



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele-Magazin

#1/2021



Dali the Fox

Wer besorgt dem Meistermaler die meisten Eier?



Space Dragons

Auf Punktejagd in der wilden Drachengalaxie



Panorama

7 tierisch gute Spiele rund ums Frühlingserwachen



Dive

Taucht richtig ab im ersten transparenten Spielplan



Shadowrun: Netzgewitter

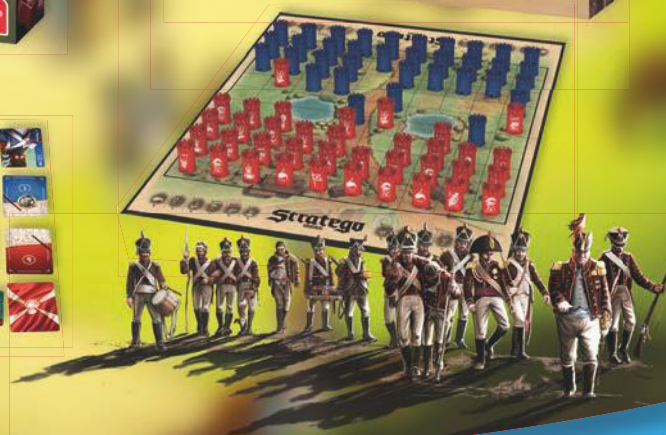
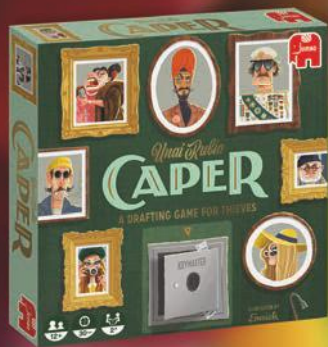
Megasprawl Berlin: die Hatz durchs digitale Babylon



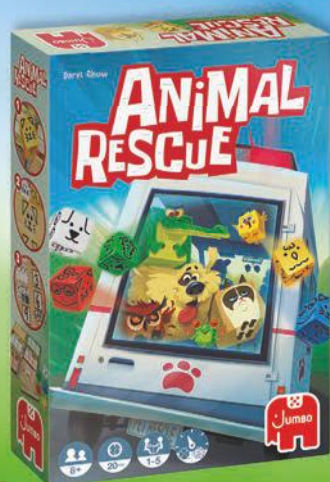
9 783957 894236



Bist du bereit für diesen strategischen Spielspaß...



... oder spielst du lieber unsere Würfelspiele?



Sei gespannt
auf tolle
Spielneuheiten
im Frühjahr!



Folgen Sie uns auch auf:



jumbo_spiele



jumbo spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten 2021 + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Die Zwerge: Der epische kooperative Spielehit als Neuauflage mit allen Erweiterungen in einer *Big Box*. Dazu: Markus Heitz, der die Romanvorlage schuf, im Interview

10 | KINDERSPIELE

Dragomino | Honey | Dali the Fox

14 | FAMILIENSPIELE

Poo Poo Pets | Dice Flick | Space Dragons

16 | PANORAMA

Sieben verspielte Tipps fürs Frühlingserwachen

18 | FAMILIENSPIELE

Dive | Juicy Fruits | Rorschach

22 | EXPERTENSPIELE

Stronghold Undead

24 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Splittermond: Aufbruch ins Abenteuer |

Shadowrun: Netzgewitter |

Cthulhu: Weltgeheimnis

28 | SPIELE-EVENT

Gratisrollenspieltag im Rahmen der CONspiracy 5

30 | GEWINNSPIEL

The Magnificent | Impressum

31 | TERMINE



Ich grüße Euch!

Die Spielebranche lebt. Sie ist sogar quicklebendig! Selbst der Nachschub an Neuheiten ist sichergestellt. Die *Designer Days* bei Pegasus Spiele, eine Plattform für Spieleerfinder, haben es Ende Januar eindrucksvoll gezeigt. Wer hätte das gedacht? Als vor einem Jahr alle und jeder in den ersten Lockdown gingen, war die Sorge groß. Keine Spielerunden mehr, schon gar keine Neuheitenmessen – wie soll ausgerechnet ein Ding, das sich Gesellschaftsspiel schimpft, noch funktionieren ohne Gesellschaft? Aber: Es geht.

Doch trotz vieler Erlebnisse im kleinen Kreis oder – ersatzweise – auf digitalen Plattformen: So ganz langsam sehnt man sich an den Tisch zurück. Kein Bildschirm dazwischen, Pöppel zum Anfassen, die knisternde Spannung, Plauschen, etwas zum Knabbern – eben alles, was das gemeinsame Hobby zum schönsten Zeitvertreib der Welt macht. Und wieder machen wird!

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

DUNE, ELEVEN & DREADFUL CIRCUS

Ein ganzes Neuheiten-Feuerwerk hat Portal Games, Partnerverlag von Pegasus Spiele, auf der PortalCon zu Jahresanfang vorgestellt.

In **Dune: House Secrets** verschmilzt die phantastische Wüstenwelt des SF-Kultautors Frank Herbert mit dem kooperativen Recherchesystem von Portals Spielehit **Detective**. Bei **Eleven: Football Manager Board Game** ist der Name Programm, der Job allerdings erfordert ökonomisch denkende Strategen. **Dreadful Circus** von Bruno Faidutti ist ein sehr smartes Kartenspiel für bis zu acht Teilnehmer, bei dem jeder während des Spiels individuell sein Wertungssystem entwickelt.



SPRAWLOPOLIS

So sperrig der Name klingt, so klein und handlich ist das Spiel: **Sprawlopolis** ist ein Solo-Kartenspiel mit 25 Karten – inklusive der Karten für drei Erweiterungen! Wie der Name vermuten lässt, geht es um den Ausbau einer Metropole. Wer arrangiert Wohnbezirke, Industrieflächen, Gewerbe und Parks so geschickt, dass er die drei zu Beginn einer Partie zufällig festgelegten *Herausforderungen* – sprich Siegpunktvorgaben – schafft? Eigentlich als Solospiel konzipiert, bietet **Sprawlopolis** auch einen 2- bis 4-Spieler-Modus. Neben **Sprawlopolis** erscheinen bei Frosted Games noch fünf weitere kleine Spiele in der Button Shy-Reihe.



FLIPPERMANIA



Flippern mit Würfel und Stift? Doch das geht! **Flippermania** von Geoff Engelstein entführt die Spieler in die glitzernde Welt der Spielhallen. Auf vier verschiedenen Flipperautomaten jagen die Spieler in diesem gänzlich anderen Roll

& Write-Spiel Highscores hinterher. Man sucht sich den Flipper in Form eines Spielplans aus, die Würfel simulieren die möglichen Bewegungen der Kugel unter der Glasplatte. Wer schafft es, Boni wie Multi-Bälle oder Score-Multiplizierer zu nutzen, um den Highscore zu knacken? Bei **Flippermania** kann man sehr gut alleine die Würfel rollen lassen, es ist aber auch mit bis zu vier Flipperfans ein kurzweiliges Vergnügen.

RINGBOTE.de
Das Online Spielmagazin

Hier findet ihr spannende Artikel
über alle Spielarten der Phantastik.



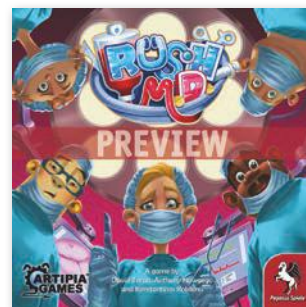
Diese und weitere Berichte findet Ihr auf www.ringbote.de:

- **LITTLE BIRD** von Cross Cult
Comic-Dystopie: Junge Naturschützer vs. US-Religionsfanatiker
- **KYOTO** von Deep Print Games
Im Brettspiel die Welt retten – oder egoistisch Reibach machen
- **GHOST ADVENTURE** von Pegasus Spiele
Der neueste kooperative Spielehit: Geschicklichkeitsspiel mit Kreisel

NEUES IN KÜRZE

RUSH M.D.

Was mit *Kitchen Rush* großartig begann, setzt **Rush M.D.** grandios fort: trotz Hektik und Zeitdruck koordiniert als Team präzise Arbeit abliefern. Was in einer Restaurantküche wünschenswert ist – auf der Notfallstation im Krankenhaus ist das geradezu unerlässlich! Die Macher vom allseits gelobten *Kitchen Rush* haben aber erheblich mehr getan, als die begeisternde Spielidee in ein anderes Szenario einzupassen. Denn bei **Rush M.D.** kommen zwei neue Fähigkeiten hinzu: Geschicklichkeit, viele Jobs müssen mit Pinzetten absolviert werden, und zudem ist eine sehr genaue Beobachtungsgabe vonnöten, um Diagnosen richtig zu stellen.



CTHULHU WARS

Wenn es einen deutschen Verlag gibt, der sich mit dem Cthulhu-Mythos von H.P. Lovecraft auskennt, dann Pegasus Spiele. Insofern ist es nur logisch, dass der Verlag mit **Cthulhu Wars** das absolute Brettspiel-Schwergewicht aus dem Cthulhu-Universum veröffentlicht. Und nicht nur das Grundspiel, das 149 Euro kosten wird, sondern gleich noch vier fette Erweiterungen! **Cthulhu Wars** ist ein strategisches Kampfspiel. Das Grundspiel ist für zwei bis vier Akteure ausgelegt, mit Erweiterungen können auch mehr teilnehmen. Hingucker sind natürlich die bis zu 18 Zentimeter großen Miniaturen, etwa der Großen Alten.



SMASH UP: PINGUINE

Ob es den Gegnern eiskalt den Rücken runter laufen wird? Oder ob sie sich vor lauter Schmunzeln über die putzigen Pinguine so verzocken, dass sie keine Chance mehr haben in **Smash Up**? Mal sehen. Jedenfalls kommt mit der Mini-Erweiterung **Smash up: Pinguine** eine neue Fraktion in das superflotte Kartenspiel. In dem geht es bekanntlich darum, zwei völlig unterschiedliche Fraktionen – wie zum Beispiel Pinguine und Superbasketballer – zu mischen und daraus ein schlagkräftiges Kartendeck zu erstellen. Damit attackiert man Weltraumbasen, um am Ende den meisten Fisch, äh, pardon, die meisten Siegpunkte abzugreifen. [ask]



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:

- **IM INTERVIEW**
Wir schauen mit dem Uhrwerk-Verlag auf die neue Splittermond-Einsteigerbox
- **CITY OF ANGELS**
Übersetzer Daniel Danzer berichtet über seine Arbeit an dem Krimi-Spiel
- **SPIELMECHANIKEN**
Wir hauchen Spielbegriffen Leben ein. Dieses Mal: Flip/Roll & Write



EPISCHER KAMPF UMS GEBORGENE LAND

Dunkle Mächte bedrohen die Welt von Zwergen, Elfen, Menschen und Zauberern:
Die Zwerge: Big Box katapultiert die Spieler mitten in die umkämpfte Welt aus Markus Heitz' Bestseller-Romanen.

