulturen, die den Himmel schauten. Die Sternbilder am Firmament waren von diesen Kulturen inspiriert, mit entsprechenden Motiven aus China, Indien, Griechenland oder Ägypten.

Die Spielidee, Sterne zu Sternbildern in einem leicht zu erlernenden Flip&Write-Spiel zu verbinden, gefiel uns bei Pegasus Spiele immens. Die Optik wiederum überzeugte uns nicht so. Wir wollten die Schönheit des Nachthimmels mehr zur Geltung bringen, wollten mehr Realismus und auch ein bisschen mehr Romantik. So vereinbarten wir mit Bombyx, für die deutsche Ausgabe neue Illustrationen erstel-

len zu lassen. Der Illustrator, Adrien Le Coz, ist genau derselbe, wie bei der ursprünglichen Version.

Er zauberte uns die Nachthimmel auf den Spielplänen in einem dunklen Blau, das zum Horizont hin etwas heller wird, sodass der Hintergrund schon andeutet, dass die unteren Reihen im Verlauf des Spiels unzugänglich werden. Statt den nach oben gewandten Gesichtern hat Adrien den unteren Rand szenisch gestaltet. Da beobachtet zum Beispiel ein Vater mit seinem Sohn mit einem Teleskop die Sterne. Aber auch Tiere, etwa die Gruppe Eisbären oder die Eule im Baumwipfel, blicken nachts zum Himmel auf. Ich weiß noch, wie mir ein „Sooo schön!“ durch den Kopf ging, als ich die ersten Entwürfe bekam. Geht es Euch auch so?

Da wir das Format von einer rechteckigen zu der bei Pegasus Spiele gerne verwendeten quadratischen Schachtel geändert haben, wurde aus dem länglichen und oben abgerundeten Spielplan ein quadratischer. Dadurch gewannen wir oben neben den Sternrastern etwas Platz (denn das Raster musste natürlich so bleiben, damit das Spiel funktioniert). Diesen Raum hat Adrien teilweise mit einem Mond gefüllt, der sich auf jedem Plan in einer anderen Phase befindet: vom Neumond über zunehmende Mondsicheln zum Vollmond und wieder zurück. Die Sterne im Raster haben bei uns ein paar mehr Zacken bekommen, sodass es mehr nach einem Funkeln aussieht, die Sternbilder der verschiedenen Kulturen durften fast unverändert bleiben.



Lediglich ein Tier, das in der ursprünglichen Version einen Pfeil im Leib hat, darf bei uns unverletzt über den Himmel springen.

Für das Cover gab es verschiedene Ideen. Zunächst versuchten wir andere Ausführungen der Dame mit Stern. Letztendlich wollten wir uns aber von einer konkreten Figur entfernen. Nun prangt auf der Box eine große Sternwarte mit Teleskop, die es überall auf der Welt geben könnte, so wie es überall auf der Welt Menschen gibt, die gerne Sterne beobachten. Eine weitere Änderung betrifft die Spielkarte *Sternschnuppe*. Wir wollten deutlicher zeigen, dass es sich um eine besondere Karte mit besonderer

Funktion handelt. Der Kern der Sternschnuppe ist daher deutlich größer und man kann besser erkennen, dass es sich bei den Linien dahinter um einen Schweif handelt anstatt normaler Verbindungslinien.

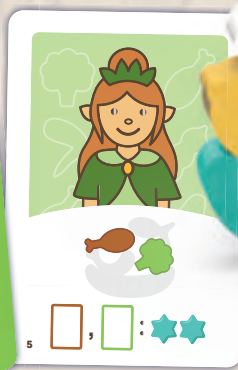
Wie in der Bombyx-Edition zieren auch bei uns Goldfolien die Schachtel und die Bonuskarten. Weil das so edel aussieht und wir die hübschen Optik abrunden wollten, haben wir bei **Look at the Stars** etwas gemacht, was wir sonst selten tun: Die Schachtel ist von innen bedruckt, dafür haben wir auf das Tiefziehteil aus Pappe zum Sortieren des Spielmaterial verzichtet. Damit die Karten dennoch nicht

wild durch die Box fliegen, gibt es eine kleine Extraschachtel.

Ich hoffe, Ihr mögt die neue Optik genauso wie ich – aber vor allem wünsche ich Euch ganz viel Spaß beim Spielen! [laut]

BLOSS KEINE HEKTIK AM BUFFET

Am Buffet können die Teller mal wieder nicht voll genug mit den Lieblings Speisen werden. **Stapelsalat** animiert uns, in einem Stapelspiel Essensberge auf unsere Teller zu türmen.



mit 5-Jährigen spielen. Bei der Variante

für Fortgeschrittene erhaltet Ihr zu Beginn zwei *Gastkarten* und versucht, deren Wünsche möglichst gut zu erfüllen.

Ob Spielautor Daryl Chow regelmäßig Gast an Buffets ist? Und wie voll füllt er wohl seinen Teller? Die Fragen stellt man sich unweigerlich, wenn man über die Inspiration zu **Stapelsalat** nachdenkt. Im Spiel allerdings versuchen bis zu fünf Kinder, ihren Teller möglichst randvoll zu machen. Dafür werden eingangs *Lebensmittelkarten* gedraftet. Wählt geschickt aus, denn die Karten bestimmen, welche Lebensmittelteile Ihr aufrecht auf den Teller stapeln müsst.

Wer es weniger kompetitiv mag, wählt den Solo- oder den Koop-Modus von **Stapelsalat**. Hier versucht man gemeinschaftlich oder solo, zufällig ausgeloste Lebensmittel restlos auf den Tellern unterzubringen. Im Müll darf bei dieser Variante nichts landen – wir wollen ja nichts verkommen lassen!

Stapelsalat ist ein Stapelspiel, bei dem es ausnahmsweise mal nicht hektisch zugeht. Der Fokus liegt darauf, geschickt zu entscheiden, was man gut stapeln könnte und dann die entsprechende *Lebensmittelkarte* zu nehmen. Mit drei Spielmodi wächst das Spiel zudem mit der Gruppe mit oder kann auch als gemeinschaftliche Aufgabe bewältigt werden. Mit den *Gastkarten* als Zusatzzielen bietet das Spiel zudem ein Element, das bei Kinderspielen eher selten vorkommt. [dxj]



Stapelsalat

Teile stapeln

Geschicklichkeit

Draft-Mechanik

Mehrere Spielmodi

Spielidee: Daryl Chow

Grafik: @lexxuan_13

UVP: EUR 24,99

Ca. ab September im Handel erhältlich



Zum Glück ist das Material komplett aus Holz. Denn der Teller ist wackelig und die 21 verschiedenen Lebensmittel sind natürlich höchst unterschiedlich geformt. Nur mit viel Geschick lassen sie sich aufeinander stapeln. Was vom Teller purzelt, landet im Müll (also im Schachteldeckel). Am Ende einer Runde wird überprüft, ob Ihr Eure *Lebensmittelkarte* erfüllt. Bei Erfolg behaltet Ihr sie, das bringt am Ende die für den Gewinn entscheidenden Sterne. In dieser Basisvariante lässt sich **Stapelsalat** bereits

KISSENSCHLACHT MIT REGELN

Lust auf eine Kissenschlacht? Dann seid Ihr bei **Kissenschlacht um Mitternacht** richtig. Das Spiel nimmt seinen Titel nämlich fast wortwörtlich.



Auch Rittersleute müssen mal schlafen: Bei **Kissenschlacht um Mitternacht** heißt es jedenfalls, das Schwert zur Seite zu legen und sich mit einem Kissen zu bewaffnen. Das ist die einzig legitime Waffe im Kampf gegen schlechte Träume. Vor allem aber müsst Ihr Eure *Charakterkarten* loswerden. Wer als Erste*r keine mehr hat, wacht auf und gewinnt.



Die *Charakterkarte* dürft Ihr nur abgeben, wenn Ihr sie erfolgreich umgesetzt habt. Das alles führt zu reichlich Hektik, bei der man natürlich gerne mal Fehler macht, wie ein Kissen zu werfen statt es sich ans Ohr zu halten.



