



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#3/2023



Snack Happens

Spielspaß für pffiffige Kids:
Snack-Jagd im Kühlschrank



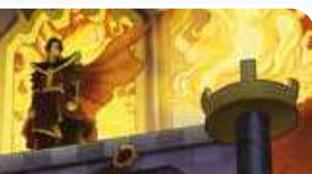
Dorfromantik – Das Duell

Das Spiel des Jahres jetzt
auch zu zweit als Wettkampf



Djinn

Flasche voll: Die Geisterjagd
für gewiefte Taktiker*innen



Avatar Legends

Startschuss: Das berühmte
Anime-Epos als Rollenspiel



MicroMacro: Crime City

4 Seiten in der Heftmitte
als herausnehmbare Demo



Werwölfe Big Box
**ZUM HEULEN SCHÖN:
DER KLASSIKER FÜR
EURE GRUSEL-PARTY**

9 783957 1894380



CON

SPIRACY

30.11.-03.12.2023

- ✓ Online-Con: digital und kostenlos
- ✓ (Rollen)spielrunden an allen Tagen
- ✓ keine Rollenspielerfahrung nötig
- ✓ Livestreams mit Talks, Let's Play-Runden und mehr
 - ✓ große Spiele-Community
 - ✓ Charity und Gewinnspiel

WWW.CONSPIRACY-CON.DE

WERDET TEIL DER PEGASUS SPIELE COMMUNITY!

Trefft andere Spielefans und tauscht Euch aus!



-  **Necronomicon1988**
Jemand Lust auf eine Runde Cthulhu?
-  **Anja!**
Wann?
-  **PegasusFan25**
Bin dabei :)
-  **Naturgeist99**
Habe eine Regelfrage zu Spirit Island, kennt sich jemand mit dem Spiel aus?
-  **PegasusFan25**
Schau mal im `#Forum`, da werden Sie geholfen ;)



discord.pegasus.de

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Gewinner *Spiel des Jahres 2023* | Gewinner *InnoSPIEL 2023* | Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Werwölfe Big Box: Das Partyspiel mit dem Gruselfaktor als ganz dickes Paket. Dazu: Im *Interview mit einem Werwolf* gibt der Gestaltwandler *Ronny Ringbote* sehr spannende und höchst exklusive Einblicke in seine Welt.

10 | KINDERSPIELE

Snack Happens | Dori Dino

12 | FAMILIENSPIELE

Dorfromantik – Das Duell | MicroMacro: Crime City – Showdown + Bonus Box | Havalandi | Ausverkauft

18 | PANORAMA

Die *Spiele des Jahres* bei Pegasus Spiele

20 | KENNERSPIELE

Djinn | Imperial Miners | Welcome to New Las Vegas

24 | EXPERTENSPIELE

Robinson Crusoe: Das Abenteuerbuch

26 | ROLLENSPIELE & COMICS

Shadowrun: Flüsternetze | Cthulhu: Ein Abend mit dem Grauen | Avatar Legends: Grundregelwerk

30 | AUS DEM VERTRIEB

Der Herr der Ringe: Adventure Book Game (Ravensburger)

31 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

34 | GEWINNSPIEL

Harry Potter: Gryffindor Modern Dice Set – Red | Impressum

35 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Darf man sich selber auf die Schulter klopfen? Vielleicht. Aber wenn, dann nur ausnahmsweise. In dem Fall dürfte es gerechtfertigt sein: Pegasus Spiele hat für *Dorfromantik – Das Brettspiel* mit dem *Spiel des Jahres* nicht nur den weltweit bedeutendsten Kritikerpreis eingeholt. Auch der *InnoSPIEL* für *Spaceship Unity* ist eine herausragende Auszeichnung. Damit ehrt die *SPIEL*, die weltweit größte Brettspielmesse, das innovativste Werk eines Jahrgangs.

Besonders schön für Euch: Mit *Dorfromantik – Das Duell* sowie *Spaceship Unity 1.2* könnt Ihr Euch auf ausgezeichneten Nachschub freuen. Ein weiterer Fokus liegt in diesem **Ringboten** auf dem seit Jahrzehnten höchst beliebten Partyspiel *Werwölfe*. Und schließlich sei auf die kongeniale Umsetzung eines der größten Anime-Epen der letzten Jahrzehnte hingewiesen: Im August ist *Avatar Legends* als Rollenspiel auf Deutsch erschienen. Wir stellen euch das neue System hier vor.

Euer Ronny **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE

SPACESHIP UNITY ERHÄLT INNOVATIONSPREIS 2023

Das wilde und verrückte Action-Spiel **Spaceship Unity** von Jens Merkl und Ulrich Blum wird vom Team der SPIEL Essen mit dem Preis *InnoSPIEL 2023* ausgezeichnet. Die Begründung der Jury für den innovativsten Titel des Jahrgangs spricht für sich: „So ein Spiel hat es noch nicht gegeben: Die ganze Wohnung, das ganze Haus wird zur Spielfläche, kein Gegenstand bleibt ungenutzt.“ Das Spiel setze „eine enorme Kreativität frei“ und hole die eigene Erlebniswelt an den Spieltisch. „**Spaceship Unity** kann in jeder Intensität gespielt werden und lässt dabei niemanden kalt: Es ist ein Geschichten-erzähl-Spiel, ein Aktionsspiel, ein Bewegungsspiel, ein Rollenspiel, eine sentimentale Reise in die Vergangenheit eigener Science-Fiction-Seherfahrungen.“



SPACESHIP, DIE ZWEITE

Wer dem Weltraumfieber von **Spaceship Unity** bereits verfallen ist, wird sich nun doppelt freuen: Außer der Bestätigung, Teil eines wahrhaft innovativen Spiels zu sein, haben die Autoren für Euch wahrgemacht, was sie schon im **Ringboten #3/2022** angekündigt hatten: „Wir haben so viel Material – da wird es eine Fortsetzung geben.“ Die ist nun für den Oktober angekündigt, und sie wird nahtlos an Folge 5 von *Season 1.1* anschließen. So viel sei schon verraten: Die Friedenssicherung ist gescheitert. Die Fraktionen befinden sich im Krieg und die Nano-Bots breiten sich rasant aus. Nun ist es an Euch, den Frieden wiederherzustellen und Euch in den brandneuen Kampf-Kapiteln zu beweisen.



NEUES AUS EVERDELL

Gleich zwei neue Erweiterungen für **Everdell** sind im Anflug: Gerade wurde in **Newleaf** der erste Bahnhof im Tal der putzigen Tiere eröffnet. Nun strömen die ersten Gäste dorthin, die die Spielenden in ihren Städten begrüßen können. Diese bringen Geschenke mit sich sowie wertvolle Punkte am Spielende – falls die Spielenden ihre Wünsche erfüllen. Auch neue Wesens- und Bauwerk-Karten kommen ins Spiel sowie vier neue Tierarten. Etwas finsterner geht es in **Mistwood** zu: In den Tiefen des Waldes lauter die gerissene und schurkische Phantomia und plant die Übernahme von **Everdell**. Stellt euch der fiesen Spinne alleine oder zu zweit entgegen!



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:

- **ALLEIN GEGEN DIE FLUT** von Pegasus Spiele
Traut Ihr Euch ohne Rückendeckung in die Nebel von Esbury? Es lohnt sich!
- **FIZBANS SCHATZKAMMER DER DRACHEN** von Wizards of the Coast
Lasst Euch entführen in die Welt der Drachen – ein wahrhaft episches Werk.
- **BILL FINGER – DER WAHRE SCHÖPFER DES DUNKLEN RITTERS** von Carlsen Comics
Alle kennen Batman, viele Bob Kane. Aber Bill Finger? Sollte man kennenlernen!



NEUES IN KÜRZE

„SPIEL DES JAHRES“: FAST NUR FAVORITENSIEGE

Im Sport würde man es als Start-Ziel-Sieg bezeichnen: **Dorfromantik – Das Brettspiel** war beim Preis *Spiel des Jahres 2023* gefühlt mit großem Vorsprung ins Rennen gegangen – und am Ende ist der kooperative Spielehit seiner Favoritenrolle voll gerecht geworden. Doch es gibt schon Neues aus dem heimeligen Kosmos mit Feldern, Wäldern, Wiesen sowie Eisenbahnen und Flüssen, nämlich eine Duell-Variante (mehr dazu auf Seite 12 und 13). Ähnlich ging es übrigens auch in der Kategorie *Kennerspiel des Jahres* zu: Da hatten viele auf *Challengers!* gesetzt mit der ungewöhnlichen Konstellation von mehreren parallel verlaufenden Duellen. Bei den *Kinderspielen des Jahres*, die erstmals mit den „großen“ Preisen gemeinsam in einer Abendgala ausgezeichnet wurden, hatte *Mysterium Kids* die Nase vorne.



CHRONO COPS: ATLANTIS VORAUSS

Ihr könnt erneut als *ChronoCops* in ein Zeitreise-Abenteuer eintauchen: **ChronoCops – Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon** heißt der dritte Teil der Spielereihe, die nicht nur mit spannenden Abenteuern, sondern auch mit verrücktem Humor und viel Augenzwinkern punktet. In dem Fall hat sich der verrückte *Professor Knix* in einer unzugänglichen Zeitlinie versteckt. Um ihn aufzuhalten, müsst Ihr Atlantis finden. Jules Verne kann Euch dabei helfen – doch der Weg zu ihm ist versperrt, denn *Knix* hat die wichtigste aller Zeitlinien erobert, *Gemini*. **Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon** erscheint übrigens wie die beiden ersten Teile von **ChronoCops** mit neuem Schachteldesign.



HUMBLEWOOD, 5. EDITION

Mit der Kampagnen- und Settingbox des Rollenspiels **Humblewood** legt Pegasus Spiele den Startschuss für ein neues Abenteuer der 5. Edition. In der Welt von Everden liegt ein mystischer Wald namens **Humblewood**. Schon seit Generationen wird der Wald von der Vogelschar regiert. Doch nun brechen Feuer und das Chaos über diese Welt herein. Flammen zerstören das Land und die Heimat der Bodenschar. Und sie ist verbittert, da die Vogelschar auf ihren Hochsitzen bisher dem Schlimmsten entgehen konnte. Geht die Welt in Hass und Asche unter? Oder schafft Ihr es, in dem aufregend neuen Setting für **Humblewood** mit zehn neuen Völkern als mutige Held*innen das Gleichgewicht des Reiches wieder herzustellen? [ask]



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

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

Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

- **DESIGNER DIARY ZU DJINN**
Autor Benjamin Schwer berichtet über die Entwicklung des magischen Kennerspiels
- **AFTER US – SPIELGUIDE**
Die fünf wichtigsten Spielelemente des innovativen Deckbuilding-Spiels
- **UNSERE LIEBLINGSSPIELE**
Kolleg*innen verschiedener Abteilungen stellen ihre Lieblingsspiele vor





DER WERWOLF IM PRÄCHTIGEN PELZ

Werwölfe ist einer der großen Klassiker im Spielereich. Es ist sowohl Vielspieler*innen als auch Neulingen ein Begriff. Mit einer üppigen und edel gestalteten **Big Box** erweist Pegasus Spiele anlässlich des Firmenjubiläums dem beliebten Partyspiel seine Reverenz.

„Klara, du bist meine beste Freundin, aber ich glaube, du bist ein dreckiger Werwolf. Und ich nominiere dich für den Galgen.“ Eine Partie **Werwölfe** kann selbst innige Freundschaften auf die Probe stellen. Ähnliches sagt man auch *Mensch ärgere dich nicht* oder *Mario Party* nach. Doch beim Bluffspiel **Werwölfe** hat die

Ironischerweise lässt genau das eine Runde **Werwölfe** so stark in Erinnerung bleiben: Die Geschichten, die man sich gerne noch Jahre später erzählt, sind gewiss ein Mitgrund für die ungebrochene Faszination, die **Werwölfe** seit seinem Erscheinen als Partyspiel ausübt. Und ganz ehrlich: Eine Partie lässt auch viel mehr Freundschaften entstehen, anstatt welche zu beenden. Denn jedem ist ganz schnell klar, dass dies eher eine Theateraufführung mit leichtem Gruselfaktor ist und kein erbittertes Ringen. Nicht umsonst wird das Spiel oft als Eisbrecher bei Gruppenabenden oder als Team-Building-Maßnahme in Firmen eingesetzt. Denn **Werwölfe** überzeugt in den verschiedensten Runden mit seinem einfachen Spielprinzip.



