



# RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#3/2021



## Savannah Park

Legespiel für Familien:  
Ein Zuhause für Afrikas Tiere



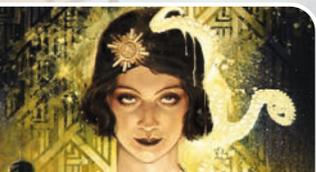
## Aeon's End

Fürsoter Teil 2 im Kampf um  
die Feste der letzten Ruhe



## Corrosion

Tüfteln für Experten:  
Engine mit Verfallsdatum



## Cthulhu

Rollenspiele in der  
Welthauptstadt der Sünde



## Panorama

7 Spiele, bei denen es ums  
Geschichten erzählen geht



9 1783957 894267



# TRAPPED

Verwandle jeden Raum in einen Escape-Room

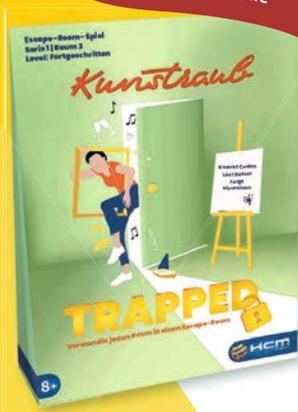


Die Trapped Escape Room Game Packs bieten ein einzigartiges Escape Room Abenteuer, das euch nicht an den Tisch bindet. Ein Riesenspaß für die ganze Familie! Die enthaltenen Poster und Rätselkarten werden an verschiedenen Stellen im Raum angebracht, sodass das Gefühl entsteht, sich in einem echten Escape Room zu befinden. Neben cleveren Hinweisen, die es zu entdecken und miteinander zu kombinieren gilt, erwarten euch spannende Rätsel, logische Denkaufgaben und mysteriöse Codes. Schafft ihr es, mit viel Geschick und Gerissenheit aus diesen originellen Escape Rooms zu entkommen?



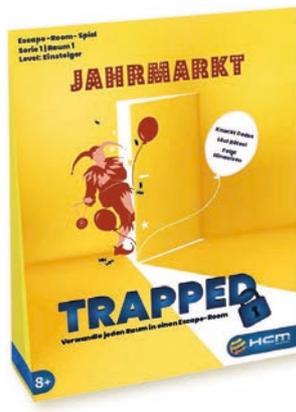
Deutscher  
Spielzeugpreis 2021

Nominiert für die Kategorie  
„Für die ganze Familie“



**TRAPPED - DER KUNSTRAUB**  
Serie 1 | Raum 2  
Level: Fortgeschritten

UVP: 10.99€



**TRAPPED - DER JAHRMARKT**  
Serie 1 | Raum 1  
Level: Einsteiger

UVP: 10.99€



**TRAPPED - DER BANKRAUB**  
Serie 1 | Raum 3  
Level: Experte

UVP: 10.99€



## 4 | NEUES IN KÜRZE

Die Gewinner von Spiel und Kinderspiel des Jahres | Neuheiten + Erweiterungen



## 6-11 | FOKUSTITEL

*Fire & Stone*: Ein spielerisch-spannender Wettlauf darum, wie der Urmensch die Welt erobert. Und allen, die mehr wissen wollen über das Werden der Menschheit, verraten wir, wo es die besten Archäologie-Museen gibt.

## 12 | FAMILIENSPIELE

MicroMacro: Crime City – Full House | Savannah Park

## 14 | FUNSPIELE

Deadly Dinner: Die letzte Rose

## 15 | AUS DEM VERTRIEB

Crazy Cubes

## 16 | PANORAMA

Sieben Spiele, in denen es ums Erzählen und Erleben von Geschichten geht

## 18 | KENNERSPIELE

Aeon's End – Für die Ewigkeit | Flippermania | Vienna Connection

## 22 | EXPERTENSPIELE

Corrosion | Cthulhu Wars

## 26 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Cthulhu: Berlin – Welthauptstadt der Sünde | Shadowrun: Konzerngewalten | Shadowrun: Wer erschoss Kincaid? | Spiele-Comic Noir: Lilly Van Helsings

## 30 | GEWINNSPIEL

echoes – Das Audio Mystery Spiel | Impressum

## 31 | TERMINE

# EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Eigentlich wäre jetzt die Zeit, um sich auf die Messe *Spiel* in Essen vorzubereiten: Schauen, was die Verlage an Neuheiten ankündigen, sich mit Freunden und Bekannten verabreden, die heißesten Tipps austauschen. Aber: Messe? Ringsum in anderen Branchen werden alle möglichen Termine abgesagt – gerade zuletzt lief die riesige Messe für Digitalspiele *Gamescom* wieder nur als Videoshow.

Doch die Macher der weltgrößten Messe für Brett- und Gesellschaftsspiele sagen: Die *Spiel* findet statt! Bei so viel Zuversicht schließt sich das Team vom **Ringboten** gerne an – und wir geben Euch mit unserem Fokusthema gleich ein paar weitere Anregungen für noch mehr spannende Ausflüge!

Motto: Erst mit dem großartigen *Fire & Stone* in die Steinzeit abtauchen, und dann in ausgewählten Museen Entdeckungen machen! Denn die sind heutzutage mit ihren Mitmach-Aktionen und Archäologie zum Anfassen alles andere als staubig.

Eure Ronja **Ringbote**

PS.: Wir verwenden das generische Maskulinum (wie z.B. der Spieler), aber natürlich sind damit alle Menschen gemeint egal welchen Geschlechts!

# NEUES IN KÜRZE

## TRAILS OF TUCANA: DIE FÄHREN

Nachschub in Sicht für das beliebte Flip&Write-Spiel *Trails of Tucana*: Mit der Erweiterung **Trails of Tucana: Die Fähren** kommen zwei neue Spielblöcke auf den Tisch. Tucana, das ist die Inselgruppe voller seltsamer Kreaturen und uralter Reliquien. Die Spieler müssen clever ein Wegenetz einzeichnen, damit die Einheimischen zwischen ihren Dörfern reisen können und die Touristen zum Sightseeing kommen. Mit den zwei neuen Inselplänen für *Isla Bahía* und *Isla Habita* kommt nun noch mehr Abwechslung ins Spiel. Nun kann man per Fähre die Meeresabschnitte überwinden. Und auf *Isla Habita* bieten drei zusätzliche Dörfer neue Herausforderungen.



## DETECTIVE: SCHLAUE SPÜRNASEN

**Detective**, der kooperative Spielehit für Hobby-Ermittler, ist auf den Hund gekommen: **Detective: Schlaue Spürnasen** bringt tierische Unterstützung ins *Antares Hauptquartier*, von wo aus die bis zu fünf Ermittler aufbrechen, um mysteriösen Verbrechen auf die Spur zu kommen. Und ein tierischer Fall wartet sogleich auf sie: Ein Zirkustiger hat seinen Wärter angefallen. Aber irgendwas scheint nicht zu stimmen. Wurde die Großkatze vielleicht manipuliert ...? Der tolle Dreh vom Hauptspiel – beim Recherchieren wechselt man zwischen Spielbrett und der digitalen Welt – bleibt natürlich erhalten.



## CITY OF ANGELS: BULLETS OVER HOLLYWOOD

Auch beim zweiten, höchst erfolgreichen Detektivspiel geht es munter weiter: **City of Angels: Bullets over Hollywood** führt ins L.A. der 40er Jahre – eine Hochzeit der Filmmetropole. Vier neue Fälle mit 200 neuen Karten warten auf die investigative Schar. Wie bekannt, dreht sich das Spielprinzip von **City of Angels** um das clever ersonnene System mit *Adaptiven Antwortkarten*. Um die Rätsel zu knacken, befragen die Teilnehmer Verdächtige. Derjenige aber, der die Antworten auswählt, verfolgt seine eigenen Pläne und versucht die andern von der Fährte abzubringen ...



**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](http://www.ringbote.de):

- **ECLIPSE – DAS ZWEITE GALAKTISCHE ZEITALTER** von Pegasus Spiele  
Im galaktischen Rat bröckelt der Friede - ein wahres Fest für 4X-Strategen
- **UNDISCOVERED COUNTRY** von Cross Cult  
Ein irrer Roadtrip durch ein Land, das „die Mauer“ doch gebaut hat
- **ECHOES – DIE TÄNZERIN** von Kosmos  
Das Rätsel um die Porzellan-Ballerina lädt zum genauen Hinhören ein



# NEUES IN KÜRZE

## MICROMACRO UND DRAGOMINO

Die Freude war riesig: Gleich zwei „Pöppel“ beim *Spiel des Jahres* einzuheimen, ist auch für einen seit Jahren immer wieder erfolgreichen Verlag wie Pegasus Spiele etwas Besonderes. Zuerst überzeugte **Dragomino** beim *Kinderspiel des Jahres 2021* die Juroren, danach eroberte **MicroMacro: Crime City** mit dem Preis *Spiel des Jahres 2021* diese weltweit höchst geschätzte Auszeichnung. **MicroMacro: Crime City** wurde zusammen mit dem Verlag Edition Spielwiese herausgebracht, **Dragomino** ist eine kindgerechte, aber eigenständige Variante vom seinerzeit ebenfalls prämierten *Kingdomino*.



## ROBINSON CRUSOE: SCHATZTRUHE

*Robinson Crusoe* gilt mittlerweile als Meilenstein im Bereich kooperativer Spiele. Eine Handvoll Schiffbrüchiger, die sich auf einer einsamen Insel durchschlagen muss – mehr Koop geht kaum. Zu der von Ignacy Trzewiczek entwickelten, sehr komplexen Robinsonade sind seit 2012 zahlreiche Erweiterungen erschienen, teilweise auch als kleine und nur kurzzeitig erhältliche Promos. In **Robinson Crusoe: Schatztruhe** finden die Fans des einzigartigen Abenteuerspiels viel von diesem



Material in einer Box vereint. Sechs Szenarien warten darauf, entdeckt zu werden. Dazu gibt es neue Charaktere, Crew-Mitglieder und viele Zusatzkarten, die neue Varianten ins Spiel bringen.

## PUZZLES: ROLL PLAYER + KARTOGRAPH

Während der Pandemie haben ganz viele, vor allem auch Familien, das Spiel am heimischen Wohnzimmer für sich (wieder) entdeckt. Vielleicht am überraschendsten aber war der Boom bei einer speziellen Sparte: dem klassischen Puzzle. Mit den beiden Puzzlemotiven **Roll Player** und **Der Kartograph & Die Kartographin** legt nun der Verlag Pegasus Spiele für zwei seiner beliebtesten Kennerspiele 1000-teilige Puzzles vor. Die Illustrationen beruhen natürlich auf den Charakterzeichnungen von JJ Ariosa für **Roll Player** sowie die in einem Bild vereinten Cover-Gemälde der beiden **Kartographen**-Titel, die von Lucas Ribeiro stammen. [ask]



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

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

Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

- **TAINTED GRAIL**  
Die Reise geht weiter! Die Redaktion erzählt, worauf ihr euch freuen könnt
- **WETTBEWERB - KREATIVE KARTOGRAPHINNEN GESUCHT**  
Schickt uns eure kreativsten Landkartenpläne für *Die Kartographin*
- **UNSERE LIEBLINGSSPIELE**  
Kollegen verschiedener Abteilungen stellen ihre Lieblingsspiele vor



# AUFBRUCH INS ABENTEUER MENSCHHEIT

Die Steinzeit als Thema für Brettspiele ist durchaus beliebt. Doch während es meistens ums mühsame Überleben des eigenen Stammes geht, lässt einen **Fire & Stone** die Ausbreitung des Menschen über die ganze Welt erleben.

