



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#4/2024



Roaring 20s

Wer lockt die meisten Partydinos an?



Deadly Dinner

Der Krimispieler-Hit schickt euch nach Italien zur Mafia



Diamant

Nervenkitzel Schatzsuche: der Klassiker neu aufgelegt



Thorgal – Das Brettspiel

Der Wikinger aus dem All: kongeniale Comicaaption



Root – Das Rollenspiel

Das grandiose Brettspiel nun für Pen&Paper-Fans



Waffelzeit
**SO LECKER KÖNNEN
LEGESPIELE SEIN**

9 783957 894441



8+

2-5

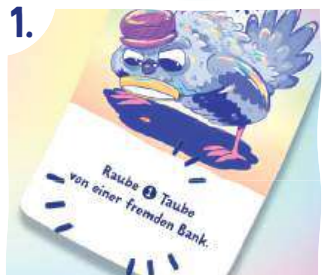
15'

OH MY PIGEONS!

DAS TAUBEN-RAUBEN PARTYSPIEL



1.



Spiele Karten, um deine Freunde auszutricksen. Tauben anzulocken!

2.



Du gewinnst, wenn du zuerst deine Bank mit Tauben gefüllt hast!

3.



Entschuldige dich dafür, was OH MY PIGEONS! aus dir gemacht hat*

*Deine Freunde in falscher Sicherheit zu wiegen und dabei viel zu viel Spaß am Spieltisch zu haben!

Zeit zum
Tauben rauben!

Ravensburger

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Waffelzeit: Bei diesem sehr sinnlichen Lege-spiel müsst ihr eure Waffel clever dekorieren, um Siegpunkte abzusahnen. Dazu: Als Kirsche auf der Waffel und um eure Spielerunde zu überraschen, präsentieren wir euch auf zwei Seiten ausgesucht leckere Waffelrezepte.

10 | FAMILIENSPIELE

Intarsia | Skyrockets | Roaring 20s | Deadly Dinner – Bella Italia | Schotten Totten | Diamant

16 | PANORAMA

Die Welt von Spirit Island

18 | EXPERTENSPIELE

Thorgal – Das Brettspiel

20 | ROLLENSPIELE

Erzählungen aus Humblewood |
Root – Das Rollenspiel: Grundregelwerk |
Cthulhu: Thanatophobie | Shadowrun:
Herr der Nebel

26 | BERICHT

Messe Spiel '24 in Essen

27 | AUS DEM VERTRIEB

Portals (Squink)

28 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

30 | GEWINNSPIEL

Oh my Pigeons! (Ravensburger) | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Vielleicht sind Waffeln nicht das klassische Weihnachtsgebäck – aber um euch an Spiel- und Küchentisch thematisch abzuholen, sind unsere Fokus-seiten rund um *Waffelzeit* genau das Richtige. Genauso lecker sehen auch die nächsten Seiten aus:

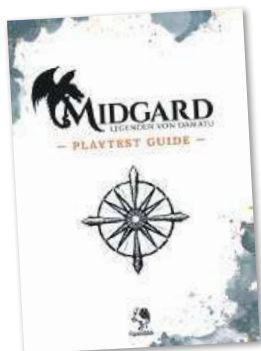
Intarsia mit den filigranen Holzteilen zum Ineinanderfügen ist gewiss das schönste Legespiel seit Jahren. Noch etwas bunter und vor allem wilder, aber passend zu Silvester, geht's in *Skyrockets* zu. Wir ihr seht: Mit Blick auf die Fest-tage legen wir euch viele neue Familienspiele unter den Baum – aber auch zwei tolle, neu designte Klassiker. Da ist gewiss für jeden Wunschzettel etwas dabei.

Ebenfalls viel Platz gönnen wir den sonst oft unterrepräsentierten Rollen-spielen: Schaut rein und findet heraus, ob neben unseren Klassikern *Cthulhu* und *Shadowrun* nicht auch *Humblewood* oder das brandneue *Root* bei euch künftig eine Rolle spielen. Nach Weihnachten ist viel Zeit zum Ausprobieren ...

Eure Rhonda **Ringbote**



NEUES IN KÜRZE



EIN NEUES MIDGARD DÄMMERT HERAUF

Es wird noch ein wenig dauern im nächsten Jahr, bis das Grundregelwerk der 6. Edition des ältesten deutschen Fantasy-Rollenspiels **Midgard – Legenden von Damatu** erscheint. Doch wenn ihr schon vorher *Damatu* erkunden und diese fantastische Welt am Rand der Sphäre zum Chaos kennenlernen wollt, könnt ihr euch einfach den kostenlosen **Midgard Playtest Guide** herunterladen. Auf insgesamt 116 Seiten erwartet euch darin zunächst ein Einführungskapitel zu *Damatu*, jener von einem geheimnisvollen Mond beleuchteten Welt mit uralten Geheimnissen und fast vergessenen Prophezeiungen.

Zum sofortigen Losspielen findet ihr dort umfassende Basisregeln der 6. Edition, das Abenteuer *Schatten im Mondlicht* sowie fünf vorgefertigte Spielfiguren plus eine Auswahl an Zaubern und Ausrüstung. Alles, was ihr tun müsst, ist auf die Seite www.pegasusdigital.de zu gehen.

DAS GROßE GRABEN GEHT WEITER

Ein Imperium kommt niemals zur Ruhe! Das gilt natürlich auch für **Imperial Miners**. Alte Legenden besagen, dass man, wenn man nur tief genug gräbt, irgendwann auf der anderen Seite herauskommt. Das wollten einige natürlich direkt ausprobieren. Und was haben sie in großer Tiefe gefunden? Wir wissen es (noch) nicht. Aber Portal Games hat mit **Imperial Miners: Azteken und Sonderlinge** zwei neue Völker entdeckt! Die **Azteken** wissen viel über die Zukunft, die **Sonderlinge** dagegen haben einst tief in der Erde Zuflucht gesucht, richten ihr Leben aber nach den Mondphasen aus.



GEHEIMNISSE DER OPER

Liebesleid & Opernpanik heißen die zwei neuen Szenarien mit je fünf anspruchsvollen Fällen für das Deduktionsspiel **Kronologic – Paris 1920**.

In *Opernpanik* erschüttert eine Bombenexplosion die Oper. Die Polizei sucht nach einem Verbrecherduo, das die Bombe platziert haben soll. Wer sind sie Schuldigen – und wer die Opfer der grausigen Tat? Das Szenario *Liebesleid* schickt euch in einen rauschenden Opernabend mit viel Musik, Golddekor und funkelnden Leuchtern. Doch in der Menge irren auch zwei einsame Seelen, ohne sich je zu begegnen. Wer findet das unglückliche Liebespaar?



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:

- **ASTROBIENEN** von Feuerland
Im Weltraum hört dich niemand summen. Ein anspruchsvolles Wohlfühlspiel.
- **BAT-MAN – FIRST KNIGHT 1** von Panini Comics
Gotham City, 1939. Das Verbrechen floriert, doch der Bat-Man hält Wacht!
- **INTARSIA** von Pegasus Spiele
Tolles Spielmaterial, einfache Regeln – auf zum fröhlichen Plättchenlegen.





NEUES IN KÜRZE

ROOT (RPG): SCHNELLSTARTER KRALLENBÜHL

Mit **Root – Das Rollenspiel** könnt ihr in eine neue fantastische Rollenspielwelt eintauchen. Mehrere, sehr unterschiedliche Fraktionen streiten im Waldland um die Vorherrschaft. Das Heft **Schnellstarter Krallenbühl** gibt euch einen Vorgeschmack. Um die prekäre Situation zu meistern könnte aber durchaus mehr als eine Spielsitzung notwendig sein. Enthalten sind sechs Rollenbücher, alle Grundzüge, Regeln für Verbrauch, Abnutzung, Erschöpfung und Verletzung, Ausrüstungsmechaniken und eine vollständig ausgearbeitete Lichtung, um direkt einzusteigen. Die Regeln erschließen sich leichter, wenn ihr mit dem *Powered by the Apocalypse*-Regelwerk und Spielen wie *Avatar Legends – Das Rollenspiel* vertraut seid. Das Schönste aber: Ihr könnt den **Schnellstarter Krallenbühl** kostenlos bei www.pegasusdigital.de herunterladen. Mehr zum großen Spiel erfahrt ihr auf den Seiten 22 und 23.



THE VALE OF ETERNITY: ARTEFAKTE



Artefakte ist die erste Erweiterung von **The Vale of Eternity**. Ihr findet darin neben 28 neuen *Kreaturenkarten* mit spannenden Effekten zwei Neuheiten: elf *Artefaktplättchen* sowie vier *Unterschlupfmarker*, für jede Spielfarbe einer. Die *Artefaktkarten* bieten euch mächtige neue Möglichkeiten, um ins Spielgeschehen einzugreifen und euch Vorteile zu verschaffen. Sie liegen offen aus und ihr wählt zu Beginn jeder Runde, welche ihr nutzen wollt. Die *Unterschlupfmarker* erlauben euch, Kreaturen sozusagen sicher zwischenzuparken – und den Effekten gegnerischer Kreaturen zu entziehen. Aber ihr müsst sie rechtzeitig vor dem Spielende wieder *wecken*!

ROOT (RPG): ZUBEHÖR

Damit ihr bei **Root – Das Rollenspiel** gleich richtig durchstarten könnt, gibt es als Ergänzung zum Grundspiel (siehe Seite 22 und 23) gleich mehrere Erweiterungsboxen. Das *Ausrüstungsdeck* mit 55 illustrierten Karten inklusive 355 Waffen beschert euch Armbrüste, ihr schwingt Degenbrecher und werft Salamanderspucke. Im *Waldlanddeck*, ebenfalls mit 55 Karten, verbergen sich Schurkinnen, Anführer, Unschuldige und alles, was dazwischen liegt. Zudem findet ihr da spielfertige Aufträge für eure *Vagabundierenden*. Das *Würfelset* schließlich enthält 14 Sechsseiter: Die sieben Würfelpaare tragen Farbe und Symbol von je einer der sieben Fraktionen des Waldlandes. [ask]



pegasus.de /blog

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

Kennt ihr schon den Überblick über die **Everdell**-Welt inklusive des neuesten eigenständigen Teils der Reihe, **Farshore – Ein Spiel in der Welt von Everdell**?

Und habt ihr schon das Interview gelesen, in dem Autor Stefan Feld über die Entwicklung von **Civolution** berichtet? Sein aktuelles Expertenspiel hat auf der *Spiel in Essen* für ordentlich Furore gesorgt.

Das und noch viel mehr erwartet euch auf dem Pegasus Spiele Blog. Schaut gleich vorbei!