Auch wenn es in der Spielregel den Hinweis gibt, den anderen das Kissen nicht

RHONDAS RANDNOTIZ

WITZIG: DIE SPIELREGEL HAT EIN ECHTES ALL-EINSTELLUNGSMERKMAL. DARIN GIBT ES NÄMLICH EINEN WASCHHINWEIS – FÜR DIE KISSEN.

ins Gesicht zu werfen – wirklich Sorgen muss man sich nicht machen. Im Gegensatz zu einer echten Kissenschlacht sind die Kissen klein und weich. Und sollen auch mal die Kleinsten

der Familie bei **Kissenschlacht um Mitternacht** mitmachen, so bietet die Anleitung eine Variante, bei der der

König der Stille wegfällt

und das Spiel noch einfacher

wird. [dxj]

Bei **Kissenschlacht um Mitternacht** sind alle gleichzeitig am Zug und decken die oberste *Charakterkarte* auf. Vier verschiedene Sorten gibt es. Sie geben vor, was Ihr tut. Ihr könnt einen *schlafenden Drachen* aufdecken, den *König der Stille* oder einen *angreifenden* oder sich *verteidigenden Ritter*. Zentrales Spielelement sind dann ein bis zwei echte kleine Kopfkissen, welche auf der Spielfläche ausliegen. Die haltet Ihr Euch ans Ohr, werft sie auf die Mitspielenden oder schützt Euch damit. Wird der *König der Stille* aufgedeckt, darf man gar nichts tun. Ruhe ist angesagt und man darf die eigene *Charakterkarte* nicht vollführen. Bei alldem gilt es, schnell zu sein. Es gibt ja stets weniger Kissen als Mitspielende.



Kissenschlacht um Mitternacht

Reaktion

Echte Kissen

Action

Alle gleichzeitig

Spielidee: Uri Streigold, Liat Waks, Naama Weiss

Grafik: Simon Douchy

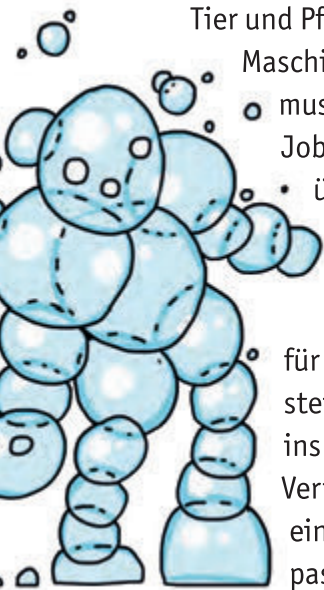
UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



AUF EINER WELLENLÄNGE

Wir leben in einer wunderlichen und seltsamen Welt – und diese ist, logisch, bevölkert von *Wuselis*. Diesen überaus kuriosen Geschöpfen hat Simon Douchy Leben eingehaucht: Mal sehen die Figuren auf den 70 Karten ein bisschen nach Mensch aus, mal wie ein Alien, auch ein bisschen Tier und Pflanze steckt drin, andere erinnern an Maschinenwesen oder Figuren von Hieronymus Bosch. Oder alles zusammen. Euer Job in **Who the f*ck?** ist: Gemeinsam über die Auslage mit sechs *Wuselis* entscheiden, welches rein äußerlich zur aktuellen Fragekarte passt, etwa „Wer liebt Hunde?“ Alle votieren geheim für ein *Wuseli*. Erzielt Ihr in sechs Runden stets eine Mehrheit – prima, dann geht es ins Finale zur Krönung des *Wunder-Wuseli*. Verfehlt Ihr aber die Mehrheit, kostet das einen *Wellenlängemarker*. Wenn das zu oft passiert, verliert Ihr. [ask]

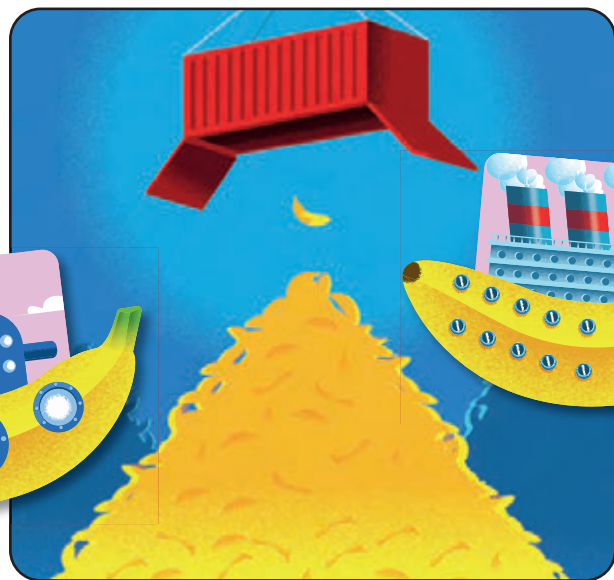


Who the f*ck?

Kommunikation
Große Gruppe

Witzige Figuren
Eingrooven

Spieldesign: Edouard „Edoul“ Didelot
Illustration: Simon Douchy
UVP: EUR 24,99
Im Handel erhältlich



Puerto Banana

Bietspiel

Flotte Runden

Für Abgezockte

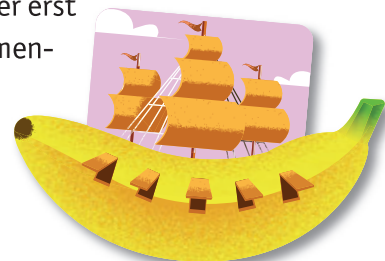
Partyspaß

Spieldesign: Mads Emil Christensen
Illustration: Simon Douchy
UVP: EUR 17,99
Im Handel erhältlich



VOLL BANANE!

Die Bananenernte ist eingefahren, und im Hafen von **Puerto Banana** wird sie versteigert. In der ersten Runde stehen zehn Früchte zur Auktion, zudem haben alle bereits zehn Bananen im Vorrat. Denn, und das ist der Witz bei diesem Bietspiel: Die Bananen sind sowohl Ertrag wie auch Einsatz. Hä? Klingt voll Banane? Nein, funktioniert prima! Und zwar so: Ihr schreibt mit dem abwischbaren Stift geheim ein Gebot auf Euer Schiff, das zwei Felder zeigt: das *Gebots-* und das *Vorratsfeld*. Wer die höchste Zahl aufdeckt, gewinnt das Los – wenn er oder sie bezahlen kann! Das heißt: Ihr ermittelt den Abstand zum zweithöchsten Gebot, an diese Person zahlt Ihr die Differenz in Bananen. Aber erst nach Erhalt der Auktionsmenge! Schafft Ihr das nicht, fällt Ihr auf Null. Äh, das funktioniert? Ja! Und es gewinnt, wer zuerst 200 Bananen hat. [ask]



LASST DIE WÜRFEL VON DER LEINE

Hunde mit vielen schwarzen Punkten im weißen Fell haben sich spätestens mit dem Dalmatiner-Kinofilm in die Herzen der Tierfans gespielt. Im risikofreudigen **Spots** punkten die Vierbeiner aber vor allem bei Würfelspielfans und Glückspilzen.



sieben Würfelpunkte, entsteht Unruhe und Eure Hunde schütteln alle bereits platzierten Würfel ab. Deshalb schickt voll bepunktete Hunde gleich zum Spielen, da sind sie sicher.

Da von insgesamt 22 *Trickplättchen* stets nur sechs im Spiel sind, gibt es im Grunde unzählige Kombinationen und jede Partie ist einzigartig. Aber Achtung: Nach dem Vorführen wird der *Trick* auf die inaktive Seite gedreht. Damit sorgt **Spots** für viel

Interaktion. Denn wenn die vor Euch Spielenden die leichten Tricks verwendet haben – hilft nur noch eine ordentliche Portion Glück!



Spots heißt übersetzt Punkte – und um Punkte geht es auch in diesem flotten Würfelspiel. Allerdings nicht um Siegpunkte. Vielmehr ist das Ziel, als Erster oder Erste die Flecken von Euren sechs Vierbeinern mit passenden Punkten zu füllen. Nur ... wie füllt man Hunde mit passenden Punkten? Theoretisch ist das ganz einfach: Genau wie die Hunde zei-



Aber keine Sorge: Auch Pechvögel müssen nicht verzweifeln, dem Glück kann man nachhelfen. Wann gehorchen Hunde am besten? Wenn Ihr sie mit Leckerlis in Knochenform bestecht! Die könnt

gen auch Würfel unterschiedlich viele Punkte. Ihr müsst nur passend würfeln, um die Hundekarten zu erfüllen.

