



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#2/2025



Teburu

Genial: digitales Spielbrett
für analoge Brettspiele



Käpt'n Kuck

Das Flotte Merkspiel für
clevere Piratencrews



Very Dead Dinos

Aussterben? Das sollen
ruhig mal die anderen tun!



Men-Nefer

Ein Strategiespiel, komplex
wie Pyramidenbau am Nil



Root: Lichtungsfibel

Wo es Licht wird im Wald,
beginnt das Abenteuer



Everdell Duo
**TRAUTE ZWEISAMKEIT
IM TAL DES IMMERBAUMS**

9 783957 894458





KRÖNCHEN CONVENTION DIE SPIELKULTUR MESSE



TICKETS HIER!



2.-3. AUGUST 2025

Gesamtes Messegelände Siegerlandhalle

PROGRAMM



Krönchen-Con 2025 – Das Nerd-Event, das Geschichte schreibt!



Pegasus Spiele



Noch nie davon gehört? Kein Wunder! Es ist das erste Mal, dass das Siegerland zur Bühne für eine epische Spielkulturmesse wird!

Am 2. & 3. August 2025 verwandeln wir über 6000 qm in ein Paradies für alle Fans von Animes, Filme, Comics, Rollen-, Brett- und Tradingcardspielen.

Dazu gibt's Gaming-Action, Artist Alley, fesselnde Vorträge und packende Workshops.

Wir haben bereits Verlage, Autoren und Artists ins Boot geholt, doch das Wichtigste fehlt noch: DU!

Tauche ein in die Welt der Popkultur, sieh Künstlern live bei der Arbeit zu und erlebe mit uns ein Event, das Siegen und das Siegerland für immer verändern wird.

Krönchen-Con 2025 – Sei dabei und werde Teil der Legende!



Sparkasse
Siegen

WAHL
wahl-group.de



kroenchen-con.de



kroenchencon

west**energie**

4 | NEUES IN KÜRZE

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



6-9 | FOKUSTITEL

Teburu ist das digitale Spielbrett, um die Brettspielwelt zu revolutionieren. Wir stellen euch die neue Plattform und die ersten beiden Titel dafür vor: den Boss-Battler *The Bad Karmas and the Curse of the Zodiac* und das narrative *Vampire – The Masquerade: Milan Uprising*.

10 | KINDERSPIELE

Käpt'n Kuck

12 | FAMILIENSPIELE

2 Win | Takenokolor | Lumen |
Kronolgie – Cuzco 1450 | Very Dead Dinos

18 | PANORAMA

Island in the Sun – oder: Sieben Spiele, die ihr unbedingt auf die Urlaubsinsel mitnehmen solltet

20 | KENNERSPIELE

Compile | Everdell Duo | Rival Cities | Flatiron

24 | EXPERTENSPIELE

Men-Nefer

26 | ROLLENSPIELE

Midgard (Charakter-Vorstellung und Playtest) |
Cthulhu: Die Kulte des Cthulhu | Shadowrun:
Feind und Helfer | Root: Lichtungsfibel

32 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

34 | GEWINNSPIEL

Gloomies (Ravensburger) | Impressum

35 | TERMINE

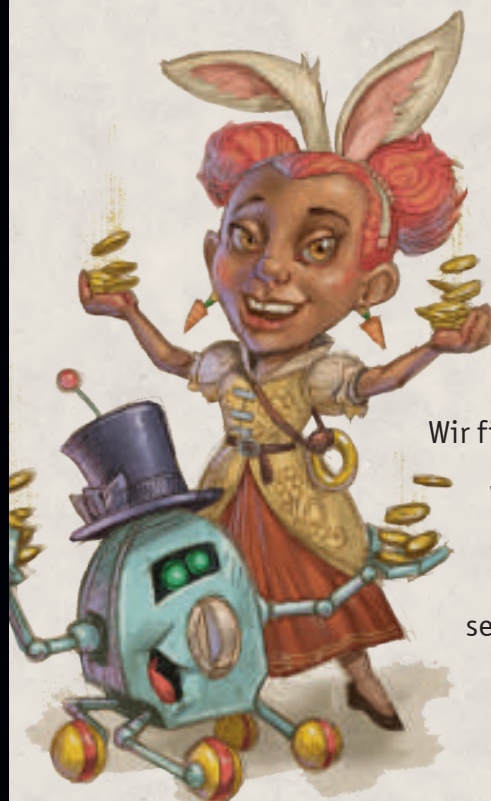
EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Das Spiel hat seinerzeit – sorry für den Joke mit dem Namen – wahrlich wie eine Bombe eingeschlagen. Und jetzt steht *Bomb Busters* als einer der Favoriten da für den Titel *Spiel des Jahres*! Das ist die weltweit wichtigste Auszeichnung, die es für ein Brettspiel geben. Wir bei Pegasus Spiele sind natürlich, auch wenn wir in den vergangenen Jahren schon Ähnliches erlebt haben, wieder hochgradig gespannt. Wir fiebern dem 13. Juli entgegen – an dem Tag kürt die Jury in Berlin die Sieger.

Was Ihr bis dahin tun könnt? Ein guter Tipp wäre, die vielen 2-Personen-Spiele in dieser Ausgabe intensiver kennenzulernen – mit *Compile*, *Everdell Duo*, *Rival Cities* und *Flatiron* sind das lauter spannende, sehr unterschiedliche Themen. Oder ihr fühlt euch „phygital“. Was das ist? Nun, findet es heraus! Einfach nur auf Seite 8 zu *Teburu* blättern und mitten hinein in unser Fokusthema.

Eure Rhonda **Ringbote**



NEUES IN KÜRZE

NEUES PEN&PAPER-ROLLENSPIEL: CANDELA OBSCURA



Candela Obscura ist ein stimmungsvolles Pen&Paper-Rollenspiel voller okkultur Ermittlungen, das in einer eigens erschaffenen Fantasywelt spielt. Noch in diesem Jahr bringt Pegasus Spiele zum Start der Kooperation mit dem englischen Verlag Darrington Press die deutsche Version heraus. Die im Umbruch befindliche Welt von **Candela Obscura** ist im Grunde eine düstere Spiegelung der unseren. Als Mitglieder eines geheimen Ordens durchstreift ihr die nebelverhangenen Straßen von *Newfaire*, um das Übernatürliche aufzuhalten, bevor es die Gesellschaft zerfrisst. Das Spiel nutzt ein erzählerisches Regelwerk, das auf Spannung, Charaktertiefe und cineastische Szenen ausgelegt ist.

Es dürfte daher gerade jene Rollenspieler*innen ansprechen, die eine düstere Atmosphäre mit investigativem Spiel und eigener Kreativität verbinden wollen.

ROOT: LICHTUNGSKARTEN & SPIELLEITUNGSSCHIRM



Das flache Päckchen **Lichtungskarten** enthält vier Umgebungskarten des *Waldlandes*. Die laminierten, etwa DIN A4-großen Karten könnt ihr mit abwischbaren Folienstiften beschreiben, um eure ganz eigenen Spielarten des *Waldlandes* zu erschaffen. Das Set (UVP 7,99 Euro) enthält die Karten *Herbst*, *Winter*, *Sumpfland* und *Mammutwald*. Eine weitere Erweiterung ist das **Spielleitungsschirm-Set**, in dem ihr außer dem dreiflügeligen Schirm zwei Abreißblöcke findet. Auf denen könnt ihr Ideen für eigene *Lichtungen* festhalten oder die Entwicklung des *Waldlands* sowie den Fortschritt der eigenen Kampagne notieren.



TEBURU STARTET DURCH

Dass **Teburu** bei Pegasus Spiele erscheint, hatten wir schon verraten. In dieser Ausgabe findet ihr auf den folgenden vier Seiten eine ausführliche Vorstellung! Doch die Liste mit weiterem Material für das digitale Spielbrett ist bereits jetzt umfangreich. Richtig groß werden die beiden 2026 erscheinenden, eigenständigen **Cthulhu**-Titel von **The Bad Karmas**. Auch Fans von **Vampire – The Masquerade: Milan Uprising** können gespannt sein, denn es gibt 2026 gleich drei Story-Erweiterungen. Als praktisches Zubehör kommen spezielle sechs- und zehenseitige Würfel hinzu oder auch ein digitaler Würfelteller.



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:

- **HEREDITY – DIE GESCHICHTE VON SWAN** von Pegasus Spiele
Ein Spiel wie eine postapokalyptische TV-Serie – auf zum Happy-Binge-Gaming!
- **BATMAN – DARK AGE** von Panini Comics
Der dunkle Ritter blickt auf sein Leben zurück – ein ungewöhnliches Highlight.
- **BONE WARS** von Giant Roc
Kann der Kampf um Saurierknochen wirklich spannend sein? Oh ja, kann er!



NEUES IN KÜRZE

BOMB BUSTERS NOMINIERT FÜR SPIEL DES JAHRES

Das Spiel hatte schon bei der Vorstellung auf der weltgrößten Brettspielmesse, der *Spiel* in Essen, für riesiges Aufsehen gesorgt. Mit der Nominierung zur weltweit wichtigsten Auszeichnung für Brettspiele, dem *Spiel des Jahres*, erklimmt **Bomb Busters** nun die nächste Stufe. Jetzt heißt es warten auf den 13. Juli: An jenem Sonntag gibt die Jury des gleichnamigen Vereins den Sieger bekannt. Außer unserem kooperativen Nervenkitzel, bei dem ihr gemeinsam Bomben entschärfen müsst, haben es in die Runden der letzten drei *Flip 7* (Kosmos) und *Krakel Orakel* (Topp) geschafft. Das Kritzelspiel ist ebenfalls kooperativ, da geht es um Wörter raten. Das andere ist ein flottes Karten-Aufdeckungsspiel mit Push-your-Luck-Effekt.



KINDERSPIEL DES JAHRES

Fast hätte es die spannende gemeinsame Schatzsuche geschafft, die wir euch auf Seite 10 und 11 vorstellen.



Doch *Käpt'n Kuck* ist nicht unter den letzten drei Kandidaten für das *Kinderspiel des Jahres*. Immerhin ist es auf der ebenfalls sehr wichtigen *Empfehlungsliste* gelandet – alles Spiele, das betont die Spielejury oft genug, die manchmal nur um einen Hauch nicht ganz vorne landen. Dort ringen um den Sieg in diesem Jahr *Cascadia Junior*, die junge Variante vom *Spiel des Jahres*-Gewinner aus 2022. Das Memo-Element bei *Die Mäusebande* ist ein Klassiker im Kinderspielbereich, und das Schätzspiel *Topp die Torte* wird durch die Ausstattung mit glitzernden Zuckerwürfeln zum Augenschmaus.

KENNERSPIEL DES JAHRES

Unterschiedlicher geht es kaum als beim *Kennerpiel des Jahres*. *Neuland* lässt die Wikinger los und schickt euch auf Beutesuche.



Endeavor: Die Tiefsee befördert euch geradewegs hinab auf Mission unter Wasser. Und *Faraway* von unserem Vertriebspartner Kosmos spielt auf Reisen in ferne Länder an. Wobei ... eigentlich beschreibt der Titel sehr hübsch, wie es wohl jedem in seiner allerersten Partie ergeht: Man fühlt sich echt weit weg davon zu verstehen, wie das funktionieren soll. Denn: Ihr zieht in jeder der acht Runden eine Karten und legt sie von links nach rechts aus – aber wie viele Punkte die Reihung wert ist, wird erst bei der Schlusswertung von rechts nach links klar. Alles klar? [ask]

Ihr wollt mehr News?

Folgt uns auf unseren Social Media Kanälen, um immer auf dem Laufenden zu bleiben!



#Pegasusspiele



DAS SPIELBRETT, DAS BRETTSPIELEN EINFACH MACHT

Ihr wollt nicht lange fackeln,
sondern direkt loslegen?
Aber keiner von euch hat
sich die Regeln ange-
schaut? Mit Spielen für
Teburu ist das kein Problem!
Ihr spielt ein Brettspiel auf
einem digitalen Spielbrett – und
die zugehörige App managt für euch
die Sache mit Regeln und Ablauf.



