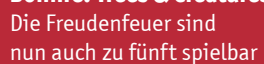
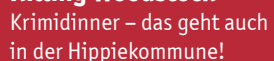
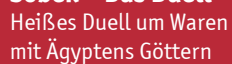
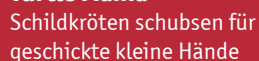




#1/2022



Seid ihr bereit für ein Abenteuer?

Der Anfang: Ascalons Zorn führt euch nach Irland.
Geht in einer alten Kirchenruine auf Entdeckungsreise
und lüftet das Geheimnis um das verborgene Grab.



Hier geht's
zum Video!



16+



90-120
min



1-4



ESCAPE QUESTS

In Itzamas Auge befindet ihr euch
mittendrin in einem sagenumwobenen
Mayatempel. Stellt euch der Herausfor-
derung und entgeht dem Zorn Itzamnas.



16+



90-120
min



1-4



Folgt uns auch auf:



jumbo_spiele



jumbo spiele

jumbo.eu



INHALT

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen 2022



6-9 | FOKUSTITEL

Living Forest: Schlüpft in die Rollen von Jahreszeit-Geistern, um den Geweihten Baum vor den Flammen zu retten. Dazu: Bastelanleitung – so werden aus Papierservietten bunte Deko-Blumen

10 | KINDERSPIELE

Turtle Mania

12 | FAMILIENSPIELE

Framework | Sobek – Das Duell

16 | PANORAMA

Sieben kuschelige Tipps für spielende Tierfreund*innen

18 | FUNSPIELE

Munchkins & Mazes |
Deadly Dinner – Killing Woodstock

20 | KENNERSPIELE

Everdell: Bellfaire | Everdell: Spirecrest

22 | EXPERTENSPIELE

Bonfire: Trees & Creatures |
Robinson Crusoe: Schatztruhe

24 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

26 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Cthulhu: Der Saturnische Kelch |
Cthulhu: Malleus Monstrorum II

28 | AUS DEM VERTRIEB

Aborea (Rollenspiel) |
Dungeons, Dice & Danger (Kennerspiel)

30 | GEWINNSPIEL

Trapped | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Gestatten, darf ich mich vorstellen? Mein Name ist Ronny **Ringbote**. Wir werden uns in nächster Zeit öfter sehen. Denn nach zwei Jahren als Ringträgerin hat die liebe Ronja ihren Schatz nun weitergegeben.

Wer genau hinschaut, wird zudem gleich gesehen haben, dass die kleine Fußzeile unten auf dieser Seite verschwunden ist. Alles neu in 2022! Dort hatten wir erklärt, mit dem Wort *Spieler* seien natürlich auch *Spielerinnen* und überhaupt alle Spielefans gemeint. Doch nun ist es vorbei mit dem Als-ob. Wir sind künftig explizit divers! Und wenn wir schon alte Zöpfe abschneiden, dann richtig: Denn was am Spieltisch üblich ist – nämlich ein herzliches Du – das halten wir künftig auch so im **Ringboten**.

War noch was? Ach ja – viele wunderbare neue Spiele! Fast hätte ich meinen Hauptjob vergessen. Also: Schaut rein und freut Euch auf viele Naturthemen, auf Pegasus-Klassiker wie Munchkin und auf Neuheiten von unseren Partnern.

Euer Ronny **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE

MERCHANTS COVE

Merchants Cove ist ein außergewöhnliches, höchst asymmetrisches Spiel. Mit bis zu vier Personen produziert Ihr als *Alchemistin* oder *Schmied*, *Zeitreisender* oder *Kapitänin* jeweils Eure eigene Waren mit individuellem Spielmaterial und nach ganz eigenen Regeln. Danach aber heißt es für alle: Auf zum Hafen von **Merchants Cove**! Dort findet der große Markt statt, auf dem die Waren unter das Volk gebracht werden sollen. Doch die Konkurrenz ist groß! Wer von euch schafft es am besten, die Nachfrage zu beeinflussen, Kundschaft anzulocken und sich die Unterstützung der vier Gilden zu sichern? Nur dann werdet Ihr den größten Reichtum anhäufen und die Partie gewinnen. Für das im Sommer erscheinende Spiel sind übrigens schon vier Erweiterungen angekündigt!



ONITAMA: LICHT UND SCHATTEN

Die dritte Erweiterung des „Mini-Schach“-Spiels **Onitama** bringt ein völlig neues Element ins Spiel. Mit dem *Ninja* beschert **Licht und Schatten** Euch eine neue Figur für dieses charismatische Zugspiel. Denn im Unterschied zu den konkurrierenden *Kampfkunst-Meistern* und ihren *Schülern* bewegt sich der *Ninja* im Verborgenen. Dazu habt Ihr jeweils



hinter einem Sichtschirm ein kleines Abbild des fünf auf fünf Felder großen Spielbretts. Auf dem bewegt Ihr die *Ninja*-Figur – bis sie zuschlägt! Die Bewegungsmuster aller beteiligten Figuren werden wie bisher über Karten gesteuert, die abwechselnd genutzt werden.

SPIRIT ISLAND: FINDER UNSICHTBARER WEGE

Finder unsichtbarer Wege ist ein zusätzlicher Geist für das Expertenspiel **Spirit Island** mit sehr hoher Komplexität. Er kann *Invasoren* auf dem Spielbrett verschieben sowie die *Dahan*, Präsenzen oder Tiere. Dadurch kann er gut *Invasoren*-freie „sichere“ Zonen schaffen. Das kann seinen Mitgeistern wichtige Zeit verschaffen in diesem kooperativen Spiel der Superklasse. Umgekehrt ist er auf sie angewiesen, da er es sich nur selten leisten kann, *Invasoren* zu zerstören. Komplex wird eine Partie **Spirit Island**, da der **Finder unsichtbarer Wege** die Topologie der Insel verändert. Das gilt insbesondere für Partien in größerer Runde!



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:

- **KINGS & CREATURES** von Zoch Spiele
„Schaffe, schaffe, Bürgle bauen“ heißt es in diesem flotten Karten-Aufbauspiel.
- **ORIGINS** von Cross Cult
Die Comic-Geschichte entführt Euch in eine visuell opulente Zukunft.
- **DAS WEINEN DER FRAU AUS DEN HÜGELN** von Pegasus Spiele
Im Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg sind furchtlose Spürnasen gefragt.



NEUES IN KÜRZE

7TH CONTINENT

Das epische Abenteuerspiel **The 7th Continent** zündet die nächste Stufe: Gleich vier Erweiterungen sind nun verfügbar, die der Geschichte ganz neue Aspekte verleihen. Die lehnt sich an die Welten und Erzählungen von Jules Verne und H.P. Lovecraft an. Seit der Reise auf den sagenhaften Kontinent verfolgt Euch ein Fluch. Um ihn los zu werden, müsst Ihr dorthin zurück ... Die Erweiterungen *Naturgewalten*, *Fürchte die Verschlinger*, *Die Fliegenden Wurzeln* und *Pfad der Reue* peppen Euer Spiel auf. Im *Verbündete und Feinde* Pack erhaltet ihr gleich drei dieser Erweiterungen im Bundle mit *Behagliche Bestien* und 50 Kartenhüllen. Pegasus Spiele hat die deutsche Umsetzung von **7th Continent** betreut, die Spiele sind im Shop auf www.seriouspulp.com zu finden.



WELCOME TO ...

Welcome to your perfect Home ist das erfolgreiche Flip&Write-Spiel aus der Feder von Benoît Turpin. Wir bauen in den USA der 50er Jahre an unserer Vorstadtsiedlung mit Swimming Pools und Gärten.

Alle bekommen per zufällig aufgedeckter Karten stets die selbe Bau-Vorgaben. Doch wer setzt die am cleversten um? Genau so funktioniert auch das zweite Spiel aus der Reihe: Bei **Welcome to the Moon** wollen wir auf dem Mond eine Heimat für die Erdbevölkerung erschaffen. Acht Abenteuer umfasst die Mission. Sie können unabhängig voneinander oder als Kampagne gespielt werden. Zusätzlich beeinflussen Kampagnenkarten die Ereignisse, so dass jedes Mal eine andere Geschichte entsteht.



RACE FOR THE GALAXY: SPIEL MIT DEM FEUER

Endlich neues „Futter“ für **Race for the Galaxy** Fans! Nachdem die Menschheit den Sprungantrieb entwickelt hat, steht ihr der Weltraum offen. Lasst mit Euren Karten mächtige Imperien entstehen, entwickelt neue Technologien und macht Euch die Artefakte der Alien Overlords, einer auf rätselhafte Weise verschwundenen Zivilisation, zu nutze. Zusammen mit einem Nachdruck des vielfach ausgezeichneten Expertenspiels erscheint im Frühling 2022 auch **Race for the Galaxy: Spiel mit dem Feuer**, das sind als Bundle zusammen gefasst die **Erweiterungen 1-3** *Aufziehender Sturm*, *Rebellen vs. Imperium* und *Auf der Schwelle zum Krieg*. [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**
Das Kreativteam der neuen Krimidinner-Reihe *Deadly Dinner* steht uns Rede und Antwort
- **HINTERGRÜNDE**
Die historische Person hinter unserem neuen Expertenspiel: Magnat und Mäzen Andrew Carnegie
- **SPIELMECHANIKEN**
Push your Luck – mit Glück und Strategie zum Sieg. Wir stellen euch die Mechanik genauer vor





EIN SPIEL MIT DEM FEUER

Seit Ewigkeiten ist der mystische Wald ein Quell von Ruhe und Frieden. Doch nun bedrohen die verheerenden Flammen des Onibi den Geweihten Baum. Nur die Naturgeister können den Wald retten! Könnt Ihr Pflanzen und Tiere vor dem Feuer bewahren?