Mit einem einzigen Späher beginnen die Spieler bei **Fire & Stone** das Spiel im Süden Afrikas. Der Rest der Welt liegt unerforscht und größtenteils auch unzugänglich vor ihnen. Doch davon wissen die Frühmenschen noch nichts. Zunächst erkunden sie daher das Gebiet, das sich direkt vor ihnen erstreckt. Dazu bewegt der aktive Spieler seinen Späher in jedem Zug um ein bis zwei Felder und deckt dann auf dem Zielfeld das dort liegende Plättchen auf. Das erkundete Gebiet ist entweder ein ideales Gebiet, um eine neue Siedlung zu gründen (Hüttenplättchen), ein mit Tieren besiedelter Wald, ein Platz zum Rasten und Nahrung

bereiten (Feuerplättchen), ein geheimes Versteck oder auch ein Ort, an dem sich die Nahrungsressourcen der Urmenschen – Pilze, Nüsse, Obst, Gemüse – sammeln lassen (Sammelplättchen).



Natürlich kann ein Späher früher oder später einen zuvor bereits entdeckten Ort besuchen. Das ist sogar ratsam, denn auch wenn er dafür keinen Entdeckungsbonus mehr bekommt, kann er so gezielt den bereits enthüllten Ortseffekt nutzen. So können Hütten beispielsweise nur in zuvor entdeckten Siedlungsgebieten errichtet werden, Tiere zum Jagen warten im Wald und



möglicherweise liegen sogar schmackhafte Bodenfrüchte aus. Diese sind besonders wichtig, da neben der Entdeckung und Besiedelung der Welt sowie der Versorgung mit Nahrung vor allem *Erfindungen* das Überleben und Entwickeln des eigenen Stammes sichern. Und gute Ideen lassen sich nur im Tausch gegen Sammelplättchen gewinnen. Daher haben die Spieler neben ihrem Späher auf der großen Weltkarte in der Tischmitte auch noch ein eigenes *Stammes-*



tableau vor sich, auf dem sie Tierplättchen, die sie im Wald erworben haben, Nahrung sowie Sammelplättchen lagern können. Für das zweite, manchmal auch das dritte Plättchen einer Sorte dürfen sich die Spieler jeweils eine der ausliegenden *Erfindungen* oder eine *Punktekarte* nehmen.

Nach und nach bewegen sich die Spieler also über den Spielplan und erkunden dabei immer neue Landstriche. Doch der Zugang zu großen Teilen der Welt ist zunächst verschlossen. Die Eroberung des Globus geschieht schrittweise. Erst wenn mindestens drei und im nächsten Evolutionsstadium neun Siedlungsorte entdeckt und besetzt wurden, wenden sich die Spieler schließlich auch Richtung Osten, um weitere unbekannte Gebiete zu erschließen.



Doch da ein Späher allein kaum den ganzen Globus erkunden kann, kommt etwa ab der Hälfte des Spiels, nachdem das fünfte *Hüttenplättchen* aufgedeckt wurde, für jeden Spieler ein zweiter Späher ins Spiel. So nimmt die Partie in der zweiten Hälfte noch einmal deutlich an Fahrt auf und drängt einen dazu, langsam in Richtung Spielende zu denken. Das wird eingeläutet, sobald das elfte *Hüttenplättchen* entdeckt wurde. Nun haben alle Spieler noch ein bis zwei Runden Zeit, den eigenen Stamm zu optimieren. Denn am Ende zählen neben den eigenen Hütten auf dem Spielplan auch Mehrheiten in den Siedlungsgebieten sowie zuvor erhaltene Punktekarten.



**Fire & Stone** ist ein Familienspiel von Erfolgsautor Klaus-Jürgen Wrede (*Carcassonne*), das viele verschiedene Elemente vereint. So werden hier nicht nur Familien- und Gelegenheitsspieler ihre Freude haben, sondern auch alle Fans komplexerer Spiele. Während sich das Spiel nämlich als Erkundungs- und Ressourcen-Sammelspiel wunderbar mit der gesamten Familie spielen lässt, bietet es mit Elementen wie dem Ringen um Mehrheiten in den Siedlungsgebieten sowie individuellen Aufgabenkarten auch viel Raum für taktische Feinheiten. Dabei spielt sich keine Partie **Fire & Stone** wie die andere. Dazu tragen die stets anders angeordneten Plättchen bei, aber mehr noch eine geheimnisvolle Höhle: Sobald die entdeckt ist, bringt sie einen von 24 verschiedenen *Regelmodifikatoren* ins Spiel. [nmw]



**Fire and Stone**

# Erkunden # Für Familien & Kenner  
# Steinzeit-Thema # Extrem variabel

**Autor:** Klaus Jürgen-Wrede  
**Illustration:** Hendrik Noak  
**UVP:** EUR 34,95  
Ca. ab November im Handel erhältlich



Mit **Fire & Stone** schicken wir Euch auf eine Reise in die Frühzeit der Menschheit. Auf den folgenden Seiten schauen wir über den Rand des Spieltischs hinaus und wollen Archäologie erfahrbar machen: Sozusagen im Schnelldurchlauf geht es von der Steinzeit durch Bronze- und Eisenzeit bis zu den Römern. Die ausgewählten Hochkaräter unter den Museen im deutschsprachigen Raum sind gewiss ein Tipp, um im Urlaub erst in der Historie zu spielen – und dann spielerisch Neues kennen zu lernen.



## VOM LUFTBILD ZUR MISTELKRONE

Der **Keltenfürst vom Glauberg** (Hessen) gilt als eine der sensationellsten archäologischen Entdeckungen der letzten Jahrzehnte in Mitteleuropa. Errichtet in der Eisenzeit (ab ca. 450 v. Chr.), wurde der Grabhügel ursprünglich wohl von drei solcher Figuren „bewacht“. Außergewöhnlich daran: Nie zuvor war nördlich der Alpen eine so gewaltige, zugleich aber fein gearbeitete Statue gefunden worden. Wie weit das Reich des Mannes mit der Mistelkron (nein, das sind keine Mickymaus-Ohren auf dem Kopf) reichte – das kann heute keiner genau sagen. Doch wie besonders die fast 1,86 Meter große Statue aus Sandstein ist, lässt sich vor Ort erkennen: Ein paar Meter oberhalb der Fundstelle wurde eigens für den Priester-Herrscher ein beeindruckendes Museum gebaut. Zudem wurden Grabhügel und Umgebung zu einem archäologischen Ausflugsziel gemacht. Also: Ab in die Latènezeit zum Rendezvous mit den Kelten!

**Wissenswert:** Die Keltenfunde am Glauberg sind alles andere als Zufall. Vielmehr ist das ein herausragendes Beispiel dafür, mit welcher spannenden Methoden die Archäologie heutzutage arbeitet. Stichwort hier: Luftbildarchäologie. Beim Überfliegen der hügeligen Wetterauer Feldlandschaft war den Experten 1988 am Fuße des Glaubergs (auf dem im Mittelalter übrigens eine Burganlage thronte) eine große, kreisrunde Struktur aufgefallen. Solche Verfärbungen des Bodens deuten stets darauf hin, dass dort von Menschenhand Geschaffenes schlummert. So lassen sich Fundamente von Steinhäusern oder sogar Holzbauten orten. Der Grund: Das vom Menschen eingetragene Material verwittert anders als die Erde in der Umgebung und beeinflusst sogar den Bewuchs darauf. Doch dass man dann, wie 1996 geschehen, eine derart einmalige keltische Grabanlage ausbuddelt – passiert eben nicht alle Tage!

[www.keltenwelt-glauberg.de](http://www.keltenwelt-glauberg.de)

# AUF WASSER GEBAUT

Von der Eisenzeit in Hessen geht es zurück in die Stein- und Bronzezeit (bis ca. 800 v.Chr.) am Bodensee. Die **Pfahldörfer bei Unteruhldingen** sind heute Weltkulturerbe – bekannt sind sie aber schon viel länger: Das erste Museum entstand 1922; 1996 kam ein zweiter, moderner Bau hinzu. Das Besondere: Es handelt sich um Freilichtmuseen. Wer einmal auf den Stegen zu den sozusagen über dem Bodensee schwebenden Holzbauten gelaufen ist, beginnt gewiss darüber nachzudenken, was unsere Vorfahren aufs Wasser hinaus getrieben hat. Fischfang direkt vor der Haustür? Klar. Aber auch der Schutz vor Überfällen. Die Anlage ist natürlich rekonstruiert – aber dank des hervorragenden Erhaltungszustands unter Wasser sind die Originale unglaublich wichtige Funde. Museumspädagogik wird in Unteruhldingen übrigens groß geschrieben: Ein *Steinzeitparcours* und ein *Archaeolab* vermitteln viel Wissenswertes.



[www.pfahlbauten.de](http://www.pfahlbauten.de)

# INS MOOR VERSENKT

Es ist ein etwas gruseliges Thema – aber so etwas ist in Spielerkreisen ja nicht völlig ungewöhnlich. Es geht um Moorleichen. Sie stammen hauptsächlich aus Nordeuropa aus der Zeit 1. Jhd. vor bis 4. Jhd. nach Christus. Einige der herausragenden Fundorte sind in Schleswig-Holstein. Deshalb führt die Reise ins **Landesmuseum Kiel**. Alleine das Museum, das Schloss Gottorf, ist schon den Besuch wert. Für die Wissenschaft ist das Einmalige an den eisenzeitlichen Leichenfunden, dass in Mooren biologisches Material kaum verrottet oder gar zu Staub zerfällt. Vollständig erhaltene Körper sind das eine, aber mindestens so spannend ist: Was haben die Menschen damals gegessen, aus was genau war ihre Kleidung gefertigt, welche Krankheiten hatten sie? Erhalten ist aber noch viel mehr: Waffen, Ausrüstung, sogar ganze Boote fand man, denn viele der Funde gehen zurück auf rituelle Opferungen – kein Wunder, dass Moore einen so schaurigen Ruf haben.



www.museum-fuer-archaeologie.de

[www.museum-fuer-archaeologie.de](http://www.museum-fuer-archaeologie.de)



## SIND WIR NICHT ALLE EIN BISSCHEN NE-ANDER-S?

Neanderthaler. 40.000 Jahre sind die berühmten Fundstücke alt. Lange galt die stämmige Kreatur als unseren Vorfahren, dem Homo sapiens, unterlegen. Heute wissen wir durch Genom-Untersuchungen: In allen heutigen Menschen steckt auch mehr oder weniger Neanderthaler. Dazu – und zu vielem mehr – kann man im **Neanderthal Museum** viel erfahren. Besonders beliebt, weil hervorragend gemacht: museumspädagogische Events und Workshops zum Mitmachen.

[www.neanderthal.de](http://www.neanderthal.de)



## SCHÖNE SCHEIBENWELT

Eigentlich wiederholt sich Geschichte nicht. Aber manchmal doch. Wie beim Keltenfürst war es ein Sensationsfund. Wie am Glauberg wurde eigens ein architektonisch beeindruckendes Museum nahe beim Fundort erbaut. Der Unterschied: Die einmalige *Himmelscheibe* ist im Museum **Arche Nebra** nur als (täuschend echte) Replik zu sehen, das Original wird sicher im Landesmuseum in Halle verwahrt. Das tut der Sache keinen Abbruch, denn im Unstrut-Tal haben sie sich viel Mühe gegeben, eine archäologische Erlebniswelt zu erschaffen. Das beginnt im Museum selbst, in dem die frühe Bronzezeit höchst lebendig wird. Unternehmungslustige begeben sich auf den drei Kilometer langen *Kunstweg* zur Fundstelle auf dem Mittelberg, heute vom *Himmelsauge* überwölbt. Dort hatten 1999 Raubgräber unter nicht ganz geklärten Umständen das einmalige Fundstück aus der Erde geholt. Für die Archäologen höchst ärgerlich, ging ihnen doch so der gesamte Fundhorizont verloren. Bei einer wissenschaftlichen Grabung hätten sie gewiss noch 1000 spannende Details entdeckt.



[www.himmelscheibe-erleben.de](http://www.himmelscheibe-erleben.de)

# HIER SIND DIE LEGIONEN!



Wo genau im Jahr 9 n.Chr. der Cherusker Arminius drei römische Legionen vernichtete – man weiß es nicht! Aber auch wenn der Ort der *Schlacht am Teutoburger Wald* weiter gesucht wird, ziemlich klar ist, dass mindestens ein großer Teil der bis 20.000 Soldaten unter Führung des Varus vom Römerlager in Haltern aufbrach. Dazu kamen bis zu 5000 Reit- und Tragtiere. Der Zug, schätzen Historiker, hatte eine Länge von bis zu 20 Kilometern. Und den haben sie im **Römermuseum Haltern** nachgebaut! Als Playmobilarmee! Wer das gesehen hat, beginnt zu ahnen, was Rom auf die Beine stellen konnte – und weshalb die Varusschlacht ein unfassbarer Schock für die Weltmacht war. Ein Achtel seiner Militärmacht verlor das Imperium. Geschlagen von „zotteligen Barbaren“. Wobei: Arminius (oder Herrmann) war in jungen Jahren, wohl als Geisel, nach Rom gekommen. Ausgebildet zum Offizier und in den Ritterstand erhoben, war er ein gebildeter Mann. Er wusste also bestens über die Legionen Bescheid ... Das Halterner Museum hat natürlich viel, viel mehr als nur die Miniaturarmee zu bieten. Das Mitmachprogramm, die Museumspädagogik, die Live-Vorführungen – da kann man nur sagen: Taucht ein in die Welt der Römer!

[www.lwl-roemermuseum-haltern.de](http://www.lwl-roemermuseum-haltern.de)

## EINE IDEE VON GRÖSSE

Wurde oben die Größe Roms noch etwas putzig per Playmobilarmee beschworen, so räumt ein Besuch in Carnuntum in der Provinz Pannonien jeden Zweifel aus: Was die Römer vor 2000 Jahren erschufen, war wahrlich einzig. Carnuntum? Pannonien? Okay, das Imperium war gigantisch. Deshalb: Wer mal zu Besuch in Wien oder am Neusiedler See ist, der sollte den Abstecher nach Carnuntum einplanen. Das einzigartige daran: Während römische Städte heute mit modernen Städten überbaut sind, liegen die Reste von Carnuntum offen in der Landschaft. Die Hauptstadt von Pannonien hatte den Rang einer *Colonia* – man stelle sich vor: Köln, aber als römisches Ruinenfeld am Rhein (der Name Köln geht auf Colonia zurück). Weshalb Carnuntum in Vergessenheit geriet ... Man weiß es nicht. Immerhin: Seit 2021 zählt diese seinerzeit wichtigste Festung an der Donau zum *Weltkulturerbe Donau-Limes*. Die drei Museen der **Römerstadt Carnuntum** geben Einblick ins antike Leben, bewahren eine unfassbare Menge von Funden auf und machen die Rekonstruktionen der römischen Bäder, Theater und Häuser auf einmalige Weise nachvollziehbar. [ask]

[www.carnuntum.at](http://www.carnuntum.at)



# MEHR VERBRECHEN FÜR CRIME CITY

Herzlich willkommen zurück in Crime City – einer Stadt, in der hinter jeder Ecke das Verbrechen lauert. Verhängnisvolle Geheimnisse, hinterhältige Überfälle und kaltblütige Morde sind hier an der Tagesordnung!

**Full House** ist der zweite Teil der Reihe **MicroMacro: Crime City**, dessen erster Teil kürzlich als *Spiel des Jahres 2021* ausgezeichnet wurde und zuvor schon internationale Preise eingeholt hatte. Seit **MicroMacro: Crime City** im Herbst 2020 erschien, hat sich das wimmelige Suchspiel weltweit schon über 700.000 Mal verkauft und wurde in 31 Sprachen übersetzt. Daher dauerte es auch nicht lange, bis der Ruf nach neuen Detektivfällen laut wurde; das Team von Hard Boiled Games ist dem natürlich gerne nachgekommen.

Wer Teil 1 kennt, wird sich in **Full House** schnell zurechtfinden. Jeder Fall besteht aus einem Kartenstapel und wird auf dem riesigen schwarzweißen Stadtplan gelöst. Die Karten stellen den Spielern Aufgaben, die nach und nach über den Tathergang und die Hintergründe des Verbrechens aufklären. Meinen die Spieler, die passende Stelle für die Lösung der aktuellen Aufgabe gefunden zu haben, dreht einer der Spieler – der Kommissar – die Karte um und prüft die Antwort. War sie richtig, geht es mit der nächsten Aufgabe weiter, sonst wird weitergesucht.

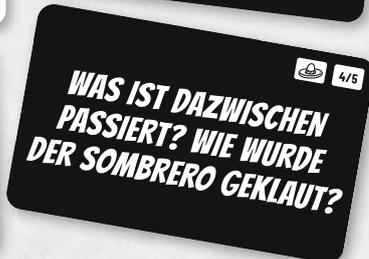
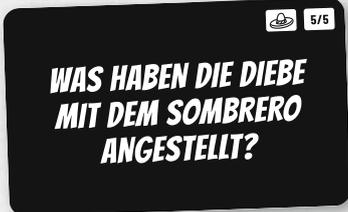
Natürlich steckt auch **Crime City** neuer Stadtteil voller zusätzlicher Easter Eggs und kleinerer Rätsel. So gibt es jenseits der 16 Fälle noch einiges zu entdecken – viel neues Futter also für eifrige Ermittler. [laut]

**MicroMacro: Crime City – Full House** ist aber nicht bloß eine Erweiterung, sondern ein eigenständiges Spiel mit 16 neuen Fällen. Für „Wiederholungstäter“ finden sich jedoch auch einige Geschichten, die an den ersten Teil anknüpfen. Ebenso schließt der neue Stadtplan nahtlos an den ersten an. Damit Eltern guten Gewissens mit ihren Kindern spielen können, sind alle Fälle markiert, bei denen es brutal oder sehr explizit um heftige Themen geht.

## MicroMacro: Crime City – Full House

# Wimmelbild # Detektivarbeit  
# Kooperativ # Eigenständig

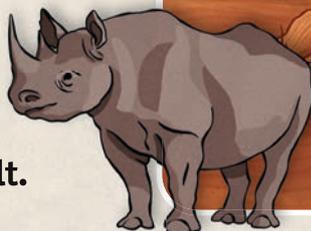
Autor: Johannes Sich  
Illustration: Hard Boiled Games  
UVP: EUR 24,95  
Im Handel erhältlich



# GETÜMMEL AM WASSERLOCH

Mitten im Herzen Afrikas liegt ein unvergleichlich schönes Naturparadies. In diesen endlosen Weiten leben nicht nur die größten Landtiere Afrikas, sondern es präsentiert sich auch eine herausragende Landschaft, die es zu schützen gilt.

Damit die Tiere hier lange und gut leben, versuchen die Spieler, gewaltige Parks aufzubauen, die Sicherheit bieten. Die Tiere sollen sich in möglichst großen Herden versammeln, Zugang zu Wasserstellen haben, sicher vor Buschbränden sein sowie Gräser und Bäume finden, die ihnen schattige Flecken und Futter spendieren. Wer kreierte das optimale Reservat?



Eine Partie endet, sobald alle Tiere einmal umhergezogen sind. Punkte gibt es vor allem für große Tierherden, besonders wenn sie Zugang zu Wasser haben. Gräser und Bäume, die nicht verdeckt wurden, bringen ebenfalls Pluspunkte. Tiere, die allerdings an Buschbrände angrenzen, werden mitunter vertrieben. So verscheucht ein kleiner Buschbrand zum Beispiel alle Einzeltiere auf den sechs angrenzenden Feldern. Sie werden bei der Herdenwertung nicht mehr mitgezählt.

Durch den zufälligen Spieldaufbau verläuft jede Partie von **Savannah Park** anders und da alle gleichzeitig spielen, gibt es so gut wie keine Wartezeiten. Dank zusätzlicher Varianten für das Solospiel, für das Spiel mit Kindern oder mit Löwen als zusätzlichem Punktegenerator kann das Spiel optimal an verschiedenste Vorlieben angepasst werden. [laut]



Jeder Spieler beginnt in **Savannah Park** mit einem eigenen Parktableau, auf dem die 33 Tierplättchen zufällig verteilt werden. Alle Plättchen sind unterschiedlich und zeigen eine oder mehrere Tierarten mit oder ohne Wasserstelle. Jede Kombination gibt es genau einmal.

Gespielt wird über mehrere Runden, die jeweils aus zwei Schritten bestehen. Zunächst bestimmt der Startspieler ein Plättchen, das alle aufnehmen müssen. Dann versetzen alle gleichzeitig das Plättchen an einen anderen freien Ort und drehen es auf die Rückseite. Jedes Plättchen wird im Spiel nur ein Mal versetzt.



## Savannah Park

# Legespiel

# Alle gleichzeitig

# Tierherden

# Mit Varianten

Autoren: Wolfgang Kramer,  
Michael Kiesling

Illustration: Annika Heller,

UVP: EUR 29,99

Ca. ab September im Handel erhältlich





# SO EINFACH – UND DOCH SO SCHWER!



**Crazy Cubes** ist leicht zu unterschätzen, denn die Regeln sind innerhalb von zehn Sekunden erklärt. Doch ebenso schnell, wie das Spiel verstanden ist, führt es überraschend zu komplexen Knobelmomenten.