Interaktion natürlich eine ganz andere Funktion, als einfach nur gemein einen Pöppel aus dem Feld schlagen. Da muss (!) man dem oder der anderen unverfroren ins Gesicht lügen. Tut man es nicht ... rammt einem der Werwolf oder die Werwölfin sonst, bildlich gesprochen, am Ende die Krallen in den Rücken.

Alle erhalten geheim eine Rolle und gehören damit entweder zu den *Dorfbewohnern* und *Dorfbewohnerinnen* oder zur Fraktion der *Werwölfe*. Jede Spielrunde besteht aus Nacht und Tag. In der Nacht, während der Rest der Spieler*innen die Augen verschlossen hat, einigt sich das Werwolfrudel still darauf, jemanden aus dem Dorf zu fressen. Diese Person scheidet

aus und am Tag besprechen dann alle, wen sie für den Mord aus der letzten Nacht verantwortlich machen und ihrerseits aufs Schafott bringen wollen. Die Fraktion, die am Ende übrigbleibt, gewinnt.

Selbstverständlich birgt die simple Ausgangssituation jede Menge Potenzial. Schließlich diskutieren und entscheiden die *Werwölfe* am Tag mit. Getarnt als harmlose Dörfler*innen ist der fruchtbare Boden für Finten, Lügen und (falsche) Anschuldigungen bereitet. Eine weitere Zutat in der Erfolgsrezeptur ist eine Vielzahl an Rollen mit einzigartigen Fähigkeiten, die praktischer Weise alle auf ihren Karten erklärt werden. Der *Jäger* etwa ist ein besonderer *Dorfbewohner*. Er darf – falls irgendwie getötet – jemand anderes mit in den Tod reißen. Die *Seherin* wiederum erfährt jede Nacht, ob eine Person ihrer Wahl ein *Werwolf* ist. Das sind mächtige Fähigkeiten, die ein Pfund im Gespräch darstellen können. Wenn sie denn vom Rest der Gemeinschaft für bare Münze genommen werden.

Schon seit Jahren ist **Werwölfe** ein Teil des Pegasus Spiele Sortiments. 2017 hat das Kartenspiel eine hübsche Neugestaltung bekommen. 2022 folgte mit *Vampirnacht* eine eigenständig spielbare Erweiterung. Die **Werwölfe Big Box** kombiniert nun die beiden Sets und bietet euch ein großes Paket mit zahllosen Rollen von *Amor* bis zum *Trunken-*

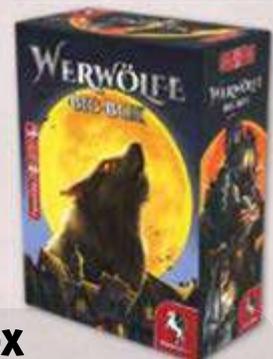


bold. So könnt ihr entscheiden, ob ihr die *Werwölfe* durch die *Vampir*-Fraktion ersetzt oder beide zusammen ins Spiel bringt, denn dann können bis zu 50 Personen in einer Partie dabei sein. Auch die *Vampire* suchen sich nächtens ihre Opfer, die aber erst am Ende des folgenden Tages sterben. Eine weitere Verästelung, die das Geflecht des Misstrauens wachsen lässt.



Neben dem umfangreichen Inhalt kann sich die **Werwölfe Big Box** mit Foil-Effekt und Wendecover auch äußerlich sehen lassen. Anlass für die limitierte Spezialausgabe ist das Firmenjubiläum von Pegasus Spiele: Der Verlag hat sich im 30. Jahr seit der Gründung vorgenommen, vier besondere Jubiläumsspiele aufzulegen. Schließlich hat er seit 1993 schon

zahlreiche Klassiker auf ihrem Weg begleitet und nicht wenige davon selbst herausgebracht, wie auch schon der erste Titel aus der Jubiläumssreihe mit *Istanbul – Choose & Write* zeigt. [val]



WERWÖLFE BIG BOX

- # Jubiläumsspiel
- # Rollenvielfalt
- # Edle Box
- # Partyspiel-Klassiker

Illustration: Lea Fröhlich
 UVP: EUR 19,99
 Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



INTERVIEW MIT EINEM WERWOLF



Für diese Ausgabe des **Ringboten** haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, einen echten Werwolf zu interviewen. **Ronny Ringbote** hat eines dieser unheimlichen Wesen aufgetrieben und das Gespräch höchstselbst geführt.



Ronny Ringbote: Guten Tag Herr ... hm, wie sollen wir Sie eigentlich nennen? Sonst Duzen wir unsere Gesprächspartner immer.

Werwolf: Nun, da Sie auf einer gewissen Distanz, um nicht zu sagen:

Sicherrrrheitsvorkehrungen bestanden haben, würde ich eine gewisse Distanz auch für mich in Anspruch nehmen. Bleiben Sie also bei Herr Werrwolf.

RR: Okay, gerne. Nur vorab zum Verständnis: Sie rollen das Rrrr so, weil Sie hier in Wolfsgestalt sitzen?

Werwolf: Genau, kleiner Transformationsfehlerrrr.

RR: Okay, dann möchten wir gleich mit einer ganz zentralen Frage einsteigen: Wie wird man zum Werwolf?

Herr Werwolf: Man wird nicht zum Werwolf, man ist einer.

RR: Also stimmt es nicht, dass man gebissen werden muss, um selbst einer zu werden?

Herr Werwolf: Nein. Das ist Veranlagung. Es gibt Menschen, die trrrragen das in sich.

RR: Aha, so eine Art Gendefekt ...

Herr Werwolf: Unfug! Sie würden ja auch Hyperrrrintelligenten nicht vorwerfen, dass sie eine Macke haben. Ich möchte es eher eine Gabe nennen, ein Geschenk der Natur.

RR: In Bezug auf Intelligenz verstehe ich das, aber ... Werwolf als Gabe?

Herr Werwolf: Aber gewiss doch. Nennen Sie es Frfreiheit. Sie können einfach – zack – in eine zweite Existenz wechseln. Ich kann aus meiner menschlichen Haut fahren und sage der Zivilisation mal kurz Tschüss.

RR: Aber, das tut doch weh. Ich meine, dieses zwanghafte Verwandeln bei Vollmond.

Herr Werwolf: Ach was. Wir Werwölfe brauchen weder Vollmond noch sonst irrrrgend etwas. Die Verwandlung passiert, weil wir es wollen! Ich gebe Ihnen nur recht mit dem Teil, dass die Trrrransformation etwas anstrengend ist.

RR: Oh ... ich hätte unser Treffen jetzt also gar nicht umständlich mit Mitternacht und Vollmond undsoweiter einfädeln müssen?

Herr Werwolf: Nein (lacht aus voller Kehle). Ich hatte mich schon gewundert, weshalb Sie auf so einem seltsamen Ort bestanden haben. Und um kurz nach Mitternacht. Ich sehe ja ein: Lässig im Café mit einem Werwolf plaudern, geht auch nicht. Aber mitten in der Nacht, im Steinkreis am Harzrand – nun ja, teuerrrr geht die Welt zugrunde (lacht).

RR: Pscht! Das sollte jetzt besser nicht mein Chefredakteur erfahren. Sonst streicht der mir noch die Spesen.

Herr Werwolf: Wenn Sie wollen, könnte ich Sie ein bisschen beißen. Das gibt dann vielleicht ein hübsches Schmerzensgeld ...

RR: Äh, nein, vielen Dank! Themenwechsel: Werwölfe galten ja Jahrhunderte lang als grausame Wesen, die Menschen anfallen. Mittlerweile gehö-

ren sie zur Populärkultur. Fast möchte ich sagen: Sie sind wonne-gruselige Pelztiere geworden. Wie empfinden Sie das? Als rufschädigend?

Herr Werwolf: Um ehrlich zu sein: eher als amüsan! Und es macht vieles leichterr. So kann ich als Werwolf ziemlich ungestört umherstreifen. Denn was macht der Mensch, wenn er etwas grauenhaft findet? Richtig, er massakriert es. Im Grunde eine verkehrte Welt: Der Mensch wirft uns lauter schreckliche Dinge vor – aber im Endeffekt geht das alles von ihm aus.

RR: Das heißt: All die üblen Dinge stimmen nicht? Filme, Bücher – alles gelogen? Oder nehmen Sie ein Spiel wie **Werwölfe**. Ein Partyspiel! In dem jede Nacht ein Dorfbewohner abgemurkst wird.

Herr Werwolf: Da können Sie mal sehen, wie rrrrrichtig gutes Marketing funktioniert. Wenn alles nur Friede-Freude-Eierkuchen ist und Wölfe nur Kuscheltier sind, das wäre doch langweilig. Aber, im Errrrnst: Natürlich sind wir Werwölfe nicht ungefährlich – oder halten Sie uns für Schafe im Wolfspelz?

RR: Hm, nein. Aber wenn Sie das Spiel kennen: Wissen Sie vielleicht, wie es entstanden ist?

Herr Werwolf: Hat jemals jemand die Leute, die das Spiel gemacht haben, auf Bisswunden untersucht?

RR: Aber sie sagten doch ...

Herr Werwolf: ... was man halt so sagt (grinst wölfisch).

RR: Da wir schon mal bei dem Spiel und der **Werwölfe Big Box** sind: Können Sie uns auch was zu Ihrer Konkurrenz verraten, den Vampiren?

Herr Werwolf: Vampirre?? Diese blutleeren Schönlinge??? Wenn Sie die noch einmal erwähnen, verliere ich meine Beißhemmung!

RR: Wieso? Das sind doch genau solche Nachtwesen wie Sie.

Herr Werwolf: Ich bitte Sie! Das sind Fabelwesen!! Von Menschen errrrrfundener Unsinn!!! Uns Werrrrrölfe damit zu vergleichen ... JETZT werrrrde ich echt wütend!

RR: Äh, hallo, was machen Sie da? Halt! Das ist doch ... mas-sives ... meine Sicherheitsvorkehrungen ... Halt!! Stop!!! Stoooooooooooo

...

(Ein paar Sekunden später)

Herrr Werrrrwolf, wir bedanken uns ganz herrrrzlich für die Einladung an Ihrrrren Spieltisch.

(Hinweis der Redaktion:

Nachdem sich Ronny zuletzt etwas seltsam verhielt, haben wir ihn unter Beobachtung gestellt. Außerdem arbeitet er zur Zeit nur im Home Office. Und wegen des Wolfsgeheuls in der letzten Vollmondnacht um Friedberg muss sich die Bevölkerung im Hintertaunus auch keine Sorgen machen. Ronny ist noch nie gerne weit gewandert.)

Sorry – die üblichen Daten zur interviewten Person entfallen, da unser Reporter keine verwendbaren Informationen mitgebracht hat. [ask]



SNACK ATTACK AM KÜHLSCHRANK

Lust darauf, zum Tier zu werden, den Kühlschrank zu plündern und dann die Beute zu teilen? Ja, klar. Denn: **Snack Happens!**

Dass Hunger uns zum Tier werden lassen kann, suggeriert schon die TV-Werbung eines bekannten Schokoriegel-Herstellers. Kinderspiel-experte Michael Kallauch (*Foto Fish, Bubble Trouble*) lässt Euch das in **Snack Happens** jetzt auch spielerisch nacherleben: Als Tiere habt Ihr sturmfreie Bude und nutzt die Gelegenheit, den Kühlschrank zu plündern. Dabei wollt Ihr schneller als alle anderen Mitspielenden sein und vierzehn bestimmte Snacks einsammeln, um mit diesen gezielt Euer Vorratsversteck aufzufüllen. Hierfür wird reihum in den Kühlschrank gelangt, dargestellt durch den Spielplan im Schachtelunterteil.



Der oder die aktive Spieler*in hat zunächst den spannenden Job, fünf rote Chips aus zehn Zentimeter Höhe fallen zu lassen und sich dann als Erste*r einen Snack zu nehmen. Der Witz dabei: Je nachdem, auf welchem Feld ein Chip landet, stellt er diesen oder jenen Snack dar.

Danach dürfen reihum alle anderen aus den verbliebenen Snacks wählen. Für die gibt es Pappplättchen, die genau in die Formen in Eurer Vor-



ratskammer passen. Dumm nur, wenn Ihr zum Beispiel die Melone schon eingeräumt habt, aber der Kühlschrank Euch sonst keine andere Wahl bietet. Dann packt Ihr die Melone in den Mixer. Sobald dort drei Snacks liegen, können sie gegen einen Snack nach Wahl getauscht werden.