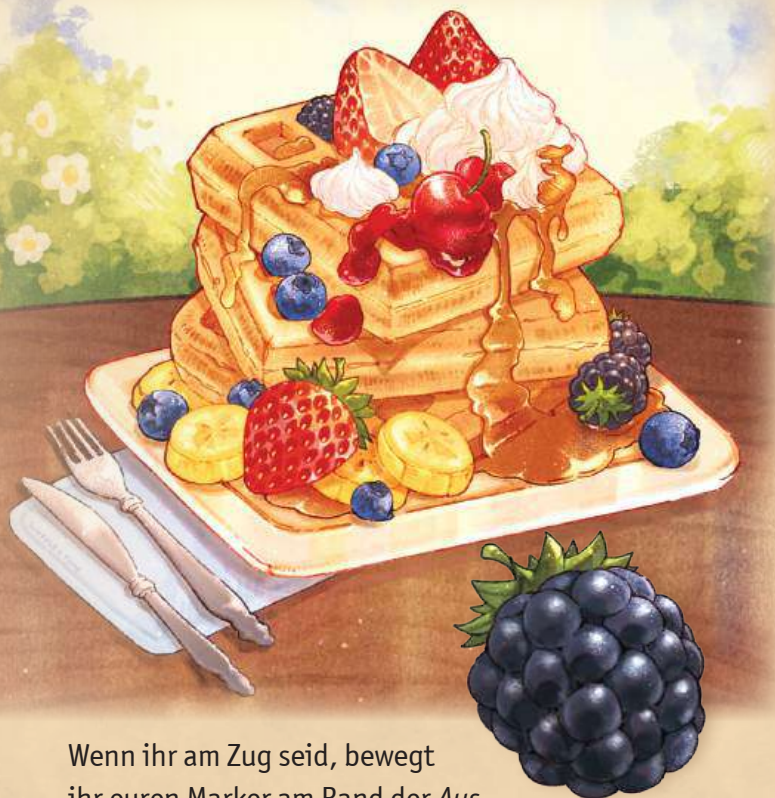
HIER GIBT'S SCHLEMMER-PUNKTE SATT

Ein Spiel wie ein Sonntagsfrühstück: Im geschmackvollen Legespiel **Waffelzeit** versucht ihr, eure Waffeln clever zu dekorieren. Erfüllt ihr die vorgegebenen Muster, sind euch viele Punkte sicher.

Es wird Winter und die Tage werden dunkler. Draußen ziehen Regen, Schnee und Nebel auf, aber ihr habt's gemütlich in der warmen Stube. Es duftet und zischt, als ihr den Teig ins Waffeleisen gießt. Ihr stellt Früchte, Sirup und Sahne bereit und seht sie schon vor euch – die perfekte Waffel.



Waffelzeit ist ein Legespiel, in dem ihr versucht, eure Waffel möglichst schmackhaft herzurichten. Gespielt wird über acht Runden, in denen ihr jeweils zwei Toppings auswählt, um sie auf eurer Waffel zu platzieren. Mit der Auswahl der Leckereien bestimmt ihr auch die weitere Spielreihenfolge. *Schlemmerpunkte* gibt es am Ende für Sirup-gekrönte Zutaten und erfüllte Ziele.



Wenn ihr am Zug seid, bewegt ihr euren Marker am Rand der *Auswahltafel* entlang, soweit ihr wollt. Dann nehmt ihr die zwei Früchte oder die Sahne, die neben eurem Marker liegen. Weil an jeder Ausbuchtung nur Platz für einen Marker ist, könnt ihr die Mitspielenden strategisch blockieren. Aber: Je weiter ihr den Marker nach vorne zieht, desto später seid ihr in der nächsten Runde an der Reihe.

Habt ihr die ausgewählte Dekoration genommen, geht es ans Platzieren. Bei einer perfekten Waffel muss man dabei allerdings auf so einiges achten. Sahne dürft ihr nur auf leere Waffelstellen legen, Früchte nur auf leere Stellen oder die Sahne. Und ganz wichtig: Alles, was ihr gleichzeitig auf die Waffel bringt, muss direkt nebeneinander liegen. So füllt ihr Runde um Runde die Waffel mit buntem Obst und cremiger Sahne und goldenem Sirup.



Wie die perfekte Waffel in einem **Waffelzeit**-Spieldurchgang aussieht, zeigen die *Musterkarten*. Zu Spielbeginn werden fünf zufällig gezogen – eine für jede Fruchtart. Wenn ihr es schafft, die darauf abgebildeten Fruchtmuster auf eurer Waffel nachzustellen, dürft ihr Siruptropfen

aus eurem Kännchen auf den Früchten verteilen – und nur mit Sirup geben die Früchte am Ende *Schlemmerpunkte*. Außerdem ist Sirup wichtig, um die drei ausliegenden *Zielkarten* zu erfüllen.

Denn am Zugende überprüft ihr, ob ihr eines der Ziele erreicht habt. Die *Zielkarten* geben Sirupmuster vor, mit denen ihr am Spielende *Schlemmerpunkte* absahnt. Wer zuerst ein Ziel erfüllt, darf sich sogar das darauf liegende wertvolle Butterplättchen schnappen und auf der Waffel platzieren. Alle, die das Ziel später erfüllen, gehen in Sachen Butter leer aus – Punkte für das Ziel gibt es aber dennoch.



Wenn alle an der Reihe waren, wird die Spielreihenfolge neu festgelegt und das *Reihenfolgeplättchen* wandert ein Stück weiter um die *Auswahltafel*. So werden in der neuen Runde andere Felder durch das Plättchen blockiert. Jetzt ändert sich auch eine Reihe der Auslage – wer will denn schon immer dieselben Zutaten auf der Waffel verteilen?

Wenn das *Reihenfolgeplättchen* nach acht Runden wieder am Anfang ankommt, endet **Waffelzeit**. Nun zählt ihr die *Schlemmerpunkte*, die ihr mit eurer Waffel verdient habt. Es gibt Punkte für erfüllte Ziele, Butterplättchen und den Waffelbelag. Besonders viele

Punkte ist ein Türmchen aus Sahne, Frucht und Sirup wert. Wer jetzt die meisten *Schlemmerpunkte* besitzt, gewinnt das Spiel.

Durch die variablen *Muster-* und *Zielkarten* bietet **Waffelzeit** einen großen Wiederspielreiz. Die gleiche Kombination an Zielen und Mustern wird euch, wenn überhaupt, erst nach vielen Spielen wieder begegnen. [mad]



Waffelzeit

Legespiel

Leckeres Thema

Heimelig

Variable Punktekarten

Spieldesign: Maxime Demeyere

Illustrationen: eggbuttertoast

UVP: EUR 34,99

Im Handel erhältlich



DIE VIELSEITIGE MIT DEM RAFFELMUSTER

Bekommt ihr nicht auch schon beim Anblick des **Waffelzeit**-Covers Lust auf frische, heiße Waffeln?

Wir haben für euch das Pegasus Spiele Team nach seinen liebsten Waffelrezepten gefragt und stellen euch hier drei vor. Zeit, das Waffeleisen rauszuholen – lasst es euch schmecken!



Bei diesen drei Rezepten muss es aber definitiv nicht bleiben. Wer einen Blick ins Internet wirft und dabei googelt nach Waff... genau: Bevor man das Wort ausgeschrieben hat, springen einem hunderte, um nicht zu sagen tausende Rezepte entgegen. Da finden sich neben „Waffeln nach Großmutter's Art“ auch völlig abgefahrene Kreationen. Schon mal Pommes in die typische Waffelform mit Raffelmuster gebracht? Und das dann mit Rote-Beete-Salat garniert? Natürlich sind da auch Rezepte ohne Zucker, mit Quark, mit Buchweizenmehl oder Haferflocken und und und.

Dieses Unkomplizierte haben sie der teigigen Verwandtschaft, etwa den Crêpes, voraus. Diese hauchdünn auf eine offene, heiße Platte verteilen, das will gelernt sein. Der Waffelteig dagegen wird einfach mit einer passend großen Kelle ins heiße Eisen gegeben – Deckel zu – brutzeln lassen – fertig!

Was einen aber schnell zu der Frage führt: Welches Waffeleisen soll's denn sein? Klar, die umfassende Kaufberatung kriegen wir im *Ringboten* nicht hin. Aber zwei, drei Tipps hätten wir schon: Achtet darauf, ein Waffeleisen mit Temperaturregler zu kaufen, vor allem, wenn ihr Teige mit unterschiedlichen Mehlsorten probieren wollt. Die gibt es schon für gut 30 Euro. Wer viel backen will (Kindergeburtstag!), blickt sich bei Doppelwaffeleisen um. Mit denen produziert ihr gleich zwei der typischen Stücke des aus fünf herzförmigen Segmenten bestehenden Gebäcks. Wer die Form variieren will, verlegt sich stilecht auf Belgische Waffeln mit ihrer rechteckigen Form. Dann noch die typischen Lütticher Waffeln aus Hefeteig mit reichlich Süßem und vor Fett triefend ...



Schon daran seht ihr: Waffeln sind ziemlich Alleskönner – was auch nicht verwunderlich ist, sind sie doch auch von nicht ganz so versierten Köch*innen schnell auf den Tisch gezaubert. Da sie außerdem mit allem Möglichem, in erster Linie natürlich Süßem, serviert werden können, erfreut sich die Waffelbäckerei größter Beliebtheit. Und wenn es reichlich und flott Nachschub geben muss, etwa bei einem Kindergeburtstag, sind die Waffeln praktisch unschlagbar.



Das Wort „Waffel“ kommt übrigens aus dem Niederländischen, wo es seit dem 15. Jahrhundert belegt ist. In Deutschland taucht es erst im 17. Jahrhundert auf. Etymolog*innen vermuten, dass es sich vom niederländischen Begriff für „Weben“ herleitet und Waffel ursprünglich „Gewebe“ bedeutet haben könnte. Erste Belege für eine Art Waffeleisen gibt es allerdings schon aus dem 9. Jahrhundert aus Frankreich und Belgien. Das süße Gebäck begeistert uns also schon seit langer Zeit. [laut/ask]



KAYS KLASSISCHE WAFFELN

Zutaten:

- 🍪 125 g Butter
- 🍪 125 g Zucker
- 🍪 1 Packung Vanillezucker
- 🍪 250 g Mehl
- 🍪 1 Packung Backpulver
- 🍪 3 Eier
- 🍪 250 ml Milch
- 🍪 1 Schuss Jamaica Rum (oder Aroma)

Zubereitung:

- 🍪 Die Butter weich werden lassen, mit Zucker und Vanillezucker verrühren.
- 🍪 Eier hinzufügen und unterrühren.
- 🍪 Das Mehl mit dem Backpulver vermischen und ebenfalls unterrühren.
- 🍪 Zum Schluss die Milch und den Jamaica Rum bzw. das Rum-Aroma unterrühren, sodass ein glatter Teig entsteht.
- 🍪 Den Teig portionsweise in einem aufgeheizten, gefetteten Waffeleisen ausbacken. Der Teig ergibt circa 12 Waffeln.

Dazu nach Belieben:

- 🍪 Puderzucker oder Zimtzucker
- 🍪 Sahne oder Vanilleeis
- 🍪 Heiße Kirschen

Tipp:

Ihr könnt diese Waffeln auch vegan zubereiten. Ersetzt dafür die Milch durch Hafermilch, die Butter durch Alsan-S oder eine vergleichbare Margarine und die 3 Eier durch 2 Bananen.



IRINAS VANILLEWAFFELN

Zutaten:

- 🍪 250g Margarine
- 🍪 250 g Zucker
- 🍪 1 Packung Vanillezucker
- 🍪 4 Eier
- 🍪 250 ml Mineralwasser (am besten Classic)
- 🍪 500 g Mehl
- 🍪 1 Packung Backpulver
- 🍪 1 Packung Vanillepuddingpulver

Zubereitung:

- 🍪 Die Margarine weich werden lassen und mit Zucker, Vanillezucker und den Eiern cremig aufschlagen.
- 🍪 Das Mineralwasser zugeben und zu einer glatten Masse verrühren.
- 🍪 Dann Mehl, Backpulver und Vanillepuddingpulver unterrühren.
- 🍪 15 Minuten stehen lassen, damit das Mehl aufquellen kann.
- 🍪 Den Teig portionsweise in einem aufgeheizten, gefetteten Waffeleisen ausbacken. Der Teig ergibt circa 12–16 Waffeln.

