



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#4/2025



Magic Maze Pocket

Die superstille Koop-Hektik
jetzt auch im Kleinformat



Paws Up

Diese Pfoten machen nicht
nur Tierfans glücklich



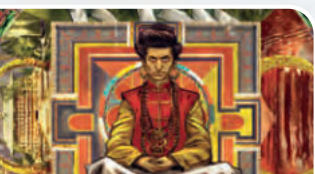
Ghostbumpers

Geist(er)reiches Stichspiel
für flotte Zockerrunden



Forestry

Holzwirtschaft vom Sämling
bis zum fertigen Möbelstück



Cthulhu

Neuer Kampagnenband
Kinder der Furcht



Everdell: Silverfrost
**TIERISCHER STÄDTEBAU
FÜR KÜHLE KÖPFE**

9 783957 894489



BOSS FIGHTERS

QR

**Besiegt gemeinsam
10 einzigartige Bosse!**

**Scannt eure Karten,
um sie auszuspielen!**



**Schaltet neue Spielelemente
und Belohnungen frei!**

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen |
Eindrücke von der Messe *Spiel*



6-9 | FOKUSTITEL

Was für ein Jahr! Ein Event hat das nächste gejagt: Ob Spielemessen, Conventions oder Feste und Veranstaltungen im eigenen Haus, bei Pegasus Spiele gab es keine ruhige Minute. Dazu im Interview: Verlagschef Andreas Finkernagel plaudert aus dem Nähkästchen – überraschende Einblicke von früheren Cons.

10 | FAMILIENSPIELE

Linkx | Magic Maze Pocket | Paws Up |
Dice Pool Party | Ghostbumpers

16 | PANORAMA

Phantastische Welten: Sieben Spiele aus anderen Sphären

18 | KENNERSPIELE

Sandbag | Silverfrost – Ein Spiel in der Welt von Everdell

20 | EXPERTENSPIELE

Forestry | Deckers

24 | ROLLENSPIELE

Avatar Legends – Das Rollenspiel: Onkel Itohs Handbuch der Abenteuer | Cthulhu: Kinder der Furcht | Midgard – Legenden von Damatu

28 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

30 | GEWINNSPIEL

Thebai + Bag of Opportunities | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Passend zum Winter servieren wir euch ein eiskaltes Thema: *Silverfrost*, der jüngste Spross aus der *Everdell*-Spielefamilie. Es folgt dem bekannten Muster mit Städtebau, aber Eis und Schnee sorgen regelmäßig für Hindernisse – und so müsst ihr viel strategischer agieren. Ganz anders, nämlich herzerwärmend ist *Paws Up*: Lauter süß illustrierte Tierkarten, die ihr in kleinen Sets sammeln müsst.

Ebenfalls höchst erfreulich ist, was wir von der Messe *Spiel*, der weltweit größten Brettspielmesse, mitgenommen haben: einen weiteren Preis für *Bomb Busters*! Das wurde von euch, also dem Publikum, aufs Podium beim *Deutschen Spielepreis* gewählt. Auch das Ranking der besten getesteten Spiele in Essen stimmt uns fröhlich-weihnachtlich (lest nach auf Seite 4). Und wer ein bisschen hinter die Kulissen all der Events schauen will, auf denen wir alljährlich sind, blättert zum *Fokustitel*.

Eure Rhonda **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE

DIE SPIEL IN ESSEN WAR WIEDER EINE REISE WERT

Die weltgrößte Messe für Brettspiele, die **Spiel** in Essen, hat auch 2025 wieder so ziemlich alle Rekorde der Vorjahre gebrochen. „Mehr Fläche, mehr Aussteller, mehr Besucher, mehr Neuheiten“, verkündet der Merz Verlag zur Eröffnung. Dafür wurde eine weitere Halle aufgemacht. Damit wuchs die Ausstellungsfläche auf 77.500 Quadratmeter und es durften 16.000 mehr Besucher*innen an den vier Tagen in die sieben Hallen. Resultat aber war dasselbe wie im letzten Jahr: alle Tickets ausverkauft! Dabei waren die 220.000 Karten nur noch als Einzeltickets buchbar. Was aber, so der Merz Verlag, das Spielespektakel für Familien zugänglicher machte. Die dürften sich auch über die Hallenstruktur mit Trennung in Kinder-, Familien-, Kenner- und Expertenspiel gefreut haben. Traditionell schlägt Pegasus Spiele seinen Stand in Halle 3 auf. Auch wenn die vor allem für Vielspieler*innen spannend ist, fanden doch auch viele Familien zu uns – wie man an der Meldung unten sieht.



FAIRES VERFAHREN

Die Scoutaktion des Spielemagazins *Fairplay* gehört zur Messe *SPIEL* wie das Gedränge in Halle 3 am Pegasus-Stand. Wer mag, meldet sich als Scout – und meldet dann direkt während der Messe der *Fairplay*, welche Note er den gespielten Titeln gibt. Die Wertungen sind in der Regel ein guter Tipp, welche Neuheiten im Folgejahr durchstarten dürften. Bei den Familienspielen hatte knapp **Boss Fighters QR** die Nase vorn, und bei den Kennerspielen unser **Compile**.



ERNEUT AUFS PODEST

Traditionell stehen die Top 3, sozusagen das Siegerpodest, für den **Deutschen Spielepreis** seit dem Sommer fest. Spannend aber ist, wer am Tag vor der *Spiel* den Award in Gold bekommt. Neben unserem bereits als „Spiel des Jahres“ ausgezeichneten *Bomb Busters* und dem „Kennerpiel des Jahres“ *Endeavor – Die Tiefsee* hatte die Spieler*innen-Community auch *SETI* auf dem Zettel. Und diese Suche nach extraterrestrischer Intelligenz machte dann das Rennen.

RINGBOTE.de
Das Online Spielemagazin

Hier findet ihr spannende Artikel
über alle Spielarten der Phantastik.

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

- **DIE DREI KOLOSSE** von PD Verlag
Das Mystery-Krimi-Spiel der Extraklasse bietet Hörspieleinlagen auf Profiniveau.
- **TERRORSCAPE** von Grimspire
Ein einsames Haus, vier Wanderer, ein Killer – ein Brettspiel wie ein Horrorfilm.
- **BOSS FIGHTERS QR** von Pegasus Spiele
Die App-unterstützte Boss-Monster-Dresche zieht alle am Spieltisch in den Bann!



NEUES IN KÜRZE

COMPILE: ERWEITERUNG UND SPIELMATTE

In **Compile** tretet ihr als zwei künstliche Intelligenzen im Duell gegeneinander an. Spielt die richtigen Befehlskarten aus, dann übernehmt ihr die Kontrolle. Gab es im Grundspiel **Compile** bisher zwölf *Protokolle*, von denen pro Partie immer sechs ins Spiel kommen, so erhaltet ihr mit der Erweiterung **Gleichgültigkeit*Hass*Liebe** drei neue *Protokolle*. **Compile** ist ein sogenannter „Lane Battler“, das heißt: Die Karten liegen sich jeweils in Spalten gegenüber und messen auf diese Weise ihre Stärke. Um den Spielspaß bei der Spaltenschlacht zu erhöhen, könnt ihr euch nun auch noch die stilvolle gestaltete **Spielmatte** sichern. Und wie viel Spaß in **Compile** steckt – nun, werft einfach einen Blick auf die Seite nebenan mit der Meldung zu den Rankings, die durch die Testpartien der Spiele Scouts auf der Messe *Spiel* zustande kamen.



PIXIES: BLÜTENPRACHT

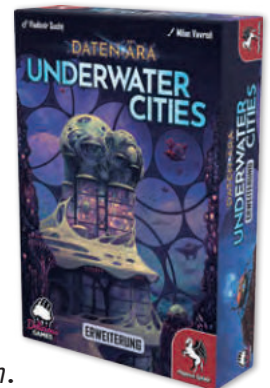
Pixies sind wundersame Waldwesen, die an Bäumen, im Moos oder Laub sitzen. Wenn ihr die richtigen aufammelt und sie clever auf eurem Ablagefeld mit seinen drei auf drei Legeplätzen unterbringt, könnt ihr ordentlich punkten. Dazu müsst ihr Karten mit den passenden Zahlen ergattern. Der Star in dem kleinen Kartenspiel aber sind die Wesen selbst: Künstler Sylvain Trabut



hat sie aus Materialien gebastelt, das er bei seinen Waldspaziergängen fand, und dann wundervoll in Szene gesetzt. **Pixies: Blütenpracht** bringt nun 14 neue Karten auf den Tisch, die aufgrund ihrer Zweifarbigkeit zusätzliche taktische Möglichkeiten eröffnen.

UNDERWATER CITIES: DATEN-ÄRA

Die Städte unter Wasser wachsen – und das hat Folgen: Je größer und komplexer sie werden, desto gewaltiger auch die Datenmengen zu ihrer Verwaltung. Genau das bildet **Underwater Cities: Daten-Ära** ab: Ihr erhaltet als neuen Ressourcentyp *Datenscheiben*.



Die ermöglichen euch zusätzliche Aktionen. Außerdem könnt ihr neue Gebäude, sogenannte *Datenzentren*, und als neuen Stadttyp *Informationsstädte* errichten. Damit schafft ihr es, den gewaltigen Datenstrom zu kontrollieren. Sogar als Ressource könnt ihr die Daten einsetzen. Das hilft euch, das – altbekannte – Ziel zu erreichen: Mehr Punkte als die Konkurrenz machen! [ask]

Das siehst du genauso?

Mach mit!

Werde Teil der Community
Engagiere dich im Netzwerk
Unterstütze uns mit Spenden



www.flintastisch.de



@flinta.stisch

FLINTA*stisch



Wir setzen uns ein für:
Gleichberechtigung in der Spielebranche
diskriminierungssensible Räume
Abbau von Hürden & Vorurteilen

SPIELEND DURCHS JAHR



2025 war für Pegasus Spiele wohl das Jahr mit den meisten Events, Messen, Conventions und Spielerevents. Dafür sind wir weltweit unterwegs, vergessen aber auch die kleinen Festivals vor der Haustür nicht, etwa in Friedberg. Auf diesen Seiten geben wir euch einen kleinen Einblick, was für ein zum Teil enormer Aufwand dahintersteht. Und auf der folgenden Doppelseite kramt Andreas Finkernagel, einer unserer beiden Firmengründer, in Erinnerungen an prägende Events der letzten 30 Jahre.