Sehr hübsch bei **Snack Happens** sind die unterschiedlichen Anforderungen. Beim Fallenlassen der Chips ist ein wenig Geschicklichkeit gefragt, um möglichst einen passenden Snack heraus zu holen. Beim Auswählen wird es fast schon ein bisschen taktisch: Nutzt die Paprika mir mehr als den nachfolgenden Spieler*innen? Ebenfalls sehr schön: Auch in voller Besetzung muss bei **Snack Happens** niemand lange darauf warten, wieder dran zu kommen. Keine Gefahr also, dass sich ein hungriges Tierchen während der Züge der Anderen davonstiehlt, um den echten Kühlschrank zu plündern. [dxj]



Snack Happens

Geschicklichkeit

Abwägen

Kaum Wartezeit

Lustiges Thema

Autor: Michael Kallauch

Illustration: Andreas Resch

UVP: EUR 24,99

Ca. ab September im Handel erhältlich



ES EIERT GEWALTIG

Der Dino-Nachwuchs ist bedroht! Also schnappt euch eure Dino-Stäbe und sorgt dafür, dass die vertauschten Dino-Eier wieder ins richtige Nest zurückrollen.

Bei **Dori Dino** üben sich Kinder ab fünf Jahren im Rollentausch. Meistens versuchen sie als Dino-Eltern ihre Dino-Eier wieder zurück ins eigene Nest zu bringen. Eine Runde lang darf man aber auch als die freche *Dori Dino* Chaos stiften und Eier in falschen Nestern unterbringen. Gespielt wird aber immer gleichzeitig, so dass niemand zugucken muss. Das Schachtelunterteil wird dabei zum Spielfeld, in dem sich ein Blätterkreis mit Eiern und die Dino-Nester befinden.

Als Dino-Eltern versucht Ihr, die eigenen Eier mit Hilfe eines *Dino-Stabes* zurück ins eigene Nest zu bugsieren. Hierfür sind Löcher im Schachteleinsatz eingelassen. Da Ihr die Eier nur mit dem Stab schieben dürft und Eier ein etwas eigensinniges Rollverhalten haben, ist dies schon mal kein ganz einfaches Unterfangen. Zusätzlich sitzt aber eben auch noch eine Person am Tisch, welche in dieser Runde *Dori Dino* verkörpert. Frech wie diese ist, schiebt sie einfach andersfarbige Eier in die Nester der Mitspielenden.



Haben irgendwann alle Eier ein Nest gefunden, so werden richtig platzierte Eier ausgebrütet und verwandeln sich in süße Dino-Baby-Chips. Nachdem alle Mitspielenden einmal *Dori* sein durften und noch eine Finalrunde ohne dazwischenfunkende *Dori* gespielt wurde, wird durchgezählt. Welches Dino-Eltern-teil konnte am meisten Eier retten und damit auch die meisten Dino-Babys schlüpfen lassen?



An diesem Dino-Eltern-teil wird das Aussterben der Dinos dann auf jeden Fall nicht gelegen haben.

Bei **Dori Dino** geht es wunderbar chaotisch zu. Die Eier machen, was sie wollen, *Dori* funkt dazwischen und ein *Dino-Stab* macht das Vortreiben eines Eies auch nicht einfacher. Und: **Dori Dino** ist ein wirklich schnell erklärtes Spiel. Es lässt sich auch mit spielunerfahrenen Kindern im Kindergartenalter in etwa einer Viertelstunde gut spielen und macht nicht nur Kindern, die dem Dino-Dauerhype erlegen sind, jede Menge Freude. [dxj]



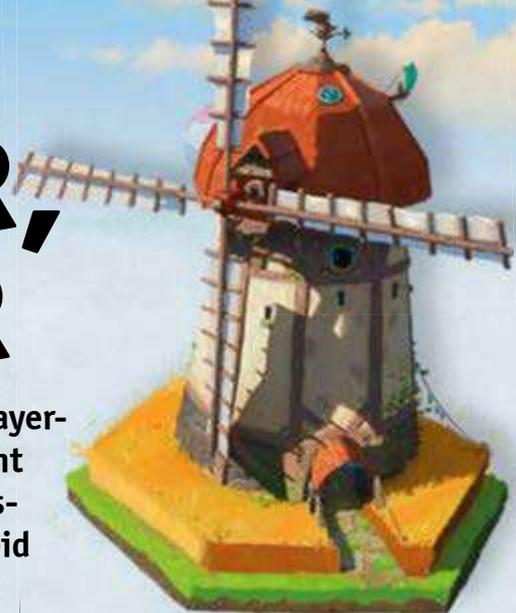
Dori Dino

Geschicklichkeit # Alle spielen zugleich
Dino-Thema # Schachtel als Spielfeld

Autorin: Kirsten Hiese
Illustration: Louis Vettesse
UVP: EUR 29,99
Ca. ab September im Handel erhältlich



MEINE DÖRFER, DEINE DÖRFER



Dorfromantik hat sich einen Namen gemacht als Singleplayer-Videospiel wie auch als kooperatives Brettspiel. Doch nicht jedem sagt so viel Harmonie zu. Falls Ihr also Landschaftsidylle mit ordentlichem Konkurrenzkampf wollt – dann seid Ihr bei **Dorfromantik – Das Duell** genau richtig!

Dorfromantik – Das Duell ist ein komplett eigenständiges Spiel, in dem zwei Personen Landschaften um die Wette bauen. Wer *Dorfromantik – Das Brettspiel* bereits gespielt hat, wird das Grundprinzip schnell wiedererkennen: Es gibt sechseckige Plättchen, unterteilt in Landschafts- und Auftragsplättchen, auf die wiederum kleinere Auftragsmarker gelegt werden. Immer drei dieser kleinen Marker müssen im Spiel sein, dann legt Ihr solange Landschaftsplättchen an, bis ein Auftrag erfüllt ist. Der Auftragsmarker wandert zu Euch und ein neues Auftragsplättchen mit neuem Auftragsmarker kommt ins Spiel. Das geht solange, bis



ein neues Landschaftsplättchen angelegt werden müsste und der Vorrat leer ist. Dann wertet Ihr das Spiel. So weit, so bekannt.

Doch während bei *Dorfromantik – Das Brettspiel* alle gemeinsam entscheiden, wo ein Plättchen hin soll, und dabei versuchen, einen möglichst hohen Highscore zu erreichen, ist man in der **Duell**-Version auf sich selbst gestellt. Ihr habt jeweils einen identischen Satz an Auftrags- und Landschaftsplättchen. Eine Person mischt diese verdeckt, die andere legt ihre offen. Nach und nach wird von den verdeckten Plättchen eins aufgedeckt und die andere Person sucht das gleiche Plättchen aus den offen liegenden raus. Dann baut Ihr das Plättchen jeweils in Eurer eigenen Landschaft ein.

Auch hier gilt, dass nie weniger als drei Auftragsmarker im Spiel sein sollen. Doch da Ihr die Plättchen unterschiedlich positioniert und dadurch Aufträge unterschiedlich schnell erfüllt, kann es nun vorkommen, dass jemand auch mehr als drei Aufträge ausliegen hat. Immer wenn jemand weniger als drei Aufträge hat, wird ein neuer ins Spiel gebracht – selbst wenn die andere Person gerade noch an drei oder mehr Aufträgen arbeitet. Am Ende der Partie rechnet Ihr Eure Punkte aus erfüllten Aufträgen, längstem Bahngleis, längstem Fluss und Fahnen in abgeschlossenen Gebieten zusammen. Wer die meisten Punkte errungen hat, gewinnt.



Die *Doppelaufträge* hingegen gewähren Euch etwas Flexibilität, denn Ihr könnt selbst entscheiden, mit welcher der beiden darauf abgebildeten Landschaftsarten Ihr den Auftrag erfüllt.

Anders als der Vorgänger verfügt **Dorfromantik – Das Duell** zwar nicht über einen Kampagnenmodus, aber für Abwechslung sorgen zwei Module, die Ihr im Spiel verwenden könnt: Modul 1 sind Aufgabenkarten, die Euch vor bestimmte bauliche Herausforderungen stellen. Dafür müsst Ihr zum Beispiel schneller als Euer Gegenüber eine Stadt in einer bestimmten Größe abschließen. Oder Ihr bekommt Punkte je nachdem, wie viele Gebiete dieser Größe Ihr am Ende des Spiels vorweisen könnt. Modul 2 sind Sonderziele. Immer wenn Ihr eine bestimmte Anzahl Aufträge erfüllt habt (4, 7 und 10), dürft Ihr eines der Sonderziele wählen und ins Spiel bringen, durch die Ihr wiederum mehr Punkte erzielen könnt. Das sind „alte Bekannte“ wie die roten Herzen, die es schon im ersten Brettspiel gab, aber auch ein paar neue Ideen, von denen wir hier noch nicht mehr verraten wollen.



Auch bei den Auftragsplättchen gibt es neue Impulse: Bei den *Rundumaufträgen* müssen entsprechend viele Plättchen an das Auftragsplättchen angrenzen, um die Aufgabe zu erfüllen.

Und falls Ihr Euch jetzt denkt: Das wäre auch schön im kooperativen *Dorfromantik* – kein Problem! Sowohl die Plättchen der neuen Auftragsarten sowie die vier neuen Sonderplättchen könnt Ihr nach Belieben auch im anderen Brettspiel einsetzen.

Falls Ihr übrigens lieber in größerer Runde gegeneinander spielen wollt, so könnt Ihr mit zwei Exemplaren von **Dorfromantik – Das Duell** auch mit drei bis vier Personen spielen. Oder Ihr tretet in Teams gegeneinander an. Das neue Familienspiel von Autorenduo Michael Palm und Lukas Zach lässt Euch alle Optionen offen. Hauptsache ist, Ihr habt Spaß! [laut]



Dorfromantik – Das Duell

Legespiel

Kompetitiv

Modular

Friedliches Thema

Autoren: Michael Palm, Lukas Zach

Illustration: Paul Riebe

UVP: EUR 34,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



KRIMINALFÄLLE IM GROSSFORMAT

Das Spiel des Jahres 2021, **MicroMacro: Crime City**, geht in die finale Runde. Die Rückkehr mit **Micro-Macro 4** in die schwarzweiße Verbrechenhochburg stellt den krönenden Abschluss der **Crime City** Reihe dar – ein wortwörtlicher **Showdown!**

Erneut ist es an den Spielenden, in kooperativer Detektivarbeit mit Lupe und Spürsinn 16 Fälle zu lösen. Diese führen nun in den Nordosten der Stadt, an die Bucht von **Crime City** mit Attraktionen wie der Strandpromenade, einem großen, wuseligen Jahrmarkt und dem Maskenball im Schloss Lynchhausen. Es gibt wieder unzählige Details zu entdecken, denn das Spielprinzip bleibt natürlich unverändert:

auch eine perfekte Ausgangslage für die **Bonus Box**. Diese wartet nämlich mit drei epischen Fällen auf, die sich über alle vier Spielpläne erstrecken, in mehrere Kapitel unterteilt sind und selbst hartgesottene Spürnasen noch einmal alles abverlangen. Wer nicht den Platz für aneinandergelagte Spielpläne hat, muss sich dennoch nicht sorgen: Er kann sie auch separat bereithalten, um den epischen Fällen nachzuspüren. Die **Bonus Box** enthält zudem elf Bonus-Fälle, die bislang nur auf Veranstaltungen und in Fachhandelsaktionen verfügbar waren und die noch einmal in je einen der vier Stadtteile führen.

Wen nun – zum fulminanten Ende – die Wehmut packt, dem sei gesagt: Die Story von **Crime City** endet zwar, doch damit endet nur ein Kapitel von **MicroMacro**.
[dapf]

Ein riesiger Spielplan zeigt **Crime City** als Wimmelbild und vereint die Abbildungen zahlreicher Momentaufnahmen. Durch diesen Kniff können die Spielenden Spuren und Verdächtige ausfindig machen und ihnen folgen. Sie gehen den Geschehnissen auf den Grund, enthüllen Abläufe und Beweggründe und machen am Ende die Kriminellen dingfest.