Tipp:

Wer es gerne schokoladig mag, kann zusätzlich noch etwas Backkakao unter den Teig heben, um Schokowaffeln zu backen.

JOHANNES' VEGANE WAFFELN

Zutaten:

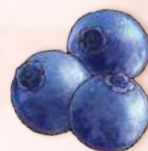
- 🍪 200 g Mehl
- 🍪 1 Esslöffel Zucker
- 🍪 1 Prise Salz
- 🍪 250 g vegane Schlagsahne
- 🍪 50 g vegane Margarine (weich)
- 🍪 10 Esslöffel Sojamilch

Zubereitung:

- 🍪 Mehl, Zucker und Salz mischen.
- 🍪 Schlagsahne, Margarine und Sojamilch hinzufügen und zu einem glatten Teig verarbeiten – gegebenenfalls die Margarine vorher leicht (!) erwärmen.
- 🍪 Waffeleisen mit Margarine einfetten, die Waffeln backen und auf einem Rost auskühlen lassen. Der Teig ergibt circa zehn Waffeln.

Tipp:

Diese Waffeln schmecken auch am zweiten oder dritten Tag noch beinahe wie frisch, wenn ihr sie kurz im Toaster aufbackt.



RHONDAS RANDNOTIZ
KAY HABEN WIR IN
UNSEREM PEGASUS
SPIELE FREUNDEBUCH
NOCH NICHT VORGESTELLT.
ER IST SEIT ANFANG
2024 TEIL UNSERES
EVENTTEAMS. IHR KÖNNT
IHN DAHER OFT AUF
VERANSTALTUNGEN IM
EINSATZ ERLEBEN.





PARKETT MIT PASS-GARANTIE

Das „Café de Paris“ ist eine Institution in Genf. Doch auch Altehrwürdiges muss ab und zu aufgehübscht werden. Im eleganten Legespiel **Intarsia** müsst ihr euch als würdig erweisen, den Auftrag für die Renovierung des edlen Parketts zu übernehmen.



Arbeitet ihr euch zum *Kernstück* vor, kostet das schon drei grüne Karten. Aber: Dafür bekommt ihr zwei – andersfarbige! – Karten zurück. Die Kunst ist es, gut zwischen abgegebenen und zurückerhaltenen Karten auszubalancieren, um möglichst lange weiter bauen zu können.

Hinzu kommt der große *Werkzeugplan*. Dessen Belohnungsplättchen bringen Punkte, wenn ihr bestimmte Muster fertig habt, zum Beispiel zwei orangene *Rahmen* samt *Mittel-* und *Kernstück*. Sechs Werkzeuge zeigt der Plan in sechs Spalten. Ihr versucht, möglichst häufig dasselbe zu bekommen, etwa die Säge. Dann dürft ihr die Punkte für alle zuvor erhaltenen Sägen nochmals abtragen. Das knifflige: Setzt ihr bei den Intarsien nur auf eine Farbe, so bekommt ihr nur unterschiedliche Werkzeuge und euch entgeht die Punktehäufung. Da heißt es clever kombinieren – und zudem die Konkurrenz im Auge zu behalten!

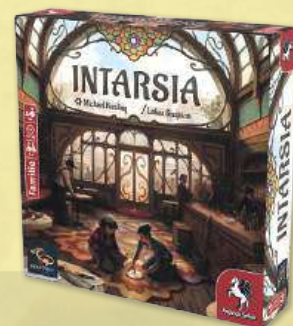


Wer die Schachtel von **Intarsia** öffnet, wird seine helle Freude über den Inhalt kaum verbergen können. Angesichts der 150 filigran ausgeschnittenen Holzelemente juckt es einen in den Fingern, sie sofort zu farbigen Mustern ineinander zu legen. Im Grunde sind damit schon Spielablauf und -ziel umrissen: Wer am Ende seinen *Bodenplan* am cleversten bestückt hat, holt die meisten Punkte und gewinnt.



Aber ganz so einfach macht es der vielfach ausgezeichnete Autor Michael Kiesling dann doch nicht. Ihr startet in den drei Runden, über die **Intarsia** läuft, mit je zehn Materialkarten; oder, solltet ihr aus einer vorangegangenen welche übrig haben, auch mit mehr. Mit denen zahlt ihr für die fünf verschiedenen Holzteile vom *Rahmen* über *Mittel-* und *Kernstück* bis zum *Tisch-Inlay* sowie den Verbindungs-Kreuzen. Der *Rahmen* gibt stets die Farbe für die Zahlkarten der einzelnen Intarsienarbeit vor. Er kostet nur eine Karte, zum Beispiel in Grün.

Nicht, dass die am Ende ein fettes Werkzeugplättchen wegschnappt oder gar den letzten gelben Rahmen verbaut. [ask]



Intarsia

Parkett legen

Tolles Holzmaterial

Leichte Regeln

Knifflige Kombis

Spieldesign: Michael Kiesling
Illustrationen: Lukas Siegmon
UVP: EUR 39,99
Im Handel erhältlich



EINE ZÜNDENDE IDEE

Ein Feuerwerk in der Wohnung ist, abgesehen von ausgewiesenem Tischfeuerwerk, selten eine gute Idee. Mit **Skyrockets** könnt ihr nun aber gefahrlos gemeinsam Raketen am Spieletisch zünden, nicht nur zu Silvester.

Bei **Skyrockets** schlüpft ihr in die Rolle von Pyrotechniker*innen. Kooperativ wollt ihr das Publikum mit einem gut orchestrierten Feuerwerk erfreuen. In Form einer Art Kampagne aus 30 ganz unterschiedlichen Events müsst ihr immer wieder neue Aufgaben unter Zeitdruck lösen. Der entsteht durch auslaufende Sanduhren. Die Hauptuhr wollt ihr möglichst häufig auslaufen lassen, denn das bringt euch jedes Mal näher zum Ziel auf der Countdown-Leiste. Die fünf anderen mit buntem Sand gefüllten Uhren wollt ihr möglichst rechtzeitig umdrehen, denn sonst gibt's einen Malus, und nach dem dritten habt ihr den Durchgang verloren.

Die Sanduhren steuert ihr durch *Feuerwerkskarten*, die ihr je nach Event auf unterschiedliche Weisen ausspielt, mal von der Hand, mal aus einer Auslage usw. Jede Karte zeigt zwei Farben an, deren Sanduhren ihr sofort umdrehen müsst. Dies bringt euch oftmals arg in eine Zwickmühle. Da passiert es schnell, dass ihr die eine Uhr „rettet“, aber dummerweise eine andere, bei der noch viel Zeit gewesen wäre, auch umdrehen müsst. Hinzu kommt: Der Sand rinnt mit unterschiedliche Laufzeiten zwischen 30 und 80 Sekunden durch.



Man ahnt: Ab der ersten gespielten Karte sorgt **Skyrockets** sofort für Zeitdruck. Da müsst ihr euch schnell und präzise über das Ausspielen absprechen – sofern die Eventregeln das erlauben. Mit Blick auf gleich mehrere unerbittlich sinkende Sandpegel wird das schnell nervenaufreibend. Dabei dauert eine Partie **Skyrockets** kaum mehr als zehn Minuten, wobei man meist mehrere Teile der Kampagne am Stück spielt – oder im Fall eines Scheiterns den Ehrgeiz entwickelt, es sofort beim nächsten Versuch zu schaffen.

Das kooperative Dirigieren des Feuerwerks ist ein Heidenspaß, aber auch echt hektisch. Durch die sehr einfachen Regeln ist das Spiel schon mit Kindern im Grundschulalter gut spielbar. Kleiner Spoiler: Führt ihr alle Events erfolgreich durch, werdet ihr mit einer kleinen Überraschung in einem Umschlag belohnt. [dxj]

Skyrockets

Partyspiel

Kooperativ

Zeitdruck

Kampagne

Spieldesign: Charlie McCarron

Illustration: Silly Jellie

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich





LECKER, PARTY MIT LAVAKUCHEN!

Damit aus einer sehr öden Party ein rauschendes Fest wird, ist eines unerlässlich – richtig geraten: Dinosaurier. Um die feierfreudigen Riesenechsen auf die eigene Party zu locken, müsst ihr ihnen aber das Richtige bieten. Etwa Lavakuchen. Oder fette Klunker.



Sobald nur noch eine Person mitbietet, bekommt diese den Zuschlag und muss den ersteigerten Dino mit ihren Handkarten entlohnen. Alle anderen dagegen nehmen sich ihre gesicherten *Bietkarten*, um damit in die nächste Versteigerungsrunde zu gehen.

Roaring 20s endet, sobald der gesamte Stapel *Dinokarten* unter den Spielenden versteigert wurde. Anschließend geht es an die Wertung der Partygesellschaft: Hier punkten Dinos nicht nur mit ihrem aufgedruckten Zahlenwert, sondern zusätzlich, wenn sie Teil eines Zwillings, eines Drillings oder einer lückenlosen Zahlenfolge sind. Wer dabei die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie und darf sich als Partysaurier feiern lassen.



Im Kartenspiel **Roaring 20s** von Leo Colovini bieten drei bis fünf Spielende ab acht Jahren Runde für Runde auf Dinos, die sie in ihre eigene Auslage locken wollen, um Punkte zu erzielen. Bieten könnt ihr mit Edelsteinen oder mit den Lieblingssnacks des zur Auktion stehenden Dinos. Das hängt davon ab, was die eigenen *Bietkarten* gerade hergeben. Jedoch starten die Spielenden eine Partie **Roaring 20s** mit nur fünf der wertvollen *Bietkarten* in der Hand – bei über 20 zu versteigernden Dinos kommt ihr damit nicht allzu weit.



Dafür liegen in jeder Versteigerungsrunde neue *Bietkarten* aus.

Wer nicht mehr mitbieten kann oder will, passt und sichert sich stattdessen eine der ausliegenden *Bietkarten* für die nächste Runde.

Roaring 20s besticht neben dem verrückt-spaßigen Thema mit einem einfach cleveren Bietmechanismus, der einen immer wieder vor die knifflige Entscheidung stellt: Wann verzichte ich aufs Mitbieten, damit ich möglichst zahlungskräftig in die nächste Auktion gehen kann, um am Ende die rauschendste Party zu feiern? [dapf]



Roaring 20s

Bietspiel

Set Collection

Feiernde Dinos

Klein & clever

Spieldesign: Leo Colovini

Illustrationen: Annika Heller

UVP: EUR 9,99

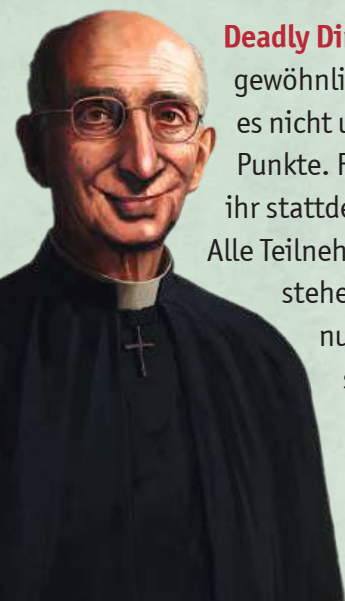
Im Handel erhältlich



MORD AL DENTE

Keine Ruhe für die Bösen: Kurz vor seinem Ruhestand wird Mafiaboss Francesco di Salvo tot aufgefunden. In **Deadly Dinner – Bella Italia** versucht ihr während eines spannenden Krimiabends herauszufinden, wer den Paten von Sizilien auf dem Gewissen hat.