Freitag, 17. Oktober, noch vor 10 Uhr: Die ersten Pegasus-Lastwagen rollen auf dem Messegelände der **Spiel** in Essen an. Erst sechs Tage später wird die weltgrößte Messe für Gesellschaftsspiele fürs Publikum geöffnet. Damit aber alles steht, wackelt (hoffentlich nicht mehr) und Luft hat, sind unser Eventteam, die Logistik, unser Messebauer und unser Supportteam schon lange vor dem Startschuss da und bereiten alles vor.



Wichtigster Mann vor Ort: Eventmanager Kay Lauterbach, der den Job nicht zum ersten Mal macht. Er hat in Essen den Hut auf und dirigiert die Helferschar. Für diese Messe der Superlative brauchen wir nicht nur die meisten helfenden



Hände. Dieses Jahr waren es an den Aufbau-tagen mehr als 30 Personen, die zupackten. Mit 59 Spieltischen wurde dort auch die größte von unseren vielen Spieleerklärenden betreute Spielfläche eingerichtet. Da die **Spiel** an allen vier Tagen ausverkauft war, hätten theoretisch 220.000 Spielefans die Möglichkeit gehabt, unsere Brettspiele anzutesten oder an den Runden teilzunehmen, in denen all unsere Rollenspielsysteme auf den Tisch kamen.

Doch es geht uns ja nicht nur um das eine große Event hier in Deutschland. Pegasus Spiele hat sich in den letzten zehn, 15 Jahren immer mehr international aufgestellt. Deshalb wollen wir auch mit unseren Fans sowie den Bekannten und Geschäftspartner*innen aus der Branche außerhalb von Deutschland zusammentreffen. Da ist die **Gen Con**, die größte Spielmesse in den USA, wie jedes Jahr ein Pflichttermin, ebenso die **UK Games Expo** in England. In Birmingham sind sogar das Eventteam und unsere Export-Spezialist*innen mit unserem UK-Supportteam am Start. Der Weg nach Amerika ist allerdings etwas zu weit, um dort mal kurz ein paar Stände aufzubauen. Deshalb tummelt sich auf der **Gen Con** „nur“ unsere Redaktion.

Doch für Pegasus Spiele gilt auch „Small is beautiful“. Deshalb zeigen wir genauso gerne auf regionaler Ebene Präsenz. Bei **Friedberg spielt**, wohin wir praktisch zu Fuß gehen können, sind wir seit vielen Jahren fester Bestandteil des Programms und der Organisation. Was gibt's Schöneres, als bei Kaiserwetter euch als Besuchende auf die Kaiserstraße einzuladen, um spielerisch Neuheiten zu entdecken? „Wir machen Spaß“ heißt es auch in der Nachbarstadt Bad Nauheim, wenn wir mit buntem Brettspielangebot und Turnierspielen bei **Bad Nauheim spielt** mitwirken. Und wenn der *Seetroll* aus dem Süden ruft, lassen wir nicht die Beine im Bodensee baumeln, sondern unterstützen Shopinhaber Michael Palm natürlich nur zu gerne bei **Konstanz spielt**.



Bei alldem geht es natürlich nicht darum, dass unsere Büromitarbeitenden mal etwas anderes sehen als den Schreibtisch – auch wenn das ein netter Nebeneffekt ist. Vielmehr wollen wir mit möglichst vielen Spielefans aus ganz Deutschland in Kontakt kommen. So direkt wie eure Rückmeldungen bei den Veranstaltungen sind, so ungeschminkt und erhellend – ein besseres Feedback kann man sich kaum wünschen. Deshalb lassen wir uns auch auf einer Vielzahl weiterer Events deutschlandweit blicken, die alle ihren ganz eigenen Charme haben und höchst unterschiedliches Publikum ansprechen. Beim **Elbenwald Festival** in Cottbus etwa bringen wir unsere Brett- und Rollenspiele unter Stormtrooper und Zaubereibegisterter. Ganz anders dann wieder auf der **Krönchen-Con**, der **Berlin Brettspiel-Con** und der **Dreieich Con**. Lediglich ein Termin fällt etwas aus der Reihe, das ist die **Spielwarenmesse**. Wenn in Nürnberg Ende Januar die Tore aufgehen, dann sind die Hallen ausschließlich dem Fachpublikum vorbehalten. Aber gut, Businesskontakte pflegen gehört natürlich auch dazu bei diesem ganzen Event-Reigen. [liz]



Wer nun denkt, lokaler als **Friedberg spielt** oder **Bad Nauheim spielt** ginge nicht – Irrtum! Denn wortwörtlich vor der eigenen Haustür haben sich auch zu unserer Überraschung zwei Veranstaltungen zu wahren Publikumsmagneten entwickelt: das **Pegasus Spiele Sommerfest** und die **CONspiracy**. Bisher konnten wir mehr als 1000 Menschen aus ganz Deutschland in unsere Hallen im Süden von Friedberg locken mit Angeboten für Leib, Seele und attraktiven Angeboten fürs Portemonnaie. Wer sich Outlet-Store und Lagerverkauf auch 2026 nicht entgehen lassen möchte, der sollte sich schon mal den 25. Juli im Kalender eintragen.



Greift bei Veranstaltungen auch gerne mal selber zum Mikrophon: Andreas Finkernagel (re.) eröffnet 2025 zusammen mit Bürgermeister Kjetil Dahlhaus Friedberg spielt.

„IRGENDWIE HABEN WIR ES DANN DOCH RICHTIG GEMACHT“

Wer, wenn nicht einer, der schon immer dabei war, könnte mehr und besser davon erzählen, wie sich die Auftritte von **Pegasus Spiele** über die vielen Jahre hinweg entwickelt haben? Von daher lag nahe, Andreas Finkernagel, der den Verlag vor 32 Jahren zusammen mit Karsten Esser gegründet hat, zum Plausch an den Spieletisch zu bitten.

Ringbote: Zum Einstieg möchten wir mal ganz frech fragen: Gab es ein Event, an das du dich, naja, sagen wir mal, mit eher gemischten Gefühlen erinnerst?

Andreas (überlegt kurz): Eindrücklich war unsere Teilnahme auf einer Veranstaltung in Bacherach auf Burg Stahleck. An der Burg installiert waren riesige Stofftentakel, die schon aus sehr weiter Ferne sichtbar waren. Das ist aber nicht der Grund, weshalb ich mich an diese Con Ende der 90er noch so gut erinnere. Wir hatten das Horror-Rollenspiel *Cthulhu* als Neuheit dabei und ich kann mich noch an den Aufbau vom Stand erinnern. Das waren ungefähr so ein bis zwei Bierzeltische und da lagen dann die Produkte drauf.

Ringbote: Das ist ja für einen kleinen Verlag nichts Ehrenrühriges ...

Andreas: Ja, aber irgendwann kam ein älterer Mann zu uns und blätterte in der limitierten Ausgabe vom *Cthulhu*-Grundregelwerk herum. Ganz nett und freundlich. Und dann ist er weggegangen. Daraufhin kam einer der Mitorganisatoren, Peer Kröger, der auch viele Jahre noch *Cthulhu*-Autor war, und fragte mich: „Weißt du denn eigentlich, wer dieser Mann gewesen ist, der da gerade stand?“ Ich wusste es nicht.

Ringbote: Und?

Andreas: Peer meinte dann: „Das war der Sandy Petersen! Das ist der Erfinder vom *Cthulhu*-Rollenspiel. Und ach, im Übrigen, ihr habt auf der ersten Seite des Buchs seinen Namen falsch geschrieben.“ Ja, und das hatte er dann beim Durchblättern vermutlich gesehen. Aber irgendwie müssen wir es dann doch richtig gemacht haben. Denn *Cthulhu* erscheint ja noch heute bei uns.

Ringbote: Wenn du die Jahre Revue passieren lässt – welches Event ist dir am intensivsten in Erinnerung geblieben?

Andreas: Im Jahr 2003 haben wir auf der Spiel in Essen das Fantasybrettspiel *Rückkehr der Helden* veröffentlicht, und auch das *Munchkin*-Kartenspiel. Beide haben da, so muss man wirklich sagen, den deutschen Messeboden nur kurz ‚geküsst‘, so schnell waren sie ausverkauft. Und wir haben zum ersten Mal auch von einem größeren Team die Spiele erklären lassen. Das waren damals aber noch die sogenannten *Men in Black*, das Supportteam von Steve Jackson Games, dem Originalverlag.

Ringbote: Was war daran das Besondere für euch?

Andreas: Die haben das *Munchkin*-Kartenspiel bei uns am Stand nach allen Regeln der Kunst promoviert. Das war dann innerhalb kürzester Zeit ausverkauft! Und da haben wir festgestellt, tatsächlich zum ersten Mal, dass man über das Promoten und das Spielen direkt Nachfrage generieren kann. Wir waren deshalb mit etlichen Jahren Vorsprung auf jeden Fall auch der erste europäische Verlag, und damit auch der erste deutsche Verlag, der ein eigenes Spielerklärer-Team aufgebaut hat.



Ringbote: Wenn man so über die Jahre blickt, fällt eine Veranstaltung wirklich auf: die CONspiracy. Die gab es praktisch schon, als Pegasus noch ein ganz junges Fohlen war – und heute wieder. Weshalb?

Andreas: Da muss ich ein bisschen ausholen. Mitte der 90er Jahre ist *Magic the Gathering* ganz groß herausgekommen. Und wir hatten das große Glück, aufgrund einer Empfehlung von Steve Jackson einer der ersten deutschen *Magic*-Großhändler zu werden. Zudem hatten wir im Sammelkartenbereich ein riesiges Turnier laufen. Das war damals wirklich das weltweit größte Turnier. Auch der Spieleautor Richard Garfield kam zu Besuch sowie viele, viele weitere Ehrengäste. Das war die *CONspiracy*, eine ganz, ganz tolle Veranstaltung.

Ringbote: Und wie ging's dann weiter?

Andreas: Diese Veranstaltung haben wir hier in Friedberg in der Stadthalle mehrmals durchgeführt. Irgendwann war das dann aber auch vorbei. Als dann Corona die Welt heimgesucht hat und der Lockdown über uns hereingebrochen ist, haben wir natürlich nach Aktivitäten gesucht und haben uns da über eine Menge Formate Gedanken gemacht.