MicroMacro: Crime City – Showdown ist wie alle bisherigen Teile eigenständig und ohne Vorkenntnisse spielbar. Die vier Stadtteile von **Crime City** lassen sich aber auch – wie Fans der ersten drei Teile bereits wissen – zu einem gigantischen Spielplan von 1,50 mal 2,20 Metern zusammenlegen. Das ist nicht nur eine Augenweide, sondern

MicroMacro: Crime City – Showdown und Bonus Box

Wimmelbild

Kooperativ

Detektivspiel

Abschluss der Reihe

Autor: Johannes Sich

Illustration: Hard Boiled Games

UVP Showdown: EUR 24,99

UVP Bonus Box: EUR 19,99

Ca. ab September im Handel erhältlich



FLOTTENMANÖVER MIT HEISSLUFTBALLONS

Friedlich und farbenfroh schweben sie über der eindrucksvollen Landschaft – Heißluftballons soweit das Auge reicht. Doch hinter den Kulissen des anmutigen Spektakels konkurrieren die Besitzer der Ballonflotten um die attraktivsten Positionen am Firmament.

Die bei Besucherscharen beliebten Ballonfahrten in der türkischen Region Kappadokien dienten als Vorbild für **Havalandi**, was grob übersetzt so viel heißt wie „Abheben“. Hoch hinaus wollen auch die Spielenden, und zwar auf der Punkteleiter am Spielplanrand. **Havalandi** ist ein kompetitives Legespiel voller kniffliger Entscheidungen. Dabei sind die zugrundeliegenden Regeln ganz einfach:



Wer am Zug ist, würfelt aus, wie weit sich ein großes Luftschiff um den in vier Geländearten unterteilten, doppelseitigen Spielplan bewegt. Am Zielort markiert es zwei Reihen, in denen die aktive Person einen ihrer Ballons auf einem unbesetzten Feld platzieren darf. Doch wo genau? Die zahlreichen Möglichkeiten, an Siegpunkte zu kommen, eröffnen dafür ganz unterschiedliche Ansätze, aber machen die Wahl nicht leichter.

Jene Ballonflotten, die mindestens zwei Geländearten miteinander verbinden, könnt Ihr in Eurem Zug aufsteigen lassen, wenn wenig-

tens ein Ballon auf einem Schotterweg liegt. Je mehr Geländearten die aufsteigende Flotte verbunden hat, desto mehr Punkte gibt es dafür. Aber auch das bloße Platzieren von Ballons kann Punkte einbringen. Etwa, indem Ihr sie an eine Gruppe eigener Ballons innerhalb einer Geländeart anlegt oder Euch einen Abflugplatz neben einem Pavillon-Feld sichert.

Außerdem solltet Ihr die beiden von Partie zu Partie wechselnden Wertungskarten für das Spielende im Blick haben. Diese bescheren Bonuspunkte für bestimmte Positionierungen. Drei besondere Ballonarten, die Euch je einmal zur Verfügung stehen, können zudem helfen, wichtige Abflugplätze zur richtigen Zeit zu sichern. Wer es schließlich schafft, die Ballons der eigenen Farbe taktisch klug auf den Spielplan zu bringen und dabei alle Punktemöglichkeiten auszuschöpfen, hat beste Chancen, die Konkurrenz zu überflügeln. [dapf]



Havalandi

Legespiel

Taktik

Heißluftballons

Farbenfroh

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Lukas Siegmon

UVP: EUR 29,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



ALLES, ABER KEIN SPIEL ZUM AUSSITZEN



Weltbekannte Musicals wollen die Stadt erobern und Euer Publikum verzaubern. Um die Theatergäste glücklich zu machen, müsst Ihr ihnen als Platzanweiser*in den perfekten Sitzplatz besorgen. Gelingt das und der Premierenabend ist **Ausverkauft** – dann seid Ihr auf dem besten Weg zum Chef-Impresario.



Ausverkauft sieht auf den ersten Blick wie ein weiteres Flip&Write-Spiel aus. Es liegen vier *Zielwertungskarten* in der Tischmitte, alle Spielenden bekommen einen Stift und vor Euch liegt je ein *Theater-Tableau* mit 104 Sitzplätzen in verschiedenen Kategorien, markiert durch unterschiedliche Farben. Die sollt Ihr durch das Einzeichnen von vorgegebenen Formen (= *Tickets*) mit *Besuchern* belegen. Allerdings, und nun wird es bei **Ausverkauft** ganz anders, seid Ihr weder vom Würfelglück abhängig noch von zufällig aufgedeckten Karten. Ärger können Euch aber die benachbarten Personen am Tisch. Denn mit ihnen teilt Ihr Euch jeweils ein *Platzanweiser-Tableau*. Und je nachdem, was sie dort in die Tickets eintragen, verringern sie möglicherweise die Chancen, dass Ihr Eure Gäste sinnvoll platzieren könnt. *Share&Write* wird diese neue Spielmechanik genannt.



Doch wie läuft das nun im Einzelnen? Zunächst die Spielvorbereitung: In die Mitte des Tisches platziert Ihr vier zufällig gezogene *Zielwertungskarten*. Davon gibt es insgesamt 14 in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Nehmt Euch je eines der doppelseitigen *Theater-Tableaus* und legt es vor euch ab. Dabei benutzt Ihr alle dieselbe Seite. Jede Person erhält einen Stift. Achtet bei der Auswahl darauf, dass die Stifte immer eine andere Farbe haben als die der benachbarten Mitspielenden. Schließlich platziert Ihr zwischen Euch je ein *Platzanweiser-Tableau* – das Herzstück des Spiels, auf dem die *Share&Write*-Mechanik beruht.



Jede Runde hat fünf Schritte, welche Ihr alle gleichzeitig durchführen könnt. Zu Beginn jeder Runde schieben alle das zu nutzende *Platzanweiser-Tableau* zu sich neben das Theater. In der ersten Runde ist es das zu Eurer Rechten. Auf dem befinden sich in der Mitte

die Tickets, die immer mehrere Sitze zugleich abdecken und die Ihr in Schritt drei in Euren Theatersaal übertragt. Zudem gibt es je eine Spalte für Euch und eine für den rechten bzw. linken Mitspielenden mit sieben Auswahlmöglichkeiten. Die bieten stets zwei Optionen. Entweder Siegenpunkte für das Spielende oder eine *Platzanweiser-Fähigkeit*, die Ihr sofort nutzt, um zum Beispiel eine Form zu spiegeln oder Sitzplatz-Farben zu ignorieren.



Im dritten Schritt platziert Ihr die Gäste im Theater. Wählt dazu ein Ticket auf dem *Platzanweiser-Tableau*. Die haben zwar die selben vier Farben wie die Bestuhlung im Saal (gelb, grün, lila, rot), weisen aber recht unterschiedliche Formen aus.



Zunächst malt Ihr einen der Kreise (= Sitze) aus. Damit verkleinert und verändert Ihr die Gestalt der sozusagen en bloc einzufügenden Plätze. Sobald alle ihr Muster übertragen haben, legt Ihr das *Platzanweiser-Tableau* zurück zwischen Euch und den rechten Mitspielenden. Die nächste Runde beginnt. Diesmal erhalten alle das *Platzanweiser-Tableau* von links. So geht es Runde für Runde weiter und die Theater füllen sich blockweise mit Gästen. Dabei solltet Ihr nicht nur im Auge behalten, wie die Konkurrenz rechts und links den Saal voll macht. Behaltet auch immer die *Zielwertungskarten* im Blick.

Nach 14 Runden endet eine Partie **Ausverkauf**. Ihr erhaltet Punkte für erfüllte *Zielwertungskarten*, durch Mehrheiten (ausgemalte Kreise) auf den Tickets der beiden *Platzanweiser-Tableaus* sowie markierte Siegenpunkte auf diesen. Die Person mit den meisten Siegenpunkten hat seine Theatergäste am glücklichsten gemacht und sich erfolgreich gegen die Konkurrenz durchgesetzt.

Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade bringen Abwechslung ins Spiel. Auch die Fans von Solospielen kommen mit einer Solo-Variante auf ihre Kosten. Und zu guter Letzt werden sich auch gemischtsprachige Gruppen freuen. Denn bis auf die Anleitung ist das Material bei **Ausverkauf** sprachneutral. [sabs]



Ausverkauf

Share&Write # Ohne Glücksfaktor
Frische Thematik # Subtile Interaktion

Autoren: Eloi Pujadas, Ferran Renalias
Illustration: Meeple Foundry
UVP: EUR 26,99
Im Handel erhältlich



SO VIELE AUSGEZEICHNETE SPIELE!



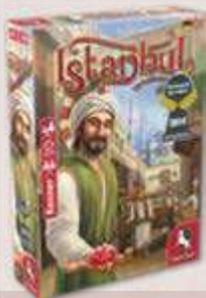
Der Jubel war groß bei der Reisegruppe aus dem hessischen Friedberg, an jenem Sonntagabend im Juli in Berlin: Da ging der rote Pöpel für das *Spiel des Jahres* an **Dorfromantik – Das Brettspiel**. Und damit erstmals an ein echtes Pegasus-Original. Bislang waren die *Spiele des Jahres* in Kooperation mit anderen (deutschen oder ausländischen) Verlagen erschienen – oder es waren die Auszeichnungen für *Kinderspiel des Jahres* und *Kennerspiel des Jahres*. Davon gab es in vergangenen Jahren reichlich, wir stellen sie Euch im Schnelldurchlauf noch einmal vor.



UVP: EUR 39,99

Living Forest

Der mystische Wald wird von den Flammen des Onibi bedroht. Wer rettet diesen Quell der Ruhe und des Friedens? Als Naturgeister versucht Ihr genau das in **Living Forest**. Löscht die Flammen, pflanzt Bäume und erweckt den *Wächter des Waldes*. Dazu deckt Ihr in jeder Runde Karten von Eurem Deck auf: So lange, bis Ihr mit der Symbol-Kombi zufrieden seid – oder Ihr Euer Glück überstrapaziert habt. Durch die stets unterschiedlichen Kartendecks und die verschiedenen Wege, wie man das *Kennerspiel des Jahres 2022* gewinnen kann, gleicht keine Partie der vorherigen.



UVP: EUR 39,99

Istanbul

Das Basartreiben in **Istanbul** gehört mittlerweile zu den Klassikern. 2014 wurde es *Kennerspiel des Jahres* – ist aber immer noch äußerst beliebt. Ihr sammelt an den 16 Orten des Basars Ressourcen, die Ihr gegen wertvolle Rubine tauscht. Wer zuerst fünf ergattert hat, gewinnt. Den Reiz macht natürlich der zentrale Mechanismus aus: Es ist eine Mischung aus Worker Placement und sehr geschicktem wieder Einsammeln seiner *Gehilfen*. Dass es mehrere spannende Erweiterungen sowie seit 2018 eine *Big Box* gibt, unterstreicht den hohen Wiederspielwert von **Istanbul**.

Dorfromantik – Das Brettspiel

Als das kleine Entwicklerstudio Toukana Interactive Anfang 2021 das Videospiel **Dorfromantik** vorstellte, ahnte niemand, zu welchen Höhenflügen die heimelige Landschaft mit Feldern, Wäldern und Dörfchen fähig ist. Erst gab's die Preise für das digitale Gaming, nun den Ritterschlag für **Dorfromantik – Das Brettspiel** in der analogen Welt. Wer sich beeilt, sichert sich beizeiten die Mini-Erweiterung *Die große Mühle* mit neuer Aufgabenkarte und einem hübschen Aufsteller für die markante Mühle vom Cover.



UVP: EUR 39,99

MicroMacro: Crime City

Selten hat es in den letzten Jahren ein so charismatisches Spiel gegeben wie **MicroMacro: Crime City**. Wer einmal vor dem großen Stadtplan, diesem ausgefuchsten schwarzweißen Wimmelbild gestanden hat, vergisst das garantiert nicht wieder. Zumal wenn er sich über den Plan gebeugt und kooperativ mit den Mitspielenden versucht hat, die kriminalistischen Rätsel zu lösen, die sich darin verbergen. So immersiv, so unterhaltsam, so anders als die aberhundert Neuheiten, die in jedem Jahr erscheinen – das war der Jury 2021 allemal den roten Pöppel für das *Spiel des Jahres* wert.