In **Living Forest** schlüpft Ihr in die Rollen der Geister Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Ihr müsst Brände löschen, schützende Bäume pflanzen oder Sanki erwecken, den altherwürdigen Wächter des Waldes, um Onibi zu bezwingen. Spielkarten stellen die Tiere des Waldes dar, die Euch bei seiner Rettung helfen. Sie versorgen Euch mit unterschiedlichen Elementen, mit denen Ihr Eure Aktionen durchführt. Drei verschiedene Tiertypen gibt es: *Normale Tiere*, *Gesellige Tiere* sowie *Einzelgänger*.

Das Spiel läuft über mehrere Runden, bis eine der möglichen Spielende-Bedingungen erfüllt ist. Jede Runde besteht aus drei Phasen: Tierphase, Aktionsphase und Rundenende. Die Tierphase führen alle gleichzeitig aus. Deckt das oberste Tier vom persönlichen Kartenstapel auf und legt es vor Euch aus. Wiederholt dies so lange, bis Ihr freiwillig aufhören wollt oder dazu gezwungen seid, weil Ihr drei *Einzelgänger* aufgedeckt habt.

Danach führt Ihr reihum Aktionen aus. Wie viele, das hängt von der Zahl der *Einzelgänger* bei Euch ab. Sind es weniger als drei, dürft Ihr zwei Aktionen durchführen, ansonsten nur eine. Geselligkeitssymbole neutralisieren dabei *Einzelgänger*. Insgesamt stehen fünf Aktionsmöglichkeiten parat, sie können aber zusätzliche Bonusaktionen auslösen.



Tiere mit *Sonnen*-Element erlauben Euch, eine oder mehrere Karten aus dem Tier-Vorrat zu nehmen, deren Kosten in der Summe genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl Eurer Sonnen. Die Tiere legt Ihr sofort oben auf Euren Stapel, sie stehen also direkt im nächsten Zug bereit.

Mithilfe des *Wind*-Elements bewegt Ihr Euch auf dem zentral Steinkreis und löst die Bonusaktion des Steines aus, auf dem Ihr die Bewegung beendet. Überspringt Ihr dabei die Naturgeister der anderen, dürft Ihr eines ihrer drei Bonus-Plättchen nehmen. Die geben Euch dauerhaft eine Flamme, einen Baum oder eine *Heilige Blume* und bringen Euch dadurch näher zum Sieg.

Das *Wasser*-Element nutzt Ihr, um Brände zu löschen. Die züngeln als Flammenmarker in der Mitte des Steinkreises. Die Flammen legt Ihr verdeckt neben Eurem Wald ab. Habt Ihr zwölf Flammen gesammelt, gewinnt Ihr das Spiel.

Dank des *Erd*-Elements könnt Ihr genau einen Baum aus dem Vorrat auf Eurem persönlichen Waldplan anpflanzen. Ihr gewinnt, wenn Ihr zwölf unterschiedliche besitzt. Jeder Baum bietet zudem einen Dauereffekt, etwa ein zusätzliches Element. Ebenfalls einen Bonus schaltet Ihr frei, wenn Ihr eine der mittleren Reihen oder Spalten vollständig bepflanzt habt oder eines der Eckfelder.

Zuletzt gibt es noch die Aktion *Magie-Fragment nehmen*. Das könnt Ihr in einem späteren Zug benutzen, um Tiere aus der Auslage abzulegen oder zu vertreiben. Zusätzlich zu den Elementen, die für Aktionen verwendet werden, gibt es auf den Karten *Heilige Blumen*. Habt Ihr zwölf davon in Eurer Auslage, könnt Ihr ebenfalls das Spiel gewinnen. Am Ende der Aktionsphase überprüft Ihr, ob mindestens ein Naturgeist eine oder mehrere der drei Siegbedingungen erfüllt hat. In diesem Fall wird das Rundenende übersprungen und das Spiel endet sofort.



Andernfalls müsst Ihr die verbleibenden Flammen im Steinkreis abwehren. Dazu vergleicht Ihr die Menge Eurer jeweiligen *Wasser*-Elemente mit dem Wert aller Flammen im Kreis. Ist die Zahl gleich oder höher, habt Ihr die Flammen abgewehrt. Andernfalls müsst Ihr Euch so viele *Feuer-Warane* aus dem Vorrat nehmen, wie Flammen im Steinkreis liegen.



Feuer-Warane sind Einzelgänger-Tiere, die Euch keinerlei Elemente geben. Nur mit *Magie-Fragmenten* könnt Ihr sie wieder loswerden. Anschließend werden neue Flammen im Steinkreis nachgelegt. Dann wird der Tier-Vorrat aufgefüllt, Ihr legt Eure ausgelegten Tierreihen auf den Ablagestapel und eine neue Runde beginnt. Welchen Weg wählt Ihr? Handelt weise, um den **Living Forest** zu schützen! [laut]



Living Forest

Deckbauspil
Naturgeister

Push-Your-Luck
Waldrettung

Autor: Aske Christiansen
Illustration: Apolline Etienne
UVP: EUR 39,99
Ca. ab März 2022 im Handel erhältlich



SAG ES DURCH DIE SERVIETTE!



Passend zu unserem Fokustitel **Living Forest** und dem allgemeinen Frühlingserwachen haben wir eine hübsche Bastelanleitung für Euch: Faltet im Handumdrehen Eure eigenen Servietten-Blumen! Alles, was Ihr dazu benötigt, sind eine quadratische (Papier-)Serviette und zwei geschickte Hände.

Schritt 1:

Legt die Serviette ausgebreitet auf eine glatte Oberfläche, zum Beispiel Euren Tisch. Beachtet: Die Seite, die jetzt nach oben zeigt, wird später die Unterseite der Blume. Ist Eure Serviette also nur auf einer Seite gemustert, sollte das Muster jetzt nicht sichtbar sein, damit es später in der Blume zu sehen ist.



Schritt 2:

Faltet alle vier Ecken zur Mitte der Serviette hin. Das ist Eure erste „Blütenschicht“, bestehend aus vier Laschen.



Schritt 3:

Faltet nun die neu entstandenen Ecken ein weiteres Mal zur Mitte der Serviette hin. Das ist Eure zweite Blütenschicht, ebenfalls aus vier Laschen. Die erste Schicht ist darunter verborgen.



Schritt 4:

Dreht die Serviette anschließend um, sodass der bisher gefaltete Teil mit Schicht eins und zwei unten auf der Tischplatte zu liegen kommt. Faltet nun erneut die Ecken zur Mitte hin.





Zwischenstand I:

So kompakt sollte Eure Serviette jetzt aussehen.
War doch ganz einfach bisher, oder?
Zeit für den großen Kniff!



Schritt 5:

Hebt die Serviette ein bisschen an und zieht mit einer Hand die gefalteten Laschen der zweiten Schicht an ihren Spitzen vorsichtig nach oben, sodass sie über die Ecken umklappen und in die Luft zeigen. Ihr könnt dabei mit den Fingern der anderen Hand ein bisschen von oben dagegen drücken, sodass eine Art „Winkel“ entsteht.



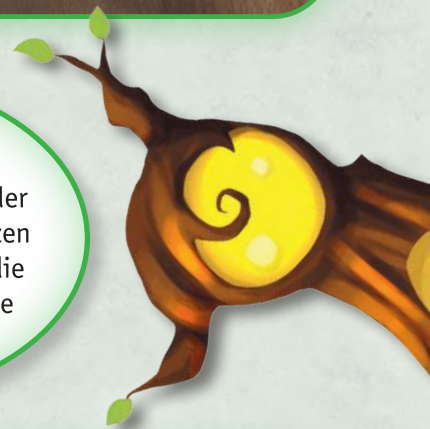
Zwischenstand II:

Wenn Ihr das an allen vier Ecken gemacht habt, sieht Eure Serviette jetzt so aus.
Erinnert Ihr Euch, dass Ihr die Serviette am Anfang zweimal nach Innen gefaltet habt? Die zweite Schicht davon zeigt jetzt nach oben, die erste ist dadurch nun wieder erreichbar.



Schritt 6:

Zieht nun auch die Laschen der ersten Schicht an ihren Spitzen nach oben, sodass sie über die Seiten umklappen und in die Luft zeigen.



Voilà! Fertig ist die Blume!

Die Faltblume eignet sich wunderbar als Tischdeko, zum Beispiel mit einem kleinen Licht darin oder ein paar Süßigkeiten.
Man kann auch ein kleines Geschenk hübsch darin drapieren.
Vielleicht habt Ihr noch weitere Ideen?
Wir wünschen Euch viel Spaß beim Basteln! Schickt uns gerne Fotos Eurer selbstgebastelten Blumen an ringbote@pegasus.de.





SCHIEB DIE SCHILDKRÖTE!

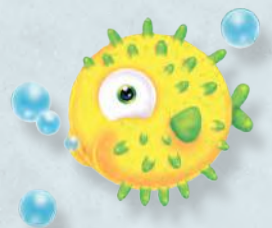
Den Meeresschildkröten ist es zu kalt im Wasser. Also wollen alle raus und auf der Insel sonnenbaden. Doch es wird eng am Strand. Und einzelne Tiere drohen bereits, wieder ins Wasser zu fallen. Klar, dass wir da helfen wollen!