In **Crazy Cubes** erhält jeder Spieler ein Set von fünf Blöcken mit je zwei Symbolen auf den länglichen Seitenflächen. Insgesamt gibt es fünf Symbole, die in unterschiedlicher Zusammensetzung auf den Blöcken angeordnet sind. Sie sollen bei dem neuen Knobelspaß aus der *Brain Game*-Reihe von HCM Kinzel schnellstmöglich ein Muster nachbilden. Wer als erster

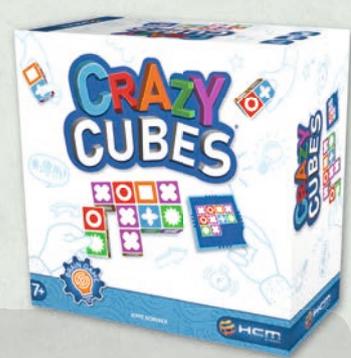
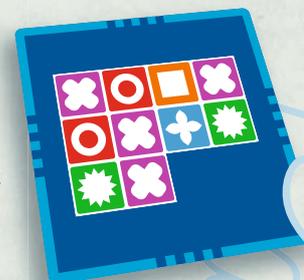
das Muster aus zehn Symbolen erstellt, erhält die Aufgabekarte mit samt Siegpunkten. Anschließend geht es an die nächste Aufgabe, bis alle Karten verteilt sind und ein Sieger feststeht.

Der Kniff: Die Aufgabekarten zeigen lediglich zehn Symbole in einer bestimmten Anordnung. Es fehlt die Verteilung und Anordnung auf den handlichen Blöcken. Manche Kombinationen kommen wiederholt auf unterschiedlichen Blöcken vor, sodass man sich lange auf dem richtigen Kurs wähnt und erst kurz vor Schluss feststellt, dass man irgendwo falsch abgebo-gen ist – dann werden die Blöcke nochmals in die Hand genommen, eilig gedreht und nach der passenden Kombination durchsucht. **Crazy**

**Cubes** gibt einem immer wieder das Gefühl, an einem kinderleichten Puzzle zu sitzen, nur um im nächsten Moment daran zu scheitern.



Die überraschende Kniffligkeit von **Crazy Cubes** kommt besonders in der Variante *Total Crazy* zum Tragen. Da liegen fünf Aufgaben offen, gestaffelt in fünf Schwierigkeitsgrade. Die Spieler können sich einer beliebigen Aufgabe widmen, aber ohne zu wissen, was ihre Kontrahenten anpeilen. Je schwieriger die Aufgabe, desto mehr Punkte bringt sie. Sie birgt aber auch mehr Potential, sich zu verpuzzeln. Dann schnappt sie die Konkurrenz weg, denn nur der, der die Aufgabe zuerst erfüllt, erhält sie. Man läuft also ständig Gefahr, aufs falsche Pferd zu setzen. Spannender kann ein Knobel-Wettkampf kaum sein. [dapf]



## Crazy Cubes

- # Knobelspaß
- # Schnelligkeit
- # Griffiges Material
- # Abstrakt

**Autor:** Jeppe Norsker  
**Illustration:** Karl Malepart  
**UVP:** EUR 29,99  
**Im Handel erhältlich**





# VIEL ZU ERZÄHLEN!

Früher war das mit den Spielen ganz schlicht: Man würfelte, etwa beim *Mensch ärgere dich nicht*, so lange, bis der Sieger feststand. Heute sind Spiele vielschichtiger – und erzählen eine ganze Geschichte oder versetzen die Spieler mitten in eine Erzählung hinein! Auf dieser Doppelseite stellen wir einige der spannendsten Titel dieser Art vor. Da findet sich gewiss für jeden ein Tipp, wie aus langen Nächten kurzweilige Erzählungen werden.



UVP: EUR 9,95

## Es war einmal

Es dürfte wohl kaum eine passendere Aufforderung zum Geschichten erzählen geben als eben diese, mit der alle Märchen anfangen. Wobei: **Es war einmal** erzählt keine Geschichte, sondern die Spieler werden selbst zu Erzählern! 76 Karten mit Versatzstücken aus märchenhaften Erzählungen gibt es, dazu 44 *Märchenende-Karten*. Wer schafft es, seine Karten nahtlos in die eigene, aber auch die Geschichte der anderen einzubauen? Und natürlich zu einem grandiosen Ende zu führen! Dabei wird man sehen: Auf's Gewinnen kommt es hier nicht an, das gemeinsame Erlebnis macht es.



UVP: EUR 129,95

## Tainted Grail

**Tainted Grail** ist ein Überlebens- und Erkundungsspiel, das Artussage und keltische Mythologie zu einer einzigartigen, düsteren Vision verbindet. Die Spieler kontrollieren einen von vier ungewöhnlichen Charakteren, die nur ein Ziel haben: Avalon vor dem Untergang bewahren. Dafür interagieren sie mit Bewohnern, erkunden geheimnisvolle Orte, sammeln Nahrung und kämpfen gegen zahlreiche Feinde. Leitfaden ist das *Buch der Entdeckungen*. Es sind aber nicht nur schwierige Entscheidungen zu treffen, oft ist auch entscheidend, dass der richtige Held am richtigen Ort ist.



UVP: EUR 99,95

## Mage Knight – Ultimate Edition

**Mage Knight** ist ein Brettspiel wie eine epische Erzählung. Als Zauberer-Ritter ringen die Spieler um die Vorherrschaft. Entwickelt die Fähigkeiten eures einzigartigen Avatars, lernt mächtige Zauber – und entscheidet: Seid ihr als Diktator erfolgreich? Als wohlwollender Landesherr? Oder wandelt ihr auf dem schmalen Grat dazwischen? Der Fantasy-Klassiker von Meisterautor Vlaada Chvátil liegt in der **Ultimate Edition** als Komplettsset mit allen drei Erweiterungen vor.

## UNDO – Verbotenes Wissen

Die **UNDO**-Spielereihe ist darauf angelegt, aus einer Geschichte mit einem – scheinbar – bestimmten Ende eine neue Erzählung zu machen, etwa einen tragischen Tod ungeschehen (= undo) zu machen. **UNDO – Verbotenes Wissen** schickt die Spieler ins Neuengland der 1920er Jahre in die Welt des H.P. Lovecraft. Auf einem Friedhof liegt vor einer geöffneten Gruft ein junger Mann. Tot. Ob es eine gute Idee ist, der Treppe in die Tiefe zu folgen?



UVP: EUR 9,95

## Mythos Tales

Wenn schon Lovecraft, dann doppelt: In **Mythos Tales** bittet Professor Armitage von der Miskatonic University um Hilfe. Diabolische Mysterien, unerklärliche Grauen – nur gemeinsam lassen sich bei dieser Mischung aus Brettspiel und Abenteuergeschichte die Schrecken überwinden. Die Spieler verfolgen als Investigatoren Spuren, erkunden das Terrain, diskutieren, machen sich Notizen. Bis die Zeit ausgeht. Dann gilt es, Antworten zu haben, um die acht Fälle zu lösen. Ein Tipp: Notiert alles genau, selbst in Details können sich entscheidende Hinweise verstecken.



UVP: EUR 39,95

## City of Angels

**City of Angels** spielt in den 40er Jahren im von Verbrechen erschütterten Los Angeles. Als Detektive versuchen die Spieler, neun Fälle gemeinsam aufzuklären. Hierfür haben sie umfangreiche Ermittlungsakten. Und dank des innovativen Mechanismus' des *Adaptiven Antwortkarten*-Systems wird eine Atmosphäre erzeugt, als würde die Runde einen Verdächtigen befragen. Wäre da nur nicht der Stichel, der perfide die anderen Spieler austricksen will. Toll: die von Oliver Rohrbeck eingesprochenen Einsatzbesprechungen.



UVP: EUR 69,95

## Detective

Und gleich noch einmal werden die Spieler zu Detektiven: Allerdings spielt **Detective** in der Jetztzeit. Das eröffnet höchst interaktive und (fast) reale Möglichkeiten: So haben die Akteure als Team der *Antares National Investigation Agency* die Möglichkeit, per Recherche im Internet der Lösung der fünf miteinander verstrickten Fälle näher zu kommen. Außerdem gibt es für das Spiel eine eigene Homepage, die Zugriffe auf das *Archiv* der Agency erlaubt. Knapp ist bei **Detective** nur eines: die Zeit. [ask]



UVP: EUR 39,95

# MISCHEN UNNÖTIG

In der *Feste der letzten Ruhe* ... ist es alles andere als ruhig! Durch die Risse von Raum und Zeit dringen immer ungeheuerlichere Kreaturen. Aber auch die Riss-Magier erhalten überraschende Verstärkung.

Mit **Aeon's End – Für die Ewigkeit!** findet der kooperative Spielehit *Aeon's End* eine kongeniale Fortsetzung. Besser gesagt: **Für die Ewigkeit!** ist ein zweites, eigenständiges Grundspiel. Es kann von bis zu vier Akteuren sowohl für sich gespielt werden als auch in Kombination mit dem ersten Grundspiel plus den (inzwischen vier) Erweiterungen! Die hochgradige Varianz ist eines der Kennzeichen dieses kooperativen Deckbuilding-Spieles. Jeder Riss-Magier agiert anders, jeder hat eigene Fähigkeiten.



Dazu kommen Zauber und Artefakte, die sich hundertfach verschieden für jedes Spiel zusammenstellen lassen. Und natürlich schickt **Aeon's End – Für die Ewigkeit!** vier neue Unausprechliche samt ihren dämonischen Horden voll ungeheurer Bosheit in den Kampf.

Wer *Aeon's End* kennt, kann bei **Aeon's End – Für die Ewigkeit!** unmittelbar durchstarten mit den 400 Karten. Das System ist dasselbe. Das ist gut so, denn: Mit einem einzigen kleinen Kniff erschafft *Aeon's End* maximale Spannung.

Die Verteidiger der Feste sind vier Mal pro Runde an der Reihe, der Erzfeind zwei Mal. Nur wann? Über die Reihenfolge entscheidet ein Stapel mit sechs Karten – und wenn der es übel meint, ist der Erzfeind genau dann zwei Mal am Zug, wenn man es überhaupt nicht braucht.

Spannend an der *Aeon's End*-Spielewelt: Sie folgt nur zum Teil den Regeln der klassischen Deckbuilder. Wie da, versucht man stets, immer stärkere Karten zu erwerben. Großer Unterschied: Die Ablage wird nicht wild gemischt, sondern die genutzten und gekauften Karten legt der Spieler abgestimmt auf den nächsten Einsatz ab. Das macht die Grundsatzentscheidung bei jedem Zug noch prickelnder: Stocke ich mein Kartendeck mit den verführerischen Angeboten der Auslage auf – oder sammle ich Kraft, um meine Spezialfähigkeit einzusetzen. [ask]



## Aeon's End – Für die Ewigkeit

# Deckbuilding

# Zweites Grundspiel

# Kooperativ

# Neue Charaktere

Autor: Kevin Riley

Illustration: Scott Hartmann

UVP: EUR 49,95

Im Handel erhältlich



# AN DIE FLIPPER UND LOS!

Die richtige Strategie, gutes Timing und eine Portion Glück – das braucht es, um in **Flippermania** auf Highscore-Jagd zu gehen. Wer schafft es in die Hall of Fame?

Flippern ist denkbar einfach: Die Kugel muss auf dem abschüssigen Spielfeld möglichst viele Punkte erzielen. Punkte gibt es, wenn die Kugel auf die verschiedenen Spielelemente wie Rampen, Zielscheiben oder Bumper trifft. Mit Hilfe der Flipperfinger am unteren Ende des Feldes kann die Kugel wieder in die höheren Bereiche geschossen werden.



In **Flippermania** wird dieses Prinzip in ein Roll&Write-Spiel übersetzt. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig um die Wette „flippern“. Die Spieler wählen gemeinsam unter vier Flipper-tischen mit unterschiedlicher Schwierigkeit aus, auf welchem Tableau sie sich messen wollen. Dazu kommen noch zwei Würfel sowie pro Spieler ein abwischbarer Stift und zwei Flipperkugeln.

Gespielt wird über drei Runden. Jeder Spielzug besteht aus vier Schritten, die alle gleichzeitig durchführen. Ein Spieler würfelt die beiden Würfel. Dann wählen alle Spieler aus, welchen der beiden Würfel sie nutzen und bewegen ihre Kugeln zum passenden Ziel. Die wichtigste Regel lautet: Die Kugel muss sich immer bewegen und ein Ziel treffen. Falls nicht – geht die Kugel verloren. Bei einem Treffer wird das entspre-



chende Feld markiert. Dafür gibt es Punkte und vielleicht

sogar Boni. Im letzten Schritt wird geprüft, ob ein Spieler seine Kugel verloren hat. Falls ja, muss der entsprechende Tisch für die nächste Runde vorbereitet werden. Dabei werden zum Beispiel bestimmte Felder wieder freiradiert.

Sobald ein Spieler seine dritte Kugel verliert, ist für ihn die Partie vorbei. Hat keiner mehr eine Kugel, wird geprüft, wer die meisten Punkte hat. Wie beim richtigen Flippern gilt auch für **Flippermania**, dass es eine Weile dauern kann, einen Tisch zu meistern. Natürlich kann **Flippermania** auch solo gespielt werden, um am eigenen Highscore zu arbeiten. [laut]



## Flippermania

# Roll&Write

# Alle gleichzeitig

# Flippern

# Highscore-Jagd

**Autor:** Geoff Engelstein  
**Illustration:** Gong Studios  
**UVP:** EUR 24,95

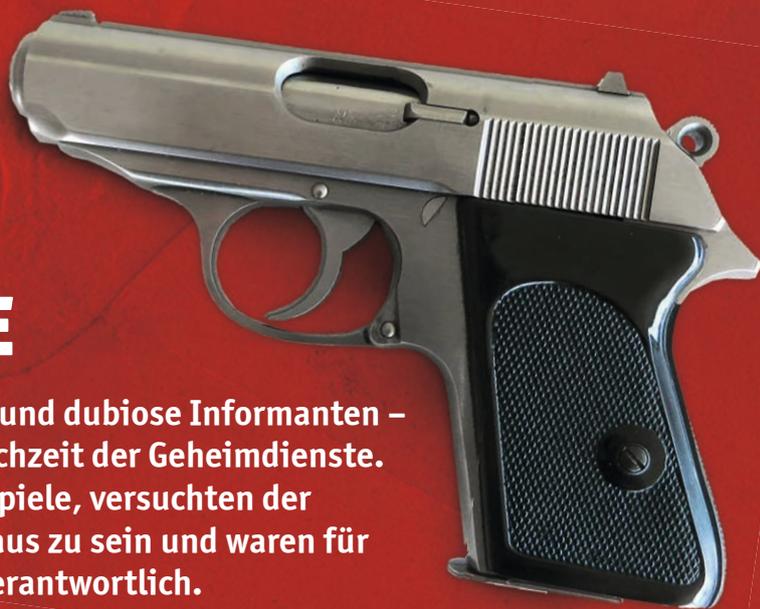
Ca. ab November im Handel erhältlich





# DER SPION, DEN ICH SPIELTE

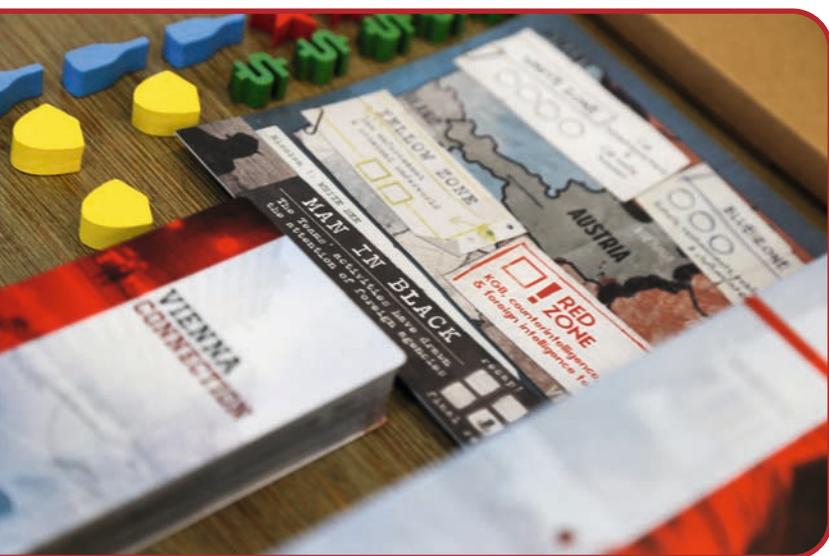
Versteckte Botschaften, Abhöraktionen und dubiose Informanten – die Zeit des Kalten Krieges war die Hochzeit der Geheimdienste. Sie lieferten sich Katz-und-Maus-Spiele, versuchten der Konkurrenz eine Nasenlänge voraus zu sein und waren für das Schicksal ganzer Nationen verantwortlich.



**Vienna Connection** versetzt die Spieler zurück in die Epoche des Kalten Krieges. Eine Zeit, in der Spione spätestens mit dem Auftritt von James Bond sexy und in aller Munde waren. Die Akteure übernehmen die Rolle von CIA-Agenten und führen Missionen im durch den Eisernen Vorhang geteilten Europa durch. Mal heißt das, einen feindlichen Agenten zu verfolgen, mal einen Wald zu überwachen und mal auch ganz klassisch Akten durchforsten. Das Spiel baut auf dem System von *Detective: Ein Krimi-Brettspiel* auf, das von Erfolgsautor Ignacy Trzewiczek stammt. Das war 2019 sogar für den Preis Kennerspiel des Jahres nominiert; **Vienna Connection** nutzt dessen Online-Datenbank Antares. Allerdings ist es komplett eigenständig und bietet auch eigene Mechaniken.

Für jede Mission wird ein Plan ausgelegt, auf dem unterschiedliche Zonen farblich markiert sind. Der weiße Bereich ist sicher, etwa ein Safehouse der CIA. Im blauen Bereich finden sich Bars, Kinos und andere Orte der Öffentlichkeit. Gefährlicher wird es in den gelben Zonen, wo die kriminelle Unterwelt ihr Unwesen treibt, aber auch mit nützlichen Informationen handelt. Die rote Zone ist wiederum vollständig unter der Kontrolle anderer Geheimdienste. Natürlich lässt es sich als Agent nicht vermeiden, auch in letztere hinüber zu wechseln, um wertvolle Spuren zutage zu fördern. Deshalb entscheidet die Spielgruppe, und zwar stets gemeinsam, welche der Anhaltspunkte weiterverfolgt werden.

Das geschieht in erster Linie über ein Deck an Hinweiskarten. Den Tipps geht die Gruppe dann in einer bestimmten Zone nach. Allerdings sollten die Spieler ein Auge darauf haben, wie oft sie welche Zone besuchen, denn jede bietet nur eine begrenzte Anzahl Felder für Untersuchungen. Zwar zeigt der Hinweis, in welche Zone er führt, aber nicht wie viele Felder das kosten wird. Erst nach der Entscheidung für eine Spur eröffnen sich neue Möglichkeiten, aber auch die Zahl der zu streichenden Felder. Besucht man einen Ort zu oft, fällt man auf und die Leiste der gegnerischen Geheimdienste füllt sich. Damit laufen die Spieler Gefahr, entdeckt zu werden. Das Risiko kann sich allerdings aus-





zahlen, um an Schlüssel-Informationen oder -Dokumente zu gelangen. **Vienna Connection** kommt dabei mit einem atmosphärischen 100 Seiten dicken Ordner an Unterlagen daher. Der stellt die Akten der CIA dar, in denen sich potenziell wichtige Hinweise finden lassen. Darüber hinaus kann man auch Operationen starten, besonders intensive und Ressourcen raubende Unternehmungen. Wie in *Detective: Ein Krimi-Brettspiel* kann die Gruppe bei speziell markierten Begriffen zudem eine freie Recherche im Internet starten. Das liefert wertvolles Hintergrundwissen zu den historischen Vorgängen der Zeit.

Eine Mission endet, sobald sich die Leiste der gegnerischen Geheimdienste gefüllt hat und es der CIA zu heikel wird, dann zieht sie ihre Agenten ab. Abschließend können die Spieler Empfehlungen an ihre Vorgesetzten abgeben. Sollte eine bestimmte Person eliminiert werden? Oder doch nur befragt? Sollte man jemanden vorsichtshalber überwachen lassen? Immer nur zwei Optionen dürfen ausgewählt werden,

falsche Antworten gibt es nicht, Konsequenzen für künftige Missionen hingegen schon. So schleichen, überreden und beraten sich die Spieler nach und nach durch gefährliche Missionen, finden Leichen, knacken Codes und erleben die Irrungen und Wirrungen des Kalten Krieges hautnah mit. Spannende Geschichte(n), schwierige Entscheidungen und die ein oder andere Kopfweh sorgen in **Vienna Connection** für eine rundum unterhaltsame Erfahrung. [val]



### Vienna Connection

# Kalter Krieg

# Kampagnenspiel

# Rätsel lösen

# Kooperativ

**Autor:** Ignacy Trzewiczek, Jakub Poczety, Przemysław Rymer, Jakub Łapot

**Illustration:** Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

**UVP:** EUR 44,95

Ab Ende September im Handel erhältlich





# DAMPFDOM MIT ROST UND CHROM

Im neuen Experten-Spielehit **Corrosion** von Deep Print Games ist die größte Gegnerin der Spieler die Zeit: Am mühsam errichteten Siegpunkte-Maschinenpark nagt unerbittlich der Zahn der Zeit in Form von Rost.

**Corrosion** schafft es auf spielerische Art, gleich zwei bekannten Mustern aus der Spielewelt einen ganz neuen Dreh zu geben. Erstens: Eine „Engine“, eine Maschine zu bauen, die am Ende fast wie von selbst immer mehr Siegpunkte generiert, gehört zur hohen Kunst bei komplexen Spielen. Zweitens: Spiele mit Steampunk-Ambiente drehen sich, auch wenn das nahe läge,

thematisch eher selten um den Maschinenbau. **Corrosion** aber macht genau das: Die Spieler bauen mit Volldampf eine Maschine, die schnörkellos nur dem Zweck der Siegpunkteproduktion dient. Allerdings ist das Verfallsdatum in die Engine gleich mit eingebaut! Das deutet schon der Titel an: **Corrosion** – die Maschinen verrosten im dampfenden Betrieb. Also nix ist's mit gut geschmiertem Dauer-Siegpunkte-Generator!

Im Spiel sieht das so aus: Wer sein *Rostrad* in der *Werkhalle* – gemeint ist damit das Tableau jedes Spielers – zu Produktionszwecken anwirft, streicht zwar ordentlich Erträge ein. Aber in jenem Hallen-Quadranten, in den sich der *Rostrad*-Sektor X hineindreht, fliegen alle vorher eingebauten Maschinenteile raus. Und auch die dort arbeitenden Ingenieurinnen, die den vor Zahnradern nur so wimmelnden Dampfdom bedienen, beenden ihre Schicht. Zum Glück muss



der Spieler sie nicht vollständig entlassen, sondern man nimmt nur die Karte wieder auf die Hand. Womit man im Grunde schon tief im Spielablauf von **Corrosion** ist.

Der Aufbau ist vergleichsweise einfach. In der Tischmitte gibt es eine allgemeine Auslage mit drei Slots zum Anlegen. An jeden kommt eine *Einmalmaschine*, eine *Drehmaschine*, zwei edle *Chrommaschinen* sowie eine *Diplom-Ingenieurin*. Das sieht am Ende ein bisschen wie eine Excel-Tabelle aus, allerdings viel bunter.



Die *Werkhallen* der Spieler mit den vier Sektoren bieten reichlich Plätze zum Anlegen von Maschinenteilen. Außerdem verfügt jeder über einen *Maschinenraum* samt Boiler zum Dampf erzeugen. Schließlich erhalten die Akteure ein Set mit 6 *Start-Ingenieurinnen*, immer je zwei in den Grundfarben Blau, Grün, Orange. Die weisen Wert von 1 bis 3 auf; Spezialistinnen mit Dipl.-Ing.-Grad 4 müssen die Spieler aus der Auslage erwerben.

Im Grunde sind auch die Spielzüge bei **Corrosion** recht einfach – hoch komplex wird es erst, wenn man sein Maschinchen möglichst lukrativ laufen lassen will. Zwei Hauptaktionen gibt es: Das *Rostrad* drehen, oder eine *Ingenieurin* von der Hand ausspielen. Wer am Rad dreht, produziert mit sämtlichen *Drehmaschinen* in allen vier Sektoren neue Zahnräder, heizt Wasser oder bekommt Punkte. All das sind die Ressourcen, um weitere Maschinenteile zu erwerben oder *Top-Ingenieurinnen* einzustellen. Ähnlich arbeiten die *Einmalmaschinen* – aber ausschließlich im Sektor X! Und aus dem werden sie in der anschließenden *Wartungsphase* entfernt. Wer clever gebaut hat, bringt natürlich auch die *Chrommaschinen* ins Rotieren. Der Unterschied: Die stehen im abgetrennten *Maschinenraum* und sind vor Verfall geschützt.

Spielt ein Akteur eine *Ingenieurin* aus, führt er deren abgebildete Aktion aus. Aber: Alle anderen können die Aktion kopieren - wenn sie eine *Ingenieurin* derselben Farbe, aber mit höherem Wert haben! Das stellt einen vor das Dilemma: Eine zusätzliche Aktion bekommen, aber das mit einer höherwertigen Karte bezahlen? **Corrosion** steckt voller solcher Abwägungen. So kann man auch seine *Werkhalle* umbauen, um bestimmte Aktionen vorzuziehen – allerdings gehen die Maschine dann auch schneller verlustig. Und noch gar nicht erwähnt wurden die *Auszeichnungen*. Das ist eine auf die Teilnehmerzahl abgestimmte Menge an Karten. Die bringen dem Besitzer in der Schlusswertung ordentlich Punkte ein – wenn man die Vorgaben erfüllt hat! [ask]



**Corrosion**

- # Strategie
- # Steampunk
- # Zeitfaktor kalkulieren
- # Ressourcen managen

**Autor:** Stefan Bauer  
**Illustration:** Dennis Lohausen  
**UVP:** EUR 39,99  
 Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



# GODZILLA VS. KONG WAR GESTERN

Wenn Cthulhu, Nyarlathotep und der König in Gelb ihre widernatürlichen Streitkräfte versammeln und sich gegenseitig bekriegen, haben andere Monstrositäten nichts mehr zu sagen. Dann stellt sich die Frage, ob die Welt untergeht, nicht mehr – sondern nur noch die, wer sie nach der Apokalypse beherrscht.

In **Cthulhu Wars** übernimmt jeder Spieler die Fraktion eines großen Alten aus H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos: Shub-Niggurath, Nyarlathotep, der König in Gelb/Hastur und Cthulhu selbst. Mit ihnen nimmt man Zonen auf dem Globus ein, errichtet magische Tore und be-

schwört unaussprechliche Kreaturen, um letztlich die ultimative Kraft der Verdammnis zu werden. Natürlich versuchen die Mitspieler genau dasselbe, aber letztlich kann es nur einen wahren Herrscher der Finsternis geben.

Um diesen Titel zu erlangen, stellt **Cthulhu Wars** eine große Auswahl an Aktionen bereit. Die Aktionsphase steht gleich am Anfang jeder Runde. Nacheinander wird je ein Zug ausgeführt, was jedes Mal Machtpunkte kostet, festgehalten auf dem eigenen Fraktionstableau. Wer sich keine Aktionen mehr leisten

kann oder keine mehr ausführen möchte, passt für den Rest dieser Phase – so lange, bis alle Machtmarker Null anzeigen. Die Aktionen sind vielfältig und je nach den Besonderheiten der eigenen Fraktion sowie der Situation auf dem Spielplan warten knifflige Entscheidungen. Um etwa Monster und die großen Alten auf den Spielplan zu bringen und mit ihnen Kontinente und Ozeane zu erobern, benötigt man kontrollierte Tore. Kultisten können zwar ohne Tore rekrutiert werden und besitzen ihrerseits sogar die Fähigkeit, Portale

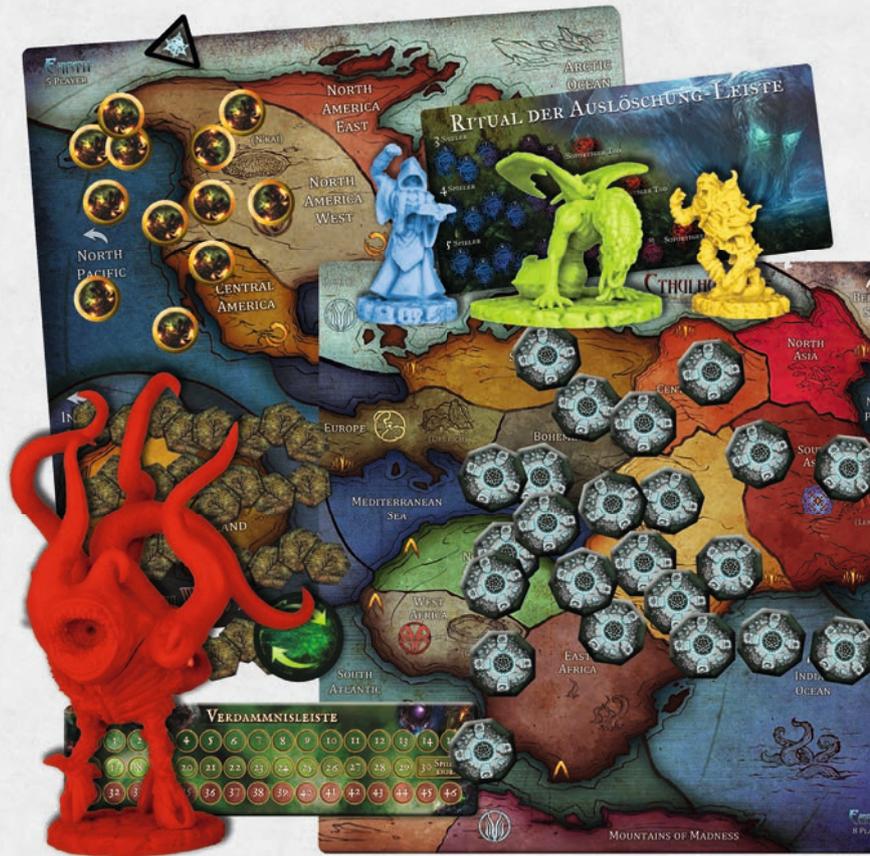


zu schaffen und sie zu kontrollieren. Im Kampf taugen sie jedoch meist nur als Tentakelfutter und sollte plötzlich ein gegnerisches Monster vor dem Tor stehen, ist er schnell stibitzt. Es gilt also, eine geschickte Strategie zu finden, um die mächtige Konkurrenz in die Schranken zu weisen.

Auf die Aktionsphase folgen Macht-, Startspieler- und Verdammnisphase. In der Machtphase wird die Machtleiste entsprechend eigener Kultisten auf dem Spielplan und kontrollierter Tore wieder aufgefüllt. Wer am meisten Macht hat, wird in der Phase danach neuer Startspieler. Er entscheidet nun auch, ob sich das Spiel mit oder gegen den Uhrzeigersinn fortsetzt. Zu guter Letzt wird jede Runde mit der Verdammnisphase abgeschlossen. Pro kontrolliertem Tor darf man den eigenen Verdammnismarker um eins nach vorne und weiter in Richtung Spielsieg schieben. Jetzt kann zudem ein sogenanntes Ritual der Auslöschung durchgeführt werden. Das kostet einen hohen Machtbetrag, bringt aber Boni und eventuell zusätzliche Verdammnispunkte. Wurde weder auf der Verdammnis- noch auf der Ritualleiste das Feld für das Spielende erreicht, startet eine neue Runde und die Schlacht um die finstere Vorherrschaft geht weiter.



Alle Fraktionen lassen sich dabei im Laufe der cthuloiden Kriege verbessern. So bietet jedes Tableau Platz für sechs Zauberbücher, die neue mächtige Fähigkeiten zur Verfügung stellen. Jeder Slot für ein Buch verlangt zuvor aber die Erfüllung einer bestimmten Bedingung. Shub-Niggurath muss an einer Stelle etwa Einheiten in vier Zonen haben. Auch am Spielende werden die Folianten wichtig, denn nur, wer alle sechs Zauberbücher hat, darf Verdammnispunkte werten. Schafft das niemand, tritt das Unausprechliche ein: Die Menschheit kann die Apokalypse verhindern. Jede Fraktion sollte daher stets ein Auge, oder zehn, auf die Folianten haben.



**Cthulhu Wars** sorgt mit reichlich Abwechslung, kniffliger Strategie und ganz viel Lovecraft-Mythos für ein episches Spielerlebnis. Und wem die im Grundspiel enthaltenen vier Fraktionen nicht reichen, kann mit Erweiterungen zu Yog-Sothoth, Tsathoggua und dem Windschreiter neue Kriegsparteien einbringen. Damit können sogar bis zu sechs Spieler am apokalyptischen Konflikt teilnehmen. Dieser Riege kann sich zudem Azathoth anschließen, der zum Anfang des Spiels neutral ist. [val]



**Cthulhu Wars**

- # Lovecraft-Mythos
- # Aufbau asymmetrisch
- # Area Control
- # Detaillierte Miniaturen

**Autor:** Sandy Petersen  
**Illustration:** Richard Luong  
**UVP:** EUR 149,95  
 Ca. ab Januar 2022 im Handel erhältlich



# GOLDENE ZEITEN FÜR CTHULHU

Es sind die dunklen Orte, die verrückten, die außergewöhnlichen, die das Kult-Rollenspiel **Cthulhu** als Schauplatz für seine Horror-Abenteuer auswählt. Dass dazu das Berlin der „Goldenen Zwanziger“ zählt, steht außer Frage.

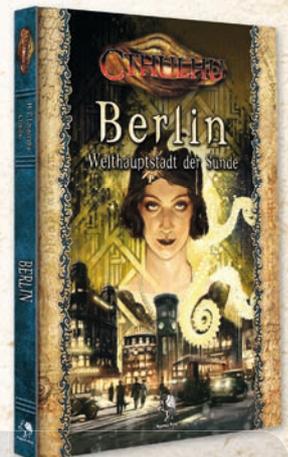
Mit den Liedzeilen „Das ist kein lauschiges Plätzchen, das ist eine ziemliche Stadt, damit man da alles gut sehen kann, da braucht man schon einige Watt. Na wat denn, na wat denn, was ist das für ne Stadt denn?“ verneigten sich Kurt Weill und Berthold Brecht vor der Weltstadt Berlin. Die Zeilen stehen für eine der schillerndsten Metropolen in der Epoche zwischen den Weltkriegen: aufgeladen, voller Licht, Schatten, Geschichte und Geschichten. Jenem Ort und jener Zeit bescherte der Serienhit *Babylon Berlin*, der auf Volker Kutschers Krimi *Der nasse Fisch* basiert, internationale Aufmerksamkeit. Und so verwundert es nur ein wenig, dass es sich bei der vollfarbigen Vorzugsausgabe **Berlin – Welthauptstadt der Sünde** als Erweiterung für das Horror-Rollenspiel **Cthulhu** nicht um eine deutsche Eigenproduktion handelt. Vielmehr ist das Hardcover die Übersetzung des amerikanischen Originals *Berlin: The Wicked City* (2019).

Auf den ersten rund hundert Seiten führt ein spielgerechter Streifzug durch die Weltstadt, ihre Geschichte und hin zu interessanten Orten und Begegnungen. Neben den oben genannten Herren sind viele weitere historische Persönlichkeiten aus Kultur, Politik und Wissenschaft anzutreffen. Die drei zu einer Kampagne verknüpfbaren Abenteuer *Der Teufel frisst Fliegen*, *Tänze des Lasters* und *Schreckfilm* greifen die zuvor etablierten Motive auf: Hedonismus sowie Geschehen mit politischer und cthulhoider Sprengkraft. Eine russische



Prinzessin flieht vor irren Schrecken, verdorbene Tänzerinnen und Kulte bringen die Stadt an den Rand des Wahnsinns, bevor die lokale Filmindustrie die Grenzen zwischen Realität und Illusion zusammenbrechen lässt.

Der Titel **Berlin – Welthauptstadt der Sünde** ist Programm. Die Veröffentlichung sticht aus dem Programm heraus, insbesondere weil sie sich klar an ein erwachsenes und reflektiertes Publikum richtet. [ib]



## Cthulhu: Berlin – Welthauptstadt der Sünde

# Cthulhu-Mythos

# Abenteuerkampagne

# Ambitioniert

# Historische Figuren

Chefredaktion: Heiko Gill  
Illustration: Lóic Muzy u.a.

Preis: EUR 29,95  
Im Handel erhältlich



# DIE MACHENSCHAFTEN DER MÄCHTIGEN

Elfen, Zwerge, Orks und Trolle gehören zu den prägenden Stilelementen **Shadowruns**. Doch was wäre die Sechste Welt ohne die geliebten Schurken der Megakonzerne wie Ares, Renraku oder Saeder-Krupp?

Keine Atempause, Geschichte wird gemacht, es geht voran: Der Quellenband **Shadowrun: Konzerngewalten** bringt die „sechste Wirtschaftswelt“, die Großen Zehn sowie einige Großunternehmen aus der zweiten Reihe auf den aktuellen Metaplot-Stand. Da geht es um „Postkapitalistischen Korporativismus“, die Macht und Privilegien der Megakonzerne sowie um Zürich Orbital, jene Raumstation, die unter anderem den mächtigen Konzerngerichtshof beherbergt. Und natürlich um den Widerstand gegen diese Weltordnung. Das alles bahnt den Weg zu den Dossiers der besagten Großen Zehn.

In den umfangreichen Profilen von Aztechnology, Evo, Horizon, Mitsuhamas, Renraku, Saeder-Krupp, Shiawase, Spinrad-Global und Wuxing werden im Wesentlichen die Spezialgebiete, die Historie, das Spitzenpersonal, Rivalen und Rebellen sowie Pläne und Probleme dieser Elite zusammengefasst. Ränkespiele untereinander, aber auch konzerninterne Machtkämpfe bilden weiterhin das Fundament für zahllose abenteuerliche Runs. Sowohl mehr oder minder konkrete Jobangebote wie auch neue Vor- und

Nachteile sind direkte Anknüpfungspunkte für Spielleitung und die Spielrunde.

Einige der nicht ganz so großen wirtschaftlichen Schwergewichte werden zu guter Letzt im Anhang auf den neuesten Stand gebracht. Ihre Macht ist ungebrochen, an den Kons der Sechsten Welt geht sehr wenig vorbei. Wer auf der Höhe der Zeit bleiben will, kommt an dem rund 180-seitigen vollfarbigen Hardcover-Quellenband **Shadowrun: Konzerngewalten** nicht vorbei. [ib]



## Shadowrun: Konzerngewalten

# Quellenband

# Metaplot

# Abenteuerstoff

# Hintergrund-Infos

Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Preis: EUR 19,95

Illustration: Benjamin Giletti u.a.

Im Handel erhältlich

# VOM KINDER- GEBURTSTAG IN DIE TRAUFE

Eben noch die Flasche Presley Highland in der Hand, Sekunden später von vier Treffern hingestreckt und mausetot. Was sich wie eine Sequenz aus *Game of Thrones* liest, wo selbst Helden umstandslos entsorgt werden, überrascht in einem **Shadowrun**-Roman umso mehr.

Und so verbringt der Leser den restlichen Roman, der im Universum des Rollenspiels **Shadowrun** spielt, mit der Klärung der Titel gebenden Frage: **Wer erschoss Kincaid?** Zuvor war es dem Protagonisten nämlich noch problemlos gelungen, den besoffenen Vater und gedungene Schläger davon abzuhalten, den Kindergeburtstag der kleinen Jasmine zu stören. Auch die später am Abend aufkreuzenden Handlanger des örtlichen Paten, die den Neo-Noir-Detektiv zu einem Gespräch abholen wollten, werden mit blutigen Nasen fortgeschickt.

Ein kleiner blauer Chip mit verschlüsselten Daten setzt dann aber doch größere Probleme in Gang, die mit dem Tod des magiebegabten Sam Spade der Zukunft erst ihren Anfang nehmen. Auch lokal erweitert sich die Szenerie, beginnt doch alles im beschaulichen Puyallup in der Nähe von Seattle, um wenig später in der Elfennation Tir Tairngire zu landen. „Beschaulich“ ist ein gutes Stichwort – denn genau das ist dieser Roman nicht! Hier wird der Leser in einem wahren Parforce-Ritt durch die Handlung getrieben.

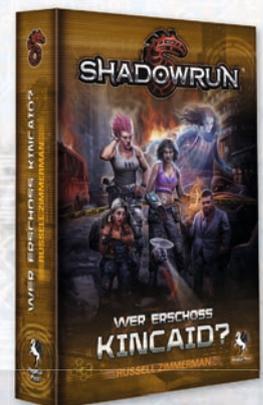
Ach ja: Falls dem einen oder anderen der ordentlich runtergerockte, aber immer noch äußerst kompetente Detektiv Jimmy Kincaid und sein Schutzgeist Ariana bekannt vorkommen sollten – man könnte die beiden aus ihrem ersten Romanauftritt in *Für alle Fälle Kincaid*



kennen. Oder ihnen in einigen Quellenbänden des **Shadowrun**-Rollenspiels wie beispielsweise *Gestohlene Seelen* begegnet sein.

Und so ist Kincaid mit seinen Runner-Connections und seinem Partner Pinky selbst in nicht mehr ganz lebendigem Zustand noch immer ein Faktor, der mit einbezogen werden muss, wenn es darum geht, das Geheimnis des Sticks zu entschlüsseln.

Und gleich mehreren Machtgruppen dieser von gewaltigen Konzernen beherrschten Welt ... ordentlich Sand ins Getriebe zu werfen! [mehr]



## Shadowrun: Wer erschoss Kincaid?

# Shadowrun-Welt

# Seattle

# Verschwörung

# Elfen

**Autor:** Russell Zimmerman

**Preis:** EUR 14,95

**Illustration:** Victor Manuel Leza Moreno

**Im Handel erhältlich**

# ABENTEUER IN EIGENREGIE

**Werwolf, Vampir – oder Pflanzenmonster? Auf wen die Hauptfigur im Spiele-Comic Noir: Lilly Van Helsing als nächstes trifft, hängt vom Leser ab.**

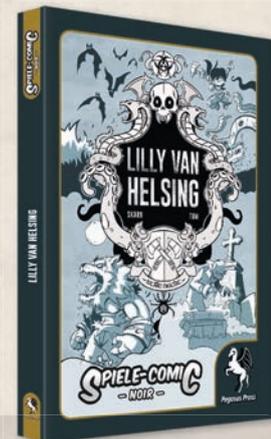
Wer Probleme mit paramenschlichen Geschöpfen hat, also mit Monstern, ruft Stille Nacht an. Eine Firma, die sich auf die Monsterjagd versteht und Kontakt zu Spezialisten und Spezialistinnen herstellt. Eine solche ist die Hauptfigur im **Spiele-Comic Noir: Lilly Van Helsing**.



Die Story um Lilly fängt an wie ein normaler Comic: Man schlägt das Buch vorne auf und beginnt zu lesen. Aber bald schon zeigt sich: In einem Spiele-Comic läuft das anders. Der Leser muss Entscheidungen treffen. Das funktioniert – rein technisch gesehen – so: Im Text oder auf den Bildern finden sich Zahlen. Manchmal sogar versteckt. Die führen kreuz und quer durch das Buch. Lilly wird in den Gang nach links geschickt? Weiter bei Panel 68. Oder doch lieber verstecken und warten? Dann auf zur 104.

Im **Spiele-Comic Noir: Lilly Van Helsing** folgt der Leser also nicht nur Lillys Geschichte, er gestaltet sie regelrecht. Die Monsterjägerin ist gerade knapp bei Kasse. Da kommt es ihr nur recht, dass Stille Nacht ihr einige lukrative Aufträge anbietet. Soll Lilly zuerst im Krankenhaus nach dem Rechten sehen, wo ein Werwolf gesichtet wurde? Oder doch lieber als erstes den Stadtpark von lästigen Pflanzenmonstern befreien? Vielleicht schickt der Leser sie aber auch los, einen mächtigen Vampir in einem alten Kino auszuschalten.

Lilly ist allerdings nicht unverwundbar und bei ihren Begegnungen mit den Monstern kann sie sich verletzen. Ein Glück wenn sie einen Talisman der Ausdauer dabei hat, der sie vor Wunden schützt. Und mit einem Talisman der Kraft oder der Schnelligkeit öffnen sich ihr vielleicht ganz neue Wege. Talismane und allerlei nützliche Gegenstände kann Lilly zwischen den Missionen im Shop kaufen. Aber Achtung! Wenn sie zu viel ausgibt, bleibt am Ende vielleicht nicht viel vom hart erarbeiteten Lohn übrig ... [mad]



## Spiele-Comic Noir: Lilly Van Helsing

- # Monsterjagd
- # Gute Beobachtungsgabe
- # Starke Heldin
- # Eigene Entscheidungen

**Chefredaktion:** Skarn  
**Illustration:** Tom

**Preis:** EUR 14,95  
**Im Handel erhältlich**

# GEWINNSPIEL

## MYSTERIÖSE KLÄNGE

Es ist wohl kein Geheimnis: Die Deutschen lieben Krimis und Rätsel! Nicht nur im Fernsehen oder in der Zeitung, sondern genauso am Spieltisch. Das haben auch die Spieleautoren und -verlage gemerkt und inzwischen eine beeindruckende Vielfalt an Rätsel- und Detektivspielen entwickelt. Ganz neu und mit einem frischen Konzept kommt nun die **echoes**-Reihe von Ravensburger daher. Statt genau hinzuschauen geht es in diesen „Audio Mystery Spielen“ darum, gut zuzuhören und folgerichtig zu kombinieren. Dabei sind die Geräuschnipsel aus der kostenlosen App gleichzeitig sehr vage und doch spezifisch genug, um es zu schaffen, sie in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Zum Auftakt sind drei eigenständige Fälle erschienen, die jeweils in einer Stunde gespielt werden können. Gemeinsam müssen die Spieler in **Der Mikrochip** das Geheimnis um den Zerfall der modernen Zivilisation lösen, in **Der Cocktail** das Rätsel um den Anführer der New Yorker Unterwelt lüften sowie in **Die Tänzerin** den

Spuk in einem schottischen Landhaus beenden. Da kein Material zerstört wird, können die smarten kleinen Schachteln anschließend im Freundeskreis weitergereicht oder verschenkt werden. [laut]



### echoes – Das Audio Mystery Spiel

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:

Besucht [www.pegasus.de/ringbote](http://www.pegasus.de/ringbote) und füllt dort das Gewinnspielformular aus.

Teilnahmeschluss: 10.12.2021

**Autor:** Dave Neale,  
Matthew Dunstan



**Illustration:** Samuel Bourguignon,  
Harnickell Design, Matthew Eng, Thomas Giles, M81

## Impressum: Ringbote #3/2021

**Ringbote | Das Pegasus Spiele Magazin**  
E-Mail: [ringbote-print@pegasus.de](mailto:ringbote-print@pegasus.de)  
Internet: [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de) | [www.ringbote.de](http://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 Wohlfahrt [nmw]

**Freie Mitarbeiter:** Peter Berneiser [pb], Maximilian Dungen [mad],  
Esra Edel [ese], Johannes Herweg [dxj], Florian Hirsch, Daniel Pfaff [dapf],  
Valentin Masszi [val], Moritz Mehlem [meh], Clemens Schnitzler [cls],  
Julia Schwedler, Michael Vaupel [mv]

**Design:** Jens Wiese

**Layout:** Ralf Berszuck | <http://www.berszuck-design.de/>

**Produktionssteuerung:** Daria Parkhomovich

**Bildnachweise:** Pegasus Spiele (S. 1, 3-7, 12-14, 16-29, 31), Arche  
Nebra/Albrecht Voss Werbefotografie (S. 10), Deep Print Games (S. 1,  
13, 22-23), Edition Spielwiese (S. 5, 12, 31), Frosted Games (S. 1, 18-  
19), HCM Kinzel (S. 15), Keltenwelt am Glauberg (S. 8), Keltenwelt am  
Glauberg/P. Odvody' (S. 8), Landesmuseen Schleswig-Holstein, Schloss  
Gottorf (S. 9), LBI ArchPro/7reasons (S. 11), LDA Sachsen-Anhalt/Juraj

Lipták (S.10), LWL-Römermuseum/B. Kühlborn (S. 11), Merz Verlag  
(S. 31), Neanderthal Museum (S. 10), Pfahlbauten/F. Müller (S. 9),  
Portal Games (S. 4, 17, 20-21), Ravensburger (S. 30)

**Druck:** WIRmachenDRUCK GmbH | Mühlbachstr. 7 | 71522 Backnang |  
Deutschland | [www.wir-machen-druck.de](http://www.wir-machen-druck.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](mailto:vertriebsteam@pegasus.de)  
Internet: [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**Anzeigen Ringbote #3/2021:**

HCM Kinzel (S. 2), Pegasus Spiele (S. 31), Ravensburger (S. 32)

**Anzeigenverkauf:**

Uta Kleiner | E-Mail: [uta.kleiner@pegasus.de](mailto:uta.kleiner@pegasus.de)  
Darinca Kuhn | E-Mail: [darinca.kuhn@pegasus.de](mailto:darinca.kuhn@pegasus.de)  
Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.  
Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #4/2021: voraussichtlich 10. Dezember 2021

Redaktionsschluss: 05. November 2021 |

Anzeigenschluss: 10. November 2021

# TERMINE

Internationale Spieltage

**SPIEL '21**



Messe Essen · 14.-17. Okt. 2021

**INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL**

14.10.-17.10.2021 |

[www.spiel-messe.com](http://www.spiel-messe.com)

**CONSPIRACY**

**ONLINE-CONVENTION 7**

**CONSPIRACY 7**

10.12.-12.12.2021 |

[www.conspiracy-con.de](http://www.conspiracy-con.de)

**15.10.-17.10.2021**

**>> HallunkenCon**

[www.wuerfelpech-halle.de/  
category/hallunkencon](http://www.wuerfelpech-halle.de/category/hallunkencon)

**06.11.2021**

**>> Was-ne-Con-geworden-ist**

[www.pnp-ruhrpott.de](http://www.pnp-ruhrpott.de)

**06.11.-07.11.2021**

**>> KlingenCon**

[www.klingencon.de](http://www.klingencon.de)

**18.11.-21.11.2021**

**>> Spielmesse Stuttgart**

[www.messe-stuttgart.de/  
spielemesse](http://www.messe-stuttgart.de/spielemesse)

**20.11.-21.11.2021**

**>> Dreieich Con World**

[www.dreieichcon.de](http://www.dreieichcon.de)

**26.11.-28.11.2021**

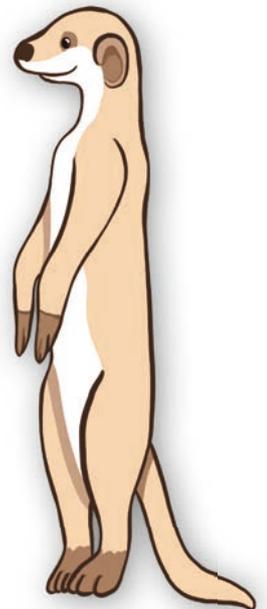
**>> Spielmesse Hamburg**

[www.akf-hsg.un-kiel.de](http://www.akf-hsg.un-kiel.de)

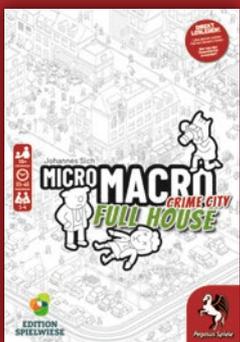
**17.09.-19.09.2021**

**>> 3w6 Con**

[www.spielemessehamburg.de](http://www.spielemessehamburg.de)



## Die Besten ihres Jahrgangs – Spielspaß für Groß und Klein!



**NEU IM HANDEL!**

Inkl. dem gratis Promopack  
NOCH EIN BANKRAUB\* mit  
einem zusätzlichen Fall.

\*Nur bei teilnehmenden stationären  
Fachhändlern und nur solange der  
Vorrat reicht.



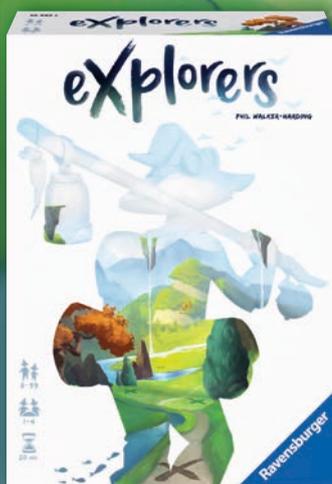
**EDITION  
SPIELWIESE**



**Pegasus Spiele**

# explorers

FÜR ALLE DIGITALEN PIONIERE:  
SPIELT DIE „EXPLORERS - DAS SPIEL“-APP  
JEDERZEIT UND ÜBERALL AUCH AUF  
EUREM SMARTPHONE



DIE SPIELER ERKUNDEN EINE UNBEKANNTE  
LANDSCHAFT, INDEM SIE GESCHICKT KREUZE  
AUF IHREM TABLEAU SETZEN. WER DABEI DIE  
MEISTEN PUNKTE EINSAMMELT, GEWINNT.  
DAS ABWISCHBARE UND BELIEBIG  
KOMBINIERBARE SPIELMATERIAL SORGT  
FÜR IMMER NEUE HERAUSFORDERUNGEN.

Ravensburger