UVP: EUR 24,99

Kingdomino

Kingdomino zeigt auf brillante Weise, wie viel Spielspaß und vor allem innovatives Potenzial in einer uralten Spielmechanik stecken kann. Man nehme die klassischen Dominosteine, mache aus dem abstrakten Zahlenwerk Landschaften und versehe das Ganze mit einem einfachen Punktemultiplikator, der zusammenhängende Landschaften belohnt. Dazu kam beim *Spiel des Jahres 2017* die höchst pfiffige Art, wie der oder die Startspieler*in wechselt: Wer in der aktuellen Runde die wertvollste Landschaft für sich abgreift, muss im nächsten Durchgang nehmen, was die anderen übrig gelassen haben.



UVP: EUR 24,95

Dragomino

Wie überragend die Idee mit *Kingdomino* von Autor Bruno Cathala war, zeigte sich vier Jahre später bei der Verleihung der Auszeichnung zum *Kinderspiel des Jahres 2021*: **Dragomino** ist der kindgerechte Ableger. Dabei geht es nun nicht mehr darum, clever an Landschaften zu bauen, um am Ende Punkte zu kassieren. Vielmehr erhalten die jungen Akteure und Akteurinnen sofort als Belohnung ein Drachenei. Ob das für viele Punkte gut ist oder einem zur Startposition in der nächsten Runde verhilft, das macht den Reiz dieses ebenfalls wunderhübsch illustrierten Titels aus. [ask]



UVP: EUR 27,99



DER GEIST MUSS IN DIE FLASCHE

Die Geister sind aus der Flasche, um nicht zu sagen: Sie sind außer Rand und Band. Und Euer Job ist es, die **Djinns** wieder einzufangen. Denn: Sie saugen mächtig an der Magiequelle, die für Eure Magiegilde essenziell ist.

Was nach einem eher leichten und putzigen Thema klingt, hat es mächtig in sich. Mit **Djinn** legt Autor Benjamin Schwer nach dem ebenfalls bei H@ll Games erschienenen *Crown of Emara* erneut ein Kennerspiel der gehobenen Klasse vor. Neben den 48 **Djinn**-Figuren sowie Flaschen und Korken (klar – die ätherischen Wesen müssen ja stilvoll gebannt werden) breitet sich reichlich Material auf dem Tisch aus: Geld, Schriftrollen, Schlüssel, Schatztruhen, magische Ausrüstungen in

drei Teilen (Stab, Hut, Mantel), dazu Magiekarten und ein detailreiches Tableau für alle, die mitspielen.

Zentral aber ist das große, sehr variable Spielbrett: Das zeigt die kleine Stadt der Magiegilde mit ihren 13 Orten, den *Aktionsfeldern*. Bis auf die zentrale *Magiequelle* sind die anderen zwölf austauschbar, das heißt: Für jede Partie legt Ihr die zwölf *Aktionsfelder* zufällig verteilt aus.



Der Aufbau von **Djinn** bietet aber noch viel mehr Varianz. So sind von zehn *Schlusswertungskarten* pro Partie nur drei im Spiel. Alle Spielenden erhalten vor Beginn je zwei *Charakterplättchen*; eins verbessert Eure Möglichkeiten ein wenig, das zweite reduziert sie an anderer Stelle. Schließlich gibt es noch die *Trophäenleiste*, deren drei Kolumnen auch jedes Mal unterschiedlich bestückt sind.

Was ist nun Euer Job? Wer an der Reihe ist, zieht seine Spielfigur über das große Brett mit den 13 *Aktionsfeldern*. Die haben jeweils drei bis vier Wege zu den Nachbarfeldern. Da Ihr nur vorwärts ziehen dürft, ist die Auswahl eingeschränkt. Hinzu kommt: Sollte am gewünschten Feld eine andere Figur stehen, erhält der bzw. die Mitspielende Geld oder eine Schriftrolle – oder Ihr überspringt das Feld. Dieses stete Vor-anrücken ist zu Beginn recht gemütlich, entwickelt



aber im Laufe der Partie eine spannende Dynamik: Ich brauche ganz dringend zwei Flaschen. Aber dort steht die Konkurrenz, und schon wird's teuer.



Außer der *Magiequelle* gibt es folgende Aktionsfelder: *Akademie*, *Archiv*, *Katakomben*, *Manufaktur*, *Markt* und die *Taverne*. Dort erhaltet Ihr in verschiedensten Konstellationen all die notwendigen Werkzeuge zum **Djinn** fangen. Der Abstecher in die *Akademie* ermöglicht Euch, Kraft zu tanken. Denn: Habt Ihr nicht genügend *Magiestärke*, könnt Ihr keine **Djinns** erwischen. Die tummeln sich an der Hälfte der *Aktionsfelder*, und zwar den runden. Upps, das war bisher noch gar nicht gesagt: Alle *Aktionsfelder* gibt es doppelt, einmal in der eckigen *Standardversion* sowie in der runden *Spezialversion*. Die bietet dasselbe, nur besser! In der eckigen *Katakombe* zum Beispiel erhält man eine Schatztruhe, in der runden zwei.



Genau an jenen runden Feldern lauern aber auch die **Djinns**, und zwar stets ein *Meisterdjinn* sowie die zu Beginn zufällig gezogenen normalen in einer von vier Farben. Wer sich zu einem runden Feld begibt, muss mindestens einen der Geister fangen. Das kostet *Magiestärke* mit Wert 4. Die *Meisterdjinn*s haben sogar abhängig von den anderen Geistern am Ort zusätzliche Kräfte. Allerdings: Habt Ihr die Normalo-Djinns dort weggefangen, verzieht sich der große von alleine. So weit so gut. Aber wohin mit den Schlawinern? Habt Ihr bereits eine Flasche in der zum Geist passenden Farbe plus Korken – sehr gut. Sonst muss der **Djinn** in einen *Bannkreis*. Zwei sind bereits zu Beginn auf Euren Spieltableaus ge-

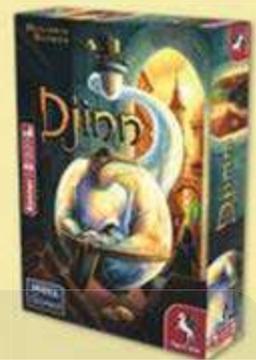
öffnet. Schafft Ihr es, auch die anderen zwei zu öffnen, winken hübsche Boni. Auf die Art ist **Djinn** übrigens an vielen Stellen verzahnt. Wenn Ihr schließlich drei gleichfarbige **Djinns** auf Flaschen zieht, tauscht Ihr sie gegen eine *Trophäe*, denn: Drei **Djinns** bringen je zehn Siegpunkte, die *Trophäen* sind aber bis zu 36 Punkte wert, zudem erhaltet Ihr eine Sofortbelohnung.



Das Spiel endet, sobald alle *Meisterdjinn*s gefangen oder vertrieben sind. Dann gibt es noch Punkte für **Djinns** im Bannkreis sowie

je 1 Punkt für leere Flaschen und Korken.

Ihr seht: Der Geist muss in die Flasche, sonst habt Ihr mit Luft gehandelt. [ask]



Djinn

- # Witziges Thema
- # Stark verzahnt
- # Variables Spielbrett
- # Solovariante

Autor: Benjamin Schwer
Illustration: Dennis Lohausen
UVP: EUR 59,99
Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



TIEF BUDDELN, HOCH GEWINNEN



Sie haben neue Länder besiedelt, Imperien gegründet und sind zu Inseln am Ende der Welt gesegelt. Doch nun haben die knuffigen Figuren, die in *Imperial Settlers* ihr Debüt feierten, ein neues Reich entdeckt: tief unter der Erde, in den Minen, warten gewaltige Schätze.



Eingefleischte Fans der *Settlers*-Spielefamilie von Portal Games, dem polnischen Partnerverlag von Pegasus Spiele, werden bei den **Imperial Miners** auf Anhieb einiges Bekanntes wiedererkennen. Aber es gibt einen entscheidenden Unterschied: Die Art und Weise, wie Ihr die Karten in der eigenen Auslage anordnet. Diese hat einen entscheidenden Einfluss auf das, was Ihr an Ressourcen und vor allem an Siegpunkten im Laufe der Partie einsammelt. Dazu gleich, doch zunächst ein paar Worte zum Aufbau.



Ihr wählt unter sechs Völkern eines und erhaltet das entsprechende Tableau mit drei *Stolleneingängen*. Zudem wählt Ihr vier *Minenkarten* der Ebenen 1 bis 3 aus. Für alle gut zugänglich liegen drei *Entwicklungspläne* aus. Da sie doppelseitig sind, verlaufen die Partien unterschiedlich. Mal geht es darum, sich in



Technologie, Diplomatie und Alchemie zu entwickeln, es könnte ab auch um Fortschritte bei Kunst, Kultur und Militär gehen.



Zu Beginn der zehn Runden findet ein Ereignis statt, das alle abhandeln. Danach, in der *Minenphase*, legt Ihr eine *Minenkarte* in Euer Bergwerk. Und zwar gemäß der vorgegebenen Ebene, in tieferen Stollen kostet das Gold. Mit der aktuell gelegten Karte setzt Ihr eine Kettenreaktion in Gang: Ihr aktiviert zuerst diese und erhaltet die aufgedruckte Belohnung. Dasselbe macht Ihr mit der darüber – da aber die Karten immer versetzt übereinander liegen, müsst Ihr Euch für den Pfad links oder rechts entscheiden. Den verfolgt Ihr bis zum *Stolleneingang* und heimst die entsprechenden Belohnungen ein. Das könnten auch die raren Karten für Ebene 4 sein, womit Ihr noch mehr Potenzial freischaltet. Zudem ist es lukrativ, seine Karten so anzuordnen, dass die je hälftigen Loren-Symbole zusammen eine ganz Lore ergeben. Auch das bringt am Ende Siegpunkte – und darum geht es schließlich bei **Imperial Miners**.



[ask]



Imperial Miners

Imperial-Settlers-Welt # *Bergbau*
Verschiedene Völker # *Kartenauslage*

Autor: Tim Armstrong
Illustration: Hanna Kuik
UVP: EUR 34,99
Ca. ab September im Handel erhältlich



STADTPLANUNG IM LAS VEGAS STIL

Endlich habt Ihr Euch einen Namen in der Architektur-Branche gemacht und nun wartet die größte Herausforderung Eurer Karriere auf Euch: Im neusten Titel aus der Flip&Write-Reihe **Welcome to** stampft ihr eine Glücksspiel-Oase aus dem Boden.

In **Welcome to New Las Vegas** errichtet Ihr als Stadtplaner*innen ganze Amüsiermeilen. Dazu eröffnet Ihr entlang der Straßen auf Euren Spielplänen ein Casino nach dem anderen. Jede Runde werden drei neue Zahlenkarten aufgedeckt. Ihr tragt eine der Zahlen in ein Casino ein und dürft die zugehörige Aktion ausführen.



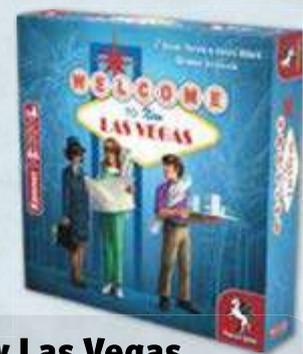
Bedenkt aber, dass die Zahlen entlang Eurer Straßen von links nach rechts aufsteigen müssen. Falls das einmal eng und klemmig wird, hilft Euch das Bauamt mit ein paar Boni weiter.

Die Aktionen nutzt Ihr, um weitere Casinos fertig zu bauen, in die Ihr dann die nächsten Zahlen eintragen könnt. Alternativ rührt Ihr die Werbetrommel oder schickt VIP-Gäste mit einer Limousine über die Glitzer-Boulevards. Das alles sichert Euch Punkte am Spielende. Am Ende jeder Runde könnt Ihr Projekte abschließen. Wer von Euch diese Missionen am schnellsten erfüllt, bekommt die meisten Bonuspunkte.

Casinos sind nicht das einzige, das Ihr in **Welcome to New Las Vegas** auf Euren Spielplänen einzeichnet.

Was wäre eine richtige Glamour-Stadt ohne Golfplätze und Hotels? Eröffnet Ihr Casinos in der obersten Straße, baut Ihr den Golfplatz aus. Wenn Ihr ihn dann lückenlos weiterführt, verdient Ihr einen Haufen wertvoller Punkte. Die Hotels warten am Fuß Eures Stadtplans. Füllt Ihr eine komplette Spalte mit Casinos, gibt es auch hier ordentlich Punkte abzustauben. Wie bei den Projekten gilt: Wer am schnellsten ist, verdient das meiste.