In **Turtle Mania** aus der Reihe *Kids Fun* von Pegasus Spiele bringt uns der Erfolgsautor Reiner Knizia an einen Ort, wie wir ihn sicher auch gerne mal in der Realität erleben würden: an einen ganzen Strand voller Schildkröten. Doch Platz ist dort wirklich rar, und es drängen immer mehr der gepanzerten Reptilien auf die Insel – auch wenn das im wahren Leben mittlerweile etwas anders ist und die anrührenden Tiere zum Teil stark vom Aussterben bedroht sind. Zum Glück aber sind Spielwelten Fantasiewelten. Und so könnt Ihr in **Turtle Mania** als Tierfreunde aktiv werden und dafür sorgen, dass möglichst viele Schildkröten auf einer Insel Platz finden.

Eben jene wird im Unterteil der Spielschachtel aufgebaut und besteht aus vier Stegen, welche zur Inselmitte führen. Auf denen sitzt die Insel, ein großes Pappteil, auf. Zwischen zwei und vier Personen können bei **Turtle Mania** mitmachen. Der Job ist ganz einfach: Ihr müsst möglichst viele Schildkröten über den jeweils eigenen Steg zur Inselmitte geleiten.

Dort haben es sich zu Spielbeginn schon acht Schildkröten gemütlich gemacht. Wer am Zug ist, zieht eine neue Schildkröte aus einem Beutel und schiebt diese über den Steg vor sich auf die Insel – so weit bis die Schildkröte den Steg vollkommen verlassen hat. Dabei ist Vorsicht angesagt. Wird die Insel zu voll, fallen Schildkröten über die Ränder wieder ins Wasser. Es gilt also, die hübsch modellierten, verschiedenfarbigen Panzerträger geschickt aufs Eiland zu bugsieren. Ein wenig fühlt sich das wie bei Kirmes-Maschinen an – nur eben umgekehrt: Bei **Turtle Mania** ist es ja nicht unser Ziel, etwas runter fallen zu lassen, nein, wir wollen den Schildkröten ja helfen, sie sollen auf der Insel bleiben.



Zwangsläufig fallen aber irgendwann Tiere herab. Die nehmt Ihr in Eure Obhut.

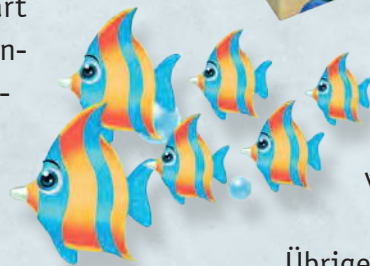
Das geht so lange, bis irgendwann jemand aus der Runde eine bestimmte Anzahl Tier gesammelt hat. In voller Besetzung müssen das mindestens drei gleichfarbige oder insgesamt fünf Schildkröten sein. Sodann endet das Spiel und es gewinnt, wer die wenigstens Schildkröten hat ins Meer plumpsen lassen. Die Spielzeit von **Turtle Mania** liegt bei etwa 20 Minuten – je nach Fingerspitzengefühl plus/minus einige Minuten.

Die Regeln sind superflott erklärt und auch jüngeren Kindergartenkindern schnell schon verständlich. Etwas taktischer wird es, wenn man, wie empfohlen, mit Kindern kurz vor Eintritt in die Grundschule spielt. So manch fünfjähriges Kind legt dann erstaunliches Geschick an den Tag, wenn es darum geht, den Absturz ins kalte Nass zu vermeiden. Aber vielleicht spielt da ein wenig die eigene Weltsicht mit hinein. Badewannen sind in dem Alter ja auch nicht immer hoch im Kurs.

Während bei der Wanne aber eher Verweigern und kräftiges Bewegen die Mittel der Wahl sind, helfen Euch bei **Turtle Mania** vor allem Fingerspitzengefühl und räumliches Vorstellungsvermögen. Schließlich geht es ja darum einzuschätzen, welche Auswirkungen die Schiebeaktion auf die bereits platzierten Tiere hat. Ihr bewegt jeden Neuankömmling durch ein Portal auf die Insel. Allerdings könnt Ihr ihn dabei eher nach rechts, nach links oder mittig hineinmanövrieren. Je nach dem, wie sich die bereits Gelandeten dann gegenseitig anschieben,



bleiben alle oben – oder es purzelt doch ein Tierchen herab, womöglich an ganz überraschender Stelle. Also lieber noch einmal kurz innehalten und die Lage gut checken vorm Anschieben.



Übrigens: Wenn Ihr zum Thema Schildkröten retten mehr wissen wollt oder sogar so angetan seid, dass Ihr auch im realen Leben etwas tun wollt: Es gibt viele Tier- und Naturschutz-Verbände, die den Fortbestand dieser tollen Tiere, die seit Jahr-millionen auf der Erde leben, sichern wollen. [dxj]



Turtle Mania

Fingerspitzengefühl

Losspielregeln

Box als Spielelement

Räumliches Sehen

Autoren: Reiner Knizia

Illustration: Louis Vettese

UVP: EUR 24,99

Ca. ab März 2022 im Handel



DER RICHTIGE RAHMEN

Einfach genial und genial einfach: Im Legespiel *Nova Luna* waren die Plättchen zugleich Aufgabe und Teil der Lösung einer anderen Aufgabe. Für **Framework** hat Autor Uwe Rosenberg eins drauf gesetzt und das Spielprinzip noch ausgefuchster gestaltet.

Framework ist ein abstraktes Spiel. Kernelement sind 120 quadratische Plättchen zum Auslegen. Die einfach und übersichtlich gestalteten Teile zeigen zwei Elemente: Rahmen (= frame) in unterschiedlichen Farben und Mustern sowie bis zu drei Zahlen, die farblich unterlegt sind.

Der Spielablauf in **Framework** ist denkbar schlicht und in Sekunden erklärt. Die 120 Plättchen befinden sich in einem großen Stoffsack. Von ihnen wird in jeder Runde genau eines mehr gezogen und offen ausgelegt als Personen teilnehmen. Wer den Beutel hat, darf sowohl das erste Plättchen auswählen, als auch das letzte Plättchen nehmen, nachdem alle anderen eines gewählt haben. Jedes der quadratischen Teile, das Ihr erwerbt, muss sofort in Eurer Auslage platziert werden. Danach wandert der Beutel weiter im Uhrzeigersinn und das Procedere beginnt von vorn.

Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, legt Ihr einen Eurer 22 Markierungssteine auf die Zahl, die die Vorgabe für diese Aufgabe gemacht hat. **Framework** kann auf zwei verschiedene Arten enden: Eine Person hat sämtliche Markierungssteine gesetzt oder der Nachschub an Legeplättchen ist aufgebraucht, dann gewinnt, wer die meisten Marker setzen konnte.

So weit, so einfach. Knifflig – aber im besten Sinne gemeint – wird **Framework** durch die schon kurz erwähnte hübsche Verknüpfung. Durch sie werden (fast) alle Plättchen sowohl zu einer Aufgabe als auch zum Teil der Lösung einer Aufgabe. Um das zu erklären, nun ein detaillierter Blick auf die 120 Pappplättchen.



Wie eine Bordüre sind die Rahmenelemente im äußeren Bereich angelegt. Auf jedem Legeteil sind null bis drei Rähmchen abgebildet.

Die Rahmen gibt es in fünf Farben, unterstützt wird der Farbcode durch ein passendes Muster. Als zweites Element sind in der Mitte des Plättchens null bis drei Zahlen aufgedruckt.

Unterlegt sind sie mit denselben fünf Farben wie die Rahmen. Die Zahlenwerte betragen 3 bis 9. Einige Ziffern sind nur mit einer Farbe unterlegt, andere mit zwei.

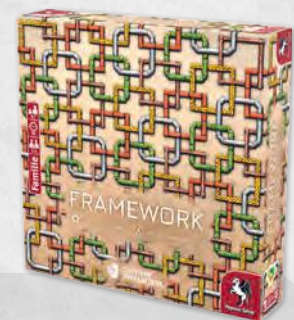


Wie aber erfüllt man nun eine Aufgabe? Ein Beispiel: Ihr wählt als Startplättchen eines mit einer grünen 3. In den Folgezügen müsst Ihr dann drei grüne Rahmen entweder in einer senkrechten oder waagrechten Formation um das Startplättchen drapieren. Ausnahme: Wenn das Startplättchen selbst schon über einen grünen Rahmen verfügt, reichen bereits zwei weitere Legeteile mit grüner Umrandung. Das ist übrigens ein zentraler Unterschied zu *Nova Luna*, wo das Aufgaben-Plättchen niemals Teil der Lösung sein durfte.

Um den Spaß- und Kniffelfaktor zu erhöhen, hat Autor Rosenberg sowohl bei den Aufgaben als auch den Rahmenelementen einige Varianz hineingebracht. Im Falle der genannten grünen Rahmen könnte man noch schneller zum Ziel gelangen, wenn man ein Plättchen mit grünem Doppelrahmen ergattert. Bei den Ziffern, also den Vorgaben für die Aufgaben, fallen mehrere Sonderfälle ins Auge. Manche Plättchen zeigen gleich drei Jobs. Wer sich da die passenden Mehrfach-Rahmen schnappt, macht schnell große Schritte zum Sieg.

Andere Aufgaben bestehen aus einer Farbkombination. Sind zum Beispiel bei einer 6 einfach nur grün und gelb vorgegeben, so könnt Ihr in beliebiger Stückzahl Farbteile anlegen, also null bis sechs einer Farbe. Wichtig ist bei gemischter Anlage: Beide Farbstrecken müssen einen direkten Kontakt zum Aufgabenplättchen haben.