Zwerge haben viel zu tun. Die raubeinigen Gesellen aus der Romanreihe von Markus Heitz haben nicht nur eine Vorliebe fürs Gold schürfen, Bier trinken und Raufen, sie schützen auch die Königreiche der anderen Völker vor den Armeen des Bösen. Gemeinsam versuchen die Spieler in der kooperativen Spielumsetzung **Die Zwerge** das Geborgene Land vor den Schergen der Finsternis zu retten. **Die Zwerge: Big Box** enthält das Grundspiel mit Deluxe-Spielmaterial sowie alle bisher erschienen Erweiterungen. So können die Spieler die Abenteuer aus allen fünf Bänden der Romanreihe erleben. Und sollte echten **Zwerge**-Veteranen das alles zu leicht fallen, lässt sich mit der *Albae-Erweiterung* der Schwierigkeitsgrad erhöhen.

Doch worum geht es in diesem Koop-Spiel der Extraklasse? Die Protagonisten müssen Abenteuer bestehen und Aufträge erfüllen. Und natürlich müssen sie auch den Rat der Zwerge von sich überzeugen, um mächtige Vorteile zu erhalten. Das Spiel ist gewonnen, sobald die Helden die letzte Szenariokarte erfüllen. Welche Szenarien dabei in welcher Reihenfolge auftauchen, unterscheidet sich von Partie zu



Partie. Treffen allerdings Helden- und Untergangsmarker aufeinander, oder verliert ein Charakter den letzten Lebenspunkt, tragen die Scheusale den Sieg davon.

Die Spieler wählen dank der *Charakter-Erweiterung* zwischen zwölf beliebten Figuren aus den Büchern. Diese Helden unterscheiden sich nicht nur in ihren Attributen. Jeder von Ihnen besitzt eine eigene Spezialfähigkeit.



Andökai beispielsweise besitzt Zauberkarten und König Gandogar kann Gegner auch auf Nachbarfeldern bekämpfen. Diese Vorteile sind auch bitter nötig, da den Spielern nur zwei Aktionen pro Runde zur Verfügung stehen. Jede Runde stellt sie erneut vor die Frage, ob sie reisen, kämpfen und – per Würfel – Proben ablegen wollen oder lieber den Rat der Zwerge beeinflussen.

Natürlich ruhen die Mächte des Bösen nicht! Sie legen den Spielern

Steine in den Weg, wo es nur geht. So rückt zu Beginn jedes Zuges der Heldenmarker ein Feld weiter in Richtung Untergang und löst damit ein negatives Ereignis aus. Mal strömen Horden von Albae, Orks und Trollen durch eines der Tore ins Geborgene Land, mal

wird eine Bedrohungskarte zwischen die Abenteuer gemischt, oder der verräterische Zwerg Bislipur bringt die Ratsversammlung gegen die Spieler auf und kostet sie ihre hart erarbeiteten Boni.

Hier tritt auch der ungewöhnliche Bewegungsmechanismus für die Gegner auf den Plan. Die Untergangsleiste gibt vor, wo die Feinde einfallen; ein Würfelwurf bestimmt, wie viele es sind. Befinden sich jetzt fünf oder mehr Armeen auf dem selben Feld, wird dieses sofort in Totes Land verwandelt. Helden können diesen Bereich nur noch unter Schmerzen betreten und verlieren dabei einen Lebenspunkt oder sie rücken den Untergangsmarker weiter vor. Weil sich die Feind-Armeen niemals in Totem



Land aufhalten, sondern neue Gebiete zur Plünderung suchen, werden sie sofort weitergezogen. Ein zufälliges Plättchen gibt vor, welche Gegner sich in der Umgebung verstreuen und wer gemeinsam weiter marschiert. Sind jetzt auf einem neuen Feld wieder mindestens fünf Gegner, wird auch das zu Totem Land und die Armeen ziehen noch weiter. Wenn die Helden das nicht genau im Blick behalten, eskaliert die Situation schnell und die Invasionsmacht belagert plötzlich das Schwarzjoch in der Mitte des Spielbretts. Was die Mächte des Bösen dem Sieg entscheidend näher bringt. Auf in den Kampf, Zwerge! [mad]



Die Zwerge: Big Box

Geniale Romanvorlage # Kooperativ
Vielfältig anpassbar # Komplettpaket

Autor: Lukas Zach, Michael Palm
Illustration: Jarek Nocoń
UVP: EUR 49,95
Ab Mai im Handel erhältlich





„DAS SPIEL SPIEGELT, UM WAS ES IM ROMAN GEHT“

Demnächst erscheint **Die Zwerge: Big Box**. Das Spiel um Tungdil und seine Gefährten, die das Geborgene Land beschützen, basiert auf den Romanen von Bestseller-Autor Markus Heitz. Im Interview berichtet er über sich und die Welt der Zwerge.

Ringbote: Markus, du bist einer der bekanntesten und erfolgreichsten deutschen Autoren für Fantasy-, Science Fiction- und Horrorliteratur. Wie sieht dein typischer Arbeitsalltag aus?

Markus Heitz: Aufstehen, Schwarztee trinken, Laptop auf, Mails checken und ran ans Werk. Ich unterscheide nicht zwischen Beruf und Leben, weil es eins ist. Ich darf tun, was ich immer tun wollte. Deswegen arbeite ich mehr oder weniger immer, doch nicht vergessen: Weil ich es will und möchte und muss. Manisch kreativ und tonnenweise Ideen für alles Mögliche und Unmögliche. Es gibt keinen besseren Ansporn. In Wochenstunden sind das bestimmt 80 oder mehr. Und es ist pures Vergnügen!

Ringbote: Du hast unter anderem auch Shadowrun-Romane geschrieben. Bist du selbst ein leidenschaftlicher Rollenspieler?

Markus Heitz: War ich, aber dazu fehlt mir inzwischen die Zeit. Schreiben ist das Methadon, wenn man so will. Wir fingen in den 80ern an

und spielten uns quer durch alle Systeme, von D&D, Vampire, Battletech und was es noch alles gab, bis zu Shadowrun. Unendliche Möglichkeiten. Ich war überwiegend Spielleiter. Alles perfekte Vorbereitung auf das, was ich heute mache.

Ringbote: Spielst du auch Brettspiele? Und falls ja, hast du **Die Zwerge** auch gespielt?

Markus Heitz: Gelegentlich, wenn sich Zeit und Mitspieler:innen ergeben, was in Corona-Zeiten noch schwieriger wurde. Und klar habe ich **Die Zwerge** gespielt! Also, bitte! Das wäre ja noch schöner! (lacht)

Ringbote: Hast du auch an der Entwicklung des Spiels mitgewirkt? Und falls ja, wie verlief die Zusammenarbeit zwischen den beiden Autoren Michael Palm und Lukas Zach und dir?

Markus Heitz: Ich habe mich zurückgehalten, weil kreative Köpfe in diesem Fall keinen Input brauchen. Sie kennen die Romane und sind Fans.

Außerdem kannte ich die beiden schon vorher persönlich. Besser kann es nicht laufen, oder? Ich habe natürlich zwischendurch mit ihnen geschrieben, wollte mich dann aber vom Ergebnis überraschen lassen. Ich bin ja kein hauptberuflicher Spielerfinder.

Ringbote: Hattest du konkrete Erwartungen an das Spiel und gibt es etwas, das dir besonders gut daran gefällt?

Markus Heitz: Mit Erwartungen an etwas heran gehen, das kann schnell schiefgehen. Deswegen war ich einfach nur neugierig, was sie aus dem Setting machen. Und aus der Welt. Dass es dann ein so gutes Spiel wurde, freute mich umso mehr. Der Ansatz, dass man nur gemeinsam siegen kann, ist sehr gelungen und spiegelt wieder, um was es im Roman geht – Zusammenhalt, Gemeinschaft. Im Spiel erlebt man die Geschehnisse des ersten Bandes aus eigener Sicht durch die Augen der Helden, doch es ist nie gesagt, dass es ein Happyend gibt. Oder dass der Spielverlauf immer der gleiche ist – ganz im Gegenteil. Das macht das Brettspiel so besonders: Ob man das Geborgene Land retten kann, hängt von der Zusammenarbeit der Held:innen ab. Und das Böse greift niemals auf die gleiche Weise an.

Ringbote: Lass uns über über die Bücher sprechen. Was hat dich zum Schreiben inspiriert? War von Anfang an eine Buchreihe geplant oder wolltest du zunächst nur ein einzelnes Buch schreiben?

Markus Heitz: Nein, es war zunächst als Einzelwerk gedacht, weil weder der Verlag noch ich wussten, ob jemanden Zwerge als Hauptcharaktere interessieren. Das taten sie. Zum riesigen Glück. Zwerge mochte ich als Rollenspiel-Charaktere gerne, daher fiel die Wahl sofort auf sie. Als fies-bös-stylisches Gegengewicht kamen die Albae noch ins Spiel. Musste einfach sein.



Ringbote: Zu **Die Zwerge** gibt es neben den Romanen auch Hörbücher, das Brettspiel und ein Videospiel – sind noch weitere Projekte geplant sind?

Markus Heitz: Aktuell ist nichts Neues geplant – abgesehen von einem sechsten Zwerge-Band, der im Herbst 2021 erscheinen wird. Im Games-Bereich sind die Macher gerade sehr mit anderen Projekten ausgelastet und leider gebunden. Was mich für sie freut, aber es für ein neues **Zwerge**-Game schwer macht.

Ringbote: Zum Schluss noch die Frage, die sicherlich alle Fans der Reihe interessiert: Welcher ist eigentlich dein Lieblingscharakter im Buch beziehungsweise im Spiel?

Markus Heitz: Einen Lieblingscharakter habe ich nicht – ich finde, jeder und jede von ihnen hat liebenswerte Seiten!

Ringbote: Markus, vielen Dank für die Einladung an deinen Schreibtisch!