Ringbote: Aber wie kommt man auf ein Massen-event wie die CONspiracy – ausgerechnet in einer Zeit, da alle Messen abgesagt waren?

Andreas: Was wir überlegt hatten, war: Wir könnten doch eine digitale Konvention auf die Beine stellen! Also quasi mit dem Twitch-Kanal als Schaubühne. Und natürlich war die Frage, wie können wir denn diese Veranstaltung taufen? Da haben wir dann gerne auf den bewährten Namen *CONspiracy* zurückgegriffen. Also ein bisschen als Reminiszenz an die Vergangenheit.

Ringbote: Jetzt gibt es seit diesem Jahr die CONspiracy wieder als physische Veranstaltung vor Ort. Warum?

Andreas: Wir hatten letztes Jahr ja verschiedene Veranstaltungen hier in Friedberg. Wir haben schnell festgestellt, dass ein großes Interesse an Firmenführungen, Lagerverkauf und anderen Angeboten bei uns vor Ort besteht. Deshalb haben wir, um den Menschen ein noch besseres Erlebnis zu bieten, das Programm weiter ergänzt. Mittlerweile gibt es zum Beispiel Miniaturen bemalen, Rollenspiel-Einstiegsrunden und zahlreiche Brettspielrunden. Und auch das Kind haben wir natürlich *CONspiracy* genannt!

Ringbote: Andreas, herzlichen Dank für die Einladung an deinen Spieletisch! [liz/ask]

Andreas Finkernagel gründete zusammen mit Karsten Esser 1993 Pegasus Spiele. Aus kleinen Anfängen als Spiel Laden in der Friedberger Innenstadt wurde alsbald ein Verlag, der heute weltweit agiert. Der gebürtige Friedberger ist verheiratet und hat zwei Kinder.



EINE MAUER, DIE VERBINDET

Es gibt Spiele, da beschleicht einen das Gefühl: Ich weiß, wie das geht, ohne die Regeln zu kennen. **Linkx** ist so eines. Wo-
ran das liegt? Schaut euch das von beiden
Seiten einsehbare, senkrecht zwischen
den Spielenden stehende Spielbrett an,
und ... ihr seid auf der falschen Fährte.

Klar, da werden die in zwei Farben vorhande-
nen Spielsteine eingeworfen, wie einst bei den
Reisespielen der Kindheit. Oder die Spielsteine:
Aus ein bis vier Quadraten bestehende Polyomi-
nos, bei deren Anblick sich Konsolenspielfans
der 90er Jahre sofort zu Hause fühlen. Doch
der Eindruck, sofort losspielen zu können, ist
wie gesagt trügerisch. Denn natürlich wird hier
nach ganz eigenen Regeln gespielt. Und doch
ist auch etwas Wahres daran, denn nach höchst-
ens zwei Minuten Erklärung könnt ihr loslegen.

Linkx ist ein taktisches Duellspiel.

Euer Ziel ist, als erster oder erste
mit den abwechselnd einge-
worfenen Steinen zwei Seiten der
Tafel zu verbinden: entweder oben und
unten oder rechts und links. Misslingt das,
gewinnt, wer die größte zusammenhängende
Fläche geschaffen hat. Spielsteine gelten dabei
auch als zusammenhängend, wenn sie sich nur
über Eck berühren. Klingt machbar – kann aber
echt schwer werden.

Beiden Spielenden stehen iden-
tische Sets aus 14 Steinen zur
Verfügung – je zwei mal sieben
Formen. Beim Einwerfen in den Aufsteller darf
aber unterhalb keine Leerstelle entstehen.
Spielsteine dürfen außerdem nicht oben her-
ausschauen. Wer einmal nicht korrekt agieren
kann, muss aussetzen und das Gegenüber so-
lange alleine weiterspielen lassen, bis er oder
sie wieder regelkonform einsteigen kann.

Da überschaubar bleibt, welche Steine „drüben“
noch parat sind, kann man bisweilen durch
cleveres Vorgehen das Gegenüber zu wenig
zielführenden Zügen oder sogar zum Aussetzen
zwingen. Da zudem eine Partie **Linkx** oft weni-
ger als zehn Minuten dauert und das Spiel im
Handumdrehen wieder einsatzbereit ist, ist eine
Revanche Ehrensache. Und noch eine. Und noch
eine! So lernt ihr schnell,
mit wachem Blick und
klugen Manövern Pläne
zu durchkreuzen und
Chancen zu nutzen. [dapf]

Linkx

Abstrakt

Cleveres Taktikspiel

3D-Aufbau

Schnell erlernt

Spieldesign: Robert E. C. Coleman

UVP: EUR 21,99

Im Handel erhältlich



KLOPF, KLOPF, KLOPF – TU WAS!

Magic Maze Pocket ist die Reise-Variante des 2017 zum *Spiel des Jahres* nominierten *Magic Maze*. Im Pocket-Format von gerade mal zehn auf zehn Zentimetern wiegt es etwa ein Viertel so viel wie das Original und enthält trotzdem die volle Portion Nervenkitzel.

Das Abenteuer wartet, die Gruppe ist versammelt, es könnte losgehen. Eigentlich – wenn nicht alle ihre Ausrüstung verloren hätten! Aber das ist nur ein kleiner Rückschlag. Bevor *Magierin*, *Barbar*, *Elfe* und *Zwerg* ihr episches Unterfangen antreten, müssen sie nur kurz im Einkaufszentrum für Abenteuerbedarf vorbeischaun und sich die Grundausrüstung sichern. Dummerweise hat das Einkaufszentrum bereits geschlossen. Aber das ist nur ein klitzekleiner Rückschlag. Sie werden sich die Ausrüstung einfach schnell und leise und ohne von Kameras oder Wachpersonal erspäht zu werden, sagen wir mal, „borgen“.

Zwei bis acht Spielende werden mit Szenarien Schritt für Schritt an alle Regeln herangeführt und begeben sich dabei in Echtzeit auf Diebestour. In Echtzeit bedeutet, dass in einer kostenlosen Sanduhr-App drei Minuten bis zum Spielende durchlaufen. Es sei denn, ihr aktiviert eines von vier einmalig nutzbaren *Sanduhrfeldern*, wodurch die virtuelle Sanduhr umgedreht wird und eine Partie **Magic Maze Pocket** bis zu 15 Minuten dauern kann. In dem Zeitraum dürfen alle jederzeit und für jede der vier Spielfiguren Aktionen ausführen.

Klingt chaotisch? Das ist es. Aber es wird noch besser! Denn es dürfen nicht von allen alle Aktionen ausgeführt werden. Stattdessen sind euch spezifische Aktionen zugeteilt: Nur eine*r darf die Figuren nach Norden ziehen, ein*e andere nach Westen. Rolltreppe rauf? Darf nur der, der gerade pennt ... Dummerweise heißt es aber: Pssst! Ihr dürft nicht reden, sonst kommt die Security und das Spiel ist verloren. Haltet also die Augen für alle vier Figuren offen. Die Mitspielenden dürfen nur auffordernd starren oder auf den Tisch klopfen, um zu signalisieren, dass gerade „irgendwas“ sehr dringend getan werden muss. Wenn ihr dann noch alle in stiller Hektik aus dem Einkaufszentrum entkommt – habt ihr gewonnen. [dapf]

Magic Maze Pocket

Kooperativ

Szenarien-Einführung

Echtzeitspiel

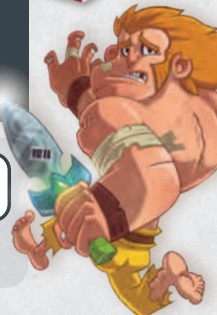
Witziges Thema

Spieldesign: Kasper Lapp

Illustration: Gyom

UVP: EUR 9,99

Im Handel erhältlich



JEDES PFÖTCHEN ZÄHLT

Tier-Fluencer *innen aufgepasst! **Paws Up**, das neue Social Media Netzwerk für Tiere ist endlich am Start. Postet die besten Fotos eurer Lieblinge und sammelt Likes in Form von Pfötchen – oder vielmehr: Karten mit den richtigen Symbolen, um am Ende die meisten Punkte zu haben.



Wenn eines in den klassischen sozialen Netzwerken eine sichere Bank für Likes und Thumbs Ups ist, dann Tierfotos. Nur nahe-liegend, dass Autorenlegende Reiner Knizia euch nun ein soziales Netzwerk in Form eines Kartenspiels präsentiert, wo es sich ausschließlich um die geliebten Haustiere dreht.



Paws Up nennt sich dieser virtuelle Ort, an dem Bilder und Stories von Stoff- und Haustieren das Maß aller Dinge sind, um Bestätigung zu erlangen.

Trefflicherweise bekommt ihr hier dann auch Pfötchen (Paws) statt Likes oder Thumbs für Content.

Eben jene Pfötchen sind es, welche ihr im Laufe einer Partie **Paws Up** sammeln wollt.

Es findet nämlich gerade ein Wettbewerb auf **Paws Up** statt, welcher über 13 Runden geht. Am Ende des Events gewinnt, wer die meisten Pfötchen gesammelt hat.

Daran teilnehmen können bis zu fünf Personen, und mit-machen können alle ab dem Grundschulalter. Lesekennt-nisse sind nicht nötig.

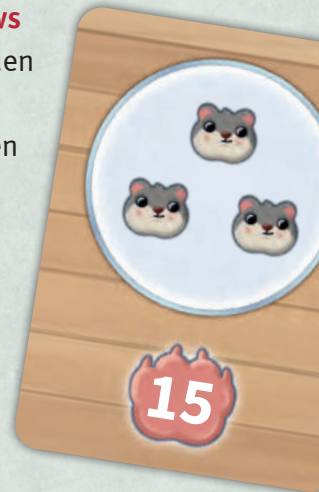
Man sollte allerdings die Zahlen bis 15 kennen. Denn bis zu 15

Punkte wert sind die *Storykarten*, welche ihr bei **Paws Up** erringen wollt.

Um eine gelungene Story zu „erzählen“, braucht ihr Karten mit gleichen Sym-bolen. Während der Partie habt ihr stets fünf Karten in der

Hand, von denen ihr pro Runde immer eine mit der offenen Auslage tauschen.

So versucht ihr, ein Set mit Drillingen zu bilden, also zum Beispiel drei Hamster-Symbole. Es gibt neun Story-Kategorien: Drei Tierarten, fünf Hintergrund-Motive sowie Karten mit der gleichen Pfötchenanzahl. Bei diesem Set-Sammeln solltet ihr freilich schnell sein. Denn genau dies wird belohnt. So gibt es pro Kategorie vier Storykarten mit absteigenden Punktwerten (15, 10, 8, 7 Punkte).



