



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#1/2025



Mission Haselnuss

Koop-Hit für Kinder: Helft Eddie, dem Eichhörnchen



Der rote Faden

Bewegende Exilgeschichte als Rätselspiel mit Karten



Living Forest Duell

Im 2er-Modus: Tierische Hilfe gegen den Waldbrand



Heredity

Ohne Kooperation habt ihr in der Endzeit keine Chance



Midgard

Testet die Neuauflage des Rollenspiel-Klassikers



Munchkin Shadowrun
**DER ZWERG, DER ALLE(S)
IN DEN SCHATTEN STELLT**

9 783957 894465



MEN NEFER



Taucht ein in die Geschichte
des alten Ägyptens!

Erlebt ein clever verzahn-
tes Optimierungsspiel voller
Möglichkeiten und spannender
Entscheidungen!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Munchkin Shadowrun: Nehmt euch in Acht, ihr Großen Drachen und Konzerne – der *Munchkin* macht auch aus der Cyberpunk-Welt eine Rollenspiel-Satire. Dazu: Wir blicken zurück auf ein knappes Vierteljahrhundert – so lange schreibt der schräge Zwerg schon Geschichte!

10 | KINDERSPIELE

Mission Haselnuss

12 | FAMILIENSPIELE

Mini Crimes – Season 2 | Der rote Faden | Landmarks

16 | PANORAMA

Von Doppelbox bis Mega-Set:
Munchkin in allen Gewichtsklassen

18 | FAMILIENSPIELE (fortgesetzt)

Living Forest Duell

20 | EXPERTENSPIELE

Heredity – Die Geschichte von Swan

22 | ROLLENSPIELE

Midgard (Vorstellung und Playtest) |
Cthulhu: Märchenstunde | Cthulhu: Zwei Sterne |
Shadowrun: Geschmeidige Geschäfte

28 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

30 | GEWINNSPIEL

Mesos | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Der Start ins Jahr ist in einem Spieleverlag immer aufregend, denn: Du fängst gleich, nachdem Silvester abgefeiert ist, an, dich auf die *Spielwarenmesse* Nürnberg vorzubereiten. Da hatte Pegasus Spiele schon wieder reichlich Neuheiten vorzustellen. Und ihr habt das Vergnügen, dass wir euch die ersten gleich in dieser Ausgabe des **Ringboten** präsentieren!

Den Start macht unser Fokusthema (und einer meiner Lieblinge): *Munchkin*, der auf die bewährte Weise die *Shadowrun*-Welt unsicher macht. Bei den Kinder- und Familienspielen geht es sofort weiter: *Mission Haselnuss* ist ein putziges Programmierspiel für Kids, die *Mini Crimes – Season 2* sowie *Der Rote Faden* wenden sich an Rätselfans. Schließlich wollen wir auch die Fans von Langzeitunterhaltung am Spieltisch nicht zu kurz kommen lassen: Schaut euch an, was das epische Kampagnenspiel *Heredity* bereithält.

Eure Rhonda **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE



PEGASUS SPIELE KOOPERIERT MIT LUDONOVA

Wer aufmerksam per Social Media das Geschehen auf und um die Messe *Spiel* verfolgt hat, konnte schon im Oktober ahnen, dass Pegasus Spiele künftig mit dem spanischen Verlag Ludonova zusammenarbeiten wird. Auf dem Programm stehen zwei echte Hingucker: das Kennerspiel **Flatiron** und der Expertenhit **Men-Nefer**. Ersteres dreht sich um den Bau des weltbekanntesten, höchst charakteristischen New Yorker Hochhauses an der Ecke Broadway/Fifth Avenue, das ihr Stockwerk für Stockwerk nachbaut. Rund 5000 Jahre zuvor begann im Nildelta die Geschichte von **Men-Nefer**. Die Metropole, auch als Memphis bekannt, war das Herz des alten Ägyptens. Erkundet das Umland, schickt eure Lehrlinge in die Lebenshäuser und baut an der Großen Pyramide mit – man ist fast geneigt zu sagen: Dieser 3D-Bau in Weiß und Gold überstrahlt sogar die Zahl der Prestigepunkte beim Gewinnen.

KRONOLOGIC MACHT SICH

Bei diesem Namen, **Kronologic – Paris 1920**, lag es irgendwie auf der Hand: Das deduktive Familienspiel hat sich beim französischen *As d'Or*, sozusagen das Gegenstück zum *Spiel des Jahres* hierzulande, positioniert. Nominiert ist es allerdings für die etwas komplexere Kategorie *Intermediate*. Zudem erscheint im Frühjahr bei Pegasus Spiele der nächste Titel der Reihe: **Kronologic – Cuzco 1450** ist ein neues, eigenständiges Grundspiel. Wieder gibt es drei Szenarien mit je fünf Fällen. Diese sind kniffliger als die der **Paris**-Box: Lag die Schwierigkeit da bei 1 bis 5, sind es in **Cuzco** 2 bis 7.



EVERDELL FÜR ZWEI

Die Welt von **Everdell** bekommt Zuwachs: Das eigenständige **Everdell Duo** ist perfekt für Partien zu zweit ausgelegt. Ungewöhnlich dabei: Ihr könnt sowohl im Wettstreit gegeneinander antreten, im Solo-Modus die Abenteuer in dem zauberhaften Tal erleben – oder als Team zusammenspielen. Mehr noch: Die Box enthält eine kooperative Kampagne mit 15 Kapiteln. Im Koop-Modus sowie der Kampagne errichtet ihr gemeinsam die Stadt der umtriebigen Tiere. Erreicht ihr dann eine bestimmte Punktzahl beziehungsweise könnt die vorgegebene Aufgaben erfüllen, freut ihr euch am gemeinsamen Sieg.



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:

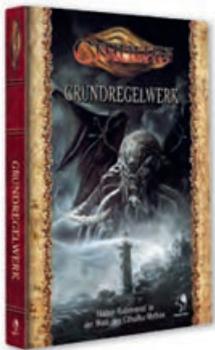
- **GEORGE LUCAS – DER LANGE WEG ZU STAR WARS** von Splitter
Die Produktion von *Star Wars* war ein Chaos! Glaubt ihr nicht? Lest den Comic!
- **CTHULHU: MÄRCHENSTUNDE** von Pegasus Spiele
Märchenhafte Schrecken warten auf die Furchtlosen in diesem Abenteuerband.
- **SUNA VALO** von Calderan
Es gibt noch Hoffnung für unsere Welt – kommt einfach mit ins „sonnige Tal“ ...



NEUES IN KÜRZE

VIEL NEUES BEI DEN PEGASUS SPIELE TAGEN

Spielfans sollten sich schon einmal die Zeit von Anfang April bis Anfang Mai dick im Kalender anstreichen: In dem Zeitraum laufen die **Pegasus Spiele Tage**. Damit unterstützen wir Fachgeschäfte und Spieleclubs als Spielstätten vor Ort und bieten euch die Möglichkeit, neue Spiele aus unserem Programm zu entdecken. Bis zu 150 bei uns registrierte Spieleclubs sind mit von der Partie, nicht nur in Deutschland, sondern auch in Österreich, Schweiz und im Benelux-Raum. Die Spielepakete werden voraussichtlich die Titel *Living Forest Duell*, *Landmarks*, *Mesos*, *Ich habe fertig* und *Mojo* enthalten. *Mojo* ist erst seit Anfang des Jahres im freien Handel verfügbar. Wer sich für die Spiele interessiert und sie einfach mal kostenlos testen will, ist da genau richtig. Mehr Infos und eine Liste der Veranstaltungsorte findet ihr auf www.pegasus.de/events.

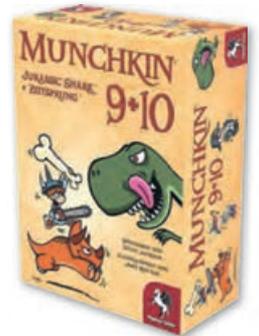


CTHULHU, GANZ AKTUELL

Cthulhu zieht seit mehr als 30 Jahren die Rollenspielernden in den Bann. Die Schreckensszenarien mit Verstand zeretzenden Wesen basieren auf der Horrorwelt, die H. P. Lovecraft vor gut 100 Jahren erschaffen hat. Als Investigator*innen kommt ihr in Konflikt mit den *Großen Alten*: schrecklichen Göttern, die lange vor dem Aufstieg der Menschheit über die Erde herrschten. Die *Edition 7* hebt **Cthulhu** auf eine ganz neue Stufe, ohne die Kompatibilität zu früheren Ausgaben zu verlieren. 2025 erscheint das Grundregelwerk sprachlich überarbeitet mit aktualisierten Regeln und neuem Cover.

MUNCHKIN 9 + 10

In einer neuen Doppelbox findet ihr die **Munchkin**-Erweiterungen 9 und 10, **Jurassic Snark** und **Zeitsprung**. Die Dino-Satire serviert euch lauter fiese Urzeitmonster, aber wie ihr sehen werdet: Es braucht keinen Riesenmeteoriten, um sie abzuservieren, eine Horde Munchkins reicht. Das Motto bei **Zeitsprung** ist: Schreib Geschichte! Verändere die Geschichte! Gender die Geschichte! Und fake die Geschichte! Und wenn dann noch Waffen wie die *Dritten Zähne von George Washington* im Spiel sind ... Wie immer bei den Erweiterungen ist zum Spielen das *Grundspiel* Voraussetzung, der Doppelpack kostet 24,99 Euro. Mehr zu **Munchkin** findet ihr außerdem auf den nächsten vier Seiten! [ask]



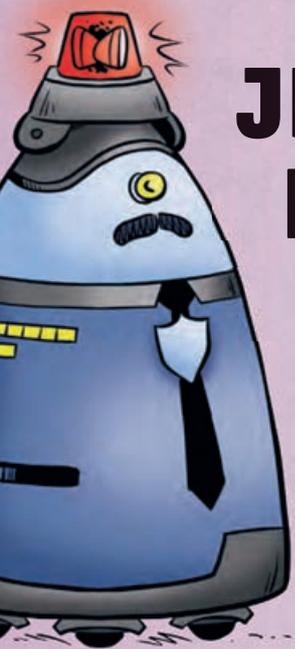
[pegasus.de /blog](http://pegasus.de/blog)

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:

- **DIE ENTSTEHUNG VON KINDERSPIELEN**
Redakteurin Katja Volk erzählt im Interview, was ihren Job ausmacht.
- **EINE REISE INS ALTE ÄGYPTEN**
Die Spielelemente des Spiels *Men-Nefer* und ihre historische Bedeutung.
- **UNSERE LIEBLINGSSPIELE**
Kolleg*innen verschiedener Abteilungen stellen ihre Lieblingsspiele vor.