Weist eine Zweifarb-Aufgabe einen schrägen Trennstrich auf, muss man sich für eine der beiden Farben entscheiden. Und schließlich jene Plättchen, wo eine Ziffer per Pfeil auf die zweite verweist: Hier müsst Ihr zuerst die links vom Pfeil stehende Farbaufgabe erfüllen. Schafft Ihr das nicht, verfällt die zweite Aufgabe – selbst wenn die Plättchen dafür anliegen sollten. [ask]



Framework

Legespiel

Abstraktes Thema

Doppelfunktion

Solo-Modus

Autoren: Uwe Rosenberg
Illustration: Lukas Siegmon
UVP: EUR 29,99
Im Handel erhältlich





DUELL ZWISCHEN GOTTHEIT UND GELD

Auf dem Markt neben dem Sobek-Tempel herrscht reges Treiben. Nur wer geschickt Handel treibt, die richtigen Helferlein hat und dabei den Gott des neuen Tempels nicht zu sehr verärgert, wird **Sobek – Das Duell** für sich gewinnen.

Genau zwei Personen wetteifern bei **Sobek – Das Duell** darum, die erfolgreichste Handelsgilde zu führen. Passend zum altägyptischen Schauplatz geht es um exotische Waren. Elfenbein, Ebenholz und Marmor soweit das Auge reicht! Die Szenerie steht ganz im Zeichen der Gottheiten, denn das Anch, das ägyptische Kreuz, bestimmt, welche Waren in der nächsten Runde genommen werden dürfen. Ihr beeinflusst dabei, wie es bewegt wird und könnt Eurem Gegenüber so den Weg ebnen oder verbauen.



präsentiert, die gerade verfügbar sind. Ein Warenplättchen darf immer nur aus der Reihe genommen werden, auf die das Anch zeigt. Dieses wird immer dann neu ausgerichtet, wenn Ihr den Markt besucht und ein Plättchen genommen habt. Dieses zeigt durch Striche an der Seite an, wie das Anch aufgestellt wird – waagrecht, senkrecht oder diagonal. Wer als nächstes zum Markt geht, darf nun aus der neu markierten Reihe ein Plättchen nehmen. Liegt das gewählte Plättchen nicht direkt neben dem Anch, müssen alle zwischen dem Anch und dem gewählten Plättchen liegenden Waren ebenfalls genommen und auf das eigene Korruptionsplättchen gelegt werden. Wer am Ende der Partie häufiger durch Bestechung die besseren Waren ergattert oder sich die Hilfe einflussreicher Charaktere gesichert hat, erhält Minuspunkte.



In jeder Runde hat die aktive Person genau drei Möglichkeiten: Waren vom Markt nehmen, gesammelte Warensätze verkaufen oder die Hilfe eines Charakters in Anspruch nehmen. Der Markt wird dabei dargestellt durch ein 6x6 großes Raster, das die Waren

Einige Warenplättchen können bereits beim Aufnehmen Deben, also Münzen, einbringen, die wie Siegpunkte zählen. Dafür werden die Plättchen dann aber direkt aus dem Spiel entfernt. Alternativ könnt Ihr sie, wie alle anderen Waren, aber auch ganz normal sammeln. Der Wert der gesammelten Waren zeigt sich erst am Ende des Spiels. Dazu müsst Ihr im Verlauf der Partie Eure Waren verkaufen. Dies könnt Ihr immer dann, wenn Ihr mindestens drei Waren einer Sorte gesammelt habt. Wählt Ihr die Aktion *Waren verkaufen*, legt ihr mindesten drei Plättchen einer Warensorte in Eure Auslage, dann dürft Ihr den Effekt eines der Pirogen-Plättchen ausführen. Diese Schiffe ankern am Rand des Spielfelds und gewähren je einen einmaligen Effekt. Außerdem erhaltet Ihr am Spielende Punkte für die Anzahl der ausgelegten Waren multipliziert mit den darauf abgebildeten Skarabäen.

Für noch mehr Herausforderung sorgen die Charakterplättchen. Diese liegen ebenfalls auf dem Markt aus und können wie Waren eingesammelt werden. Jeder Charakter zeigt auch eine Warensorte, für die das Plättchen ausgespielt werden kann. Ihr wahrer Vorteil versteckt sich jedoch in den Eigenschaften der Personen. So hilft der *Dieb* beispielsweise dabei, Plättchen zu stehlen. Die *Hohepriester* und *Hohepriesterinnen* reinigen die Seele, wodurch Korruptionsplättchen abgelegt werden dürfen. *Händler* erlauben es, ein beliebiges Plättchen vom Markt zu nehmen, ohne unter Korruptionsverdacht zu stehen oder das Anch bewegen zu müssen.

In **Sobek – Das Duell** wetteifert Ihr um Reichtum, ohne dabei die Gottheiten, in diesem Fall vor allem Sobek, zu sehr zu erzürnen.



Das Spiel von *Spiel des Jahres*- und *Kinderspiel des Jahres*-Autor Bruno Cathala sowie Sébastien Pauchon spielt sich höchst interaktiv – was ja schon der Name nahelegt.

Das Element der Korruption bringt noch mehr Taktieren ins Spiel. Solange es auf der anderen Seite noch korrupter zugeht, hat das Bestechen auf dem Markt keine Konsequenzen. Doch Sobek bestraft die Unehrllichen – spätestens bei der nächsten Partie! [nmw]



Sobek – Das Duell

Altes Ägypten

Duell

Warenwirtschaft

Leichter Einstieg

Autoren: Bruno Cathala und Sébastien Pauchon

Illustration: Naïade

UVP: EUR 24,99

Ab März im Handel erhältlich



TIERISCH GUT



Wer sein Haustier liebt, der spielt mit ihm. Da ist es im Grunde nahe liegend, Haustiere zum Spielthema zu machen. Das finden nicht nur Tierfans gut. Die Titel rund um das Thema mit den zumeist felligen Zeitgenossen finden auch unter den Spieler*innen zahlreiche Fans. Aber Achtung: Selbst wenn mehrere aus der Abteilung für den Nachwuchs kommen, nicht bei allen wird man ausrufen: „Sind die süß!“ Es haben sich auch ein paar echte Schlawiner eingeschlichen!



UVP: EUR 29,99

Viva Maus!

Es ist sozusagen der Klassiker: **Viva Maus!** rankt sich um den Wettlauf zwischen Katz und Maus. Die Mäuse wagen sich, angelockt vom wunderbaren Käsegeruch, aus ihren Verstecken hervor. Und nun müssen sie schnell sein. Denn die Hauskatze ist hinter ihnen her. 18 Mäuse in vier Farben gilt es bei diesem Laufspiel zu bewegen, das geschieht – natürlich – per Würfel. Wer schafft es, sich von den 20 hübschen Käseteilen aus Holz die meisten zu schnappen? Oder Ihr bleibt doch mit etwas weniger Käse im Bau und wartet bis die Katze vorbei ist ...



UVP: EUR 19,99

Go Slow!

Es soll ja Menschen geben, die mit Schnecken Wettrennen veranstalten. In **Go Slow!** geht Ihr artgerecht mit den Tieren um, die so dekorativ ihr Haus mit sich herum tragen. Zwar veranstalten auch diese Schnecken ein Rennen – aber es gewinnt die langsamste! Hört sich einfach an, ist aber manchmal gar nicht so leicht. In jedem Zug müsst Ihr von zwei gezogenen Karten eine ausspielen. Pech, wenn beide aber den Schneckenturbo einschalten. Am Ende gewinnt, wer das meiste Gemüse vom 3D-Laufparcours durch den Garten eingesammelt hat.



UVP: EUR 12,99

Krasse Kacke

Das kennen Tierfreund*innen aus dem realen Leben. Da hat doch glatt der kleine Hausgenosse eine Hinterlassenschaft, ähem, mitten im Wohnzimmer ... Doch wie das so ist, wenn mehrere dafür verantwortlich sein könnten, dann heißt es sogleich: „Aber meiner war's nicht!“ Darum dreht sich **Krasse Kacke**, das ultraflott gespielte und noch schneller erklärte Karten-Ablegespiel. Spielt geschickt Eure Handkarten aus und achtet darauf, was die anderen noch auf der Pfote, Pardon, der Hand haben. Denn wer als Letzte*r noch Karten hat, muss sauber machen. Ein Riesenspaß – auch für Erwachsene!



Poo Poo Pets

Poo Poo Pets ist ein Spiel mit 24 Würfeln, 24 Plättchen mit sechs Zahlen darauf und – einem quietschenden Kackhäufchen. Sobald das Startkommando ertönt, geht die Würfel-Hektik los. Ihr müsst möglichst schnell eine Zahlenfolge der Konkurrenz erwürfeln. Ist das geschafft, haut Ihr sofort auf den Quietsche-Haufen. Nun wird geschaut, ob die Kombi stimmt. Wenn ja, gehört Euch das Plättchen. Am Ende gewinnt, wer noch Plättchen hat.



UVP: EUR 17,99

Munchkin Fellingge

Der Munchkin schlüpft nicht in den Schafspelz, sondern er nimmt gleich alles, was Fell hat, mit in den Dungeon. Auch wenn er in neuem Gewand unterwegs ist – das Ziel des Kartenspiels mit seinen satirischen Seitenhieben gegen Rollenspiele bleibt dasselbe: Türen eintreten, Monster platt machen, Schätze klauen und auch den Kumpels möglichst nichts von der Beute gönnen. Das Set **Munchkin Fellingge** mit den 168 Karten eignet sich besonders für Neulinge. Es kann aber wie stets auch sehr gut mit anderen Munchkin-Sets kombiniert werden.