Um die Leerstellen schnell aufzufüllen, lasst Ihr Eure Hunde *Tricks* vorführen, etwa *Pfote geben*, *Laufen* und *Rolle machen*. Welche *Tricks*, das ist auf den sechs ausliegenden *Trickplättchen* vermerkt. Spieltechnisch gesehen geben die vor allem eines vor: Wie oft und mit wie vielen Würfeln Ihr Euer Glück versuchen dürft. Werft Ihr passend, legt Ihr die Sechsseiter auf Hundekarten ab. Würfel, die nicht passen, sammeln sich auf dem *Gartenplättchen*. Das ist die Crux, wenn Ihr zu gierig seid: Liegen im Garten mehr als

Ihr im Laufe des Spiels sammeln und immer dann ausgeben, wenn der Wurf schwer nach Unruhe aussieht. Das nennt man dann wohl echte Knochenarbeit. [jed!]



Spots

Push-Your-Luck

Hohe Varianz

Witzige Hundekarten

Solomodus

Spieldesign: Alex Hague, Jon Perry, Justin Vickers

Illustration: John Bond

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



DAS SPIEL HAT BEGONNEN

Die Pariser Oper, 1920: feine Gesellschaft, heitere Stimmung und reichlich Glamour. Doch die wilden 20er rufen auch das Verbrechen auf den Plan: In **Kronologic – Paris 1920** müsst Ihr detektivisches Gespür entwickeln, um 15 Fälle zu lösen.

Wer schon immer einmal auf den Spuren von Sherlock Holmes, Hercule Poirot oder Miss Marple wandeln wollte, erhält mit **Kronologic – Paris 1920** die ideale Gelegenheit dazu. Dem Motto von Arthur Conan Doyles berühmtem Detektiv aus der Baker Street entsprechend, müsst Ihr in dem Spiel alles Unmögliche ausschließen, um am Ende auf die Wahrheit zu stoßen. Das geschieht in drei Szenarien, die alle in der Pariser Oper vor gut einem Jahrhundert stattfinden. Jedes davon, *Gift in feiner Gesellschaft*, *Das Phantom der Oper* und *Die Diamanten der Diva*, ist jeweils in fünf eigene Fälle unterteilt, die es zu lösen gilt.



Das beginnt stets damit, dass der Eingangstext ein Verbrechen beschreibt. Ihr werdet dann beauftragt, einige Fragen zu beantworten, etwa wer die Tat begangen hat oder wo. Dabei arbeitet Ihr allerdings nicht zusammen, sondern versucht jeweils, als Erster oder Erste auf die Lösung zu kommen.

Wer am Zug ist, wählt dafür einen der Orte in der Oper und kombiniert ihn entweder mit einer der sechs verdächtigen Personen oder mit einem der sechs möglichen Zeitpunkte für das Verbrechen. Die Kombination von Orten, Zeiten und Verdächtigen in **Kronologic – Paris 1920** basiert auf einem System von Karten, die übereinandergelegt werden: Für jede Zeit und jeden Charakter gibt es eine Lochkarte, die bestimmte Informationen enthüllt, wenn man eine Ortskarte darunterlegt. Dabei gibt es immer einen öffentlichen und einen geheimen Hinweis. Die Kombination von Orts- und Personenkarte offenbart beispielsweise, wie oft der Charakter an diesem Ort war.



Das muss mit dem Rest der Spielrunde geteilt werden. Gleichzeitig zeigt die geheime Information, zu welchem Zeitpunkt die Person an dem Ort war. Und das erfährt nur, wer gerade am Zug ist. Ähnlich gestaltet es sich, wenn Ihr eine Zeit- und eine Ortskarte übereinanderlegt: Laut gesagt wird, wie viele Verdächtige zugleich dort waren; verdeckt erfährt man zudem die Identität eines dieser Charaktere.

Als Hilfe bei der Spurensuche steht ein Gebäudeplan der Oper zur Verfügung. Anhand dessen können die Bewegungen der einzelnen Personen nachverfolgt werden. Dabei kommt es vor allem darauf an, geschickt Schlüsse zu ziehen und logische Vermutungen anzustellen. Denn wer zu viel Zeit investiert und zu lange die Faktenlage checkt, könnte leicht ins Hintertreffen geraten. Schließlich steht man in Konkurrenz zu den anderen Detektiv*innen. Zu jeder Zeit, selbst außerhalb des eigenen Zugs, kann jemand am Tisch ankündigen, den Fall auflösen zu wollen. Dann wird das Spielgeschehen nach der laufenden Ermittlung unterbrochen und wer die Fragen des Falls beantworten möchte, sieht sich im Geheimen die Lösung an. Falls die mit den eigenen Ergebnissen übereinstimmt, habt Ihr die beste(n) Spürnase(n) unter Euch gefunden und das Spiel ist vorbei. Andernfalls scheidet man aus und alle anderen spielen weiter.

Möchtet Ihr es nicht bei einem einzelnen Fall belassen, bietet **Kronologic – Paris 1920** die Möglichkeit, mehrere Fälle nacheinander in einem dafür vorgesehenen Modus zu spielen. Darin endet ein Fall nicht, wenn jemand die richtigen Antworten gefunden hat, sondern erst wenn alle Spielenden die Fragen beant-

wortet haben. Danach werden Punkte entsprechend der Geschwindigkeit bei der Lösung des Falls verteilt. Die Punkte zählt Ihr am Ende zusammen, um den oder die Meisterdetektiv*in zu küren. In der Solo-Variante kommt es ebenfalls auf Zügigkeit an – je mehr Ermittlungen durchgeführt werden, desto weniger Punkte gibt es.

In jedem Fall muss man also die kleinen grauen Zellen intensiv bemühen und abwägen, ab wann Beweislage und Vermutungen einander gut genug ergänzen, um die Schlinge zuzuziehen – oder vielmehr: die Person zu finden, die sie zugezogen hatte. Genau wie in den klassischen Krimis von Holmes und Co. sorgt das auch am heimischen Spieltisch für geradezu kriminell viel Spaß. [val]

Kronologic – Paris 1920

Deduktion

20er-Jahre-Setting

15 Fälle

Für Krimi-Fans

Spieldesign: Fabien Gridel, Yoann Levet

Illustration: Arch Apolar, Yann Valeani

UVP: EUR 22,99

Ca. ab Juli im Handel erhältlich



SPASS UND ACTION FÜR DEN NACHWUCHS



Unter dem Logo der **Kids-Fun-Reihe** versammelt Pegasus Spiele Titel aus dem Kinder- und Familienbereich, die aus dem üblichen Brettspielmuster ausbrechen. Das heißt: Es gibt Action, besonders für die Jüngeren. Meist gilt es dann, sich besonders geschickt anzustellen, etwa wenn Ihr wie in *Bubble Trouble* zielgenau werfen müsst. Oder Ihr dürft beim Schildkröten schieben in *Turtle Mania* keine Schildkröten ins Wasser plumpsen lassen. Die neueste Veröffentlichung mit dem farbenfrohen Logo ist *Kissenschlacht um Mitternacht*, das Ihr weiter vorne in dieser Ausgabe findet. Das schöne bei all den Titeln der **Kids-Fun-Reihe**: Auch Erwachsene lassen sich immer wieder gerne darauf ein!



UVP: EUR 29,99

Bubble Trouble

Für **Bubble Trouble** braucht Ihr viel Platz, denn es wird auf dem Fußboden gespielt. Dabei spielt Ihr alle gemeinsam und versucht, möglichst viele Meerestiere zurück zum Riff zu bringen. Hierfür müssen geschickt die Blubberblasen vom Riff, auf dem Ihr steht, geworfen werden. Landen sie auf den Tieren, schwimmen diese einen Schritt zurück Richtung Riff. Alle nicht getroffenen aber schwimmen weiter hinaus – Richtung Hai-Schlucht. Sind keine Tiere mehr auf dem Feld, endet **Bubble Trouble** und es gibt Punkte für alle geretteten Tiere. Besonders spannend wird es, wenn dabei ein Zeitlimit gilt.



UVP: EUR 29,99

Dori Dino

Bei **Dori Dino** ist Feinmotorik gefragt, denn Ihr müsst zielsicher Dinosaurier-Eier bewegen. In jeder Runde ist eine*r von Euch **Dori Dino**. Die liebt es, ein bisschen Chaos zu stiften und hat deshalb die bunt glitzernden Eier aus allen möglichen Nestern umher gerollt. Schafft Ihr es als Dino-Eltern, die Eier zurück in die richtigen Nester zu kullern, bevor die Babys schlüpfen? Dazu habt Ihr einen Dino-Stab, mit dessen Spitze Ihr die Eier bewegt. Die Runde endet, sobald alle in den Nestern sind. Dann wird gewertet: Alle Eier, die die Dino-Eltern richtig zuordnen konnten, schlüpfen und bringen Dinobaby-Chips.