JETZT RASIIERT DER MUNCHKIN AUCH DIE CYBERPUNKS

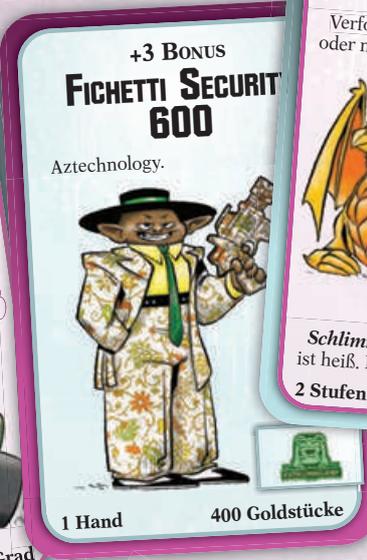


Ihr mögt Steve Jacksons **Munchkin**? Ihr mögt Cyberpunk-Klischees? Ihr hättet gerne einen neuen Weg zum Sieg in eurem Lieblingsspiel? Dann schaut euch **Munchkin Shadowrun** an – und taucht ein in die nächste Rollenspielwelt, die der **Munchkin** auf die Schippe nimmt.



Wer auf die fast unzähligen **Munchkin**-Titel (siehe auch nächste Doppelseite) blickt, kann sich schon fragen: Weshalb eigentlich hat der Kult-Zwerg noch nicht ultimativ die Kettensäge an einem der ältesten Rollenspiele, an *Shadowrun*, angelegt? Jetzt ist es soweit – mit allem, was die **Munchkin**-Kartenspiele ausmacht. Und noch ein bisschen mehr. Nach *Apokalypse* ist es das zweite Setting, bei dem ihr gewinnt, auch ohne das berühmte Level 10 zu erreichen. Dazu gleich mehr, zuvor ein kurzes Repetitorium für alle, die **Munchkin** noch nicht kennen:

kämpft mit dem Monster, das sich dahinter verbirgt. Oder nehmt eine Karte vom *Türstapel* auf die Hand, wenn ihr nicht kämpft. Habt ihr mehr als fünf Karten, verteilt die überzähligen an die Person am Tisch, die aktuell das niedrigste Level hat. Ziel bei allem **Munchkin**-Tun ist aber nur eines: Als erste Person auf Level 10 zu kommen und gewinnen.



Hört sich einfach an – das Problem ist nur, dass zu fast jedem Zeit-

punkt fast alle anderen am Tisch fast jede Karte dazwischen spielen können,

um euch in die Suppe zu spucken. Und das werden sie spätestens dann tun, wenn ihr Level 8 oder 9 erreicht habt. Deshalb artet so eine Partie immer in ein fürchterliches, aber höchst amüsantes Chaos aus. Manche unken sogar: Erst nach einer Runde **Munchkin** weiß man, wie gut man wirklich befreundet ist.

Wenn ihr am Zug seid, habt ihr Aktionen, wie man sie aus vielen Dungeon-Crawlern kennt: Tür eintreten – Auf Ärger aus sein – Raum plündern – Milde Gabe. Übersetzt heißt das: Ihr deckt eine Karte vom *Türstapel* auf und





Was aber ist das Besondere an **Munchkin Shadowrun**, abgesehen davon, dass ihr euch in jene klassische Cyberpunk-Welt mit ihren Konzernen, gefälschten SINS und Schattenläufer*innen begeben? Denn die handliche Box enthält zunächst einmal die übliche Menge Spielkarten, sechs Charakterkarten, einen Würfel, einen Stufenzähler sowie die Anleitung. Auch die Kompatibilität mit anderen **Munchkin**-Kartensets ist gegeben. Fans von *Shadowrun* werden zudem sofort die Karten identifizieren, die auf die Konzernzugehörigkeiten zu *Renraku*, *Aztechnology*, *Ares* oder *Spinrad* anspielen. In Kombination mit anderen Konzernkarten kann es da fette Boni hageln – eine schicke Sache für alle, die gerne Synergie-Effekte nutzen. Und natürlich findet ihr reichlich abgefahrene Waffen und Ausrüstungsgegenstände in den **Munchkin**-typisch coolen Illustrationen, etwa die *John Travolta Fee* mit Discokugel für das *Flash Pack*, den *Chamäleonanzug* oder die *Taktischen Laufschuhe*.

Doch dann gibt es da noch die sechs Marker für die *Matrixkarten*. Die sind der Schlüssel, um die Partie auf eine völlig neue Art und Weise zu gewinnen. Damit könnt ihr versuchen, euch in die *Matrix* einzuhacken und dort *G.O.D.* zu besiegen. Womit ihr die Partie unverzüglich entscheidet.

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.



Dazu müsst ihr lediglich, anstatt zu Beginn die Tür einzutreten, erklären, dass ihr hacken wollt. Dann werft ihr fünf Karten eurer Wahl ab und könnt so nach und nach immer tiefer in die *Matrix* eindringen. Nachteil: Ihr habt fünf Karten weniger auf der Hand, was euch ziemlich angreifbar macht.

Vorteil: Ihr bekommt die Vergünstigungen, die das jeweilige *Matrixlevel* euch gibt, sowie einen Kampfbonus in Höhe der *Matrixkarte*, auf der ihr euch befindet.

Klingt nach einer Strategie – und wenn ihr, wie gesagt, die letzte *Matrixkarte G.O.D.* (= God Overwatch Division) abserviert, können euch die anderen be-

glückwünschen. Aber seid gewarnt: Wie diverse Spielrunden gezeigt haben, ist das kein Selbstläufer – sonst wäre dieser **Shadowrun** ja auch keine veritable neue **Munchkin**-Variante. [meh]



Munchkin Shadowrun

Shadowrun-Welt # Parodie
Neue Siegmöglichkeit # Chaos

Spieldesign: Devin Lewis
Illustrationen: Lar DeSouza
UVP: EUR 24,99
Im Handel erhältlich





MIT 24 JAHREN NOCH LANGE NICHT AUSGEWACHSEN

Es sind sage und schreibe 236 **Munchkin**-Titel, die bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe des **Ringboten** auf der Homepage von Steve Jackson Games zu finden waren. Eine einzigartige Zahl – genauso einzigartig wie die Spielidee und der Kult um das Spiel. Ein guter Grund, sich seine Geschichte und die Geschichten drumherum anzuschauen.



Gewiss, bei den 236 Titeln sind alle möglichen und unmöglichen Booster mitgezählt, alle Mini-Erweiterungen und was es sonst noch gibt. Aber wenn all das in gerade mal 24 Jahren entsteht, dann dürfte es die Untertreibung schlechthin sein, nur von einer „treuen Fangemeinde“ zu sprechen. Dieses und ähnliche Stichworte fallen gerne, wenn der **Munchkin**-Hype medial im Mittelpunkt steht.

Begonnen hat alles 2001. Damals lancierte Steve Jackson das erste Set mit 168 Karten unter dem schlichten Titel

Munchkin. Jackson war schon da kein Unbekannter in Spieleerfinderkreisen. Seit 1976 entwickelte er vornehmlich Rollenspiele, 1980 gründete er die Firma Steve Jackson Games (SJG). Auf ihn geht auch das Rollenspielsystem *GURPS* zurück. Inspiriert durch viele Rollenspielabende als Spieler wie auch Leiter – und damit einhergehenden Erfahrungen – entstand die Idee, mit **Munchkin** diese ganze Szene zu parodieren.



Würde man einer Marketing-Abteilung das **Munchkin**-Motto „Töte die Monster, klau den Schatz, erstich deine Kumpel“ vorstellen und erklären, damit wolle man ein Spiel weltberühmt machen – sie würde einen für komplett verrückt erklären und schneller vor die Tür setzen, als man *Türkarten* umdrehen kann. Aber offenkundig waren Jackson und sein Spiel deutlich weit-sichtiger. Auch wenn das Motto bekloppt klingt – im Unterschied zu den meist ernstesten und komplexen Elementen traditioneller Rollenspiele liegt der Reiz des Kartenspiels in der Einfachheit. Oder sagen wir mal: den einfachen Grundregeln. Denn da theoretisch jederzeit alle bei den Aktionen aller Mitspielenden ihre Karten dazu werfen und mit strategischen Allianzen oder hinterhältigem Verrat Pläne durchkreuzen können, geht eine Partie **Munchkin** gerne auch mal in ein heiteres Chaos über.





Üblicherweise dauerte es ja oft viele Jahre, bis eine Idee von den USA nach Europa (oder umgekehrt) fand. Die schrägste Figur im Spielbetrieb landete aber schon 2003 im deutschsprachigen Raum. Die Lizenz hatte sich Pegasus Spiele gesichert, damals ein eher kleiner Player in der Spielebranche. Die Friedberger agierten jedoch in dem Bereich ausgesprochen innovativ, was auch am Faible der Inhaber für Rollenspiele gelegen hat. Die Kooperation hat – ganz anders als jene in **Munchkin**-Partien – bestens gehalten. Mit mehr als 1,6 Millionen verkauften Spielen im deutschsprachigen Raum ist es eine der erfolgreichsten Reihen von Pegasus Spiele.

Ein weiterer Grund sind die unfassbar vielen Spin-Offs. Ob *Star Wars*, *Conan*, *Harry Potter*, *The Walking Dead*, die *Brüder Grimm* oder *Southpark*, *Warhammer* und Rollenspiel-Klassiker wie *Cthulhu* und *Shadowrun* – nichts entgeht **Munchkins** Axt! Völlig faszinierend dabei ist, dass die Sets miteinander kompatibel bleiben – wobei allzu wilde Ritte durch die Welten zur Quadratur des Chaos' werden. Doch die Community tut ein Übriges, indem sie fröhlich mit Varianten und Hausregeln operiert.



RHONDA'S RANDNOTIZ

DER NAME **MUNCHKIN** WIRD IN ENGLISCHEN ROLLENSPIELERKREISEN (IN ABWERTENDER WEISE) FÜR JEMANDEN VERWENDET, DER VOR ALLEM VERSUCHT, SEINE SPIELFIGUR MÖGLICHT AGGRESSIV AUFZUPEPPEN. AUF DEUTSCH BEDEUTET DAS WORT SO VIEL KNIRPS ODER WICHT. HINTERGRUND: DIESE ART SPIELER*INNEN SIND NUR AM SIEG INTERESSIERT, DAS SPIEL MIT SEINEN ERZÄHLERISCHEN UND IMMERSIVEN ASPEKTEN BLEIBT EIN VEHIKEL.



Munchkin Shadowrun ist (laut Wikipedia) das mittlerweile 47. eigenständige Kartenset. Was aber ist das Geheimnis eines so langen Erfolgs? Ein Grund sind gewiss auch die kongenialen Zeichnungen, die John Kovalic als Illustrator für die allermeisten Titel geliefert hat. Man darf ihn getrost als zweiten Vater des **Munchkin** bezeichnen. Schon vor dieser Zusammenarbeit mit Jackson bekannt, würzt er die Action der Karten mit einer genialen Mischung aus zeichnerischer Schärfe und Humor.