UVP: EUR 17,99



Savannah Park

In **Savannah Park** wird das Grasland im Herzen Afrikas zu einem großen Puzzlespiel. Zu Beginn der Partie sind die Sets mit je 33 Wildtier-Plättchen, über die Ihr verfügt, wild über das Gelände des eigenen Tableaus verstreut. Ziel des Familienspiels ist, Tiere in Herden zusammen zu führen und sie in eine freundliche Umgebung (Wasserstellen, schattige Bäume) zu versetzen. Versetzen ist wörtlich zu nehmen, denn: Eine Person wählt ein Plättchen aus, dann müssen stets alle dasselbe der 33 Teile umsetzen. Nach 33 Runden ist klar, wer den Umzug am besten organisiert hat.



UVP: EUR 29,99

Tiny Towns

Sie leben alle friedlich zusammen, die kleinen Tiere in ihrer Heimatstadt **Tiny Towns**. Doch wie der Name andeutet – die ist bald zu klein. Deshalb müsst Ihr geschickt neue Gebäude errichten. Zu Beginn jeder Runde bestimmt eine zufällig aufgedeckte Karte, welche Ressource Ihr jeweils auf Eurem eigenen Tableau mit den vier auf vier Feldern ablegt. Wer etwa Weizen, Ziegel und Glas versammelt, kann dort ein Landhaus errichten. Ziel ist es, Gebäude möglichst sinnvoll, sprich: punkteträchtige, zu gruppieren, zum Beispiel alle Landhäuser um einen Brunnen zu bauen.



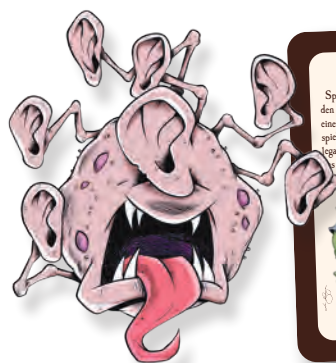
UVP: EUR 39,99

ALLES NEU MACHT DER MUNCHKIN

Munchkins & Mazes ist ein neues Basis-Set, das etliche überarbeitete und viele neue Karten auf den Tisch bringt. Das dürfte sowohl **Munchkin**-Veteranen freuen, aber auch Neulinge für das Spiel mit den Rollenspiel-Klischees begeistern.



Neben den neuen Karten ist der interessanteste Fakt das Fehlen der Kovalic-Illustrationen. Dass nun Lar deSouza sich auf den Karten verewigen durfte, fällt jedoch nicht weiter auf. Man erkennt den anderen Stil, aber wie der legendäre Kovalic baut auch deSouza in fast sämtliche Illustrationen kleine Gags und Anspielungen ein.



Schon im ersten Satz der Anleitung ist **Munchkins & Mazes** auf so vielen Ebenen selbstreferentiell, dass es einfach nur Spaß machen kann. Mit dem Verweis, ununterbrochen würden neue Editionen von Rollenspielsystemen erscheinen, wird da „begründet“, warum auch **Munchkin** eine Frischzellenkur benötigen könnte. Könnte. Ausnahme für diese raschen Editionswechsel sei natürlich **GURPS**. Das stammt wie **Munchkin** aus dem Hause Steve Jackson, hat aber seit 16 Jahren keine neue Version benötigt. Und ebenso wie **GURPS** ist **Munchkin** natürlich so gut, dass es keine große Überarbeitung braucht. Nur ein paar neue Karten.

Munchkin, die **Munchkin**-Charaktere, und das Pyramiden-Logo sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated in den USA und anderswo und werden von Pegasus Spiele in Lizenz benutzt. Alle Rechte vorbehalten.



Und **Munchkins & Mazes** ist wahrlich im besten Sinne „more of the same“. Wer da mit den auf die Spitze getriebenen Rollenspielklischees und absurden Synergieeffekten keinen Spaß hat – aus dem oder der wird nie ein Munchkin. Heißer Tipp: Lasst Euch nie von einem Doppelklassen-Elf-Elf helfen, denn das wird ihn schnell in

ungeahnte Stufenhöhen jagen. Weiter geht die wilde Jagd bis in die *Forgotten Realms*, ein Autogramm des Weltenbumblers Yolo lässt uns sofort eine Stufe aufsteigen. Auch Klopfer-Inventar aus der Welt der Rollenspiel-Verliese wie die klassische Zehn-Fuß-Stange haben ihren Auftritt. Aber **Munchkin** wäre nicht

Munchkin, würde es da nicht noch zwei Fuß dran pfriemeln. 60 Zentimeter mehr – das gibt natürlich fußweise satte Boni im Kampf. [meh]



Munchkins & Mazes

Satirisches Kartenspiel
Rollenspiel-Klischees

Munchkin-Welt
Gast-Illustrator

Autor: Andrew Hackard, basierend auf Munchkin von Steve Jackson
Illustration: Lar deSouza
UVP: EUR 17,99
Im Handel erhältlich



LOVE, PEACE AND ... MURDER!

Die Kommune ist in Aufruhr: Der Guru ist tot und eines der Mitglieder hat ihn umgebracht. In **Deadly Dinner – Killing Woodstock** versucht Ihr herauszufinden, wer das geliebte Oberhaupt auf dem Gewissen hat.

Im San Francisco der 1970er wollen eine kleine Kommune von Hippies, eine Rockband und eine Motorradgang ein neues Woodstock-Festival auf die Beine zu stellen. Scheinbar harmonisch arbeiten alle auf dieses Ziel hin. Doch hinter der friedlichen Fassade lauern Abgründe.



In jeder der drei Runden erfahrt Ihr als Spielende mehr darüber, was Euer Charakter zum Tatzeitpunkt getan hat und welche dunklen Geheimnisse Ihr vielleicht vor der Gruppe verbergen wollt. Im gemeinsamen Gespräch kommen dabei immer mehr Details ans Licht, denn alle Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden. Nur die schuldige Person darf lügen. Dabei sollte sie sich nicht zu sehr in Ausflüchten ergehen, sonst wird sie schnell verdächtigt.

Am Ende der dritten Runde stimmt Ihr darüber ab, wer schuldig ist. Wird die richtige Person enttarnt, gewinnt der Rest der Gruppe. Sollte aber jemand Unschuldiges verurteilt werden, gewinnt die Person, die den „Mord“ begangen hat.

Deadly Dinner – Killing Woodstock lässt sich schon mit geringem Aufwand spielen. Doch wenn Ihr Eurer Kreativität freien Lauf lasst, vielleicht in passenden Kostümen auftrittet und mit einem guten Essen den Abend abrundet, macht Ihr die kleine Mörderparty zum abendfüllenden Krimi-Event. [mad]



Deadly Dinner – Killing Woodstock

Knobelkrimi

Abendfüllend

Deduktionsspiel

Hippie-Thema

Autoren: Lukas Setzke, Martin Student und Verena Wiechens

Illustration: Bringmann & Kopetzki GbR

UVP: EUR 34,99

Im Handel erhältlich



Deadly Dinner – Killing Woodstock ist kein typisches Brettspiel. Es wird nicht gewürfelt und es werden keine Punkte gesammelt. Stattdessen schlüpft Ihr jeweils in die Rolle einer Figur aus dem Umfeld der Hippie-Kommune. Als der Guru der Gruppe plötzlich zusammenbricht, ist eines klar: Das war Mord. Natürlich weiß niemand, wer schuldig ist. Aber alle sind verdächtig. Ziel des Spiels ist es herauszufinden, wer von Euch für den Guru alles andere als Liebe empfunden hat ... Oder die anderen von der eigenen Unschuld zu überzeugen.

Im Tal von **Everdell**, der Tierwelt unter dem Immerbaum, brechen neue Zeiten an. Durch die Erweiterung **Bellfaire** können nun bis zu sechs Personen teilnehmen.

DAS KARTEN-HAUS WÄCHST

99 Jahre sind vergangen, seitdem die Tiere in **Everdell** heimisch geworden sind. Emsig haben sie den Ausbau ihrer Siedlungen voran getrieben. Nun ruft das Königspaar zum 100. Geburtstag ein Jubiläumsjahr aus. Die hübschen Überraschungen dafür werden in der Spielbox **Bellfaire** präsentiert. Für die Fans von **Everdell** die wohl wichtigste ist: Es gibt neue Regeln für bis zu sechs Spielende. Die hübschen roten Kardinalsvögel und grünen Kröten vergrößern die Menagerie der Tiere, die als Einsetz-Arbeiter fungieren. Ansonsten bleibt das Grundprinzip mit dem Aufbau einer ertragreichen Heimatstadt durch clevere Kartenablage gleich.



Die erhöhte Personenzahl macht es notwendig, den 3D-Immerbaum zu ersetzen. Durch das neue, klassisch flache Spielbrett bleibt das Geschehen auch für jene übersichtlich, die sonst im „Baumschatten“ sitzen würden. Auf dem Brett findet sich ein Teil der neuen Module: *Blumen Festival*, *Königliche Auszeichnung* und *Markt*. Das *Blumen Festival* ist ein *Einfaches Ereignis*. Wenn Ihr Euch das schnappen wollt, müsst Ihr von den fünf bekannten Kartentypen je ein Exemplar in Eurer Stadt haben.



Die *Königliche Auszeichnung* dagegen belohnt Spezialisten, die, beispielsweise, am Spielende die meisten Produktionskarten vorweisen. Der *Markt* erlaubt es Euch, Rohstoffe entweder zu kaufen oder zu verkaufen.