Das Spiel endet, wenn jemand alle Projekte erfüllt oder alle Casinos eröffnet hat. Oder alle Bauamtsfelder aufgebraucht hat. Wer von Euch Zahlen und Aktionen am cleversten kombiniert hat und dabei nicht zu viele Schulden gemacht hat, ist der neue Star von New Las Vegas. [mad]



Welcome to New Las Vegas

Flip&Write

Vegas-Glamour

Solomodus

Abwischbarer Spielplan

Autoren: Benoit Turpin, Alexis Allard

Illustration: Anne Heidsieck

UVP: EUR 29,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich





JEDE DOPPELSEITE EIN ÜBERLEBENSKAMPF

Vor elf Jahren erschien *Robinson Crusoe – Abenteuer auf der verfluchten Insel* auf Deutsch. Damit ist das Expertenspiel einer der langlebigsten Titel im Sortiment von Pegasus Spiele. Doch noch immer gibt es reichlich Abwechslung – und im Herbst eine ganz neue, spannende Ergänzung: das **Abenteuerbuch!**

Robinson Crusoe – Abenteuer auf der verfluchten Insel schickt Euch jedes Mal aufs Neue in einen erbarmungslosen, aber auch spannenden Überlebenskampf. In jedem der Szenarien müsst Ihr Eure Umgebung erkunden, Ressourcen (vor allem Nahrung!) suchen und einen Unterschlupf bauen. Ihr wollt schließlich dem Wetter und großen Gefahren trotzen, um zu überleben. Dabei lüftet Ihr nach und nach die Geheimnisse Eurer Insel, lernt nützliche Gegenstände zu bauen und arbeitet daran, Euer Szenarioziel zu erfüllen.

Denn nicht immer ergeht es Euch dabei wie dem titelgebenden Helden Robinson Crusoe aus Daniel Defoes Roman von 1719 und nicht immer ist es Euer Ziel, von der Insel gerettet zu werden. Sowohl das Grundspiel als auch die bisher erschienenen Erweiterungen *Die Fahrt der Beagle*, *Mystery Tales* und die *Schatztruhe* bieten eine Vielzahl unterschiedlicher Szenarien. So könnt Ihr Charles Darwin bei seiner legendären Reise zu den Galapagos-

inseln begleiten oder müsst Euch vor Gefahren wie Kannibalen oder einem Vulkanausbruch in Sicherheit bringen. Mit *Mystery Tales* erhielt das Spiel sogar einen Horror-Modus, mit dem auch Szenarien aus dem Grundspiel variiert werden konnten.



Doch elf Jahre sind eine lange Zeit und womöglich habt Ihr inzwischen sämtliche Herausforderungen gemeistert, die *Robinson Crusoe* für Euch in petto hatte? In dem Fall gibt es für alle Fans des kooperativen Inselabenteuers eine gute Nachricht: Dieses Jahr erscheint nicht nur das Grundspiel in einer Deluxe-Ausgabe mit schicken Miniaturen, sondern auch das lang erwartete **Abenteuerbuch!**

Das **Abenteuerbuch** ist eine Sammlung aller Szenarien für *Robinson Crusoe – Abenteuer auf der verfluchten Insel*. Es enthält jedes Szenario (mit Ausnahme von Szenarien aus Kampagnen), das bisher von Pegasus Spiele veröffentlicht wurde, in neuem Design. Außerdem enthält das **Abenteuerbuch** eine Vielzahl neuer Szenarien. Viele davon wurden vom *Robinson Crusoe* Team geschrieben. Andere wurden von Fans entworfen. Dazu gehören auch Szenarien, die bei einem Wettbewerb auf der englischsprachigen Webseite *BoardGameGeek* und bei einer Umfrage auf *Gamefound* ausgewählt wurden. Auf dieser Plattform wurden die Deluxe-Ausgabe und das **Abenteuerbuch** im Frühling 2021 in einer Kampagne des polnischen Originalverlags Portal Games finanziert.

Dieses Buch ist etwas für alle: Zusätzlich zu den klassischen Szenarien gibt es Varianten für weniger Erfahrene – aber auch Varianten mit besonders heftigen Herausforderungen. Alle Szenarien sind im Inhaltsverzeichnis sowohl nach Schwierigkeit, nach Spieldauer, nach Genre als auch nach Zielgruppe geordnet. So könnt Ihr schnell und einfach das richtige Szenario für Euren Spieleabend finden. Das Buch kommt dabei auf üppige 146 Seiten, wobei auf den Seiten 8 bis 126 jeweils

ein Szenario eine Doppelseite füllt. Fliegt nach *Nimmerland*, reist durch die Zeit oder trifft auf legendäre Geschöpfe wie *Nessie*, *King Kong* oder den *Yeti*. Nehmt an einem außergewöhnlichen Kochwettbewerb teil, geht nach Perlen tauchen oder sammelt rote Bananen für den *Affenkönig*. Mit dem **Abenteuerbuch** passiert einfach ständig etwas Neues.



Zusätzliches Spielmaterial – wie neue Karten, eine Zeitung oder Briefe – finden sich derweil in einem Umschlag, der dem Buch beiliegt. Zudem ist eine mehrseitige Liste mit Herausforderungen enthalten, die Ihr in Euren Partien erfüllen könnt. Jeder erfüllte Job gewährt euch einen einmaligen Bonus, den Ihr in einem Szenario Eurer Wahl nutzen könnt oder der die Spielvorbereitung beeinflusst. Natürlich gibt es auch ein *Logbuch*, indem Ihr alle Eure Partien nach-

halten könnt. Und falls all das immer noch nicht genug ist, können kreative Köpfe sich auf ein paar Blankoseiten mit eigenen Szenarien austoben. Also: Auf ins Abenteuer! [laut]



Robinson Crusoe: Das Abenteuerbuch

- # Erweiterung
- # Abenteuer-Kompilation
- # Gut sortiert
- # Variationsreich

Autor*innen: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka, Mariusz "Gekon" Goeck uvm.
Illustration: Piotr Staby, Mateusz Bielski, Michał Zielinski uvm.
UVP: EUR 19,99
Ca. ab Oktober im Handel erhältlich

IN DEN NETZWERKEN DER BANKEN

New York, New York: Wenn die *Runner* es dort schaffen, können sie überall schaffen? **Flüsternetze**, das neue Kampagnenbuch für **Shadowrun**, **Sechste Edition** führt uns in die Stadt der Träume. Manche kennen die Weltmetropole auch unter dem verrufenen Namen Rotten Apple.

Wissen ist Macht! In die Abgründe der Konzernhauptstadt Manhattan gerufen, müssen die *Chummer* verborgene Informationen aufdecken und herausfinden, wie sie daraus den größten Nutzen ziehen können – allerdings ohne als große Zielscheibe zu enden. Der Band eröffnet mit einem Update über den Zustand von New York in den 2080ern. Gab es in den 1920er Jahren die berühmten Flüsterkneipen, so breiten sich in der düsteren Zukunft die **Flüsternetze** über die Stadt aus. Ein- und Ausreise, die Stadtbezirke, das organisierte Verbrechen, wichtige Orte sowie weitere Details werden spielgerecht aufbereitet, sodass sich Spielleitung und Spielende in der Konzern-Enklave zurechtfinden können.

Die beachtlichen dreiunddreißig Missionen führen tief in die *Sechste Welt* mit ihrem finsternen Finanzkosmos hinein.

Mächtige Finanziers wandern ins Gefängnis, weil sie Insider-Informationen an Investmentbanker weitergaben, damit diese auf der Grundlage von Dingen handeln konnten, die sie nicht wissen durften. Regierungspersonal trat zurück, weil sich die Antwort auf die Frage

„Was wussten Sie und wann wussten Sie es?“ als schlecht für sie herausstellte. Apropos schlecht, ein unsachgemäßer Umgang mit den erlangten Informationen schlägt unter Umständen auf die *Shadowrunner* zurück.

Shadowrun: Flüsternetze

steckt voller kniffliger Abenteuer und Entscheidungen. Auch in Anbetracht der Komplexität gibt der Band diverse Spielhilfen an die Hand. Hierzu gehören die Zusammenfassung der komplexen Handlung sowie eine Charakterfundgrube mit den Spielwerten der wichtigsten Akteur*innen, denen die Charaktere während ihrer Missionen begegnen. Eine großformatige Karte von Manhattan rundet das vollfarbige, 168 Seiten starke Hardcover ab. [ib]



Shadowrun: Flüsternetze

Shadowrun-Universum # Manhattan
Finstere Finanzwelt # Kampagnenband

Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth
Coverartist: Jack Hoyle

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich

DAS GRAUEN IM SCHNELL- DURCHLAUF

Mit dem neuen Hardcoverband **Cthulhu: Ein Abend mit dem Grauen** stehen die Sterne günstig für fünf mörderische Abendunterhaltungen. Diese Kurzabenteuer führen vorgefertigte *Investigatoren* im Handumdrehen in Lovecraftsche Abgründe.

Einerseits besticht das Rollenspiel **Cthulhu** durch seine epischen Kampagnen wie *Masken des Nyarlathotep* und *Berge des Wahnsinns*. Andererseits bringen geschätzte Abendunterhaltungen wie *Spuk im Corbitt-Haus* oder das bekannte Convention-Abenteuer *Camp Sunny* den Mythosschauer innerhalb weniger Stunden auf den Punkt. Die neue Sammlung adressiert auf 188 Seiten genau diesen Bedarf an Abenteuern für ein oder zwei Spielsitzungen daheim oder unterwegs auf einem Spieletreffen.



In *Die Träumer von Kaliyama* finden die *Investigatoren* die Bevölkerung eines Bergdorfs in einem tiefen Schlummer vor. Mit (alb-)traumwandlerischer Sicherheit stellen sich Euch alsbald schwere moralischen Dilemmata. Und vor mächtigen Unholden wimmelt es natürlich auch. Das Abenteuer *Mutter* gewährt Spielrun-



den die Möglichkeit, höheren Zielen wie etwa dem Weltfrieden zu dienen. Doch wie sollte es anders sein: Zweifel und Wahnsinn gehen mit solch zu hoch gesteckten Zielen immer einher.

Der so nett und jovial klingende Titel *Alles Gute, Opa Zeus!* führt erneut in die Berge, diesmal jedoch auf eine fatale Familienfeier. Am Morgen sind sowohl das Geburtstagskind als auch die Dienerschaft verstorben. Die *Investigatoren* wachen in *Graue Wurzeln* ohne Erinnerungen in einer feuchten Erdhöhle auf. Und nun? Seht selbst! Schlussendlich beantwortet der bereits erwähnte Convention-Hit *Camp Sunny* die Frage: Was kann schon bei einem Urlaub in einem Sommercamp in der Nebensaison schiefgehen? Die Antwort: So ziemlich alles. Ihr seht: **Ein Abend mit dem Grauen** verspricht reichliche und abwechslungsreiche Abenteuerkost. [ib]



Cthulhu: Ein Abend mit dem Grauen

Cthulhu-Kosmos

OneShots

Conventions

Kurzabenteuer

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverartist: Mark Freier

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich



SPIELT, UND IHR WERDET HERAUSFINDEN WAS PASSIERT!

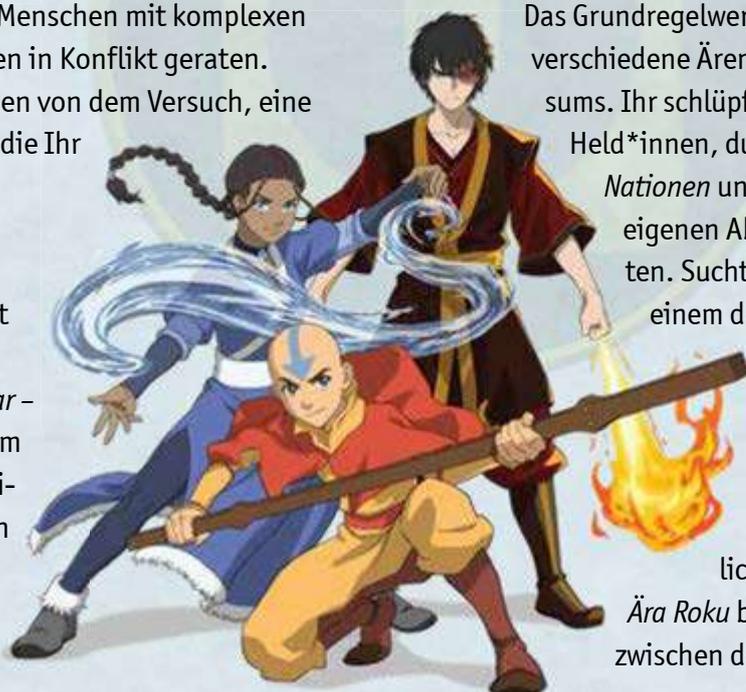
Fast zehn Millionen Dollar hat **Avatar Legends** beim Kickstarter eingesammelt und im August auf der *GenCon* gleich zwei *ENnie Awards* erhalten: als bestes Familienspiel sowie für das beste Regelwerk. Und nun legt Pegasus Spiele die grandiose Umsetzung dieser einmaligen Fantasywelt auf Deutsch vor. Seid Ihr bereit für **Avatar Legends – Das Rollenspiel**?