Ein anderer Grund ist, dass sich das Spiel selbst nicht allzu ernst nimmt. Nur mal so als Beispiel: In der Frühzeit kassierte der Verlag die Erweiterung *Clerical Errors* wegen diverser Fehldrucke und ersetzte sie durch eine korrigierte Version. Die Fans gingen auf die Barrikaden – und SJG gab das als *Clerical Errata* wieder in den Verkauf.

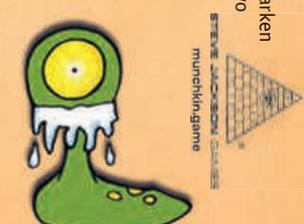


Apropos Community: Die wird liebevoll gepflegt. Bei den jährlichen *Munchkin Crusades*, die erste im deutschsprachigen Raum startete 2003 noch unter anderem Namen, winken den Gewinner*innen des Turniers würdige Preise, etwa das „Munchkin Towel“, eine Anspielung auf die Sache mit dem Handtuch in *Per Anhalter durch die Galaxis*.

Welch seltsame Blüten Erfolg hervorbringt, zeigt sich, wenn **Munchkin** über Kartenspiel-Genre Grenzen hinaus aktiv wird. So erschien 2008 ein eigenständiges Brettspiel namens *Munchkin Quest*. Noch verrückter aber war, als die Parodie auf die Pen&Paper-Rollenspiele wieder in ein eigenes Rollenspiel rückübersetzt wurde. Dabei gehörte zu Jacksons Claim „Töte die Monster, klau den Schatz, erstich deine Kumpel“ eigentlich der Zusatz „Und alles ohne das nervige Rollenspiel“ ... [ask]



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.



KÖNNT IHR EDDIE AUF DIE SPRÜNGE HELFEN?

Was ist das beliebteste Wildtier Deutschlands 2024? Laut der Internetseite *Petbook* das Eichhörnchen. Kein Wunder also, dass man bei **Mission Haselnuss** nicht zögert und sich gerne zusamm tut, um Eddie Eichhörnchen zu helfen.

Für den Autor dieser Zeilen hätte es die Netz-Umfrage nicht gebraucht. Das Eichhörnchen ist klar die persönliche Nummer 1, und zwar nicht nur bei den Wildtieren. Wahrscheinlich sieht es Spieleautor Leo Colovini ähnlich und schickt euch deshalb auf die **Mission Haselnuss**. Vor Beginn dieser Mission war Eddie Eichhörnchen fleißig und hat vierzig Haselnüsse gesammelt. Nun wird es aber Zeit, rechtzeitig vor dem Wintereinbruch wieder zurück zum heimischen Kobel zu gelangen.

RHONDA'S RANDNOTIZ

KOBEL IST EIN FACHAUSDRUCK, DER ABER GANZ SCHLICHT DAS NEST DES EICHHÖRNCHENS BEZEICHNET. DAS GEBILDE ERINNERT AN EINE HOHLE KUGEL, IST HOCH IN BÄUMEN PLATZIERT UND (FAST) WASSERDICHT. MEHR ÜBER EICHHÖRNCHEN UND IHREN SCHUTZ ERFAHRT IHR AUF AKTION-EICHHÖRNCHEN.DE

Gemeinsam wollt ihr Eddie in diesem kooperativen Spiel dabei unterstützen, mit möglichst vielen Nüssen heimzukehren, ohne große Umwege einzuschlagen. Jeder unnötige Weg kostet Energie – in dem Fall sind das die Haselnüsse aus Eddies Vorrat. Je mehr Karten ihr nicht spielt, umso erfolgreicher war eure Mission. Schafft ihr es in 40 Zügen nicht, so habt ihr verloren. Dann probiert es am besten gleich noch einmal, damit der arme Eddie nicht mit einer Diät durch den Winter muss.

Eine Runde in **Mission Haselnuss** besteht aus dem Ziehen und Platzieren von fünf *Haselnusskarten* auf einer Aktionsleiste. Hierfür nimmt die Person am Zug eine Karte und legt sie verdeckt auf ein noch freies Feld der Leiste. Sind fünf der sieben Felder belegt, werden die Karten aufgedeckt und die Bewegungen der Reihe nach abgehandelt.

Beim Startfeld beginnend versucht ihr, euch zu dem Baum am gegenüberliegenden Ende des Spielplans zu bewegen. Dort hat Eddie seinen Kobel. Ihr bewegt euch von Baum zu Baum, der Wald ist dabei ein Raster, das aus insgesamt zwölf mal neun Bäumen besteht. Fünf verschiedene Typen *Haselnusskarten* ermöglichen unterschiedliche Bewegungsrichtungen und Bewegungsarten.

Doch nicht mit jeder Karte kommt man zu jedem Nachbarbaum. Bei bestimmten Karten ist es unerlässlich, dass Bäume mit Ästen verbunden sind – oder, wenn ihr eine Sprungkarte habt, darf eben kein verbindender Ast vorhanden sein. Da ihr euch die ausgespielten Karten nicht zeigen und darüber reden dürft, endet das immer mal wieder mit dem misslichen Ergebnis, dass manche Bewegung verfällt.

Im Gegenteil: Schon Sechsjährigen gelingt es gut, Eddie gemeinsam zielgerichtet zu bewegen. Die sehr übersichtlichen Regeln und Züge von **Mission Haselnuss** sorgen dafür, dass die Hürden beim Start der Mission

gering sind und die Unterstützung von Eddie gleich beginnt.

Das Optimale bei **Mission Haselnuss** ist es, beim Legen der jeweils eigenen Karten so zu agieren, dass die Mitspielenden mit ihren Karten noch möglichst viele Möglichkeiten haben. Das bedeutet: Im Idealfall erkennen alle von euch beim Blick auf den Wald, was der ideale Weg zum Ziel ist. Wenn ihr dann noch die passenden Karten zieht – perfekt! Faktisch gelingt das natürlich oft nicht und der gute Eddie hüpfert auf Umwegen durch den Wald. Doch gerade dies ist Teil des Spaßes und Abenteuers, dann müsst ihr ihm wieder auf die Sprünge helfen.

Einen hohen Anreiz zum Wiederspielen bietet der variable Spielplan. Durch ihn sieht der Wald von Partie zu Partie stets anders aus. Und natürlich ist der Ehrgeiz groß, bei der nächsten Partie Eddie mit noch mehr Nüssen im Vorrat in den Winter schicken. [dxj]

Mit **Mission Haselnuss** werden schon Grundschulkindern an die Spielmechanik der programmierten Bewegung herangeführt. Die kennt man aus Spielen wie *RoboRally*. Bei **Mission Haselnuss** ist dies aber nicht annähernd so hirnerweichend wie etwa dem 2015 zum *Spiel des Jahres* gekürnten *Colt Express*.

Mission Haselnuss

- # Putziges Eichhörnchen
- # Kooperativ
- # Züge programmieren
- # Variabler Plan

Spieldesign: Leo Colovini
 Illustration: Seppy
 UVP: EUR 19,99
 Im Handel erhältlich



IN DER MITTAGSPAUSE AM TATORT ERMITTELN



Nach der erfolgreichen ersten Serie von **MiniCrimes** geht die Reihe mit sechs neuen Fällen in die zweite Runde. Ob in der Garage, im Museum oder im Labor, überall warten verzwickte Rätsel – und alle, wie der Name vermuten lässt, im Hosentaschenformat.

Bereits die ersten sechs Fälle von **MiniCrimes** begeisterten Rätselfans mit hinterlistigen Schachzügen, falschen Spielen und mysteriösen Goldfischtod. **Season 2** steht dem in nichts nach. Eine ausfaltbare Spielschachtel, ein kleiner Stapel Karten und ein Gerät mit Internetzugang – fertig ist das Setup für eine Partie. Damit machen die Mini-Spiele nicht nur ihrem Namen alle Ehre. Sie erlauben es Hobby-spürnasen auch, ganz locker von unterwegs zu ermitteln, schließlich ist die Schachtel nicht viel größer als ein Smartphone. Noch dazu ist sie auch die Anleitung, was Platz spart und eine effiziente Handhabe ermöglicht.

Darin wird das jeweilige Hintergrundszenario erläutert, also beispielsweise wer gestorben ist und unter welchen Umständen die Leiche gefunden wurde. Darauf folgen die Fragen, die zur Lösung des Falls beantwortet werden müssen. Und schon kann die Untersuchung starten: Auch in **MiniCrimes – Season 2** enthält jeder Fall eine große Tatort-Karte sowie zehn verdeckte Hinweiskarten. Letztere gehen genauer auf Details am Tatort ein, enthalten Aussagen von Zeugen und Zeuginnen oder bieten andere Informationen, die zur Lösung des Falls beitragen können.



Ihr entscheidet im Verlauf des Spiels gemeinsam, welche davon ihr aufdeckt. Nicht alle sind wertvoll oder nötig für die erfolgreiche Aufklärung eines Verbrechens. Vielmehr solltet ihr darauf achten, nicht mehr als sechs Hinweis-Karten zu verwenden, um in der Punkte-Wertung am Ende gut abzuschneiden. Das gelingt, indem man die Tatortkarte genau untersucht, nur den vielversprechendsten Hinweisen folgt und dann aus den vorhandenen Informationen die richtigen Schlüsse zieht. Jeder Fall bietet dabei seine ganz eigenen Herausforderungen.

Öffnet ihr einen der Fälle, werdet ihr dank der durchdachten Faltung der Schachtel Schritt für Schritt an das unkomplizierte Spielprinzip herangeführt. Den Anfang macht der Einführungstext.

An einer peruanischen Ausgrabungsstätte müsst ihr in *Zu tief gegraben* den Tod eines Archäologen aufklären. *Fehlerhaftes Abbild* präsentiert wiederum direkt einen Hauptverdächtigen für den Mord an einem Unternehmensgründer.

Klarer Fall also – wäre da nicht der ein-eiige Zwillingbruder. Verwickelt ist auch die Lage in *Die Visitenkarte der Katze*: Ein Museumsdiebstahl trägt die Handschrift eines Meisterdiebs, aber von dem ist keine Spur zu finden, zumindest auf den ersten Blick. Blutig geht es in einer italienischen Autowerkstatt zu, wo ein *Tödlicher Ölwechsel* stattgefunden hat und der örtliche Mechaniker unter einem Auto sein Ende fand. Nur unweit entfernt von einem Auto findet sich andernorts die Leiche von Dr. Sara Lawrence, einer renommierten Wissenschaftlerin. Weshalb sie sterben musste, gilt es in *Verhängnisvolle Entscheidung* herauszubekommen. Selbst die Weihnachtszeit bleibt nicht vom Verbrechen verschont: Ein honoriger englischer Adliger segnet kurz vor Heiligabend in *Stille Nacht* das Zeitliche.