Sizilien, 1984: Francesco di Salvo herrscht mit eiserner Hand. Aber es mehren sich die Gerüchte, dass der „Pate von Sizilien“ sich zur Ruhe setzen und das Dolce Vita genießen möchte. Schon jetzt rechnet sich seine halbe Familie Chancen auf seine Nachfolge aus. Da wird der Pate plötzlich tot in seinem Zimmer gefunden – ermordet! Und ihr seid alle verdächtig.



Deadly Dinner – Bella Italia ist kein gewöhnliches Brettspiel. Hier geht es nicht um Spielfiguren, Würfel und Punkte. Für einen Abend verkörpert ihr stattdessen Personen aus der Mafia. Alle Teilnehmenden des Krimidiners stehen unter Mordverdacht. Es ist nun an euch als Gruppe, die schuldige Person zu überführen ... oder, wenn ihr diese Person seid, die anderen erfolgreich in die Irre zu führen und mit dem Mord am Paten davonzukommen.



Über drei Runden erfahrt ihr immer mehr über die Tat und was euer Charakter getan hat. Welches dunkle Geheimnis versucht ihr zu verbergen? Ihr sprecht miteinander und versucht so zu rekonstruieren, was passiert ist. Die meisten von euch müssen die Wahrheit sagen, aber die schuldige Person darf lügen. Nur sollte sie sich nicht in Widersprüche verwickeln und sich damit verdächtig machen.

Am Ende der dritten Runde stimmt die Gruppe ab, wer den Mord am Paten begangen hat. Wird die schuldige Person enttarnt, gewinnt die Gruppe. Wenn aber jemand Unschuldiges verurteilt wird, kommt die schuldige Person mit ihrem Verbrechen davon und gewinnt.

Um **Deadly Dinner – Bella Italia** zu spielen, braucht ihr nicht mehr als eine interessierte Gruppe. Wenn ihr Euch aber ganz besonders auf das Spiel einlasst, in Kostümen kommt und ein italienisches Menü zaubert, wird aus einem einfachen Spieleabend ein ganz besonderes Krimi-Dinner-Erlebnis. [mad]



Deadly Dinner – Bella Italia

Große Gruppe

Abendfüllend

Mittelmeer-Flair

Knobelkrimi

Spieldesign: Lukas Setzke, Martin Student, Verena Wiechens

Illustration: Bringmann & Kopetzki GbR

UVP: EUR 39,99

Im Handel erhältlich





GRENZKÄMPFE IM KILT

Schotten Totten darf sich mittlerweile und zweifelsohne als moderner Klassiker bezeichnen. Anders aber als Karten-Ablegespiele wie *Rommé*, bei denen man nur Zahlenwerte addiert, kloppen sich hier zwei Schotten-Clans um Grenzsteine, indem sie Sets mit drei Karten bilden.



Es ist ein kleines Jubiläum, welches dieses höchst beliebte 2-Personen-Spiel vom Granden der Spieleautoren feiert: 1999, vor 25 Jahren, erschien Reiner Knizias **Schotten Totten** erstmals, seither wurde es mehrfach wieder veröffentlicht. In der Version von Pegasus Spiele ist natürlich auch jene Zusatzmechanik mit zehn *Taktikkarten* enthalten, die erst bei späteren Auflagen erschien. Dazu gleich, zunächst ein Blick aufs Grundspiel.

Als Oberhäupter je eines Schotten-Clans wollt ihr euer Gebiet vergrößern. Die Grenze bilden neun Grenzsteine (= neun Pappmarker) in der Tischmitte – und ihr denkt: Hey, ich verschieb' die mal ein bisschen, dann haben wir mehr Land. Da das aber beide denken, ist Streit vorprogrammiert. Den tragt ihr aus, indem ihr abwechselnd immer eine Karte auf eurer Seite an einen Stein spielt, maximal jedoch drei Karten pro Seite.



Euer Ziel ist es, die schlagkräftigste Formation rauflostigster Schotten abzulegen. Dazu gibt es 54 Karten mit den Werten 1 bis 9 in sechs Farben – allerdings habt ihr nur sechs auf der Hand und füllt erst nach dem Legen die Hand wieder auf! Dass da viel vom Zufall beim Nachziehen abhängt, ist klar. Deshalb beginnt ganz schnell das Taktieren: Ihr wollt euch Optionen für hochwertige Formationen, etwa eine Zahlenfolge in einer Farbe oder einen Drilling, möglichst offen halten, andererseits müsst ihr unpassende Karten loswerden, ohne euch damit später zu sehr zu blockieren. Es gewinnt, wer zuerst drei nebeneinander liegende Grenzsteine erobert hat oder insgesamt fünf.

Die *Taktikkarten* geben **Schotten Totten** zusätzliche Tiefe. Die zwei *Trickster* zum Beispiel sind sowohl was Farbe als auch Zahlenwert angeht Joker – sehr schön, um das Zufallselement auszutricksen. Die *Blinde Kuh* dagegen ignoriert Formationen: An diesem Stein geht es nur noch darum, das in Summe höchste Dreierset vorzuweisen. [ask]



Schotten Totten

Karten ablegen # Moderner Klassiker
Schnell erklärt # Lustige Illustrationen

Spiel design: Reiner Knizia
Illustrationen: Djib
UVP: EUR 14,99
Im Handel erhältlich

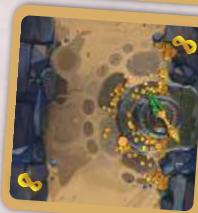
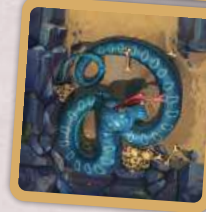


REICHE BEUTE – ODER LEERE HÄNDE

Diamant ist ein Highlight unter den *Push-Your-Luck*-Spielen. Seit vielen Jahren nicht mehr erhältlich, hat es Pegasus Spiele nun neu aufgelegt – und natürlich dem Ganzen zusätzlichen spielerischen Schwung verliehen.

Es kann kaum eine bessere Art geben, um das Spielprinzip „Versuch’ dein Glück“ in ein Spielszenario umzusetzen: In **Diamant** seid ihr als Schatzsuchende in den Höhlen von Tacora unterwegs. Immer weiter wagt ihr euch ins Dunkel hinein. Werdet ihr belohnt? Oder schnappt eine der Fallen zu – und ihr seid froh, zumindest euer Leben gerettet zu haben, um sogleich ins nächste Abenteuer zu starten?

Das funktioniert spieltechnisch ganz einfach: Eure Spielfiguren starten vom gemeinsamen Camp in eine der fünf Höhlen, was zugleich die Zahl von fünf Runden bei **Diamant** festlegt. Ihr deckt vom verdeckten *Höhlenkarten*-Stapel eine nach der anderen auf. Darauf legt ihr, je nach dem was die Karte vorgibt, zwischen ein und 17 Edelsteine. Die teilt ihr sogleich unter den drei bis acht Teilnehmenden gerecht auf, überzählige Steine bleiben liegen. Dann entscheidet ihr: weitergehen oder abbrechen? Wer abbricht, hat die Beute sicher. Wer weitergeht, läuft Gefahr, alles zu verlieren. Denn neben 15 *Edelsteinvorkommen* gibt es auch 15 *Fallen*, und zwar jeweils drei Mal dieselbe Art. Deckt ihr zum Beispiel die *Giftschlange* ein zweites Mal auf – ist alles futsch.



Das ist umso ärgerlicher, da die früher Ausgeschiedenen auch noch jene Steinchen einsacken, die auf vorangegangenen Karten liegengeblieben sind.

Ihr seht: In **Diamant** sind nervenaufreibende Entscheidungen in praktisch jedem Zug angesagt. Um das noch ein wenig zu steigern, mischt ihr in der neuen **Diamant**-Edition fünf *Relikt*-Karten mit Werten von 5 bis 12 in aufsteigender Reihenfolge in den *Höhlenkarten*-Stapel. Die bleiben nach dem Aufdecken erst einmal liegen.

Bricht dann genau 1 Person ab, erhält sie die Karte und damit Punkte. Brechen mehrere gleichzeitig ab, gehen sie jedoch alle leer aus. Da ist gutes Timing gefragt! [ask]



Diamant

Push your Luck
Schatzsuche

Klassiker renoviert
Dauer-Nervenkitzel

Spieldesign: Alan R. Moon, Bruno Faidutti
Illustration: Paul Mafayon
UVP: EUR 19,99
Im Handel erhältlich



DIE GEISTER, DIE WIR RIEFEN

Das epische Koop-Spiel **Spirit Island** aus der Feder von R. Eric Reuss ist ein wahrer Dauerbrenner. Kein Jahr vergeht, ohne dass sich nicht zumindest neue Naturgeister in das Ringen um die Vorherrschaft auf der von *Invasoren* heimgesuchten Insel werfen. Aber auch mehrere große Erweiterungen liegen vor, die noch mehr europäische Großmächte ins Spiel bringen. Der *Ringbote* stellt die Meilensteine in einem großen Überblick vor.



UVP: EUR 69,99

Spirit Island (Grundspiel)

Das Grundspiel **Spirit Island** ist der Ausgangspunkt für jene Inselwelt, in der das übliche Szenario von Strategiespielen der 4X-Kategorie (Explore, Expand, Exploit, Exterminate) auf den Kopf gestellt wird: Die Naturgeister des Eilands bekämpfen die *Invasoren*, die sich das Land untertan machen wollen. Als kooperatives Spiel angelegt, gewinnt ihr natürlich nur dann, wenn ihr die immer neu anbrandenden Invasorenwellen abwehrt. Dafür schlüpft ihr in die Rollen der mächtigen Naturgeister, die in jenem entlegenen Winkel der Erde noch zu Hause sind.



UVP: EUR 29,99

Ast und Tatze

Mit der Erweiterung **Spirit Island: Ast und Tatze** könnt ihr wilde Tiere, gefährliche Pflanzen und Krankheiten auf die *Invasoren* loslassen oder sie in Streit verwickeln. Denn: Sie dringen immer weiter vor. Waren sie einzeln zu schwach und ängstlich, so zeigen sie sich vereint unbarmherzig. Das zumal, da nach Brandenburg-Preußen, England und Schweden nun auch Frankreich die Insel erobern will. Aber auch ihr, respektive eure Geister, wachsen, wandeln sich und wählen neue Wege. Außerdem bietet **Ast und Tatze** zwei neue Geister sowie viele edle Komponenten.



UVP: EUR 69,99

Zerklüftete Erde

Mit der großen **Spirit Island**-Erweiterung **Zerklüftete Erde** können sich bis zu sechs Spielende in den epischen Kampf um die – noch – heile Inselwelt werfen. Denn das Paradies gerät zunehmend in Gefahr. Russland und die Habsburger-Monarchie haben den Weg dorthin gefunden. Die *Invasoren* sind zahlreicher und fähiger als je zuvor. Aber auch bei der Verteidigung der Insel tut sich etwas: Neue Geister, die mehr im Einklang mit den Gefahren und dem Chaos der natürlichen Welt sind, tauchen auf und bekannte Geister verändern sich und entwickeln neue Aspekte.