Die Welt von **Avatar Legends – Das Rollenspiel** ist eine Fantasywelt, inspiriert von asiatischen und nordamerikanischen indigenen Kulturen. Das Spiel entführt Euch in die atemberaubenden Landschaften, in denen die *Vier Nationen* leben: das *Erdkönigreich*, die *Feuernation*, die *Luftnomaden* und die *Wasserstämme*. Ihr trefft auf majestätische hybride Kreaturen und auf einzigartige Wunder der Technologie und Industrie. Aber es ist auch eine Welt voller Konflikte, in der es keine absolut bösen oder perfekt heldenhaften Menschen gibt. Es gibt nur Menschen mit komplexen Motiven, die mit anderen in Konflikt geraten. Und Ihr könnt Teil werden von dem Versuch, eine Zukunft zu erschaffen, die Ihr für die Beste haltet.

Avatar Legends – Das Rollenspiel basiert ursprünglich auf der Zeichentrickserie *Avatar – Der Herr der Elemente* um den sagenhaften Bändiger *Aang*. Das Bändigen der Elemente ist ein zentraler Aspekt in dieser Welt – und als

Avatar ist *Aang* der einzige lebende Mensch, der alle vier Elemente beherrscht. Nur dem Avatar kann es gelingen, das Gleichgewicht der Welt zu erhalten und eine Brücke zu bauen zwischen den physischen und spirituellen Existenzen. Aber **Avatar Legends – Das Rollenspiel** greift noch viel weiter: Ihr taucht ein in den ganzen Kosmos des **Avatar**-Universums, der sich seit 2005 in Form von Comics, Romanen und der epischen Animeserie *Die Legende von Korra* entwickelt hat.

Das Grundregelwerk bietet euch fünf verschiedene Ären des **Avatar**-Universums. Ihr schlüpft in die Rollen von Held*innen, durchstreift die *Vier Nationen* und schreibt Eure ganz eigenen Abenteuergeschichten. Sucht Euch aus, ob Ihr in einem der frühen Zeitalter, der *Ära Kyoshi* beginnen wollt, mit Schlachten gegen Bösewichte und im Kampf gegen staatliche Korruption. In der *Ära Roku* brechen Spannungen zwischen den Nationen auf.



Es gilt, einen unsicheren Frieden aufrecht zu erhalten. In der *Ära des Hundertjährigen Krieges* rebelliert Ihr gegen ungerechte Herrschaft und beschützt die Schwachen. In der *Ära Aang* heilt Ihr die Wunden, die der Welt zugefügt wurden. Die *Ära Korra* versetzt Euch in eine moderne Welt nach dem Ende des Imperialismus.

Einer der großen Vorteile dieses Rollenspiels besteht darin, dass Ihr sowohl als erfahrene Rollenspieler*innen als auch als absolute Neulinge problemlos in diese fantastische Welt einsteigen könnt. Das Regelwerk nimmt Euch freundlich an die Hand und erklärt, was ein Rollenspiel ist und wie Ihr mit dem 308 Seiten starken Buch Eure eigenen Abenteuer entwerft.

Am besten probiert Ihr es aus, denn: Zu Beginn sind die Auseinandersetzungen nicht allzu schwierig und es entsteht schnell das Gefühl eines heldenhaften Teams, das gemeinsam große Ziele erreichen kann. Dabei hilft auch das Würfelsystem. Ihr lasst die zwei Sechsseiter rollen und zählt eventuelle Boni hinzu, die Euer Charakter bietet. Bei einem Ergebnis bis 6 ist die Aktion misslungen, ab einer 7 ist sie erfolgreich. Der kleine, feine Vorteil: Ab einem Ergebnis von 10 ist die Aktion ein voller Erfolg. Als Einstieg ins Rollenspiel ist diese Mechanik einfach unschlagbar. Auch, um die Besonderheiten der Welt – wie das *Bändigen* – darzustellen, bietet sich das hervorragend an.



Wenn Ihr Euren Charakter auswählt, wählt ihr ein Rollenbuch (gewissermaßen ein Archetyp) und legt eure Ausbildung fest. Die Figur bewegt sich zwischen zwei Prinzipien, beispielsweise „Freiheit“ versus „Rolle“. Die Handlungen Eures Charakters führen dann dazu, dass sich dieses Gleichgewicht hin zum einen oder anderen Extrem verschiebt, was wiederum Einfluss auf das gesamte Spiel hat. Deshalb: Spielt, um herauszufinden, was passiert! [meh/ask]



Dazu skizziert der Hardcover-Band zunächst kurz und bündig das **Avatar**-Universum und beschreibt, was Ihr zum Spielen benötigt: Bleistifte und Papier, vorgefertigte Spielmaterialien (die Ihr bei Pegasus Spiele downloaden könnt) und zwei sechsseitige Würfel – also die klassischen Rollenspiel-Utensilien, um Kämpfe auszutragen oder in kritischen Situationen Entscheidungen herbei zu führen. Vor allem aber legt es die Kernidee nahe: Spielt, um herauszufinden, was passiert!

Avatar Legends – Das Rollenspiel: Grundregelwerk

- # Avatar-Universum
- # Anime-inspiriert
- # Leichter Einstieg
- # Epische Erzählung

Chefredaktion: Selina Kalms
Illustration: Avatar Studios & Viacom
Preis: EUR 39,95
Im Handel erhältlich

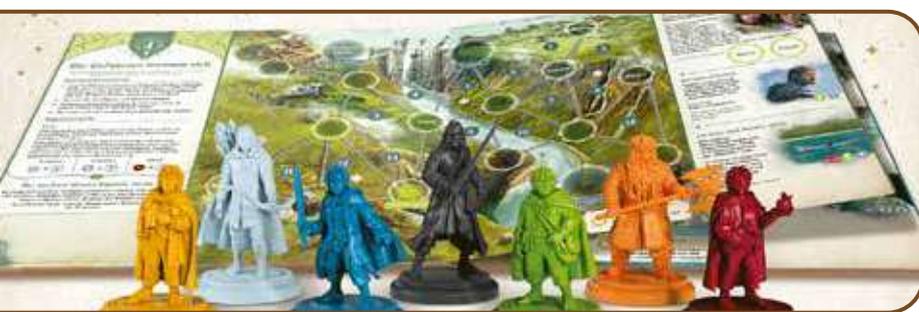


©2023 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Avatar Legends and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

AUF EIGENEN WEGEN NACH MORDOR

Ein Buch, Karten und Eure Fantasie: Das reicht, um mit dem **Der Herr der Ringe – Adventure Book Game** Eure eigene Version der weltberühmten Fantasy-Trilogie zu schreiben.

„Es ist eine gefährliche Sache, Frodo, aus deiner Tür hinauszugehen. Du betrittst die Straße und wenn du nicht auf deine Füße aufpasst, kann man nicht wissen, wohin sie dich tragen.“ Diese wohlgemeinte Warnung erhält Ringträger Frodo Beutlin sehr früh im *Herrn der Ringe*. Doch während man im Buch und Film genau weiß, wohin die Reise führt, erlebt Ihr sie in diesem **Adventure Book Game** auf ganz andere Weise.



Das **Der Herr der Ringe – Adventure Book Game** bricht die Geschehnisse aus Tolkiens Büchern auf acht Highlights herunter, vom Aufbruch aus dem Auenland bis zur letzten Schlacht. Die präsentiert es Euch in einem Buch mit acht toll illustrierten Doppelseiten. Jede enthält die Spielvorbereitung, Kapitelregeln, Herausforderungen und den Spielplan für eines der acht Kapitel. So könnt Ihr Euch nach und nach durch die Trilogie spielen. Jedes Kapitel ist eine eigene Partie, nach der das Spiel problemlos zusammengepackt und weggeräumt werden kann. Doch das Spiel endet erst dann wirklich, wenn alle Kapitel abgeschlossen wurden, ohne dass Ihr ins Verderben gelaufen seid.



Anstatt in die unterschiedlichen Charaktere der neun Gefährten zu schlüpfen, steuert Ihr im **Adventure Book Game** die Figuren gemeinsam. Ihr seid reihum am Zug und dürft ein oder zwei Figuren bewegen. Zudem könnt Ihr Eure Handkarten ins Spiel bringen, etwa um weitere Spielfiguren zu aktivieren. Zuletzt deckt Ihr eine *Handlungskarte* auf. Die sind einer der Mechanismen, mit denen das Buch gegen Euch arbeitet. Sie bewegen Schwarze Reiter, Orks tauchen auf oder die Spinne Kankra legt ihre Netze aus. Die *Handlungskarten* sind nicht die einzige Hürde. Schreitet der Marker auf der *Verderbnisleiste* voran, kommen die besonders üblen Karten *Saurons Auge* ins Spiel. Harte Zeiten für Frodo, Sam, Aragorn und Co.! Solltet Ihr übrigens Sauron nicht im ersten Anlauf schlagen – versucht es einfach noch mal, ein Kapitel dauert nur knappe 20 Minuten. [laut]

Der Herr der Ringe – Adventure Book Game (Ravensburger)

Mittelerde-Reise

Kooperativ

Abenteuerspiel

Spiel im Buch

Autoren: Ryan Miller, Jason Little, Marcus Ross

Illustration: Wigwam Studios,

Vlad Rodriguez

UVP: EUR 49,99

Im Handel erhältlich



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

In den letzten Ausgaben haben wir Euch unsere Redaktion präsentiert, nun dreht sich alles um das gute Aussehen bei Pegasus Spiele: Das Grafikteam stellt sich vor.

Mein Name ist:

Eva Steuer

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:

Ich bin Grafikdesignerin mit Fokus auf Webdesign, arbeite aber auch an unseren Spielen mit.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten:

Ganz klar: neue Dinge zu erschaffen! Mir mit meinen Teamkolleg*innen Konzepte zu überlegen, um ein übersichtliches und einheitliches Design für ein Spiel zu schaffen, bringt mir viel Freude.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung:

Zusammen mit meiner Redaktionskollegin Irina habe ich im Pegasus Spiele Pop-Up Store einen *Deadly Dinner* Abend betreut. Zu sehen, wie die Spielenden sich in ihre Rollen einfinden und Spaß mit unseren Spielen haben, fand ich ein schönes Erlebnis.

An schlechten Tagen motiviert mich:

Meine Teamkolleg*innen! Jessy bringt häufig selbst gebackenen Kuchen mit und immer wenn wir ein Motivationsloch haben, zaubert sie ein Stück Kuchen hervor. Danach geht die Arbeit wieder wie von selbst. ;)

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist:

Zu meinen Lieblingsspielen zählt definitiv *Welcome to the Moon*. Das ist ein Flip&Write-Spiel, in dem wir versuchen den Mond zu erreichen und bewohnbar zu machen, um eine neue Heimat für die Erdbevölkerung zu erschaffen.

Mein erstes Pegasus-Spiel war:

Ich glaube, das war *Camel Up* – ein Titel, der bei Familientreffen immer noch gerne auf den Tisch kommt.

Dieses Buch muss man gelesen haben:

Factfulness: Wie wir lernen, die Welt so zu sehen, wie sie wirklich ist – hat mir gut gefallen und schafft es, dass man die Welt ein kleines bisschen positiver sieht.

Ein Leben ohne _____ ist möglich, aber sinnlos:
Bücher!