Der Mix aus Digitalem und Physischem ist mittlerweile bestens bekannt. Wer ist im Sommer 2016 nicht *Pokémon* fangend durch die Straßen gezogen? Egal, ob man das nun Augmented oder Mixed Reality nennt, das Prinzip ist simpel: Durch die Kombination von digitalen und physischen Komponenten wird das Eine um die Vorzüge des Anderen erweitert. Die Sonne in *Pokémon GO* kann eure Haut nicht wärmen, dafür lungern in eurem Wohnort keine realen Taschenmonster herum.

Dass dieses Prinzip auch bei Brettspielen funktioniert, zeigt das innovative **Teburu**. Mit **Teburu** genießt ihr die Vorzüge von digitalen Spielen, ohne aber auf das Erlebnis am Spieltisch verzichten zu müssen. Ihr bewegt die Figuren per Hand und würfelt zum Beispiel auch selbst. Der kleine, aber entscheidende Unterschied: Was ihr macht, wird von einer App mitverfolgt und begleitet. Wie das funktioniert? Mit ausgeklügelter Technologie, die unter eurem Spielbrett liegt! Das Wort „Teburu“ bedeutet übrigens im Japanischen „Tisch“.

Zum Loslegen benötigt ihr zunächst das **Teburu**-Brett, das praktisch als Unterlage für speziell dafür entwickelte Brettspiele dient. Das schließt ihr an eine Steckdose an, das Spiel legt ihr darauf, und um den Rest kümmern sich das **Teburu**-Brett und ein verbundenes Smart-Gerät oder ein PC. Eure Spielfiguren werden über RFID-Sensoren eingelesen und der Würfel und weiteres Zubehör sind kabellos verbunden. Egal wo ihr die Figuren hinzieht oder was ihr würfelt, alles wird an die

App übertragen. Hübscher Nebeneffekt: Schummeln mit Würfeltricks oder ähnlichem geht hier nicht!

Die Idee stammt vom italienischen Spieleentwicklungsunter-

nehmen Xplored, das 2022 **Teburu** zusammen mit dem ersten Spiel dafür, *The Bad Karmas and the Curse of the Zodiac*, über Kickstarter finanziert hat. Wie in der Kickstarter-Kampagne nachzulesen ist, entwickelten die Köpfe von Xplored bereits 2017 den ersten Prototypen von **Teburu**.



Jetzt, nach acht Jahren Tüftelei und über 1000 Leuten, die die ursprüngliche Kampagne unterstützt haben, kann es euch mit den Releasetiteln *The Bad Karmas* and *the Curse of the Zodiac* und *Vampire – The Masquerade: Milan Uprising* endlich aufgetischt werden.

Brettspiel-Puristen mögen sich nun fragen: Was soll ich mit einer App zu meinem Brettspiel? Neben der Leitung und Anweisung eures Spiels bietet euch die digitale Komponente von **Teburu** weitere Vorteile: Mit einem Voice-Over wird euch die Story eindrücklich erzählt, ohne dass ihr sie nachlesen müsst – ihr könnt den Text aber auch über den Bildschirm jederzeit mitverfolgen. Bei *Vampire – The Masquerade: Milan Uprising* wird so nichtspielbaren Personen Leben eingehaucht. Die Aktionen der Zodiac-Bosse in *The Bad Karmas* werden euch über die App in coolen Comickdarstellungen gezeigt und der Kampf mit Soundeffekten schlagkräftig untermalt. Pow!



Wenn ihr das **Teburu**-Brett einmal habt, könnt ihr darauf nicht nur *The Bad Karmas* und *Milan Uprising* spielen. Der Plan ist, dass der digitale Untersatz als Grundlage für viele weitere Spiele dient. Auf der Website von **Teburu** findet ihr schon die nächsten Titel. Mit *The Bad Karmas* and *the Curse of Cthulhu* hat Xplored eine eigenständige Erweiterung für den Releasetitel *The Bad Karmas* geplant und über die Plattform Gamefound mit mehr als 1500 Unterstützenden bereits finanziert. *Teburu Dungeon: Sword and Sorcery* wird der erste Dungeon Crawler für das hybride Spielbrett, wobei das bei Redaktionsschluss auf Gamefound erst in der Vorschau vorhanden war.

Spannend für viele Fans dürfte sein, dass es möglich wird, Figuren von *Sword & Sorcery: Immortal Souls* in **Teburu**-Spielfiguren zu verwandeln. Oder ihr werdet selbst kreativ! Dafür braucht ihr nur zwei Dinge: Ideen und Programmierfähigkeiten. Über die Website von **Teburu** könnt ihr euch das *Software Development Kit* herunterladen, das Xplored dort zur Verfügung stellt, und euer eigenes Spiel für **Teburu** kreieren! [liz]



Teburu Spielbrett

UVP: EUR 119,99 | Im Handel erhältlich | www.teburu.com

VAMPIRE, HALBGÖTTER – ODER BEIDES: IHR HABT DIE WAHL!

Zur Veröffentlichung von **Teburu** kommen zwei Spiele für das Brett auf den Markt, die unterschiedlicher nicht sein könnten: Der Boss-Battler **The Bad Karmas and the Curse of the Zodiac** und das narrative **Vampire – The Masquerade: Milan Uprising**.

Die Welt wird von gefährlichen Halbgöttern bedroht und es gibt nur eine Rettung für die Menschheit: euch! Schlüpft in **The Bad Karmas and the Curse of the Zodiac** in die Rolle von fünf Helden bzw. Heldinnen, die das Schicksal zusammengeführt hat, und stellt euch dem Kampf gegen die *Zodiac*-Halbgötter. Da ihr kooperativ handeln und eure Kräfte bündeln müsst, spielt ihr immer mindestens mit vier der fünf *Bad Karmas*. Alex kann heilen und Claire schleicht sich von hinten an den Boss, während Fernando ihm frontal auf die Zwölf gibt und Kitty aus der Ferne Schaden zufügt. Und der Astrologe Gil ist, ähem, auch dabei. Gemeinsam metzelt ihr euch über die Schlachtfelder und rettet die Welt. Klingt einfach, oder?



RHONDA'S RANDNOTIZ

EINFACH PHYGITAL. PHYGI – WAS? PHYGITAL, EIN MIX AUS „PHYSISCH“ UND „DIGITAL“. DAS IST DIE BEZEICHNUNG, DIE XPLORED FÜR SPIELE VERWENDET, DIE SOWOHL PHYSISCHE ALS AUCH DIGITALE KOMPONENTEN HABEN.

Aber Halt! In verschiedenen Modi könnt ihr gegen die *Zodiacs* antreten und sie zu einem Kampf bis auf den Tod herausfordern. Dabei müsst ihr strategisch vorgehen. Zunächst plant ihr eure Züge: Wer handelt zuerst? Welche der vier auswählbaren Haltungen wollt ihr einnehmen? Wenn der *Zodiac* euch viel herumschubst, solltet ihr euch vielleicht mit der Erde-Haltung schützen. Ist ein *Karma* aber verlangsamt und dürfte in der nächsten Runde nur einen Schritt gehen, solltet ihr lieber die Wind-Haltung wählen. Und sollte vielleicht zuerst ein *Karma* den *Zodiac* anfälliger für Schaden machen? So viele Entscheidungen!

Durch die verschiedenen Boss-Mechaniken und Aktionen eurer Helden, die von Support über das Verändern von Statuseffekten bis zum frontalen Angriff reichen, gibt es viele Handlungsoptionen. Da sich die *Zodiacs* nicht an die Handlungsreihenfolge halten – was habt ihr auch von Halbgöttern erwartet? –, müsst ihr im Kampf oftmals auch eure Strategie anpassen

oder komplett ändern. Und genau hierin liegt der Spaß von **The Bad Karmas and the Curse of the Zodiac**: Wie gut könnt ihr Züge planen und wie gut könnt ihr euch aber auch dynamisch anpassen? Und schafft ihr es, die vor euch verborgenen Bossmechaniken und Eigenschaften des Terrains auszukundschaften, um den Kampf zu euren Gunsten zu drehen?

Vampire – The Masquerade: Milan Uprising ist vielen Rollenspielfans ein Begriff. Neben dem erfolgreichen Rollenspiel mit demselben Namen gibt es seit ein paar Jahren mit *Vampire – Die Masquerade: CHAPTERS* auch einen Hybrid aus Rollenspiel und Brettspiel bei Pegasus Spiele. Wie passend, dass **Teburu: Vampire – The Masquerade: Milan Uprising** nun das Vampir-Universum um ein weiteres Hybridspiel erweitert! In diesem neuen Titel schlüpft ihr in die Rollen von Vampiren der *Anarchen* oder der *Camarillas*. Dank **Teburu** könnt ihr direkt in das narrative und kooperative Spiel einsteigen, ohne euch vorher in die Regeln einarbeiten zu müssen. Das Storytelling übernimmt die App!

Und um die Story dreht sich im Prinzip auch alles: Ihr spielt Vampire, die Mailand nachts durchstreifen, und tagsüber in ihre Verstecke zurückkehren. Euer Ziel ist es, Allianzen zu stärken, neue Verbündete zu finden und Einfluss zu gewinnen, um am Ende Prospero, den Prinzen von Mailand, zu stürzen. Die App unterstützt euch dabei tatkräftig: Über sie könnt ihr euren

Charakterbogen einsehen, euch die Handlung vorlesen lassen (und selbst nachlesen) und Entscheidungen für eure Charaktere treffen. Eure Figuren und Marker bewegt ihr händisch. Praktisch: Durch das **Teburu**-Brett weiß eure App, wohin ihr die Figuren bewegt habt.



Auch für alle unter euch, die bisher noch keinen Kontakt mit dem *Vampire*-Franchise hatten, ist der Einstieg ins Spiel leicht: Die App nimmt euch an die Hand und ihr könnt Mailand entspannt durchstreifen. Denn: Wie hoch euer Einfluss ist, welche NPCs euch begegnen, wie es um den Durst eures Vampirs bestellt ist, wann ihr würfeln müsst, und, und, und – all das behält das System für euch im Auge! Nur allzu sorglos solltet ihr nicht sein: Wie ihr euch in euren Aktionen verhaltet, könnte in so einer sinistren Anderswelt auch für ungewollte Aufmerksamkeit sorgen ... [liz]



Teburu: The Bad Karmas and the Curse of the Zodiac

Boss-Battler # Comic-Stil
Kooperativ # Brettspiel-App-Hybrid

Entwicklung: Xplored
UVP: EUR 129,99
Im Handel erhältlich



Teburu: Vampire – The Masquerade: Milan Uprising

Vampirthema # Auf Klassiker basierend
Erzählerisch # Brettspiel-App-Hybrid

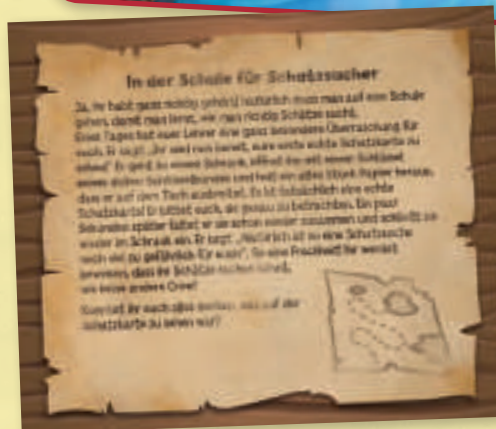
Entwicklung: Xplored
UVP: EUR 129,99
Im Handel erhältlich



SCHATZ AHOI!

Bei **Käpt'n Kuck** seid ihr eine erfolgreiche Piratencrew – die allerdings ein Problem hat: Sie weiß nicht so ganz genau, auf welcher Insel sie ihren Schatz verbuddelt hat. Wie, zum Klabautermann, sah dieses Eiland noch mal aus?