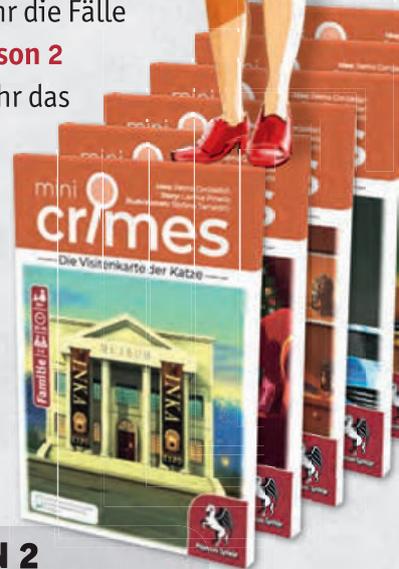
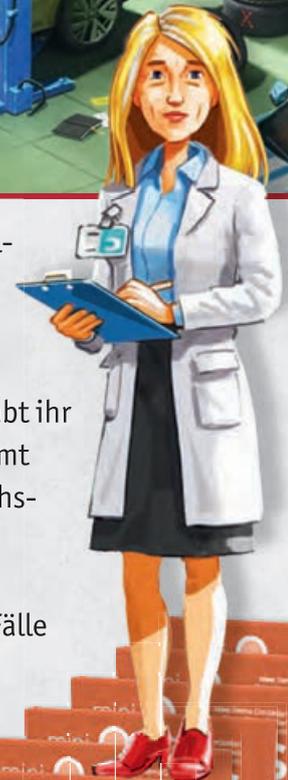
Und natürlich könnt ihr die Fälle wahlweise alleine oder in Gesellschaft angehen. Mit rund 30 Minuten fügen sich die Spiele der Reihe ideal in Zugfahrten oder Pausen ein. Habt ihr ein bisschen mehr Zeit, nehmt euch einfach direkt den nächsten Fall vor.

Sehr praktisch: Habt ihr die Fälle von **MiniCrimes – Season 2** durchgespielt, könnt ihr das Material ohne einen Verlust an Spielspaß weitergeben. Die Notizleiste in der Anleitung bietet genügend Platz, damit sich auch andere Spürnasen an den Rätseln erproben können.

[val]



MiniCrimes – Season 2 bietet euch Tatorte rund um den Globus und in ganz verschiedenen Epochen: England in den 1930er Jahren, Südamerika in den 70ern oder das heutige Italien – das macht die Sache noch unterhaltsamer. Und genauso variabel wie die Schauplätze sind auch eure Möglichkeiten, denn ihr seid keinesfalls auf den heimischen Spieltisch angewiesen. Dank des praktischen Formats könnt ihr die Fälle im Urlaub lösen, in der Mittagspause am Arbeitsplatz oder sogar auf Geschäftsreisen.



MINICRIMES – SEASON 2

Ideal zum Mitnehmen # Krimi-Thema
Innovative Schachtel # Internetzugang

Spieldesign: Remo Conzadori u.a.
Illustration: Stefano Tartarotti
UVP: je EUR 4,99
Im Handel erhältlich



NEHMT DEN ERZÄHLERISCHEN FADEN AUF

In **Der rote Faden – Im Schatten des Tigers** sollt ihr die bewegende Geschichte eines kleinen Jungen im Exil rekonstruieren. Schafft ihr das? Denn ihr habt zwar die Informationen, aber ihr wisst nicht, wie die Teile zusammenpassen.

Manches Spiel, manche Partie bleibt einem ewig im Gedächtnis. Vielleicht ist einem der beste Freund in den Rücken gefallen oder man hatte das ultimative Blatt. **Der rote Faden – Im Schatten des Tigers** hat das Zeug dazu, genau zu so einem unvergesslichen Erlebnis zu werden. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Das Spiel besteht aus vier Kapitelstapeln, die ihr entweder alle an einem Abend abhandelt oder auf vier Einzelpartien aufteilt. Für eine Partie erhalten alle am Tisch gleich viele Karten auf die Hand von einem der Kapitel. Jede Karte zeigt ein Bild und am Ende müssen alle Bilder in einer Reihe stimmig eine Geschichte ergeben.

Eine Karte darf jederzeit von jeder Person in der Runde gelegt werden, allerdings nur an eines der beiden Enden

der Reihe. Das ist sozusagen der rote Faden, der sich durchs Spiel zieht. Um euch beim Karten ablegen erfolgreich abzustimmen, dürft ihr selbst das kleinste Detail beschreiben, interpretieren und in Bezug zu den Karten auf dem Tisch setzen. Nur zeigen dürft ihr sie nicht. Immerhin: Euch steht eine kleine Menge an Markern zur Verfügung, die euch später noch einmal grundlegendere Änderungen erlauben.



Die Diskussionen, die sich aufgrund der Beschreibungen entspinnen, sind der Kern von **Im Schatten des Tigers**. Es ist eine Erfahrung, die manch einen oder eine emotional berühren wird, ist die Exil-Geschichte doch trotz der reduzierten Darstellung sehr emotional. Nicht umsonst liegt dem Spiel ein Hinweis bei, dass man während einer

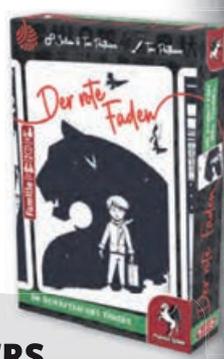
Partie stets auf das gegenseitige Wohl bedacht sein sollte. Aber gerade weil so berührende und tiefgehende Gespräche aus dem einfachen Spielprinzip entstehen können, haben **Der rote Faden – Im Schatten des Tigers** und die Gespräche drumherum das Potenzial, noch lange im Gedächtnis zu bleiben. [val]



DER ROTE FADEN – IM SCHATTEN DES TIGERS

Erzählspiel # Deduktion
Emotional # Kooperativ

Spieldesign: Julien & Tom Prothière
Illustrationen: Tom Prothière
UVP: EUR 17,99
Im Handel erhältlich



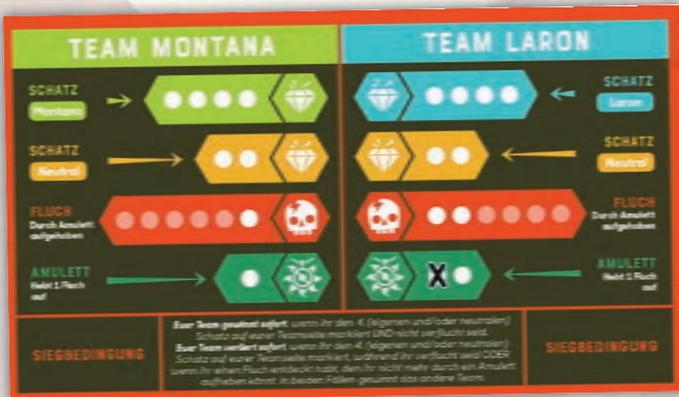
MIT WORTWITZ DURCH DEN DSCHUNGEL

Ihr wollt in den Dschungel und versteckte Schätze finden – das kennt man bestens seit Indy und Lara Croft. Aber in **Landmarks** wird das zu einem pfiffigen Deduktionsspiel, bei dem ihr immer wieder anders beschriftete Plättchen korrekt platzieren müsst.

Im kooperativen Wortspiel **Landmarks** ziehen zwei bis zehn Forschende in den Dschungel. Eine Person schlüpft in die Rolle von Montana Bones, der Expeditionsleitung, die anderen sind das Team. Nur Montana hat die Übersichtskarte und weiß, wo die Schätze zu finden sind. Aber auch, wo in der grünen Hölle die Gefahren lauern. Der Dschungel ist eine auf Stoff gedruckte Landschaft, die aus 37 Hexfeldern besteht.

Ihr gewinnt, wenn ihr die Schätze einsammelt und es zurück zum Basislager schafft. Allerdings lauern auch viele Gefahren: Fallen, Flüche und Wassermangel setzen der Expedition gewaltig zu. Kehrt ihr ohne Schätze zurück oder werdet auf der Reise sogar verflucht und irrt so lange herum, bis euch das Wasser ausgeht, dann erlangt ihr keinen Ruhm und verliert die Partie.

Außer im kooperativen Standardmodus lässt sich **Landmarks** in einem kompetitiven Modus spielen. Dabei treten die Expeditionsteams von Montana Bones und Laron Kroft gegeneinander an. Die beiden Gruppen nutzen jeweils dieselbe Karte. Wer zuerst vier Schätze findet, ohne verflucht zu sein, gewinnt. Für langen Spielspaß und viel Abwechslung ist bei **Landmarks** durch 150 verschiedene Übersichtskarten gesorgt. Die gibt es in drei Schwierigkeitsstufen. [sabs]



Das Problem ist: Die Konkurrenz ist nicht fern. Daher kann euch Montana den richtigen Weg nur über verschlüsselte Nachrichten andeuten.

Dazu stehen ihr beschreibbare Plättchen zur Verfügung. Auf diesen notiert sie ein Codewort. Ihr als Expeditionsteam müsst nun herausfinden, an welche Stelle das Plättchen auf der Landkarte platziert werden muss. Der Hinweis besteht aus genau einem Wort, dessen Bedeutung mit einem oder mehreren Hinweisen in Zusammenhang steht, die bereits ausliegen. Nach und nach wird aus den Hexfeldern eine Kette oder eine Fläche von Ein-Wort-Hinweisen.



Landmarks

- # Kooperativ
- # Wortplättchen legen
- # Deduktion
- # Partyspiel

Spieldesign: Rodrigo Rego, Danilo Valente
Illustration: Aeron Ng
UVP: EUR 24,99
Im Handel erhältlich



DER MUNCHKIN IST LOS!



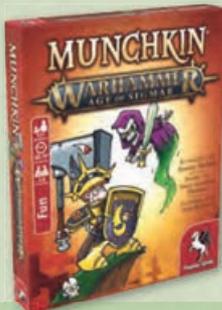
Wie ihr seht: Der Kult-Zwerg aus der legendären Rollenspiel-Parodie **Munchkin** treibt nicht nur auf den vorderen Seiten sein Unwesen, nein, wir lassen ihn auch in der Heftmitte los. Und er hat es auch verdient! So lange und so erfolgreich im Geschäft, das muss man bei der (Körper-)Größe erst mal schaffen. Wobei seine Fans überzeugt sind: Er ist der Größte! Das zu beweisen ist einfach – schaut einfach nur auf dieser Doppelseite, was er alles schon mit der Kettensäge bearbeitet hat.



UVP: EUR 89,99

Munchkin Fantasy Super-Mega-Set

Mit dem **Super-Mega-Set** sind erstmals alle zehn **Fantasy**-Sets komplett erhältlich. Um wahrlich ein Super-Set daraus zu machen, hat Pegasus Spiele acht der beliebtesten, teilweise aber seit Jahren vergriffenen Mini-Erweiterungen (Booster) dazugepackt. Und exklusiv zwei neue Booster als Bonus: *Elende Enten und Prinzessinnen*. Enthalten sind außer dem Grundspiel die Erweiterungen *Abartige Axt, Beschwörungsfehler, Rasende Rösser, Wilde Waldläufer, Doppelt Durchgeknallte Dungeons, Mit beiden Händen schummeln, Echsenmenschen & Zentauren, Jurassic Snark* sowie *Zeitsprung*.