Mein Name ist:
Jens Wiese

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Ich bin Grafiker und jongliere allerlei Aufgaben, die vor allem von Redaktion und Marketing, aber auch manchmal von anderen Abteilungen kommen.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:
Inzwischen schon über 7 Jahre.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung:
Eigentlich ist es jedes Mal wieder toll, ein fertiges Spiel, an dem man beteiligt war, in den Händen zu halten, aber insbesondere ist mir die *Port Royal Big Box* in Erinnerung geblieben, in die sehr, sehr viele Stunden Arbeit geflossen sind. Die frisch aus der Druckerei eingetroffene Schachtel das erste Mal zu öffnen und das Ergebnis der vielen Arbeit tatsächlich zu sehen und zu fühlen, ist ein erhebendes Gefühl!

An schlechten Tagen motiviert mich:
Ein kurzer Schwatz mit den Kolleg*innen hebt oft die Stimmung schon erheblich.

Mein liebstes Pegasus-Spiel ist:
Es ist schwierig, da einen einzelnen Kandidaten rauszugucken ... Am häufigsten gespielt habe ich in letzter Zeit *Dorfromantik*. Ich bin generell ein Fan kooperativer Spiele, freue mich aber auch auf die kommende Variante *Dorfromantik – Das Duell!*

Das beste Spiel aller Zeiten ist:
Die meiste Zeit habe ich wohl mit *Die Siedler von Catan* verbracht.

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Ich versuche, neben dem Job im Büro auch viel Zeit draußen zu verbringen beim Wandern und Radfahren.

Diesen Film kann man gar nicht oft genug gucken:
Bladerunner! Ich liebe die Atmosphäre des Films. Bilder und Musik passen perfekt zur düsteren Geschichte. Harrison Ford und Rutger Hauer sind zudem die perfekten Protagonisten. Übrigens einer der wenigen Filme, die „von der Realität eingeholt“ wurden – der Film spielt im Jahr 2019.





Mein Name ist:
Jessy Töpfer

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:
Ich bin Grafikerin. Ich Sorge dafür, dass die Spiele, Anzeigen und alles weitere gut aussehen.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:
Seit Mai 2019, also 4 Jahre schon.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung:
Eigentlich würde ich das erste Spiel nennen, das ich alleine gesetzt habe, aber das wäre ja zu einfach :D Ich nehme daher mal den Tag, an dem ich mit einigen meiner Kolleg*innen das erste mal in Friedberg Sushi essen war. Das Essen war super lecker und wir haben viel gelacht. Die Idee, mittags zu einer All-You-Can-Eat-Sushibar zu gehen, war zwar nur bedingt gut, da uns am Nachmittag die Verdauungsmüdigkeit ganz ordentlich erwischt hat, aber es war dennoch ein tolles Erlebnis. Zumal es auch für mich das aller erste Mal war, dass ich jemals Sushi gegessen habe, was jetzt eines meiner Lieblingsgerichte ist! :)

Mein erstes Pegasus-Spiel war:
Das war *Magic Maze*, das hatte ich mit Freunden gespielt und das hat sehr viel Spaß gemacht!

Das beste Spiel aller Zeiten ist:
Cards Against Humanity, das spiele ich immer super gerne mit Freund*innen, wenn wir nicht gerade dabei sind, irgendwelche Videospiele zu spielen. :)

Nach Feierabend mache ich am liebsten:
Meistens spiele ich Videospiele, oder ich schmuse erstmal ordentlich mit meinen Katzen.

Mein Lieblingsessen ist:
Ich esse so vieles gern... Aber was mir so direkt in den Sinn kommt sind Burger – und wie gesagt Sushi! :)

Dieses Videospiele sollte man auf jeden Fall zocken:
Oh, sich da für eines zu entscheiden ist schwierig. Grundsätzlich liebe ich ja die *Zelda*-Reihe, gerade das neue *Tears of the Kingdom* macht super viel Spaß. Ich liebe aber auch Spiele wie *The Last Of Us*, *Cyberpunk 2077* oder die *Spider-Man*-Spiele.



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

EIN WÜRFELSET ZUM VERZAUBERN

Ob man ihn mag oder nicht, *Harry Potter* ist ein Phänomen – immer noch! Im Jahre 1997 begannen die Abenteuer des Zauberschülers mit der außergewöhnlichen Blitznarbe und dem mehr als gewöhnlichen Namen. Seitdem wurde die Buchreihe über seine Schulzeit mehr als 500 Millionen Mal verkauft und in 80 Sprachen übersetzt. Eine ganze Generation ist mit ihm groß geworden, ob mit den Büchern oder den Filmen oder beidem. In England können die Fans Originalsets aus den Filmen bestaunen, in den USA und Japan Nachbauten von Orten wie *Hogsmeade* und der *Winkelgasse* erkunden, sogar der Zaubersport *Quidditch* hat es gewissermaßen in die Realität geschafft.

Wohin es jedoch eigentlich alle zieht, ist die Zauberschule *Hogwarts*. Wie viele Elfjährige haben vergeblich auf ihre Einladung dorthin gewartet? Aber auch ohne Zuteilung durch den *Sprechenden Hut* fühlen sich viele den Häusern *Gryffindor*, *Slytherin*, *Hufflepuff* oder *Ravenclaw* zugehörig. Wenn Ihr „Euer Haus“ auch beim Spielen repräsentieren wollt, dann bietet Euch Q-Workshop mit den **Harry Potter Würfelsets**

nun die Möglichkeit dazu. Jedes Set besteht aus sieben Würfeln und für jedes Haus stehen zwei Farbvarianten zur Verfügung. Hier im **Ringboten** habt Ihr die Möglichkeit, eines von fünf *Gryffindor*-Sets in glitzerndem Rot mit gelben Zahlen zu gewinnen. Also – seid mutig wie *Godric Gryffindor* und macht mit.
[laut]

5 x gewinnen!

Harry Potter: Gryffindor Modern Dice Set – Red

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.12.2023

Inhalt: 1 W4, 1 W6, 1 W8, 1 W10 (0-9), 1 W10 (00-90), 1 W12, 1 W20
WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © and
™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR (s23)

Impressum: Ringbote #3/2023

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 Mitarbeitende: Peter Berneiser [pb], Maximilian Dungen [mad],
Esra Edel [ese], Sabrina Goßling [sabs], Johannes Herweg [dxj],
Daniel Pfaff [dapf], Valentin Masszi [val], Moritz Mehlem [meh],
Clemens Schnitzler [cls], Julia Schwedler

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1-29, 31-33, 35), Andreas „AAS“
Schroth (S. 35), Edition Spielwiese (S. 1, 14-15, Sonderteil in Heftmitte),
Eva Steuer (S. 31), Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co. KG (S. 35),
Frosted Games (S. 16-17), H@ll Games (S. 1, 20-21), Jens Wiese (S. 32),
Jessy Töpfer (S. 33), Portal Games (S. 22), Q-Workshop (S. 34), Ravens-
burger (S. 30), Spielekreis Darmstadt e.V. (S. 35), Viacom (S. 1, 28-29)

Druck: Hinckel-Druck GmbH | Obere Gröben 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 #3/2023:

Pegasus Spiele (S. 2), Kylskåpspoesi (S. 35), Ravensburger (S. 36)

Anzeigenverkauf:

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

Ringbote erscheint viermal jährlich.
Ausgabe #4/2023: voraussichtlich 15. Dezember 2023
Redaktionsschluss: 10. November 2023
Anzeigenschluss: 15. November 2023

TERMINE

SPIEL
Essen



SPIEL ESSEN '23

05.10.-08.10.23 |
www.spiel-essen.de

DARMSTADT
SPIELT
mit Spielmarkt RHEIN-MAIN



DARMSTADT SPIELT

18.11.-19.11.2023 |
www.pegasus.de/friedberg-spielt

30.09.-01.10.2023

>> **Brett Hamburg**

www.brett-hamburg.de

28.10.2023

>> **HU-Convention**

www.hu-convention.de

03.11.-05.11.2023

>> **Spielwiesn Augsburg**

www.spielwiesn.de

17.11.-17.12.2023

>> **Pegasus Spiele Tage (Fachhandel & Clubs)**

www.pegasus.de/events



17.11.-19.11.2023

>> **Karlsruher Spieletage**

www.karlsruher-spieletage.de

18.11.-19.11.2023

>> **DreieichCon**

www.dreieichcon.de

22.11.-26.11.2023

>> **Landshuter Spieletage**

www.landshuter-spieletage.de

30.11.-03.12.2023

>> **CONspiracy**

www.conspiracy-con.de



Weitere Termine findet Ihr auf: pegasus.de/eventkalender

WOW!

Zwei Doofe ein Gedanke ist ein mitreißendes Spiel mit hohem Funfaktor. Dabei muss jede Person versuchen, dieselbe Antwort abzugeben wie die anderen Spielenden. Je mehr so geantwortet haben wie Du, desto mehr Punkte erhältst Du.

kylskåpspoesi



kylskapspoesi.com

ADVENTURE BOOK GAME

DER HERR DER RINGE

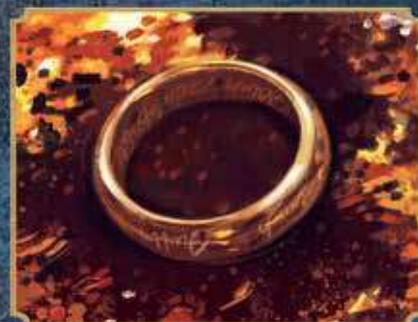
Saurons Schatten ist über Mittelerde gefallen, und der Eine Ring muss zerstört werden. Erlebe ikonische Filmabenteuer und Momente im Herr der Ringe Adventure Book Game!



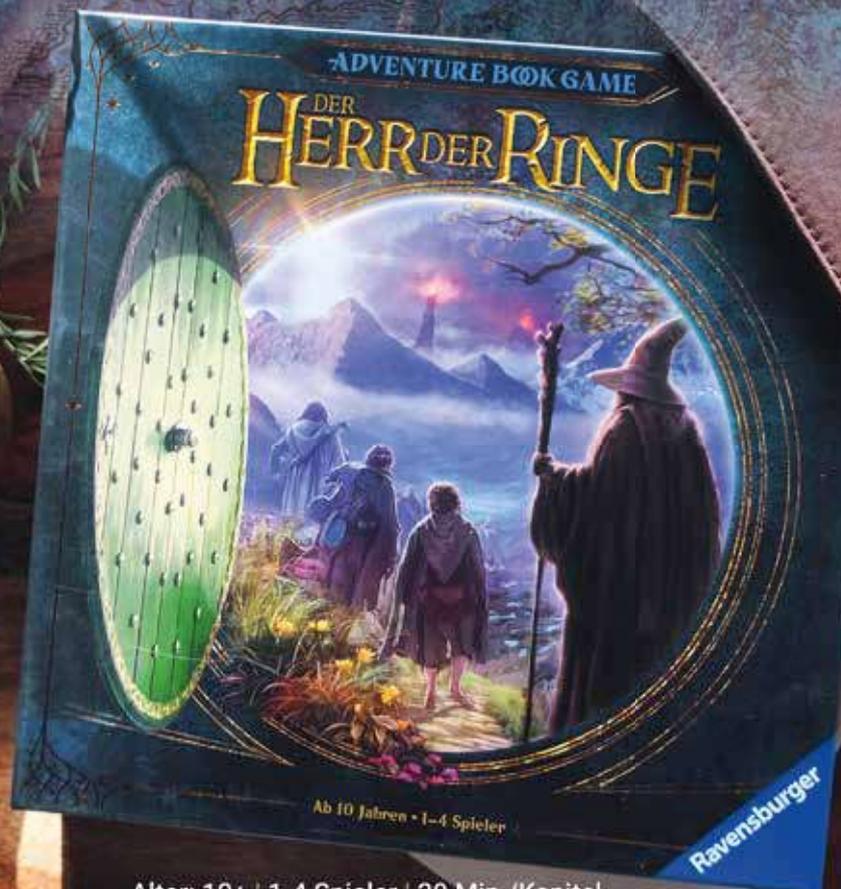
Spiele mit Miniatur-Spielfiguren



Erlebe acht illustrierte Spielpläne in einem wertigen Buch



Meide die Verderbnis des Einen Rings



Ab 10 Jahren • 1-4 Spieler

Alter: 10+ | 1-4 Spieler | 20 Min./Kapitel

Ravensburger

Ravensburger