Für mehr Abwechslung im Spiel sorgen die neun neuen *Besonderes-Ereignis-Karten*, die getrennt oder gemischt mit den vorhandenen ins Spiel kommen. Ähnliches gilt für die vier neuen *Wald-Karten*. Einen ganz neuen Aspekt eröffnen die *Fähigkeits-Karten*, die Eurer Tierart eine Besonderheit verleihen. Die *Igel-Karte* zum Beispiel macht Beeren noch interessanter: Entweder erhält man mehr Früchte als üblich, oder man kann beim Bau eine andere Ressource durch zwei Beeren ersetzen. [ask]



Everdell: Bellfaire

Erweiterung
Acht Module

Bis 6 Personen
Hohe Varianz

Autoren: James A. Wilson
Illustration: Andrew Bosley
Preis: EUR 44,99
Im Handel erhältlich



Die große Erweiterung **Spirecrest** schickt die kleinen Tiere hinaus in eine wilde Bergwelt mit riesenhaften Bewohnern.

REISE INS LAND DER RIESEN

Die tierischen Einheimischen von Everdell sind neugierige kleine Wesen. Nachdem sie den *Pearlbrook*-Fluss erkundet haben, der durch ihre Welt fließt, schauen sie nun hinauf zu den hohen Bergen von **Spirecrest**. Auch wenn der Weg mühsam ist, sie begegnen dort freundlichen Kreaturen und treffen mit etwas Glück auf sagenhafte Riesenwesen. Euer Job ist es, bei jedem Jahreszeiten-Wechsel Eurer großen *Expeditionskarte* ein neues Teil hinzu zu fügen. Wer das klug und passend zu seinen Ressourcen macht, kann sich am Ende auf viele zusätzliche Punkte freuen.

Spirecrest erweitert Eure Aktionphase um ein komplettes Kapitel. Das funktioniert dank einer Besonderheit von **Everdell**:

Euch ist ja jeweils selbst überlassen, wann Ihr in eine neue Jahreszeit wechselt. Daran anknüpfend entfaltet sich das Geschehen in **Spirecrest**, das auf einem eigenen Zusatzspielbrett stattfindet. Stets beim Jahreszeitenwechsel schreitet Euer *Reisender* voran: Man nimmt sich eines der ausliegenden *Expeditionskarten*-Plättchen, macht eine *Entdeckung* und deckt beim Schritt in den nächsten Abschnitt der Berge eine *Wetterkarte* auf – außer wenn das Eure Konkurrenz schon zuvor getan hat!

Damit ist klar: Mit **Spirecrest** hält ein zusätzliches Wettlauf-Element Einzug in **Everdell**. Bislang war es eher nicht erstrebenswert, als Erste*r in eine neue Jahreszeit zu gehen.



Logisch, denn das bedeutete, dass man weniger Aktionen hatte.

Nun will man unter Umständen unbedingt vorne sein, um die Vorteile zu nutzen, die der Berg zu bieten hat. Die Zahl der *Expeditionskarten* zum Beispiel ist begrenzt. Wer zuletzt kommt, muss nehmen, was noch ausliegt. Oder man versichert sich der Hilfe der *Riesen-Wesen*. Die nehmen einen der eigenen Arbeiter in einer Sattel-Konstruktion Huckepack und verschaffen ihm mächtige Fähigkeiten. Beispiel: Mit dem Adler *Windpfeil* hat man viel mehr Auswahl bei den Nachziehkarten. Insofern ist

der Hinweis in der Spielanleitung absolut zutreffend: **Spirecrest** erhöht die Komplexität von **Everdell** erheblich. [ask]



Everdell: Spirecrest

Erweiterung
Wettlauf

Anlege-Spielbrett
Sattel-Mechanik

Autor: James A. Wilson
Illustration: Andrew Bosley
UVP: EUR 59,99
Im Handel erhältlich





VORWÄRTS ZU DEN WURZELN

Bonfire bietet für Fans von hoch verzahnten Strategiespielen ein wahres Feuerwerk an Möglichkeiten. Mit der Erweiterung **Trees & Creatures** setzt Erfolgsautor Stefan Feld neue Glanzlichter für das Fantasy-Schergewicht.

Aus der Welt der Gnome sind die **Bonfire** nach und nach verschwunden. Ihr Wald wird dunkel. Man munkelt, die ehrwürdigen Hüterinnen hätten sich zurückgezogen auf die Heiligen Inseln. Bereits im Grundspiel des Expertenkrachers war es höchst knifflig, alle Aufgaben zu bewältigen: den Prozessionsweg neu anlegen, darauf Portale für die Hüterinnen errichten, diese selbst von den Inseln zurückholen, die von ihnen gestellten Aufgaben erfüllen – und natürlich für alles stets Ressourcen zur Hand haben.



Mit **Trees & Creatures** liegen nun drei Zusatzmodule vor, die alle miteinander kombinierbar sind. Sie machen **Bonfire** einerseits komplexer. Andererseits lindern sie das „Mangelgefühl“ – es gibt wohl kein Spiel von Feld, bei dem man nicht denkt: „Hilfe, für die ganzen Jobs hab’ ich von allem zu wenig.“

Am aufwändigsten ist das Modul *Urbäume*. Am eigens gestalteten Anlegeteil fürs Hauptspielbrett platziert Ihr die bunten Bäume. Jeder bringt mächtige Vorteile. Wer sich einen holt, legt ihn optimaler Weise am Prozessionsweg farblich passend an. Die *Kreaturen* sind Wesen aus den Wäldern, alle mit einer einzigartigen Fähigkeit.



Spielmechanisch ausgedrückt:

Sie geben Euch eine Richtung vor. Wer etwa

die Riesenschildkröte wählt, segelt viel leichter zu den Inseln der Hüterinnen. Die *Ereigniskarten*, von denen Ihr stets zu Rundenbeginn eine aufdeckt, beschern unterschiedliche Vorteile. Zum Beispiel wird der Wegbau billiger. Das macht es leichter – aber nur, wenn Ihr die Vorgabe effizient nutzt! Sonst leuchten die **Bonfire** der Konkurrenz eher und heller.

Ach ja: **Trees & Creatures** beinhaltet außerdem das Material, damit statt vier fünf Perso-

nen mitspielen können, und es ist ein Aufkleber-Bogen beigelegt, um die hölzernen Ressourcenmarker bunt zu schmücken. [ask]



Bonfire: Trees & Creatures

Erweiterung

Fantasy-Thema

Mehrere Module

Fünfte Person

Autor: Stefan Feld, Tim Schleimer

Illustration: Dennis Lohausen

UVP: EUR 34,99

Im Handel erhältlich



VERFLUCHT VIEL NEUES

Robinson Crusoe ist seit dem Erscheinen 2012 zum Klassiker unter den Koop-Spielen geworden. Zahllose Erweiterungen und Promos folgten. In der **Schatztruhe** findet Ihr viele dieser – vergriffenen – Kleinodien zum praktischen Gesamtpaket gebündelt.

Robinson Crusoe ist ein Meilenstein in der Geschichte der kooperativen Spiele. Als Expertenspiel stellt es hohe Herausforderungen an ein Team von bis zu vier Schiffbrüchigen. Die Spielenden schlüpfen in die Rollen diverser Charaktere wie *Zimmermann*, *Koch* oder *Forscher*. Wenn es nicht gelingt, deren Fähigkeiten fein aufeinander abzustimmen, ist der Untergang der Gruppe eine Sache der Zeit.

Die **Schatztruhe** breitet nun die besten und beliebtesten Spielkomponenten, die in fast zehn Jahren erschienen sind, vor Euch aus. Spielanleitung und Material gliedern sich in drei Abschnitte: *Die Insel des Überflusses*, *Die Insel der Überraschungen* und *Die Insel der Abenteuer*.

Die Insel des Überflusses versorgt Euch mit prächtigen Holzmarkern und weiterem Material zum Aufwerten. *Die Insel der Überraschungen* hält zwei Sets mit neuen *Entdeckungsplättchen* bereit. Wer mag, kann zudem die neuen *Ereigniskarten*, zusätzliche *Geheimniskarten* sowie *Tierkarten*

in die Stapel einmischen – und einige Überraschungen erleben.



Am meisten neue Spielerlebnisse aber hält *Die Insel der Abenteuer* in petto. Vier doppelseitige Szenariotafeln eröffnen den Schiffbrüchigen ganz neue Erlebnisse. Ihr begeht Euch auf die Spuren des berühmten *Dr. Livingstone*, der verschwunden ist.

In *Der Naturforscher* wisst Ihr den großen Biologen Charles Darwin an Eurer Seite. *Die Wildddiebe* machen Euch das Leben auf der einsamen Insel zusätzlich schwer. Bei *Abenteuer in Nimmerland* und auf der *Zeitreise* verlasst Ihr den sozusagen realen Raum der verfluchten Insel und erlebt Abenteuer in einem Traumland oder der Vergangenheit. Hinzu kommen zahlreiche Erweiterungskomponenten wie neue Charaktere, zusätzliche Karten, Ausbauten für Euren Unterschlupf oder Karten mit *Geheimen Eigenschaften* Eures Charakters ... Bei so viel Neuem wird Schiffbruch zur Spaßveranstaltung! [ask]



Robinson Crusoe: Schatztruhe

Kooperativ
Erweiterung

Insel-Abenteuer
Gesammelte Promos

Autor: Ignacy Trzewiczek
Illustration: Mateusz Bielski, Barbara Trela-Szymka u.a.
UVP: EUR 34,99
Ca. ab März im Handel erhältlich



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

Seit zwei Jahren stellen wir Euch im **Ringboten** das Pegasus Spiele Sortiment vor und beleuchten verschiedene Aspekte der Arbeit in einem Spieleverlag. Doch wer sind eigentlich die Menschen dahinter? Das wollen wir Euch gerne in dieser und den kommenden Ausgaben zeigen. Den Anfang in unserem **Pegasus Spiele Freundebuch** machen natürlich die Chefs höchstpersönlich!