UVP: EUR 29,99

Happy Hopping

In **Happy Hopping** werden Spielschachtel und Schachteleinsatz zur Wiese mit vier verschiedenen Tümpeln, sprich Vertiefungen. Ihr erhaltet je ein Seerosenblatt und zehn Hüpffrösche. Die gilt es geschickt von der eigenen Pappseerose in Richtung Schachtel hüpfen zu lassen: Einfach mit dem Finger auf den Rücken drücken – und schon hüpft er. Aber genau zielen! Gespielt wird **Happy Hopping** zeitgleich von allen über acht Runden, für die Ihr jeweils ein bestimmtes Rundenziel erfüllen müsst. Dafür werdet Ihr mit verschiedenen vielen Mückenmarkern belohnt. Es gewinnt, wer die meisten Mücken in der zufällig bestimmten Wertungsfarbe hat.



Turtle Mania

Den Meeresschildkröten ist es zu kalt im Wasser. Also wollen alle raus und auf der Insel sonnenbaden. Doch es wird eng am Strand! Und einige Tiere drohen bereits, wieder ins Wasser zu fallen. Aber welche und wann? Denn das ist der Witz bei **Turtle Mania**: Wenn Ihr an der Reihe seid, soll möglichst keine Schildkröte ins Wasser fallen. Und wenn doch, dann nur eine von einer Farbe, die Ihr möglichst noch nicht habt. Sollte jemand drei gleichfarbige oder insgesamt sieben der Panzertiere eingesammelt haben, endet die Runde automatisch. Dann gewinnt, wer die wenigsten Schildkröten vor sich liegen hat.



UVP: EUR 24,99

Honey

Bienen sind berühmt für ihr überragendes Raumgedächtnis. In **Honey** seid Ihr aufgefordert, es ihnen nachzutun. Wer saugt aus dem bezaubernd gestalteten Kinderspiel den meisten Honig? Dazu sind auf einer Blumenwiese 18 Stängel in Form von nicht durchsichtigen Röhrchen verteilt und in mehreren Reihen angeordnet. In eine dieser Reihen wirft der oder die aktive Spieler*in Honigchips. Dann wird ein Farbwürfel gerollt – habt Ihr Euch gut gemerkt, in welchem Röhrchen Chips dieser Farbe sind? Prima, dann müsst Ihr sie nur noch auf Eurem Honigglas ablegen und, in den weiteren Runden, dessen 16 Felder schneller als die Konkurrenz befüllen.



UVP: EUR 24,99



Katapult Fehde

Katapult Fehde bringt eine Spiel-Action ins Kinderzimmer, die seit jeher begeistert: Mit einem Katapult auf die Truppen der anderen Seite feuern! Wer zuletzt noch eine Figur stehen hat, gewinnt. Das spannende Zweierspiel liefert Euch aber nicht nur eine hoch funktionale Wurfmaschine samt Geschossen sowie die Ritter und ein Set an Mauerteilen zum Schutz der eigenen Figuren. Das Herz des Spiels sind zwölf Aktionskarten. Die erlauben Euch nur bestimmte Aktionen. Wer die richtigen im richtigen Moment einsetzt oder die passende noch übrig hat, ist der Gegenseite schon mal mindestens einen Steinwurf voraus. [ask]



UVP: EUR 34,99



INSPIRATIONEN DURCH CONSPIRATIONEN



Die **CONspiracy** ist die Online-Convention von Pegasus Spiele. Seit 2020 findet sie regelmäßig statt, im März 2024 bereits zum zwölften Mal. In diesen vier Jahren hat sich das kostenlose Digital-Event stetig weiterentwickelt und ist inzwischen zu einer festen Größe in der Con-Landschaft geworden.

Eigentlich wurde die **CONspiracy** zu Beginn der Coronapandemie 2020 nicht geboren, sondern feierte bereits ihren 25. Geburtstag, denn schon in den Anfangsjahren von Pegasus Spiele, Mitte der 1990er-Jahre, gab es zwei **CONspiracys**. 1995 und 1996 lief das natürlich noch (fast) ausschließlich analog ab und vor Ort in der Heimatstadt von Pegasus Spiele, in Friedberg in der hessischen Wetterau. Doch der Grundgedanke war damals bereits derselbe: Hunderte Spielende kommen für ein Wochenende zusammen und gehen gemeinsam ihrem (Rollen-)Spielehobby nach.

die Idee heran, eine digitale Convention auszurichten und nach weniger als zwei Monaten Planungszeit ist es soweit, die erste **CONspiracy** des 21. Jahrhunderts beginnt.



Von Anfang an mit dabei waren auch Orkenspalter TV, die seit 2009 auf Twitch aus der Rollenspiel-, LARP- und Comic-Szene berichten. Das von Pegasus Spiele und Orkenspalter TV gemeinsam aufgestellte Streaming-Programm umfasste bei der ersten **CONspiracy** nur zwei Tage, ist inzwischen aber auf vier Tage angewachsen. So standen bei der **CONspiracy** im März 2024 am Donnerstag und Freitag im Stream von Pegasus Spiele Brettspiele im Mittelpunkt, während der Samstag und Sonntag bei Orkenspalter TV den Rollenspielen gewidmet waren. Einschalten können Interessierte über den jeweiligen Twitch-Kanal. Erstmals gab es beim letzten Event außerdem bereits zwei Wochen vorher einen Stream: Unter dem Motto *Road to CONspiracy* konnten sich Fans über das Programm informieren, Fragen stellen und Einblicke in die redaktionelle Arbeit an dem Regelwerk für *Midgard 6* erhalten.

Doch **CONspiracy** steht noch für viel mehr. Denn auch zwischen den Events, die inzwischen in der Regel zwei Mal pro Jahr stattfinden, werden regelmäßig Spielrunden angeboten, an denen Interessierte teilnehmen können. Während es hier etwa zwei bis drei Runden pro Woche



Hinter den Kulissen:
Julia Düppers an der Technik

Ein Vierteljahrhundert später bringt die Coronapandemie von einem auf den nächsten Tag alle Events zum Stillstand. In Kombination mit Kontaktverboten und Ausgangssperren ist das eine Situation, die den Ideen der ursprünglichen **CONspiracy** diametral entgegensteht, nämlich zusammenkommen und gemeinsam spielen. Doch die Zeiten haben sich geändert und digitale Medien sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Schnell reift



gibt, sind es am **CONspiracy**-Wochenende in nur vier Tagen meist um die 100 Spielrunden. Geleitet werden diese von begeisterten Rollenspielfans, die Lust darauf haben, anderen ihre Leidenschaft für das Hobby und für bestimmte Rollenspielsysteme näherzubringen. Denn die **CONspiracy** ist nicht nur, aber auch für all diejenigen gedacht, die gerne einmal das Hobby Rollenspiele kennenlernen möchten. Daher sind auch so gut wie alle Spielrunden einsteigsfreundlich, sodass außer einer Internetverbindung nichts weiter nötig ist, um dabei zu sein. Neben den Pegasus Spiele Rollenspielsystemen *Cthulhu*, *Shadowrun*, *Avatar Legends – Das Rollenspiel* und dem Setting *Humblewood* können auch Systeme verschiedener anderer Verlage ausprobiert werden, wie zum Beispiel *Vaesen*, *Private Eye*, *Das schwarze Auge* und vieles andere darüber hinaus.

Wem vier Tage voller Spiele aber noch nicht genug sind, darf sich zusätzlich über wechselnde Rabattaktionen freuen – dafür müsst Ihr einfach nur mal bei Pegasus Digital hereinschauen. Inzwischen etabliert hat sich außerdem das Charity-Gewinnspiel. Seit der **CONspiracy** im März 2023 stehen jeweils drei Projekte zur Auswahl: je ein Projekt aus den Bereichen Umwelt- und Tierschutz sowie Katastrophenhilfe. Am Gewinnspiel teilnehmen darf aus rechtlichen Gründen jede*r, es wird jedoch um eine Spende an mindestens eine der drei Wohltätigkeitsorganisationen gebeten. Ziel sind 500 Euro Spenden pro Projekt bis zum Ende des Events.

Neben dem **CONspiracy**-Medienpartner Orkenspalter TV sind regelmäßig auch andere (Rollenspiel-)Verlage und Events in Partnerschaft mit dabei. Zum Beispiel bei der dritten **CONspiracy** im Juli 2020, bei der ein Teil des Livestream-Programms von Hunter & Friends gestreamt wurde. Darüber hinaus sind auch die **CONspiracy** und der *Gratisrollenspieltag* eng verbunden. So lief die **CONspiracy** 8 im März 2020 unter dem Motto *CONspiracy feat. Gratisrollenspieltag*.



Spielvorstellung im Livestream: Klaus Ottmaier (links) und Peter Berneiser (rechts)

Ihr seht: Über die Jahre hat sich die **CONspiracy** immer weiterentwickelt und Neues ausprobiert. Ihre Grundidee, (Rollen-)Spielefans zusammen zu bringen und solche, die es noch werden wollen, für das Hobby zu begeistern, stand und steht dabei aber immer im Mittelpunkt. Das ist auch im Juni 2024 der Fall: Dann ist die **CONspiracy** zum ersten Mal „on Tour“ und meldet sich mit einem Live-Bühnenprogramm von der *Roleplay Verse* in Oberhausen. [napf]

FINDET DEN LEITFADEN ZUM PERFEKTEN LABYRINTH



Jahrelang hat Euch Meister Hortgully in die Kunst des Labyrinth-Baus eingeführt. Nun liegt es an Euch, den Lehrmeister zu beeindrucken. Seid Ihr bereit für **Dungeon Designer** und erbaut den gefährlichsten Dungeon, den die Welt je gesehen hat?

In **Dungeon Designer** schlüpft Ihr in die Rollen von Architektur-Lehrlingen. Euer Meister, der Minotaurus Hortgully, erwartet von Euch nicht nur den Bau der gefährlichsten Verliese der Welt, er will auch seine Baupläne und Zielvorgabe präzise umgesetzt sehen. Dafür habt Ihr genau vier Jahre (= Runden) Zeit.

Alle Spielenden starten mit fünf Handkarten. Das sind die potenziell spielbaren Räume, mit denen Ihr Euer Verlies konstruiert. Außerdem er-



haltet Ihr einen persönlichen Bauplan und einen Verliesrahmen zum Baustart. Der Plan gibt Euch die persönlichen Herausforderungen vor, auf die Ihr hinarbeiten müsst. Er zeigt ein Raster von vier mal vier Feldern. Acht der 16 Felder dieser Blaupause zeigen eine Anforderung. Die Hälfte der Anforderungen bezieht sich auf die Art der Kammer, die Ihr auf genau diesem Feld platzieren müsst. Die andere Hälfte der Vorgaben sagt Euch, was Ihr in der Kammer an genau diesem Ort haben müsst: eine Falle, ein bestimmtes Monster, einen Stern oder einen Schatz.

Zusätzlich zu den Bauplänen gibt es zu Spielbeginn eine Zielkarte für alle Baumeisterinnen und Baumeister. Die verlangt, dass Ihr von bestimmten Dingen am meisten oder am wenigsten im Dungeon haben müsst. Das können die meisten Goblins sein, die wenigsten Schatztruhen oder die meisten Paare identischer Fallen.





Dungeon Designer ist schnell gelernt und gespielt, aber dennoch herausfordernd. Was eine Partie aber besonders knifflig macht, ist der Draft-Mechanismus. Denn: Ihr baut nicht einfach vier der fünf Räume aus der Hand heraus. Nachdem Ihr den ersten Raum platziert habt, gebt Ihr die restlichen Handkarten nach links oder rechts weiter, je nachdem in welchem Jahr Ihr seid. Habt Ihr einen Raum gelegt, dürft Ihr ihn außerdem nicht mehr verschieben. Ihr müsst also clever und flexibel bleiben, um die Herausforderungen erfüllen zu können.

Der Meister hat aber noch eine weitere Aufgabe für seine Lehrlinge parat. Sobald Ihr nicht mehr auf dem Markt einkaufen wollt, müsst Ihr eine der ausliegenden

RHONDAS RANDNOTIZ

URSPRÜNGLICH IST **DUNGEON DESIGNER** BEI THUNDERWORKS ALS **STONESPINE ARCHITECTS** ERSCHEINEN. JETZT KOMMT ES MIT NEUEM COVER UND UNTER NEUEM NAMEN BEI PEGASUS SPIELE HERAUS. ALS EXTRA FINDET IHR EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG IN DER SCHACHTEL: NEBEN DER MINI-ERWEITERUNG **SCHREINE + BRUNNEN** IST DAS EIN PROMOKARTENSET FÜR **DER KARTOGRAPH / DIE KARTOGRAPHIN**.



Doch was wäre ein Dungeon ohne hinterhältige Monster, Fallen und Schatztruhen? Jeder Raum bietet vier Plätze, auf denen Ihr diese Elemente unterbringen könnt. Zwischen den Runden könnt Ihr für Gold auf dem Markt einkaufen. Das Angebot ist jedoch begrenzt, nicht immer ist alles lieferbar. Dementsprechend sind die Monster, Fallen, Schätze und Geheimgänge auch nicht immer günstig. Da Ihr kein Gold mit ins neue Jahr nehmen dürft, heißt es dennoch, fleißig zuzugreifen. Allerdings: Meister Hortgully hat Euch auf der Baustelle keinen Lagerplatz für die Einkäufe bereit gestellt. So müsst Ihr das Erworbene direkt nach dem Marktbesuch verbauen.

Herausforderungen nehmen und diese ebenfalls bestmöglich erfüllen. Es kann also von Vorteil sein, früh zu passen, wenn Ihr eine bestimmte Aufgabe bekommen wollt.

Dafür verzichtet Ihr aber vielleicht auf attraktive Einkäufe. Zu guter Letzt wird durch das Passen auch die neue Reihenfolge bestimmt.

Am Ende des vierten Jahres prüft Meister Hortgully Eure Werke und vergibt Ansehen in sechs Kategorien. Schließlich werden noch Euer Wegenetz und die Umsetzung Eures Bauplans in Augenschein genommen. Die Person mit dem meisten Ansehen gewinnt **Dungeon Designer** und darf sich von nun an Meisterarchitekt*in nennen. [sabs]



Dungeon Designer



Roll-Player-Universum

Drafting

Ungewöhnliches Thema

Solomodus

Spieldesign: Jordy Adan

Illustration: Lucas Ribeiro, Damien Mammoliti, Diego Sá

UVP: EUR 35,99

Ca. ab Juli im Handel erhältlich



NEUES LEBEN UNTER DEM EISPANZER

Das Wiedererwachen der Menschheit nach der großen Apokalypse ist eine komplexe Sache. Da reichen ein paar Partien **Revive** definitiv nicht!

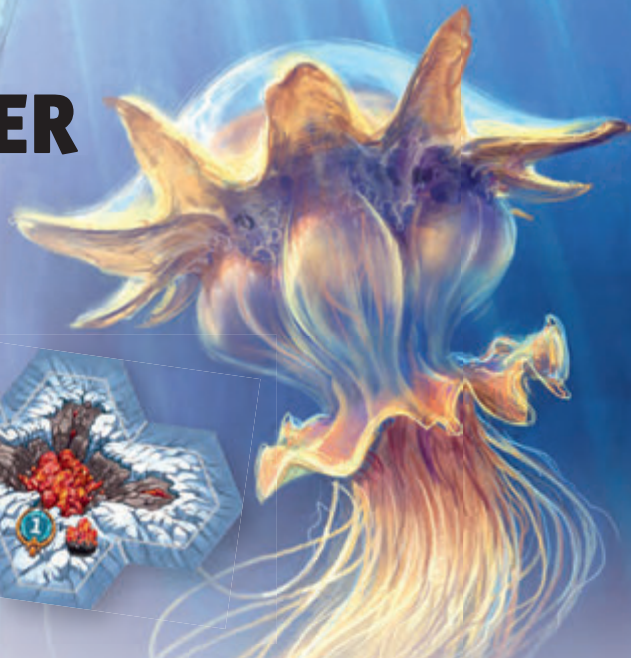
In **Revive: Ruf aus der Tiefe** findet Ihr die kongeniale Fortsetzung mit zahlreichen neuen Modulen und vier spannenden neuen Stämmen.

Was haben wir gekämpft! Mit unseren bescheidenen Mitteln sind wir in **Revive** aufgebrochen und haben die Eiswüste Hexfeld für Hexfeld urbar gemacht. Erste Erkundungstrupps haben die Landschaften Wald, Gebirge und Steppe erobert und brachten wertvolle Rohstoffe und Nahrung mit. In den alten Städten haben wir unsere Stammesmitglieder angesiedelt und uns die großartigen Technologien der untergegangenen Zivilisation erschlossen. In den Wüsten entstanden neue Siedlungen. Doch bei alldem waren wir stets auf der Jagd nach den großen, alten Artefakten.

Wir – das sind bis zu sechs verschiedene Stämme mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten, die Ihr in **Revive** spielen könntet. Mit **Revive: Ruf aus der Tiefe** kommen vier weitere hinzu. Bevor Ihr die kennenlernt, zunächst aber ein Blick auf die neuen Spielelemente.

Die augenfälligste Neuerung sind die Ozeane mit den darin lebenden Wesen, den *Scyphoz*. Die wundersamen, wie ein Traum aus der Tiefsee auftauchenden Wesen verfügen über großes Wissen, dass sie mit jenen teilen, die sich ihnen freundlich nähern. Im Spiel wird das dargestellt durch die *Verehrungsleiste*, die Ihr parallel zur *Wertungsleiste* des Grundspielplans anlegt. Wie beim Fortschreiten auf der Punkteleiste entwickelt Ihr Euch auch dort weiter und versucht, den *Verehrungsmarker* auf dem tiefblauen Pfad möglichst schnell voran zu bringen.

Die *Meeresplättchen* der *Scyphoz* werden zu Spielbeginn anstelle von drei der üblichen Eisplättchen auf die große Spielfläche gelegt. Sie liegen jedoch offen und Ihr seht sofort, welche Belohnungen es für kleine oder große Gebäude gibt. Das Bauen am Meer lohnt sich auch in der Phase *Überwintern*, wo Ihr jetzt nicht nur frische Kräfte schöpft, sondern zusätzliche Boni erhaltet. Die Ozeane haben im Spiel aber noch eine zweite Funktion, die im Grunde logisch ist: Für die wandernden Stämme wird die Tiefsee zum Hindernis. Umwege sind vonnöten, und Ihr müsst noch genauer planen, um zu den großen Orten am Rande des Eispanzers zu gelangen.



Was aber macht die neue *Verehrungsleiste* so spannend? Sie steht im Austausch mit der Punkteleiste, und so könnt Ihr die üblichen (blauen) Siegpunkte aus dem Grundspiel in *Verehrungspunkte* umwandeln. Damit erhaltet Ihr schneller die begehrten *Scyphoz-Karten*. Die haben einerseits starke Effekte. Eine erlaubt zum Beispiel, drei bereits aktivierte Karten direkt in den *Ruhebereich* zu legen und zusätzlich die Effekte der Karten zu nutzen. Zweiter Vorteil: Anders als die *Bürger*innenkarten* des Basisspiels sind sie farblich keinem der Entwicklungsbereiche zugeordnet. Ihr könnt sie als Joker einsetzen, und das gilt sogar für die Endwertung, wenn Ihr auf Farbsets bei den Karten spielt.

Ein weiteres neues Konzept in **Revive: Ruf aus der Tiefe** sind die *Reisen*. Von den 18 Karten liegen stets drei offen aus. Ihr könnt sie holen, indem Ihr auf die übliche Belohnung des *Schalterplättchens* verzichtet und stattdessen eine *Bürger*innenkarte* oder eine *Scyphoz-Karte* aus dem Spiel entfernt. Die *Reisekarten* bieten lukrative Punkteboni an, die Ihr Euch in einer freien Zusatzaktion sichert.

Doch der spannendste Aspekt sind natürlich die vier neuen Stämme. Die spielen sich, wie schon die sechs aus **Revive**, sehr unterschiedlich. Sie bringen zudem noch je eigenes Spielmaterial mit. Die *Kairos* sind sehr flexibel: Je nachdem, welche Seite ihr *Tag-Nacht-Plättchen* zeigt, verändern sich ihre technologischen Fähigkeiten. Die *Ostarius* besitzen fünf Torplättchen, mit denen sie die Entfernungsregeln beim *Erkunden*,



Bauen und Bevölkern verändern. Spielt Ihr die *Gib'Wark*, steht Euch zusätzliche Ausrüstung mit starken Soforteffekten zur Verfügung. Am unheimlichsten sind die *Cordycephianer*: Sie versuchen, möglichst oft ihre *Parasitenplättchen* bei einem anderen Stamm zu platzieren. Denn außer direkten (kleinen) Belohnungen können sie dann einmalig eine Sonderfähigkeiten des anderen nutzen. [ask]

Revive: Ruf aus der Tiefe

Postapokalypse

Neue Module

Neue Stämme

Solospielmodus

Spielidee: Kristian Amundsen Østby, Helge Meissner, Anna Wermlund, Eilif Svensson

Illustration: Martin Mottet u.a.

UVP: EUR 34,99

Ca. ab Juli im Handel erhältlich

DIE MACHT VON DER DUNKLEN SEITE DES ALLS

Ob es eine Zeitenwende wird und danach nichts mehr so ist, wie es war? Wir werden es erleben. In jedem Fall treibt der neue Quellenband den Metaplot der Sechsten Welt von **Shadowrun** schaurig voran. Denn: Die Magie wird nicht mehr das sein, was sie einmal war.

Die enigmatischen *Disianer* greifen an. **Fürchte das Dunkel**, die erweiterte deutsche Übersetzung des amerikanischen Originals *Scotophobia*, knüpft narrativ an seine Vorgänger *Cutting Black*, *Schlagschatten*, *Hinter den Schatten*, *Die Dritte Parallele* und *Astrale Pfade* an. Sie beschreibt eine niederträchtige außerirdische – besser metaplanetare – Verschwörung, die die Sechste Welt in die Knie zwingen könnte.

Ohne zu viel zu verraten: Auf den ersten Blick erinnern die außersechstweltlichen Aggressoren an *Earthdawn*, **Shadowruns** High Fantasy Rollenspielpendant vergangener Tage. Das war berühmt-berüchtigt für seinen dämonischen Horror und die zum Teil chthuloid anmutenden Komplotte und Schrecken. Mit anderen Worten: Mit den *Disianern* ist nicht gut Manakirschen essen, ihr Aufkommen wird die Metaphysik der Cyber-Fantasywelt fortan prägen.

Fürchte das Dunkel offenbart auf mehr als 200 Farbseiten neue und spannende Facetten der Sechsten Welt. Entsprechend lehren schauerliche Wendungen wie auch Krisen selbst hartgesottene



Runner das Fürchten. Gewissermaßen als All-in-One-Paket bringt der Quellenband sowohl innerweltliche Kurzgeschichten und Perspektiven als auch Regelergänzungen an den Spieltisch.

Auf dem Nährboden aktueller Brennpunkt- und Fraktionsbeschreibungen sowie dem Extra der deutschen Ausgabe, dem Abstecher in die Allianz Deutscher Länder (ADL) mit dem Titel *Shadowtalk*, gedeihen fesselnde Abenteuerideen. Neue Critter, Magievariationen, Waffen und Werkzeuge rüsten die Arsenale dies- und jenseits des Spielleiterschirms auf. Da kann man den *Runnern* nur zurufen: Überwindet die (Furcht vor der) Dunkelheit! [ib]



Shadowrun: Fürchte das Dunkel

Shadowrun-Welt
Außerirdische

Quellenband
Neue Magie

Chefredaktion: Andreas ASS Schroth
Coverart: Victor Manuel Leza Moreno

Preis: EUR 39,95
Im Handel erhältlich

DIE MAGIE DES WAHNSINNS

Was wäre der **Cthulhu**-Kosmos ohne Artefakte? Mit dem Buch **Artefakte** könnt Ihr mit diesen manchmal fast alltäglich wirkenden, doch alsbald beängstigenden Gegenstände Eure eigenen Kapitel der Mythos-Magie schreiben.

Abra-kadabra – allen magischen Gegenständen wohnt ein Zauber inne. **Cthulhu: Artefakte** sammelt rund 200 historisch belegte wie auch fiktive Zauberkostbarkeiten aus bereits veröffentlichten Mythos-Geschichten und Abenteuern in einem Band. Ein findiger Generator beflügelt zudem die Fantasie. Ganz im Sinne von „Show, don't tell!“ hebt Ihr mit einem erwürfelten Artefakt aus diesem Kosmos das schöpferische Potenzial. Das Fundament für Eure Kreation bilden einige Zufallstabellen für das (Mythos-)Thema, die Funktion, die Art des Zaubergegenstands, die Herkunft sowie der oder die Vorbesitzer*in.



Das klingt nach einem spannenden Einstieg ins Abenteuer, oder? Der Kuss der cthulhoiden Muse könnte zum Beispiel so aussehen: Howard Auster, ein korrupter Lokalpolitiker, brachte die betörende, an venezianische Vorbilder erinnernde Katzenmaske während einer Polizeirazzia an sich. Träger dieses Schmuckstücks hören entfernte, immer deutlicher werdende Stimmen, sobald sie sich auf entfernte Gespräche in ihrem Gesichtsfeld konzentrieren. Allerdings folgen abtraumartige Einblicke in eine verfallende Anderswelt ...

Auf seinen 150 vollfarbigen, zumeist jedoch sepiafarbenen Seiten dient **Cthulhu: Artefakte** als zauberhafter Ideensteinbruch und Nachschlagewerk. Auch als Universalspielhilfe für andere Spielsysteme, wie etwa *Shadowrun*, macht der Quellenband eine gute Figur. [ib]



Zum Beispiel: Thematisch steht das Artefakt mit Hastur, dem König in Gelb, sowie mit Kunst, Masken, Farben und Nihilismus in Verbindung. Es stammt aus Ulthar, einer Stadt jenseits des Flusses Skai, die man aus Lovecrafts Traumlanden kennt. Funktional ist die Magie an Kleidung, etwa einen Holzhelm, gebunden. Zuletzt befand sich das gute Stück, welches merkwürdige Geräusche von sich gibt, im Besitz eines sinistren Politikers mit einer dunklen Vergangenheit.

Cthulhu: Artefakte

Magie-Gegenstände # Ideensteinbruch
Universalspielhilfe # Generatoren

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Mark Freier

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich

DER SOMMER KANN KOMMEN

Mit **Hitster** hat der Jumbo-Verlag einen echten Verkaufshit gelandet.

Ganz neu ist die Edition **Summer Party**. Um zu gewinnen, müsst Ihr nur einordnen, wann ein Lied erschienen ist. Aber mehr als ein Sieg zählt: So viel Spaß, wieder mal gemeinsam Musik zu hören, gab's lange nicht!



54, 74, 90, 2010 – ja so stimmen wir alle ein: Mit dem Herz in der Hand und der Leidenschaft im Bein werden wir Weltmeister sein ... Na, das Lied kenn' ich doch! Die Sportfreunde Stiller sind das. Und der Song verrät, von wann es ist: 2010. Denkste! Denn schon 2006, nachdem Deutschland „nur“ Platz drei bei der Fußball-WM erreicht hatte, textete die Band das Lied einfach für die nächste WM um. So leicht kann man in **Hitster** danebenliegen. Denn bei diesem musikalischen Partyspiel geht es nicht vorrangig um Titel und Interpret*innen, sondern Ihr müsst einordnen, von wann ein Lied ist.

Nur mit dem Song im Ohr müsst Ihr Euch auf einen Veröffentlichungszeitpunkt festlegen und entsprechend die Karte in die Zeitleiste einsortieren. Dann deckt Ihr die Karte auf und prüft, ob die Antwort stimmt. Falls ja, behalten Ihr sie. Falls nein, gebt Ihr sie ab. Doch im übelsten Fall geht sie an die Konkurrenz, wenn die einen Ihrer **Hitster**-Token nutzt und das Lied korrekt einsortiert.

Bei vielen Liedern der **Hitster – Summer Party** kommt ordentlich Sommerlaune auf und schnell summt oder wippt man bei *Like Ice In the Sunshine*, *Cake by the Ocean* oder *Vayamos Compañeros* mit. Und auch, wenn man Lieder nicht kennt, stellt man erstaunlich schnell fest, dass sich ein Gespür für die verschiedenen Jahrzehnte entwickelt:

„Das klingt doch total nach den 90ern!“ oder „Ich bin da bei den 80ern.“ Und ein unbekanntes Lied richtig einzuordnen, fühlt sich fast noch besser an, als einen Lieblingssong punktgenau zu legen. [laut]



In **Hitster – Summer Party** versucht Ihr, mehr als 300 Sommerhits aus den letzten Jahrzehnten im kompetitiven Wettstreit alleine oder im Teammodus bzw. kooperativ als Gruppe chronologisch zu sortieren. Jede Karte zeigt einen QR-Code, der in der Hitster-App (über eine Verbindung zu Spotify), ein Lied abspielt.

Hitster – Summer Party (Jumbo)

Musikquiz

Verschiedene Modi

300+ Songs

Partyspiel

Spieldesign: Marcus Carleson
UVP: EUR 24,99
Im Handel erhältlich



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

Wie in der letzten Ausgabe des Ringboten angekündigt, stellen wir Euch auch dieses Mal Gesichter aus unserem Vertriebsteam vor. Sie sind unter anderem dafür zuständig, dass unsere Spiele nicht nur im Fachhandel, sondern auch bei großen Ketten wie Müller, Thalia oder Saturn und Media Markt zu finden sind. Zudem betreuen sie viele unserer Premiumshops, also die Fachhandelsgeschäfte, mit denen wir ein besonders enges Verhältnis pflegen.



Mein Name ist: Anja Keil

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich betreue unsere Key Accounts (also die besonders großen Geschäfte) und ausgewählte Premiumshops in Deutschland und Österreich sowie den Fachhandel in Österreich und einen Kunden in der Schweiz.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: 8 Jahren – Wahnsinn, wie die Zeit vergeht!

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Den Kontakt mit meinen Kund*innen! Ich fühle mich sehr geehrt, denn ich habe das Glück, nur freundliche und kompetente Kund*innen betreuen zu dürfen. Darüber

hinaus natürlich die Produkte, die ich verkaufe: nämlich Spiele! Was gibt es Schöneres? Genau, nix!

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Oh, da gibt es viele! Aber die schönste ist die Überraschungsfeier im Juni 2020, die zufällig auf meinen 50. Geburtstag fiel. Das war eines der tollsten Feste bisher. ;-)

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist: *Merchants Cove*! Und es ist nicht nur mein liebstes Pegasus-Spiel, sondern für mich auch gleichzeitig das beste Spiel aller Zeiten. Das außergewöhnliche Spielmaterial und die ganzen unterschiedlichen Mechanismen der verschiedenen Rollen – einfach was ganz Besonderes.

Dieses Buch muss man gelesen haben:

Mondfeuer von Donna Gillespie. Der Roman spielt zur Zeit der Germanen und Römer hier in Hessen und handelt von einer jungen Frau namens Auriane (so ein schöner Name!). Als ihr Vater, ein Fürst der Chatten, stirbt, nimmt sie seinen Platz ein und wird zur Kriegerin. Das Buch ist zwar über 1000 Seiten lang, aber die Beschreibungen sind so lebhaft und die Geschichte so spannend, dass ich gar nicht aufhören konnte zu lesen. Man merkt, dass die Autorin für das Buch 15 Jahre lang recherchiert hat!

Ein Leben ohne ___ ist möglich aber sinnlos: Spielen! Vor allem ohne *Merchant's Cove* zu spielen. ;-)

Mein Motto: Wer für alles offen ist, kann nicht ganz dicht sein!





Mein Name ist: Heiko Hezel

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Vertriebsleiter Deutschland und Key-Account-Manager, ich mache also ähnliche Dinge wie Anja, mit einigen zusätzlichen Aufgaben im Hinblick auf das deutsche Vertriebsteam. Ich bin auch in die Planung unserer Händlerstage oder unsere Fachhandelsaktionen involviert.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Beinahe 14 Jahren, wenn auch mit einer Unterbrechung zwischendurch. Mein Wiedereinstieg gehört zu meinen schönsten Erinnerungen aus der Pegasus-Zeit.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Die Abwechslung! Jeder Geschäftspartner und jede Geschäftspartnerin ist anders und damit ist auch jede Geschäftsbeziehung individuell. Durch meine Arbeit habe ich sehr viele interessante Menschen auf der ganzen Welt kennenlernen dürfen.

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Mittlerweile die Erfahrung, dass nach jedem (gefühlte) schlechten Tag ein guter Tag kommt.

Mein erstes Pegasus-Spiel: Sofern das zählt: *Euphrat & Tigris*. Auch wenn es zu der Zeit noch nicht von Pegasus Spiele war.

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Ich bin regelmäßig auf Konzerten und Festivals im Ruhrpott bzw. in ganz Europa. Solange Heavy Metal läuft, bin ich vor Ort.

Mein Lieblingsessen: Schwierig – andersrum ist es einfacher: Auf gar keinen Fall sollte es Rosenkohl, Blumenkohl oder Kohl geben!

Mein Motto: Metal is Religion. Deswegen war ich auch so gehyped, als wir die Heavy-Metal-Spiele *Armata Strigoi* und *Battle Through History* bei Pegasus Spiele rausgebracht haben.





Mein Name ist: Stefan Glaubitz

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Als Mitarbeiter im Vertrieb pflege ich den Kontakt zu unseren Fachhändler*innen und Premiumshops in Nordrhein-Westfalen und Hessen. Ich Sorge also dafür, dass sie möglichst schnell unsere neusten Spiele im Laden stehen haben.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Das ich mich in meiner Arbeitszeit mit einem meiner Hobbys beschäftigen kann. Dazu kommen die tollen Kollegen und Kolleginnen.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Die schönen Händlertage vor Ort, denn ich mag einfach das gesellig Beisammensein. Auch die Moderation und Entwicklung eines eigenen Quizformats für die Händlertage hat mir großen Spaß gemacht.

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Meine Familie und dass ich mit Spielen arbeiten kann.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Zurzeit würde ich sagen *Dorfromantik*. Ich kannte es bereits vom Computer und fand es immer sehr schön und entspannend. Von daher war ich begeistert über die Brettspielumsetzung. Inzwischen komme ich auf 37 Partien und es ist immer wieder schön, Landschaften zu bauen.

Mein erstes Pegasus-Spiel: Ich weiß nicht mehr, welches Pegasus-Spiel das erste war, das ich gespielt habe. Aber das erste, das ich mit Pegasus verbinde und welches ich immer noch habe, ist *Time & Space*.

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Zeit mit meiner Familie verbringen. Ansonsten Tabletop malen/spielen und für meinen Kanal streamen. Dazu Wiffleball oder Softball spielen. Neuerdings auch etwas kicken. Wir sind viel in der Natur unterwegs und machen dann Geocaching, inzwischen gehen wir auch vermehrt „wild wandern“. Dann sitzen wir irgendwo draußen, kochen was und verbringen einfach eine schöne Zeit zusammen – gerne auch mit lieben Menschen aus dem Freundeskreis.

Diese Filme/Serien muss man gesehen haben: Da gibt es viele sehr gute ... Bei den Serien sind es auf jeden Fall *el Cid*, *The Rookie*, *The Last Kingdom* und *Firefly*. Bei den Filmen gehören die *Herr-der-Ringe*-Reihe, *Platoon*, *Star Wars Rogue One* oder *Annie's Männer* dazu.



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

GEWINNSPIEL

... UND MAN KENNT SIE DOCH ALLE!

Auf Seite 26 haben wir Euch die **Hitster – Summer Party** vorgestellt. Doch für jene, die nicht genug von diesem spaßigen Partyspiel bekommen können, warten noch weitere Editionen: Das Grundspiel ist 2022 in Deutschland erschienen und schaffte es 2023 auf die Empfehlungsliste vom *Spiel des Jahres*. Kurz danach hat sich die *Schlagerparty* dazugesellt. Dieses Jahr gibt es nicht nur die **Summer Party**, sondern eine weitere Edition, die vielleicht für (un)verschämten Gesprächsbedarf sorgt: **Guilty Pleasures**.

Dabei erwarten Euch erneut mehr als 300 Songs aus den letzten Jahrzehnten. Das Besondere: Auch wenn man es eigentlich niemandem verraten will, insgeheim kann man sie doch mitsingen. Oder? Von *Love me like you do*, dem Titellied des Films *50 Shades of Grey*, bis zum *Tabaluga*-Lied *Nessaja* von Peter Maffay sind Songs dabei, wo Ihr, naja, vielleicht nicht allen verraten wollt, dass Ihr sie kennt und gut findet. Mit dem *Ringboten* habt Ihr nun die Gelegenheit, eins von fünf Exemplaren von **Guilty Pleasures** zu gewinnen.

Jede **Hitster**-Version ist eigenständig spielbar mithilfe der **Hitster**-App und einer Verbindung zu Spotify (man kann es mit Spotify Free spielen, mehr Spaß macht es aber mit Premium-Account). Natürlich könnt Ihr auch die Karten aus allen Editionen mischen für die absolute Megaparty. Und wenn ihr die Lieder nicht mehr aus dem Kopf bekommt: Es gibt die Lieder aus den verschiedenen Editionen natürlich auch als Spotify-Playlist. [laut]



5 x gewinnen!

Hitster – Guilty Pleasures (Jumbo)

*So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.09.2024*

Spieldesign: Marcus Carleson

Impressum: Ringbote #2/2024

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 Pfaff [napf]

Freie Mitarbeitende: Peter Berneiser [pb], Maximilian Dungen [mad],
Julia Düppers, Esra Edel [ese], Jessica Edelman [jedl], Sabrina
Goßling [sabs], Johannes Herweg [dxj], Daniel Pfaff [dapf],
Valentin Masszi [val], Moritz Mehl [meh], Clemens Schnitzler [cls]

Design: Jens Wiese

Layout: Ralf Berszuck | www.berszuck-design.de

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1-25, 27-29, 31-32), Adrien Le
Coz (S. 8-9), Anja Keil (S. 27), Berlin Brettspiel Con (S. 31), Bombyx
(S. 8-9), Elbenwald (S. 31), Heiko Hezel (S. 28), Jumbo (S. 26, 30),
Orkenspalter TV (S. 18), Stefan Glaubitz (S. 29), Viacom (S. 5)

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 #2/2024:

Pegasus Spiele (S. 2, 31, 32)

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 #3/2024: voraussichtlich 13. September 2024

Anzeigenschluss: 1. Juli 2024

Druckunterlagenschluss: 5. August 2024

Redaktionsschluss: 14. August 2024

TERMINE



BERLIN BRETTSPIEL CON

19.07.-21.07.2024 |
www.berlin-con.de



ELBENWALD FESTIVAL

01.08.-05.08.2024 |
www.elbenwald-de/festival

09.08.-11.08.2024

>> **Aninite**

www.aninite.at



24.08.-25.08.2024

>> **Krefelt spielt**

www.brettspielverrueckte.de

21.08.-25.08.2024

>> **Games Com**

www.gamescom.global



06.09.-08.09.2024

>> **Connichi**

www.connichi.de

23.08.-25.08.2024

>> **NiederrheinCon Wesel**

www.niederrhein-con.de

14.09.-15.09.2024

>> **Charity Gaming Con**

www.charitygamingcon.at



Weitere Termine findet Ihr auf: pegasus.de/eventkalender



Forum



Spielrunden



Community Area



CONspiracy



Necronomicon1988
Jemand Lust auf
eine Runde Cthulhu?



Anja!
Wann?



PegasusFan25
Bin dabei :)



Pegasus Spiele

DORF ROMANTIK

DAS BRETTSPIEL

Erweitertes Wertungsblatt

Mit Platz für die neuen Elemente aus:

- Mini-Erweiterung „Große Mühle“
- Mini-Erweiterung „Wetterau“
- Erweiterung aus Dorf fromantik – Das Duell

								Summe
Aufträge 								
Fahnen 				Längste	Längste			
Freigespielt								
☐ Rote Herzen (1/passender Kante):				☐ Goldenes Herz (2/passender Kante):				
☐ Zirkus (umschlossen = 10):				☐ Bahnhof (beendet = 1/Plättchen):				
☐ Bahnwärter (2/Bahnübergang):				☐ Hafen (beendet = 1/Plättchen):				
☐ Schäferin (1/Schaf):				☐ Schule (im Abstand 2 = 1/Dorf):				
☐ Hügel (im Abstand 2 = 2/Auftrag):				☐ Kornspeicher (im Abstand 2 = 1/Getreide):				
☐ Baustelle (pro Gebiet 7+ = 7):				☐ Alte Eiche (im Abstand 2 = 1/Wald):				
☐ Ballon-Startplatz (2/Entfernung):				☐ Fotograf (1/Kameramarke)				
☐ Waldhütte ( -Aufträge):				☐ Große Mühle (2/  -Auftrag + ):				
☐ Erntefest ( -Aufträge):				☐ Pegasus (1/passender Kante):				
☐ Wachturm ( -Aufträge):				☐ Adolfturm (1/passender Kante):				
☐ Lokomotive ( -Aufträge):				☐ Fernsehturm (1/passender Kante):				
☐ Schiff ( -Aufträge):								
Mitspielende:				Datum:		Ergebnis:		

© 2024 Pegasus Spiele GmbH

Auch als Download
auf der Pegasus Spiele
Webseite verfügbar!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele



TOUKANA
INTERACTIVE