Wer mehr von und über Markus Heitz und die Welt der Zwerge erfahren will, kann unter www.pegasus.de/blog den zweiten Teil des Interviews lesen.

Markus Heitz (49) und Schreiben – irgendwie schon immer ein Dreamteam. Mit 14 begann er und hat bis heute nicht damit aufgehört. Nach dem Magister in Germanistik und Geschichte arbeitete er als freier Journalist und schrieb nebenbei Romane. Seit 2004 macht er das hauptberuflich. Mit über fünf Millionen verkauften Büchern alleine in Deutschland ist er inzwischen einer der bekanntesten und erfolgreichsten deutschen Autoren für Fantasy-, SF- und Horrorliteratur.



ACHTET AUF DIE DRACHENEIER!

Vereinfachte Varianten von Gewinnern des Preises „Spiel des Jahres“ sind ausgesprochen beliebt. Doch **Dragomino** ist mehr als nur die Junior-Version von *Kingdomino*.

Dragomino ist ein ziemlich eigenständiges Spiel, das dennoch die Verwandtschaft zum „Spiel des Jahres 2017“ nicht verleugnet. So legen die Spieler auch bei **Dragomino** zweigeteilte Landschaftsplättchen in einer persönlichen Auslage aus. Angeboten werden diese wie bei *Kingdomino*: Aus zwei bis vier ausliegenden Dominosteinen suchen sich die Spieler der Reihe nach eines aus und bauen es in die eigene Landschaft ein. Die Plättchen zeigen dabei immer zwei Felder und auf jedem Feld ist einer von sechs möglichen Landschaftstypen abgebildet.



Beim Ablegen in der eigenen Auslage ist man bestrebt, an Felder des selben Typs anzulegen. Bei **Dragomino** darf man aber auch unpassend ablegen – ein wesentlicher Unterschied zu *Kingdomino*, der gerade bei Jüngeren aber erst gar keinen Frust aufkommen lässt. Gelingt jedoch das passende Anlegen, so erhält der Akteur für jede erfolgreiche Verbindung ein Drachenei.



Die zu jedem Landschaftstyp passenden Eier liegen verdeckt aus. Wer dann zum Beispiel ein zweites Bergfeld anlegt, nimmt sich ein Bergdrachenei. Zeigt es nach dem Aufdecken einen Drachen, ist die Freude groß, denn das ist ein Siegpunkt. Das ist im Unterschied zur Multiplikationsmechanik bei *Kingdomino* sofort begreiflich. Aber auch leere Schalen haben ihren Nutzen, denn durch sie wechselt der Startspieler und sie brechen Gleichstände.

Der Kniff mit den Eierplättchen birgt aber auch noch eine weitere Mechanik, die selbst Jüngere ganz schnell kapieren und danach ihr Spiel ausrichten: Je nach Landschaftstyp stecken in den Eiern mehr oder weniger Drachen. In der Wüste schlüpft nur aus jedem zweiten Ei ein Drache, während der Vulkan in sieben von neun Fällen Drachen ausbrütet. [dxj]



Dragomino

Domino-Mechanik # Leicht verständlich
Juniorvariante # Süße Drachenbabys

Autor: Bruno Cathala, Marie & Wilfried Ford

Illustration: Maëva da Silva, Christine Deschamps

UVP: EUR 24,95

Im Handel erhältlich



BIENENSCHLAU DURCHS BLÜTENMEER

Bienen sind berühmt für ihr über-
ragendes Raumgedächtnis. Die Autoren
von **Honey** fordern uns auf, es ihnen
nachzutun. Wer saugt aus dem höchst
animierend gestalteten Kinderspiel
den meisten Honig?

Vorweg geschickt: Wie Eltern aus zahlreichen
Memo-Spielen wissen, ist der Nachwuchs in
manchen Dingen schon arg überlegen. So
nimmt es kein Wunder, dass auch bei **Honey** so
manches Kind gegenüber den Eltern mit seinem
besseren Gedächtnis groß auftrumpft. Insofern
ist es tröstlich, dass es hier nur um die gute
räumliche Merkfähigkeit geht und man nicht
auch noch Bientänze zwecks Kommunikation
der Orte aufführen muss.

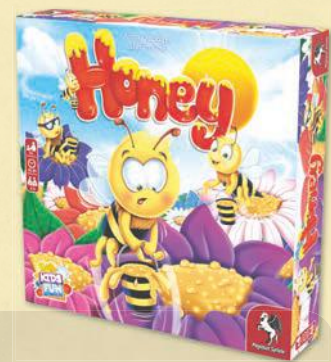


Honey ist eines jener Brettspiele, das die Spiel-
schachtel geschickt mitbenutzt. Bestückt wird
der Schachtelboden mit einem Wiesenspielplan,
in welchen 18 grüne Stängel mit verschiedenfar-
bigen Blütenumrandungen eingepflanzt werden.
Diese sind auf dem Plan in Reihen angeordnet,
und außen um alle herum führt der Bienenpfad.
Der aktive Spieler würfelt aus, wieweit sich Biene
Honey darauf im Uhrzeigersinn bewegt.

Am Ende ihrer Bewegung hat sie eine Reihe
Stängel im Blick. In jeden dieser hohlen Stängel
gilt es, einen Pollenchip zu werfen.

Nun wird ein Farbwürfel gerollt. Er zeigt an, von
welcher Blütenfarbe der Spieler Nektar naschen
darf. Dazu zieht er den Stängel aus der Wiese
und leert ihn aus. Idealerweise hat sich der
Spieler gemerkt, wo er den Honigmagen be-
sonders voll bekommt. Erfolgreich gefundener
Nektar wird auf dem eigenen *Honigglass* ab-
gelegt. Sind alle 16 Felder belegt, ist das Spiel
gewonnen.

Das hübsch gestaltete **Honey** von Autoren-
team und Ehepaar Oppolzer/Kloß (*Showtime*)
für Kinder ab fünf Jahren ist der erste Titel in
der Kids Fun-Reihe
von Pegasus Spiele.
Weitere farbenfrohe
Kinderspiele für
die neue Reihe sind
bereits in Arbeit.
[dxj]



Honey

Gedächtnisspiel

3D-Spielbrett

Einfache Regeln

Schöne Mechanik

Autor: Anna Oppolzer, Stefan Kloß

Illustration: Louis Vettese

UVP: EUR 19,95

Ab April im Handel erhältlich





EIN HAUCH VON GENIALITÄT

Ein Fuchs, der Eier stiehlt? Okay. Aber dass er sie auch noch bemalt? Das ist höchst ungewöhnlich – aber wahrlich nicht das einzige, was **Dali the Fox** zu einem außergewöhnlichen Kinderspiel macht.

Dali the Fox bricht im positiven Sinne schon optisch mit dem, was man sich gemeinhin als Brettspiel für Kinder ab sechs Jahren vorstellt. Denn hebt man den Schachteldeckel an, so entfaltet sich der Auslauf eines Hühnerhofes und dahinter steht ohne weiteren Aufbau ein großes Stallgebäude. Ungewöhnlich, wenn man an Brettspiele mit Spielplan, Figuren und Würfeln gewöhnt wurde. Zumindest die Würfel finden aber doch Anwendung. Dazu gleich mehr.

Die Handlung des Ganzen ist ebenfalls einen Deut abseits dessen, was einem gemeinhin begegnet. Fuchs Dali ist ein ambitionierter Künstler, der sich auf die bunte Gestaltung von Hühnereiern spezialisiert hat. Die ansonsten von Füchsen favorisierten Hühner interessieren ihn nicht wirklich. Als berühmtester Hühnereiermaler des Waldes braucht der eifrige Künstler immer neue Eier. Ungünstig, dass Bauer Salvador ein Kunstbanause ist und fortwährende Diebstähle aus seinem Hühnerstall zu unterbinden sucht.

Die zwei bis vier Mitspieler hingegen sind große Kenner der Werke von **Dali the Fox** und tun alles, um ihm zu möglichst vielen bunten Eiern aus dem Stall zu verhelfen. Aber natürlich will ein jeder

derjenige sein, der den Fuchs auf den Spuren des genialen Surrealisten Dali am besten unterstützt und als erstes zehn Eier ergattert. Ein Wettlauf beginnt – wobei die Spieler kalkuliert Risiken eingehen, um schneller als die anderen zu sein.



Gespielt wird **Dali the Fox** reihum. Der aktive Spieler lässt drei Würfel rollen. Zwei zeigen jeweils doppelt die Farben Rot, Gelb und Blau. Der dritte weist außer den drei Grundfarben noch die Mischfarben Grün, Orange und Lila auf, zudem ist jede Seite mit dem Symbol des Bauern Salvador markiert. In **Dali the Fox** wird nun nicht klassisch aus der Hand gewürfelt, vielmehr kommt hier schon der erste Designkniff zum Tragen: Der Schornstein des Stallgebäudes ist ein Würfelturm. Sind die Sechsseiter herausgepurzelt, zeigen sie an, welche Eierfarbe man stehlen darf: Entweder eine der Grundfarben oder die Mischfarbe aus beiden. Verboten ist natürlich jene Farbe mit dem Salvador-Symbol darauf.

Wer sein Ei hat, könnte sich zufrieden geben und den nächsten Spieler an die Reihe kommen lassen. Da es aber das Ziel ist, schnell zu sein, will man das nicht. Also noch einmal würfeln!

Doch das ist riskant. Denn wer in seinem Zug zum zweiten Mal ein Ei der selben Farbe nehmen müsste, bekommt gar nichts!

Nun ein Blick auf die zweite Funktion des Hühnerstalles neben dem Würfelturm: Sein Inneres beherbergt die zu sammelnden Eier. Verdeckt unter dem Dach lagern sie farblich geordnet in Bahnen.



Über einen Kippmechanismus lässt der Spieler ein Ei herausfallen. Ein simpler Effekt, welcher auf Kinder dennoch viel Eindruck macht. Hat sich der Akteur entschieden, drückt er auf die entsprechende Stelle am Stall und das Farb-Ei purzelt auf den Hof. So ist immer gut zu erkennen, welche Farben er nicht mehr wählen darf. Wer aber sein Glück überstrapaziert, muss das Stalldach hochklappen und die Eier wieder einsortieren.