UVP: EUR 17,99

Munchkin Warhammer Age of Sigmar (Grundspiel)

Die *Acht Reiche von Warhammer Age of Sigmar* bieten ein neues Schlachtfeld, das ihr auf typische **Munchkin**-Weise „erkunden“ könnt: Auf den Loot kommt es an! Den *Warhammer*-Stoff *Age of Sigmar* gibt es seit 2015, mit seinen reichhaltigen Geschichten ist das für **Munchkin** ein gefundenes Fressen. Ihr kämpft in einer der Armeen der *Grand Alliances* gegen zahllose Lakaïen von Chaos und Tod. Und natürlich ist **Munchkin Warhammer Age of Sigmar** komplett kompatibel mit den anderen **Munchkin**-Titeln.



Munchkin Apokalypse 1+2

Das **Munchkin**-Prinzip – Monster töten, Schätze klauen und die Kumpel austricksen – funktioniert überall. Auch in der **Apokalypse**. Aber etwas ist anders am Ende aller Zeiten. Einmalig bei diesem Doppelpack: Ihr müsst euch nicht auf Stufe 10 hochleveln, um zu gewinnen. Stattdessen müsst ihr „nur“ das 7. *Siegel* öffnen. Aber das wollen natürlich auch alle anderen. Insofern ist diese Apokalypse ein **Munchkin**-Tag wie jeder andere auch. Selbst wenn den *Katastrophe-Karten* – logisch – hier eine besondere Rolle zukommt.



UVP: EUR 24,99





Munchkin beißt (Doppelbox)

Dass **Munchkin** mit bissigem Humor arbeitet, wissen wir. In **Munchkin beißt!** bekommt das eine neue Bedeutung: Für die Doppelbox mit *Munchkin beißt!* und *Munchkin beißt! 2: Höllenhose* schlüpft ihr in die Rollen von *Vampiren, Werwölfen, Feen* oder *Wechselbälgern* und bevölkert ein schreckliches Spukhaus. Doch selbst wenn euch das Blut vom Eckzahn tropft – wie immer wollt ihr nur das eine: Monster verkloppen, Schätze sammeln und Stufen aufsteigen.



UVP: EUR 24,99

Munchkin Zombies (Doppelbox)

Seid ihr bereit für das makaberste **Munchkin**-Setting? In der großen Doppelbox **Munchkin Zombies 1+2**, die erstmals *Munchkin Zombies* und die Erweiterung *Munchkin Zombies 2: Um Armeslänge* vereint, müsst ihr Türen eintreten (kennt man) und dann Gehirne fressen (uiii, neu). Keine Sorge, um der umherfliegenden Körperteile Herr zu werden und schurkische Zombies abzuservieren, habt ihr ganz neue, angemessene Waffen dabei. Also: Schnappt euch Mausefallen oder Topfpflanzen als Schuhwerk und nehmt die Bowling-Kugel, denn da vorne kommt das Essen auf Rädern!



UVP: EUR 24,99

Munchkin Cthulhu (Doppelbox)

Eigentlich können **Munchkin**-Fans über so etwas wie das Horrorkabinett von H.P. Lovecraft mit tentakeligen Alten Göttern und in Dosen abgepacktem Wahnsinn nur schmunzeln. Aber Achtung: Wenn ihr als Monsterjäger*innen, brillante Professor*innen, naseweise Ermittler*innen oder verrückte Kultist*innen einmal einem Kult verfallt, kommt ihr da so leicht nicht mehr heraus. Deshalb: Selbst wenn ihr völlig wahnsinnig werdet, denkt immer nur an eines – den Stufenaufstieg! **Munchkin Cthulhu 1+2** vereint das *Cthulhu*-Grundspiel und die Erweiterung *Kuhthulhus Ruf*.



UVP: EUR 24,99



Star Munchkin (Doppelbox)

Macht euch fertig für den Skywalk, denn nun kommt der krönende Abschluss: Der **Munchkin** greift zu den Sternen. Ob als *Mutanten, Cyborgs, Kopfgeldjäger*innen* und *Katzenmenschen*: In diesem eigenständigen Teil des **Munchkin**-Universums werden alle jene aus dem Lachen nicht mehr herauskommen, die Weltraumsagas wie *Star Wars* und *Star Trek* lieben. Dazu findet ihr in der großen Doppelbox **Star Munchkin 1+2** die vor langen, langen Zeiten einzeln erschienenen Titel *Star Munchkin* und *Star Munchkin 2: Die Clown-Kriege* kompakt in einer Ausgabe. [ask]



UVP: EUR 24,99

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.



TIERISCHES DUELL FÜR ZWEI WALDGEISTER

Als *Living Forest* erschien, hatte es sehr schnell viele Fans und wurde 2022 *Kennerspiel des Jahres*. Vor allem zu dritt oder viert sorgen die vielen Wettlauf-Elemente für Nervenkitzel ohne Ende. **Living Forest Duell** setzt jetzt auch die Partie für zwei unter Hochspannung.



Mit **Living Forest Duell** legt Pegasus Spiele bereits das zweite eigenständige Spiel in der Welt der wunderbaren Waldgeister vor. Wie im Erstling vereint auch der Duell-Modus das spannende Push-your-Luck-Prinzip mit dem Zusammenstellen eines schlagkräftigen Kartendecks. Das Ziel ist bekannt: Den mystischen Wald vor den Flammen des *Onibi* zu retten. Zugleich aber wetteifert ihr in Gestalt des *Sommer* oder des *Winter* darum, der mächtigste Waldgeist zu werden.

Viele Aspekte aus dem *Kennerspiel des Jahres* kennt ihr bereits. Der Aufbau der Karten zum Beispiel. Darauf finden sich – in unterschiedlicher Verteilung und Stärke – die Symbole für eure vier Aktionsmöglichkeiten. Ihr könnt *Brände löschen*, *Tiere anlocken*, *Bäume pflanzen* oder den *Onibi bewegen*. Die ersten drei Aktionsarten kennt man, die Sache mit dem *Onibi* ist neu, dazu unten mehr.

Ein weiteres Symbol auf den Karten zeigt, ob die Tiere gesellig sind oder Einzelgänger.

Wie bei *Living Forest* kommt es auch beim **Duell** darauf an, die Balance zwischen Solisten und Rudeltieren zu halten.

Zu viele Einzelgänger schaden. Allerdings zählt ihr nicht nur Tiere in der jeweils persönlichen Auslage.

Im Laufe von **Living Forest Duell** baut sich eine *Gemeinsame Tier-Reihe* auf (im Bild links: die untere Reihe).

Auch dort finden sich Einzelgänger und gesellige Tiere. Da diese zu den Symbolen in eurer Auslage zählen, hat das manchmal schneller als gedacht Konsequenzen: Ab dem dritten Einzelgänger verliert ihr eine Aktion für diese Runde. Und das kann beide Spielenden zugleich treffen!



Diese sehr hübsche Mechanik läuft über den *Gemeinsamen Nachziehstapel*. Egal wer von euch am Zug ist: Die neutralen Karten kommen in die *Gemeinsame Tier-Reihe*, *Sommer-* und *Winter-*Karten aber wandern stets in die persönliche Reihe von *Sommer* oder *Winter*.

Anstatt eine weitere Karte aufzudecken, kann man auch einen seiner beiden Aktionsmarker einsetzen. Mit denen markiert ihr in der *Gemeinsame Tier-Reihe* ein Aktionssymbol, etwa jenes mit den Wassertropfen zum *Brände löschen*. Um die Gesamtstärke eurer Aktion zu ermitteln, zählt ihr zu den Symbolen in der *Gemeinsamen Tier-Reihe* jene aus eurer persönlichen Auslage hinzu. Oder, wenn ihr die Aktion *Bäume pflanzen* wählt, lasst euren Wald wachsen, der aus einem Raster von Baumkarten besteht.

Diese beiden Aktionen ähneln denen bei *Living Forest*. Anders aber wird das bei *Tiere anlocken*. Die kommen aus der *Nachschubreihe* (im Bild mittlere Reihe). Zu Beginn ist die gleichmäßig von euch mit je drei Karten befüllt. Lockt ihr an, könnt ihr sowohl eure Tiere nehmen (und in eure Auslage legen), oder ihr nehmt ein gegnerisches. Das wandert in die Ablage für den *Gemeinsamen Nachziehstapel*. Es ist zunächst aus dem Spiel, taucht aber früher oder später wieder auf! Der Clou: Die Lücken in der *Nachschubreihe* füllt ihr aus eurem *Persönlichen Tierstapel* auf. Gelingt es euch, dass in der gesamten *Nachschubreihe* nur noch eure Tiere liegen, habt ihr sofort gewonnen.



Genauso plötzlich könnt ihr mit *Onibi bewegen* das Spiel beenden. Diese Aktion ersetzt den spannenden Wettlauf der Naturgeister im Rund des Steinkreises – eine Aktion, die ja erst bei drei oder vier Spielenden ihr Potenzial entfaltet. In **Living Forest Duell** bewegt sich die *Onibi*-Figur auf einer aus sieben Karten bestehenden Lichtung (im Bild: obere Reihe). Entweder nach links zum Sommer oder nach rechts zum Winter. Verlässt sie auf einer Seite die Lichtung, erhält jene Person die *Onibi*-Karte. Dann betritt die Figur die Lichtung von der anderen Seite. Hat aber eine Person die *Onibi*-Karte und die Figur marschiert ein zweites Mal auf ihrer Seite hinaus, hat sie sofort verloren.

Auch die beiden anderen Arten, wir ihr gewinnt, gehen mit so einem plötzlichen Ende einher. Hat eine Person acht oder

mehr Flammen-Plättchen „gelöscht“, siegt sie. Ebenso gewinnt, wer sein Wäldchen mit neun Bäumen im 3x3-Raster fertig bepflanzt hat. [ask]



Living Forest Duell

Living Forest Welt # 2 Personen
Plötzliches Spielende # Hilfreiche Tiere

Spieldesign: Aske Christiansen
Illustration: Apolline Etienne
UVP: EUR 24,99
Im Handel erhältlich





AUF VERWEGENEN PFADEN DURCH DIE POSTAPOKALYPSE

Ein Kampf auf Leben und Tod erwartet euch in diesem geschichtsgewaltigen Koop-Szenario. Die Komplexität und die Tatsache, dass **Heredity – Die Geschichte von Swan** sehr verschieden enden kann, machen dieses Kampagnenspiel zu einem außergewöhnlichen Erlebnis auch für Expert*innen.

Es geschah unerwartet und plötzlich. Die technischen Systeme und das Internet brachen zusammen, das Geld war wertlos und nichts war mehr wie zuvor.