Das Tauschen mit der Auslage erfolgt in Verbindung mit einer blinden Auktion: Alle Mitspielenden wählen gleichzeitig eine Karte aus ihrer Hand. Die Pfötchenzahl der gewählten Karte bestimmt, wer als erstes die eigene Karte mit einer Karte der Auslage tauscht. Wer also wertvollere Karten einsetzt, bekommt schneller Zugriff auf die Auslage. Später Zugreifende haben unter Umständen nur noch zur Auswahl, was zuvor abgelegt wurde. Nach Aufnehmen der neuen Karte kann man dann unter Umständen *Storykarten* beanspruchen, sofern man, wie gesagt, drei gleiche Symbole auf den eigenen Karten vorweist. Doch Obacht: Man kann in jeder Storykategorie nur einmal punkten. Sonst würde es ja auch langweilig.

Am Ende der Runde räumt ihr die Auslage ab und bestückt sie neu. Durch drei verschiedene Nachziehstapel sind die Karten des Spiels ein wenig vorsortiert, sodass Karten mit einer hohen Anzahl an Pfötchen erst später ins Spiel kommen. Ebenso lösen sich die Tiere des Spieles im Verlauf einer Partie ab.



Auf eurer Hand startet ihr mit Stofftieren. Zu Beginn des Spiels kommen die Hamster hinzu; es folgen die Hunde und am Ende die Katzen. Sozusagen ganz wie in der Realität: Katzencontent schlägt alles. Beinahe zumindest. Denn es gibt auch noch Tierbaby-Karten.



Die bringen allerdings nur beim Vergleichen der Pfötchenwerte Vorteile: Die Babykarten sind so süß, dass sie wirklich alles schlagen und euch den ersten Zugriff in der Runde sichern.

Nach 13 Spielrunden zählt ihr die Pfötchen auf den gesammelten *Storykarten* und addiert die Pfötchen der fünf Handkarten, die ihr noch habt. Wer dann die meisten „Pfötchen hoch“ hat, hat das Event auf **Paws Up** für sich entschieden. Doch wie es auf Social Media nun

einmal ist, wird es sofort wieder darum gehen, wer die meisten Pfötchen sammelt: **Paws Up** als eingängiges, schnelles Auktions- und Sammelspiel lädt dazu ein, es gleich noch einmal herauszufinden. [dxj]

Paws up

Set-Sammeln

Auktion

Wettlauf-Element

Sooo süß!

Spieldesign: Reiner Knizia
Illustration: Stephan Lorenz
UVP: EUR 14,99
Im Handel erhältlich





WÜRFELSPASS MIT SCHNELLEM BLICK

Dice Pool Party ist ein flottes Familienspiel, bei dem ein scharfes Auge, gutes Merkvermögen und schnelle Entscheidungen gefordert sind. Das funktioniert auch prima als Partyspiel – wobei es am späteren Abend mit den ebenfalls notwendigen Rechenkünsten vielleicht etwas vertrackt wird ...

Die Regeln für diese Pool-Party der Würfel sind noch viel schneller erklärt, als das Spiel dann dauert. Ihr habt zwölf Würfel, je zwei derselben Farbe. Um sie besser unterscheiden zu können, sind drei Paare etwas kleiner als die drei anderen. Ihr legt sie in die Schachtel, stülpt den Deckel drauf, schütteln – und dann kommt die Herausforderung!



Der oder die Würfelschüttler*in lupft nun den Deckel an. Aber nur für circa drei Sekunden! Dann geht die Abdeckung wieder zu. In dieser kurzen Zeitspanne müsst ihr euch für eine bestimmte Würfelkonstellation entscheiden und sie euch merken. Welche, das ist euch überlassen. Nun ja, zumindest am Anfang. Denn ihr



habt alle ein exakt gleiches Wertungsblatt mit zwölf Kategorien vor euch. Egal, in welcher Zeile ihr anfangt, am Ende einer Partie **Dice Pool Party**, die immer über exakt zwölf Runden läuft, müsst ihr in jeder Zeile etwas notiert haben. Fehlt eine Rubrik, gibt es null Punkte.

Die zwölf Kategorien sind: Für jede der sechs Farben müsst ihr jeweils ein Mal die Augenzahl erfassen. In einem weiteren Durchgang müsst ihr die Anzahl gleichfarbiger Pasche notieren. In einer anderen Runde zählt ihr alle 1er, 2er und 3er zusammen; für die Addition der 4er, 5er und 6er gibt es je einen eigenen Durchgang. Schließlich müsst ihr einmal die Gesamtzahl der Augen im Pool festhalten.

Letzteres ist nicht ganz einfach. Und was auch schwierig werden kann: Ihr habt, zum Beispiel, zu Beginn für Gelb zwei 6er notiert, weil das fette zwölf Punkte am Ende ergibt. Aber nun kommen einfach keine gleichfarbigen Pasche mehr! Da könnt ihr nur hoffen, dass auch die Anderen am Tisch in dieser Zeile des **Dice Pool Party**-Zettels bislang noch keinen Eintrag haben. [ask]



Dice Pool Party

Würfelspiel

Gutes Auge

Schnelle Entscheidung

Kopfrechnen

Spieldesign: Christoph Cantzler, Torsten Marold

Illustration: Annika Heller

UVP: EUR 9,99

Im Handel erhältlich



BESTECHEND GEISTREICH



Man kennt das: Eben noch quietschvergnügt im Autoscooter – und im nächsten Moment stürmt eine Schar Geister und Monster das Fahrgeschäft. Jetzt heißt es: „Nicht erschrecken, Nerven bewahren!“ Und, mit etwas Mut, wird es vielleicht sogar spannender denn je.



Mit **Ghostbumpers** schickt das Erfolgsduo Inka und Markus Brand drei bis sechs Unerschrockene in ein schnell erlerntes Stichspiel der geistreichen Art. Um Trumpffarben braucht ihr euch nicht zu kümmern. Es gibt Karten von 0 bis 10, die höchste Zahl gewinnt. Umso wichtiger ist es, richtig einzuschätzen, wie viele Stiche ihr pro Runde erspielen werdet.

Die Anzahl markieren alle geheim mit ihrem *Charakterstapel*, der aus *Entspanntkarten* und einer *Schreckkarte* besteht.

Wer einen Stich gewinnt, muss seine oberste Karte aufdecken. Solange *Entspanntkarten* auftauchen, ist alles ... entspannt. Kommt eine *Schreckkarte* zum Vorschein, endet die Runde.

Die erschrockene Person geht leer aus und alle anderen dürfen ihre Punkte werten. Sollten alle ihre Handkarten loswerden, ohne sich zu erschrecken, punkten alle. Dabei werden die im *Charakterstapel* verbleibenden *Entspanntkarten* als je ein Punkt gezählt. Liegt bei Rundenende die *Schreckkarte* obenauf, zählt sie sogar doppelt. Ein verlockender Anreiz, auf Risiko zu spielen – gäbe es da nicht zwei Sonderkarten, die einem die Tour vermässeln können.

Zum einen die 5: Wer bei einem Stich 5er einsammelt, muss für jede eine zusätzliche *Charakterkarte* aufdecken. So kann der Schrecken sehr plötzlich kommen. Zum anderen die 0/10: Im Moment des Ausspielens entscheidet ihr, ob die Karte in dieser Runde 0 oder 10 zählt. Zudem gilt: Wer diesen Stich gewinnt, deckt keine *Charakterkarte* auf. Stattdessen muss die Person die unterste Karte des *Charakterstapels* verdeckt nach ganz oben legen.



Wer nach einer festgelegten Anzahl an Runden die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt **Ghostbumpers**. Und wer sich auskennt, findet währenddessen in den fröhlichen Illustrationen jede Menge Anspielungen auf Filme, von *Beetlejuice* bis zu *Der kleinen Horrorladen*. [dapf]



Ghostbumpers

Stichspiel

leichter Einstieg

Mitnahmeformat

witzig illustriert

Spieldesign: Inka & Markus Brand

Illustration: Annika Heller

UVP: EUR 9,99

Im Handel erhältlich



EINE REISE DURCH PHANTASTISCHE WELTEN

Der Spieltisch, egal ob in der Familie oder beim öffentlichen Spielertreff, ist ein Ort, bei dem ihr euch in eine ganz eigene Welt begeben. Im Idealfall vergisst man in diesen 15 oder 150 Minuten die Welt draußen und taucht tief ein ins Spielerlebnis. Um dieses Gefühl noch zu steigern, stellen wir euch hier Titel vor, die euch in phantastische Welten entführen. Ob ihr nun Fan von Karten-, Brett-, Memo- oder Flip&Write-Spielen seid – es ist für alle Altersstufen etwas dabei.



UVP: EUR 24,99 | 21,99

Der Kartograph | Die Kartographin

Als ehrbaren Landvermesser*innen im Königreich Nalos erteilt euch Königin Gimnax den Auftrag, entlegene Ecken des Reiches zu erfassen. Also zeichnen alle auf ihren Block die unterschiedlichen, neu entdeckten Ländereien ein – wahlweise in **Der Kartograph** oder **Die Kartographin**. In diesen jeweils eigenständigen Flip&Write-Spielen könnt ihr nicht nur der Konkurrenz mit Monstern das Punkten erschweren, durch die mit beiden Spielen kompatiblen Erweiterungen *Unbekannte Lande* und *Ferne Expeditionen* stehen euch auch eine Vielzahl neuer Landkarten zur Verfügung.



UVP: je EUR 14,99

Story Box – Abenteuer | Träume & Albträume

Das Erzählspiel **Story Box** lädt mit den beiden Themenboxen **Abenteuer** und **Träume & Albträume** zum gemeinsamen Fabulieren ein. Ihr spielt ohne feste Reihenfolge Bilderkarten auf einen Geschichtenstapel. So entspinnt sich in kurzer Zeit ein verrücktes Abenteuer oder ein wahnwitziger (Alb-)Traum. Eurer Kreativität sind bei der Interpretation der Karten und dem Erschaffen einer Parallelwelt keine Grenzen gesetzt. In der zweiten Phase wird der Stapel umgedreht und die Geschichte gemeinsam aus dem Gedächtnis Karte für Karte erneut erzählt.



UVP: EUR 29,99

The Vale of Eternity

Das Tal des Drachen Eternity ist bevölkert von zahllosen magischen Kreaturen. Als versierte Tierbändiger*innen wollt ihr sie anlocken. Welche ihr zählt oder aber gegen wertvolle Runensteine eintauscht, die ihr für eure Aktionen braucht, entscheidet über Sieg oder Niederlage in **The Vale of Eternity**. Der Clou sind die Multifunktionskarten mit den phantastisch gezeichneten Kreaturen, darunter auch die seltenen und wertvollen Drachen. Wer noch tiefer in die Welt dieses Tals eintauchen will, findet mit *Flüche* und *Artefakte* zwei spannende Erweiterungen.



Memo Mission

Dieses abenteuerliches Märchenspiel mit Memo-Mechanismus schickt die jungen Spielenden in die magische Welt der *Zauberei hoch drei*-Spielreihe: In **Memo Mission** müsst ihr aus 25 verdeckt liegenden Karten die richtigen wählen. Das sind jene, deren Bilder euch eure *Missionskarten* vorgeben – und zwar in korrekter Reihenfolge! Beim Aufdecken geht es also weniger um Glück, sondern ihr müsst euch auch gut merken, was Andere vor euch aufgedeckt hatten.



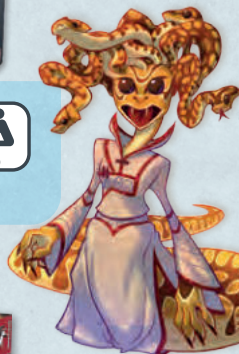
UVP: EUR 22,99

Dungeon Designer

Seit jeher sind Minotauren bekannt für die beeindruckende Gestaltung verschlungener Labyrinthe. Als Eliteklasse von Meister Hortgully müsst ihr nun eine letzte Prüfung bestehen und das beeindruckendste Verlies errichten. Vier Runden habt ihr für die Basisarchitektur Zeit, dann könnt ihr in diesem kartengetriebenen Brettspiel euren Bau noch gefährlicher machen, indem ihr euch Monster, Fallen und weitere Extras für den Dungeon beschafft. Nur wer als **Dungeon Designer** all diese Elemente bedachtsam anordnet, hat eine Chance, vor der Prüfungskammer zu bestehen.



UVP: EUR 39,99



Roll Player

Mächtige Held*innen erscheinen nicht einfach so aus dem Nichts – man muss sie erschaffen! Wer wüsste das besser als Rollenspieler*innen. Doch **Roll Player** ist anders. Hier ist das Erschaffen nicht der Einstieg in ein Pen&Paper-Spiel, sondern ihr formt den perfekten Charakter, um am Ende mit dem attraktivsten Design die meisten Punkte abzuräumen. In jeder Runde rollt ihr verschiedenfarbige Würfel, die für verschiedene Aspekte eurer Figur stehen. Wählt sie mit Bedacht, besorgt euch zudem Gold, um eure Kreation mit Waffen und Rüstungen noch besser zu machen.



UVP: EUR 49,99

Munchkin Quest Big Box

Ein Munchkin tut, was er tun muss: Er tötet die Monster, klaut den Schatz und fällt den Kumpels in den Rücken. Das geht nicht nur mit den beliebten Kartensets. Mit der **Munchkin Quest Big Box** bekommt ihr ein veritables Brettspiel auf den Tisch. Durch den modularen Spielaufbau der 35 Raumteile ist jeder Dungeon eine völlig neue Herausforderung. Gesteuert wird der satirische Spielspaß natürlich weiterhin über Karten, wovon mehr als 300 in der **Big Box** sind. Die enthält neben dem Basisspiel auch die beiden lange vergriffenen Erweiterungen *Jetzt wird aufgeräumt* und *Mortale Portale*. [ask]



UVP: EUR 69,99



VON WEGEN GEMÜTLICHE BALLONFAHRT

Sandsäcke sind in der Ballonfahrt Ballast. Ihr Abwurf kann aber im entscheidenden Moment rettend sein. Das gilt auch für das wunderbar kompakte Kartenspiel **Sandbag**, bei dem ihr unliebsame Karten einfach wie Sandsäcke abwerfen könnt.

Sandbag ist ein Stichspiel, in dem ihr als Ballonfahrer*innen darum wetteifert, am Ende der Partie die wenigsten Punkte gesammelt zu haben. Die *Ballonkarten* kommen in fünf Farben mit den Werten 0 bis 10 daher. Außerdem gibt es noch *Raketenkarten*, mit denen ihr die Punktzahl reduziert. In den drei Runden einer Partie bestückt ihr euren Ballon jeweils mit zwei *Korbkarten* sowie einer (oder mehr) *Sandsackkarte*, die ihr aus eurem Dutzend Handkarten wählt und vor euch auslegt.



Ihr wollt in **Sandbag** nicht nur möglichst wenig Stiche machen, ihr wollt auch die beiden offen ausgelegten *Korbkarten* loswerden. Die eignen sich zwar prima, um euch zum Beispiel in einer Farbe blank zu spielen – aber wenn sie am Ende immer noch vor euch liegen, zählt die volle Punktzahl. Die *Korbkarten* haben noch eine zweite Funktion: Sie bestimmen die Trumpffarbe. Doch die könnt ihr ändern: Dafür tauscht ihr eine Handkarte verdeckt gegen die offenliegende *Korbkarte* einer anderen Person (die



sich natürlich freut). Ändert sich dadurch die Mehrheit bei den ausliegenden Farben, gibt es eine neue Trumpffarbe. Das geht sogar während eines laufenden Stichs – was mitunter eine böse Überraschung sein kann für jemanden, der nie erwartet hatte, den Stich zu kassieren. Die **Sandbags** dagegen, die *Sandsackkarten*, sind einfach nur umgedrehte Karten. Die könnt ihr in einen beliebigen Stich abwerfen ohne jede Folge – es ist sozusagen der perfekt Negativ-Joker.

Alle *Ballonkarten*, welche im Laufe einer Runde als Stiche vor euch landen, zählen nur einen Punkt (und nicht den Kartenwert). Viele Stiche sind also nicht unbedingt schlecht, zumal wenn ihr dabei *Raketenkarten* zum Punkte reduzieren einsammelt. **Sandbag** ist wirklich tricky: Hinter der Optik der gemütlichen Ballonfahrerei verbirgt sich ein höchst interaktives Kennerspiel. [dxj]



Sandbag

Cleveres Stichspiel

Interaktiv

Ungewöhnliche Regeln

Ballonfahren

Spieldesign: Ted Alspach
Illustration: Greg Bartlett
UVP: EUR 9,99
Im Handel erhältlich



WENN AUS IMMERGRÜN DAUERWEISS WIRD

In **Silverfrost** wagt ihr euch hinter die eisigen Spirecrest-Berge, wo Schnee, Frost und mächtige Riesen euren Stadtbau vor neue Herausforderungen stellen. Lest selbst, was die frostige Variante im Vergleich zu *Everdell* und zum maritimen *Farshore* anders macht.



In **Silverfrost – Ein Spiel in der Welt von Everdell** errichtet ihr erneut eure eigene Stadt aus Wesen und Bauwerken. Ihr setzt Tiere ein, sammelt Ressourcen und bereitet euch auf die Jahreszeiten vor – alles vertraute Mechaniken aus *Everdell*. Doch schnell wird klar: **Silverfrost**

spielt sich spürbar härter, taktischer und interaktiver. Der Grund dafür liegt buchstäblich überall: Schnee. In jeder Jahreszeit fällt neuer Schnee in eure Stadt und auf Orte des Spielplans, blockiert Effekte und zwingt euch, zum Schmelzen kostbares Feuer zu sammeln und auszugeben. Dadurch wird der Stadtbau unberechenbarer und ihr müsst genau überlegen, wann ihr welche Karten nutzt, bevor sie unter Eis begraben werden.



Eine weitere zentrale Neuerung ist eure *Silberwache*. Dieses spezielle Tier darf an besetzte Orte gesetzt werden oder bringt euch beim Einsetzen Feuer. Damit öffnet **Silverfrost** spannende taktische Wege, besonders wenn ihr durch Schnee blockiert seid. Zusätzlich ersetzen Aufträge die bekannten Ereignisse: Offene *Hochlandaufträge*

belohnen Geschwindigkeit, geheime *Tieflandaufträge* langfristige Planung – und häufig müsst ihr euren Fortschritt mit der Person zu eurer Linken vergleichen. Das stärkt die Interaktion deutlich.

Mit den *Leuchtfuern* ruft ihr schließlich gewaltige Riesenwesen zu Hilfe, die euch starke Vorteile gewähren und zugleich für kleine Wettrennen auf dem Bergboard sorgen. All das fügt sich nahtlos in das *Everdell*-Gefühl ein, erweitert es aber um eine ständige Bedrohung, die euch zum Reagieren zwingt.

Im Vergleich zu *Farshore* setzt **Silverfrost** stärker auf Druck, Blockaden und Timing. Wer *Everdell* liebt, bekommt hier eine frostigknackige, strategischere Variante. Der Charme, die Illustrationen und die Synergien, die die Reihe so beliebt machen, bleiben natürlich. [sabs]



Silverfrost

Everdell-Spielsystem

Schneewelt

Am Rande der Karte

Solo-Modus

Spieldesign: Clarissa A. Wilson, James A. Wilson

Illustration: Lukas Siegmönn

UVP: EUR 59,99

Im Handel erhältlich



HOLZFÄLLEN IST EXPERTENSACHE

Wie die Axt im Walde: Wer meint, dies sei die richtige Vorgehensweise beim Expertenspiel **Forestry**, wird alsbald eines Besseren belehrt. Für die strategischen Feinheiten dieser Forstwirtschaft holt ihr besser die Laubsäge heraus.

Bevor ihr eure Harvester, die Walderntemaschinen, in **Forestry** in Gang setzt, zunächst ein kurzer Blick auf den Aufbau. Das kreisrunde Brett ist unterteilt in drei *Waldbereiche* mit unterschiedlichen Biozonen. Dort können jeweils nur bestimmte der fünf im Spiel vorhandenen Baumarten wachsen. Die Areale setzen sich aus Hexfeldern zusammen, getrennt durch Flussläufe. Außen herum ziehen sich die drei *Sägewerksbereiche* mit fixen Plätzen für die neun *Sägewerksgebäude*.



Aber es gibt auch Zufallselement. Die Sägewerke werden durch drei zufällig verteilte *Bürogebäude* ergänzt, in denen eure *Führungskraft* unterschiedliche Aktionen ausführen kann. Zufällig platziert im Wald sind neun *Lichtungsplättchen*, drei *Schutzplättchen* sowie acht *Flussplättchen* auf den Wasserläufen. Schließlich mischt ihr die zehn *Rundenplättchen* und legt sie verdeckt aufs Brett; ein Fortgeschrittenenspiel geht nur über neun Runden.



Der Ablauf von **Forestry** ist erstaunlich einfach. Die Spielenden bewegen entweder ihre *Erntemaschine* im Wald oder die *Führungskraft* im Sägewerk. Für alle Aktionen müssen sie – in unterschiedlicher Menge – Aktionspunkte ausgeben. Dafür habt ihr auf eurem Playerboard die *Aktionspunktleiste*. Zu Beginn ist euer Limit drei Punkte, ihr könnt aber bis zu sechs Aktionspunkte freischalten. Euer Zug in einer Runde dauert so lange, bis ihr die ausgegeben habt – sinnvollerweise alle.

Die Waldaktionen sind: *Erntemaschine bewegen*, *Holz ernten*, *Wiederaufforsten*, *Wald schützen*, *Waldbauwerke errichten* sowie *Wasserlauf ändern*. Im Sägewerk könnt ihr *Führungskraft* bewegen, *Gebäude nutzen*, *Gebäude verbessern* und *Auftrag erfüllen*.

Ihr seht: Die allermeisten Waldaktionen sind ausgesprochen thematisch. Ähnlich geht es auch bei den Jobs im Sägewerk zu, die zumeist Ressourcen beschern. Das können *Sämlinge* sein, die ihr später im Wald aussäht, oder einfach nur Geld. Ihr erhaltet da aber auch *Verarbeitungsplättchen* zum *Trocknen*, *Hobeln* und *Beizen*. Diese braucht ihr, um die auf dem Playerboard eingelagerten Hölzer zu veredeln. So stellt ihr Möbel, Fässer und andere Holzprodukte her. Wenn ihr bereits den passenden Auftrag parat habt, beschert der euch Geld, Siegpunkte oder *Baumaterialien*. Letztere braucht ihr beispielsweise zum *Gebäude verbessern*.



Auch wenn das alles thematisch wunderbar ineinandergreift, so ahnt ihr: Diese vielen kleinen Schritte müssen passen, damit am Ende starke (Ketten-)Züge entstehen. Dazu ein kleines Beispiel: Ihr entscheidet euch für *Waldbauwerke errichten* und erhaltet vom Bauort das da ausliegende *Lichtungsplättchen*. Als Belohnung gibt es ein *Verarbeitungsplättchen*, wodurch ihr die Ressourcen habt, um einen Auftrag zu erfüllen. Der wiederum erlaubt eine einmalige, sofortige Aktion im *Sägewerkbereich*.

Die vielen kleinen Boni, die bei praktisch allen Aktionen anfallen, und das Freischalten von Feldern sind ein wesentlicher Bestandteil in **Forestry**. Das Lager auf eurem Board etwa nimmt zu Beginn nur zwei Bäume auf. Habt ihr alle fünf



freigespielt (und dabei Belohnungen eingeheimst), könnt ihr viel besser mit den Aufträgen hantieren. Auf dem Board gibt es fünf weitere Bereiche, die euch unter anderem die Fortschritte bei Waldbauwerken oder dem Flussmanagement anzeigen. Je weiter ihr euch entwickelt, desto mehr Punkte bringt so etwas natürlich auch für die Schlusswertung.

Den größten Einfluss auf eure Strategie aber haben die Playerboards, die sehr asymmetrisch aufgebaut sind und je einen Charakter darstellen: *Handelsexperte*, *Waldökologin*, *Logistikleiter* und *Monitoring-Spezialistin*. Mit der *Waldökologin* beispielsweise ist

es möglich zu gewinnen, ohne einen Baum zu fällen – wenn ihr clever genug die von den anderen kahl gesägten Waldflächen aufforstet und die richtigen Boni kassiert! [ask]



Forestry

Waldarbeit

Verzahnte Kettenzüge

Asymmetrisch

Sehr thematisch

Spieldesign: Michal Peichl

Illustration: Michal Rezníček

UVP: EUR 69,99

Im Handel erhältlich





MACHT ALS HACKER-ELITE DER KI DEN GARAUS

Deckers ist fordernd, elegant und packend: Es schickt euch in den Kampf gegen eine scheinbar übermächtige KI. Das Karten-getriebene Cyberpunk-Koopspiel ist absolut auf der Höhe der Zeit und verwebt Taktik, Spannung und Story auf beeindruckende Weise.

In einer düsteren Zukunft hat die Menschheit ihren freien Willen verloren. Die künstliche Intelligenz *Mother*, ein bewusstseinsfähiger Supermassiver Computer (SMC), regiert Japan mit kalter Logik. *Mother* stiehlt über Neuralimplantate Gedanken und Gefühle und kontrolliert ganze Städte wie Marionetten. Doch in den Schatten des Susukino-Distrikts formiert sich der Widerstand: die *Decker* – eine Elite-Gruppe, die mit gezielten Hacks einen Cyberkrieg gegen die KI führt. Sie klinkt sich in die Netzwerke der digitalen Mutter ein, um sie von innen heraus zu stürzen.

In **Deckers** übernehmt ihr die Rollen dieser digitalen Rebellengruppe. Allein oder gemeinsam mit bis zu drei weiteren Spieler*innen versucht ihr, euch durch ein ultragefährliches Netzwerk aus fünf Servern zu hacken.

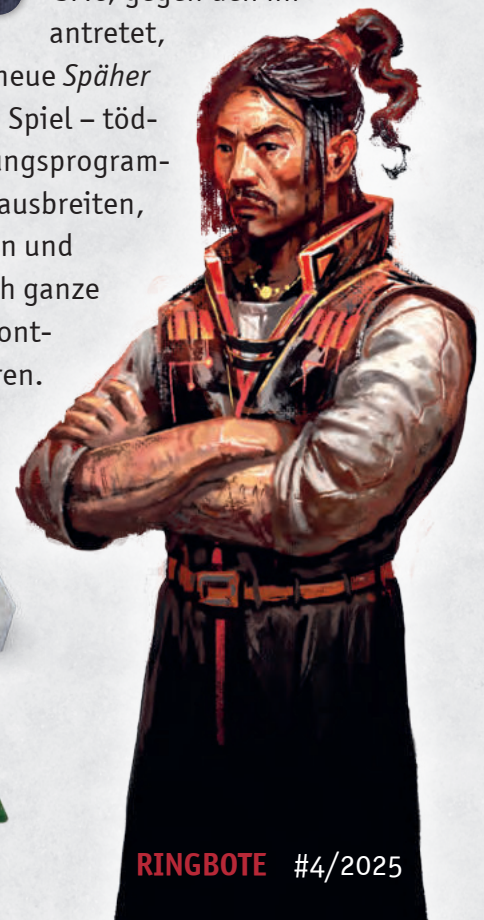


Jeder Server steht für einen Teil des digitalen Bollwerks von *Mother*, und jeder eurer Züge bringt euch tiefer in das System – oder einen Schritt näher an die digitale Auslöschung.



Euer Ziel ist klar: Über mehrere Zyklen hinweg müsst ihr die wechselnden Missionen der Zielkarten erfüllen. Jeder Zyklus stellt eine Herausforderung dar, die euch strategisch und taktisch alles abverlangt. Doch Vorsicht: Das Netzwerk schlägt zurück! Der SMC, gegen den ihr antretet,

bringt ständig neue *Späher* und *Wächter* ins Spiel – tödliche Verteidigungsprogramme, die sich ausbreiten, kombinieren und schließlich ganze Server kontrollieren.



Deckers folgt einem festen Ablauf: In der *Informationsphase* erfahrt ihr euer Ziel und die Sonderregeln des aktuellen Zyklus'. Danach folgt die *Befehlsphase*, in der alle *Decker* je drei Züge ausführen mit Karten aus dem eigenen Befehlsdeck. Diese Karten liefern nicht nur die nötigen Befehlssymbole für eure Aktionen, sondern können auch mächtige Schlüsselwort-Fähigkeiten auslösen: von *Ausführen* über *Unterbrechen* bis *Vorzeigen*. Ihr nutzt diese, um euch im Netzwerk zu bewegen, Programme zu installieren, *Späher* zu infizieren oder gegnerische Datenströme umzuleiten.



in der ihr neue Karten mischt, euer Deck verbessert und euch auf den nächsten Zyklus vorbereitet.

Was **Deckers** besonders macht, ist: Es handelt sich nicht um hektisches Echtzeitspiel, sondern um ein taktisches, kartengetriebenes Cyberduell mit stetig wachsendem Druck. Die zehn verschiedenen *Decker*, sieben einzigartige SMCs mit ganz eigenen Verhaltensmustern, und 40 Zielkarten sorgen für unzählige Herausforderungen.

Optisch beeindruckt **Deckers** mit klarer Ikonografie, markanter Farbgestaltung und einem minimalistischen, aber atmosphärischen Cyberpunk-Stil. Trotz komplexer Mechaniken bleibt das Regelwerk logisch aufgebaut und belohnt Planung, Kooperation und Mut zum Risiko. Ob solo oder im Team – wer sich einklinkt, taucht tief in eine dystopische Welt aus Daten, Täuschung und digitalem Widerstand ein. Am Ende jeder Partie steht nicht nur der Sieg über eine Maschine, sondern das Gefühl, wirklich in einem digitalen Krieg gekämpft zu haben. [sabs]

Dabei ist Teamplay entscheidend. Jede Farbe repräsentiert einen *Decker* mit eigenem Stil: vom aggressiven Rot bis zum manipulativen Grün oder analytischen Blau. Synergien zwischen euren Aktionen und die geschickte Nutzung von Programmen und Installationen machen den Unterschied zwischen Sieg und digitalem Untergang.

Ist jede*r dreimal am Zug gewesen, schlägt der SMC zurück. In der *SMC-Phase* folgt ein Angriff und die *Späher* werden bewegt. Das System versucht, eure Fortschritte rückgängig zu machen. Nur wenn ihr vorausschauend spielt, eure Karten klug kombiniert und rechtzeitig auf Bedrohungen reagiert, übersteht ihr diese gnadenlose Gegenoffensive. Danach folgt die *Auffrischphase*,



Deckers

Koop vs. KI

Cyberpunk-Stil

Deckbuilding

Beklemmend echt

Spieldesign: Richard Wilkins

Illustration: Lukas Siegmönn

UVP: EUR 39,99

Im Handel erhältlich

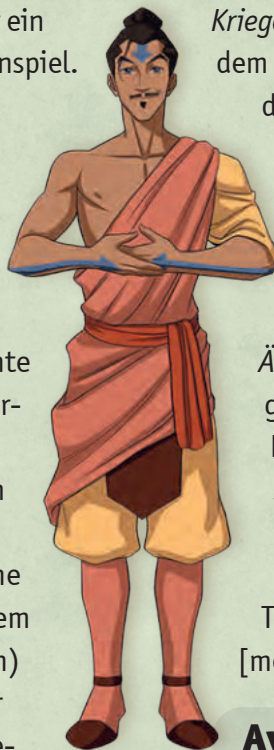


ABENTEUER MIT JASMINTEE

Mit **Onkel Irohs Handbuch der Abenteuer** setzt **Avatar Legends** eine Tradition fort: Dieser Band bietet euch nicht nur eine spannende Story. Er schüttet ein Füllhorn an Zusatzinfos aus und serviert fünf komplett ausgearbeitete Abenteuer in den unterschiedlichsten Zeitaltern.

Auf der ersten Seite begrüßt euch Onkel Iroh freundlich, bietet euch einen Sitzplatz an und kredenzt sein Lieblingsgetränk, einen Goldenen Jasmin Tee. Dann füttert er euch mit Informationen zur *Jasmininsel*, wo nicht nur der beste Tee angebaut wird, sondern auch verschiedene Kulturen zu Hause sind. Er stellt euch zudem die 32 wichtigen Orte dort vor. Besonders spannend sind die im *Aang-Zeitalter*. Da gibt es vier Hallen der unterschiedlichsten Fraktionen – beste Voraussetzung für ein „politisches“ oder Intrigenspiel.

In Kapitel 2 stellt euch Iroh zehn wichtige Personen vor, die in den Abenteuern eine Rolle spielen. Die beste Gelegenheit also, um bekannte Personen aus dem Avatar-Universum kennenzulernen wie Prinzessin Zeisan, Hei-Ran oder Piandao. In den Playbooks, die bei den pbtA-Spielen („powered by the Apocalypse“ – also Spielen, die auf dem System von *Apocalypse World* basieren) ein wichtiges Element sind, findet ihr neue Optionen, mit welchen Charakteren ihr ins Spiel gehen könnt. In diesem Fall sind es vier neue *Archetypen*.



AVATAR
LEGENDS
DAS ROLLENSPIEL



Die fünf Abenteuer steigen in der *Kyoshi-Ära* ein. Die Inselbevölkerung wurde von einem Verräter hintergangen und nun müsst ihr die innere Sicherheit wiederherstellen; zudem spielen Piraten eine Rolle. In der *Roku-Ära* versucht sich das *Erd-Reich* die Insel einzuverleiben – was ihr verhindern wollt. In der *Ära des Hundertjährigen Krieges* kehrt der Ur-Ur-Enkel der Piraten aus dem ersten Abenteuer zurück. Er ist entschlossen, die Insel dem Erdboden gleich zu machen.

In der *Aang-Ära* wird es politisch. Erst, wenn ein neuer Rat ernannt ist, kann das Ende des Hundertjährigen Krieges gebührend gefeiert werden. In der *Korra-Ära* geht es zu wie in einem guten Katastrophenfilm: Ein böser Industrieller betreibt Minenarbeiten, die die Insel destabilisieren. Es liegt an euch, dem Treiben ein Ende zu setzen! [meh]

Avatar Legends – Onkel Irohs Handbuch der Abenteuer

Avatar-Universum
Abenteuerband

Inselreich
Neue Charaktere

Chefdesign: Brendan Conway
Illustrationen: Viacom International Incorporated, Abe Dieckman u.a.

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich



nickelodeon

maggie
GAMES

©2025 Viacom International Inc. All Rights Reserved.
Nickelodeon, Avatar Legends and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

CTHULHU OHNE KOSMISCHEN HORROR

Masken des Nyarlathotep, Horror im Orient-express, Berge des Wahnsinns: Cthulhu ist bekannt für seine zahlreichen renommierten Kampagnenklassiker. Kinder der Furcht knüpft an diese Erfolgsbilanz an und bietet Material für monatelange intensive Spielerfahrungen.

Der Abenteuerreigen erstreckt sich auf beinahe 400 Seiten geographisch über den indischen Subkontinent und Teile Asiens und wird 1923 in Peking eröffnet. Als Investigator*innen erhaltet ihr ein mysteriöses Telegramm, das euch auf eine lange Reise schickt, um die *Tokabhaya* zu verhindern. Der Kult will die Tore von Agart-ha öffnen und damit dem *König der Furcht* den Weg in unsere Welt bahnen – keine gute Idee für die Menschheit.

Anders als diverse **Cthulhu**-Klassiker vermeidet **Kinder der Furcht** eine direkte Einbindung des Mythos und greift stattdessen grundsätzlich auf reale Traditionen wie den Mahayana- und tantrischen Buddhismus, den westlichen Okkultismus und die Theosophie zurück. Dieser einzigartige Ansatz ermöglicht es, Themen wie Mystik, kulturelle Konflikte und historische Details spielerisch auszuloten, ohne sich auf die typischen Lovecraftschen Wesenheiten und Schrecken zu stützen.



In dem Hardcover-Band ent-spinnt sich ein Netz komplexer Intrigen, in dem euch besagter *Tokabhaya*-Kult während eines Großteils der Kampagne manipuliert und oft sogar euren Erfolg sicherstellt, während er seine wahren Motive verbirgt. Diese Struktur schafft ein außergewöhnliches Erlebnis, in dem das Gefühl des kosmischen Horrors immer wieder zugunsten psychologischer Spannung, historischer Authentizität und der Ergründung von Glaubenssystemen zurücktritt. Dies kann insbesondere Neueinsteigenden einen behutsamen Einstieg in die vor allen Dingen von H. P. Lovecraft geprägte Spielwelt ermöglichen, ohne sie mit kosmischem Horror zu überfordern.

Daneben bestechen die ebenso faszinierende wie auch reichhaltige Weltgestaltung, die detaillierten Karten und umfangreichen Handouts. Stimmungs-volle Kunstwerke namhafter Künstler*innen wie Nicholas Roerich tragen zudem zur immersiven Atmosphäre bei. [ib]

Cthulhu: Kinder der Furcht

Cthulhu-Universum # Untypischer Ansatz
Limitiertes Hardcover # Kampagnen-Band

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Caleb Cleveland

Preis: EUR 69,95
Im Handel erhältlich






ABENTEUER AUF EINER ZERRISSENEN WELT

Das Fantasy-Rollenspiel **Midgard – Legenden von Damatu** bietet euch nicht nur schnelle und dynamische Regeln. Auf euch wartet eine aufregende neue Welt voller Abenteuer, Entdeckungen und Konflikte!

Damatu ist eine riesige Welt mit einer langen Geschichte, vielfältigen Kulturen und ungezählten Geheimnissen. Sie ist eine vertraute Welt – und doch anders! Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter, ein Tag hat 24 Stunden, nachts leuchten die Sterne am Himmel, die Flüsse streben den Meeren entgegen und Äpfel fallen nach unten. Und es ist eine Welt, in der Magie real ist, Flüsse beseelt sind, Gottheiten unter den Sterblichen wandern und bärengesichtige *Kobolde*, katzen-gestaltige *Neshu* und alterslose *Elfen* neben *Menschen*, *Halblingen* und *Zwergen* wohnen.

Ihr könnt auf *Damatu* unzähligen Kulturen begegnen, die miteinander Handel treiben, Errungenschaften austauschen, Intrigen spinnen, Konflikte austragen, einer utopischen Vision entgegenstreben – oder einer unheilvollen Katastrophe.

Damatu ist eine Welt zerrissen zwischen Chaos und Ordnung, die auf den Ruinen uralter Kataklysmen errichtet wurde.



Damatus eigentliche Geschichte beginnt, als vor über 4600 Jahren der Mond vom Nachthimmel verschwand. Unbeschreibliche Katastrophen formten die Welt neu, als sie unvermittelt den Ebenen des Chaos entgegen taumelte. *Damatu* drohte, in eine Chaoswelt verwandelt zu werden. Schließlich griffen höhere Schicksalsmächte ein. Sie woben astrale Fäden zu den elementaren Ebenen der Ordnung, um ein weiteres Abdriften *Damatus* zu verhindern. Doch dies führte dazu, dass mancherorts ungezügelte Elementarkräfte über die Welt hereinbrachen und sie ebenfalls verwandelten: Weltentore bedrohen Inselreiche mit übernatürlichen Stürmen, Dschungel aus Eis und Frost teilen Kontinente und kochende Meere sind für die Schifffahrt eine völlig neue Herausforderung.

Weitere gewaltige Kataklysmen brachen im Laufe der Jahrtausende über *Damatu* herein und veränderten das Antlitz der Welt stets aufs Neue. Kontinente brachen auseinander, Meere stiegen an, Flüsse bahnten sich neue Wege. Kulturen stiegen auf, vergingen und hinterließen rätselhafte Monumente.

In **Midgard – Legenden von Damatu** könnt ihr mit euren Spielfiguren aufbrechen und euch diese Welt erschließen. Und euch erwartet Einiges! Selbst die größten Bibliotheken beinhalten kein vollständiges Wissen über alle Regionen, Reiche, Kulturen und Städte *Damatus*. Ihr werdet Orte aufsuchen, die als verschollen galten oder von deren Existenz kaum jemand etwas ahnte. Zwischen dem Aufbruch und eurem Ziel können gewaltige Distanzen liegen, und vielleicht seid ihr die ersten, die sie überwinden. Vor allem jedoch bietet *Damatu* Raum für eure eigenen Geschichten.

Denn jede Beschreibung von *Damatu* ist immer nur eine Momentaufnahme. Diese Welt ist eine Spielwelt in Bewegung. Konflikte lauern im Verborgenen oder werden offen ausgetragen. Unheilvolle Machenschaften verschieben fragile Machtgefüge. Uralte Hegemonien stehen vor dem Kollaps oder müssen sich stets neu behaupten. Der Mittelpunkt aller Geschichten sind jedoch eure Spielfiguren! Sie stehen im Auge eines Sturms, der sich um sie herum zusammenbraut.

Wohin sie sich auch wenden: Der Konflikt wird sie finden! Und durch ihre Taten können sie schließlich zu **Legenden von Damatu** werden, die sich über die Welt verbreiten, um andere zu inspirieren. Es ist an euch, die Zukunft zu formen!



Mit dem in Essen auf der diesjährigen Ausgabe der Messe *Spiel* erschienen Band **Die Umstürzten** könnt ihr direkt einsteigen und mit dieser abgelegenen Inselgruppe eine erste Region der neuen Spielwelt erkunden. Daneben ist weiterhin der offene Playtest aktiv, der jüngst mit einer neuen Version des kostenlosen **Playtest Guides** in die nächste Phase auf dem Weg Richtung Grundregelwerk getreten ist. [mm]

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



Midgard – Legenden von Damatu: Die Umstürzten

Midgard-Welt

Abgelegene Inseln

Fantasy-Abenteuer

Rollenspieleinstieg

Chefredaktion: Michael Masberg
Projektleitung: Selina Kalms

Preis (digital): EUR 7,95
Digital erhältlich

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

In dieser Ausgabe wenden wir uns mit unserem **Freundebuch** zwei Abteilungen zu, die nach Außen wenig Sichtbarkeit haben, aber für den Erfolg des Unternehmens umso wichtiger sind: das Product Management und die etwas scheue IT, die hier durch ihre Teamleitung vertreten wird.



Mein Name ist: Daria Parkhomovich

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin Product Manager, das heißt: Ich kümmere mich um alles, was mit der Produktion unserer Verlagsartikel zu tun hat. Dazu gehört eine passende Druckerei zu finden, Angebote einzuholen, Preise zu vergleichen und die Bestellung auf den Weg zu bringen. Ich übermittle fertige Druckdaten an die Druckerei und begleite den gesamten Produktionsprozess von Anfang bis Ende. Sobald ein Produkt fertiggestellt ist, prüfe ich, wie wir den Transport zu unserem Lager möglichst kosteneffizient organisieren können, zum Beispiel durch das Konsolidieren mehrerer Sendungen.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Januar 2016. Unglaublich, bald zehn Jahre!

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Zu sehen, wie aus ein paar PDFs ein richtig schönes Spiel entsteht. Besonders spannend finde ich es, den Produktionsprozess live zu erleben, wenn es die Gelegenheit gibt, die Druckerei vor Ort zu besuchen.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Von den letzten Neuheiten ist das *Lumen*, ein hübsches Stich-Kartenspiel mit Glasfenster-Optik und kleinen Glassteinen.

Das beste Spiel aller Zeiten: Da ich selbst nicht so oft spiele, bin ich nicht Spiele-Expertin genug, um diese Frage zu beantworten. Aber ich habe großen Respekt vor allen Spielen, deren Anleitung mehr als 20 Seiten lang ist. ;-)

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Sport, wie zum Beispiel Pilates. Am liebsten mit meiner Gruppe und an der frischen Luft. Auch beim Spazierengehen oder besser Wandern kann ich wunderbar abschalten und neue Energie in der Natur tanken.

Mein Lieblingsgericht: Alles, was meine Mama gekocht hat, z. B. Piroggen, Wareniki, Draniki und Borschtsch. :-)

Mein Motto lautet: Lieber etwas versuchen und bereuen, als ewig zu bereuen, es nicht getan zu haben.



Mein Name ist: Nico Finkernagel

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin Chief Technology Officer (kurz: CTO), das heißt, ich bin hauptverantwortlich für die IT von Pegasus Spiele. Wenn daneben noch Zeit übrigbleibt, entwickle ich die Software interner Anwendungen.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Als Sohn von einem der beiden Pegasus-Gründer bin ich schon seit meiner Jugend für Pegasus Spiele aktiv, konkret seit 2014 – also schon über 10 Jahre.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Der *Spiel des Jahres*-„Doppelschlag“ 2014 mit *Camel Up* und *Istanbul* bleibt für mich unvergessen.

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Da motiviert mich der Gedanke, dass Stillstand keine Option ist – und dass jede kleine Verbesserung zählt.



Mein liebstes Pegasus-Spiel: *Boss Fighters QR* (no bias ;-D). Die Kombination aus analogem und digitalem Spiel, die unterschiedlichen Bosse – das ist einfach der Hammer!

Mein erstes Pegasus-Spiel: Ich denke, das war *Pandemie* im Jahr 2008. Inzwischen wird es auf Deutsch als *Pandemic* von einem anderen Verlag vertrieben, aber die erste deutsche Ausgabe war von Pegasus Spiele.

Diesen Film kann man gar nicht oft genug gucken: Die Bond-Reihe! Gerade die Filme mit Daniel Craig sind sehr sehenswert, allen voran *Skyfall*. Ob sie wohl bald endlich einen neuen Bond ankündigen?

Ein Leben ohne _____ ist möglich, aber sinnlos: Technologie! Ein Leben ohne Internet oder digitale Geräte ist für mich kaum vorstellbar, da ich von klein auf damit groß geworden bin.

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

GEWINNSPIEL

EIN EPISCHER DOPPELPAK

Die Stadt Theben im alten Griechenland ist unter der Herrschaft des blinden Königs Ödipus zusehends verfallen. Seine beiden Söhne, eigentlich für die Regierungsgeschäfte auserkoren, bekriegen sich jedoch gegenseitig. Hier kommt ihr ins Spiel! Als mächtige Adelsfamilien versucht ihr, Theben zu neuer Größe zu führen und gegen eine feindliche Armee zu verteidigen.

Die Denkaufgaben, die das Expertenspiel **Thebai** von Dávid Turczy euch stellt, sind ganz schön verzwickelt und die Möglichkeiten zahlreich – wie zu erwarten beim (Co-)Autor solch epischer Strategiespiele wie *Anachrony*, *Nukleum* oder *Voidfall*. Der zentrale Spielplan zeigt die *Kadmeia*, den Stadtkern Thebens. Die Gebäude, die ihr dort in Form von hölzernen *Kadmeiasteinen* einsetzt, nehmt ihr von eurem Spieltableau. Dadurch schaltet ihr dort zunehmend attraktivere Aktionsplätze frei, auf denen ihr eure Bevölkerungswürfel einsetzen könnt.

Darüber hinaus müsst ihr euren *Archon* (so heißt der höchste Beamte im Staat) möglichst geschickt über die bebauten Felder der

Kadmeia ziehen, wodurch ihr die Werte eurer eigenen Würfel, aber auch die eurer Konkurrenz manipuliert.

Damit ihr **Thebai** – das ein Gewicht von fast drei Kilo auf die Waage bringt – bequem zu eurem nächsten Spieleabend transportieren könnt, verlosen wir zu jedem Spiel auch noch eine **Bag of Opportunities** – den großen Pegasus-Spielerucksack. Mitmachen lohnt sich also doppelt!
[laut]

5 x gewinnen!



Thebai & Bag of Opportunities

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:

Besucht www.pegasus.de/ringbote und füllt dort das Gewinnspielformular aus.

Teilnahmeschluss: 10.03.2026

Spieldesign: Dávid Turczy

Illustration: Andrei Novac,
Joana Kijanka, u.a.



Impressum: Ringbote #4/2025

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: Maximilian Dungen [mad], Sabrina Gossling [sabs],
Johannes Herweg [dxj], Michael Masberg [mm], Valentin Masszi [val],
Moritz Mehlem [meh], Daniel Pfaff [dapf], Lisa Anna Zander [liz],
Maximilian Zehentbauer

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1–31), Daria Parkhomovich (S. 28),
Deep Print Games (S. 1, 14–15, 22–23), Nico Finkernagel (S. 29),
Maximilian Zehentbauer (S. 6–9, 28–29)

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 #4/2025:

Pegasus Spiele (S. 2, 31), FLINTA*stisch (S. 5), Ravensburger (S. 32)

Anzeigenverkauf:

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

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.

Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #1/2026: voraussichtlich 13. März 2026

Anzeigenschluss: 5. Januar 2026

Druckunterlagenschluss: 2. Februar 2026

Redaktionsschluss: 11. Februar 2026

TERMINE



spielwarenmesse

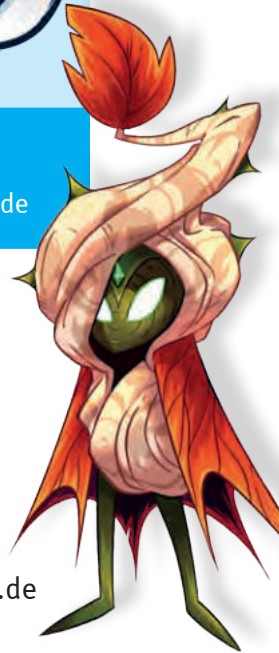
SPIELWARENMESSE NÜRNBERG 2026

27.01.-31.01.2026 | www.spielwarenmesse.de



DEDECO 2026

13.02.-15.02.2026 | www.dedeco-online.de



17.01.2026

>> **Zock and Roll Area**

www.yellow-ingelheim.de

22.03.2026

>> **10. Wattenbeker Familienspieletag**

www.wattenbeker-familienspieletag.de

28.03.2026

>> **Dungeons, Decks und Drachenblut 2026**

www.foehringer-gsindl.de

28.03.-29.03.2026

>> **Konstanz spielt!**

www.konstanz-spielt.de



MOTORJESUS
SHADOWRUN
STREETS OF FIRE

STREETS OF FIRE IST EIN
ABENTEUER FÜR SHADOWRUN 6
MIT DER HEAVY ROCK BAND
MOTORJESUS.

MOTORJESUS.ORG
NEW ALBUM OUT NOW!



Pegasus Spiele



Tief im mystischen Wald von Edora wetteifert ihr als Druiden und Zauberinnen um Ruhm und Prestige. Ihr besucht uralte Kultstätten, errichtet Menhire, sammelt Diamanten, Misteln und Heilkräuter – um mächtige Zauber zu wirken und Tränke zu brauen. Wer sich mit kluger Strategie das meiste Prestige sichert, gewinnt dieses atmosphärische Dice-Placement-Spiel von Stefan Feld.



Vom preisgekrönten
Spieleautor
Stefan Feld.

Ravensburger