Mit **Dali the Fox** hat Autor Vincent Bonnard ein Kinderspiel entworfen, das sich in Spielmechanik und Gestaltung abseits ausgetretener Pfade bewegt. Optisch ist den Illustratoren Cyril Bouquet und Ian Parovel eine Kreation gelungen, die in ihrer Gegenständlichkeit das Spielgeschehen immens unterstützt. Das von Pegasus Spiele nach Deutschland gebrachte Spiel des koreanischen Verlags Happy Baobab dürfte nicht nur in der Osterzeit Kinder begeistern. Mit einer Dauer von höchstens 15 Minuten, schnellem Aufbau und den in wenigen Worten erklärten Regeln kann ohne große Hürden losgespielt werden.



Das Abwägen der Wahrscheinlichkeiten im eigenen Zug ist nicht nur für Kinder im Grundschulalter extrem fesselnd und treibendes Element. Gerade, wenn ein Mitspieler oder man selbst den Korb schon fast voll hat, ist man versucht, zumindest noch einen Wurf zu wagen. [dxj]



Dali the Fox

Geniale Mechanik # Farbenlehre
Risiko abwägen # Einprägsame Story

Autor: Vincent Bonnard
Illustration: Cyril Bouquet,
Ian Parovel
UVP: EUR 19,95
Ab März im Handel erhältlich



SCHNAPP SIE DIR ALLE!

Im wilden Würfelspiel **Poo Poo Pets** gilt es, den Mitspielern ihre Tiere abspenstig zu machen, indem man die passende Kombination würfelt, bevor es ein anderer tut. Denn alle spielen gleichzeitig! Mit einem geräuschvollen „Poo-Poo“ des Quiet-schehäufchens wird die Runde unterbrochen, damit alle bestätigen können, dass die eigenen Würfel mit der Zahlenkombination auf dem Tierplättchen des Mitspielers übereinstimmen. Dann darf der Spieler es umdrehen und in die eigene Auslage legen. Doch was ist das? Still und leise hat der Neuzugang ein kleines Häufchen gemacht. Wird im Spielverlauf ein „Tier mit Haufen“ erwürfelt, wird es aus dem Spiel entfernt. Hat ein Spieler keine Tiere mehr, scheidet er aus. Der letzte verbleibende Haustierbesitzer gewinnt! [laut]



Poo Poo Pets

Tierisch

Geschwindigkeit

Putzig

Quietschehaufen

Autoren: Sophia Wagner

Illustration: Anne Pätzke

Preis: EUR 14,99

Ab April im Handel erhältlich



Dice Flick

Geschick

Schnipsen

Highscore

Knaller-Würfel

Autoren: Rami Gaber

Illustration:

Mühlenkind Kreativagentur

Preis: EUR 19,95

Ab April im Handel erhältlich



FLOTT GESCHNIPST

Oft trudeln Würfel beim Spielen aus Versehen mal durch die Gegend. Nicht so bei **Dice Flick** – hier fliegen die Würfel mit voller Absicht, denn die Spieler versuchen sie geschickt in die Löcher des Spielfeldes zu schnipsen. Reihum werden in jedem Zug zwei Würfel von den Tellern auf dem Schachtelrand ins Feld geschnippt. Liegen mindestens drei Würfel einer Farbe angrenzend zueinander, werden sie gewertet und in den Würfelbeutel zurückgelegt. Weiß zählt dabei als Jokerfarbe. Landet ein Würfel in der Mitte des Feldes, zählt er den doppelten Punktwert. Und mit dem pinken, glitzernden Knaller-Würfel kann sogar eine ganze Reihe gewertet werden, egal welche Farben die restlichen Würfel darin haben. Nach zehn flotten Runden gewinnen der oder die Spieler mit der höchsten Punktzahl. [laut]

GALAKTISCHE DRACHENJÄGER

Bei klassischen Kartenspielen legt der Gewinner eines Stichs die Karten verdeckt vor sich ab, Punkte werden am Ende gezählt. **Space Dragons** bricht gleich in mehrererlei Hinsicht mit der Tradition.

Am offensichtlichsten wird das bei diesem galaktischen Kartenspiel anhand der einkas-
tierten Karten. Die legt jeder offen vor sich ab. Dabei peilen die Spieler aber nicht nur nach den Siegpunkten. Vielmehr versucht jeder einzuschätzen, was die Zusatzwertung am Schluss bereit hält, bei der es um Kartensymbole in drei Kategorien geht. Die handeln sich die Spieler nämlich bei ihrem Flug durch die Galaxie der berühmten **Space Dragons** unweigerlich ein!



Zu Beginn draften die Spieler eine Crew aus neun Handkarten. Davon müssen sie allerdings nur sieben möglichst geschickt einsetzen. Wer die höchste Karte einer Runde ausspielt, fängt den offen ausliegenden Drachen. Im Gegensatz zu anderen Stichspielen kennen die **Space Dragons** keinen Farbzwang, bei den von 1 bis 80 durchnummerierten Karten sticht die höchste.

Drachen fangen klingt gut. Doch manche der feurigen Genossen bringen mehr Schaden als



Nutzen, sodass es sich durchaus lohnen kann, anderen den Vortritt zu lassen. Derweil kümmert man sich um sein Schiff und – hier kommen die Symbole *Schild*, *Schaden* und *Werkzeug* ins Spiel – verstärkt den Schutz gegen künftige Attacken von Konkurrenz und Drachen oder repariert erlittenen Schaden.

Die zusätzliche Spannung ins Spiel bringt die Wertung am Schluss, bei der weitere Symbole gezählt werden. Wer in den Bereichen *Wissenschaft* und *Stimmung* die meisten hat, sammelt gewiss Punkte ein. Je nach den – zufällig – gewählten drei Karten für die Schlusswertung können dann aber

die zweitmeisten oder die wenigsten Symbole punkten. Andersherum im Bereich *Kriminalität*: Wer da zu kriegerisch war oder sich vielleicht übellaunige Drachen eingefangen hat, kassiert Miese. [ask]



Space Dragons

Kartendraft

Space-Thema

Interaktiv

Variable Wertung

Autor: Richi Haarhoff

Illustration: Florian Biege

UVP: EUR 12,95

Ab April im Handel erhältlich



NATURERWACHEN

Es sprießt, es zwitschert, es regt sich was. Draußen ist Aufbruchstimmung. Der Mensch geht gern ins Freie – und kommt mit ebenso viel Freude zurück, wenn er weiß: Drinnen wartet ebenfalls ein toller Muntermacher. Passend zum Frühlingserwachen stellen wir einige Spiele vor, bei denen auf verspielte Weise Natur erkundet wird. Ob Tiere, Pflanzen oder Pilze, da ist für jeden etwas dabei, auch für Solospieler.



UVP: EUR 21,95

Foto Fish

Und es hat „Klick“ gemacht! In **Foto Fish** geht der Nachwuchs auf Fotosafari im eigenen Aquarium. Der Job ist – fast – kinderleicht: Eine Karte gibt vor, welche Fische in welcher Kombination man ins Visier seiner Kamera nehmen muss. Entdeckt ein Spieler den Mini-Schwarm in seinem Aquarium, einem etwa DIN A4 großen Spielplan, ruft er „Klick“. Wer am schnellsten ist, erhält das größte Fisch-Bauchteil. Das fungiert als Siegpunktanzeiger und wird in den „Wertungsbogen“, ein Fisch mit Kopf und Schwanzflosse, eingebaut. Wer am Ende den längsten Fisch hat, gewinnt.



UVP: EUR 19,95

Timmy im Zoo

Die Tiere im Zoo haben Hunger. Und Timmy, den gewitzte Nachwuchsspieler schon aus *Timmy räumt auf* kennen, ist natürlich mit von der Partie, wenn es ans Füttern geht. Bei **Timmy im Zoo** müssen die Spieler dafür sorgen, dass die Tiere die richtige Nahrung bekommen. Ein Apfel, ein Fisch, ein Stück Fleisch und – als Joker – Bonbons: Die wollen an Zebra, Löwe, Bär und Co. artgerecht verfüttert sein. Per Würfel wird entschieden, was der Nachwuchstierpfleger verteilen soll. Für mehr Abwechslung tummeln sich auf der Spielplan-Rückseite Wassertiere.



UVP: EUR 14,95

Memorinth

In einem Labyrinth wachsen einem die Büsche regelrecht über den Kopf. Aber nicht in diesem **Memorinth**! Denn hier muss man sich die Rückseiten der Spielplanteile merken. Aus 25 Teilen ist das Labyrinth zusammengesetzt, die Figuren der bis zu vier Spieler starten in der Mitte und müssen den Weg hinaus finden. Dabei stehen ihnen bekannte Märchenfiguren zur Seite – aber bei ihren Fingerzeigen sollte man genau aufpassen. Denn wenn man das falsche Spielplanteil umdreht, ist auf einmal eine Sackgasse, wo vorher ein Weg war. Ein echtes Vergnügen für blitzgescheite Supermerker.



Takenoko

Das hat dem Gärtner noch gefehlt. Ein Pandabär im kaiserlichen Bambusgarten. Und was macht das Geschenk seiner Majestät? Es futtert munter den Garten kahl. Die Spieler muss das nicht bekümmern, ihr Job ist: Je nach Aufgabenkarten sorgen sie für eine bestimmte Anordnung der Beete oder ernten den farblich passenden Bambus für den Panda. **Takenoko** ist ein kaiserlich-kniffliges Lauf- und Aufbauspiel mit Wetterwürfel und dem denkbar bezauberndsten Spielmaterial.



UVP: EUR 34,95

Renature

Ein Tal, von Bächen durchzogen – aber keine Tiere und Pflanzen! Doch die kommen bei **Renature** mit den bis zu vier Spielern zurück. Wer an der Reihe ist, legt einen Dominostein. Der zeigt zwei Tiere (gleiche oder verschiedene), sie müssen passend angelegt werden und bedecken zusehends die Wege im Tal. Die ziehen sich um 17 unterschiedlich große Pflanzlande. Wer schafft es, dort so geschickt Bäume und Büsche einzusetzen, dass er am Ende die Mehrheitenwertung gewinnt? Klingt nach leichtem Familienspiel, bietet aber durch diverse Kniffe ein gehobenes Spielniveau mit tollem Material.



UVP: EUR 39,99



Fungi

Für Pilze ist es im Jahr noch zu früh, doch man kann sich ja spielerisch schon auf das Sammeln vorbereiten. Im Kartenspiel **Fungi** machen die Akteure genau das: Durch den Wald ziehen und möglichst viele Pilze ins Körbchen packen. Doch halt – da geht es schon los: Man braucht ein Körbchen. Und eine Pfanne. Und wer noch Butter oder Cidre hinzugibt ... Dann wird es nicht nur noch schmackhafter, sondern bringt auch mehr Punkte. Und darum geht es – trotz der wunderbarsten Pilzzeichnungen – letztlich auch in diesem Zweier-Spiel, das regeltechnisch ebenfalls ungewohnte Pfade aufsucht.