Während die Welt im Chaos versinkt und kriminelle Banden herumstreifen, sind Djamal und Maeve mit ihren drei Kindern weit hinaus aufs Land gezogen. Bei **Heredity – Die Geschichte von Swan** schlüpft ihr in die Rollen der Eltern sowie die der Kinder Selena und Brick. Swan selbst ist in diesem epischen Koop-Spiel keine agierende Figur. Die Familie lebt isoliert. Bis jetzt, denn plötzlich kommen Fremde zu ihrem Haus.

Mit der Familie taucht ihr ein in eine spannende und gefährvolle Geschichte, aufgeteilt in fünf Kapitel, die ihr in jeweils rund zwei bis drei Stunden durchlebt. Zwischen den Kapiteln könnt ihr das Spiel speichern, um zu



einem späteren Zeitpunkt weiterzuspielen. Was **Heredity – Die Geschichte von Swan** zudem von üblichen Kampagnenspielen abhebt, ist das Material: Ihr müsst nichts überleben, aufschneiden, zerstören oder anderweitig verändern. Der Vorteil bei dieser Art nachhaltigem Spiel ist ein doppelter: Ihr könnt **Heredity** auf ganz verschiedenen Erzählpfaden mehr als einmal durchleben – oder es an eine andere Gruppe weitergeben.

Unabhängig von der Zahl der Teilnehmenden müsst ihr alle vier Spielcharaktere steuern. Jeder besteht aus drei Karten: Kopf, Oberkörper und Beine. Ihr besitzt drei Aktionsscheiben. Die platziert ihr auf den Aktionsfeldern der Familienmitglieder. Euer Charakter kann dann mit anderen sprechen, sich umsehen, sich bewegen, kämpfen oder Gegenstände erhalten. In welcher Reihenfolge ihr Aktionen aktiviert, entscheidet ihr gemeinsam.





Gesteuert durch einen Kartenstapel entfaltet sich die Geschichte. Mit den Karten legt ihr unter anderem das Gelände aus, welches euer Spielbrett bildet. Die *Erzählkarten* führen euch durch das Geschehen und führen neue Regeln ein. Ihr trefft auf Charaktere, mit denen ihr interagiert. Das können Personen, Tiere oder andere Wesen sein. Gute und Böse.

Im Laufe der Geschichte erhaltet ihr verschiedene Gegenstände. Diese legt ihr zum passenden Symbol auf der passenden Karte eines Familienmitglieds. So könnte sich zum Beispiel Maeve eine *Gasmask* besorgen, damit sie künftig von *Gaseffekten* verschont bleibt. Die *Karmakarten* sorgen für kleine Zufallselemente. Sie verringern oder erhöhen zum Beispiel eure Kampfweite. Durch eure Entscheidungen im Spiel tauscht ihr *Karmakarten* aus und beeinflusst so den weiteren Ablauf.

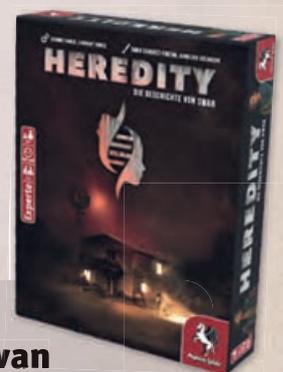


Eine Konstante der Kartenmechanik ist: Abhängig von euren Aktionen sowie den Ereignissen könnt oder müsst ihr Karten umdrehen und Änderungen am Spielfeld, der Situation, den Objekten und sogar den Charakteren vornehmen.

Heredity – Die Geschichte von Swan hat keine feste Zugreihenfolge. Ihr folgt der *Zeitlinie* jener Karten, die das Spielgeschehen steuern. Zu Beginn liegt auf der *Leiste* nur die *Familienkarte*. Im Spielverlauf fügt ihr der *Leiste* weitere Karten hinzu. Durch eure Aktionen und die *Leisteneffekte* verändert sich stetig, welche Karten dort anliegen. Erkundet ihr zum Beispiel einen neuen Teil des Szenarios, kann das dazu führen, dass sich die Karten auf der *Zeitlinie* verschieben.

Die bestimmt auch, wann Begegnungen aktiv werden, wann Ereignisse in Kraft treten oder wann ihr Aktionen ausführen dürft. So könnt ihr nicht jederzeit das Gelände erkunden oder zum Angriff übergehen. Die *Zeitleiste* ist eine zentrale Mechanik in **Heredity**, dadurch unterscheidet es sich stark von anderen Spielen des Genres.

Je nachdem, welche Entscheidungen ihr trefft, entwickelt sich die Geschichte unterschiedlich. Euer Schicksal liegt in euren eigenen Händen. Und wenn ihr den Entschluss fasst, den Ausgang der Geschichte ändern zu wollen – nur zu! In **Heredity** kann Swans Geschichte ja zum Glück mehrmals erzählt werden. [sabs]



Heredity – Die Geschichte von Swan

- # Kooperativ
- # Postapokalypse
- # Kampagne
- # Story selbst gestalten

Spieldesign: Jérôme Cance, Laurent Kobel
Illustration: Tania Sanchez-Fortun, Aurelien Delautun, Florian de Gesincourt
UVP: EUR 49,99
Im Handel erhältlich



SEID AUCH IHR DABEI, WENN LEGENDEN GEBOREN WERDEN!

Mit **Midgard – Legenden von Damatu** startet das älteste deutsche Fantasy-Rollenspiel in seine 6. Edition. Und ihr könnt beim offiziellen **Playtest** dabei sein und helfen, es zum bestmöglichen Rollenspielerlebnis zu machen.

Midgard – Legenden von Damatu bietet euch klassische Fantasy neu gedacht. Ihr schlüpft in die Rolle gnomischer Kriegerinnen, zwergischer Waldläufer oder einflussreicher Mondpriesterinnen und erkundet eine neue, aufregende Spielwelt. Hier regen sich im Licht eines merkwürdigen Mondes uralte Mysterien und vergessene Gefahren. Auf euren Abenteuern wird sich euch nach und nach eure Bestimmung enthüllen, bis ihr schließlich selbst zu Legenden in der Welt *Damatu* werdet. Dabei unterstützen euch die einfachen und trotzdem vielseitigen Regeln für alle Arten von Geschichten: Sei es die Erkundung vergessener Heiligtümer, Ermittlungen in abgelegenen Grenzstädten, höfische Intrigen oder Expeditionen zu fremden Gestaden.



Damatu ist der Name der neuen Spielwelt, die seit über drei Jahren von einem Team aus bekannten Namen der deutschen Rollenspielszene und neuen Talenten entwickelt wird. Als vor fast 5000 Jahre plötzlich der Mond verschwand, stürzte *Damatu* in ein Zeitalter der Katastrophen und Umstürze. Nach über tausend Jahren endete diese Zeit der Düsternis: Der Mond kehrte zurück – doch er war anders. Manche sahen ihn als silberne Scheibe, andere als grün leuchtenden Unheilsboten, wieder andere wie durch steten Nebel verhüllt. Unter seinem Licht entstanden neue Kulturen und Religionen. Doch es bleibt die bange Frage: Was, wenn der Mond uns wieder verlässt?

Midgard prägt seit fast 44 Jahren die deutsche Rollenspielszene. Mit der kommenden 6. Edition, die von Pegasus Spiele selbst entwickelt wird, beginnt ein neues Kapitel: Mit überarbeiteten, einstiegfreundlichen Regeln und der neuen Spielwelt *Damatu*, die nur darauf wartet, von euch am Spieltisch erkundet zu werden. Es wird noch ein wenig dauern, bis das Grundregelwerk erscheint, doch bereits jetzt könnt ihr die Zukunft von *Damatu* aktiv mitgestalten!





Der offene **Playtest** ist für die Redaktion von **Midgard – Legenden von Damatu** wichtig, um das Regelwerk und die Spielwelt bis zum Erscheinen des Grundregelwerks noch besser zu machen. Damit das gelingt, brauchen wir euer Feedback! Ganz gleich, ob ihr langjährige Fans von **Midgard** seid oder das erste Mal ein Rollenspiel ausprobiert: Teilt

Seit November 2024 läuft der offene Playtest für die neuen Regeln. Der kostenlose **Playtest Guide** für **Midgard – Legenden von Damatu** bietet euch auf 116 Seiten umfangreiche Basisregeln sowie ein Abenteuer und fünf vorgefertigte Spielfiguren, mit denen ihr sofort loslegen könnt. In der ebenfalls kostenlosen **Erweiterung I** findet ihr auf weiteren 50 Seiten eine Fortsetzung des Abenteuers, weitere Regeln zum Testen und viele neue Zauber, mit denen ihr die vorgefertigten Spielfiguren noch individueller gestalten könnt.

Doch das ist nur der Anfang! Vor kurzem ist die **Erweiterung II** erschienen. Darin enthalten sind die vollständigen Regeln, um eigene Spielfiguren zu erstellen und sie zu Legenden in *Damatu* werden zu lassen. Zusätzlich wird das Spiel um über 130 neue Zaubersprüche, neue Ausrüstungen und optionale Regelmodule erweitert, die euch helfen, **Midgard – Legenden von Damatu** so zu spielen, wie es euch gefällt.

uns eure Meinung mit! In jedem Teil des **Playtests** findet ihr einen QR-Code und einen Link zu Umfragen, über die wir eure Rückmeldungen einsammeln und auswerten. Oder kommt auf den Discord-Server von Pegasus Spiele und tauscht euch direkt mit der Chefredaktion und dem Designteam aus. [mm]

All das findet ihr auf www.pegasusdigital.de zum Herunterladen und Losspielen!



Midgard – Legenden von Damatu

Midgard-Welt

Playtest

Fantasy

Abenteuer

Chefredaktion: Michael Masberg
Projektleitung: Selina Kalms

Preis: kostenlos
Digital erhältlich

MÄRCHENHAFTER HORROR

Inspirationen und Ideen für schaurig-schöne Rollenspielunterhaltung à la **Cthulhu** warten allerorten auf (Wieder-) Entdeckung. Die **Märchenstunde** bietet spannende Gelegenheiten, traditionelle Märchen und Sagen aus Kindertagen mit anderen Augen wieder zu entdecken.

„Erst das Erzählen gibt dem Märchen seine Seele“, dozierte einst der deutsche Literaturwissenschaftler Rudolf Geiger. Und weiter: „Gedruckt liegen Märchen nur in einem Grab, durch das Lesen holen wir sie in unsere Vorstellung herauf, durch das Erzählen werden sie lebendig.“ **Cthulhu: Märchenstunde** geht noch einen Schritt weiter: Bekannte Märchen und Sagen werden in drei neuen Szenarien mit den Aberwitzigkeiten des Mythos angereichert und für eine gemeinsame Erzähl- respektive Rollenspielerfahrung wiederbelebt.