Mein Name ist:
Karsten Oliver Esser

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Geschäftsführer mit Schwerpunkt Einkauf

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:
Menschen auf der ganzen Welt
kennenzulernen und mit ihnen zu spielen
und Spiele zu verlegen.

An schlechten Tagen motiviert mich:
Dass wir ein tolles Team sind und alle für einander da sind.

Das erste Pegasus-Spiel, dass ich gespielt habe, ist:
Stephenson's Rocket und GURPS

Das beste Spiel
aller Zeiten ist:
Civilization

Nach Feierabend
mache ich am
liebsten:
Zeit mit meiner
Familie verbringen

Dieses Buch
muss man
gelesen haben:
Herr der Ringe

Mein
Motto lautet:
Carpe Diem!



Mein Name ist:
Andreas Finkernagel

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Geschäftsführer mit Schwerpunkt Vertrieb und Marketing

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:
Jeden Tag aufs Neue ins Büro zu kommen und herauszufinden, was der Tag für mich bereithält. Ich beschäftige mich gerne damit, wie wir als Unternehmen weiter nach vorne kommen, wie wir als Team noch besser funktionieren und harmonisieren. Am allerliebsten grille ich für die Mitarbeiter*innen und veranstalte Feiern.

Das ist meine schönste Pegasus-Erinnerung:
Als wir 2014 das aktuelle Firmengebäude eingeweiht haben, gab es am späten Abend ein zwölfminütiges Feuerwerk, das live von Corvus Corax musikalisch untermalt wurde. Ein sehr emotionaler Moment, da ist die gesamte Pegasus-Zeit wie ein Film an mir vorbeigezogen. Ich hatte Gänsehaut!

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist:
Allzeit: Midgard, derzeit: MicroMacro

Ich esse am liebsten:
Boah ... Also wenn ich auf eine einsame Insel müsste und nur ein Gericht mitnehmen könnte, wären das wohl Burritos. Sehr nahrhaft und kompakt beim Transport. :)

Diese Serie(n) kann man gar nicht oft genug gucken:
Game of Thrones und Narcos

Mein Motto lautet:
„Perfekt“ gibt es nicht, „sehr gut“ hingegen gibt es schon! :)



Spannende Informationen über die Abteilungen und Mitarbeiter*innen von Pegasus Spiele gibt es auch regelmäßig auf [pegasus.de/blog!](https://pegasus.de/blog/)

DER KLEINE HORROR FÜR ZWISCHENDURCH

Die Abenteuersammlung **Der Saturnische Kelch** adressiert den Wunsch vieler Rollenspielfans nach sogenannten One-Shots: kurzweilige Szenarien, die in bestenfalls einer oder zwei Sitzungen zu bewältigen sind.

Per se wird der Rollenspielklassiker **Cthulhu** oft als Kampagnen-Rollenspiel angesehen. Zahllose Szenarien verknüpfen sich über noch mehr Spielsitzungen hinweg zu einem übergeordneten Handlungsbogen, zu einer epischen Geschichte. Angesichts seines einfachen Regelkerns und des längst in der Popkultur verankerten, nahezu universell adaptierbaren Horrorhintergrunds aus dem Universum des H.P. Lovecraft sind jedoch auch knackig-flotte Spielerlebnisse für wenige Spielstunden einfach gestaltbar. Zielgerichtet bietet **Der Saturnische Kelch** ohne großes Brimborium bei der Vorbereitung für zwischendurch oder auf Conventions eine Menge cthuloiden Mordsspaß.

Der rund 100-seitige Band beinhaltet drei spielbereite One-Shot-Abenteuer: zwei Übersetzungen amerikanischer Originale und eine deutsche Eigenentwicklung. Beinahe die Hälfte des Bandes wird vom Titel-Szenario *Der Saturnische Kelch* eingenommen. In den 1920ern führt ein harmloses Hilfesuch nach einer Fahrzeugpanne zu erschütternden Verwicklungen in und um ein mysteriöses Herrenhaus.



Noch besser geeignet für Neulinge ist die zweite Story in **Der Saturnische Kelch** mit ihren – wenn gewollt – vorgefertigten Spielfiguren. Die Spielenden besuchen bei *Schatten über Providence* eine Ausstellung in einem luxuriösen Hotel. Der bereits in den 1920ern antike „Ibnhotep der Irre“ (oder besser: dessen sterblichen Überreste) warten sehnsüchtig darauf, begutachtet zu werden. Was soll dabei schon schiefgehen? Die deutsche Eigenentwicklung *Form 6* führt zu guter Letzt im Stil bekannter Horrorfilme der 1960er Jahre nach Arizona und dessen mörderischen Bedrohungen. [ib]



Cthulhu: Der Saturnische Kelch

Abenteuersammlung

One-Shots

Lovecraft-Horror

1920er Jahre

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Wayne Miller

Preis: EUR 9,95
Ab März im Handel erhältlich

DIE ESSENZ DES SCHRECKENS

Malleus Monstrorum Band 2 knüpft an Band 1 der **Cthulhu**-Monstersammlung an. Nun stehen die Götter – die unsäglichen Großen Alten und die kosmische Hierarchie – im Fokus. Diese Götzen verheißen seit Jahrzehnten großen Spielspaß.

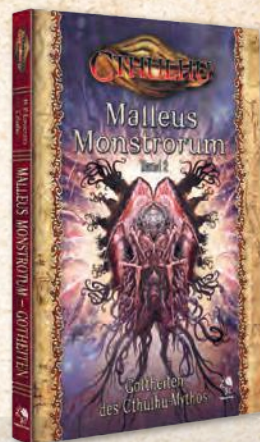
Von Abhoth bis Zu-Che-Quan – insgesamt geben sich 110 Alptraumgestalten in der 240-seitigen Hardcover-Regelerweiterung **Cthulhu: Malleus Monstrorum Band 2 – Gottheiten des Cthulhu-Mythos** ein sinistres Stelldichein. Mit großer Liebe zum Detail nehmen Schrecken wie Azathoth, Cthulhu oder Hastur und ihre Kulte Gestalt an.



Nachvollziehbarer Weise sind die Einträge in der Struktur wieder gleich aufgebaut. Zur Bezeichnung gesellen sich ein beschreibendes Zitat, andere (Alias-)Namen, zentrale Hintergrundinformationen sowie sämtliche für das Spiel relevanten Werte. Das sind im Wesentlichen umfassende Attributssteckbriefe, Fertigkeiten, Kampfeigenschaften und sonstige Spezialfähigkeiten sowie (Zauber-)Kräfte. Die Charakterisierungen werden abgerundet durch Zusammenfassungen irdischer und außerirdischer Anbetung sowie mögliche Kräfte oder Fähigkeiten, die Kultisten dieser Wesenheit besitzen könnten.

Das Autorenteam bietet der Spielleitung zu dem Orientierung und Tipps, wie diese Wesenheiten einzuordnen und stimmungsvoll an den Spieltisch zu bringen sind. Die Anregungen reichen von Ingame-Tagebucheinträgen über Beschreibungshilfen zu einer groben Richtschnur zur Gestaltung eigener Mythos-Götter. Im Anhang findet Ihr zudem eine Aussprachehilfe für Mythos-Namen, Monster- und Schergen-Hilfsbögen sowie einen sinnvoll gegliederten Index.

Auch **Malleus Monstrorum Band 2** fasst fundamentale Wahrheiten über den **Cthulhu**-Mythos zusammen. Es heißt: **Cthulhus** Träume berühren und beeinflussen das menschliche Bewusstsein im Schlaf. Welcher Fan des Lovecraft'schen Horrors hört da nicht **Cthulhus** Ruf und Einflüsterungen wie: Hol's Dir? [ib]



Cthulhu: **Malleus Monstrorum – Band 2**

Lovecraft-Universum

Große Alte

Essenzielle Spielhilfen

Regelwerk

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Loïc Muzy

Preis: EUR 19,95
Ab März im Handel erhältlich

SO LEICHT GEHT ROLLENSPIEL

Zuletzt tauchten immer mehr Rollenspiele auf, die einen leichten Einstieg versprechen. **Aborea** ist da eine Art Vorreiter, erschienen bereits 2011. Die aktuelle 8. Auflage besticht nicht nur mit dem einfachen Regelsystem, sondern auch durch den Preis.

Das Hauptargument für **Aborea** ist aber definitiv das einfache Regelsystem, das Euch leicht und eingängig vermittelt wird. Es handelt sich, grob gesagt, um eine gute Mischung aus altem *Advanced Dungeons & Dragons* und *Rolemaster*, wobei jeweils die soliden Elemente der Systeme verwendet und um modernere Mechanismen ergänzt wurden.

Die Hintergrundwelt ist ein sehr traditionelles Fantasy-Szenario mit Elfen, Zwergen, Halblingen und Trolen. Das wird kurz beschrieben, vor allem aber sticht die beigefügte wunderschöne, riesige Karte ins Auge. Die gibt eine klare Orientierung und Ihr habt auf Anhieb eine Vorstellung von **Aborea**. Zudem ist die laminierte Karte ein Quell für viele weitere Inspirationen.

Den Einstieg ins Hobby Rollenspiel erleichtert **Aborea** durch weitere kleine didaktische Kniffe. So gibt es zu Beginn ein Solo-Abenteuer, in dem Ihr die ersten Grundkenntnisse vermittelt bekommt. Die Charaktererschaffung ist in einer kleinen Box mit acht Punkten zusammengefasst. Auf dem Charakterbogen unterstützen zusätzlich Pfeile und das gesamte Layout sehr vorbildlich diesen Prozess.