Da hat man sich mühsam seine Dublonen zusammengeräubert – und dann das: 30 Inseln, die sich derart ähnlich sehen, dass man beim Daraufschaun fast schon glaubt, gleich zwei Augenklappen aufzuhaben. Die Sache mit dem Erinnern wird nicht eben einfacher, wenn einem Seekrankheit und Kanonendonner das Gedächtnis vernebeln – oder besser gesagt: Die Spielregeln besondere Gedächtnisleistungen einfordern. So bleibt euch nichts anderes übrig, denn als Team zusammenzustehen und zu versuchen, euch gemeinsam an Merkmale der Schatzinsel zu erinnern. Bei **Käpt'n Kuck** könnt ihr euch mit zwei bis sechs Personen kooperativ dieser Aufgabe annehmen, aber auch im Solomodus eure Merkfähigkeit testen.



Zu Spielbeginn habt ihr zehn Sekunden Zeit, euch die zufällig gezogene *Schatzinselkarte* samt ihrer individuellen Merkmale einzuprägen. Danach steckt ihr auch schon in See. Wer am Zug ist, blickt in ein Fernrohr und beschreibt den Mitstreitenden, was zu sehen ist. Gemeinsam entscheidet ihr, ob dieses Detail auf eurer Insel vorhanden war. In jedem Fall zieht ihr das Plättchen danach verdeckt aus dem Fernrohr. Wenn ihr glaubt, es passt zu eurer Insel, legt ihr es auf dem Spielplan ab. Meint ihr, dass es nicht passt, nehmt ihr das Plättchen aus dem Spiel. Weiter geht es mit dem nächsten Blick ins Fernrohr und somit auf ein weiteres Plättchen. Das geht so lange, bis alle Felder des Spielplanes belegt sind.

Jetzt wird es spannend: Ihr dreht alle Plättchen um und vergleicht sie mit der *Schatzinselkarte*. Habt ihr die richtigen ausgewählt? Dann habt ihr die Schatzsuche erfolgreich gemeistert und dürft euch eurer Beute erfreuen. Wenn nicht, dann wollt ihr sicher noch einen zweiten Versuch wagen und nach einem anderen Schatz suchen. Das wollt ihr aber sicher auch nach einer erfolgreichen Schatzsuche. Piratencrews sind ja legendär gierig – und es gibt noch reichlich weitere Schätze, die wiedergefunden werden wollen.

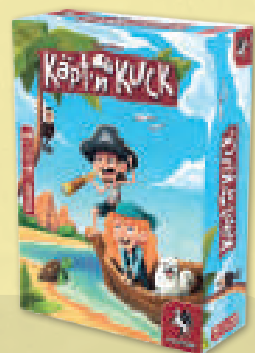
Über mehrere Varianten lässt sich hierbei die Schwierigkeit von **Käpt'n Kuck** anpassen. Sei es über detaillierte oder weniger detaillierte *Schatzinselkarten* oder über schwierigere Kämpfe mit feindlichen Piratenschiffen. Richtig gelesen: Garstige Halunken wollen euch die Schätze wieder abjagen! Ab und an erblickt ihr beim Spähen durchs Fernrohr nämlich die Piratenflagge. Dann gilt es, mit Hilfe einer Würfelkanone zurückzuschießen und die Konkurrenz zu vertreiben.

Bei Fehlwürfen verliert ihr allerdings Segel. Damit kommt ein weiterer Aspekt ins Spiel: Ihr könnt bei **Käpt'n Kuck** auch verlieren. Ist ja auch logisch: Ist das Schiff manövrierunfähig, verliert ihr als Mannschaft gemeinsam. Über die Würfelkanone kommt somit ein wenig Glück und Nervenkitzel ins Spiel, womit der Erfolg nicht mehr allein von euren Gedächtnis- und Kommunikationsfähigkeiten abhängt. Die Anforderungen daran lassen sich bei **Käpt'n Kuck** über drei weitere Varianten gut an die jeweilige Spielerunde anpassen. So finden sowohl Kinder ab fünf Jahren als auch Ältere in dem Spiel eine Herausforderung. Fernrohr, Würfelkanone und das Piratenschiff aus Holz tun ein Übriges, um die Immersion zu steigern und das Gefühl eines Abenteuers beim Spielen zu erzeugen. Als zusätzlicher Anreiz enthält der Spielkarton eine Sammlung kurzer Piratengeschichten, welche zur Einstimmung vorgelesen werden können. Sie haben zwar keinen Einfluss aufs Spiel, stimmen euch aber atmosphärisch auf eure Aufgaben ein.



Haben kleine Piraten und Piratinnen Freude an der Schatzsuche gefunden, so können sie dies auch alleine angehen.

Käpt'n Kuck ist solo spielbar und durch einfache und klare Regeln sehr zugänglich. Mit einer überschaubaren Spielzeit von 15 Minuten und geringem Aufbauaufwand lässt sich die Schatzsuche auch gut einmal zwischendurch spielen, bevor im Kinderzimmer mal wieder die übliche Schatzsuche nach verlorenen Lieblingskuscheltieren oder den Schulsachen ansteht. [dx]



Käpt'n Kuck

Piratenthema

3D-Fernrohr

Merkspiel

Kooperativ

Spieldesign: Gerard Ribas
Illustration: Miguel Ramos
UVP: EUR 19,99
Im Handel erhältlich



BUNTER ZAHLENSTRAHL

Eure Aufgabe in **2 Win** ist – scheinbar! – genauso einfach wie das Material: Im Spiel sind 108 Karten in drei Farben und mit den Ziffern von 1 bis 9. Wählt aus euren Handkarten ein Kartenpaar, eine 2 und eine 4 werden z. B. zur 24. Das legt ihr vor euch ab, einzige Bedingung: Die Zahl muss größere sein, als beim Paar zuvor. So weit, so einfach. Doch da ihr nur mit neun Karten startet – wo kommt der Nachschub her? Genau da wird **2 Win** tricky: Wer die größte Zahl aufdeckt, erhält eine Karte vom Nachziehstapel, ebenso bei für Schnapszahlen (11, 22 ...). Je eine Karte gibt es, wenn bei 1ern und 10ern dreimal dieselbe Farbe liegen. Und: Die Karten zeigen je null bis zwei Sternsymbole; für die Mehrheit gibt's ebenfalls Nachschub. Gewinner*in ist, wer am längsten Kartenpaare nachlegt. Dafür ist neben Zockergeist und Glück auch Einschätzungsvermögen gefragt. [ask]



2 Win

Kompaktes Kartenspiel # Leichte Regeln
Schnelle Spielrunde # Für Zocker*innen

Spieldesign: Florian Racky
UVP: EUR 14,99
Im Handel erhältlich



Takenokolor

Roll&Write # Stifte als Würfel
Asia-Garten # Verschieden schwierig

Spieldesign: Antoine Bauza, Corentin Lebrat
Illustration: Picksel, Alexandre Roux
UVP: EUR 29,99
Im Handel erhältlich



DER BÄR IST LOS

Er ist wieder da – der süße kleine Panda, der stets hungrig auf Bambusblätter ist! Mit **Take-nokolor** bekommt er allerdings eine neue Umgebung: Anstatt ihm wie bei *Takenoko* auf dem Spielbrett Bambus zu servieren, wetteifert ihr nun in einem Roll&Write-Spiel und lasst Bambus sprießen, um Punkte zu ergattern. Das Besondere: Zu Beginn jeder Runde „würfelt“ ihr die vier verschiedenfarbigen Stifte. Die zeigen entweder ein Kreis- oder Viereck- oder Dreieckssymbol. Reihum wählt ihr nacheinander einen Stift und füllt auf eurem *Gartenblatt* ein leeres Feld entsprechend der Farb-Symbol-Kombi aus. Die Spielpläne in **Take-nokolor** unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern auch durch Spezialregeln und ihre Schwierigkeitsgrade. Schmückt euer Bambusparadies mit prächtigen Wasserspielen und dekorativen Laternen – oder ergattert Punkte durch Marienkäfer und Fische! [ask]



DIE QUOKKA-QUOTE STEIGT

Eine schöne Sauerei: Im Naturidyll eines australischen Parks türmt sich der Müll, der Mangobaum trägt keine Frucht mehr, die einst reiche Fauna droht zu verschwinden. Gut, dass ihr da seid, um das Blatt wieder zu wenden.

In **Under the Mango Tree** von Karl Lange messen sich zwei bis vier naturverbundene Personen darin, einen vor Möglichkeiten nur so strotzenden Flecken australischer Erde am effektivsten wieder aufzupäppeln. Dazu werden über mehrere Runden hinweg Karten gedraftet, das heißt: Ihr wählt alle gleichzeitig eine Karte aus eurer Kartenhand aus, um sie an den eigenen Spielplan anzulegen. Alle anderen Karten werden in einer Richtung an die Sitznachbarin oder den Sitznachbarn weitergereicht.



Clevere Kartenspieler*innen wissen: Bei diesem Spielprinzip achtet man nicht nur darauf, die eigenen Interessen bei der Kartenauswahl im Auge zu haben. Sondern man passt im besten Fall auch noch auf, was der Konkurrenz hilft – und welche Karte man besser nicht weitergibt.



RHONDA'S RANDNOTIZ

LORIS SIND PAPAGEIEN, GENAUER: HONIGPAPAGEIEN. SO NENNT MAN SIE, WEIL DIESE KUNTERBUNTEN VÖGEL GERNE NEKTAR TRINKEN. SIE KOMMEN AUSSER IN AUSTRALIEN AUCH IN DEN ANGRENZENDEN REGIONEN SÜDOSTASIENS VOR.

Die gedrafteten Karten spielt ihr in einen von fünf Bereichen aus. Die helfen euch auf unterschiedlichste Weise, das eigene Terrain und damit auch den eigenen Punktestand zu pflegen: In die Krone des Mangobaums könnt ihr sowohl Mangos als auch Loris spielen. Diese werden am Spielende zu Siegpunkten multipliziert. Im Bienenstock ist hingegen nur entscheidend, mehr Bienen als die direkte Sitznachbarschaft zu haben. Und während im Tierreservat Zwillinge und Drillinge den Punktestand mehren, sind es an der Küste Sets möglichst vieler unterschiedlicher Fische. Die fünfte und letzte Möglichkeit bei **Under the Mango Tree** ist die belohnendste: Damit reduziert ihr den Minuspunkte-Müllberg unter dem Mangobaum. Nur wer den Müll gänzlich entfernt, sieht auch eine Familie Quokkas – Kurzschwanzkängurus – an dieses schattig-idyllische Plätzchen zurückkehren. [dapf]



Under the Mango Tree

Farbenfroh

Umweltbotschaft

Flottes Drafting

Knackig schnell

Spieldesign: Karl Lange

Illustration: Dennis Lohausen

UVP: EUR 19,99

Im Handel erhältlich



DAS STICHSPIEL MIT DER WENDUNG

Stichspiele gibt es in unzähligen Varianten. Man könnte meinen, inzwischen müsste da alles erfunden sein. Aber manchmal genügt wie in **Lumen** ein einfacher Dreh (im wahrsten Sinne des Wortes), um für ein überraschend anderes Spielerlebnis zu sorgen.



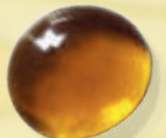
Stichspiele mit Trumpffarbe und Ansage der Stiche gibt es bereits seit dem 17. Jahrhundert. Mit **Lumen** hat Taiki Shinzawa nun aber sehr pfiffig die Karten neu gemischt. Ihr konkurriert als Glaskünstler*innen darum, die prächtigsten Buntglasfenster zu erschaffen. Das Thema schlägt sich in der farbenfrohen Gestaltung der gut lesbaren Karten nieder.

Insgesamt wetteifern drei bis fünf Teilnehmende vier Runden lang um Siegpunkte. Die unkonventionelle Wendung bei **Lumen**: Ihr haltet eure eigenen Karten verkehrt herum, sodass ihr nur die Farben seht, nicht aber die Werte. Dafür habt ihr freie Sicht auf die Handkarten der anderen. Damit ihr eine Chance habt, euch innerhalb der eigenen Kartenreihe zu orientieren, werden diese zu Beginn jeder Runde vom Nachbarn (oder der Nachbarin) sortiert und verdeckt wieder zurückgereicht. Eine Sonderkarte markiert, in welche Richtung die Werte aufsteigen.

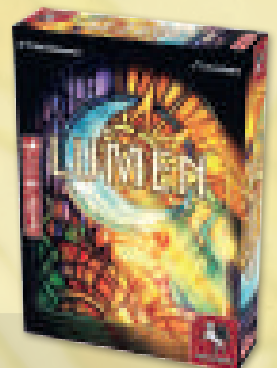
Anschließend gilt es, die Karten der anderen zu studieren. Denn ihr müsst einen Tipp abgeben, wie viele Stiche ihr macht.



Das kann passgenau sein, dann nimmt man sich entsprechend viele gelbe *Tippsteine*. Oder man räumt sich die Möglichkeit ein, genau einen Stich danebenliegen zu dürfen, indem man sich einen blauen Extrastein nimmt. Das will mit fortschreitendem Spielverlauf aber gut überlegt sein. Denn mit dem Extrastein könnt ihr maximal die halbe Punktzahl der entsprechenden Runde erreichen, und diese steigt jeweils um zehn Punkte.



Nach der Tippabgabe erfolgt das Ausspielen nach Regeln, wie man sie aus Stichspielen bestens kennt: Eine angespielte Farbe muss bedient werden. Wer das nicht kann, darf eine beliebige Farbe spielen. Der höchste Wert sticht, und Gelb bleibt bei **Lumen** stets Trumpffarbe. Wer nach der vierten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt. [dapf]



Lumen

Cleveres Stichspiel # Leicht zu lernen
Karten verkehrt halten # Stilvolles Design

Spieldesign: Taiki Shinzawa

Illustration: Crocotame

UVP: EUR 14,99

Ab Juli im Handel erhältlich



ZURÜCK IN DIE ZEITLOGIK

Kronologic kehrt zurück! Wurde gerade noch im Paris der 1920er ermittelt, geht es nun auf Reisen ins alte Inka-Reich. Erneut müsst ihr bei diesem Deduktionsspiel Orte, Zeiten und Personen richtig kombinieren, um die 15 Fälle der neuen Box zu lösen.

Den Glanz und Glamour der Oper aus dem ersten Teil *Kronologic – Paris 1920* tauscht ihr gegen alte Zepter und verruchte Flüche: **Kronologic – Cuzco 1450** spielt zur Zeit der Inka in Peru und bietet noch knackigere Kopfnüsse als der Vorgänger. Am Fuße des Machu Picchu müsst ihr insgesamt 15 Fälle lösen. Diese bauen in drei unterschiedlichen Szenarien aufeinander auf und konfrontieren euch mit Sonnengöttern, heiligen Artefakten und Ritualen.



Das Spielprinzip bleibt unverändert: Seid ihr am Zug, könnt ihr eine Information zu einem bestimmten Ort erhalten. Über ein Lochkarten-System gleicht ihr den Ort entweder mit einem Charakter oder einem Zeitpunkt ab. In beiden Fällen erhaltet ihr eine private und eine öffentliche Information. Im Falle des Charakterabgleichs erfährt nur ihr, zu welchem Zeitpunkt die Person vor Ort war. Allen anderen am Tisch müsst ihr mitteilen, wie oft der Charakter dort war. Kombiniert man hingegen den Ort mit einem Zeitpunkt, offenbart sich, welcher Charakter zu dieser Zeit am Ort der Abfrage war, während die Anzahl an Personen, die sich zur selben Zeit dort aufgehalten hat, öffentlich gemacht wird.



Wer glaubt, alle Fragen eines Falls beantworten zu können, prüft den eigenen Lösungsvorschlag im Geheimen. Dann ist der Fall entweder gewonnen oder die anderen spielen weiter, bis jemandem die Lösung gelingt. Allerdings könnt ihr auch um den Szenario-Gesamtsieg spielen. Dann wird solange ermittelt, bis alle einen eigenen Lösungsversuch unternommen haben. Je früher ihr euch dabei auf die richtige (!)

Lösung festgelegt habt, desto mehr Punkte warten. So spielt ihr euch durch alle Fälle eines Szenarios hindurch und die Gesamtpunkte entscheiden über den Sieg. **Kronologic – Cuzco 1450** bietet somit erneut knifflige Historien-Knochelei im Häppchen- oder abendfüllenden Format. [val]

Kronologic – Cuzco 1450

Deduktion

Inka-Welt

15 Fälle

Einfach zu lernen

Spieldesign: Fabien Gridel, Yoann Levat

Illustration: Arch Apolar, Victor Dulon

UVP: EUR 22,99

Im Handel erhältlich



WER ZUERST AUSSTIRBT, VERLIERT



Aber wer will denn schon aussterben? Im flotten Familien-Kartenspiel **Very Dead Dinos** versucht ihr, möglichst viele Katastrophen zu überleben. Und schaut zu, wie es die anderen Saurier dahinrafft.

Majestätisch senkt ein Brachiosaurus den Hals zum Gras; in der Entfernung jagt ein T-Rex seine nächste Mahlzeit. Da erschüttert ein Knall das Urzeitpanorama und ein Meteorit schlägt auf der Erde ein. Einigen Dinos fällt er direkt auf den Kopf – manchmal ist Aussterben auch Pechsache. Doch in **Very Dead Dinos** hat das Überleben zwischen Vulkanausbrüchen, Hitzewellen und anderen Katastrophen eher mit cleverer Spiel-taktik zu tun. Vielleicht können euch dabei sogar die besonderen Fähigkeiten der Urzeitechsen helfen, zumindest das nächste Desaster unbeschadet zu überstehen.

Im Kartenspiel **Very Dead Dinos** verkörpert ihr die mächtigen Herrscher der Urzeit, die Dinosaurier. Das Spielziel für euch als jeweils unterschiedliche Dinos ist, nicht – oder zumindest nicht zuerst – auszusterben. Denn: Wer zuerst abtritt, hat das Spiel verloren.

Am Anfang bekommen alle zwei *Dinosaurierkarten* ausgeteilt. Hiervon sucht ihr euch eine aus: Für den Rest des Spiels seid ihr nun dieser Dino und könnt seine besondere Fähigkeit einsetzen. Das Spiel läuft über mehrere Runden, so lange bis ein Dino zu viele Desastererlebnisse hatte, dadurch keine Lebenspunkte mehr hat und seine Spezies deshalb verschwindet.

In jeder Runde bekommt ihr zunächst verdeckt eine *Katastrophenkarte* mit einem Wert von 1 bis 11 ausgeteilt. Eine weitere Karte liegt in der Mitte, dem sogenannten Fluss. Nur die Karte im Fluss ist offen, Eure Mitspielenden wissen nicht, welche Katastrophe ihr auf der Hand habt. Nutzt das taktisch zu eurem Vorteil.





Ihr seid der Reihe nach dran und müsst entscheiden: Behaltet ihr eure *Katastrophenkarte*? Tauscht ihr mit der offenen Karte im Fluss? Oder tauscht ihr mit dem Dino zur Linken? Der muss euch übrigens seine Karte geben, ob er will oder nicht. Nur wenn er eine entsprechende Spezialfähigkeit hat, kann er das verhindern. Der Brachiosaurus ist beispielsweise so gigantisch, dass er es einfach ignorieren kann, wenn ihr seine Karte haben wollt.



Durch die geschickte Kombination von Fähigkeiten und Effekten könnt ihr sicher geglaubten Katastrophen entgehen oder sogar Leben zurückgewinnen. Nutzt eure Karten clever,

um länger zu überleben als die Mitspielenden. Aussterben sollen ruhig die anderen! Wenn am Rundende ein Dino sein letztes Leben verliert, feiern die anderen ihren Sieg. Ansonsten startet ihr in die nächste Runde, und zwar so lange, bis ein Urzeitgigant doch den Geist aufgibt.



Wenn ihr alle einmal dran wart, geht es an die Auflösung. Ihr deckt nun gleichzeitig eure Katastrophen auf und der Dino mit dem niedrigsten Wert auf seiner Karte verliert einen Lebenspunkt, zumindest in der Theorie. Dino- und Katastropheneffekte können aber auch hier die besten Pläne durcheinanderbringen und so müsst ihr immer auf der Hut vor den anderen sein. Zum Beispiel ist mit der *Eiszeit* plötzlich der Dino mit dem geringsten Katastrophenwert geschützt und der mit dem zweitniedrigsten verliert ein Leben. Oder der Archaeopteryx lässt alle Dinos, die eine Orkan-Karte haben, ein Leben verlieren, wenn er selbst eines verliert.



Very Dead Dinos gibt es in zwei Versionen: der **T-Rex**- und der **Brachio**-Box. Beide Varianten enthalten jeweils zwölf komplett unterschiedliche *Dinosaurierkarten* mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Auch bei den Katastropheneffekten gibt es je nach Box leichte Unterschiede. Wenn ihr beide besitzt, könnt ihr die Karten für noch mehr Dino-Spaß kombinieren. Neue Regeln lernen müsst ihr dafür nicht. Mischt einfach jeweils die Dino-Karten und die Katastrophen-Karten aus beiden Boxen zusammen und legt los. Die beiden Boxen zu kombinieren, bringt nicht nur mehr Abwechslung ins Spiel, ihr könnt so auch mit bis zu zehn Personen spielen! [mad]



Very Dead Dinos – T-Rex Very Dead Dinos – Brachio

Dinosaurier-Welt # Süße Illustrationen
Schnelle Runden # Bis zehn Personen

Spieldesign: Marc Larivière
Illustration: Marc Larivière
UVP: EUR je 9,99
Ab Juli im Handel erhältlich



REIF FÜR DIE INSELN!



Die Sommerferien stehen vor der Tür – und für viele heißt das: ab ans Meer. Oder noch besser: Urlaub auf der Insel! Genau dahin nehmen wir euch mit dieser Doppelseite mit. Denn es ist schon überraschend, bei wie vielen Titeln vom Familienspiel bis zum Expertenhit das Thema um ein Eiland kreist. Bei der großen Bandbreite findet ihr mit Sicherheit etwas, was noch gut ins Reisegepäck passt und Spaß am Spieltisch im Ferienort verspricht.



UVP: EUR 79,99

Robinson Crusoe Deluxe

Er ist der wohl berühmteste Inselbewohner überhaupt: Robinson Crusoe. In seine Rolle schlüpft ihr bei dem kooperativen Expertenspiel **Robinson Crusoe Deluxe**. Da ihr aber als bis zu vier Schiffbrüchige ums Überleben kämpft, dirigiert ihr unterschiedliche Charaktere mit je eigenen Fähigkeiten. Was ja hilfreich ist, wenn es ganz verschiedene Jobs zu erledigen gibt wie Insel erkunden, Nahrung sammeln, Camp bauen oder Gefahren abwehren. In der **Deluxe**-Variante findet ihr außer einer speziellen Einstiegskampagne edles Spielmaterial sowie Miniaturen für eure Charaktere.



UVP: EUR 43,99

Pan's Island

Auch in **Pan's Island** seid ihr als Gruppe gemeinsam unterwegs. In den Rollen von Peter Pan, Tinker Bell, Wendy, Lily, John und Michael versucht ihr, die *Verlorenen Kinder* zu finden und retten, die Captain Hook entführt hat. Das besondere an **Pan's Island**: Ihr habt alle unterschiedliche Informationen zu den Aufenthaltsorten der Kinder. Da ihr sie nicht direkt verraten dürft, müsst ihr jeweils der Person zu eurer Rechten verschlüsselte Hinweise zukommen lassen. Schafft ihr es, die Kinder zu retten, bevor Captain Hook eure Pläne durchkreuzt?