Den alpträumenhaften Reigen eröffnet das Schauer-märchen *Eine unbeglichene Schuld*. Der Jahrmarktbesuch in Kamborn verwandelt sich in eine gefährliche Begegnung mit grotesken Karikaturen bekannter Märchenfiguren. In *Und wenn sie nicht gestorben sind* bittet euch ein alter Bekannter darum, die Waldhütte seiner Familie am Untersberg zu untersuchen. Was hat seinen Vater hier so erschreckt, dass er in die nächstgelegene Nervenheilanstalt eingeliefert werden musste?



Undine führt die Investigator*innen in einen Sturm auf hoher See. Gestrandet auf der – damals noch idyllischen – Nordseeinsel Sylt müsst ihr eine schwierige Entscheidung treffen: Gelingt es euch, dem Mythos zu trotzen, oder gilt es, sich dem schrecklichen Schicksal zu fügen?

Die Szenarien des knapp 70-seitigen Abenteuerbandes **Cthulhu: Märchenstunde** sind allesamt gut strukturiert, pro Szenario könnt ihr etwa zwei bis vier Spielsitzungen veranschlagen. Die zahlreichen, spielbereiten Handouts und Karten stehen überdies separat zum Download bereit. [ib]



Cthulhu: Märchenstunde

Cthulhu-Mythos

Abenteuerband

Kurzszenerien

Schauer-märchen

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Mark Freier

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich



FINSTER FUNKELT DER CTHULHU-STERN

Ihr habt Spaß an klassischen Investigationen und liebt Horrorstories? Dann seid ihr bei **Cthulhu: Zwei Sterne** genau richtig. Die Erzählung *Ein Stern verglüht* ist mit der einfachen Struktur und Atmosphäre von Old England gerade für neue Spielgruppen höchst spannend.

Der Softcover-Band **Cthulhu: Zwei Sterne** kommt mit gerade mal 72 Seiten schön schlank daher. Abenteuer Nummer 1 heißt *Ein Stern verglüht* und katapultiert euch ins England der 1920er Jahre. Bei dem „Stern“ handelt es sich um Henry d’Arcy, jüngster Spross einer adeligen englischen Familie. Er kommt seltsam erkrankt von einer Bootstour auf einem entlegenen Kanal zurück, dem südlich von Liverpool gelegenen Shropshire Union Canal. Seine Familie vermutet eine Vergiftung, Oma Agatha tippt sogar auf so etwas Unmögliches wie einen Vampirbiss.



Wie auch immer – jedenfalls seid ihr als Gruppe von Investigator*innen beauftragt, das Rätsel zu lösen. Dieses in zunehmend mystische Fieberträume mündende Investigativ-Abenteuer ist sehr übersichtlich aufbereitet. Damit wird es gut handhabbar auch für noch wenig erfahrene Spielleitungen. Ebenso nimmt es auch Ermittler*innen ohne Vorkenntnisse schnell mit auf die Reise ins **Cthulhu**-Universum. Insbesondere die stimmungsvollen, schwarz-weiß gehaltenen Handout-Schriftstücke helfen sehr, sich in den Kriminalfall und sein mehr als mysteriöses Ende zu verbeißen.



In *Der weiße Stern* ist der Stern ein wertvoller, einmaliger Edelstein. Dieser wird aus dem British Museum in London gestohlen. So ein Diebstahl ist natürlich eine Routineaufgabe für findige Investigator*innen. Allerdings sollte es einem zu Denken geben, dass der Glitzerstein aus den Weiten des Universums auf die Erde niedergekommen ist. Und wenn euch dann die Ermittlungen noch in ein beschauliches Städtchen an der englischen Südküste führen, das sich finster Blackport nennt ... Jedenfalls liegt es einzig und allein an euch, ob der Stern wieder an seinen Platz im Museum gelangt. Oder ob ein bössartiger Zauberer ihn für seine Zwecke einsetzen kann. Dass dahinter ein fürchterlicher, cthulhoider Plan steckt, sollte eigentlich jedem klar sein. [mehr]



Cthulhu: Zwei Sterne

Cthulhu-Mythos # Abenteuerband
England der 1920er # Auch für Neulinge

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Mark Freier

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich

DIE PERFEKTION DES BETRUGS

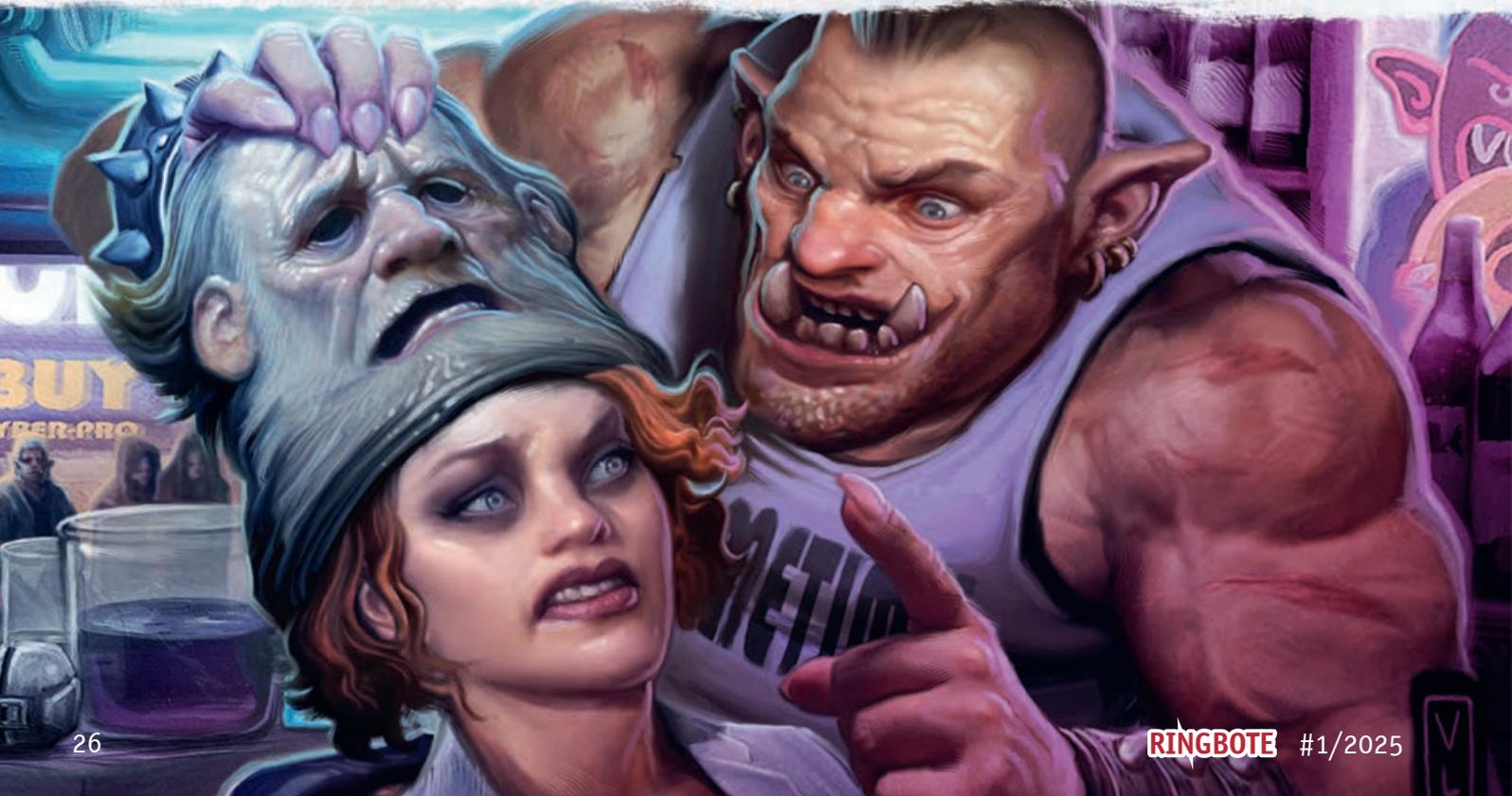
In **Geschmeidige Geschäfte** dreht sich alles um die *Faces*. *Face* ist der Oberbegriff für die sozial begabten Mitglieder eines *Runnerteams*. Wenn ihr sie bisher nicht richtig schätzen konntet – mit dem Feinschliff, den sie hier erhalten, beginnen ihre Fähigkeiten zu funkeln.

Geschmeidige Geschäfte ist das neue Core-Regelbuch für **Shadowrun 6**, auf Englisch unter dem Titel *Smooth Operations* erschienen. Der Band stellt eine wertvolle Ergänzung für noch mehr Erlebnistiefe in der *Sechsten Welt* dar. Insbesondere Spielende, die sich für deren soziale Aspekte interessieren, finden hier neue erzählerische Zugänge wie auch spannende Spieloptionen.

Denn in den Straßen der *Sechsten Welt* herrscht allzu oft Gewalt vor und es gibt reichlich zu tun. Aber eben nicht nur für *Straßensamurai*, *Decker* und *Kampfmagier*, sondern eben auch für die *Faces*. Als Unterhändler*in holen diese speziellen Teammitglieder zum Beispiel bei Auftraggebern mehr Geld für den Job heraus, mit Trickbetrug erleichtern sie andere um ihre sauer verdienten Nuyen, oder sie geben das soziale Chamäleon, das überall hineinpasst und aus seinen Zielen alles herausbekommt.

Das Hardcover-Regelbuch **Geschmeidige Geschäfte** ist inhaltlich ausgesprochen vielseitig. Es bietet auf mehr als 180 Farbseiten neben hilfreichen Regelergänzungen auch eine Menge an Hintergrundmaterial und Kurzgeschichten. Für *Faces* selbst bietet es eine Fülle von Spieloptionen. Adäquate Augmentierungen, Adepten- sowie Zauberkräfte, spezielle Charaktereigenschaften wie auch sonstige Gadgets reichern das ansonsten verfügbare Repertoire spürbar an.

Das vielfältige Angebot reicht von nützlicher Ausrüstung, wie Spionage- und Verhörwerkzeugen, über modischen Schnickschnack inklusive Verkleidungen bis zu probaten Fähigkeiten mit allen Vor- und Nachteilen sowie selbstverständlich auch Magie. Für soziale Begegnungen werden zudem die etablierten *Edge-Regeln* erweitert. Sechs verschiedene Beispielcharaktere veranschaulichen das Spektrum möglicher *Faces*.



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

Neues Jahr, neue Abteilung: Nachdem ihr im letzten Jahr unser Vertriebsteam kennengelernt habt, wenden wir uns in dieser Ausgabe denjenigen zu, die darauf achten, dass bei Pegasus Spiele die Zahlen stimmen – gemeint ist natürlich die Buchhaltung.