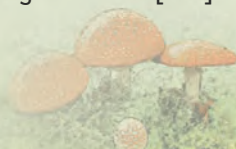
UVP: EUR 9,95

Brains – Japanischer Garten

Japanische Gärten sind Kunstwerke an sich. Ein bisschen von diesem Spirit darf auch **Brains – Japanischer Garten** für sich reklamieren. Das von Altmeister Reiner Knizia ersonnene Denkpuzzle für Solospieler ist eine meisterhafte Herausforderung mit denkbar einfachen Regeln. Bis zu sieben Gartenplättchen müssen auf 50 Tafeln so angeordnet werden, dass sie bestimmte Vorgaben erfüllen, ein Weg zum Beispiel zwei gleiche Symbole verbindet. Auf Tafel 1 mit nur einem Plättchen ist das banal. Auf Tafel 50 mit sechs Feldern und zehn weiteren Vorgaben ... Zum Glück liegt ein Lösungsheft bei! [ask]



UVP: EUR 9,95





UNGEAHRTE TIEFEN

Schon mal versucht, das Meer umzudrehen? Auf die Idee könnte man bei **Dive** kommen angesichts der genialen Mechanik mit durchsichtigen, übereinander gestapelten Meereskarten. Aber natürlich darf man das nicht – vielmehr treten die Akteure zum ultimativen Wetttauchen an.

Weit draußen auf der Insel Windfels ist das Tauchen eine uralte, fast heilige Tradition. Bei einem Ritual zur Sommersonnenwende wetteifern Taucher darum, wer es als Erster schafft, den heiligen Stein des Dorfes, der vom Häuptling von einer Klippe ins Meer geworfen wird, zu finden. Wer den Stein zurückbringt, wird vom Dorf als Held gefeiert. Diese Chance will sich natürlich niemand entgehen lassen! Aber eine Gefahr sollte bei dem kühnen Unterfangen keiner außer Acht lassen – die Haie!

Um den Stein zu finden und **Dive** zu gewinnen, müssen die Spieler auf der Meerestafel erfolgreich vorwärts ziehen. Jede Runde planen alle gleichzeitig und geheim ihre Tauchgänge. Dabei muss jeder gut abschätzen, auf welchen Ebenen sich Meeresschildkröten und Rochen befinden, die ihnen helfen. Aber auch, wo die Haie sind, die besser nicht gestört werden sollten. **Dive** führt dabei ein gänzlich neues Spielprinzip ein, bei dem der Ozean durch einen Stapel aus durchsichtigen Karten dargestellt wird, die man zu Beginn jeder Partie neu mischt. Auf diesen Karten sind verschiedene

Meeresbewohner abgebildet. Doch nur

Haie, Schildkröten und Rochen sind für das Spiel relevant –

Algen, Fische und Wale sind nur Dekoration.



Alle Spieler dürfen von oben auf den Ozeanstapel schauen und versuchen dabei abzuschätzen, welche Tiere in welchen Tiefen unterwegs sind. Hinter ihren Sichtschirmen können sie ihren Tauchgang mithilfe ihrer Tauchtafel und ihren fünf doppelseitigen Luftmarkern (eine Seite mit Hai, eine Seite ohne) vorbereiten. Pro Tauchgang können sie bis zu fünf Ozeankarten tief tauchen. Für jede Tiefe müssen sie dabei mit ihren Luftmarkern anzeigen, ob sich in dieser Tiefe ein Hai befindet oder nicht. Sie können es aber auch vorsichtiger angehen lassen und weniger tief tauchen, denn die Luftmarker sind auch relevant für die Tauchgeschwindigkeit. Um eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen, dürfen auch mehrere Marker auf dieselbe Tiefe gelegt werden.



Haben alle Spieler ihre Planung beendet, lupfen alle die Sichtschirme an und die oberste Ozeankarte wird vom Stapel genommen, sodass geprüft werden kann, welche Tiere sich darauf befinden. Ist auf der Karte ein Hai, müssen all jene Spieler ihren Tauchgang beenden, die für diese Tiefe keinen Hai auf ihrem Luftmarker haben. Befindet sich auf der Karte zudem eine Schildkröte oder ein Rochen, darf von den Spielern, die richtig geplant haben, derjenige Extraschritte auf der Meerestafel gehen, der die höchste Tauchgeschwindigkeit hat.

Falls mindestens ein Taucher die nächste Tiefe geplant hat, wird die nächste Ozeankarte abgehandelt. Das geht solange, bis alle Spieler ihren Tauchgang beenden mussten oder keinen weiteren Vorstoß mehr in die Tiefe geplant haben.



Dann dürfen alle auf der Meerestafel für jede erfolgreich erreichte Tiefe ein Feld vorrücken. Anschließend werden die gewerteten Ozeankarten entfernt und die nächste Runde beginnt. Hat jemand am Ende einer Runde Feld 23 auf der Meerestafel erreicht oder überschritten, endet das Spiel. Dieser Taucher hat den heiligen Stein gefunden. Das gesamte Dorf bejubelt seine Tat und begeht gemeinsam ein großes Fest!



Mit einer Regelvariante, die die Wertung vereinfacht, können auch Kinder ab sechs Jahren schon **Dive** spielen. Alternativ gibt es für erfahrene Taucher die Gefährten-Variante. Hier erhält jeder ein anderes Meerestier als Helfer, das einmal pro Spiel mit seiner einzigartigen Fähigkeit hilft. Einsame Taucher können im Solospiel gegen den Häuptling antreten. Im Spiel mit mehreren Personen erhöht er zudem den Schwierigkeitsgrad. Für eine bessere Sicht kann übrigens eine Taschenlampe benutzt werden. Den Ozeanstapel dürfen die Akteure dabei aber weder berühren noch bewegen. Oder hat schon mal jemand versucht, das Meer zu drehen? [laut]



Dive

Tauchgang

Risikobereit

Varianten

Solomodus

Autor: Anthony Perone & Romain Caterdjan

Illustration: Alexandre Bonvalot

UVP: EUR 29,95

Ab März im Handel erhältlich





VERFÜHRERISCHE FRÜCHTCHEN

Glückwunsch zum eigenen Inselparadies! Hier wachsen die schmackhaftesten Früchte – und die Touristen lieben das saftige Obst! Doch wer findet das richtige Timing beim Ernten, Schiffe beliefern und dem Bau von Touristenattraktionen?

Ganz bescheiden fangen die Spieler in **Juicy Fruits** mit einer nahezu leeren Insel an, darauf fünf Ernteplättchen – je eines pro Obstsorte – und zwölf Schiffe am Strand. In seinem Zug darf ein Spieler zuerst ein Ernteplättchen oder ein mobiles Gewerbeplättchen (sofern vorhanden) bewegen.



Ernteplättchen dürfen in gerader Linie so viele freie Felder weit geschoben werden, wie gewünscht. Pro Feld erhält der Spieler eine Frucht der Plättchensorte aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie ins Lager. Genau deshalb ist Platz auch so wichtig: Natürlich versuchen die Spieler mit einer Aktion so viele Früchte wie möglich zu erhalten. Bewegt der Spieler stattdessen ein mobiles Gewerbeplättchen, kann er dessen Sonderfunktion nutzen.

Anschließend steht man vor einer neuen Entscheidung: Schiff beliefern, oder ein Gewerbeplättchen besorgen wie etwa einen Eiswagen, ein Museum oder einen Kletterpark. Schiffe

bringen Punkte, vor allem aber werden die Inselplätze frei, die sie bisher belegten. Mehr Platz bedeutet mehr Schieberraum für die Ernteplättchen! Auf der anderen Seite bringen Gewerbe in der Regel mehr Punkte. Gleichzeitig blockieren sie aber auch permanent Platz auf der Insel. Gerade schlecht platziertes Gewerbe kann zum Nachteil werden, da die Position nicht mehr verändert werden darf.

Für jedes genommene Gewerbeplättchen wird zudem der Marker auf der Gewerbeschein-Leiste ein Feld bewegt. Erreicht der Marker das Feld mit dem X, endet das Spiel und es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Für erfahrene Obstsammler gibt es die Variante „Saftfabrik“, die das Spiel komplexer macht. Dank der Solo-Variante (vier Schwierigkeitsstufen) können auch Einsiedler ihr unternehmerisches Gespür im Obstbau unter Beweis stellen. [laut]



Juicy Fruits

Fruchtig

Schieberätsel

Varianten

Solomodus

Autor: Christian Stöhr

Illustration: Annika Heller

UVP: EUR 29,99

Ab Mai im Handel erhältlich



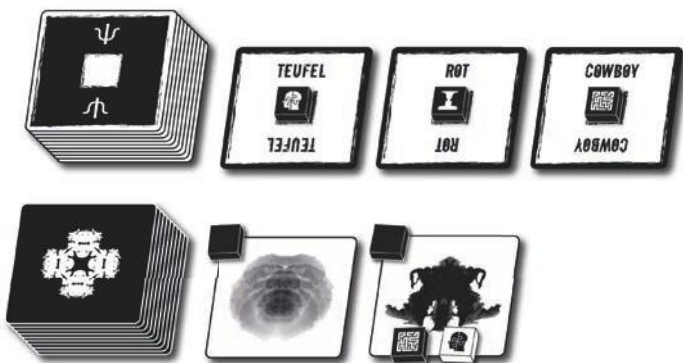
PSYCHO-SPIELCHEN ALS PARTY-SPIEL

Er zählt zu den bekanntesten Instrumenten der Psychologie und ist als Partys-Jux schon tausendfach zum Einsatz gekommen. Doch so spannend wie hier war der Rorschach-Test noch nie.

Wie im echten Leben muss der Proband im Spiel **Rorschach** symmetrische Tintenklecks-Bilder interpretieren. Der psychologische Wert des Verfahrens ist umstritten – der unterhaltsame Aspekt beim Party-Volk dagegen nicht. Doch während es da meist nur um ein fröhlich-freies Assoziieren geht, hat Autor Kristian Klooß mit **Rorschach** rund um die so höchst charakteristischen Schwarz-Weiß-Bilder eine hübsche „Versuchsanordnung“ mit beschließender Siegerwertung gebaut.



gleichsteam besser assoziiert hat. Als Belohnung gibt es die Tintenkleckskarten als Siegpunkte. Hat nur eines der beiden Teams richtig getippt, erhält dieses den Siegpunkt. Haben sich beide Parteien für die richtige Kombination entschieden, erntet keiner den Lorbeer. Allerdings hat das *Testteam* noch einen zweiten Versuch – alleine! Absolviert es den erfolgreich, nimmt es immerhin einen Punkt Vorsprung mit. Am Ende zählt nämlich, wer mindestens vier Siegpunkte hat und dabei mindestens zwei Siegpunkte vor der anderen Mannschaft liegt. [ask]



Rorschach wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde paart eine Person geheim Wörter und Tintenfleck-Bilder miteinander. Als Grundlage steht ein Fundus von hundert Karten mit Klecksen und hundert Wörtern bereit. Um die Kombinationen klar zu machen, nutzt die Person ein Set mit hübschen Holzmarkern, die die Wortkarten den Bildern zuordnen.

Dann treten die zwei Teams an, das eine als *Testteam*, das andere als *Vergleichsteam*. Ersteres sollte nun in der Auslage mit je drei Klecksen und Wortkarten eine passende Kombination aufdecken. Misslingt das, wird geschaut, ob das *Ver-*



Rorschach

Partyspiel

Rorschach-Test

Holzmarker

Gruppen-Duell

Autor: Kristian Klooß

Illustration: Fiore GmbH,
Kristian Klooß

UVP: EUR 19,99

Ab Mai im Handel erhältlich



WENN DIE TOTEN MARSCHIEREN

Die Perlenburg hat ein Problem. Vor ihren Toren marschiert in finsterster Nacht eine Armee von Untoten auf: der Nekromant Arkhton ist wild entschlossen, die Festung zu stürmen. Halten die Verteidiger bis zum Morgengrauen stand?

In **Stronghold Undead** fechten zwei Spieler einen Belagerungskampf in einem düsteren Fantasy-Reich aus. Ähnlich wie *Star Wars: Rebellion* oder *Der Ringkrieg* verläuft die Schlacht um die Perlenburg asymmetrisch. Beide Parteien haben gänzlich unterschiedliche Ausgangspositionen und verfügen über ganz eigene Mittel, um die Festung zu verteidigen oder sie einzunehmen. Fällt die Burgmauer unter dem Ansturm der lebenden Toten, gewinnt der Arkhton-Spieler. Schafft es der Verteidiger der Perlenburg, bis zum Sonnenaufgang am Ende der achten Runde zu überdauern, zerfallen die unheiligen Kreaturen zu Staub. Dass dieses Konzept fesselnd ist, bewies bereits vor zehn Jahren *Stronghold*. Schon damals hielten die Untoten mit einer Stand-Alone-Erweiterung Einzug ins Spiel. Während das Grundspiel zwischenzeitlich mit einer renommierten zweiten Edition versehen wurde, erscheint nun auch eine vollständig überarbeitete Version von **Stronghold Undead**.



Darin rücken jede Runde Gespenster, Skelette und Vampire über drei Zonen zur Mauer vor. Parallel kann der Angreifer Zauber aktivieren und Belagerungsmaschinerie aufstellen, um die eigenen Einheiten zu unterstützen.

Gänzlich anders gestaltet sich der Kampf auf der gegenüberliegenden Seite. Während Arkhton eine grenzenlose Anzahl an Kriegeren aus ihren Gräbern zerran kann, verfügt die Perlenburg nur über ein bestimmtes Kontingent an Streitkräften. Deshalb muss der Verteidiger sorgfältig haushalten mit Schützen, Soldaten und Veteranen und sie taktisch bestmöglich auf den Mauern positionieren. Zum Glück bietet die Burg auch zahlreiche Gebäude zum Verstärken der Schutzmaßnahmen. In der Schmiede können beispielsweise Kanonen gebaut oder der Boden vor der Burg über die Kathedrale geweiht werden.

Für nahezu alle Aktionen ist der Verteidiger allerdings vom Angreifer abhängig, denn je größere Geschütze der auffährt, desto mehr Zeit bleibt zur Aufstockung der Feste. Spielmechanisch wandern so für Offensiv-Zauber und -Manöver Sanduhr-Marker in die Perlenburg, die wiederum für Defensiv-Maßnahmen nötig sind. Der Nekromanten-Spieler muss deshalb genau darauf achten, wie viel Handlungsspielraum er dem Gegner geben möchte.

Nachdem sich beide Parteien für eine Runde in Stellung gebracht haben, beginnt der Sturmangriff. Zuerst feuern die Schützen von der Burg und die Verteidigungsanlagen lassen allerlei Ungemach auf die dunklen Horden regnen. Dann wird die Streitmacht vor jedem Mauersegment mit den zugewiesenen Verteidigern verglichen. Vampire, Skelette und Gespenster bringen hier noch ihre Spezialfähigkeiten ins Spiel, beispielsweise verstärken manche Einheiten andere. Sollte der Angreifer den Verteidiger bei einem Mauerabschnitt besiegen, ist die Perlenburg gefallen. Falls nicht, überlebt sie für eine weitere Runde. Allerdings werden die Burgbewohner zunehmend panisch, was im weiteren Verlauf für einige Probleme sorgen kann.

Strategische Planung ist das A und O in **Stronghold Undead**. So eröffnet das Spiel viele unterschiedliche Wege zum Sieg. Will der Angreifer sich auf ein Mauerstück konzentrieren oder verteilt er seine Einheiten breit gefächert? Kann es sich die Perlenburg leisten, einen Abschnitt nur gegen Vampire zu verteidigen? Was, wenn Arkhton das voraussieht? Mit dem



strategischen Tiefgang von Genre-Größen wie *Gleichgewicht des Schreckens* und der Atmosphäre epischer Belagerungsschlachten à la Helms Klamm hält

Stronghold Undead unzählige spannende Duelle für Strategiefans und Taktik-Knobler bereit. [val]



Stronghold Undead

Belagerungsschlacht # 2-Spieler-Duell
Strategie-Hammer # Dark Fantasy

Autor: Ignacy Trzewiczek
Illustration: Mateusz Kopacz,
Maciej Janik, u.a.
UVP: EUR 59,95
Ab April im Handel erhältlich



LEGENDÄRE ABENTEUER UNTERM SPLITTERMOND

Der Titel **Splittermond: Aufbruch ins Abenteuer** ist Programm. Die Box mit der überarbeiteten Neuauflage bietet einen gelungenen Aufbruch in Geschichten voller Magie, Heldenmut, Tragik und Gefahr.

Die Einführung zu **Splittermond** liest sich wie der Auftakt zu einer großen Fantasy-Saga: „Bald tausend Jahre ist es her, dass einer der drei Monde über Lorakis barst und das Reich der Drachlinge in der Katastrophe unterging. Für die Menschen, Alben, Zwerge, Gnome und Varge aber begann unter dem Splittermond ein neues Zeitalter: eines, in dem sie die Ketten ihrer früheren Sklaverei abschütteln und die Meister ihres eigenen Schicksals werden sollten.“

Mit diesem Appetithappen wirbt der Uhrwerk Verlag für das Pen-&-Paper-Rollenspiel und dessen gleichnamige Spielwelt **Splittermond**. Diese Marke stellt ein besonderes Kabinettstück dar: Innerhalb weniger Jahre konnte der aus Köln stammende Verlag damit im deutschsprachigen Raum ein weiteres klassisches Fantasy-Rollenspiel neben Branchengrößen und Klassikern wie *Das Schwarze Auge*, *Dungeons & Dragons* und *Midgard* etablieren. Alleine für diese Leistung gebührt dem



Herausgeber großer Respekt. Genauso natürlich dem Redaktionsteam, das einigen ehemaligen *Schwarze Auge*-Autoren einen neuen Kreativhorizont bietet.

Die nun überarbeitete Neuauflage der Einsteigerbox **Splittermond: Aufbruch ins Abenteuer**, deren erste Version Mitte 2015 erschien, kann als Zeichen dieses Erfolgs gewertet werden. Zudem hat der rheinische Verlag mit Pegasus Spiele einen Partner gewonnen, der

viele erreicht, denen die Welt Lorakis bislang unbekannt war. Egal ob absoluter Rollenspiel-Neuling oder im Rollenspiel erprobter **Splittermond**-Einsteiger: Mit *Aufbruch ins Abenteuer* sind die ersten Schritte in Lorakis und in dieses außergewöhnliche Hobby nun ein Kinderspiel. Denn: Die Einsteigerbox enthält alles, was zum Spielen benötigt wird. Okay, ein paar Zettel, Stifte, ein Radiergummi sowie einige Knabbereien sind willkommene Hilfsmittel auf vielen Spieltischen.

Als vom Schicksal Auserwählte – sogenannte Splitterträger, in denen ein Teil der mythischen Macht des Splittermonds schlummert – übernehmen die Spieler die Hauptrollen in einer Erzählung, die die Spielrunde gemeinsam erschafft. Ganz gleich, ob sie sich als gnomischer Zauberer, tapferer Ritter, vargische Kundschafterin oder albische Klingentänzerin verdingen, ihnen fallen gemeinhin keine gebratenen Äpfel in den Schoß. Vielmehr lösen sie zusammen mit den anderen der Gruppe uralte Rätsel, erforschen die Wildnis der Spielwelt Lorakis, decken Intrigen auf und stellen sich niederträchtigen Monstern im Kampf.

Nach einem einführenden zweiseitigen Faltblatt kann die Spielrunde direkt mit dem ersten Abenteuer aus der Kampagne *Verschworen* loslegen und Lorakis, genauer gesagt die Startregion Arwinger Mark, erkunden. Die neue Kampagne wird auf 64 Seiten ausgebreitet und umfasst insgesamt drei Abenteuer. Für diesen ersten Ausflug bietet es sich an, auf die fünf vorgefertigten Charaktere der

Kampagne zurückzugreifen. Grundsätzlich sind diese Archetypen spielbereit, man kann jedoch auch mit den neuen Soloabenteuern einen individuellen Prolog bestreiten und letzte Charakterdetails selbst bestimmen.

Spätestens nach diesen abenteuerlichen Solo- und Gruppenerfahrungen gewähren sowohl der Weltenband für den Spielleiter (32 Seiten) als auch das Regelheft (64 Seiten) behutsam einen tieferen Einblick, einschließlich einer Charak-

terschaffung zur Erstellung eigener Figuren. Diese Variante ist auch für Jugendliche ein geeigneter Einstieg in die **Splittermond**-Welt.



Die Box beinhaltet darüber hinaus großformatige Karten der Spielwelt Lorakis, der Arwinger Mark und der Stadt Arwinger. Dazu kommen ein Würfelset, bestehend aus vier zehnsseitigen und zwei sechseckigen Würfeln, sowie Marker aller Charaktere und Spielfiguren zur Nutzung auf einer ebenfalls aus solider Pappe beigefügten Tickleiste. Praktische Zugabe: der Handzettel mit den Kurzübersichten zu den Regeln. [ib]



Splittermond: Aufbruch ins Abenteuer

Fantasy-Rollenspiel # Splittermond-Welt
Einsteigerfreundlich # Große Landkarten

Autor: Claudia Heinzemann
Illustration: Florian Stitz
Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich



DIE STRIPPENZIEHER VON BERLIN

Viele Köche – haben auch ihr Gutes! Das zeigt der Kampagnenband **Netzgewitter**, dessen mitreißende Mischung aus Spielhintergrund, Regelvorschlägen und Abenteuerserie **Shadowrun 6-Spielrunden** in ihren Bann ziehen wird.

Berlin 2081 – Willkommen im Megasprawl an der Spree! Die seit Jahren angekündigte deutsche **Shadowrun**-Eigenentwicklung führt einige Fäden rund um die Reaktivierung der alten Kabelmatrix in Berlin zusammen. Die Runner werden über mehrere Abenteuer hinweg in ein munteres Hauen und Stechen unterschiedlichster, teils neuer „Köche“ – aka Interessengruppen – verwickelt.

Darüber hinaus etabliert die umfangreiche Autorencrew sowohl den Caligarikiez, den zentralen Schauplatz der Kampagne, als auch Regelvorschläge, unter anderem für den Umgang mit der alten Kabelmatrix.

Es ist unmöglich, den Verlauf der Kampagne **Netzgewitter** für jede Spielrunde vorherzusagen. Die Abenteuer bauen thematisch aufeinander auf, der vielschichtige Handlungsrahmen wartet indes sowohl mit genügend Spielraum als auch mit einem knackigen Finale auf. Kenner der Sechsten Welt, die sich bereits für das Computerrollenspiel *Shadowrun Returns: Dragonfall* und Mike Krzywik-Gross' Roman *Alter Ratio* erwärmen konnten, begegnen dem einen oder anderen Bekannten und Anknüpfungspunkt wieder. Entsprechendes Vorwissen mag für einige den Reiz erhöhen, ist aber keineswegs

Voraussetzung um dieses rund 200-seitige Hardcover oder seine digitale Entsprechung genießen zu können.

Für seine *Cthulhu*-Publikationen bietet Pegasus Spiele seit langem Handouts kostenlos online an. Analog hierzu steht via Pegasus Digital nun erstmals **Shadowrun: Pläne und Handouts für Netzgewitter** zur Verfügung. [ib]



Netzgewitter

Kampagne

Eigenproduktion

Kabelmatrix

Megasprawl Berlin

Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Preis: EUR 19,95

Illustration: Andreas Schroth

Im Handel erhältlich

MÄRCHENHAFTES WELTGEHEIMNIS

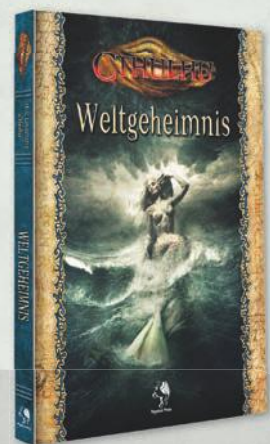
Der neue **Cthulhu**-Band **Weltgeheimnis** ist ein vielfältiges Komplettpaket für Spielrunden, die für ihre Gruppe noch etwas erheblich Ausgefalleneres suchen als eine Meerjungfrau.

Im Kampf gegen die Schrecken des **Cthulhu**-Mythos können sich Investigatoren sehr schnell sehr alleine fühlen. Doch es gibt sie da draußen, die Gleichgesinnten, die sich ebenso dem Kampf gegen das Unfassbare verschrieben haben. Und unter „Verdens Hemmelighed“ finden sie sich zusammen. Der dänische Name für **Weltgeheimnis** bezeichnet oberflächlich nur eine Reihe von Antiquitätenläden mit Zentrale in Kopenhagen. Doch hinter der Fassade sammelt die gleichnamige Geheimgesellschaft Wissen über den Mythos, um die Welt vor dem Grauen zu schützen.

Der umfangreiche Hardcover-Band gibt dem Spielleiter dabei eine Vielzahl an Möglichkeiten für den Einsatz des klandestinen Bundes. Neben der Entstehungsgeschichte rund um Hans Christian Andersen findet sich darin ein detaillierter Ladengenerator für die unterschiedlichsten Zeiten, Abenteuer und Zwecke. Ein **Weltgeheimnis**-Geschäft kann als Anlaufstelle, Ausgangspunkt für Untersuchungen oder gar Verbindungsglied für ganze Kampagnen dienen. Auch zahlreiche Anknüpfungspunkte für bestehende Handlungsfäden werden vorgeschlagen.



Zugleich erhält man drei Abenteuer, die sich um die Geheimgesellschaft drehen. *Deine blauen Augen* spielt in Dänemark, dem Gründungsland von „Verdens Hemmelighed“, wo die Investigatoren auf den Spuren eines alten Märchens wandeln. *Ein Schatten seiner selbst* beleuchtet Andersens Beziehung zum Mythos genauer, und zwar in Form eines dramatischen Kammerspiels. Und *Die Boten* liefert durch ein korruptes Mitglied des Bundes eine hervorragende Grundlage für die Verbindung mehrerer Abenteuer. So wird aus **Weltgeheimnis** ein vielfältiges Komplettpaket für Spielleiter, die ihrer Gruppe etwas Besonderes anbieten wollen. [val]



Cthulhu: Weltgeheimnis

Abenteuerband # Geheimgesellschaft
Hintergrundinfos # Kampagnengrundlage

Chefredaktion: Heiko Gill
Illustration: Mark Freier

Preis: EUR 19,95
Im Handel erhältlich

ALLES SO SCHÖN CONSPIRATIV HIER

GRATIS ROLLENSPIEL TAG

Da der **Gratisrollenspieltag** 2021 nicht wie vor der Corona-Pandemie in Spielereäden und -clubs veranstaltet werden kann, haben ihn die Macher in den digitalen Raum verlegt. Er ist eingebettet in die fünfte *CONspiracy* bei Pegasus Spiele vom 26. bis 28. März. Der **Ringbote** erläutert, was alles am 27. März beim **Gratisrollenspieltag** passiert und was es mit der neuen Crowdfunding-Kampagne für *Cthulhu* auf sich hat.

Was ist der **Gratisrollenspieltag**?

Ziel der Macher des 2013 erstmals ausgetragenen **Gratisrollenspieltages** (GRT) ist es, „möglichst alle deutschsprachigen Rollenspielverlage, auch Selbstverlage“, für diese Aktion zu gewinnen. Beim letzten Live-Termin 2019 war das auf rund 150 Events im deutschsprachigen Raum, also neben Deutschland auch Österreich, Schweiz und Luxemburg, angewachsen. Dabei spendierten die Verlage Gratisprodukte wie Schnellstartersets für die einzelnen Titel oder Szenarien für ihre Rollenspiele. Mit dem Termin 2021 am 27. März bleiben die Macher dem bisherigen Zeitpunkt, einem Samstag in Februar oder März, treu.

Wie läuft der **Gratisrollenspieltag** in Zeiten von Corona ab?

Klar ist: So wie in den vergangenen Jahren dezentral in weit mehr als 100 Spielereäden, Bibliotheken oder Vereinen geht das 2021 nicht.

Stattdessen haben sich die Organisatoren mit Pegasus Spiele, auch bislang schon einer der Hauptunterstützer des **Gratisrollenspieltages**, zusammen getan. Für den digitalen **GRT** ist Pegasus Logistikpartner und bettet das Rollenspielevent in das Veranstaltungsformat *CONspiracy* ein. Diese sehr vielschichtige Convention läuft vom 26. bis 28. März. Mit dem langen Wochenende lädt Pegasus Spiele bereits zur fünften Auflage dieses immer beliebter werdenden Online-Formats ein.

Kann da jeder teilnehmen?

Ja, natürlich. Und zwar komplett kostenlos: Programm, Stream, die Spielrunden – man legt sich sozusagen ins gemachte Rollenspielbett. Ansprechen wollen die Macher wie schon bei den Live-Events früherer Jahre „erfahrene Rollenspieler ebenso wie Neulinge, die am **GRT** eine niedrighschwellige Gelegenheit haben, Einblick in das Hobby zu bekommen“.



Cthulhu Crowdfunding

Just am Tag des *Gratisrollenspieltag* startet Pegasus Spiele die 30-tägige Crowdfunding-Kampagne zu der epischen und weltumspannenden **Cthulhu**-Kampagne **Masken des Nyarlathotep** auf Startnext. Die englische Originalkampagne konnte 2019 den ENnie Award in der Kategorie „Best Adventure“ gewinnen. Neben der Handelsausgabe mit vier Büchern sowie Handouts in einem Schuber werden exklusiv über die Kampagne eine Reihe an Zusatzmaterialien und eine edle Foliant-Ausgabe erhältlich sein. [ask]



Wie sind die Erfahrungen von Pegasus Spiele mit Rollenspielen im digitalen Raum?

Pegasus Spiele hat schon zu Beginn der Corona-Pandemie vor knapp einem Jahr damit begonnen, stark im Online-Bereich mit interaktiven Events aktiv zu werden. Das war ab der zweiten Veranstaltung der *CONspiracy* vor allem für Brettspiel-Fans gemacht. Angesichts des gewaltigen Erfolgs (siehe auch Bericht über *CONspiracy* in *Ringbote* #3 2020) bot es sich an, den **GRT** in die nunmehr fünfte *CONspiracy* prominent zu integrieren.

CONspiracy – was ist das eigentlich?

Das Kunstwort kommt im Grunde aus dem Bereich von Rollenspielen und digitalen Spielen – wenn man so will: eine konspirative Convention. Da das Zusammenkommen von Abertausenden Menschen zur Zeit natürlich nur digital klappt, ist die *CONspiracy* eine riesige Videokonferenz, die in ganz vielen kleinen Konferenzräumen stattfindet.

Und was konkret geschieht am 27. März?

Während zuvor am Convention-Freitag (phantastische) Brettspiele im Mittelpunkt stehen und am Convention-Sonntag die Neuheiten der Rollenspielverlage, liegt der Fokus am **Gratisrollenspieltag** auf der Community selbst. Das **GRT**-Orga-Team lädt zusammen mit Orkenspalter TV, dem bewährten Medienpartner, zu zahlreichen Talkrunden rund um das Thema Rollenspiele ein. Dort laufen zudem besondere Live-Spielrunden und ein Quiz. Außerdem erscheint zum 27. März wie jedes Jahr der **GRT**-Almanach. Erhältlich ist der Sammelband mit Abenteuern und mehr zu bekannten Rollenspielsystemen bei den teilnehmenden Fachhändlern. Aufgrund der aktuellen Lage hängt es von den Händlern ab, ob der Almanach zusammen mit einer Bestellung verschickt wird oder abgeholt werden kann.

Der Almanach 2021

Dungeonfog: Abenteuer *Zeigt was ihr drauf habt* für D&D 5E

Fallen World: Abenteuer *Wüstenkämpfe* für *Fallen World*

New Hong Kong Story: Spielhilfe 2 *Drehorte mit Karten*

Orkenspalter TV: Abenteuer *Der Fall des Schmiedes von Aracii* für *Lemna*

Pegasus Press: Abenteuer *Bücherwurm* für *Cthulhu* und Abenteuer *Game Night* für *Shadowrun*

Redaktion Phantastik: Spielhilfe *Die Phantomsinsel* für *Seelenfänger* und Abenteuer *Tod eines Spartiaten* für *Private Eye*

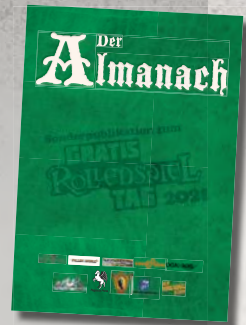
System Matters: Spielhilfe *Blaupausen 2021* und Abenteuer *Der Palast des Schneegolems* für *Beyond the Wall*

Uhrwerk Verlag: Spielhilfe *Schlangengeruch* für *Splittermond* und Spielhilfe *Zonen-Tabellenwerk* für *Mutant Jahr Null*

VFSV: Abenteuer *Myrkdag* für *Midgard*

Zauberfeder: Material *Flechtanleitung Legolas* und Rezept *Feurige Brähe*

Den **Almanach** gibt es gedruckt im Fachhandel oder digital auf: www.pegasusdigital.de (Dort findet Ihr auch die PDFs der **Almanache** aus den Vorjahren.)



Wie funktioniert das, welche technischen Voraussetzungen braucht man?

Besucher loggen sich einfach während der Veranstaltung auf dem Discord-Server der *CONspiracy* ein. Über das Trello-Board meldet man sich für die Spielrunden, Workshops oder andere Programmpunkte an oder tummelt sich in den Chatrooms etc. Technische Voraussetzung ist nur eine stabile Internetverbindung – und Lust aufs Spielen. [ask]

Alle weiteren Infos rund um die *CONspiracy* und den *Gratisrollenspieltag* findet Ihr auf www.conspiracy-con.de und www.gratisrollenspieltag.de!

GEWINNSPIEL

DER GEWINNER SCHNUPPERT ZIRKUSLUFT

The Magnificent schickt die Spieler in die Welt des Zirkus'. Gefragt sind in dieser Zeltkuppel aber weder Dompteure noch Artisten, sondern Kopfkrobalen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle des Zirkusdirektors, der von langer Hand den wirtschaftlichen Erfolg seines Unternehmens planen muss. Alles muss passen: Die Anreise im Zirkuswagen, der Aufbau des Zeltplatzes, Plakate kleben, Artisten anwerben, Tiertrainer bei Laune halten, und und und. Doch zu allem Überfluss sind auch noch bis zu drei Konkurrenten in der Stadt. Am Ende zählt nur, die meisten Tickets verkauft zu haben.

Man ahnt: Der mentale Schlangenmensch mit taktisch flexiblem Strategiekostüm ist man selbst. Auf dem zentralen Spielplan von **The Magnificent** ist zu Beginn der drei Spielrunden das Material übersichtlich gruppiert. Würfel in vier Farben steuern die Aktionen, der knifflige Dreh dabei: Hohe Zahlen bringen viel, kosten aber auch viel. Im Reisebereich und auf der Darbietungsleiste halten die Spieler mit den hübschen Zylindermarkern unter anderem

fest, wer wann wie viele Vorstellungen geben darf. Welche der unterschiedlichen neuen Direktoren- und Plakatkarten passt in meinen Plan? Zudem hat jeder Spieler ein Zirkusplatz-Tableau, das er mit verwinkelten Stanzteilen beuzzelt. Von denen wollen alle Teilnehmer natürlich nur die lukrativsten – Manege frei für den Konkurrenzkampf, der Zirkus möge beginnen! [ask]

3x gewinnen!



The Magnificent

*So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.6.2021*

Autor: Eilif Svensson,
Kristian A. Østby
Illustration: Martin Mottet



Impressum: Ringbote #1/2021

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 Wohlfahrt [nmw]

Freie Mitarbeiter: Peter Berneiser [pb], Maximilian Dungen [mad],
Esra Edel [ese], Johannes Herweg [dxj], Florian Hirsch, Daniel Pfaff
[dapf], Valentin Masszi [val], 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, 3-32), Deep Print Games
(S. 17, 20-21), Edition Spielwiese (S. 1, 15-16), Frosted Games (S. 4),
Gratisrollenspieltag (S. 28, 31-32), Markus Heitz (S. 9), Petersen Games
(S. 5, 32), Portal Games (S. 4, 22-23), Uhrwerk Verlag (S. 24-25),
UK Games Expo (S. 31)

Druck: Standartu Spaustuve UAB | Dariaus ir Gireno g. 39 |
Vilnius LT-02189 | Litauen | www.standart.lt

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 #1/2021:

Jumbo Spiele (S. 2), e-Raptor (S. 31), Pegasus Spiele (S. 32)

Anzeigenverkauf:

Uta Kleiner | E-Mail: uta.kleiner@pegasus.de
Darinca Kuhn | E-Mail: darinca.kuhn@pegasus.de

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.

Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #2/2021: 11. Juni 2021

Redaktionsschluss: 07. Mai 2021 | Anzeigenschluss: 12. Mai 2021

TERMINE

CONSPIRACY

ONLINE-CONVENTION 5
feat. Gratisrollen-
spieltag 2021

GRT MEETS CONSPIRACY

26.-28.03.2021 | www.conspiracy-con.de

UK GAMES EXPO

UK GAMES EXPO

21.11.-22.11. | www.ukgamesexpo.co.uk

28.05.-30.05. >> **Oldenburger Rollenspiel Convention**

www.orc-con.de/

28.05.-30.05. >> **SiRoWe Online II**

www.facebook.com/Sinziger.Rollenspielwochenende/

04.06.-06.06. >> **NordCon**

www.nordcon.de

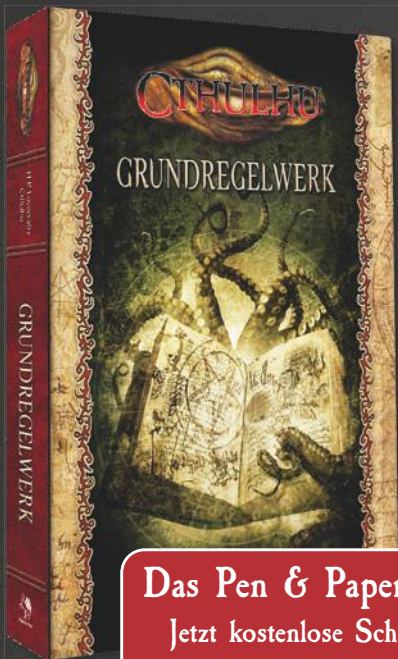
04.06.-06.06. >> **Uni CON**

<https://www.akf-hsg.uni-kiel.de/unicon/>



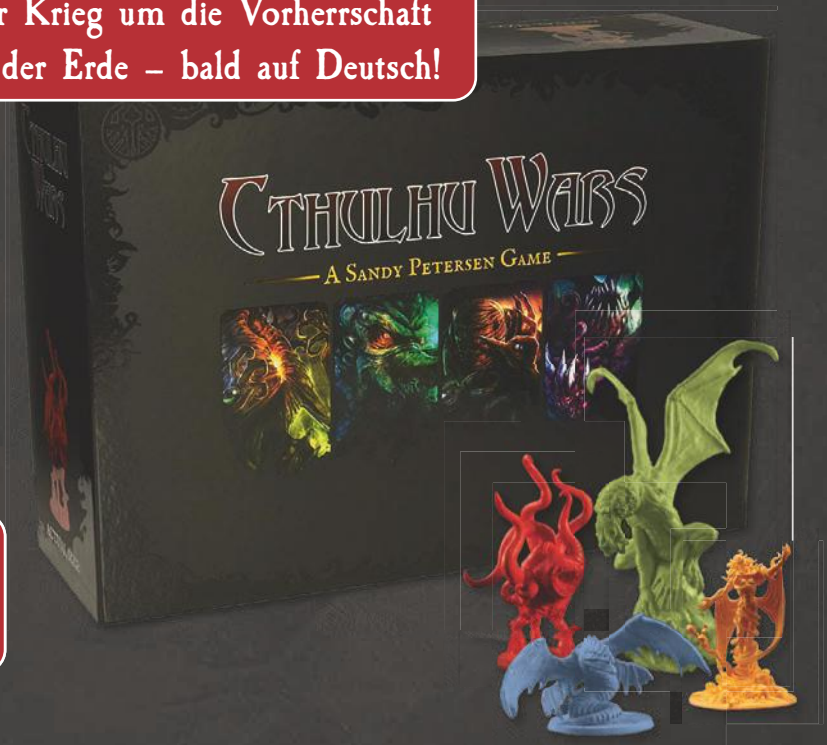
CTHULHU

Kannst du dem Wahnsinn widerstehen?!



Das Pen & Paper Rollenspiel
Jetzt kostenlose Schnellstartregeln
runterladen auf pegasusdigital.de/

Der Krieg um die Vorherrschaft
auf der Erde – bald auf Deutsch!



CONSPIRACY

ONLINE-CONVENTION 5
feat. Gratisrollen-
spieltag 2021

26.-28. März 2021

www.conspiracy-con.de www.gratisrollenspieltag.de

Mit
Cthulhu-Runden
für Einsteiger



Pegasus Spiele