Natur erwacht

Natur erwacht ist die neueste Erweiterung, die erst seit kurzem im Handel ist. Darin erhebt sich die Natur selbst gegen jene ausländischen Mächte, die Ödnis und Zerstörung über die friedliche Insel brachten. Denn die unerbittliche Landnahme weckte auch jene Geister, deren Wesen so eng mit der Natur verbunden ist, dass sie hier eine physische Gestalt entwickeln. In **Natur erwacht** findet ihr acht neue Geistertableaus, zwei Szenarien sowie eine neue Nation. Zum Spielen benötigt ihr außer dem *Grundspiel* auch *Zerklüftete Erde*.



UVP: EUR 49,99

Mini-Erweiterungen: Zusatzgeister

Das Reservoir der Geister scheint unerschöpflich. Sie alle aufzuzählen, würde den Platz hier sprengen – was aber auch an den Bezeichnungen liegt! Sie haben so sprechende Namen wie **Unter der Insel schlummern die Schlange** oder **Sturzregen durchnässt die Welt** oder **Zunehmende Hitze in Stein und Sand**. Man ahnt, mit welchen Fähigkeiten diese Elementare auf die *Invasoren* losgehen. In der Regel sind sie in bestimmten Regionen besonders schlagkräftig. Wollt ihr zum Beispiel die Küstendeltas schützen, wendet euch an **Bodenloser Schlamm der Sümpfe**.



UVP: je EUR 5,99 oder 6,99

Schottland

Die sagenhafte Insel lockt immer mehr europäische Kolonialvölker an. Mit der Mini-Erweiterung **Spirit Island: Nation Schottland, Szenarien und Kartenerweiterung** treten die Kilt-Träger zur Eroberung an. Und das Hochlandvolk kommt nicht alleine, denn das Päckchen enthält zudem die beiden Szenarien *Vielfalt der Geister* und *Abwechslungsreiche Landschaften* sowie neue *Aspekt-* und *Furcht-Karten*. Damit werden die *Aspekt-Karten* aus der großen Erweiterung *Zerklüftete Erde* ergänzt. Wir ihr sie verwendet, auch ohne *Zerklüftete Erde*, findet ihr in der Anleitung, die es zum Download gibt.



UVP: EUR 6,99



Schatzkiste

Mit der **Spirit Island: Schatzkiste** hebt ihr das Spielerlebnis auf eine neue Stufe. Die Box enthält, was der Name verspricht: Schätze für alle Fans von **Spirit Island**. Ihr findet dort 218 Marker in edler Holzqualität, unter anderem 35 Bestien, 30 Seuchen- plus 22 Wildnis- sowie 54 Energie-Tokens. Dazu kommt ein großes *Invasorentableau* mit Platz für alle Karten und Marker sowie *Geistertableaus* in einer besonderen, schimmernden *Foil-Version* für alle 29 Geister, die bisher im Grundspiel, den Erweiterungen oder einzeln veröffentlicht wurden. [ask]



UVP: EUR 69,99

ABENTEUER IN STÜRMISCHER COMIC-SEE

Mit **Thorgal – Das Brettspiel** wird ein grandioser Comic aus der traditionsreichen belgischen Zeichenschule in ein nicht minder grandioses, kooperatives Brettspiel umgesetzt. Folgt dem Wiking, der von den Sternen kam, und kämpft in dieser außergewöhnlichen Fantasywelt!



Im Jahr 1980 erschien der erste *Thorgal*-Comic. Ersonnen von Jean Van Hamme, gezeichnet von Grzegorz Rosiński und später Frédéric Vignaux, liegen bis heute 41 Bände sowie diverse Spin-Offs vor. Die Hauptfigur ist ein Waisenkind, das in einer Rettungskapsel die Katastrophe seines Sternenvolkes überlebte und dann bei einem Wikingervolk aufwuchs.

Als sein Ziehvater, Häuptling Leif Haraldson, stirbt, wird *Thorgal Aegirsson* vom Stamm verstoßen und muss sich durch die wilden Zeiten des 10. und 11. Jahrhunderts schlagen. Doch der mit ungewöhnlichen (außerirdischen) Fähigkeiten begabte Krieger bleibt nicht lange allein.

Womit ihr bereits mitten im Spiel seid: Mit seiner Frau *Aaricia Gandalfsdottir* und ihrem gemeinsamen Sohn *Jolan Thorgalson* sowie der attraktiven *Kriss de Valnor* warten sieben Abenteuer auf euch. Befreit euch aus der Sklaverei, rettet euer Himmelsschiff mit

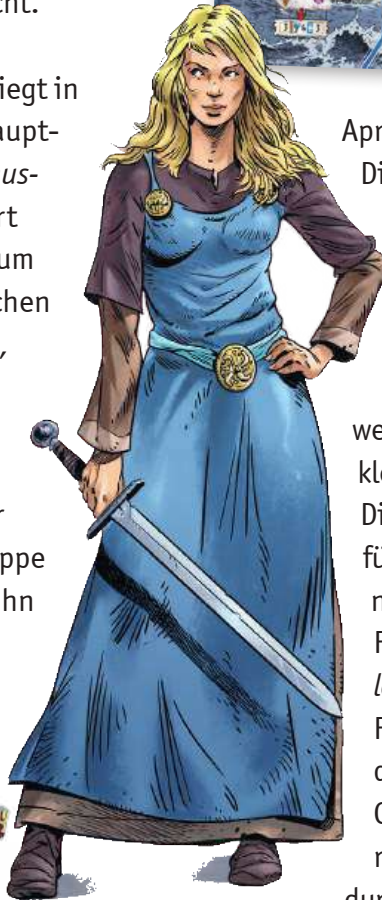
Goldschätzen oder entkommt den Launen der nordischen Götter, die euch ins Meer der ewigen Stürme verbannt haben. Zum Glück findet ihr immer wieder Hilfe, etwa in der *Hüterin der Schlüssel*, die euch durch die stürmische See leitet.

Thorgal – Das Brettspiel hat weder ein Kampagnen- noch ein Legacy-Konzept. Deshalb könnt ihr nach Lust und Laune die Segel setzen und mit jeder der sieben Erzählungen starten. Wählt einen Charakter samt Double-Layer-Heldentableau, schlägt den *Atlas der Abenteuer* auf und legt mithilfe des *Buches der Abenteuer* das benötigte Material bereit. Die Szenarien gehen über neun oder zehn Runden. Die Anzahl gibt der jeweilige *Abenteuerbogen* vor, der euch auch mit speziellen Regeln sowie den Bedingungen für Sieg oder Niederlage vertraut macht.



Der 16-seitige Atlas – dieses Ringbuch ist so groß wie die Spielbox – zeigt über je zwei Seiten eine Karte. Die ist in Gebiete unterteilt, in denen unterschiedlichste Herausforderungen warten. Unterhalb des Atlas' legt ihr die *Aktionskarten* in einer Reihe aus. Das sind sechs Karten, die euch je nach Abenteuer unterschiedliche Aktionen bieten, was **Thorgal – Das Brettspiel** ausgesprochen flexibel macht.

Der Witz der *Aktionskarten* liegt in ihrem Aufbau. Außer der Hauptaktion gibt es auch den *Bonusbereich*. Mit den Karten führt ihr Aktionen aus, die man zum Beispiel auch aus strategischen Rollenspielen kennt: *Reisen, Sammeln, Kämpfen, Opfern, Heilen* und noch mehr. Unterhalb der Karte platziert ihr dann einen der vier *Aktionschips*, die ihr als Gruppe pro Runde habt, und dreht ihn auf die *Benutzt-Seite*.



Die Aktion ist damit aber nicht verbraucht – im Gegenteil! Angenommen, *Thorgal* hat zunächst *Bewegen* gewählt und verschiebt seine Miniatur in einen Nachbarbezirk. Nun sammelt *Kriss de Valnor* Ressourcen wie Holz oder Erz. Das soll später der Gruppe beim Sturm auf die feindliche Festung helfen. Ihre Karte zeigt zudem, dass sie alle *Bonusbereiche* der links davon liegenden Karten nutzen darf. *Thorgals* Karte liegt links davon und erlaubt eine Heilung. Je besser ihr plant und euch abstimmt, desto effektiver agiert ihr und könnt umso stärkere Züge ausführen. Ihr seht: In **Thorgal** steckt viel Eurogame!



Apropos Wunden und Heilen:

Dieses Konzept ist ja ein Klassiker in Fantasy-Rollenspielen. Aber bei **Thorgal – Das Brettspiel** ist die Art, wie *Wunden* bei euren Held*innen oder feindlichen Einheiten aber auch Fortschritte beim *Reisen* markiert werden, wahrlich einzigartig. Es ist ein kleines Legespiel mit *Polyominoplättchen*. Diese geometrische Formen sind aus ein bis fünf Quadraten in unterschiedlichen Anordnungen aufgebaut. Deckt ihr damit das letzte Feld des *Wundbereichs* auf eurem *Heldentableau* ab oder könnt wegen der verwinkelten Form ein Plättchen nicht mehr platzieren – dumm gelaufen! Denn dann verliert ihr als Gruppe das Spiel. Andererseits könnt ihr aber durch geschicktes Legen der Wundmarker auf einer *Feindkarte* Vorteile heraus schlagen, etwa zusätzliche Ressourcen. [ask]



Thorgal – Das Brettspiel

Comic-Adaption

Erzählmodus

Frische Mechaniken

Kooperativ

Spieldesign: Joanna Kijanka, Jan Maurycy Swiecicki, Rafał Szyma

Illustration: Frédéric Vignaux, Hanna Kuik, Maciej Siminski

UVP: EUR 84,99

Im Handel erhältlich



WALDTIERE AUF GROSSE EXPEDITION

In der Erweiterung **Erzählungen aus Humblewood** findet ihr nicht nur fünf Abenteuer, die aufeinander aufbauen. Der detailreiche Reiseführer zur Stadt *Erlenherz* lässt euch tief in diese fantastische Welt eintauchen. Und dank vorgefertigter Charaktere könnt ihr sofort loslegen!

Jonall Hannu, eine ortsansässige Händlerin führt euch im wunderschön gestalteten Buch **Erzählungen aus Humblewood** durch *Erlenherz*, wo es zahlreiche Abenteuer zu erleben gibt. In diesen Abenteuern – im Buch *Erzählungen* genannt – müssen sich eure **Humblewood**-Kreaturen mit den unterschiedlichsten Herausforderungen auseinandersetzen.

Eure Aufgabe wird es sein, den geheimnisvollen Geschehnissen in und um *Marschblick* auf den Grund zu gehen. Ihr könnt eine Expedition ausrüsten, die sich in einer riesigen Meereshöhle nahe *Saltars Hafen* hoffentlich nicht mit der *Gischtschlange* anlegt. Ferner gibt es einen waschechten Noir-Krimi, der dann direkt in *Saltars Hafen* spielt.