Mein Name ist: Annemarie Nanning

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich arbeite in der Buchhaltung, kümmere mich also um alles, was mit Zahlen bzw. Zahlungen zu tun hat. Dadurch bin ich im Prinzip mit allen anderen Abteilungen im Kontakt.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Mein erster Tag bei Pegasus Spiele war der 1. Mai 2016, also schon seit fast 9 Jahren.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: An der Buchhaltung mag ich vor allem, dass es klare Richtlinien gibt, an die man sich halten muss. Da kommt ein wenig die Mathematikerin in mir durch. ;) An Pegasus Spiele mag ich zudem das tolle Kollegium. Und ab und an kann ich auch bei Spielen mit reinschnuppern, über die gerade entschieden wird.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Eine meiner schönsten Erinnerungen ist, als wir als Pegasus Spiele zum ersten Mal mit einem Faschingswagen beim Umzug in Friedberg dabei waren. Es war eine tolle Erfahrung mal auf der anderen Seite (also auf dem Wagen) zu stehen und den Leuten die Kamelle zuzuwerfen. Und das sage ich als Faschingsmuffel! :D

Mein erstes Pegasus-Spiel: Uff, das war entweder *Munchkin* oder *Pandemie*. Beides kam zu Studienzeiten oft auf den Tisch. In der Zeit wurde ich durch meinen Freundeskreis intensiver an Gesellschaftsspiele herangeführt.

Das beste Spiel aller Zeiten: Das ändert sich ab und an. Im Moment würde ich sagen, dass es *Mythwind* ist. Ich liebe kooperative Spiele und bei dem Spiel finde ich das Erkunden der Geschichte und der verschiedenen Charaktere klasse. Es ist ein richtiges „Cozy Game“, bei dem du keinen direkten Zeitdruck hast und die Aufgaben in deinem eigenen Tempo erfüllst. Außerdem ist das Inlay genial. So wenig Zeit habe ich für den Auf- und Abbau noch bei keinem Spiel gebraucht.

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Ich habe verschiedene Hobbys.

Ich lese, puzzle und häkle gerne. Ich kann mich aber auch stundenlang in ein Videospiel vertiefen oder Serien suchen. Und ganz wichtig: Brettspielabende bzw. -tage mit meinen Freundinnen und Freunden – viele davon arbeiten praktischerweise auch bei Pegasus Spiele.

Diesen Film muss man gesehen haben: *Encanto*! Bei dem Film weine sogar ich am Ende – das passiert mir selten. Der Film ist einfach so schön! Und die Musik ist natürlich auch klasse ... nur kein Wort über Bruno. ;)





Mein Name ist: Raed Bakkaya

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich arbeite aktuell tatsächlich in zwei Abteilungen. Ich unterstütze einerseits die Buchhaltung und andererseits den Einkauf. Das ist die Abteilung, die Spiele für unser Vertriebsassortiment bestellt, denn Pegasus Spiele ist ja nicht nur ein Verlag, sondern auch ein Großhändler.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Februar 2018, da habe ich als Aushilfe in der Buchhaltung angefangen. Im August des gleichen Jahres habe ich dort eine Ausbildung als Kaufmann für Büromanagement begonnen. Annemarie war meine Ausbilderin. Als festangestellter Mitarbeiter bin ich seit Juli 2021 in der Buchhaltung tätig und seit August 2024 zusätzlich im Einkauf.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Es gab viele schöne Erinnerungen, aber die Freude und die Wertschätzung meiner Kolleg*innen und der Geschäftsführung, als ich meine Ausbildung abgeschlossen habe, ist mir besonders im Gedächtnis geblieben.

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Mir zu denken, dass es keine schlechten Tage gibt, sondern nur schlechte Momente, die vorbeigehen werden – und eine Tasse Kaffee.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: *Werwölfe* macht mir sehr viel Spaß! Das Spiel gibt es von diversen Verlagen, bei der Pegasus-Version mag ich aber besonders, dass die Fähigkeiten der Rollen auf den Karten stehen. Das macht es besonders für neue Spieler*innen einfacher, ihre Rollen zu verstehen und richtig zu spielen, ohne sich durch Nachfragen zu verraten.

Mein Lieblingsgericht: Kibbeh mit Labanieh. Das ist ein syrisches Gericht und ein absolutes Wohlfühlessen! Kibbeh sind Klöße aus Bulgur, Fleisch und Zwiebeln. Es gibt davon viele verschiedene Varianten, aber ich mag sie mit Labanieh am liebsten. Das ist eine Joghurtsoße, in der die Kibbeh gekocht werden. Lecker!

Dieses Buch muss man gelesen haben: *Atomic Habits* von James Clear. Auf Deutsch heißt das Buch *Die 1%-Methode*. Es geht darin um praktische Strategien, mit denen man durch kleine Veränderungen jeden Tag etwas besser werden kann, bei dem, was man sich vornimmt. Das ist wirklich ganz spannend!

Mein Motto lautet: Sei realistisch im Leben und hinterlasse einen positiven Eindruck.



Spannende Informationen über die Abteilungen und Mitarbeitenden von Pegasus Spiele gibt es auch regelmäßig auf pegasus.de/blog/!

GEWINNSPIEL

EINE SPIEL GEWORDENE HÖHLENMALEREI

Im Mesolithikum, der Mittelsteinzeit, schlossen sich die Menschen zu Stämmen zusammen und teilten erstmals Aufgaben wie Jagen oder Bauen unter sich auf, um bessere Überlebenschancen zu haben. In **Mesos** gründet ihr eigene Stämme, indem ihr über zehn Runden hinweg neue Mitglieder dazugewinnt, die je eine Aufgabe übernehmen. Damit versucht ihr, euch auf die Ereignisse vorzubereiten, die während der drei Zeitalter des Spiels auf euch zukommen. Das können ein wichtiges Ritual oder eine große Jagd sein. Durch diese gewinnt oder verliert ihr Ruhm, je nachdem, ob ihr eure Stammesmitglieder clever einsetzt. Zum Glück kündigt sich jedes Ereignis mit etwas Vorlauf an, damit ihr eine Chance habt, präzise Vorkehrungen zu treffen.

Besonders spannend ist das Zugfolge-Dilemma, vor das euch jede Runde von **Mesos** stellt: Wollt ihr früh dran sein? Dann könnt ihr euch die wertvollsten Karten sichern. Oder wählt ihr eine Position, mit der ihr erst später am Zug seid? Dann dürft ihr zwar direkt mehrere

Stammesmitglieder einsammeln, müsst aber mit dem Vorlieb nehmen, was die anderen übriglassen. Runde für Runde müsst ihr neu entscheiden, was euch besser in die Karten spielt. Denn jedes der markant illustrierten Stammesmitglieder übernimmt eine bestimmte Tätigkeit wie Jagen, Sammeln, Forschen oder Bauen. Nur der Stamm, der besonders gut aufgestellt und auf die Ereignisse vorbereitet ist, sichert sich den größten Ruhm und die höchste Ehre. [laut]



5 x gewinnen!

Mesos

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.06.2025

Spieldesign: Yaniv Kahana,
Simone Luciani
Illustration: Kerri Aitken



Impressum: Ringbote #1/2025

Ringbote | Das Pegasus Spiele Magazin
E-Mail: ringbote-print@pegasus.de
Internet: www.pegasus.de | www.ringbote.de

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

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]
Redaktion: Ingo Beyer [ib], Ronja Lauterbach [laut],
Nadine Pfaff [napf]
Freie Mitarbeitende: Marie Bolle, Maximilian Düngen [mad],
Sabrina Gossling [sabs], Johannes Herweg [dxj], Michael Masberg [mm],
Valentin Masszi [val], Moritz Mehlem [meh], Daniel Pfaff [dapf],
Maximilian Zehentbauer
Design: Jens Wiese
Layout: Ralf Berszuck | www.berszuck-design.de
Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich
Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1–32), Annemarie Nanning (S. 28),
Raed Bakkaya (S. 29), Steve Jackson Games (S. 1, 3, 6–10, 16–17)

Druck: Esser Druck & Medien GmbH | Weiblick 16 | 61276 Weilrod |
Deutschland | www.druckerei-esser.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 #1/2025:
Pegasus Spiele (S. 2, 32), Roleplay Verse (S. 31)

Anzeigenverkauf:
Uta Kleiner | E-Mail: uta.kleiner@pegasus.de
Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.
Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.
Ausgabe #2/2025: voraussichtlich 16. Juni 2025
Anzeigenschluss: 7. April 2025
Druckunterlagenschluss: 5. Mai 2025
Redaktionsschluss: 14. Mai 2025

TERMINE

CON SPIRACY

CONSPIRACY

04.04.–05.04.2025 | www.conspiracy-con.de

04.04.–04.05.2025

>> **Pegasus Spiele Tage**

www.pegasus.de/events

12.04.–13.04.2025

>> **Fantasy Con**

www.fantasy-con.at

12.04.–13.04.2025

>> **Spielewochenende im La Vie**

www.willis-sport-fun.de/events

26.04.–27.04.2025

>> **KlingenCon 56**

www.klingencon.de



Bad Nauheim spielt!

BAD NAUHEIM SPIELT!

06.06.–08.06.2025 | www.pegasus.de/events

10.05.–11.05.2025

>> **Eulen Con**

www.eulencon.de

11.05.2025

>> **Spielothek-mobil e.V.**

www.spielothek-mobil.de

16.05.–18.05.2025

>> **Roleplay Verse Oberhausen**

www.rpv-germany.de

30.05.–01.06.2025

>> **UK Games Expo**

www.ukgamesexpo.co.uk/



Weitere Termine findet ihr auf: pegasus.de/eventkalender

3-TAGE CONVENTION



Jetzt
Tickets
sichern!

16. - 18. MAI 2025

ROLEPLAY VERSE

TURBINENHALLE OBERHAUSEN

Mit insgesamt
20.000 m²
großem
Außengelände!

Tauche ein in eine Welt grenzenloser Fantasie!

Das Roleplay Verse ist eine drei-tägige Convention, die alle Spiele und Hobbies fantastischer Welten unter einem Dach vereint. RPV bringt dir in 4 Hallen und auf einer riesigen Outdoor Fläche:

- Mittelaltermarkt mit Live-Bands
- Autoren und Literatur
- Cosplay- und LARP-Gruppen
- Showbühnen und Panels
- Pen & Paper-Rollenspielrunden
- Deutsche Hobby-Szenegrößen
- Brett- & Rollenspiel-Aussteller und -Shops
- Freunde, Communities, Mit-Hobbyisten und Mit-Nerds treffen
- Artist Alley
- Und viel mehr!

Das Roleplay Verse ist mehr als nur eine Convention – es ist eine Reise durch die phantastischen Genres, die unsere Herzen höher schlagen lassen.

Alle Infos unter www.rpv-germany.de

Turbinenhalle Oberhausen - Im Lipperfeld 23, 46047 Oberhausen

CON

SPIRACY

04. & 05.04.2025

Unsere Convention auf Discord und Twitch

digital und kostenlos



SEID ONLINE DABEI UND SPIELT MIT!



Alle Infos findet ihr auf
WWW.CONSPIRACY-CON.DE



Pegasus Spiele