UVP: EUR 34,99

Lumicora

Okay, Korallen sind jetzt nicht direkt eine Insel. Aber vor vielen der alerschönsten Eilande, etwa in der Karibik, kann man Korallentauchen. Im Legespiel **Lumicora** erschafft ihr ein prachtvolles Riff in 3D und lasst dabei Lebensräume für Meerestiere entstehen. Um zu gewinnen, müsst ihr Korallenplättchen in verschiedenen Farben clever übereinander bauen. Eine Partie geht über zehn Runden und am Ende jeder Runde habt ihr die Chance, für eine von vier Korallenarten zu punkten. Da ist nicht nur Planung, sondern auch gutes Timing gefragt.



Port Royal – Das Würfelspiel

Port Royal kann man mittlerweile getrost als Kartenspiel-Klassiker bezeichnen. In **Das Würfelspiel** tauscht ihr allerdings die Karten gegen Würfel und Stifte. Das Ziel bleibt identisch: eine schlagkräftige Crew zusammenstellen und damit die weite See für euch gewinnen. Wer es auf eine der Inseln schafft, kann dort neue Crewmitglieder anheuern mit wertvollen Fähigkeiten. Aber Vorsicht: Wer zu viel wagt, versenkt seine Chancen!



UVP: EUR 27,99

Port Royal Big Box

Dass **Port Royal** in jede Spielesammlung gehört, liegt auf der Hand. Mit der **Port Royal Big Box** bekommt ihr dieses einmalige Push-Your-Luck-Kartenspiel von Erfolgsautor Alexander Pfister als Komplettpaket und völlig neuen Illustrationen. Mit an Bord sind außer dem Grundspiel und dem zweiten Grundspiel *Unterwegs* auch die beiden Erweiterungen *Ein Auftrag geht noch* und *Das Abenteuer beginnt* plus eine Promokarte. Dadurch erhält das Piratenabenteuer in der Karibik zusätzlich einen Koop- und Solomodus sowie eine wiederspielbare Kampagne mit mehreren Kapiteln.



UVP: EUR 29,99

Trails of Tucana

Tucana ist eine wenig bekannte Inselgruppe, die aber Heimat vieler seltener Lebewesen ist. Längst untergegangene Völker haben dort zudem ihre Spuren hinterlassen. In **Trails of Tucana** müsst ihr ein Netzwerk von Pfaden auf den Inseln erschaffen, um den Bewohnenden zu helfen, zwischen den Dörfern zu reisen. Dazu werden bei diesem Flip&Write-Spiel pro Zug zwei Karten aufgedeckt – aber wer schafft es, deren Vorgaben am cleversten auf seinem Spielplan einzuzichnen? Denn am Ende, wenn der Kartenstapel zwei Mal durchgespielt wurde, gewinnt, wer die meisten Punkte vorweist.



UVP: EUR 24,99

Tucana Builders

Tucana Builders ist ein eigenständiger Nachfolger von *Trails of Tucana*. Habt ihr dort mit Stift und Papier die tropische Inselgruppe erkundet, so haben hier alle einen eigenen Spielplan, den sie mit Wegeplättchen belegen. Insgesamt werden 24 Geländekarten aufgedeckt, die bestimmte Landschaften sowie Tiere zeigen. Eure Aufgabe ist es, diese Hexplättchen so geschickt abzulegen, dass am Ende möglichst viele der Tiere nach Hause zurückkehren können. Gelbe Pumas zu gelben Häusern, rote Schlangen zu roten Häusern – das kann schon mal zu allerlei Verknotungen führen. [ask]



UVP: EUR 34,99

DA HILFT NUR NATÜRLICHE INTELLIGENZ

KIs sind ein hochaktuelles Thema. Mit **Compile** könnt ihr nun ein hochspannendes 2-Personen-Spiel dazu auf den Tisch bringen. Wer schafft es zuerst als Künstliche Intelligenz, der Gegenseite den Stecker zu ziehen?

Von „Kompilieren“ spricht man, wenn Computer-Code in eine bestimmte Programmiersprache übersetzt wird. Trotzdem benötigt ihr für **Compile** keine Programmierkenntnisse. Viel-

mehr ist das Spielprinzip schnell erklärt und einfach zu verstehen: Abwechselnd spielt ihr je eine *Befehlskarte* in eine von drei Reihen. Ergibt die Summe der eigenen *Befehlskartenwerte* in einer Reihe zehn oder mehr und übertrifft zugleich die Summe des Gegenübers, wird das eigene *Protokoll* der Reihe kompiliert. Wer als erstes alle Reihen kompiliert, gewinnt. Allerdings gibt es dabei noch ein paar Kniffe im Code zu beachten.

Befehlskarten sind je einem *Protokoll* zugeordnet und

können entweder offen in die Reihe ihres zugehörigen *Protokolls* gespielt werden oder verdeckt in eine beliebige. Der Wert von verdeckten Karten ist stets 2, während aufgedeckte –

als „offen“ bezeichnete – Karten in ihren Werten variieren. Auf der Vorderseite jeder Karte finden sich dabei drei Felder mit Effekten. Der erste ist stets aktiv, der zweite wird ausgelöst,

sobald die Karte aufgedeckt wird, und der dritte

ist an eine Bedingung geknüpft. Diese Effekte sind das Salz in der Code-Suppe von **Compile**. Sie erlauben es euch, Regeln zu brechen, Pläne zu durchkreuzen und vor allem mächtige Kombinationen zu erreichen, mit denen ihr euch gewieft zum Sieg hacken könnt.

In späteren Partien wartet dann eine Variante, mit der die *Kontrollkarte* ins Spiel kommt. Diese lässt sich beanspruchen, sobald ihr am Anfang eures Zugs in zwei Reihen höhere Summen aufweist als euer Gegenüber. Dann erlaubt es die *Kontrollkarte*, einmalig die Position von beliebigen Protokollen zu verändern. Dieses tiefgehende Kombinationspotenzial macht **Compile** zum idealen Spiel für taktierende Technik-Fans. [val]

COMPILE

2-Personen-Duell

Schnell erklärt

Zusatzvariante

Computer-Thema

Spieldesign: Michael Yang

Illustration: Nolan Nasser, Keegan Moore, u.a.

UVP: EUR 19,99

Ab Juli im Handel erhältlich



IMMER NEUE WEGE UNTERM IMMERBAUM

Das zauberhafte Tal von *Everdell* erblüht erneut. Diesmal aber „nur“ für bis zu zwei Spielende. **Everdell Duo** ist ein eigenständiges Spiel, das die bekannten Stärken des Originals bewahrt, euch aber neue Herausforderungen beschert.

Wie gewohnt schlüpft ihr in die Rolle von niedlichen Tieren und errichtet über vier Jahreszeiten hinweg eine blühende Stadt. Die besteht aus einer Kartenauslage mit *Wesen* und *Bauwerken*. Euch stehen nur begrenzt Ressourcen und Aktionen zur Verfügung, die es clever einzusetzen gilt. Neu hinzu als zentrales Element kommen *Sonne* und *Mond*: Die beiden Marker begrenzen den Zugriff auf die Karten der *Wiese*. Ihr dürft sie nun nicht mehr frei wählen, sondern kriegt nur jene, die im jeweiligen Einflussbereich liegen. Dadurch erhält das Kartenmanagement und der Zeitpunkt des Ausspielen eine ganz neue taktische Tiefe.

tet mit stetig steigender Schwierigkeit, charmanten Story-Häppchen und variablen Spielsituationen. Ihr müsst eine vorgegebene Punktzahl erreichen sowie Aufgaben erledigen. Schließlich sorgt der *Herausforderungsmodus* in Solo- und Duospiel für zusätzliche Abwechslung.

Verglichen mit dem großen *Everdell* ist **Everdell Duo** etwas kompakter, aber nicht weniger raffiniert. Die bekannten Grundprinzipien – Tiere einsetzen, Karten ausspielen, Ressourcen managen – werden durch neue Details wie *Sonne* und *Mond* oder den Koop-Modus weiterent-

wickelt. Fans des Originals werden viele vertraute Gesichter wiedersehen, aber auch viele frische Impulse erhalten.

Wer neu in die Welt von *Everdell* eintaucht, erhält mit **Everdell Duo** einen idealen Einstieg – sei es zu zweit oder alleine. [sabs]

Neben dem klassischen kompetitiven Modus bietet **Everdell Duo** auch eine kooperative Variante, bei der ihr gemeinsam eine Stadt baut. Der Ressourcenhaushalt bleibt getrennt, doch Punkte sammelt ihr gemeinsam. Neue Herausforderungen wie blockierende Stinktiere und gemeinsame Zielvorgaben erfordern Kommunikation und Absprache. Wer noch mehr erleben möchte, taucht ein in die 15 Kapitel umfassende Kampagne gegen die Reporterin *Lily Lästermaul*. Diese Variante punk-



Everdell Duo

Everdell-Spielsystem

Kooperativ

Kampagnen-Variante

Solomodus

Spieldesign: Clarissa A. Wilson, James A. Wilson

Illustration: Andrew Bosley,

Enggar Adirasa

UVP: EUR 34,99

Im Handel erhältlich



WARUM NICHT MAL WELTSTADT ALTONA?

Eine Großstadt an einem Fluss: Da gehört die Rivalität zwischen Stadtteilen auf der einen und der anderen Seite des Stroms dazu. Genauso in **Rival Cities**. Überraschend – zumindest für Nicht-Hamburger*innen – ist jedoch: Großer historischer Rivale der Hansestadt war Altona.

Man schreibt das 16. Jahrhundert: Nahe Hamburg blüht das Fischerdorf Altna auf – und den Handelstreibenden erwächst ein ernstzunehmender Rivale. Auch wenn Altona 1937 eingemeindet wurde und heute „nur“ ein Stadtteil ist, die Geschichte der rivalisierenden Städte hätte auch anders verlaufen können ... Und das erlebt ihr mit dem taktischen Kartenspiel **Rival Cities**!



Nun wäre es zu einfach, wenn in **Rival Cities** nur Waren in Punkte umgemünzt würden. Pfeffer kommt ins Spiel, da es vier Möglichkeiten gibt, wie Hamburg oder Altona sofort gewinnt. Das gelingt, wenn jemand auf der *Ansehensleiste* das Maximum erreicht. Ansonsten sind der Schlüssel die Karten auf den Ablagen auf dem Brett. Die Städte führen Prozesse gegeneinander, sie wetteifern im *Schiffsbau* oder versuchen die vier (zufällig gezogenen) *Verbündeten* zu gewinnen. Es gewinnt sofort, wer drei Schiffe mehr vorweist, drei Prozesse gewonnen oder alle Verbündeten vereinnahmt hat. Keines dieser Ziele ist im Handstreich erreichbar. Und die rivalisierende Seite wird stets gegensteuern, wenn sie sieht, dass sie in einem Bereich abfällt. Die Kunst bei **Rival Cities** besteht darin, zum Beispiel das Gegenüber zu zwingen, seine Ressourcen in den Schiffsbau zu investieren, während man insgeheim vorbereitet, den zweiten und dritten Prozess auf einmal zu gewinnen. [ask]



Eine Partie **Rival Cities** geht über maximal sieben (Spiel-)Jahre. Wer dann die meisten *Sternmarker* sowie Karten mit *Sternen* vorweist, gewinnt. Das Ende der siebten Saison zeigt der *Tintenfass-marker* an, sobald er sieben Mal ums Spielbrett gewandert ist. Rund um das Brett befinden sich 19 Slots, ansonsten besteht es vor allem aus Ablageflächen. An den Slots liegen *Aktionskarten* an, 15 Grundaktionen und vier spezielle, die wechseln. In eurem Zug zieht ihr das Tintenfass, um – beispielsweise – Waren (Bier, Tuch, Leder, Möbel) zu erhandeln oder zu produzieren. Die könntet ihr später per *Spende* in *Sterne* tauscht.



Rival Cities

Hamburger Historie

Variabler Aufbau

Taktische Kniffe

2-Personen-Spiel

Spieldesign: Andreas Steding

Illustration: Annika Heller

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



EIN BÜGELEISEN FÜR NEW YORK!

Es ist eines der berühmtesten Häuser in Manhattan: das „Flatiron“ (= Bügeleisen), auch wenn es bei weitem nicht das höchste ist. Im 2-Personen-Brettspiel **Flatiron** sollt ihr den charakteristischen Bau mit dem schmalen dreieckigen Grundriss in die Höhe ziehen.

Auch wenn das Hochziehen am Spieltisch nicht ganz so üppig wie in der Realität ausfällt: Die geforderten fünf Stockwerke machen schon ordentlich was her. Im Spiel baut ihr das **Flatiron** gemeinsam, das Baumaterial sind Etagenplättchen sowie runde Holzklötze in vier Farben als tragende Säulen. Von denen braucht ihr pro Stockwerk drei. Stehen sie, legt ihr ein neues Stockwerk darauf.



Der hat vier Slots, benannt nach den Straßen ums **Flatiron**, an denen finden die Basisaktionen statt: Säule kaufen/verkaufen, Säule setzen, Geld erhalten oder Etage einbauen. Um die Möglichkeit eines Slots zu erweitern, spielt ihr *Straßenkarten* daran. Sie müssen denselben Namen tragen wie der Slot, an jeden dürft ihr aber maximal drei spielen. Löst ihr nun einen Slot mit allen *Effekten* aus, habt ihr bei einem gut strukturierten *Firmenplan* das nötige Kleingeld für den Etagenbau.



Genau dieser Aufbau eines Mini-Kartendecks am eigenen *Firmenplan* macht den Reiz von **Flatiron** aus. Hilfreich ist zudem die *City Hall*: Im Rathaus erfahrt ihr Neues (in Form von *Zeitungsplättchen*, die kleine Boni abwerfen), außerdem besorgt ihr euch dort *City-Hall-Karten*. Damit punktet ihr bei der Endwertung. Allerdings müssen auch sie in Slots eingebaut werden – und die (Ein-)Bauplätze in Manhattan sind echt rar! [ask]



Aus insgesamt 14 habt ihr zu Beginn der Partie vier zufällig ausgewählt. Die Dachplatte für den Abschluss ist immer dabei.

Damit seid ihr im Grunde schon mitten im Spiel: Sobald drei Säulen, die verschiedenfarbig sein müssen, von wem auch immer gesetzt sind, zieht ihr die Zwischendecke ein. Wenn ihr das könnt! Sonst schnappt euch gewiss das Gegenüber dieses lukrativen Bauteil weg. Ihr solltet also vorbereitet sein, um die notwendigen *Effekte* auf eurem Spielbrett, dem *Firmenplan*, auszuführen. Aber wenn gerade das Geld fehlt? Deshalb: Richtet den *Firmenplan* perfekt ein!

Flatiron

New York

Berühmtes Gebäude

3D-Brettspiel

Deckbuilding

Spieldesign: Sheila Santos, Israel Cendrero

Illustration: Weberson Santiago

UVP: EUR 29,99

Im Handel erhältlich



GÖTTER, GRÄBER UND PYRAMIDENBAU

Doch, so haben die Pyramiden wirklich ausgesehen: verkleidet mit strahlend weißem Marmor und obenauf eine goldene Spitze. Ihr Bau erforderte eine unglaubliche Logistik – fast so komplex ist es, die richtige Strategie zu finden, um im Expertenhit **Men-Nefer** zu siegen.

Man könnte hier mit einer Aufzählung beginnen, an wie vielen und welchen taktischen und strategischen Stellschrauben und -schraubchen ihr in **Men-Nefer** drehen könnt. Doch das könnte sich länger hinziehen als der Nil. Deshalb richtet sich der erste Blick auf die ungewöhnliche Aktionsmechanik.

Das Grundgerüst sind drei Zeitalter. In diesen drei Runden habt ihr jeweils exakt neun Züge. Auf eurem persönlichen Tableau stehen drei Lehrlinge, denen jeweils ein Aktionsplättchen zugeordnet ist. Ihr wählt ein Plättchen, führt seine Aktion aus und versetzt zugleich den Lehrling in eines der *Lebenshäuser*. Davon gibt es fünf, jedes steht für eine andere Aktion.



Indem ihr den Lehrling aussendet, legt ihr euch auf die Aktion der später folgenden *Spezialisierung* des Lehrlings fest, wenn ihr ihn im *Lebenshaus* noch einmal bewegt. Aber Achtung: Wer sich Zeit lässt mit den Lehrlingen, muss meistens zur Strafe mehr Fisch zahlen, der ist sozusagen die „Währung“ in **Men-Nefer**.

Aktionsplättchen ausführen und *Spezialisierung* – damit sind schon sechs Aktionen aufgezählt. Die übrigen drei betreffen das Auswählen von drei neuen Aktionsplättchen. Die braucht ihr für die nächste Runde – man ahnt: Auch da programmiert ihr, was ihr erst in einem späteren Zug ausführt. Von den fünf stets offen ausliegenden Plättchen nehmt ihr eines. Abhängig von der Position löst das eine bestimmte Aktion aus. Dass die lukrativsten mehr Fisch kosten, liegt auf der Hand.

Nun zu den Aktionen im Einzelnen und – im wahrsten Sinnes des Wortes – den verschiedenen Baustellen, auf denen ihr das üppig gestaltete Spielmaterial einsetzt. Da ist zunächst die *Große Pyramide* mit ihren 13 Teilen. Hinzu kommen die drei jeweils aus vier Etagen aufgebauten *Königinnenpyramiden*. Alle Spielenden erbauen diese Weltwunder gemeinsam – aber natürlich wollt ihr beim *Kalkstein transportieren* vorne sein und den besten Bauplatz mit den stärksten Boni ergattern.

Oder ihr schmückt das Land mit *Sphinxen*. Zuvor müsst ihr aber die Fabeltiere, wovon alle je vier im Vorrat haben, erst einmal fertig meißeln. Ähnlich verhält es sich mit euren je vier *Mumien*: Bevor ihr die mit der Aktion *Bestatten* in die *Nekropole* zur Ruhe bettet, müsst ihr sie *Einbalsamieren*.



Eine weitere Aktion ist, auf der Lebensader des alten Ägypten, dem Nil, das *Boot bewegen*. Das hat zwei Vorteile: In den Städten am Ufer erhaltet ihr *Handelsabkommen*. Die legt ihr auf eurem Tableau ab, sie bringen am Ende jedes Zeitalters Siegpunkte. Zudem fangt ihr im Strom Fisch.

Fisch braucht ihr auch zum *Ware kaufen*, womit die fünfte Hauptaktion startet. Die *Warenplättchen* legt ihr auf ein dreizeiliges Areal auf eurem Tableau. Auf den neun Feldern steht je ein Gefäß, das ihr sozusagen mit der Ware füllt. Dieses Gefäß wollt ihr mit dem Hauptziel dieses Aktionsstrangs *Opfergabe darbieten* von euren *Priesterinnen* in den *Großen Tempel des Ptah* bringen lassen. Damit löst ihr gleich zwei Belohnungen aus.



Je nachdem, in welcher Zeile auf eurem Tableau das Gefäß stand, bekommt ihr die am Rande des Plättchens abgebildeten ein, zwei oder sogar drei Boni. Im Tempel selbst gibt es weitere Boni. Wer clever plant, kann damit auch die *Sonnenscheibe* auf den 14 Segmenten des *Oberlischen* nach oben schieben – was wiederum in bestimmten Segmenten Belohnungen auslöst. Die stammen von jener *Tempelgottheit*, die ihr zu Beginn von **Men-Nefer** zufällig unter acht möglichen gezogen habt.



RHONDA'S RANDNOTIZ
DER NAME MEN-NEFER WIRD NUR HISTORISCH INTERESSIERTEN ETWAS SAGEN. DOCH UNTER DER BEZEICHNUNG, DIE DIE ALTEN GRIECHEN DEM ORT AM NIL GABEN, IST DIE STADT HEUTE NOCH WELTBERÜHMT: MEMPHIS. ÄHNLICH WIE BEIM NAMEN LEGT MEN-NEFER AUCH BEI DEN SPIELELEMENTEN VIEL WERT AUF HISTORISCHE BEZÜGE.

Puh, ganz schön komplex, das alte Ägypten. Und dabei müsst ihr auch noch die *Duatleiste* im Blick behalten: Die markiert gegenläufig eure Einnahmen und Ausgaben von *Herz* und *Feder*. Das spielt auf den Glauben im Nilreich an, dass nur jene, deren Herz leichter ist als eine Feder, im Jenseits Zugang zum Paradies erhalten. Im Spiel **Men-Nefer** sind das Siegpunkte. [ask]



Men-Nefer

Altes Ägypten

Optimierungsspiel

Tolles Material

Komplex verzahnt

Spieldesign: Germán P. Millán

Illustration: Laura Bevon

UVP: EUR 69,99

Im Handel erhältlich



ENTDECKT DIE CHARAKTERE DER NEUEN WELT!

Die heiße Phase beim offiziellen Playtest für **Midgard – Legenden von Damatu** läuft: Nehmt teil und erschafft mit uns diese neue Rollenspielwelt! Heute stellen wir euch die sechs Spezies vor, deren Kulturen Damatu prägen.

In der toten Sprache einer vor Jahrtausenden untergegangenen Hochkultur bedeutet Damatu „Land der Völker“. Es ist eine vielseitige Welt, die zahlreiche Kulturen auf ihren vier Kontinenten beherbergt. Sechs spielbare Spezies prägen die Geschicke von Damatu, und in **Midgard – Legenden von Damatu** wird eure Spielfigur von einer dieser Spezies abstammen.

Als die *Menschen* noch jung waren und ungelencke Zeichnungen auf Höhlenwände schmierten, füllten die Chroniken der *Zwerge* bereits gewaltige Hallen von unvergleichlicher Kunstfertigkeit.

Sie erträumten die ersten Götter des Multiversums und schützten die Welt noch heute vor den Urmächten des Chaos.

Die *Elfen* kamen aus einer sonnenlosen, nur von Sternenlicht erhellten Chaoswelt nach Damatu und wandelten das Diesseits mit ihrer Magie. Sie sind von schlankem Wuchs, haben spitz zulaufende Ohren und dreigliedrige Daumen. Sie können Jahrhunderte oder Jahrtausende alt werden, ohne körperlich zu altern. Viele haben sich von der Welt zurückgezogen, während andere enge Kontakte mit allen Spezies und Kulturen pflegen, um sie mit ihrer Weisheit anzuleiten.



Die kaum einen Meter großen *Gnome* kamen mit den *Elfen* in diese Welt und zeichnen sich durch ihre Anpassungsfähigkeit aus. Sie haben sich am besten den vielfältigen Kulturen Damatus angepasst und bereichern diese mit ihrem tiefen Wissen über die Natur, ihrem Einfallsreichtum und ihrer Vorliebe für das Tüfteln und Basteln.

Menschen gibt es nahezu überall. Sie sind zwar nicht die älteste oder langlebigste Spezies, doch die zahlreichste. Jahrtausende der Wanderungen, des Handels und der Reisen haben dafür gesorgt, dass es „den Menschen“ auf Damatu nicht gibt. Hautfarbe, Statur oder Gesichtszüge sagen nichts darüber aus, woher eine Person stammt, wie sie aufgewachsen ist oder welcher gesellschaftlichen Schicht sie angehört.

Die *Halblinge* waren einst *Menschen*, die vor vergessenen Schrecken an versteckte, mystische Orte flohen. Das magische Wasser, das dort ihren Durst stillte und ihre Felder wässerte, veränderte sie. Auch Erwachsene werden kaum größer als etwas über einen Meter und behalten weiche, rundliche Gesichter. Das Besondere sind jedoch ihre großen Augen, die wie Edelsteine leuchten, und ihre Haare: Sie haben kräftige Farben wie rot, gelb, grün oder blau, abhängig vom Zauberswasser, das ihre Ahnen verwandelt hat.

Erst seit 600 Jahren sind die *Neshu* auf Damatu anzutreffen. Diese humanoiden Katzenwesen entkamen einer dem Untergang geweihten Welt und strandeten nach einer langen Odyssee durch das Multiversum schließlich auf Damatu. Sie besitzen eine spielerische Lust an allem Neuen und pflegen dennoch die Traditionen ihrer verlorenen Heimat, die sie niemals wiedersehen werden.



Midgard – Legenden von Damatu erlaubt euch, Angehörige dieser sechs Spezies so zu spielen, wie ihr es wollt. Ob *Neshu*-Piratin, zwergischer Ränkeschmied, gnomische Handwerkerin oder menschlicher Hexer: Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Und das Tolle: Mit dem kostenlosen **Playtest Guide** für **Midgard – Legenden von Damatu** könnt ihr schon jetzt direkt ins Spiel einsteigen. Die schnelle und intuitive Figurenerstellung erlaubt es euch, zur Hauptfigur eurer eigenen Legende zu werden.

Und das alles als Teil des offenen

Playtests, mit dem ihr aktiv an der Entwicklung des Grundregelwerks für **Midgard – Legenden von Damatu** teilhaben könnt.

Entwerft eure eigenen Spielfiguren, spielt und teilt uns eure Meinung mit! Besucht

den Discord-Server von Pegasus Spiele, diskutiert mit der lebendigen Community, der Chefredaktion und dem Designteam und nehmt an den Umfragen teil, um uns zu helfen, das Spiel noch besser zu machen. [mm]

All das findet ihr auf www.pegasusdigital.de zum Herunterladen und Losspielen!



Midgard – Legenden von Damatu

Midgard-Welt

Fantasy

Playtest

Sechs Spezies

Chefredaktion: Michael Masberg
Projektleitung: Selina Kalms

Preis: kostenlos
Digital erhältlich

TRÄUMT CTHULHU NOCH? ODER IST ER ...

Oft müssen es die Investigator*innen in **Cthulhu**-Abenteuern mit monströsen Kulturen aufnehmen. Kulte, die uralte, absurd böse Wesenheiten auf unserer Erde beschwören. In **Die Kulte des Cthulhu** trifft ihr auf die Anhänger des Großen Alten schlechthin: Cthulhu!

Der Band **Die Kulte des Cthulhu** befasst sich nicht mit den „üblichen Verdächtigen“ der **Cthulhu**-Welt wie Nyarlathotep, Shub-Niggurath oder Azatoth – nein, hier geht es um die finstersten Abgründe jener Welt (die ja fast die unsere ist). Ihr erfahrt mehr über die Kulte des Namensgebers, mehr vielleicht, als für euch gut ist. Stimmt noch, was der Erfinder dieser Welt, H.P. Lovecraft, vor 100 Jahren schrieb: „In seinem Haus in R'lyeh wartet träumend der tote Cthulhu“? Oder kommt er schon hervor?



Die Kulte des Cthulhu spannt ein Band von der Gaslicht-Epoche über die 1920er Jahre bis zur heutigen Zeit. Rüstet euch mit allem, was ihr habt, um unseren Planeten zu verteidigen. Und wenn es Großvaters Karabiner oder ein Steinschlossgewehr ist.

Mit **Die Kulte des Cthulhu** erhaltet ihr einen wunderschönen Hardcover-Band, der in einem stabilen Pappschuber daherkommt. Damit nicht genug, der wuchtige Wälzer mit mehr als 380 Seiten ist limitiert und handnummeriert. Das detailverliebte Werk enthält vier Kapitel mit Hintergrundinformationen sowie drei ausgearbeitete Abenteuer.



Für Spielleitungen ist gerade das erste Kapitel ein wahrer Quell an Inspirationen und potenziellen Ideen für Abenteuer. Die Einbettung der Informationen in die Spielwelt ist vortrefflich. So erfahrt ihr anhand von (fiktiven) Schriften alles mögliche über den **Cthulhu**-Mythos sowie seine Geschichte in Vergangenheit und Gegenwart. Eine gewisse Mildred Schwartz hat 1939 die Kiste eines Professor George Angell gefunden und ihren Inhalt sortiert und katalogisiert. Eine wahre Schatzgrube, denn erst dadurch beginnt man, die **Cthulhu**-Anbetung zu verstehen. Sie reicht von den alten Sumerern über einen kaiserlichen **Cthulhu**-Kult im Japan des 8. Jahrhunderts bis zu Kulturen der 1920er Jahre. 2017 knüpft Filmstudent David Eberhart daran an und arbeitet die Kulte seit Ende des 2. Weltkriegs bis in die heutigen Tage auf.

Das zweite Kapitel schildert Geschichte, Ideologie und Strukturen von fünf wichtigen Kulturen. Die könnt ihr gleich in den jeweiligen Zeiten direkt am Spieltisch verwenden. So schicken euch

der südafrikanische Kult *Der erhabene Orden des Morpheus* oder der US-amerikanische *Sumpfkult von Luisiana direkt in die Gaslicht-Ära*. Für die wilden 20er steht exemplarisch der kalifornische Kult *Die Gesellschaft der engelsgleichen Wesen* sowie *Der esoterische Kult des Dagon*, der im fiktiven und **Cthulhu**-Fans wohlbekannten US-Städtchen Innsmouth wurzelt. Den Abschluss bildet die weltweit operierende *Church of Perfect Science*, die im Jahr 1952 gegründet wurde.

Das nächste Kapitel vermittelt euch das komplette Handwerkszeug, um eigene cthuloiden Kulte zu entwerfen. Das ist didaktisch so breit aufgemacht und bietet dermaßen viele Tabellen, auf denen ihr die Eigenschaften und Besonderheiten der Kulte auswürfeln oder festlegen könnt, dass auch neue Spielleitungen sofort im Film sind.



Im letzten Basiskapitel von **Die Kulte des Cthulhu** gibt es Spielwerte für Kultist*innen, Monster oder Artefakte, die in den genannten oder selbst entworfenen Kulturen eine Rolle spielen können. Zusätzlich gibt es *Segnungen des Cthulhu*, die den Gläubigen des schlafenden Gottes mächtige Fähigkeiten, Mutationen oder Fertigkeiten verleihen.

Der wunderschön illustrierte und aufgemachte Band wird beschlossen von drei Abenteuern, die ihr nicht nur direkt spielen könnt. Sie zeigen auch exemplarisch, wie die Kulte in das Spiel eingebracht werden können. Bei *Lokis Geschenk* gilt es, beim vermeintlichen Selbstmord eines jungen Musikers im viktorianischen London zu ermitteln. In *Engelsdurst* müsst ihr ganz einfach nur im

L.A. der 1920er Jahre den vermissten Vater der jungen Auftraggeberin aufspüren. Das dritte Abenteuer *Eines Gottes Traum* schickt euch ins Jahr 2017: In Chicago wird jemand vermisst – und zwar ein Freund der Investigator*innen! [meh]



Cthulhu: Die Kulte des Cthulhu

Cthulhu-Mythos

Uralter Horror

Inspirativer Quell

Kultisten

Chefredaktion: Heiko Gill
Preis: EUR 69,95

Coverart: Norman Scherke, Loïc Muzy
Ab August im Handel erhältlich

GUTE POLIZEIARBEIT

Die Polizei und ihre Arbeit sind in der *Sechsten Welt* ein Quell von viel Aufregung, um es vorsichtig zu sagen. Doch auch in der **Shadowrun**-Welt ist nichts ewig. Das legt der Titel des neuesten Bandes **Feind und Helfer** nahe, der subtil das sprichwörtliche Freund-und-Helfer-Image umdeutet.

Shadowrun: Feind und Helfer ist eine beinahe 190-seitige, vollfarbige Hardcover-Regelerweiterung für Polizei- und Sicherheitsinstitutionen in der Welt von **Shadowrun 6**. Bereits in früheren Editionen der *Sechsten Welt* gab es ähnliche Publikationen, etwa jene zum *Lone Star*. Die beleuchtete einen der prominentesten nordamerikanischen Ordnungsdienstleiter dieser Spielwelt ausführlich.



Das neue Quellenbuch **Feind und Helfer** aktualisiert und erweitert nun die weltlichen wie auch metaphysischen Taktiken, Techniken und Technologien. Die werden vor allen Dingen von den bekanntesten Strafverfolgungs- und Sicherheitseinrichtungen in der *Sechsten Welt* verwendet wie etwa *Knight Errant*, dem *London Metropolis Police Service* oder besagtem *Lone Star*. Ebenso wird der komplexen Beziehung zwischen *Shadowrunnern* und diesen für sie eher antagonistischen Organisationen Aufmerksamkeit geschenkt. So soll es nun vorkommen, dass beide Seiten auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten beziehungsweise sich zu gegenseitigem Nutzen betätigen ...



Überdies wird der Gedanke vertieft, dass das Motto „Dienen und Schützen“ nicht länger für üble Scherz auf Kosten der Uniformierten herhalten kann. „Wer

zahlt, hat Recht!“ lautet vielmehr die bereits im Klappentext ausgegebene Devise.

Vordergründig ordentliche Verfahren werden lediglich denjenigen gewährt, die über ausreichend *Nuyen*, Macht oder beides verfügen. Dies mag einen dunklen Schatten auf die Marke, das Gerechtigkeitssymbol, werfen. Doch es soll noch immer Metamenschen geben, die versuchen, diesen Makel abzustreifen – wenn auch nur ein wenig. Selbstverständlich kommt in der von Pegasus Press übersetzten Ausgabe ein aktueller Blick auf die ADL, die *Allianz Deutscher Länder*, nicht zu kurz. [ib]

Shadowrun: Feind und Helfer

Shadowrun-Welt
Neues Rollenverständnis

Quellenbuch
Polizeiarbeit

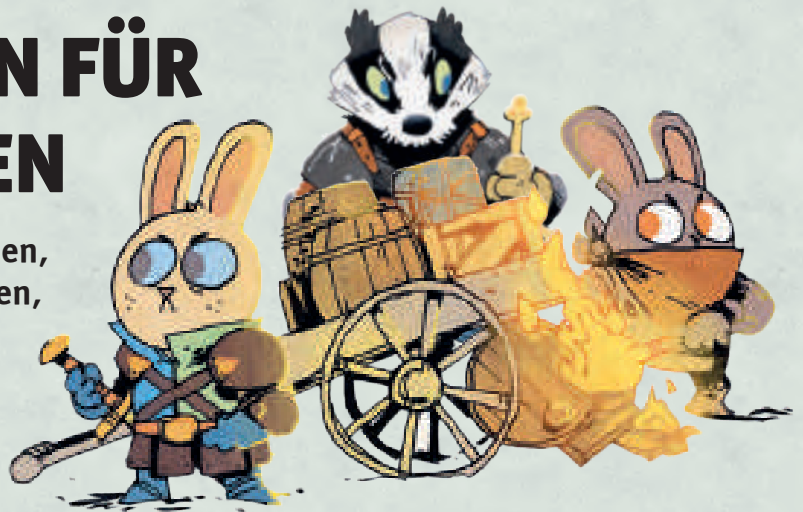
Chefredaktion: Andreas AAS Schroth
Coverart: Tyler Clark

Preis: EUR 39,95
Im Handel erhältlich



NEUE LICHTUNGEN FÜR EURE GESCHICHTEN

Die **Lichtungsfibel** bietet insbesondere jenen, die **Root – Das Rollenspiel** noch nicht kennen, einen gelungenen Einstieg. Die vier neuen Spielorte könnt ihr für eine Stippvisite in diese kampfeslustige Welt verwenden – oder um längere Kampagnen zu starten.



In diesem vom gleichnamigen Brettspiel inspirierten Waldland sagen sich weder Fuchs noch Hase „Gute Nacht“! Hier geht es immer um die Vorherrschaft, die eine der Waldtierfraktionen erringen will. Abenteuerlustige Fans von **Root – Das Rollenspiel** entdecken mit der **Lichtungsfibel** zahlreiche Geheimnisse und Ruinen, Schlachtfelder und Außenposten, Wälder und Pfade. Die Erweiterung stellt im Wesentlichen vier neue *Lichtungen*, also Spielorte vor.

Die nach einer berühmten Fuchsheldin benannte *Breitpfotes Schlacht* zwingt die dort Ansässigen, sich angesichts der jüngsten Kämpfe und anhaltenden Konflikte für eine Seite zu entscheiden. *Übelwig*, der gut befestigte Außenposten am Rande des Waldlandes, ist ideal für einen neuen Stützpunkt der Waldlandallianz. Die überaus lukrative *Kaltklauenmine* ihrerseits wartet mit spannenden Machtkämpfen und politischen Intrigen auf, die zum Geschichten erzählen einladen.



Die 64-seitige, vollfarbige **Lichtungsfibel** eignet sich sowohl für Neulinge als auch für erfahrene Spielrunden. Das übersichtliche Layout unterstützt die spielgerecht aufbereiteten Informationen zu jeder *Lichtung*. Ihr findet dort die Hintergrundgeschichte, Infos zu den wichtigsten Akteuren, den Aufhänger für das Abenteuer und Beschreibungen, was passiert, wenn ihr nichts unternimmt. Als Rahmen fungiert das innovative und erzählerorientierte System *Powered by the Apocalypse* (PbtA). [ib]



Root – Das Rollenspiel: Lichtungsfibel

Sandboxen

Abenteurersettings

Einstiegshilfe

PbtA-System

Chefredaktion: Selina Kalms
Coverart: Kyle Ferrin

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich



Jede wartet mit ganz eigenen Konflikten auf, ihr lernt wichtige Bewohner und Bewohnerinnen (mit Spielwerten) kennen sowie Sonderregeln. Ob ihr die *Lichtungen* als Schauplatz für Oneshot-Abenteuer nutzt oder in längere Kampagnen integriert, bleibt euch überlassen.

Das *Hakenfussmoor* war schon immer ein harter Ort für harte Mäuse mit tiefverwurzelten Familien. Die Ankunft des *Marquisats* birgt neue Herausforderungen und Veränderungen für ihre Heimat.

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

Wer unser Freundebuch in den letzten Jahren verfolgt hat, hat darin viele Gesichter aus den größeren Abteilungen Marketing, Vertrieb und Redaktion gesehen. Doch es gibt auch sehr kleine Abteilungen, wie den Einkauf zum Beispiel, aus dem wir euch heute Uta vorstellen. Und natürlich kommen auch immer wieder neue Gesichter hinzu, wie unser Event Manager Kay.

Mein Name ist: Kay Lauterbach

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin Event Manager und kümmere mich als Teil eines Teams um die Planung und Durchführung diverser Veranstaltungen im In- und Ausland. Zudem betreue ich die Spieleclubs.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Februar 2024 – eigentlich noch gar nicht so lang, aber in der kurzen Zeit habe ich schon so viel erleben dürfen, dass ich es sich manchmal länger anfühlt.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Etwas speziell vielleicht, aber: Nachts um 3 Uhr mit unserem Geschäftsführer Andreas Finkernagel in heiterer Atmosphäre auf einer Parkbank sitzen und über potenzielle Spielertitel debattieren. Wir waren eigentlich auf dem Heimweg nach einem Event bei Pegasus Spiele, aber es war so ein gutes Gespräch, dass wir eine ganze Weile dort gesessen haben.

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Musik oder die Entwicklung neuer Rollenspielszenarien. Aber auch zu wissen, dass meine Arbeit anderen Menschen Spaß bringt.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: *Bomb Busters!* Jede Mission ist eine neue Herausforderung, aber auch dieselbe Mission mehrfach zu spielen, macht immer wieder aufs Neue Spaß.

Das beste Spiel aller Zeiten: Ein wahrscheinlich ziemlich unbekannter Titel: *Die großen Abenteuer der kleinen Hobbits*. Bei uns in der Familie heißt es aber einfach nur „Hobbits“. Das habe ich schon in meiner Kindheit geliebt und spiele es bis heute gerne.

Mein Lieblingsgericht: Um einen gewissen rotgetigerten Kater zu zitieren: Lasagne!

Mein Motto lautet: Fortis et fidus (stark und treu) – das ist der Wahlspruch des schottischen Clans MacLachlan. Ich habe ihn kennengelernt, als ich vor etlichen Jahren mit meiner Familie und einigen Rollenspielfreunden meiner Eltern auf Castle Lachlan Urlaub gemacht habe. Seitdem begleitet mich das Motto.





Mein Name ist: Uta B. Kleiner

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich arbeite im Einkauf der Vertriebsspiele. Das heißt, ich betreue so um die 50 andere Spielverlage, lege neue Titel an, bestelle, prüfe Rechnungen und kümmere mich um Fragen aus dem Vertrieb.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Juni 2017, also schon seit acht Jahren.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Die Abwechslung! Es gibt so viele unterschiedliche Dinge zu tun. Neben dem Tagesgeschäft organisiere ich zum Beispiel auch Sonderbestellungen für den Fachhandel für bestimmte Titel. Ich kümmere mich zudem auch um den Anzeigenverkauf für den *Ringboten*. Manchmal sind meine Tage ruhig, manchmal turbulent, aber nie langweilig!

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Das erste Mal *Krasse Kacke* spielen mit den für mich neuen Kolleginnen und Kollegen an einem Grillabend, kurz nachdem ich bei Pegasus Spiele angefangen habe zu arbeiten. Ich habe Tränen gelacht!

Mein erstes Pegasus-Spiel: *Die Zwerge* von Michael Palm und Lukas Zach, basierend auf dem Roman von Markus Heitz. Ich habe es damals mit einigen Freund*innen gespielt. Das Spiel ist 2012 rausgekommen, da ging es gerade erst los mit den kooperativen Spielen, daher war *Die Zwerge* etwas ganz Besonderes. Ich kannte den Verlag Pegasus Spiele zwar schon früher, aber das war so das erste Spiel, was wirklich in meiner Erinnerung hängen geblieben ist.

Das beste Spiel aller Zeiten: *Malefiz*, weil ich da so tolle Erinnerungen an Spiele mit meinen Eltern habe. :D

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Ich stricke, falte Origami und fahre Fahrrad. Zudem kümmere mich um unsere zwei Katzen und meinen Mann. Und ich höre nebenher gerne Metal!

Dieses Buch muss man gelesen haben: *Die Brautprinzessin* von William Goldman – ein fantastisches und zeitloses Abenteuer. Auch die Verfilmung *Die Braut des Prinzen* ist sehr empfehlenswert und hat eine der besten Duell-Choreografien der Filmgeschichte!



GEWINNSPIEL

BLÜTENPRACHT VOM ANDEREN STERN

In einer weit, weit entfernten Galaxie leben kleine Wesen, die Blumen über alles lieben: die **Gloomies**. Für sie gibt es nichts schöneres, als Blumen zu sammeln und sich damit zu schmücken. In dem gleichnamigen Familienspiel von Filippo Landini schlüpft ihr in die Rollen dieser putzigen Aliens und müsst im Verlauf der zwei Spielphasen erst Blumen in den bunten Reihen des Spielplans anpflanzen, um sie später zu ernten. Dazu spielt ihr bis zu drei Karten mit ein oder zwei Blumenarten aus: Mondlilien, Orbit-Blumen, Sonnendisteln und Galaxie-Mohn. Dafür dürft ihr in Phase eins eine entsprechende Blume aus dem allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan platzieren oder in Phase zwei eine Blume von dort in euren eigenen Vorrat holen.

Doch Achtung, hier kommt die Krux von **Gloomies**: Ihr dürft Blumen in eurem Zug nur auf benachbarte Felder in der gleichen Reihe legen (oder von dort nehmen). Die leicht vertieften farbigen Felder des Spielplans geben dabei vor, welche Blumenart auf ihnen wachsen kann. Ganz schön verwickelt! Zudem versucht ihr, euch durch

geschicktes Platzieren und Nehmen der Blumen die begehrten Bonusplättchen zu sichern. Eure Belohnung: *Auftragskarten* liefern Punkte, *Helferlein* ermöglichen es, mehr Kartenaktionen zu tätigen, *Sternenstaub* bringt euch Extrapunkte oder ihr erhaltet Blumen direkt aus dem Vorrat. Nach jeder der beiden Phasen gibt es eine kurze Wertung und wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt – aber bei so einer Blütenpracht haben ja eigentlich alle gewonnen, oder? [laut]



5 x gewinnen!

Gloomies

*So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht ab Juli www.pegasus.de/ringbote
und füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.09.2025*

Spieldesign: Filippo Landini
Illustration: Justin Chan



Impressum: Ringbote #2/2025

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],
Sabrina Gossling [sabs], Johannes Herweg [dxj], Michael Masberg [mm],
Valentin Masszi [val], Moritz Mehlem [meh], Daniel Pfaff [dapf],
Lisa Anna Zander [liz], Maximilian Zehentbauer

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1, 3–33), Deep Print Games
(S. 13, 18, 22), Elbenwald (S. 35), Kay Lauterbach (S. 32),
Kosmos (S. 5), Krönchen Con (S. 35), Maximilian Zehentbauer (S. 33),
Ravensburger (S. 34), Uta B. Kleiner (S. 33)

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 #2/2025:

Krönchen Con (S. 2), Arcane Tinmen (S. 35), Ravensburger (S. 36)

Anzeigenverkauf:

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

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.

Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #3/2025: voraussichtlich 19. September 2025

Anzeigenschluss: 7. Juli 2025

Druckunterlagenschluss: 4. August 2025

Redaktionsschluss: 13. August 2025



KRÖNCHEN CON

02.08.–03.08.2025 | www.kroenchen-con.de

TERMINE

ELBENWALD FESTIVAL

The Party Academia

ELBENWALD FESTIVAL

08.08.–10.08.2025 | www.elbenwald.de/festival

05.07.–06.07.2025

>> **Friedberg spielt**

www.facebook.com/friedbergspielt

01.08.–03.08.2025

>> **Berlin Brettspiel Con**

www.berlin-con.de

02.08.–03.08.2025

>> **Krähenfee**

www.kraehenfee.de

20.08.–24.08.2025

>> **Gamescom**

www.gamescom.global/de



05.09.–07.09.2025

>> **Connichi**

www.connichi.de

13.09.2025

>> **Main Spiele Con**

www.mainspielecon.de

13.09.–14.09.2025

>> **Ravensburg spielt**

www.ravensburg.de/rv/veranstaltungen/?id=21467

19.09.–20.09.2025

>> **Chemnitzer Spieltage**

www.chemnitzer-spieltage.de



FÜR BRETTSPIELE

Eine neue Kollektion Premiumhüllen für Brettspiele

BLENDFREIE
Seite

TRANSPARENTE
Seite



Verfügbar in 10 unterschiedlichen Größen, passend für fast alle Kartenformate.

Jede Schachtel enthält 100 Hüllen für Brettspielkarten und ermöglicht eine einfache Sortierung und Lagerung.

Perfekt für sorgenfreie Spieleabende!



Gloomies: Das sind kleine Wesen aus dem All, die sich gerne mit wunderschönen, galaktischen Blumen schmücken. Schlüpft in ihre Rolle und baut im Dunkel der Nacht strahlende Blüten auf dem Spielfeld an, um sie in der zweiten Phase des Spiels ernten zu können.

Gloomies verbindet geschickt „Blumen-Placement“ mit Deckbuilding-Mechanismen in einem farbenfrohen Fest des Lichts.

Erhältlich ab März 2025



Ravensburger