Was aber wäre der Start ins Rollenspiel für eine taufische Gruppe, wenn nicht gleich auch die passenden Abenteuer zur Hand sind? Auch beim Kennenlernen von Spiel und System punktet die **Aborea**-Box, denn neben dem Heft für Spielende und Spielleitung liegt noch ein Booklet mit acht größeren und kleineren Abenteuern bei. Die variieren nicht nur im Umfang, sondern sie geben Euch einen guten Einblick in Dungeon-Abenteuer, Überland-Abenteuer oder eher soziale Abenteuer.

Wer nun trotzdem noch nach digitalen Argumenten sucht, der schaut sich auf der ausgezeichneten Website www.aborea.de um. Dort wird das System von Sebastian Witzmann und seinem Team bestens gehegt und gepflegt. [meh]

Aborea (Rising Systems)

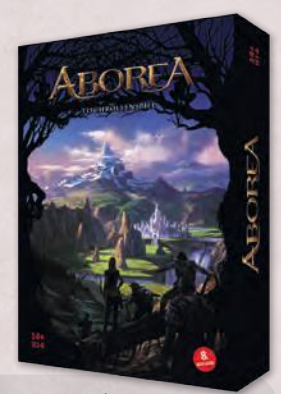
Fantasy-Welt # Tischrollenspiel
Leichter Einstieg # Riesige Karte

Autor: Sebastian Witzmann

Illustration: Holger Kirste, Uwe Jarling

UVP: EUR 19,99

Im Handel erhältlich



ZAHLEN-REICHE WEGE IM DUNGEON

In finsternen Verliesen tief unter dem Königreich schlummern sagenhafte Schätze. Sie warten nur darauf, geplündert zu werden! Also geht's mit Stift und Würfeln bewaffnet ins Dungeon-Abenteuer – blöd nur, dass auch garstige Monster dort hausen.

In Corona-Zeiten hat das wachsende Genre der Roll&Write-Spiele einen echten Vorteil: Sie lassen sich per Videocall auch über größte Distanzen spielen. Ganz neu am Verlies klopft ein Großmeister an. Niemand geringerer als *Magic*-Autor Richard Garfield zeichnet für **Dungeons, Dice & Danger** verantwortlich. Dass der auch wunderbar mit Würfeln kann, hat er in *King of Tokyo* bewiesen.

Würfel nutzen – sonst müsst Ihr dafür eine der limitierten Spezialfähigkeit einsetzen.

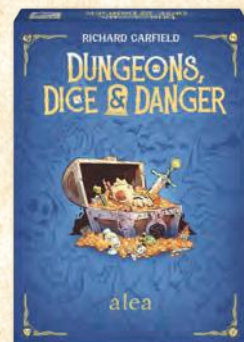
Von verschiedenen Startplätzen aus kämpft Ihr Euch durchs Verlies, indem Ihr die entsprechenden Zahlen auf den Räumen durchstreicht und so in Nachbarräume gelangt. Jeder Dungeon wird – wie es sich gehört – von Monstern bevölkert. Die besitzen unterschiedliche Trefferpunkte.



Bei **Dungeons, Dice & Danger**, dem flotten Kennerspiel aus dem Hause alea, sucht Ihr Euch zunächst einen von vier Spielplänen aus, den Ihr im Laufe der Partie erkundet. Sie sind alle ähnlich aufgebaut, variieren aber in der Schwierigkeit von Einstiegs- bis Profilevel. Die Dungeon-Räume zeigen entweder nur eine Zahl oder zusätzlich Monster oder Symbole wie Schätze und Edelsteine. Drumherum finden sich Felder für Lebenspunkte, Spezialfähigkeiten und verschiedene Wertungsbereiche.

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. Reihum schlüpft Ihr abwechselnd in die aktive Rolle und würfelt die vier weißen und einen schwarzen Würfel. Aus dem Ergebnis stellen sich alle von Euch je zwei Würfelpaare zusammen, deren Summer Ihr nutzt, um in Euren Dungeons Raumnummern durchzustreichen. Doch nur wer die aktive Rolle hat, darf den schwarzen

Allerdings müsst Ihr die je nach Monster zwischen vier und zwölf Mal erzielen. Die Partie endet, sobald jedes Monster mindestens einmal besiegt wurde. Nun zählt Ihr die Punkte von Schätzen und Monstern. Wer, abzüglich kassierter Minuspunkte, die meisten Punkte hat, gewinnt. [laut]



Dungeon, Dice & Danger (alea)

Roll & Write
Solomodus

Dungeon Crawler
Hoher Wiederspielwert

Autor: Richard Garfield
Illustration: Cam Kendall
UVP: EUR 24,99
Im Handel erhältlich



GEWINNSPIEL

DAS WOHNZIMMER WIRD ZUM ESCAPE ROOM!

Seit die *EXIT*-Reihe 2017 den Preis *Kennerspiel des Jahres* gewonnen hat, wächst und gedeiht das Genre der Rätsel- und Escape-Spiele. Mit der neuen Reihe **TRAPPED** von HCM Kinzel könnt Ihr das Feeling eines Escape Rooms jetzt noch authentischer in die eigenen vier Wände holen.

Die Verpackungen der **TRAPPED**-Spiele erinnern an eine Wundertüte. Statt mit Spielzeug sind sie jedoch gefüllt mit Rätseln. Sie bestehen aus Karten, Postern, Broschüren und mehr. Diese klebt Ihr zuhause mit den beiliegenden Klebestreifen direkt an die Wände oder verteilt sie auf Tische, Stühle und Regale. So wird Euer Wohnzimmer zum richtigen Escape Room.

Je nach Szenario spielt Ihr im Team oder gegeneinander und versucht alle Rätsel innerhalb kürzester Zeit zu lösen. Die Spielanleitung verrät Euch, wie gut Ihr euch geschlagen habt. Solltet Ihr Hilfe benötigen, so gibt es natürlich auch ein Heft mit Hinweisen und Lösungen.

Im Szenario **TRAPPED: Jahrmarkt** rätselt Ihr euch durch Kirmes-Attraktionen, in **Kunstraub** entwendet Ihr ein Gemälde aus einer Ausstellung und in **Bankraub** klagt Ihr Goldbarren. Drei weitere Titel hat HCM Kinzel bereits für den April angekündigt. [laut]



Trapped (HCM Kinzel)

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.06.2022

Entwicklung und Gestaltung:
The Fantastic Factory



Impressum: Ringbote #1/2022

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 Wohlfart [nmw]

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

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1, 3-27, 31-32), Alte
Feuerwache Bad Nauheim (S. 31), Amt für Kinder, Jugend und Familie in
Ratingen (S. 31), Deadly Dinner (S. 1, 5, 19), Deep Print Games (S. 17),
Edition Spielwiese (S. 12-13), Florian Hirsch (S. 24-25), H@ll Games
(S. 1, 22), HCM Kinzel (S. 30) Ravensburger AG (S. 29), Rising Systems
AG (S. 28), Ronja Lauterbach (S. 8-9), Serious Poulp (S. 5), Starling
Games (S. 1, 20-21)

Druck: Hinckel-Druck GmbH | Obere Gruben 14 | 97877 Wertheim |
Deutschland | www.hinckel.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 #1/2022:

HCM Kinzel (S. 31), Jumbo Spiele (S. 2), 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 #2/2022: voraussichtlich 10. Juni 2022
Redaktionsschluss: 06. Mai 2022
Anzeigenschluss: 11. Mai 2022

TERMINE



RATINGER SPIELETAG

09.04.-10.04.2022 |
www.stadt-ratingen.de/spieletage/

28.04.-01.05.2022

>> **Lunapark spielt**

kjr-deggendorf.de/spieletage/
[lunapark-spielt](http://lunapark-spielt.de)

07.05.-08.05.2022

>> **Comic Park**

www.comicpark.de

14.05.-15.05.2022

>> **Comix**

www.viennacomix.at

20.05.-22.05.2022

>> **Niederrhein Con**

www.niederrhein-con.de



Bad Nauheim spielt!

BAD NAUHEIM SPIELT

10.06.-12.06.2022 |
www.pegasus.de/community/events

26.05.-29.05.2022

>> **Lunapark spielt**

kjr-deggendorf.de/spieletage/
[lunapark-spielt](http://lunapark-spielt.de)

18.06.-19.06.2022

>> **Austria Comic Con**

www.austriacomicon.com

23.06.-26.06.2022

>> **Lunapark spielt**

kjr-deggendorf.de/spieletage/
[lunapark-spielt](http://lunapark-spielt.de)

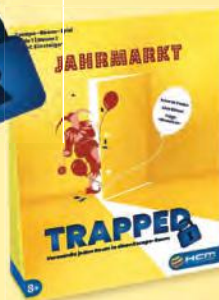


TRAPPED

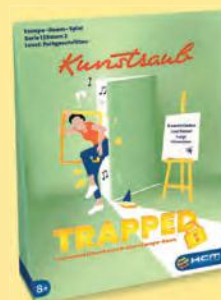
Verwandle jeden Raum in einen Escape-Room



Bald erhältlich



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



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



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

UVP: 11.99€

8-8 Familienspiel

FIRST RAT

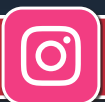
Wo noch nie eine
Ratte zuvor gewesen ist ...



THAT'S ONE
SMALL STEP FOR A RAT,
ONE GIANT LEAP
FOR RATKIND.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele