



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#3/2024



Ich habe fertig

Das bekloppteste
Kartenspiel aller Zeiten



Pixies

Wundersame Karten mit
fotografierten Fabelwesen



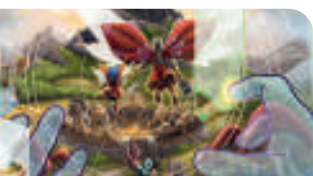
Mesos

Auch in der Steinzeit wird
hart um Punkte gerungen



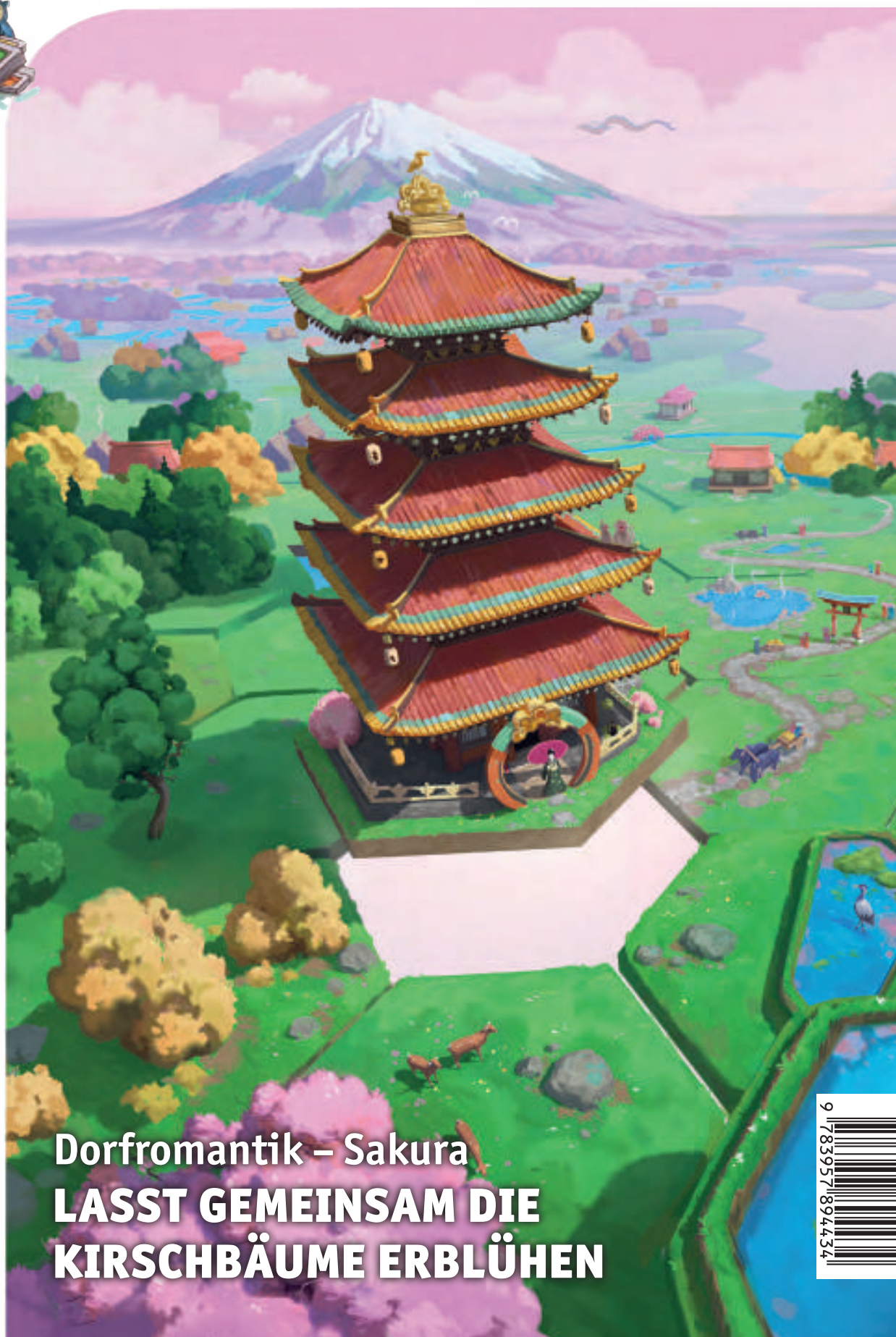
Bomb Busters

Nur für Nervenstarke: Bombe
entschärfen – oder BOOM?



Civolution

Erschafft als Gottheiten
Zivilisationen am Reißbrett



Dorfromantik – Sakura
**LASST GEMEINSAM DIE
KIRSCHBÄUME ERBLÜHEN**

9 783957 894434



Willkommen im Roll Player Universum!

Neu



Das Draftingspiel
für Dungeon-Baukunst



Das Würfelspiel für
Fantasy-Charaktere

Erweiterungen
erhältlich für noch
mehr Spielspaß!



Das beliebte
Flip&Write-Spiel

Außergewöhnliche Spielerlebnisse in einer fantastischen Welt

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Ich habe fertig: Es ist supereinfach, denn Ihr müsst nur drei Karten ablegen. Und superverrückt, denn Ihr erlebt das pure Chaos. Dazu im Interview: Redakteur André erzählt, wie es ist, 30 Illustrator*innen für die Gestaltung eines Kartenspiels zu koordinieren.

10 | FAMILIENSPIELE

Pixies | Story Box | Mesos | Syncro | Dorfromantik – Sakura | Welcome to your perfect Home Big Box | Tower up

18 | PANORAMA

Spielerische Japanreise

20 | FAMILIENSPIELE (fortgesetzt)

Bomb Busters | Witness

24 | KENNERSPIELE

AI Space Puzzle

26 | EXPERTENSPIELE

Civolution

28 | AUS DEM VERTRIEB

Sky Team (KOSMOS) |
Stratego – Lost Island (Jumbo Spiele)

30 | ROLLENSPIELE

Avatar Legends – Das Rollenspiel: Republica |
Cthulhu: Katastrophen

32 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

34 | GEWINNSPIEL

Kronologic – Paris 1920 | Impressum

35 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Okay, ein bisschen aufgeregt bin ich schon. Denn es ist die erste *Spiel*, zu der ich im Oktober mit dem Team nach Essen reisen darf. Tausende Neuheiten, hunderttausende Besucher*innen – es ist die weltgrößte Messe für Gesellschaftsspiele!

Was ich natürlich Vielen voraus habe: Ich kenne schon einige der schönsten und spannendsten Neuheiten, die sonst erst auf der *Spiel* präsentiert werden. Ihr, als treue Fans des **Ringboten**, seid aber, wenn Ihr aufmerksam lest, auch schon im Bilde.

Schaut Euch das verrückte *Ich habe fertig* an oder die zwei Editionen der erzählerischen *Story Box*. Zieht mit den *Mesos* durch die Mittelsteinzeit und *Syncro* nisiert Euch, um Monster zu bekämpfen. Freut Euch auf die Koop-Highlights *Dorfromantik – Sakura* und *Bomb Busters*. Und Großstrateg*innen versenken sich in das Erschaffen einer Zivilisation mit *Civolution*. Viel Spaß – vielleicht sehen wir uns ja in Essen!

Eure Rhonda **Ringbote**



NEUES IN KÜRZE

ANFLUG AUF'S ZENTRUM DER MACHT

Die Fans von **Eclipse** können sich auf gleich zwei neue und üppig mit Miniaturen ausgestattete Erweiterungen freuen: **Gelehrte** und **Verbannte**. Bei Ersterem erreichen zwei neue Spezies die Zonen um das *Galaktische Zentrum*, wo sich der große Konflikt weiter zuspitzt. Während die *Hüter von Magellan* das lang verschollene

Wissen der *Antiker* zu ihrem Vorteil nutzen, setzen *Lyras Erleuchtete* auf die Kraft, die der Verbindung ihrer Schreine innewohnt. Mit **Verbannte** greifen auch solche Spezies in den Konflikt zwischen den Sieben ein, die bisher ausgestoßen an den Rändern der Galaxie verharrten. Die *Xilia* haben mit ihrer herausragenden Orbital-Technologie schon vor langer Zeit einen Platz im Galaktischen Rat verlangt und erheben nun erneut ihre Stimme. Das *Rho Indi Syndikat* hingegen überfällt geschwächte Schiffe aus dem Hinterhalt.



SPIEL DES JAHRES 2024

Es ist in jedem Jahr einer der ganz dick unterstrichenen Termine im Kalender der Spielefans, und so wurde auch 2024 die Preisverleihung durch die Jury des Vereins „Spiel des Jahres“ wieder mit Spannung erwartet. **Spiel des Jahres** ist *Sky Team*, das **Kennerspiel des Jahres** ist *e-mission* und das **Kinderspiel des Jahres** heißt *Die magischen Schlüssel*. Wie seit Jahren üblich, waren es aber in jeder Kategorien drei Titel, die das Rennen unter sich ausmachten, auch die lohnt es anzuschauen. Den Gewinner beim **Spiel des Jahres** stellen wir Euch übrigens ausführlich auf Seite 28 vor.



EIN ECHTES SCHWERGEWICHT

Der Name ist Programm: In der **Everdell – Complete Collection** steckt alles drin, was es bisher als einzelne Titel gab. In dem Riesenpäckchen findet Ihr alle Wesen, Bauwerke, Ressourcen und vor allem alle 23 Tierarten. Das **Everdell**-Grundspiel sowie die Erweiterungen *Spirecrest* und *Pearlbrook* sind sogar in der *Collector's Edition* dabei. Aber es gibt noch ein paar großartige Extras: Der *Immerbaum* etwa ist aus Holz. Dem Spiel liegt ein praktischer Sortiereinsatz für das gesamte Material bei, das sehr hochwertig daher kommt, etwa mit gläsernen Perlen und Punktemarkern aus Metall.

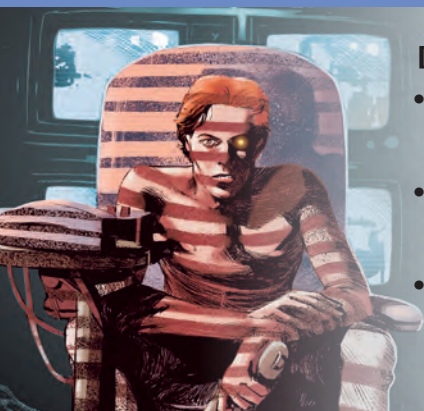


RINGBOTE.de
Das Online Spielmagazin

Hier findet Ihr spannende Artikel
über alle Spielarten der Phantastik.

Diese und weitere Berichte findet Ihr auf www.ringbote.de:

- **FERRYMAN** von Goldmann
Lasst euch entführen in eine perfekte Gesellschaft mit düsterem Geheimnis.
- **DER EINE RING: RUINEN DES VERLORENEN REICHES** von Truant Spiele
Für jede „Herr der Ringe“-Spieleleitung ist dieser Quellenband (m)ein Schatzzzz!
- **DER MANN, DER VOM HIMMEL FIEL** von Cross Cult
Die Adaption des Kultfilms mit David Bowie ist ein Comic nicht von dieser Welt!



NEUES IN KÜRZE

DAS SPIELBRETT FÜRS BRETTSPIEL

Vor drei Jahren war die Spielekonsole **Teburu** erstmals auf der Messe *Spiel* zu sehen, jetzt steht ihr Start im deutschsprachigen Raum kurz bevor: Pegasus Spiele wird Vertriebspartner für diesen digitalen Spielplan. Im Grunde handelt es sich um eine mit Sensoren vollgepackte Unterlage, auf die ein Spielbrett gelegt wird. Die Elektronik erkennt die speziell für **Teburu** gefertigten Figuren und zeigt, zum Beispiel, auf dem mit einer App ausgerüsteten Smartphone Treffer etwa bei Kampfspielen an. Aber noch vieles mehr ist möglich: Es gibt passende Sounds, die Konsole übernimmt die übliche Verwaltungsarbeit (Punkte berechnen etc.) oder sie erklärt Regeln. Die Konsole kostet 119,99 Euro, die ersten beiden dafür entwickelten Spiele sind **Vampire – The Masquerade: Milan Uprising** und **The Bad Karmas And The Curse of the Zodiac** für je 129,99 Euro.

.....



DIE ROBINSONADE GEHT WEITER



2012 erschienen, ist das kooperative Expertenspiel *Robinson Crusoe – Abenteuer auf der verfluchten Insel* heute ein Klassiker. Nun können sich die Fans auf **Robinson Crusoe: Das Abenteurbuch** freuen. Enthalten sind alle bisher erschienenen Szenarien, also sowohl die veränderten und überarbeiteten, aber auch einige noch nie veröffentlichte. Wer das Spiel kennt, weiß, dass die Storys weit über die eigentliche *Robinson*-Erzählung hinaus greifen, beispielsweise mit der Erweiterung *Die Fahrt der Beagle*. Deshalb könnt Ihr sicher sein: In den insgesamt 52 Kapiteln im **Abenteurbuch** werdet Ihr reichlich Stoff für lange Abende auf dieser einmaligen Insel finden.

NEUE STORYS AUS HUMBLEWOOD



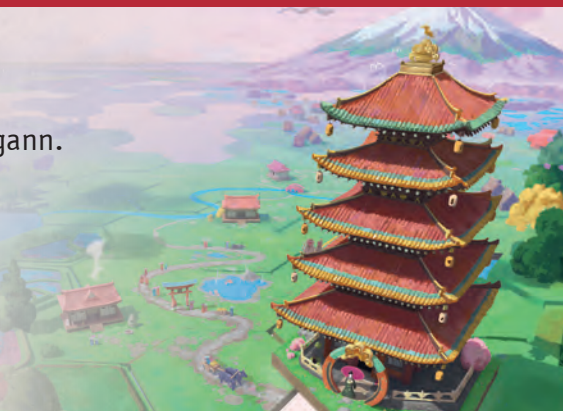
Seitdem die Feuer über den mystischen Wald von **Humblewood** kamen, ist nichts mehr, wie es war zwischen der *Vogelschar*, hoch über allem thronend in ihrer Baumstadt *Erlenherz*, und der *Bodenschar*. Mit **Erzählungen aus Humblewood** erhaltet Ihr eine ganze Box voll mit neuem Spielmaterial für dieses einzigartige Setting. Der 200 Seiten starke Hardcover-Band lädt Euch zu zahlreichen Abenteuern in die farbenprächtige Tierwelt ein. Wie prächtig, das zeigen schon die vier doppelseitigen *Umgebungs-* und *Kampfkarten*. Dazu kommt ein *Referenzkartendeck* für Monster, magische Gegenstände und NSCs, 111 Stanzteile mit Aufstellern sowie ein Spielleitungsschirm. [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:

- **DIE WELT VON DORFROMANTIK**
Alles über die Spielreihe, die 2023 mit *Dorfromantik – Das Brettspiel* begann.
- **DESIGNER DIARY**
Erfolgsautor Stefan Feld berichtet über sein neues Spiel *Civolution*.
- **FÜNF JAHRE SHADOWRUN 6**
Ein Rück- und Ausblick auf die Geschehnisse in der Sechsten Welt.



HERR TRAPATTONI LÄSST GRÜSSEN

So schön hat sich wahrscheinlich noch nie ein Spiel selbst beschimpft: Die Anleitung von **Ich habe fertig** beginnt mit dem Hinweis „Ein saublödes Kartenspiel für 2-5 Knallköpfe“. Kurz darauf: „Wer es ernst nimmt, ist selbst schuld!“ Noch Fragen?

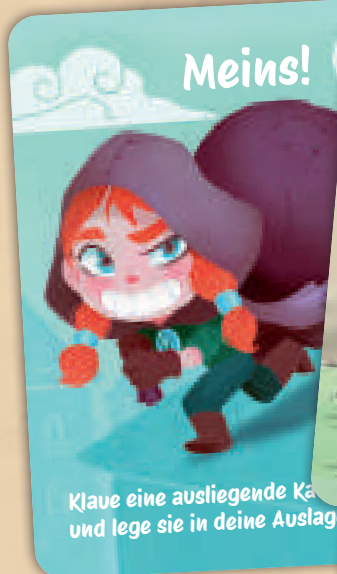
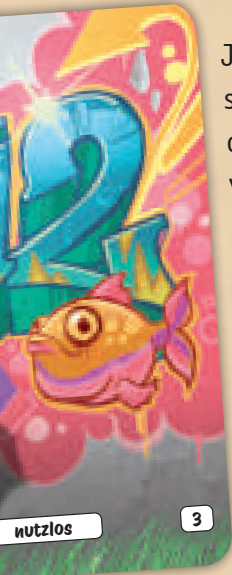


Ja, zum Beispiel: Warum sollte man so ein Spiel spielen, bei dem einen erst das Regelheft ordentlich vergackeiert und man dann auch noch von den Karten verkohlt wird? Nun, es gibt Menschen, die haben Spaß an so etwas. Fragt mal bei den Fans von *Munchkin* nach ... Wobei man sagen muss: Wenn *Munchkin* schräg ist, dann ist **Ich habe fertig** megaschräg.

Das fängt, wie gesagt, bei der vierseitigen Anleitung schon an. Während ernsthafte Spielanleitungen zu Beginn minutiös das Material auflisten, heißt es hier: „Das Spiel besteht aus 72 Karten. Na ja, vielleicht. Solltet Ihr die *Heilige Handgranate* schon entdeckt haben, sind es vielleicht nur noch 71 Karten.“ Und sollte im Raum noch der *Rosa Elefant* auftauchen, dann sind es wohl nur noch 70 Karten. Oder so.

Immerhin, inmitten von all diesem blühenden Blödsinn tauchen ab und an doch ein paar handfeste Hinweise auf. Die Spielvorbereitung etwa. Die startet mit der leicht provokanten Frage, wer denn schon ein Spiel lange vorbereiten wolle. Eben. Also: Einfach nur alle Karten mischen, als Nachziehstapel auslegen – und los geht's, und zwar mit der lapidaren Formulierung: „Irgendjemand beginnt.“ Wer dran ist, zieht eine Karte

oder legt eine ab. Einfacher geht's nicht. Sollten doch Fragen oder Unklarheiten aufkommen, besagt die Regel, dass immer die Person entscheidet, der das Spiel gehört.



Okay, es gibt dann noch ein paar ernstere Hinweise. Beispielsweise zu den Texten auf den Karten oder *Schlüsselwörtern*, um genau zu sein. *Sofort* heißt genau das, auch wenn der Text einen dummerweise auffordert: „Verschenke alle deine Karten an andere Personen.“ Andererseits gibt es Karten mit der Anweisung *jederzeit*. Die spielt Ihr, wenn das Spiel gerade gegen Euch läuft, denn so werden zum Beispiel alle Karten eingesammelt, neu gemischt – und es geht von vorne los.

RHONDAS RANDNOTIZ

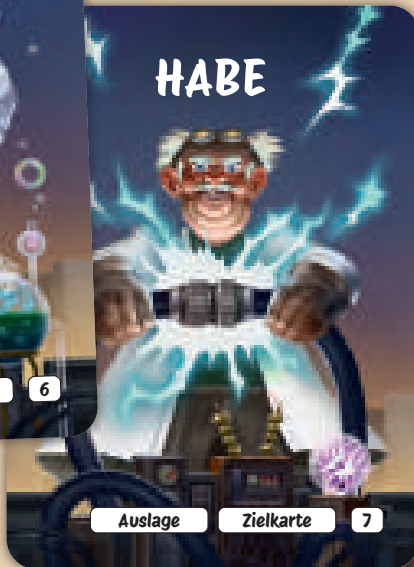
NA, SO SCHÖN VERSTECKT HAT JA WOHL AUCH NOCH KEIN VERLAG KLAR GEMACHT, DASS AM BESTEN JEDE*ER DAS SPIEL KAUFEN SOLLTE. IHR MÜSST EUCH NUR, WENN ALLE EINS MITBRINGEN, DARAUFGEEINIGEN, MIT WESSEN EXEMPLAR GESPIELT WIRD. VIELLEICHT SPIELT IHR DAS BEI EINER PARTIE ICH HABE FERTIG AUS ;-)

Das sorgt mitunter für Momente der Fassungslosigkeit, aber ebenso für eine heitere Stimmung. Und das ist im Grunde genau wie bei jener legendären Pressekonferenz von Giovanni

Trapattoni mit der berühmten „Ich habe fertig“-Rede.



Dazu muss man wissen: Im Jahr 1998, als der charismatische Trainer des FC Bayern unsterbliche Formulierungen wie „schwach wie eine Flasche leer“ losließ, waren Pressekonferenzen von Fußballtrainern hochernste Angelegenheiten und eine hemmungslos kichernde Reporterschar genauso undenkbar.



Zurück zum Spiel: Bei all dem Tohuwabohu ist es aber doch ganz nett zu wissen, wie man bei **Ich habe fertig** gewinnt. Das geht ganz einfach, sobald eine Person Karten vor sich ausliegen hat, die den Satz

Ich habe fertig bilden.

Es sei denn, jemand hat die Albert-Einstein-Karte und es ist exakt 21:34 Uhr, dann zeigt der- oder diejenige diese Karte vor und gewinnt.



RHONDAS RANDNOTIZ

CLEVERE GASTGEBER WERDEN ALSO **ICH HABE FERTIG** IMMER ERST UM 21:35 UHR AUF DEN TISCH BRINGEN.

So verrückt **Ich habe fertig** ist, so ungewöhnlich sind auch die Illustrationen der, sagen wir mal, rund 70 Karten. Insgesamt 30 Künstler und Künstlerinnen haben zu diesem skurrilen Spiel beigetragen. Entsprechend unterschiedlich fallen die Stile aus. Da alle in der

Anleitung aufgeführt sind, macht es natürlich noch einmal so viel Spaß nachzuschauen, wer nun welche Anspielung in seiner Zeichnung untergebracht hat. [ask]



Ich habe fertig

Völlig gaga

30 Illustrator*innen

Partyspiel

Nicht für Humorlose

Spieldesign: Marco Teubner

Illustration: 30 Künstler*innen

UVP: EUR 14,99

Ab Oktober im Handel erhältlich





„DAS HAT BESTENS ZUM CHAOTISCHEN CHARAKTER GEPASST“

Ich habe fertig ist ein kleines Kartenspiel – aber so viel Aufwand für die Gestaltung wie bei diesem Titel hat Pegasus Spiele noch nie betrieben. 30 Illustrator*innen haben zum höchst abwechslungsreichen Erscheinungsbild beigetragen. Allemal ein Grund für den **Ringbote**, bei dem für **Ich habe fertig** verantwortlichen Redakteur André Zottmann nachzufragen.

okkultismus

Ringbote: André, wahrscheinlich stellen sich alle, die im Regelheft die Liste mit den 30 Illustrator*innen sehen, die Frage: Wie kommen die denn auf so eine Idee?

André: Das hat zum Teil der Autor von **Ich habe fertig**, Marco Teubner, angestoßen. Er hat seinen Prototyp bei uns eingereicht, und der war wild bebildert mit allem Möglichen, was ihm in die Finger gefallen war. Als wir in der Redaktion über das Projekt sprachen, tauchte schnell die Idee auf, dieses wunderbar Wilde sozusagen professionell mit mehreren Illustrator*innen umzusetzen. Wir fanden nämlich, dass das zu dem chaotischen und witzigen Charakter von **Ich habe fertig** bestens passt.

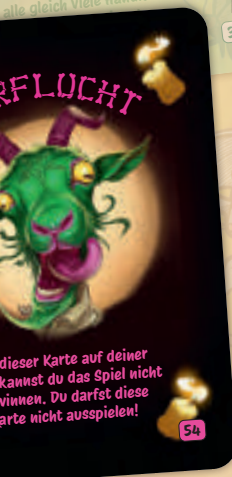
Ringbote: Wie hat Marco darauf reagiert?

André: Er war total begeistert. Er berichtete mir, auch wenn es wild aussähe, dass er die Bilder mit viel Bedacht ausgewählt habe. Seine Idee war, den Effekt oder die Emotion von jeder Karte zu visualisieren.

Ringbote: Ein Beispiel?

André: Nimm **Linksruck**: Da geht es darum, dass alle die Karten an die Person nach links weitergeben. Im Bild wird dann – schwupp – der Tisch gedreht, so dass alle auf einmal das Essen vom Nachbarn oder der Nachbarin vor sich haben. Oder die Karte **Wie du mir**: Wer sie spielt, tauscht seine Handkarten mit einer anderen Person. Dafür hatte Marco sich von einem alten Comic-Bild der Serie *Spion & Spion* inspirieren lassen, wo sich zwei Personen die Hand geben und durchtrieben anlächeln – weil der eine hinter dem Rücken eine Bombe und der andere eine Stange Dynamit versteckt hält, die sie sich gleich gegenseitig überreichen wollen.

Ringbote: Wenn man sich allein nur diese zwei Karten anschaut, fällt sofort der sehr unterschiedliche Stil auf. Ich kann mir vorstellen, wenn ihr für ein Spiel mit einem Grafiker oder einer Grafikerin arbeitet, ruft ihr da an und klärt, was ihr haben wollt. Aber bei 30?



André: Nein, so ist es nicht ganz. Wir erstellen immer ein Illustrationsbriefing. Für **Ich habe fertig** habe ich jedoch ein besonders ausführliches geschrieben, weil es ja an ganz viele Personen gehen sollte und auch solche, mit denen Pegasus Spiele noch nicht zusammengearbeitet hatte.

Ringbote: Was steht in so einem Briefing drin?

André: In erster Linie technische Dinge.

Ringbote: Das heißt?

André: Das sind Sachen wie: Wenn eine Person gezeichnet wird, dann sollte die nicht nur als Komplettillustration mit Hintergrund geliefert werden, sondern auch als Freisteller. Weiter habe ich die Größe der Karten vorgegeben, und dass wir die Illustration mit Anschnitt brauchen.

RHONDAS RANDNOTIZ

ANSCHNITT HEISST, DASS DIE ZEICHNUNG ETWAS GRÖßER IST ALS DIE GEWÜNSCHTE KARTENGRÖßE. DAS IST WICHTIG, DAMIT SPÄTER BEIM PRODUZIEREN, IN DEM FALL DEM BESCHNEIDEN DER KARTEN, NICHT AUF EINMAL EIN WEISSER RAND ENTSTEHT.

Dann habe ich den Schrifttyp festgelegt. Und ich habe ein Template angelegt ...

Ringbote: Ein bitte was?

André: ... das ist im Grunde eine Vorlage. Die Karten haben ja alle Text, aber immer mit unterschiedlichen Funktionen: eine Überschrift, eine kurze Erklärung, was die Karte bewirkt, aber auch Keywords, etwa wann man die Karte spielt. Achte mal drauf: Die Hinweise *sofort* und *jederzeit* samt den Jederzeit-Sternchen stehen immer oben, die Information *Auslage* und *Zielkarte* immer unten.

Ringbote: Und habt ihr auch Inhaltliches vorgegeben?

André: Ja klar, an erster Stelle die Kartentitel. Daraus sollten die Illustrator*innen dann ihre Ideen entwickeln. Aber auch die Info, dass die Illustration zum Text passen sollte, oder die dargestellte Emotion den Textinhalt witzig ergänzt, also so, wie bei dem *Spion & Spion*-Bild.

Ringbote: Nun hattest du vorhin gesagt, dass ihr mit einigen der Illustrator*innen noch nie gearbeitet hattet. Wenn ich mir das überlege, und dann noch diese riesige Zahl an Ansprechpartner*innen – wie hast du das organisiert? Das muss doch sein, wie einen Sack Flöhe hüten!

André: (lacht) Ja, ein bisschen. Ich habe ganz zu Beginn eine Excel-Tabelle erstellt mit den Karten, die wir brauchten. Das waren insgesamt 56 verschiedene Motive. Dahinter war eine Spalte, wo der oder die Angeschriebene sich dann eintragen sollte, wenn das Motiv zusagt. Die Liste habe ich dann mit dem Briefing zusammen an etwa 40 bis 50 Adressen aus unserer Kartei geschickt. Da kamen zum Teil sehr schnell sehr begeisterte Rückmeldungen, aber auch ein paar Absagen, das übliche sozusagen.

Ringbote: Wenn du jetzt noch mal auf das ganze Projekt **Ich habe fertig** zurückschaust: Was war für dich die größte Herausforderung?

André: Die unzähligen E-Mails! (lacht) Wenn du sonst mit einer Person vielleicht fünf Mails wechselst, waren das hier manchmal 20. Ich glaube, ich habe in diesen vier „heißen“ Wochen der Produktion so viele Mails geschrieben, wie noch nie in meinem Leben!

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

André Zottmann ist freier Redakteur – aber schon seit 2008 immer wieder für Pegasus Spiele tätig. Er hat ein Faible für Spiele, die stark textbasiert sind. So hat er zuletzt die *Chrono-Cops*-Reihe betreut oder auch – ganz aktuell – an den *Witness*-Boxen für Deep Print Games gearbeitet (siehe Seite 22). Auch außerhalb der Redaktion war er tätig, etwa indem er mit *Mondo* den Auslandsvertrieb für Pegasus Spiele maßgeblich beflügelte.



DIE GAR WUNDERSAME WELT DER PIXIES

Es lohnt sich, genau hinzuschauen. An Bäumen, im Moos und auf dem Laub sitzen sie: **Pixies**! Die faszinierenden Fabelwesen sind nicht nur die namensgebenden Stars dieses Kartenspiels von Johannes Goupy, sie wurden auch auf wundersame Weise in Szene gesetzt.

Verantwortlich dafür ist der Künstler Sylvain Trabut. Er bastelte die fantastischen Wesen mit Materialien, die er bei Waldspaziergängen fand, und fotografierte sie in ihrem natürlichen Habitat. Das Resultat ist eine außergewöhnliche Optik, die **Pixies** schon vor dem ersten Spielzug einen ganz besonderen Charme verleiht.

Dabei ist **Pixies** auch spielerisch klein und clever. In jeder Runde nimmt man sich eines der zur Verfügung stehenden

Wesen – es liegen immer so viele aus, wie Personen mitspielen – und platziert es in der eigenen Auslage. Diese besteht aus einem drei mal drei Felder großen Raster. Die Felder sind durchnummeriert, sodass jedes *Pixie* seinem Zahlenwert entsprechend platziert werden muss.

Sobald Ihr ein zweites *Pixie* derselben Zahl nehmt, entscheidet Ihr, welche der beiden Karten aufgedeckt bleibt. Die andere Karte legt Ihr verdeckt als Waldboden darunter und verwandelt

den Wert der offenliegenden Karte am Durchgangsende in Punkte. Erhält man in späteren Runden noch weitere **Pixies** derselben Zahl, so darf man diese als Waldboden – also verdeckt –

an eine beliebige, freie Position legen. Damit schafft Ihr nicht nur Vorlagen für weitere Wesen, die später mit ihrem Zahlenwert punkten, sondern Ihr könnt

auch das Ende eines Durchgangs schneller herbeiführen: Hat eine Person am Ende einer Runde ihr Raster komplett gefüllt, endet der Durchgang mit einer Wertung.

Es braucht aber nicht unbedingt Felder mit Waldboden, um zu punkten. Auch **Pixies** ohne Boden können das, sofern ihre Karte

Spiralsymbole aufweist. Außerdem bringen alle Karten der größten zusammenhängenden Farbgruppe Punkte. Da dafür in jedem Durchgang ein höherer Multiplikator gilt, lohnt es sehr, auf das Gruppieren von gleichfarbige **Pixies** zu achten. Nach drei Durchgängen gewinnt, wer mit seinen **Pixies** die meisten Punkte sammeln konnte. [dapf]

Pixies

Set Collection

Mitnahmeformat

Fabelwesen

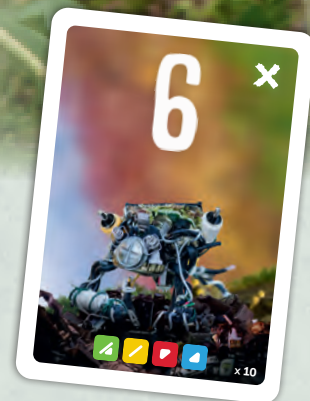
Fotokunst-Grafik

Spieldesign: Johannes Goupy

Grafik: Sylvain Trabut

UVP: EUR 12,99

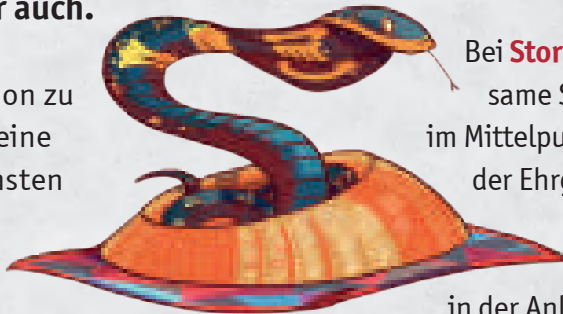
Im Handel erhältlich



NUR DIE BESTEN STORYS BLEIBEN IM GEDÄCHTNIS

In **Story Box** lasst Ihr Eurer Fantasie freien Lauf und erfindet **Abenteuer** oder **Träume & Albträume**. Aber nur, wenn Ihr es schafft, Eure Geschichte noch einmal nachzuerzählen, gewinnt Ihr auch.

Egal ob abenteuerliche Expedition zu einem brodelnden Vulkan oder eine fantasievolle Reise in Eure kühnsten Träume: Mit den Karten von **Story Box** erzählt Ihr je nach Spielversion Eure ganz eigenen Geschichten. Dabei denkt Ihr Euch mithilfe von Spielkarten zusammen diese Geschichten aus. Im Anschluss müsst Ihr Euch gemeinsam wieder daran erinnern.



Punkte für das Team.

Benötigt Ihr die Hilfe vom Team, gibt es immer noch einen Punkt. Wenn Ihr allerdings falsch liegt, kostet Euch das einen Punkt.

Bei **Story Box** steht der gemeinsame Spaß am Fabulieren im Mittelpunkt. Wenn Euch aber der Ehrgeiz packt, könnt Ihr das Ergebnis mit der Wertungstabelle

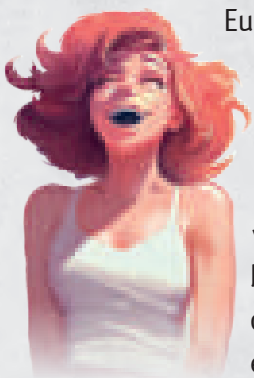
in der Anleitung vergleichen. So seht Ihr, wie gut Ihr Euch geschlagen habt. Und falls die Standard-Variante zu einfach ist, gibt es auch noch Profi-Varianten.

Story Box gibt es in zwei verschiedenen Ausgaben: So könnt Ihr Euch genau aussuchen, ob Eure Geschichte traumhaft oder abenteuerlich werden soll. Tretet mit **Abenteuer** in die Fuß-

stapfen tapferer Entdecker*innen – oder taucht mit **Träume & Albträume** tief in fantastische Welten ein und werdet zu Meistererzähler*innen. [mad]

Die *Geschichtenphase* dauert zwei Minuten. Währenddessen spielt Ihr in beliebiger Reihenfolge Karten aus und erzählt mit ihnen die Geschichte weiter, ganz egal ob ernst, fantasievoll oder vollkommen abgedreht.

In der *Nacherzählungsphase* wird der Stapel Eurer ausgespielten Karten umgedreht. Reihum müsst Ihr Euch nun erinnern, mit welcher Karte die Geschichte weiterging. Wer an der Reihe ist, kann allein versuchen, die richtige Karte zu benennen – oder sich Hilfe von den Mitspielenden holen. Wer es allein schafft, erspielt zwei



Story Box – Abenteuer Story Box – Träume & Albträume

Kooperativ

Kartenspiel

Erinnerung

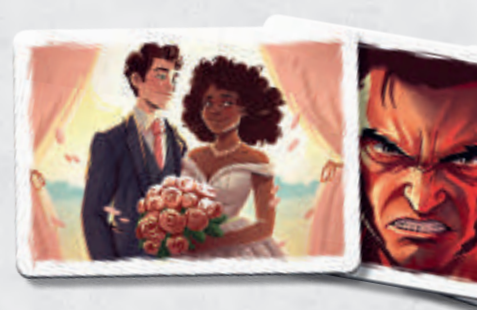
Geschichten erzählen

Spieldesign: Julien Prothière, Alexandre Droit

Illustration: Stéphane Escapa/Vidu

UVP: je EUR 14,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



HARTE ZEITEN IN DER STEINZEIT

Ein *Meso* muss tun, was ein *Meso* in der Mittelsteinzeit üblicher Weise tun musste: Hütten errichten, Jagen, Höhlenbilder malen, Stammesmitglieder anwerben – und natürlich Ruhmepunkte sammeln.

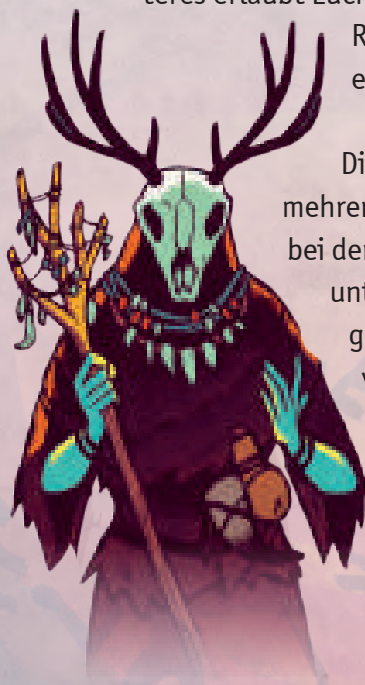


Das Familienspiel **Mesos** schickt Euch ins Mesolithikum. Als *Mesos* gründet Ihr in diesem Kartenspiel einen Stamm und versucht, über zehn Runden hinweg mehr Ruhm und Ehre zu erlangen als die Mitspielenden.



Wer am Zug ist, erwirbt aus zwei offenen Auslagen Stammesmitglieder. Doch zuvor setzt Ihr in Eurer aktuellen Reihenfolge Totems auf einer Aktionsleiste ein. Hier gilt es, gut abzuwägen: Je nach Platzierung seid Ihr entweder später dran und dürft mehrere Karten aus den Auslagen nehmen, oder Ihr habt früheren Zugriff, bekommt dafür aber nur wenige Karten. Letzteres erlaubt Euch zusätzlich in der nächsten Runde vor anderen Euer Totem einzusetzen.

Die Stammesmitglieder üben mehrere Tätigkeiten aus: Sie helfen bei der Ernährung des Stammes, unterstützen bei Punktwertungen oder erleichtern das Bauen von Gebäuden. Gebäudekarten liegen zusätzlich zu den zwei Auslagen aus. Sie sind jedoch sehr begrenzt und müssen mit Nahrung bezahlt werden.



Ihr Vorteil: Sie ändern die Spielregeln für die Besitzenden leicht ab und verschaffen dadurch Vorteile.

Zwischen den Stammeskarten liegen zudem Ereigniskarten, die Ihr am Rundenende abhandelt. Da heißt es, sich vorzubereiten, um Strafen zu vermeiden oder – im Idealfall – das Ereignis so gut zu bewältigen, dass es Ruhmepunkte gibt. Im Blick behalten müsst Ihr auch, dass Stammesmitglieder am Ende jeder Runde hungrig sind und Ihr dafür ausreichend Nahrung jagen bzw. sammeln müsst. Nach zehn Runden zählt Ihr, wer die meisten Ruhmepunkte hat. Zu den im Laufe des Spieles erworbenen Punkten kommen die von Gebäuden und Stammesmitgliedern.



Mesos besticht durch seine klaren, eingängigen Abläufe. Über die stets zufällig ins Spiel kommenden Gebäudekarten und in wechselnden Runden auftretenden Ereignisse ist jedoch keine Partie wie die andere. [dxj]



Mesos

Steinzeit

Offenes Drafting

Set Collection

Variable Auslage

Spieldesign: Yaniv Kahana, Simone Luciani

Grafik: Kerri Aitken

UVP: EUR 29,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



WENIGER REDEN, MEHR ZAUBERN!

Für eine von Monstern bedrohte Welt ist eine kleine Gruppe von Zaubererinnen und Zauberern die letzte Hoffnung.

Um die Gefahr abzuwenden, müssen sie an einem Strang ziehen und ihre Kräfte bestmöglich koordinieren. Kein Problem, wenn man sich abspricht. Dumm nur, dass Ihr nicht sprechen dürft ...

Das kooperative Kartenspiel **Syncro** stellt Euch vor die Herausforderung, präzise Abstimmungen zu treffen ohne zu reden. Ihr dürft lediglich eine gestische Einschätzung abgeben, ob Ihr Eure Kartenhand als gut, mittelmäßig oder schlecht empfindet. Dann geht es in die Schlacht. Die erstreckt sich über neun Level: Vier Einführungslevel, die jeweils neue Monstertypen vorstellen, sowie eine Kampagne mit den vollständigen Regeln, bestehend aus fünf Levels.

In jedem Level gilt es, alle ausliegenden Monster zu schlagen. Gehen Euch die *Zauberkarten* aus, während noch Monster im Spiel sind, verliert Ihr das Level. Angegriffen werden können nur Monster, die offen – ohne überlappende Karten – ausliegen. In jeder Runde können die Spielenden reihum passen oder je eine Karte verdeckt auf ein solches Monster ausspielen; es dürfen pro Runde aber maximal vier Karten ausgespielt werden.



Anschließend wertet Ihr die Angriffe aus. Erreicht oder übertrifft der Angriffswert aller auf ein Monster gespielten *Zauberkarten* dessen Stärke, ist es besiegt. Andernfalls wird die schwächste Karte abgeworfen und die Spielenden müssen eine weitere Runde lang mit dem angeschlagenen Monster ringen. Während der Auswertung werden allerdings auch die Effekte der Monster aktiviert und können Euch das Leben schwer machen – ein Golem beispielsweise wird mit jedem vergeblichen Angriff stärker. Das kostet Euch Karten und der Sieg rückt in größere Ferne.

Doch nicht alle Monstereffekte sind negativ: So erlaubt ein besiegt Pilzwesen, Karten für überschüssige Angriffskraft zu ziehen.

Die Herausforderung von **Syncro** besteht darin, die spärlichen Informationen über die Möglichkeiten der Mitspielenden richtig zu deuten, um sich trotz des Kommunikationsverbots bestmöglich zu synchronisieren.

Nur so gelingt es, mit Teamwork die Monsterschar zu schlagen. [dapf]



Syncro

Magie vs. Monster

Kampagnenspiel

Spielen ohne zu reden

Kooperativ

Spieldesign: Thomas Favrelière

Illustration: Raphaël Samakh

UVP: EUR 15,99

Ab Oktober im Handel erhältlich





ROMANTIK GEHT AUCH AUF JAPANISCH

4

Große Distanzen sind für Michael Palm und Lukas Zach ein Klacks. 800 Kilometer liegen zwischen den Wohnorten des Autorenduos. Mit **Dorfromantik – Sakura** schicken sie Euch nun richtig in die Ferne: Der Ableger des *Spiel des Jahres 2023* greift die japanische Kirschblüte auf.



4

Sakura ist der Name für die weltberühmte japanische Kirschblüte. Insofern ist es wenig verwunderlich, dass der dritte Titel der **Dorfromantik**-Brettspiele in Japan angesiedelt ist und als neue Spielelemente Kirschbäume und Blüten einführt. Der Einstieg beim Grundspiel *Dorfromantik* besticht durch seine übersichtlichen Grundregeln und die einfachen Züge. Weitere Spielelemente, mehr Komplexität und Herausforderung ergeben sich durch den Kampagnenmodus. Dabei werden immer neue Plättchen und Regelkarten freigeschaltet, die sich in kleinen Boxen verbergen. Das ermöglicht neue Highscores, Ihr könnt neue Ziele erlangen und immer neue Felder auf dem Kampagnenblatt ankreuzen.



Daran hält auch **Dorfromantik – Sakura** fest. Solo oder kooperativ mit bis zu sechs Personen deckt Ihr Zug für Zug Sechseck-Plättchen auf und baut mit diesen die Landschaft aus. Klar: Hierbei sind Legeregeln zu beachten und man will möglichst auch eines der ausliegenden Auftragsplättchen erfüllen.

4

Wer die Vorgängerspiele kennt, kann im Grunde sofort loslegen: In jedem Zug deckt Ihr ein Landschaftsplättchen auf und müsst gut abwägen, wohin es soll, damit sich möglichst ein Auftrag erfüllen lässt. Der verlangt jeweils eine festgelegte Anzahl von aneinander grenzenden Landschaftselementen.

Zur Belohnung erhaltet Ihr den zugehörigen Auftragsmarker und im nächsten Zug wird ein neues Auftragsplättchen ausgelegt. Das Ganze ist ein Rennen gegen die Zeit, oder genauer: gegen den Vorrat an Landschaftsplättchen. Gehen diese aus, endet die Partie unmittelbar und es geht ans Punktezählen.

Ihr addiert die gesammelten Auftragsmarker sowie die im Laufe der Kampagne freigeschalteten Wertungskategorien. Naturgemäß wollt Ihr einen möglichst hohen Punktestand erreichen. Das ist nicht nur schön als Erfolgsgefühl, sondern auch weil höhere Punktestände mit einer größeren Belohnung einhergehen. Ihr dürft dann mehr Kreuzchen auf dem Wegenetz des Kampagnenblattes machen. Womit Ihr wiederum neue Spielelemente freischaltet.



Nicht von ungefähr erinnert das an die Belohnungssysteme von Computerspielen: Ursprung der Brettspielreihe ist ja das extrem erfolgreiche Computerspiel *Dorfromantik* von Toukana Interactive. Für den sehr nah am Computerspiel angelegten Look zeichnet auch in **Sakura** wieder Paul Riebe verantwortlich. Diesmal hat er dem Ganzen aber einen japanischen Touch verpasst, welcher klar erkenntlich im **Dorfromantik**-Stil bleibt, aber gleichzeitig fernöstlichen Charme versprüht.

Aber handelt es sich bei **Dorfromantik – Sakura** deshalb einfach nur um eine anders thematisierte Variante? Kurz und knapp: Nein. Denn im Laufe der Kampagne erwarten Euch einige Überraschungen. Gleich sechs Schachteln mit freischaltbarem Material wollen entdeckt werden. Zudem wird mit den Blüten im Laufe der Kampagne neben den bekannten

Siegpunkten eine weitere Währung im Spiel eingeführt. Es gilt gut abzuwägen, worauf Ihr Euch fokussiert. Zudem gibt es mit den *Rundum-Aufträgen* aus *Dorfromantik – Das Duell* ein Wiedersehen.

Dorfromantik – Sakura bietet also einiges Neues zum Erkunden. Das sorgt dafür, dass sowohl alte Dorfromantiker*innen genauso wie Neulinge, aber auch die volle Bandbreite von Wenig- bis Vielspieler*innen

sich gerne zur Kirschblüte mit Highscorejagd an den Tisch locken lassen. Das Schöne dabei: Ihr könnt **Dorfromantik – Sakura** solo und ohne Regelanpassung ebenso gut spielen wie in großer Runde mit sechs Spielenden. Und selbst wenn, was bei so einer großen Runde immer mal passiert, einer oder eine aussetzt: Das Durchziehen der Gesamtkampagne stört das überhaupt nicht. [dxj]

Dorfromantik – Sakura

Dorfromantik in Japan
Plättchen legen

Kooperativ
Kampagne

Spieldesign: Michael Palm und Lukas Zach
Illustration: Paul Riebe
UVP: EUR 39,99
Ab Oktober im Handel erhältlich



HIER BAUT SOGAR HARRY POTTER

Wer überlegt, sich das spannende Flip&Write-Spiel **Welcome to your perfect Home** endlich zuzulegen, hier kommt der perfekte Moment: Die **Big Box** enthält das Grundspiel mit allen bisher erschienenen Zusatz-Spielplänen – plus dem neuen **Alieninvasion!**

Welcome to your perfect Home ist ein Flip&Write-Spiel, bei dem Ihr Siedlungen mit Einfamilienhäusern errichtet. Dafür markiert Ihr auf Eurem Bauplan mit 33 Grundstücken in drei Straßen immer genau eine Parzelle. Im Unterschied zu anderen Flip&Write-Spielen habt Ihr aber mehr Entscheidungsfreiheit, weil stets drei Kartenpaare offen ausliegen. Die zeigen je eine Hausnummer und je eine von sechs Bauoptionen. Will ich in Nr. 4 einen Pool errichten? Oder Nr. 9 in einen Park einbetten? Oder soll mein *Immobilienmakler* die fertigen Siedlungen versilbern?

Klingt einfach – doch am Reißbrett sieht manches leichter aus, als es in der Praxis ist. So müsst Ihr die Nummern in jeder der drei Straßen immer aufsteigend eintragen. Wenn dann ständig unpassende Zahlen kommen ... Zum Glück gibt es ein paar kleine Tricks. Wer zum Beispiel *Zeitarbeiter* anheuert, darf die Nummer um einen Wert bis zu zwei manipulieren.

So weit – so bekannt. Doch mit der **Big Box** erhaltet Ihr eine vollständig überarbeitete Edition von **Welcome to your perfect Home**. Das heißt zum einen, dass die Grundspiel-Regeln um die *Soloversion* sowie die *Fortgeschrittenen-Variante* erweitert wurden. Und optisch macht die **Big Box** erst recht viel her.



Besonders reizvoll sind die sechs neuen, ganz individuell gestalteten Baupläne sowie das Set *Karten vom Gleis 9¾*. Hallo, Harry Potter? Klar! Jetzt könnt Ihr zwischen Nr. 9 und Nr. 10 ein weiteres Haus errichten.

Vor allem aber könnt Ihr Euch auf neun Erweiterungen mit je eigenen Spielplänen freuen, die das Spiel stets mit einem anderen Dreh versehen! In *Eiersuche* etwa punktet Ihr mit Ostereiern auf den Plänen. Die *Zombie-Apokalypse* beschert Euch in den Baukartenstapeln *Zombiekarten* – da soll mal einer in Ruhe Reihenhäuschen bauen! Die anderen Erweiterungen heißen *Eiswagen*, *Halloween*, *Weihnachtsglanz*, *Doomsday*, *Alieninvasion*, *Die verlorenen Entlein* und *American Dream*. [ask]



Welcome to your perfect Home Big Box

Flip&Write

Alle Spielpläne

Abwischbar

Profi- und Solo-Version

Spieldesign: Alexis Allard, Benoit Turpin

Illustration: Anne Heidsieck u.a.

UVP: EUR 39,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



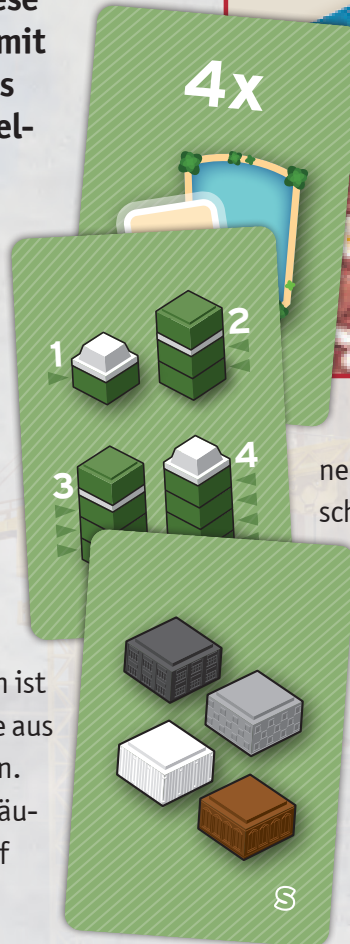
CLEVER PLANEN, HOCH BAUEN

Von Bauklötzen über Lego bis zum Empire State Building: Die Menschheit wollte schon immer hoch hinaus. Diese Leidenschaft greift **Tower Up** mit einem charmanten Prinzip aus wenigen Regeln, aber viel Spielraum für Überlegungen auf.

In **Tower Up** ziehen zwei bis vier Spielende eine eigene Innenstadt voller Hochhäuser empor. Je größer Eure Wolkenkratzer werden, desto mehr Punkte gibt es! Der Weg an die Spitze ist in **Tower Up** grundsätzlich einfach: Wer am Zug ist, nimmt wahlweise eine Karte, auf der farbige Stockwerk-Bausteine abgebildet sind. Die kommen in Euren Vorrat und die nächste Person ist dran. Oder Ihr könnt die Stockwerke aus Eurem Besitz auf dem Plan einsetzen. Dafür müsst Ihr stets ein neues Gebäude beginnen, das Stockwerk also auf ein noch leeres Feld legen.

Hier kommen allerdings die strengen (Spiel-) Regeln der Stadt ins Spiel: Wurde ein Gebäude begonnen, muss auf jedes angrenzende Hochhaus ebenfalls ein Stockwerk gebaut werden, in der jeweiligen Farbe. Habt Ihr nicht die notwendigen Ressourcen, dürft Ihr nicht bauen. Falls doch, muss anschließend entweder auf das frisch begonnene Projekt oder auf eines der gerade erweiterten Gebäude ein Dach der eigenen Firmenfarbe gesetzt werden. Dafür gibt es direkt Punkte.

Die werden mittels vier Leisten festgehalten, auf denen jeweils Baumaschinen in den vier möglichen Farben der Stockwerke vorrücken.



Setzt Ihr etwa ein Dach auf einen braunen Wohnungsturm mit drei Geschossen, schiebt Ihr die braune Baumaschine drei Schritte vor. Gelegentlich finden sich auch auf den Ressourcenkarten Baumaschinen, was diese ebenfalls vorrücken lässt. Mit gutem Timing beschern Euch die Leisten sogar Zusatzzüge.

Bereits nach ein paar Spielzügen wird klar, dass **Tower Up** mit seinen einfachen und schnell erlernten Regeln ein raffiniertes und verzahntes Puzzle

verbirgt. Echte Architektinnen und Architekten beginnen da erst, richtig heiß zu laufen: Nur der Himmel ist das Limit. [val]



Tower Up

Städtebau-Thema # Einfache Regeln
Clevere Verzahnung # Für Puzzelfans

Spieldesign: Frank Crittin, Grégoire Largey, Sébastien Pauchon

Illustration: Geoffrey Stepourenko, Laurent Escoffier, Nadège Calegari

UVP: EUR 39,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



ALLES SO SCHÖN JAPANISCH HIER!

Mit **Dorfromantik – Sakura** haben wir das Thema Japan schon auf die Titelseite des **Ringboten** gesetzt. Spielefans wissen, dass aus dem Land der aufgehenden Sonne seit vielen Jahren bezaubernde Spiele kommen, oftmals kleine Päckchen mit einer sehr konzentrierten Spielidee. Auf unserer Panorama-Doppelseite stellen wir Euch einige Spiele vor, die sich vor allem thematisch auf Japan beziehen und höchst stimmungsvoll fernöstliches Design aufgreifen.



UVP: EUR 34,99

Tokaido [10th Anniversary Edition]

Tokaido schickt die Spielenden auf eine kontemplative Reise. In diesem einfach zu lernenden Familienspiel wandert Ihr auf dem Weg, der Kyoto mit Edo verbindet, und sammelt Geld oder Souvenirs ein. Schaut genau, denn am Ende bringen Euch passende Sets Punkte. Außerdem besucht Ihr heiße Quellen und entdeckt tolle Landschaften, womit Ihr ebenfalls punktet. Im Rasthaus schließlich ruht Ihr und wartet auf die anderen Reisenden. Nur wer diese kleinen Stopps taktisch clever zwischen Vorseilen und Einsammeln nutzt, gewinnt **Tokaido**.



UVP: EUR 24,99

Tokaido Duo

Wie der Name bereits verrät, seid Ihr In **Tokaido Duo** zu zweit auf der Reise. Dafür bewegt Ihr beim Pilgern auf der kleinsten der vier Hauptinseln Japans gleich drei Charaktere und schickt sie auf eine dreigeteilte spirituelle Reise. Sie besuchen Tempel, Gärten, Meeresufer und heiße Quellen. Auf der Handelsstraße sammeln und verkaufen sie Souvenirs. Und die Künstlerroute führt sie in verschiedene Gebiete, wo sie wunderschöne Landschaften malen und ihre Bilder an Einheimische verschenken. Am Ende natürlich auch dies alles, um die meisten Punkte einzusammeln.



UVP: EUR 39,99

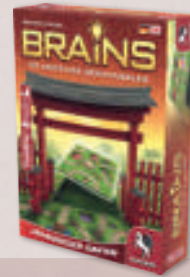
Namiji

Namiji gehört zur Spielefamilie *Tokaido*. Ihr schlüpft nun jedoch in die Rollen von Fischer*innen. Am Zug ist jene Person, und das macht den Reiz bei der Aktionswahl aus, deren Boot auf der Seeroute am weitesten hinten schippert. Euer Ziel ist es, eine möglichst ertrag- und zugleich erlebnisreiche Reise entlang der japanischen Küste zu absolvieren. Thematisch passend spielen neben prächtigen Meerestieren und farbenfrohen Fischen mystische Elemente eine Rolle wie Opfergaben aus Papier, um die Meeresgeister zu besänftigen.



Brains – Japanischer Garten

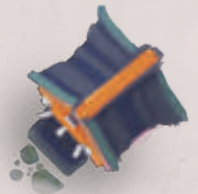
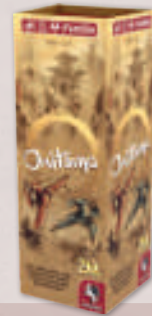
Brains ist eine Spielereihe von Erfolgsautor Reiner Knizia. Hinter dem Titel **Japanischer Garten** verbirgt sich ein Solospiel mit 50 Rätseln. Jeweils sieben Wegeplättchen müsst Ihr so legen, dass die Pfade in Eurem **Japanischen Garten** genau den Vorgaben der Zielkarte entsprechen. Bei den Einstiegsrätseln geht das flott – aber je höher der Schwierigkeitsgrad, desto kniffliger wird es. Natürlich liegen der Schachtel auch alle Lösungen bei.



UVP: EUR 14,99

Onitama

Hoch in den nebeligen Bergen Japans liegt der Schrein von **Onitama**, ein Ort der Erleuchtung, Meditation und Kampfkünste. Etwas weniger lyrisch gesagt: **Onitama** ist eine äußerst pfiffige Schach-Abwandlung, bei der sich zwei Spielende mit je fünf Figuren ausmanövrieren. Der Witz: Ihr agiert mit einem Set an Karten, die jeweils Zugmuster vorgeben. Wer eine nutzt, muss sie weitergeben – und weiß, dass sein Gegenüber genau jenes Manöver bald auch ausführen kann. Eine wunderbare Verquickung der Aktionsmöglichkeiten, die Wachsamkeit und gute Vorausplanung erfordert.



UVP: EUR 29,99

Onitama: Erweiterungen

Onitama ist ein Spiel, das förmlich nach Erweiterungen ruft. Insgesamt drei Boxen gibt es, wobei **Licht und Schatten** die aufwändigste ist. Damit kommt eine neue Figur, der **Ninja**, ins Spiel. Im Unterschied zum klassischen Set mit dem Meister und seinen vier Schülern agiert Ihr mit Eurem jeweiligen **Ninja** im Verborgenen, um dann zuzuschlagen. Eine einzelne neue Figur bringt **Der Geist des Windes** ins Spiel. Die Geisterfigur wird mit acht Karten gesteuert und ermöglicht neue Taktiken. **Senseis Weg** erweitert das Set der 16 Bewegungskarten aus dem Basisspiel um 16 Zugvarianten.



UVP Der Geist des Windes/
Senseis Weg: je EUR 14,99

UVP Licht und Schatten:
EUR 19,99

Takenoko

Takenoko ist ein höchst stimmungsvolles Familienspiel, bei dem Ihr einen Bambusgarten anlegt. Es gilt, möglichst viele **Aufgabenkarten** zu erfüllen. Drei Sorten Bambus gibt es, wunderhübsch als Miniaturen in drei Farben ausgeführt. Die müsst Ihr pflanzen und gut wässern, damit die aufeinander stapelbaren Bambusrohre Ertrag bringen. Dabei hilft die **Gärtner**-Miniatur. Allerdings verfolgt ihn ein kleiner „Plagegeist“: Ihr könnt auch den süßen **Panda** bewegen. Der futtert für sein Leben gern Bambus – Clevere nutzen das, um dann mit der passenden **Aufgabenkarte** zu punkten. [ask]



UVP: EUR 49,99



selbst vor Euch habt. War die Vermutung richtig, sind die zwei Kabel durchtrennt und werden aufgedeckt. Kniffig dabei ist, dass die Zahlen bei einzelnen Teammitgliedern öfter auftauchen können. Zur Erinnerung: Jede Zahl ist vier Mal im Spiel. Solltet ihr daneben liegen und ein falsches blaues Kabel durchschneiden, Zündmarker der Bombe tsam voran. Die Zeit wird n Fehlversuch knapper.

Jede Mission ist anders, aber das Ziel ist immer dasselbe. Ihr habt vor Euch jeweils einen Aufsteller (die sogenannte *Hand*) mit Platz für Plättchen, welche die Kabel der Bombe symbolisieren. 48 blaue Kabel mit vier Mal den Werten 1 bis 12 sind im Spiel und bilden das Grundset jeder bombigen Herausforderung. Zu den blauen kommen gelbe und rote Kabeln hinzu. Die unterschiedlichen Missionen geben Euch vor, welche Drähte Ihr in welcher Anzahl ins Spiel bringen müsst. Mit viel Spürsinn müsst Ihr nun die richtigen Kabel durchschneiden, indem Ihr herausfindet, welches

Der *Captain* der jeweiligen Mission beginnt. Ihr habt drei Aktionen zur Auswahl.



Zu guter Letzt darf das Teammitglied, welches nur noch rote Kabel besitzt, diese mit der dritten Aktion sichern, indem es die Kabel offen auslegt.

Das kann entscheidend sein, denn: Die Bombe explodiert, sobald Ihr ein rotes Kabel durchknipst oder der Zeiger des Zünders das letzte Feld erreicht.

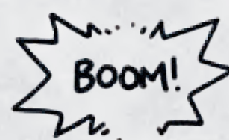
Zum Glück habt Ihr Hilfsmittel. Persönliche Ausrüstungsgegenstände auf Euren Charakterkarten und allgemeine Ausrüstungsteile helfen beim Entschärfen. So dürft Ihr mit dem *Verzögerer* den Zünder ein Feld zurück setzen. Die *Notfallbatterien* ermöglichen es, zwei persönliche, bereits genutzte Gegenstände nochmals zu aktivieren. Aber Achtung: Ausrüstungsteile dürft Ihr erst einsetzen, nachdem Ihr zwei Kabel mit dem Wert, der auf der entsprechenden Ausrüstungskarte steht, gekappt habt.

Bomb Busters enthält fünf Überraschungsboxen, welche Ihr nach und nach öffnet. Durch neue Regeln und Materialien entwickelt sich das Spiel weiter und Ihr könnt immer neue Abenteuer und kniffligere Aufgaben angehen.



So dürft Ihr in einer Mission beispielsweise keine Kabel mit den Werten 3 oder 7 durchschneiden, bevor nicht wenigstens zwei 9er-Kabel durchtrennt wurden. Besonders spannend sind die nervenaufreibenden *Audio-Missionen*. Die könnt Ihr über einen QR-Code abrufen – lasst Euch überraschen!

Bomb Busters ist schnell gelernt und auch flott gespielt, aber dennoch herausfordernd. Perfekt für alle, die Nervenzitkel aushalten und die gerne kooperativ agieren. [sabs]



Bomb Busters

Bomben-Thema

Kooperativ

Überraschungsboxen

Deduktion

Spieldesign: Hisashi Hayashi

Illustration: Dom2D

UVP: EUR 34,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



PSSST! ERMITTLUNGEN IM FLÜSTERTON

Die *Witness Agency* hat ihre ganz eigene Art zu ermitteln. Sie arbeitet an den Fällen von Auftraggeberin Iris Quinn – kurz IQ – immer in Viererbesetzung. Und die Rechercheergebnisse teilt das Quartett nicht in der gesamten Gruppe, sondern gibt sie im Stille-Post-Prinzip weiter. Kann das klappen?

Im kooperativen Deduktionsspiel **Witness** schlüpfen genau vier kluge Köpfe ab zehn Jahren in die Rollen der Ermittlerinnen und Ermittler der *Witness Agency*. Das eingeschworene Quartett besteht aus Annabella, Hari, Norio und Erin. Die Spielenden haben die freie Wahl, mit welcher der drei Boxen sie beginnen. In jeder warten acht Fälle, die zu einer durchgehenden Story verknüpft sind.

Die Fälle jeder **Witness**-Box sind in vier Schwierigkeitsgrade unterteilt, sodass die deduktiven Fähigkeiten zunehmend gefordert werden und die Spannungskurve jedes Zyklus' ordentlich anzieht. Jeder Fall folgt einem festen Ablauf: Die vier Teammitglieder setzen sich immer in genau der selben Reihenfolge an einen Tisch und lesen den Prolog eines Falls. Anschließend erhält Ihr jeweils eine Karte mit Indizien, die

Eure persönlichen Ermittlungsergebnisse darstellen. Darüber dürft Ihr Euch jedoch nicht frei mit den anderen austauschen!

Der Informationsaustausch findet in vier *Flüsterrunden* statt. Eine Karte gibt vor, wer in einer Runde flüstert und wer zuhört. Wer flüstert, gibt die bekann-

ten Indizien weiter –

in der ersten *Flüsterrunde* sind das nur die eigenen. In späteren Runden sollten das aber auch Indizien sein, die man zuvor von anderen Teammitgliedern erhielt. Im Idealfall gebt Ihr die Information inklusive der Quelle weiter. Tipp: Wer sich nicht so gut aufs Flüstern versteht, kann trotzdem **Witness** spielen, denn Ihr könnt für die *Flüsterrunde* auch einfach in ein anderes Zimmer gehen.

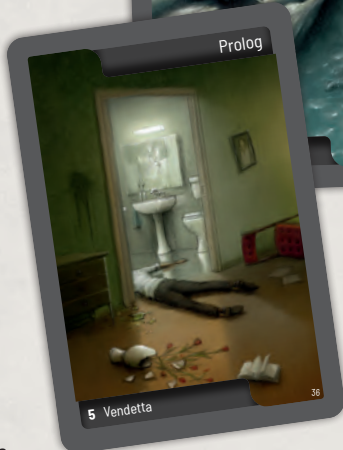
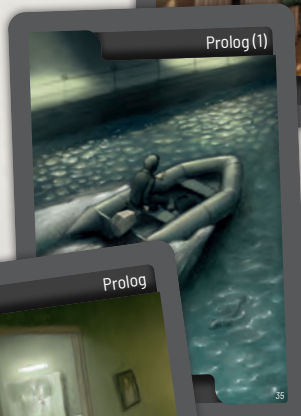
In **Dem Chamäleon auf der Spur** muss das Team alles daran setzen, damit die Pläne für eine revolutionäre Erfindung im Kampf gegen den Klimawandel nicht in die falschen Hände fallen, insbesondere nicht in jene des ewigen Widersachers, dem *Chamäleon*. Auch in **Der Schatz des Othesis** treibt das *Chamäleon* sein Unwesen als Kopf einer Verbrecherbande. Auf die stößt das Team in der Wüste Ägyptens, nachdem es den Hinweisen auf einen legendären, verschollenen Schatz gefolgt ist. Die Ermittlungen in **Der Sigma-Club** beginnen an der Universität von Lugano und führen bald – nach der Ermordung eines Studenten – nach Italien. Als sich abzeichnet, dass die Mafia ihre Finger im Spiel haben könnte, wird es brenzlig.





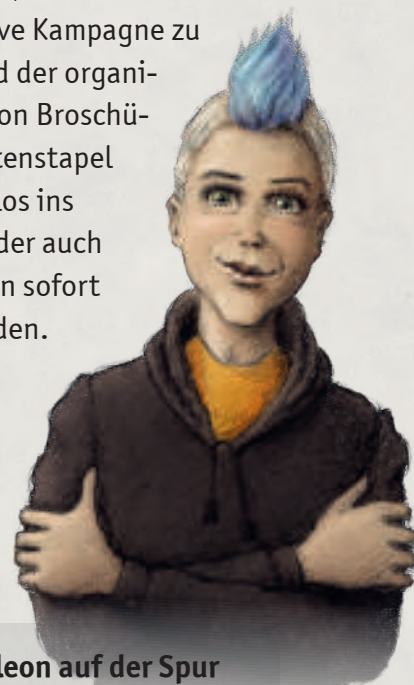
Nach vier *Flüsterrunden* haben alle genau zweimal geflüstert und zweimal zugehört und sollten nun – wenngleich teils nur indirekt – über alle Indizien in Kenntnis gesetzt worden sein. Erst jetzt ist es Euch erlaubt, Notizen zu machen, um das Gesamtbild gebündelt festzuhalten, zum Beispiel wer welche Indizien ermittelt hat. Das hilft, um bei der *Fragerunde* deduktiv glänzen zu können. Diese besteht aus drei Fragen, welche die Spielenden jeweils eigenständig schriftlich beantworten müssen, um zu beweisen, dass sie im Informationskarussell den Überblick und einen klaren Kopf behalten haben. Jede richtig Antwort zählt einen Punkt, sodass die *Witness Agency* jede Ermittlung im Idealfall mit zwölf Punkten abschließt.

Wer bereit ist, die konspirativen Bedingungen für eine Partie **Witness** umzusetzen, wird mit einem einzigartigen Spielerlebnis belohnt – angesichts der Menge deduktiver Detektivspiele eine erstaunliche Leistung. Noch bemerkenswerter ist, dass **Witness** auf einem Titel aus dem Jahr 2014 beruht, der sich bei Fans von deduktiven Spielen als schwer zu ergatternder Geheimtipp einen Namen gemacht hat. Die drei **Witness**-Boxen von Deep Print Games legen den lange vergriffenen Titel aber nicht nur neu auf, sondern warten mit Neuerungen auf.



So werden erstmals zusammenhängende Storys erzählt, die es ermöglichen, die Fälle einer Box als immersive Kampagne zu spielen. Und der organisatorische Umstieg von Broschüren auf sortierte Kartenstapel erlaubt Euch, ansatzlos ins Spiel einzusteigen oder auch nach längeren Pausen sofort wieder hinein zu finden.

Nie war es so leicht, ein Mitglied der *Witness Agency* zu sein – lasst Euch diese Chance nicht entgehen! [dapf]



Witness – Dem Chamäleon auf der Spur
Witness – Der Schatz des Othesis
Witness – Der Sigma-Club

Genau 4 Spielende # Kooperativ
 # Einzigartiges Spielgefühl # Deduktion

Spieldesign: Dominique Bodin
 Illustration: Jochen Ewert
 UVP: je EUR 14,99
 Im Handel erhältlich





VERSTEH' EINER DIESE COMPUTER!

AI Space Puzzle versetzt Euch in ein Raumschiff, das kurz vor einer Reaktorschmelze steht. Als ob das nicht schlimm genug wäre, spinnt jetzt auch noch der Bordcomputer, sodass Ihr seine kryptischen Reparaturhinweise erst entschlüsseln müsst.

In einer weit entfernten Zukunft seid Ihr die letzte Hoffnung der Menschheit: Findet eine neue Heimat in den Sternen! Als Ihr jedoch aus dem Kälteschlaf erwacht, steht Ihr vor einer Katastrophe: Der Reaktor Eures Raumschiffs hat eine kritische Fehlfunktion erlitten und könnte jeden Moment in die Luft gehen. Nur Ihr könnt das Notfallprotokoll einleiten ... Wenn Ihr Euch doch bloß erinnern könntet, wie das geht! Unterstützung erhaltet Ihr von der *Künstlichen Intelligenz* des Schiffes. Leider hat auch sie eine Fehlfunktion erlitten. Und so müsst Ihr erst ihre kryptischen Hinweise entschlüsseln, wenn Ihr das Schiff – und Euch – retten wollt.

RHONDAS RANDNOTIZ

AI ODER KI – DAS IST DASSELBE, DENN AUF ENGLISCH HEISST ES ARTIFICIAL INTELLIGENCE.

In **AI Space Puzzle** übernimmt eine Person die Rolle der KI an Bord des Raumschiffs. Die anderen sind die Astronaut*innen. Nur die KI sieht die Lösungskarte und weiß, wie Ihr das Schiff reparieren könnt. Mithilfe ihrer Instruktionen müsst Ihr nun die richtigen Figuren mit den richtigen Schlüsseln in die richtigen Räume bringen. Je nach Szenario müsst Ihr sogar noch Würfel auf die richtige Seite drehen.



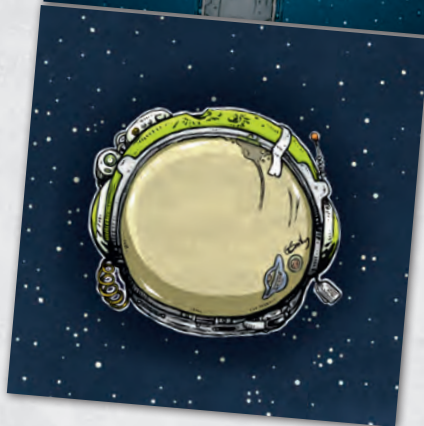
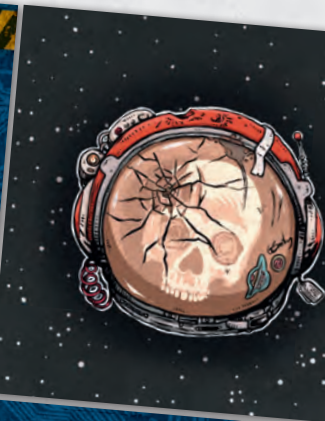
Die KI nutzt Kommunikationsplättchen, um den Astronaut*innen Nachrichten zu senden. Dabei gibt das Szenario vor, welche und wie viele Plättchen verwendet werden dürfen. Wer von Euch die KI spielt, darf die Plättchen dann beliebig anordnen, um die Ziele darzustellen. Ganz wichtig: Die KI darf nicht reden, gestikulieren oder auf irgendeine andere Art mit dem Rest der Gruppe kommunizieren. Nur die Plättchen sind erlaubt.

Als Astronaut*innen denkt Ihr gemeinsam darüber nach, was Euch die KI sagen will. Je nach Szenario habt Ihr unterschiedlich viele Aktionen pro Runde zur Verfügung. Ihr könnt Figuren zwischen den Räumen hin und her bewegen, sie einsetzen, vom Spielfeld entfernen oder einen Würfel drehen.

Alle 16 Räume in **AI Space Puzzle** haben unterschiedliche Kombinationen an Symbolen. Sie sind einzigartig. Vielleicht hilft das der KI, Euch den richtigen Weg zu zeigen? Ein Missverständnis kann schnell dazu führen, dass Ihr in einem defekten Raum landet und aus der nächsten Luftschleuse herauskatapultiert werdet.

Sprecht als Astronaut*innen über Eure Vermutungen und haltet Sie auf dem Computer-Spielplan fest. Nur so erfährt die KI, was Ihr denkt, und kann ihre Hinweise anpassen. Aber Achtung: Auch die Astronaut*innen dürfen nicht direkt mit der KI kommunizieren. Die KI muss ihre Schlüsse aus Euren Gesprächen untereinander ziehen.

Eine Partie **AI Space Puzzle** endet, wenn die Rundenzahl erreicht ist, die das Szenario vorgibt oder wenn die Astronaut*innen meinen, sie hätten die Lösung gefunden. In beiden Fällen vergleicht die KI das Spielfeld mit der Lösungskarte. Sind alle Bedingungen erfüllt: Gut gemacht (oder Glück gehabt)!



Ihr habt die Katastrophe im letzten Moment verhindert. Hat sich allerdings auch nur ein einziger Fehler eingeschlichen: Kabumm! Der Reaktor fliegt in die Luft und Astronaut*innen und KI gleich mit.

Mit 26 verschiedenen Lösungsvorgaben (sechs davon sind besonders schwer) und 40 verschiedenen Szenarien mit steigender Schwierigkeit bietet **AI Space Puzzle** einen enormen Wiederspielreiz. Dazu kommt noch, dass durch die Raumplättchen das Spielfeld jedes Mal anders aufgebaut ist. So könnt Ihr Euch Partie um Partie weiter aufeinander einstellen, bis Ihr die eigenwillige, da indirekte Kommunikation des Spiels beherrscht. **AI Space Puzzle** ist übrigens auch für Menschen mit Farbfähigkeit geeignet. Alle dafür relevanten Farben werden zusätzlich durch Muster unterschieden. [mad]



AI Space Puzzle

Kooperativ

Sci-Fi

Deduktion

Logikpuzzle

Spiel design: Katarzyna Cioch, Sylwia Smolinska, Wojciech Wisniewski, Mateusz Wolski

Illustration: Tomasz Bolik

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich

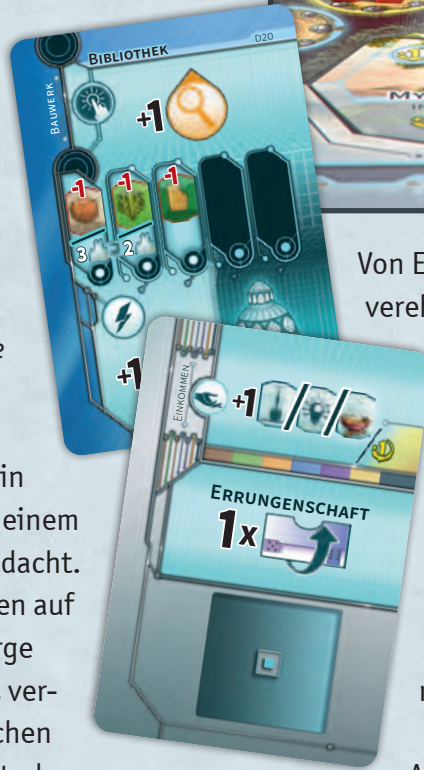


WENN GÖTTER WÜRFELN



Ihr seid Gottheiten, und Ihr sollt nichts weniger tun, als eine Zivilisation entwickeln. Klingt nach einem Riesen-Job – und ein Blick in die 44-seitige Anleitung sowie auf die Spielzeit (bis drei Stunden) beweist: **Civolution** vom Supertüftler Stefan Feld ist ein wahrer Expertenbrocken.

Das wird auch nicht dadurch einfacher, dass es im Einleitungstext beschwichtigend heißt: **Civolution** sei nur eine Prüfung für Euch, die Ihr als angehende Gottheiten an der *Technischen Schöpfungsakademie* eingeschrieben seid. Die Prüfer haben sich fürs Examen im wichtigsten Fach *Zivilisationsdesign* ein „humanoides Grundzenario auf einem geschlossenen Kontinent“ ausgedacht. Der weist sieben Landschaftstypen auf (Wald, Gras, Hügel, Sumpf, Gebirge, Wüste, Wasser), die zudem an 24 verdeckte *Orte* angrenzen. Vier Epochen (gleich vier Runden) habt Ihr Zeit, den Kontinent zu besiedeln und die *Orte* und Landschaftsteile zu entdecken beziehungsweise produktiv zu nutzen, unter anderem um Ressourcen zu produzieren. Dafür müsst Ihr jenen einen Stamm, der am Anfang Eurer Zivilisation steht, vermehren und ihn dann, in Konkurrenz mit bis zu drei weiteren *Studierenden*, ausbreiten, um am Ende die meisten *Erfolgspunkte* zu erringen.



Von Eurem Stamm als lokale Gottheit verehrt, habt Ihr zum Glück ein sehr breites Portfolio, um in die Entwicklung einzugreifen. So könntet Ihr *Kultur* und *Technik* voranbringen und zum Beispiel das Rad erfinden lassen. Ihr könnt Euch aber auch entscheiden, in die Evolution einzugreifen und die Euch anvertrauten Wesen mit Flügeln auszustatten.

An Handwerkszeug habt Ihr für den Job in erster Linie ein Playerboard. Das wird etwas untertrieben als *Konsole* bezeichnet – so gewaltig, wie die ist, fällt bei anderen Spielen gerade mal das Spielbrett aus. Die einfachste Funktion bei diesem Board ist, die Ressourcen vom Kontinent auf exakt bestimmten Feldern zu lagern. Unter anderem will Euer Stamm am Ende jeder Epoche ernährt werden.



Oberhalb davon bietet das aufklappbare Tableau neun Slots, in denen Ihr *Platinen* sowie *Forschungskarten* ablegt. Allein die Zahlen – rund 100 Platinen sowie 160 Karten – lassen ahnen, welche Unzahl an Möglichkeiten auf Euch als Gottheit zukommt. Denn natürlich bringen die Plättchen, etwa in Form von *Einkommensplatinen*, stets kleine Verbesserungen mit sich. Und die Karten befördern die Zivilisation in den fünf Bereichen *Erfindung*, *Mutation*, *Erkenntnis*, *Bauwerk* und *Errungenschaft*.

Der entscheidende Teil der *Konsole* und das Herzstück von **Civolution** aber ist die rechte Hälfte des Boards mit den *Modulplättchen*. Für jede Zivilisation gibt es ein Set mit 15 *Modulen*. Beginnend mit dem Basislevel kann man die bis zum Level 3 aufwerten. Mit diesen Plättchen löst Ihr stets eine von 15 verschiedenen Aktionsmöglichkeiten aus: Neben den oben genannten fünf Kategorien sind das *Forschung*, *Wanderung*, *Entdeckung*, *Transport*, *Aktivität*, *Verpflegung*, *Vermehrung*, *Planung*, *Abbau* und *Handel*. Uff!



Höchst elegant ist die Mechanik, mit der Ihr die *Module* in Gang setzt: Es braucht für jedes eine Kombination von exakt zwei Würfeln. Zu Beginn habt ihr davon je sechs in Eurem Vorrat, aufsteigend von 1 bis 6. Mit der Kombi 1 und 3 beispielsweise beginnt Euer Stamm eine *Wanderung*. 3 und 5 steht für den *Abbau* von Ressourcen, die Ihr mit 1 und 5, dem *Transport*, vom zentralen Spielbrett auf Eure *Konsole* verfrachtet. Und wie soll das gehen, wenn jede Zahl nur einmal vorhanden ist? Ganz einfach (oder

besser: sehr komplex): Zum einen könnt Ihr, so Ihr sie Euch beschafft, mit *Ideenmarkern* Würfel ersetzen. Außerdem kann man im Laufe einer Partie **Civolution** zusätzliche Würfel erwerben. Und wenn Ihr den *Reset*-Knopf auf Eurem Board drückt, frischt Ihr alles auf und könnt mehrfach pro Runde die Würfel zurück bekommen. Dann aber mit dem für die Sechseier typischen Nachteil: Ihr müsst sie werfen und seid vom Zufall abhängig ...



Naja, nicht ganz, denn sonst wäre es kein Stefan-Feld-Spiel! Denn natürlich hat er diverse Optionen eingebaut, wie Ihr die Zahlen manipulieren und gezielt in die Schöpfung eingreifen könnt. Ihr seid schließlich Gottheiten! Wenn da nicht die *Technische Schöpfungsakademie* wäre. Die hat sich, soviel Prüfungsstress muss wohl sein, ein paar kleine Extras ausgedacht. Stellt Euch also schon mal auf „variable Umweltparameter“ und „schöpfungs-chaotische Gegebenheiten“ ein. [ask]



Civolution

Zivilisationsspiel # Riesiges Playerboard
Variabler Aufbau # Neue Würfelmechanik

Spieldesign: Stefan Feld
Illustration: Dennis Lohausen
UVP: EUR 89,99
Ab Oktober im Handel erhältlich



BAHN FREI ZUR LANDUNG

In **Sky Team** dreht sich alles um die sichere Landung eines Flugzeugs, doch eines ist klar: dieses Spiel hebt richtig ab!

Es sorgt für anhaltende Begeisterung in der Spiele-Community, es ist *Spiel des Jahres 2024* – und damit das erste reine 2-Personen-Spiel, das diesen Preis gewonnen hat!

In dem kooperativen Brettspiel schlüpft Ihr in die Rolle eines Piloten-Duos und müsst Euer Passagierflugzeug auf den Boden bringen. Für eine saubere Landung müsst Ihr viele Dinge im Blick behalten: Reduziert eure Geschwindigkeit, richtet das Flugzeug waagrecht aus, fahrt Landeklappen sowie Fahrwerk aus und aktiviert die Bremse. Ach ja, und natürlich seid Ihr nicht allein in der Luft, also vergesst nicht, mit dem Tower zu kommunizieren, damit der Luftraum frei ist. Da braucht es starke Nerven und eine enge Zusammenarbeit, damit alles bereit ist.



Alle zum Landen erforderlichen Aktionen absolviert Ihr, indem Ihr Würfel auf dem gemeinsamen Spielplan platziert. Zu Beginn jeder Runde werft Ihr jeweils Eure vier eigenen Würfel hinter Eurem Sichtschirm. Danach dürft Ihr Sie immer abwechselnd einsetzen. Tricky ist das, da Ihr in dem Moment nicht mehr absprechen dürft. Nur VOR dem Würfeln dürft Ihr eine gemeinsame Strategie festlegen. Die zweite Schwierigkeit in **Sky Team**: Ihr dürft jeweils nur bestimmte Aktionen durchführen. Die *Pilotin* etwa darf nur das Fahrwerk ausfahren und die Bremse aktivieren, die Landeklappen muss der *Co-Pilot* bedienen.

RHONDAS RANDNOTIZ

SKY TEAM WURDE IN DEUTSCHLAND ZUNÄCHST MIT EINER ALTERSEMPFEHLUNG AB 12 JAHREN VERÖFFENTLICHT. KOSMOS HAT DIESE EMPFEHLUNG INZWISCHEN AUF 10+ HERABGESETZT.

Dann gibt es noch zwei Aktionen, die jeweils beide ausführen müssen: Triebwerke drosseln und das Ruder ausrichten. Verreißt Ihr das Ruder mit zu unterschiedlichen Würfelzahlen, trudelt das Flugzeug und Ihr habt sofort verloren. Kollidiert Ihr mit einem anderen Flugzeug, landet zu früh oder schießt gar übers Ziel hinaus, war's das ebenfalls. Zum Glück könnt Ihr es aber nach einem Fehlversuch einfach erneut versuchen.

Für viel Abwechslung sorgen die 21 Szenarien, die Ihr in **Sky Team** ausprobieren könnt. In denen ist die Landung unterschiedlich schwierig, denn es kommen neue Module hinzu. So müsst Ihr mit Seitenwinden, vereisten Landebahnen oder einem Leck im Tank klar kommen. [laut]



Sky Team (KOSMOS)

Flugsimulation

Viele Szenarien

Kooperativ

Nervenkitzel

Spiel design: Luc Rémond

Illustration: Eric Hibbeler, Arien Rives

UVP: EUR 29,99

Im Handel erhältlich



STRATEGISCHE FRISCHZELLENKUR

Gäbe es einen Brettspiel-Olymp, **Stratego** hätte dort seinen Platz. Jetzt erhält der Klassiker für zwei Personen mit **Stratego – Lost Island** ein Update, das neue Funktionen und einen Vier-Personen-Modus einführt.

Seit mehr als 60 Jahren beschert **Stratego** spannende Duelle. Kein Wunder, schließlich ist das Spielprinzip zeitlos genial: Unter 40 verdeckten Einheiten muss die gegnerische *Fahne* gefunden werden. Dafür schickt Ihr eine Einheit in den Kampf mit einer gegnerischen – und die mit dem niedrigeren Wert fliegt vom Brett. Erwischt man aber die *Fahne*, ist das Spiel gewonnen. Hinzu kommen kleine Kniffe, die für strategische Tiefe sorgen: So kann nur die schwächste eigene Einheit die stärkste der anderen Seite eliminieren. Cleveres Kalkül, Finten und gewagte Manöver sorgen so bei diesem Millionen-Seller für endlosen Spielspaß.

Aber auch der größte Klassiker bedarf einmal einer Frischzellenkur. Mit **Stratego – Lost Island** veröffentlicht Jumbo

Spiele eine neue Version, die einiges anders macht, aber dem Geist des Originals treu bleibt. Nach wie vor ist es das Ziel, die *Fahne* zu finden. Anstatt eines Duells treten aber bis zu vier Spielende an. Vorbei die Zeiten, in denen zu Beginn ganze Heere platziert werden. Kampfschauplatz ist die namensgebende Insel, auf der die Fraktionen mit nur sechs Einheiten – hier Entdeckerinnen und Entdecker genannt – um den Sieg kämpfen. Dabei lohnt es sich, dass Ihr erst die Umgebung erkundet und mit dort gefundener Beute gestärkt ins Scharmützel startet. Doch Vorsicht, auch Bomben lauern im Dickicht!



Selbst die Insel bleibt nicht statisch, denn sie versinkt zusehends im Meer und verengt so das Spielareal. Das erinnert manche*n an den Videospiel-Hit *Fortnite*, und das ist eine große Stärke des neuen **Stratego – Lost Island**. Es erweitert die bewährte Grundlage um moderne Komponenten, die Spaß machen und frischen Wind hineinbringen. Damit dürfte der Klassiker auch einer ganz neuen Generation von Spielenden zugänglich werden. Zahlreiche kleine Varianten runden das Spielerlebnis ab und garantieren Stunden an Spielspaß für Jung und Alt. [val]



Stratego – Lost Island (Jumbo Spiele)

Moderner Klassiker

Bis 4 Spielende

Fortnite-Elemente

Plastikminiaturen

UVP: EUR 24,99
Ab Herbst 2024 im
Handel erhältlich



GLANZ UND ABENTEUER

Der erste Setting-Band für das **Avatar**-Rollenspiel entführt Euch direkt nach **Republica**. Erlebt Abenteuer in der glanzvollen Hauptstadt, erkundet die Gassen, nehmt teil an illegalen Rennen oder trefft legendäre Gestalten der *Korra-Ära*.



Ihr habt die *Einstiegsbox* gespielt und mit wachsendem Vergnügen die ersten Schritte hinein in die Welt von **Avatar Legends – Das Rollenspiel** gemacht? Dann solltet Ihr Euch unbedingt den Setting-Band **Republica** anschauen! Er gibt Euch neue Impulse und fügt dem Spiel die unterschiedlichsten Elemente hinzu.



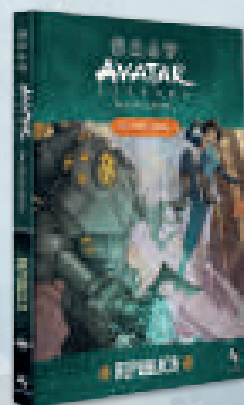
Das toll illustrierte Buch beschreibt sämtliche Bezirke in **Republica**, die man aus Serie und Comic kennt. Das ist so genau, dass Ihr Euch sofort in die gleißend erleuchtete Hauptstadt begeben könnt. Schon dabei finden sich Aufhänger, mit denen Ihr erste kleine Abenteuer selbst stricken könnt. Der Band bietet aber auch ein komplett ausgearbeitetes Abenteuer. Dabei muss sich die Gruppe in die illegale Szene der *Satomobil-Tunnelrennen* begeben. Augenscheinlich geht es nur um eine Bande von Kindern. Doch schnell entwickelt sich das zu einer Intrige, die in die allerhöchsten Kreise reicht.



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

In **Avatar Legends – Das Rollenspiel** dreht sich ja vieles um *Aspekte*, und hier werden drei genauer beleuchtet: *Profi-Bändigen*, unterschiedliche Fahrzeuge sowie die *Mechas*. Bei Ersterem handelt es sich um eine beliebte Sportart, in der *Bändiger*innen* in Dreierteams gegeneinander antreten. Das üppig ausgebaute Straßennetz der Metropole lädt zu den wildesten Rennen ein. In diesem Band erfahrt Ihr alles über die Fahrzeuge dafür – und könnt alsbald mitfahren. Die *Mechas* sind eine Technologie, die das Gesicht der Hauptstadt zunehmend prägt. Findet heraus, was es mit diesen mechanischen Geräten von fast menschlicher Form auf sich hat.

Schließlich bietet Euch der Band noch drei neue Rollenbücher, mit denen Ihr völlig neue *Bändiger*innen* spielen könnt. Schon allein die Namen – die *Losgelösten*, die *Stimmen* und die *Ausgestoßenen* – machen Lust darauf, mit diesen Rollen ganz neuen Spielspaß in **Avatar Legends – Das Rollenspiel** zu erleben. [meh]



Avatar Legends – Das Rollenspiel: Republica

Avatar-Universum

Anime

Eigene Abenteuer

Settingband

Projektmanagement: Elizabeth Chaipraditkul Preis: EUR 29,95
Art Direction: Marissa Kelly Ab Oktober im Handel erhältlich

DIE QUADRATUR DER KATASTROPHE

Die Auseinandersetzung mit den *Großen Alten* oder auch dem *Mythos* generell endet in vielen Fällen in existenziellen Tragödien oder Katastrophen. Der Abenteuerband **Cthulhu: Katastrophen** verknüpft auf smarte Weise historisch belegte Katastrophen mit cthuloiden Schauerperspektiven.

Das 160-seitige Hardcover bietet zunächst Hintergrundinformationen zu Katastrophen und Anregungen, wie Spielleitungen diese in eigene Abenteuer integrieren können. Die Autor*innen differenzieren im Wesentlichen zwischen Naturkatastrophen – wie etwa Überschwemmungen oder Erdbeben – und technischen Katastrophen, zu denen Brand- und Explosionsunglücke oder Chemieunfälle gehören.



Einige eher aus dem Bereich der Fiktion stammende sowie historische Katastrophen vom Untergang von Mu über Pompejis Auslöschung bis hin zu dem Tsunami, der im Jahr 2004 rund um den Indischen Ozean 230.000 Menschen das Leben kostete, veranschaulichen die lebensbedrohenderen Krisen beispielhaft.

Den Rollenspieltipps zur Integration von Katastrophen und dem *Cthulhu*-Mythos folgen fünf thematisch passende Abenteuer. Zuerst wird in *Der Ruf des Legrasse* New Orleans überflutet. Der Weg der *Investigatoren* führt in *Unter Tage* womöglich direkt zu einem Grubenunglück.

Zuckersüßer Tod thematisiert die Melassekatastrophe von Boston. Der *Todesnebel* spielt vor der Kulisse des Smogs in London. Und in *Feuer und Asche* schließlich sieht sich Berkeley einer Feuersbrunst ausgesetzt. Das letzte Abenteuer erschien in seiner Urfassung bereits 2007 als Bestandteil des Spielleitungs-Sichtschirms und wurde nun für die siebte Edition überarbeitet.

Cthulhu: Katastrophen wartet mit der gewohnt hohen Qualität der *Cthulhu*-Rollenspielreihe auf. Hierfür paart das Team die abenteuerlichen Inhalte mit stimmungsvollen, zeitgenössischen Schwarzweiß-Fotografien, nützlichen Handouts sowie zum Teil auch mit sehr aussagekräftigen Farbkarten. [ib]

Cthulhu: Katastrophen

Cthulhu-Mythos

Abenteuersammlung

Spielhilfe

Untergangsstimmung

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Mark Freier

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich



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

Wir haben unser Freundebuch fleißig weiter durch das Vertriebsteam gereicht und dürfen Euch heute unsere neuesten Zugänge in dieser Abteilung vorstellen: Victoria und Florian sind erst seit wenigen Monaten mit dabei, gehören aber schon fest zur Pegasus-Familie. Als Kundenbetreuer bzw. Kundenbetreuerin stehen sie stets im Austausch mit dem deutschen Fachhandel. Den Rest erzählen sie Euch selber.

Mein Name ist: Victoria Kugland

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin Kundenbetreuerin für den Fachhandel in Süddeutschland.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Einem halben Jahr etwa, ich habe im Januar angefangen.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Die Weihnachtsfeier, zu der ich letztes Jahr schon eingeladen wurde, obwohl ich erst in diesem Jahr bei Pegasus Spiele angefangen habe. Es war ein super spaßiger Abend und ich freue mich schon auf die Wiederholung dieses Jahr.

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Meine Kolleg*innen und zu wissen, dass auf schlechte Tage auch wieder gute Tage folgen.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Hier werde ich ein bisschen mogeln, denn ich sage *Village*. Ich weiß, dass das eigentlich von eggertspiele und damit heutzutage nicht mehr bei Pegasus Spiele erhältlich ist, aber MEIN *Village* hat noch einen Pegasus drauf und ich liebe das Spiel, also finde ich, dass das zählt. ;)

Das beste Spiel aller Zeiten: *Monopoly* ... nein Spaß beiseite, aber ein bestes Spiel aller Zeiten kann ich eigentlich gar nicht benennen, weil jedes Jahr so viele tolle Spiele erscheinen. Wenn ich mich dennoch festlegen müsste, wäre es wohl *Scythe*.

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Das Klassische: Filme/Serien schauen, Spiele spielen oder einfach nur spazieren gehen. Manchmal wünschte ich, ich hätte dabei einen Hund an meiner Seite, aber das ist leider aktuell nicht möglich. Vielleicht irgendwann mal ...

Ein Leben ohne _____ ist möglich, aber sinnlos: Chips! :D Und damit meine ich wirkliche alle Chips-Sorten ... außer irgendwas mit Pfeffer, aber die gibt es zum Glück kaum in Deutschland.



Mein Name ist: Florian Andreas

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin als Kundenbetreuer Teil des Vertriebsteams und betreue den Fachhandel im Nordosten Deutschlands sowie in Hessen.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Tatsächlich erst seit dem 1. März 2024.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Der freundliche, familiäre Umgang im Unternehmen sowie die offenen und herzlichen Kolleg*innen sind schon sehr besonders. Außerdem begeistert es mich, dass ich mich nun tagtäglich mit so tollen Produkten, die wir verlegen und vertreiben, beschäftigen darf.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Auch wenn ich erst seit kurzem bei Pegasus arbeite, habe ich schon einige besondere Momente und Erlebnisse gehabt! Insbesondere die RPV in Oberhausen und die Spielwarenmesse in Nürnberg (an der ich schon vor offiziellem Arbeitsbeginn teilnehmen durfte) haben mich sehr begeistert. Meine erste Außendienst-Tour, bei der ich zusammen mit einem Kollegen viele schöne Spielgeläden und die Menschen dahinter kennenlernen durfte, war für mich ebenfalls sehr spannend und motivierend.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Ich bin großer Fan des schon vor einigen Jahren erschienenen *Roll for the Galaxy*. Von den „jüngeren“ Titeln findet aktuell *Cat in the Box* bei mir immer wieder den Weg auf den Tisch.

Mein erstes Pegasus-Spiel: Das ist wahrscheinlich *Munchkin*. :D Ich war so um die 14 Jahre, als ich mein *Munchkin*-Grundspiel bekommen habe und das liegt tatsächlich auch noch bei mir im Regal. Auch wenn es die letzten Jahre kaum noch gespielt wurde, wird es aus sentimentalem Wert wohl in der Sammlung bleiben. :)

Mein Lieblingssessen: Heute habe ich eigentlich keins mehr, aber der 8-jährige Flo hätte ohne zu zögern geantwortet: Kartoffelpuffer mit Apfelmus!

Mein Motto lautet: Auch wenn es abgedroschen ist: Man lebt nur einmal. Wir haben nun mal (vermutlich) alle nur dieses eine Leben – machen wir das Beste draus, sowohl für uns selbst, als auch für unsere Mitmenschen.



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

GEWINNSPIEL

VERBRECHEN SUCHEN SELBST DIE OPER HEIM

„Wenn man das Unmögliche ausgeschlossen hat, muss das, was übrigbleibt, die Wahrheit sein, so unwahrscheinlich sie auch klingen mag.“ So lauten die unsterblichen Worte des legendären Detektivs Sherlock Holmes. Und genau diesem Motto folgt das Deduktionsspiel **Kronologic – Paris 1920**. Hier ermittelt Ihr an der Pariser Oper in insgesamt 15 Fällen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad um die Wette. Jeder Fall gehört zu einem von drei Szenarien: *Gift in feiner Gesellschaft*, *Das Phantom der Oper* und *Die Diamanten der Diva*. Je nach Szenario müsst Ihr andere Fragen beantworten, um zu gewinnen.

Die Antworten auf diese Fragen findet Ihr, indem Ihr Ermittlungen anstellt und so die Bewegungen der sechs verdächtigen Charaktere über sechs Zeitpunkte hinweg nachverfolgt. In jeder Ermittlung wählt Ihr jeweils eine *Lochkarte* mit einem Zeitpunkt oder einem Charakter und kombiniert diese mit einer von sechs *Ortskarten*. Zusammen offenbaren *Lochkarte* und *Ortskarte* dann bestimmte Informationen,

etwa wie häufig ein Charakter an diesem Ort war oder wie viele Charaktere sich zum gewählten Zeitpunkt an diesem Ort aufgehalten haben. Dabei erhaltet Ihr stets eine öffentliche Information, die Ihr auch allen anderen mitteilt, und eine geheime Information, die Ihr für Euch behaltet. Notiert Euch die Informationen und zieht die richtigen Schlüsse daraus, um schneller als die Konkurrenz den Fall zu lösen! [laut]

5 x gewinnen!



Kronologic – Paris 1920

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.12.2024

Spieldesign: Fabien Gridel,
Yoann Levet
Illustration: Arch Apolar,
Yann Valeani



Impressum: Ringbote #3/2024

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: Marie Bolle, Maximilian Dungen [mad],
Johannes Herweg [dxj], Daniel Pfaff [dapf], Valentin Masszi [val],
Moritz Mehlem [meh], Maximilian Zehentbauer
Design: Jens Wiese
Layout: Ralf Berszuck | www.berszuck-design.de
Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich
Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1–27, 30–35) Cross Cult
Entertainment (S. 4), André Zottmann (S. 8–9), Deep Print Games
(S. 1, 22–23, 26–27), Florian Andreas (S. 33), Jumbo Spiele (S. 29),
KOSMOS (S. 4, 28), Merz Verlag (S. 35), Portal Games (S. 24–25),
Viacom International (S. 30), Victoria Kugland (S. 32)

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 #3/2024:
Pegasus Spiele (S. 2), KOSMOS (S. 35), Ravensburger (S. 36)

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

Ringbote erscheint viermal jährlich.
Ausgabe #4/2024: voraussichtlich 13. Dezember 2024
Anzeigenschluss: 7. Oktober 2024
Druckunterlagenschluss: 4. November 2024
Redaktionsschluss: 13. November 2024

TERMINE



INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL
03.10.–06.10.2024 | www.spiel-essen.de



CONSPIRACY
05.12.–08.12.2024 | www.conspiracy-con.de

19.10.–20.10.2024

>> **Korbacher Brettspieltage**
www.korbacher-spieletage.de

01.11.–03.11.2024

>> **Chemnitzer Spieletage**
www.chemnitzer-spieletage.de

02.11.–03.11.2024

>> **Bonn spielt**
www.bonn-spielt.com

08.11.–08.12.2024

>> **Pegasus Spiele Tage**
www.pegasus.de/spiele-tage

08.11.–10.11.2024

>> **Spielwiesn Augsburg**
www.spielwiesn.de

09.11.–10.11.2024

>> **Spielewelt in Bielefeld**
www.spielwelt-in-bielefeld.de

16.11.–17.11.2024

>> **Darmstadt spielt**
www.darmstadt-spielt.de

16.11.–17.11.2024

>> **Dreieich Con**
www.dreieichcon.de

16.11.–17.11.2024

>> **Dresden spielt**
www.dresden-spielt.de

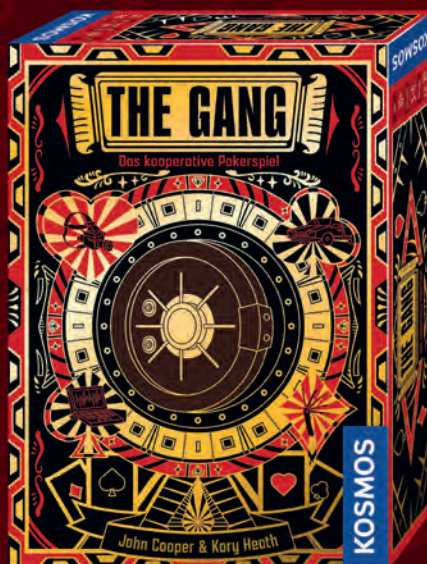
Weitere Termine findet Ihr auf:
pegasus.de/eventkalender



KOSMOS

DAS KOOPERATIVE POKERSPIEL

Schätzt die Pokerhände ein
und knackt die Tresore.





RETTET DIE WELT BEVOR DER SCHRECKEN SIEGT!

Die geheimen Wächter der Erde haben euch auserwählt, um Sphinx, Yeti, Jiangshi und Cthulhu zu besiegen. Stellt euch in jedem Spiel neuen Monstern, löst spannende Rätsel und beweist euch in diesem kooperativen Spiel voller monströsem Spaß als wahre Hüter der verschleierte Leere!



10+  1-5  60'

IM HANDEL ERHÄLTlich
AB OKTOBER 2024!

Ravensburger