In einer besonders wilden Erzählung muss sich eure Gruppe mit einer fantastischen Bestie herumschlagen, die sich als noch fantastischer entpuppt, als zuerst geglaubt. Und die letzte *Erzählung* führt euch inmitten von *Erlenherz* direkt unter die Wurzeln der prächtigen

Stadt, wo sich eine fürchterliche Schleimplage eingenistet hat.

Um diese Abenteuer in eine Kampagne einbetten zu können, die genau auf eure Gruppe zugeschnitten ist, gibt euch Jonall zu den Abenteuern aber noch mehr als die Informationen. So erfahrt ihr alles zum speziellen Kalender, der in *Erlenherz* gilt, über die Region **Humblewood** allgemein sowie die Stadt im Speziellen. Die

vielen Details über die Geschichte, Distrikte, Gilden, Feste und die lokale Fauna der Stadt bieten Stoff ohne Ende für viele atmosphärisch dichte Spielerunden.

Daneben werden euch fünf Orte genauer vorgestellt. In diesen Geschäften könnt ihr allerdings nicht nur einkaufen (auch wenn sich die Besitzer*innen sicher freuen werden), vielmehr eröffnen sich auch hier überall Aufgaben – und eine abenteuerlustige Gruppe nimmt jede Queste an! *Die blutrote Rose* wird von einer Kapitänin geführt



und befindet sich im Wrack eines gekenterten Schiffs. In *Der letzte Widerstand* verkaufen Cathus und Finnan neben normalen Waren auch echt heiße Ware. *Zephyr & Co* richtet sich an eine gehobene Klientel und ist auf ausgefallene Mode spezialisiert. In *Vlack Wahtars Wagen weltlicher Wunder* könnt ihr dem namensgebenden Gecko-ähnlichen Vlack allerlei Abwegiges abkaufen. Und schließlich darf Jonall auch ihr eigenes Geschäft *Hannus Vorräte* vorstellen. Hierher solltet ihr kommen, wenn ihr auf Entdeckungstour gehen wollt.



Erzählungen aus Humblewood ist die erste Erweiterung zu diesem einzigartigen Rollenspielsetting. In der Box findet ihr ein rund 250 Seiten starkes

Abenteuerbuch (Hardcover) sowie ein Referenzkartendeck für NSCs, Monster und magische Gegenstände. Dazu gibt es vier doppelseitige Umgebungs- und Kampfkarten, die den stimmungsvollen Untergrund bieten für die ebenfalls enthaltenen 111 Figuren samt Aufstellern. Mit dem Sichtschild hat die Spielleitung alle wichtigen Tabellen auf einen Blick vor sich. Zum Spielen benötigt ihr die Grundregelwerke der 5. Edition. Alternativ könnt ihr die relevanten Grundregeln auch kostenlos auf www.pegasusdigital.de herunterladen. Zusätzlich solltet ihr die **Humblewood**-Grundbox zur Hand haben. [mehr]



Erzählungen aus Humblewood

Humblewood-Welt

Abenteuerbox

Neue Charakterklasse

5E-System

Redaktion (dt. Fassung): Finja Gertulla
Preis: EUR 59,95

Coverart: Daarken
Im Handel erhältlich

Neben den zahlreichen Hintergründen zu *Erlenherz* enthält das Buch mit den *Hütenden* eine weitere Charakterklasse. Dieser druidische Zirkel ist überall in **Humblewood** bekannt, nun erfahrt ihr mehr über seine historischen Ursprünge. Die *Hütenden* haben sich dem Erhalt des Gleichgewichts verschrieben und sind sowohl missionarisch als auch kämpferisch tätig, wenn es gilt, Gefahr von **Humblewood** abzuwenden. Es liegt auf der Hand, dass ihr es hier mit einer

klassischen Art von Kleriker*innen im **Humblewood**-Setting zu tun habt. Und wer hat schon etwas dagegen, mehr Möglichkeiten zur Charaktererschaffung vorzufinden?



SCHREIBT DIE GESCHICHTE DES WALDES NEU



In diesem Wald sagen sich weder Fuchs noch Hase „Gute Nacht“. In **Root – Das Rollenspiel** streiten sich – nur scheinbar possierliche – Tiermenschen gnadenlos um die Vormacht im Forst. Dieses Setting ist die kongeniale Umsetzung eines preisgekrönten Brettspiels.



Das Waldland

Root – Das Rollenspiel basiert auf dem Strategiespiel *Root – Ein Spiel von Macht und Recht im Waldland*. Dort müsst ihr eine der vier sehr asymmetrischen Fraktionen inmitten fordernder Machtkämpfe und politischer Intrigen zum Sieg führen. Daran knüpft nun das gleichnamige Pen&Paper-Erzählrollenspiel an. Ein wichtiger Unterschied: Das Rollenspiel könnt ihr sogar für eine Gruppe mit drei bis sechs Spielenden auf den Tisch bringen.

Die Story und eure Aufgabe darin lassen sich knackig so zusammenfassen: Nachdem die *Marquise de Katz* ihre Armeen zum Sieg über zahlreiche Lichtungen geführt hatte, erhoben sich die *Horstdynastien* erneut, um sich

ihr zu widersetzen. Auch die Mäuse, Hasen und Füchse des Waldlandes sind nicht untätig: Die *Waldlandallianz* formiert sich – eine einheimische Rebellion, um das Waldland von der Unterdrückung zu befreien. Mitten in diesen tierischen Auseinandersetzungen reist ihr – allesamt als sogenannte *Vagabundierende* – zwischen den Lichtungen umher. Ihr übernehmt Aufgaben, die niemand anderes übernehmen will oder kann. Ihr entscheidet, wem ihr dient, falls ihr überhaupt jemandem dient ... Und: Ihr könnt in diesem Krieg die entscheidende Macht sein, um die Waagschale in der einen oder anderen Richtung sinken zu lassen.

Spielmechanisch stand dafür das innovative, erzählerorientierte *Powered by the Apocalypse-System* (PbtA) Pate, das Pegasus Spiele bereits für *Avatar Legends – Das Rollenspiel* nutzt. Dieses sehr erfolgreiche Rollenspiel-Design-Framework ist bekannt für seine einfache und flexible Spielmechanik. Ursprünglich entwickelt wurde es von Meguey und Vincent Baker für Spielrunden, die ohne große Vorbereitung ihre eigenen Geschichten erzählen wollen.



nicht genau das, was der SC will, aber seine Überreaktion verschafft dem SC einen leichten Vorteil gegen ihn, in Form von +2 Sofort. Du wirst den Händler vielleicht nicht dazu bringen, dir dein Katzensgold abzunehmen, aber er wird dir vielleicht den gleichen Betrag anbieten, um dir alle Dinge in deinem Rucksack abzukaufen!

Beispiel

Guy, der Schurke, gespielt von Miguel, will mit einem befreundeten Händler im Schleppau der Gefahr entfliehen, als er direkt in das Versteck des berühmten Banditen Timberwolf läuft. „Wer bist du?“, fragt Timberwolf und richtet seine Axt auf dich“, sagt die SL. „Ich bin ein Freund! Ich bin hier, um dir zu helfen!“, ruft Miguel als Guy aus. „Hm, das klingt, als würdest du versuchen, ihn auszutricksen, aber das reicht noch nicht ganz. Nur zu sagen: Ich bin ein Freund ist nicht besonders überzeugend“, sagt die SL. „Ich wende mich an den Händler. Sieh, ich habe dir diese Geisel als Beweis mitgebracht! Er ist ein erfolgreicher Händler, du kannst für ihn sicher viel Lösegeld erhalten!“, sagt Miguel.

74 • Root – Das Rollenspiel

Entsprechend bietet **Root – Das Rollenspiel** einfache Regeln für alle Arten von Fantasy-Abenteuern, einschließlich schurkischer Talente, Reputation und Reimechaniken. Hinzu kommen innovative Spielregeln für Ausrüstungsverwaltung, Waffen und Kampf, die den Entscheidungen der Spielrunde sowohl taktisches als auch erzählerisches Gewicht verleihen. Neun Rollenbücher – von *Abenteurer*innen* über *Ronins* hin zu *Waldläufer*innen* – ermöglichen es, *Vagabundierende* zu erschaffen, deren Taten über Generationen hinweg im Waldland nachhallen.



PbtA-Spiele sind von Anfang an auf die Rolle der Spielleitung ausgerichtet.

Neben dem vollständigen Abenteurerschauplatz, der Lichtung *Gelilabs Hain*, ebnen detaillierte Anleitungen und Tipps zum Spielleiten den Weg unter anderem für die Vorbereitung von Kämpfen und das Verwalten der Fraktionen. Damit könnt ihr spannende Abenteuer gestalten, ohne dass dies zu übermäßiger

Komplexität führt. Die Geschöpfe des Waldlands kämpfen für Geld, Gerechtigkeit und Freiheit. **Root – Das Rollenspiel** bietet in diesem Zuge einen ausgezeichneten Rahmen, um die faszinierende Fabelwelt der Brettspielvorlage mithilfe des Erzählspiel-Wegbereiters PbtA zu erkunden.

Die Veröffentlichung des Grundregelwerks mit 256 schön gestalteten Farbseiten wird durch passende Spielhilfen und -materialien flankiert, die separat erhältlich sind. Das *Würfelset* für **Root – Das Rollenspiel** enthält 14 Sechsseiter. Jedes der Würfelpaare zeigt Farbe und Symbol einer der sieben Fraktionen.



Die Vagabundierende
Außenstehende, Ausgestoßene und F
Vagabundierende waren schon immer
sicher oder nicht akzeptiert fühlten
Lichtung niederlassen. Diejenigen, d
wollten oder konnten. Diejenigen, d
„Vagabundierende“ ist ein umfassende
viduen, die von Lichtung zu Lichtung
und wahrscheinlich überall, wohin
sind meistens hochqualifiziert, ver
überlebt diesen Lebensstil nicht li
fähigen Vagabundierenden besitz
eine gewisse moralische Flexibilität
gegnerische Fraktionen auszufüh
gen unangenehm sind.
Vor allem eines unterscheidet all
bereit, durch die Wälder zu reise
diese: Tat zu vollbringen und sie
besser. Sie halten sich an die We
ten und Wachen präsent sind, u
werden. Die Vagabundierenden
dabei möglicherweise schneller
sie gerne in die Wälder, um Bar
Schätzen aufzuspüren.

Die Fraktionen



Die Horstdy

Die alte Herrschaft
verschiedenen gel
Horstaat. Starr, tr
Die Horstdynasti
land, aber diese Z
Horste trugen da
Garten zu forme
auseinanderzute
versuchte, die M
Aufgrund eines
und boten dem
letzten kämpfen si
ihrer Meinung
Die Horste wen
Kontrolle über
Rebellion niede
rückgedrängt h
wie es einmal v



Das (Darc

Die Invasionen
der Marquisat
energisches, opp
Das Marquisat
dem fernen Li
Waldland zu
Verbundenhe
ren in den ko
Truppen und
Anstalten u
quats, auf, a
um sich aus
Das Hauptk
wesen ist: di
Domäne vor
der aus die
Doch mit d
Marquisats
Ordnung, h

Kapitel 2

Ich höre direkt
damit auf, nachdem ich
für Prothlo einen Aufstand
ausgewürfelt habe, und füge dort eine
Basis hinzu.

Beispiel



Dann, beginnend mit Prothlo,
würfle ich, um herauszufinden,
ob es Aufstände gab.

Kapitel



Das Waldland leiten

Neben *Marquisat* und *Horstdynastie* sind das *Waldlandallianz*, *Flussvolkkompanie*, *Echsenkult*, *Untergrundherzogtum* und *Krähenkomplott*. Die markanten Illustrationen von Kyle Ferrin verleihen auch den Kartensets einen besonderen Comiccharme. Das *Ausrüstungsdeck* mit 55 illustrierten Karten bietet 35 Waffen sowie andere Ausrüstungsstücke mitsamt Spielwerten. Das *Waldlanddeck* wartet mit 55 Begegnungskarten auf. Dort finden die *Vagabundierenden* ebenfalls Spielwerte, Persönlichkeitsmerkmale sowie spielfertige Aufträge. [ib]



Root – Das Rollenspiel

Erzählrollenspiel

Grundregelwerk

Anthropomorphe

PbtA-System

Chefredaktion: Selina Kalms
Preis: EUR 29,95

Coverart: Kyle Ferrin
Im Handel erhältlich

LIEBER TOT ALS WAHNSINNIG

Thanatophobie ist eine Abenteuersammlung für das Rollenspiel **Cthulhu**, die Wahnsinn, Tod und Wiederkehr thematisiert. Das Hardcover enthält fünf in den 1920er Jahren angesiedelte Mythos-Szenarien.

Die grundsätzlich eigenständigen Abenteuer verbinden auf mehr als 180 Farbseiten den großen, alten Gleichmacher, den Tod, mit dem Horror-Kernelement der **Cthulhu**-Welt – der Erosion des Verstandes. Die *Investigatoren* werden sich mit ihrem Dasein und der vielgestaltigen Angst vor dem Unbekannten auseinandersetzen müssen. Die sich abzeichnenden Grenzerfahrungen werden nicht nur ihre Psyche und Wahrnehmung der Realität angreifen.

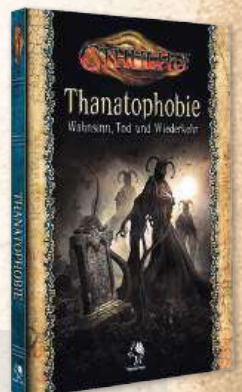


De Bella Mundo, das erste Abenteuer, führt euch direkt in ein süddeutsches Sanatorium, das mit einer sehr besonderen Behandlungserfahrung aufwartet. *Der Schwarm* paart Landhausidylle mit tödlichen Familienbanden, wie zwei Schwestern in Cornwall zeigen. Aber ist der Tod das Ende? Diese Frage stellt sich euch auch beim dritten Spielangebot *Hydrotherapie*. Die beiden Zitate „Heute ist ein guter Tag zum Sterben!“ und „Es gibt eine Grenze, die man



nicht überschreiten sollte!“ aus dem Filmklassiker „Flatliners“ fassen das Geschehen treffend zusammen. In *Raunächte* gibt es in einem verschlafenen Ostseebad etwas zu feiern, doch wenn es ruhelos wird, kann so mancher Spaß euch um den Verstand bringen. In *Schrödinger* eilt ihr durch Zeiten und Dimensionen, die Hinterlassenschaften des genialen Forschers führen die *Investigatoren* zu Reisen jenseits der Horizonte.

Die Abenteuer in **Cthulhu: Thanatophobie** sind von einer subtil um sich greifenden Atmosphäre der Angst und Verzweiflung geprägt. Der Band empfiehlt sich insbesondere für **Cthulhu**-Spielrunden, die sich mit dunklen, philosophischen Themen auseinandersetzen möchten. Er bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten und Schrecken, um die Fähigkeiten der *Investigatoren* zu fordern sowie diese auf besondere Weise weiterzuentwickeln. [ib]



Cthulhu: Thanatophobie

Inspirationen

Abenteuersammlung

Cthulhu-Mythos

Todes-Erfahrungen

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Mark Freier

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich

SPIEL MIT DEM DRACHENFEUER

Shadowrun: Herr der Nebel ist ein extravaganter Highspeed-Ritt durch die Allianz deutscher Länder (ADL). Wenn ihr Abenteuer jenseits kleiner Firmen-Runs wollt – hier seid ihr genau richtig. Denn es geht um Drachen.

Schon seit Anbeginn wissen die Fans von **Shadowrun**, dass sie sich niemals mit Drachen einlassen sollten. Es kann nicht gut enden! Und nun präsentiert Pegasus Spiele in Eigenproduktion eine komplette Kampagne, in der der Drache *Nebelherr* nach Größerem strebt.



Ihr als *Runner* seid dabei mitten im Auge des Sturms des epischen Geschehens – allerdings ohne Notausgang. Auf nur 168 Seiten erlebt ihr eine ausufernde Abenteuer-Schnitzeljagd, bei der es vor allem um eines geht: die Basis zu legen, dass der bayerische Drache *Nebelherr* alle Kriterien erfüllt, um in einem gewaltigen Ritual zu einem *Großen Drachen* aufzusteigen.

Dass sich diese Kampagne eher an erfahrenere Spielende wendet und für komplexere Charaktere konzipiert ist, liegt auf der Hand. Die Aufgaben, vor die euch *Nebelherr* oder seine rechte Hand *Amélia Bezerra* stellen, führen vom Frankfurter



Palmengarten über London und Cardiff nach Salzburg, Wien, Kairo, Tripolis, Graubünden und in die SOX (das Ex-Saarland), bis es im Schloss Hellbrunn zum großen Finale kommt.

Bemerkenswert an **Shadowrun: Herr der Nebel** sind nicht nur die unterschiedlichsten und teils sehr exotischen Orte. Auch die Bandbreite der Abenteuer ist unglaublich. Ihr möchtet klassische Runs spielen, in denen ihr Gegenstände aus sicheren Konzerngebäuden holt? Das werdet ihr hier bekommen. Ihr wollt in bester Lara-Croft- oder Indy-Manier verschüttete Dungeons erkunden? Bekommt ihr. Euch interessiert, welche Waffen sich in der Waffenkammer eines mächtigen Drachen finden? Auch das bekommt ihr. Ein Ritual im letzten Moment zu unterbrechen, ist genau euer Ding? Ihr ahnt: Auch das werdet ihr hier bekommen. Im Grunde wird einem schon beim Durchblättern des Bandes fast schwindelig, wenn man an die vielen tollen Szenen denkt, die das *Runner*-Team in Kürze erleben wird. [meh]



Shadowrun – Herr der Nebel

Shadowrun-Welt

Drachen

Kampagnenband

ADL-Szenario

Chefredaktion: Andreas AAS Schroth
Coverart: Andreas AAS Schroth

Preis: EUR 39,95
Im Handel erhältlich

GLÜCKLICHE ZEITEN FÜR DIE BRETTSPIELWELT

Während in vielen Branchen kaum laut genug geklagt werden kann über die schwierige wirtschaftliche Situation im Nachgang zur Corona-Zeit, ist selbst nach Jahren des Höhenflugs in der (Brettspiel-)Welt kaum ein Schwächeln zu sehen. Das zumindest ist das Resümee nach der 2024er Ausgabe der Messe **Spiel**.

Wann hat es das je gegeben? An allen vier Tagen hatten Interessierte, die an der Tageskasse der **Spiel** ihr Ticket erstehen wollten, keine Chance mehr, eines zu ergattern! „Ausverkauft“ leuchtete es einem bereits von der Homepage entgegen. Da durften sich alle Früh- und Schnelbucher*innen glücklich schätzen, hineingekommen zu sein in die sechs Hallen auf dem Grugagelände.



Entsprechend voll war es auch beim weltgrößten Treffen der Brettspielbranche Anfang Oktober. Die Stände der 923 Ausstellenden aus 52 Ländern waren umlagert, lange (um nicht zu sagen: superlange) Schlangen bei den Highlights waren keine Seltenheit.



Die am Ende gezählten 204.000 Gäste waren jedoch nicht die größte jemals erhobene Zahl. Denn, so erläuterte Robin de Cleur als Sprecher des Messeveranstalters, man habe angesichts der zur Verfügung stehenden Fläche von 68.500 Quadratmetern natürlich Auflagen gehabt, wie viele Menschen das Gelände enteren durften. Mal sehen, was 2025 geht, denn ein, zwei Hallen wären noch in Reserve ...

Von solchen Zahlenspielen abgesehen, zeigten sich aber auch die Verlage höchst glücklich. Bei Pegasus Spiele zum Beispiel freute sich Pressesprecher Peter Berneiser: „Die Nachfrage war riesig. Neben *Dorfromantik* – *Sakura*, *Bomb Busters* und *Ich habe fertig* waren auch noch viele andere Spiele schon während der Messe ausverkauft.“ Ganz besonders habe man sich über das sehr gute Feedback nach den ersten Testrunden von *Midgard – Legenden von Damatu* gefreut: Dieses älteste deutsche Rollenspiel wird 2025 in der 6. Edition bei Pegasus Spiele erscheinen.

Und noch etwas sorgte für beste Stimmung am Hauptsitz in Friedberg: die Ergebnisse der Scout-Aktion des Spielmagazins *Fairplay*. Jedes Jahr cruisen jene, die sich bei der *Fairplay* als Spiescouts melden, über die **Spiel** und testen, was das Zeug hält. Die Listen am Ende der Messe mit den Rankings der bewerteten Spiele sind ein ziemlich zuverlässiger Fingerzeig, was auch in den Monaten danach hoch im Kurs stehen dürfte. Auf der „Bestenliste Familienspiele“ grüßte von Platz 1 unser neuer Koop-Hit *Bomb Busters* (siehe *Ringbote* #3/24). Die „Bestenliste Kennerspiele & Expertenspiele“ sah *Civilization* von unserem Partnerverlag *Deep Print Games* auf Platz 6. [ask]

DA LEGT DIE PORTAL- GILDE RICHTIG LOS

Die Aufgabe ist zugleich die Lösung: Was schwer philosophisch klingt, wird in Uwe Rosenbergs neuem, zauberhaftem Legespiel **Portals** zu einer unterhaltsamen, aber auch kniffligen Denksportaufgabe für bis zu zwei Personen.

In Shadera, der Heimat der *Dunkelfeen*, ist die Welt nicht mehr, wie sie war. Lebten sie einst mit *Drachen*, *Flammlingen*, *Nixen* und *Wolperhörnchen* vereint, so ist das Land seit langem zersplittert in fünf verschiedene Welten. Doch zum Glück gibt es die *Portalgilde*. Als Lehrlinge dieser Zauberkundigen müsst ihr versuchen, so viele **Portals** – also Portale – zu erschaffen wie möglich. Dadurch öffnen sich Wege zwischen den Welten und die verschiedenen Wesen können sich wie früher besuchen, Handel treiben oder Abkommen schließen.

In eurem Zug wählt ihr stets ein neues Plättchen, das nehmt ihr von der Auslage mit drei auf drei Felder. Aus welcher Reihe oder Spalte ihr das dürft, gibt der *Lehrmeister* vor. Der wandert zu Beginn des Zugs immer einen Schritt um die Auslage. Die sechseckigen Plättchen bei **Portals** zeigen ein oder zwei Farben. Die stehen für die Welten der Fabelwesen, für die *Flammlinge* etwa knallrot, für die *Drachen* eine goldene Fläche. Zudem weist das Hexfeld in der Mitte einen Kreis in einer anderen Farbe auf, etwa den blauen *Wasserkreis* der *Nixen*. Der ist die Aufgabe: Euer Job ist, angrenzend an dieses Plättchen vier Hexfelder

mit blauer Fläche zu legen. Natürlich zeigen diese dann im Farbkreis ein anderes Symbol.

Seid ihr clever, so baut ihr eure Auslage so auf, dass sich die Plättchen in Aufgaben und Lösungen möglichst gut ergänzen.

Sobald vier Flächen angrenzen, setzt ihr einen *Portalstein* auf das betreffende Kreisfeld.

Wer zuerst seine 20 Steine los wird, gewinnt.

Das Prinzip aus **Portals** hat Erfolgsautor

Uwe Rosenberg schon bei früheren Werken verwendet, etwa *Nova Luna* oder *Framework*. Neu bei **Portals** ist die Möglichkeit, seine *Portalstein* noch effizienter

los zu werden, indem ihr Flächen mit sechs Farbsplitttern erschafft oder Flächen mit drei Farben abschließt. [ask]



Portals (Squink)

Plättchen legen

Fabelwesen

Farbenfroh

Solomodus

Spieldesign: Uwe Rosenberg
Illustration: Vincent Modler
UVP: EUR 30,00
Im Handel erhältlich



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

Zum Jahresende macht unser Freundebuch noch einen Schlenker vom deutschen zum internationalen Vertriebsteam. Christian und Sarah verkaufen die Spiele aus dem Verlags- und Vertriebssortiment an Spieleläden in ganz Europa und weit darüber hinaus.

Mein Name ist: Christian Stenner

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich leite das kleine Exportteam und verkaufe Spiele ins Ausland. Ich betreue dabei Großhändler*innen weltweit.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Fast 17 Jahren in Festanstellung. Als Freelancer sogar noch länger. Dabei habe ich auch nicht nur im Vertrieb gearbeitet, sondern sogar Spiele übersetzt, zum Beispiel *Die Abenteurer: Der Tempel des Chac* von 2010.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Ich habe meine Frau über Pegasus Spiele kennengelernt. Sie war wie ich für Pegasus Spiele als Spieleerklärerin tätig.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Ich spiele zwar auch begeistert Brettspiele, wann immer ich kann, aber am liebsten mag ich aus unserem Sortiment das Rollenspiel *Cthulhu*. Die Freiheit des Rollenspiels gepaart mit der Einfachheit der Regeln und der düsteren Stimmung faszinieren mich immer wieder.

Mein erstes Pegasus-Spiel: Ich habe *Midgard* gespielt, bevor und während es bei Pegasus Spiele war. Ich freue mich, dass es jetzt wieder zu Pegasus Spiele zurückkehrt und bin sehr gespannt auf die neue Edition, die nächstes Jahr erscheinen wird. Ich habe vorher als Freelancer für Steve Jackson Games gearbeitet und kenne daher einige sehr alte Pegasus-Spiele schon aus der Zeit vor Pegasus wie *GURPS* oder *Munchkin*.

Mein Lieblingessen: Ich bin ein großer Fan von asiatischem Essen, sofern kein Fisch drin ist. Diese Gerichte kann ich auch zumeist selbst kochen.

Dieses Buch muss man gelesen haben: *Der Herr der Ringe*! Und wer es nicht lesen mag: Schaut euch die Filme an, die sind ebenfalls großartig, auch nach über 20 Jahren.

Ein Leben ohne ____ ist möglich, aber sinnlos: Spiele natürlich, was denn sonst?



Mein Name ist: Sarah Bartsch

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin, genau wie Christian, Sales Manager bzw. Managerin im Export. Ich betreue vor allem Fachhändler*innen auf den britischen Inseln und dem nicht-deutschsprachigen europäischen Festland.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Jetzt zum Jahreswechsel 2024/2025 sind es drei Jahre. Davor habe ich in einem Spiel Laden in Köln gearbeitet, daher kenne ich viele Leute bei Pegasus Spiele schon wesentlich länger.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Die Brettspielbranche ist so voller Leidenschaft, das beflügelt einfach! Mit Brettspielen arbeiten macht großen Spaß. Außerdem mag ich den Kontakt zu unseren Kund*innen.

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Meine tollen Kollegen und Kolleginnen!

Das beste Spiel aller Zeiten: Oh, da gibt es so viele ... ich kann mich gar nicht festlegen. Aber ein paar, die ich unglaublich mag, sind *Dune* (von Gale Force Nine), *Roll Camera*, *Dog Park*, *Betrayal at the House on the Hill*, *Robo Rally* und *Paint the Roses*. Und von Pegasus Spiele noch *First Rat*, *Dorf fromantik*, *Port Royal* und *Vampire Chapters* (ich bin riiiiiiieesen Vampire-Fan!). :)

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Im Sommer gibt es wenig, das mich von einem Besuch im Freibad abhält. Ob mit dem Freundeskreis oder auch allein mit einem guten Buch und einem Eis vom Kiosk, es gibt für mich kaum etwas, das mir mehr Entspannung und Glücksgefühle bringt als ein Besuch im Freibad. Ansonsten verbringe ich gern Zeit beim Spaziergehen mit meinem Hund, spiele PS5, koche, treffe mich mit Freund*innen oder gehe – vor allem im Winter – in das neue Thermalbad in Bad Nauheim, die Sprudelhof-Therme.

Diesen Film/Diese Serie muss man gesehen haben: Das ist wieder so eine unmögliche Frage! Auch hier ist meine Liste lang: *True Blood*, *The Boys*, *Lovecraft Country*, *Sex and the City* und *Versailles* bei den Serien. Und Filme: Alle *Deadpool*- und *Guardians-of-the-Galaxy*-Filme, *Rapunzel – Neu verhöhnt*, *Total Recall* (Arnie!), *Demolition Man*, *Coming to America*, *Robin Hood – Helden in Strumpfhosen* ... natürlich alles am besten im O-Ton. :)

Mein Motto lautet: Ich lebe nach dem Gelassenheitsgebet – geht auch ohne Gott ;) : Gott, gib mir die Gelassenheit, Dinge hinzunehmen, die ich nicht ändern kann, den Mut, Dinge zu ändern, die ich ändern kann, und die Weisheit, das eine vom anderen zu unterscheiden.



GEWINNSPIEL

ALLE TAUBEN FLIEGEN HOCH!

Bei Taubenfans gewinnt **Oh My Pigeons!** in diesem Jahr mit Sicherheit den Putzigkeitspreis. Das pastellfarbene Regenbogen-Schachtel-Design mit den vielen glupschäugigen Vögeln, deren Gefieder im rechten Licht dank Speziallackierung hübsch glänzt, erregt sofort die Aufmerksamkeit. Im Inneren finden sich 36 blaugraue Minitauben, 50 Karten mit witzig-schrägen Taubenillustrationen, fünf Bank-Plättchen und ein Würfel sowie eine sehr überschaubare Anleitung.

Ziel des *Tauben-Rauben-Partyspiels* ist es, als erste Person neun Tauben auf der eigenen Bank zu versammeln. Drei der Vögel sitzen dort schon bei Spielbeginn. Zudem erhaltet ihr je drei Handkarten mit Titeln wie *Gönn ich mir*, *Tschö mit Ö* oder *Pigeon Party '04*. Reihum müsst ihr davon immer eine ausspielen, ihren Effekt abhandeln und nachziehen. Die Karten erlauben es euch, Tauben bei anderen zu stehlen, eure ganze Bank mit jemandem zu tauschen oder neue Tauben aus dem Vorrat zu nehmen.

Besonders abgefahren wird es mit der *Oh My Pigeons!*-Karte, die besagt: „Wirf den Würfel. Nimm Tauben oder schnipp mit Shit!“. Zwei der Würfelseiten zeigen nämlich weißen Vogelmist, den ihr auf eine gegnerische Bank schnippen müsst. Wenn dadurch Tauben von der Bank rutschen, gehen sie in den Vorrat zurück. Wie gemein! Aber keine Sorge, eine Partie **Oh My Pigeons!** dauert nur knapp 15 Minuten. Wenn es also mal eher Shit läuft, seid ihr schnell bei einer Revanche-Partie. [laut]



Oh My Pigeons! (Ravensburger)

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.03.2025

Illustration: Alena Istif



Impressum: Ringbote #4/2024

Ringbote | Das Pegasus Spiele Magazin

E-Mail: ringbote-print@pegasus.de

Internet: www.pegasus.de | www.ringbote.de

Verlag: Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg
V.i.S.d.P.: Andreas Finkernagel

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]

Redaktion: Ingo Beyer [ib], Ronja Lauterbach [laut],
Nadine Pfaff [napf]

Freie Mitarbeitende: Marie Bolle, Maximilian Dünge [mad],
Sabrina Goßling [sabs], Johannes Herweg [dxj], Valentin Masszi [val],
Moritz Mehlem [meh], Daniel Pfaff [dapf], Maximilian Zehentbauer

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1, 3–26, 28–29, 31), Christian
Stenner (S. 28), Deep Print Games (S. 1–2, 10, 12, 31), Gratisrollen-
spieltage (S. 31), Nostheide Verlag (S. 31), Portal Games (S. 1, 4,
18–19), Ravensburger (S. 30), Sarah Bartsch (S. 29), Squink (S. 27)

Druck: Druck- und Verlagshaus Zarbock GmbH & Co. KG | Sontraer
Straße 6 | 60386 Frankfurt am Main | Deutschland | www.zarbock.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 #4/2024:

Pegasus Spiele (S. 32), Lootchest (S. 31), Ravensburger (S. 2)

Anzeigenverkauf:

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

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreislise.

Die Mediadata werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #1/2025: voraussichtlich 14. März 2025

Anzeigenschluss: 6. Januar 2025

Druckunterlagenschluss: 3. Februar 2025

Redaktionsschluss: 12. Februar 2025

TERMINE

GRATISROLLENSPIELTAGE

GRATISROLLENSPIELTAGE

15.03.–22.03.2025 | www.gratisrollenspieltag.de

SPIELDOCH! in DORTMUND 2025

28.-30. März | Messe Dortmund

SPIEL DOCH DORTMUND

28.03.–30.03.2025 | www.spieldoch-messe.com

23.01.–26.01. 2025

>> **S(pi)elingenstadt**
www.spieligenstadt.de

28.01.–01.02.2025

>> **Internationale Spielwarenmesse**
www.spielwarenmesse.de

06.02.–09.02.2025

>> **M.A.D.S. V Brettspielcon**
www.mads.info

21.02.–23.02.2025

>> **DeDeCo**
www.dedeco-online.de



08.03.–09.03.2025

>> **Bremer Spieletage**
www.bremerspieletage.de

16.03.2025

>> **9. Wattenbeker Familienspieletag**
www.wattenbeker-familienspieletag.de

22.03.–23.03.2025

>> **Braunschweig spielt!**
www.braunschweig-spielt.de

27.03.–30.03.2025

>> **13. Haßberger Spieletage**
www.kjr-has.de/veranstaltungen



Weitere Termine findet ihr auf: pegasus.de/eventkalender

ROLLENSPIEL DUFTKERZEN

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



SCAN ME



NEU

www.fantasy-scents.de

HIER BESTELLEN

INKL. ZUFÄLLIGEM W20 IM WACHS

Ein spielerisches Feuerwerk, ideal zu Silvester!

30 abwechslungsreiche
Szenarien voll spannender
Echtzeit-Action



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele