



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele-Magazin

#4/2020



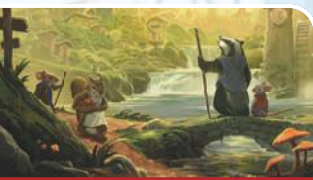
Hex-hex: Im Kinderspiel räumt Mary Magica magnetisch auf



Klimaschutz unterhaltsam: Welt retten mit Kyoto



Macht Leser zu Superhelden: der Spiele-Comic Mystery



Putzige Tiere, doch Everdell ist ein Spiel für Ausgefuchste



Winter-Panorama – Spiele, bei denen einem warm wird ums Herz



9 783957 894212

**Das ideale Geschenk und Mitbringsel
für jede Gelegenheit, lustige Partys
und Abende mit Fun-Faktor!**



4 | NEUES IN KÜRZE

Brandneue Erweiterungen + Puzzles



6-9 | FOKUSTITEL

Shadowrun: Chefredakteur Tobias Hamelmann erläutert im Interview, weshalb die 6. Edition richtig Fahrt aufnimmt. Außerdem: Vorstellung *Hinter dem Vorhang* und Roman *Alter Ratio*

10 | BERICHT

Spiel.digital: Trotz geschlossener Hallen war die weltgrößte Brettspielmesse bestens besucht

12 | KINDERSPIELE

Mary Magica | Timmy im Zoo |
Kanonen und Dublonen | Schneckenslalom

16 | PANORAMA

Sieben verspielte Tipps für den Winter

18 | FAMILIENSPIELE

Kyoto | Valentine's Day

20 | KENNERSPIELE

Everdell | Everdell: Pearlbrook |
ERA – Das Mittelalter: Straßen & Flüsse

24 | EXPERTENSPIELE

Eclipse

26 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Cthulhu: Expeditionen | Cthulhu: Grenzland |
Spiele-Comic Abenteuer: Mystery

29 | AUS UNSEREM VERTRIEB

Dinner for One | Krazy Words

30 | GEWINNSPIEL

Renature | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Vor einem Jahr fiel der Entschluss: Ja, es wird wieder einen **Ringboten** als Verlagsmagazin von Pegasus Spiele geben. Üblicherweise ist ein einjähriger Geburtstag eine großartige Gelegenheit für einen schönen Rückblick und einen noch schöneren Ausblick. Aber 2020? In dem Jahr, in dem alles anders ist? Kann man das auch! Und als Spieleverlag erst recht.

Die Branche kann auf Erfolgszahlen schauen wie nur wenige andere (siehe auch Bericht zur Spiel.digital auf Seite 10 und 11). Erneut haben Pegasus Spiele und seine Partnerverlage im Jahr 2020 zahlreiche internationale Preise und Nominierungen eingeheimst. Was uns aber für die Zukunft zuversichtlich stimmt, ist etwas, das sich nicht unmittelbar in Zahlen und Auszeichnungen niederschlägt. 2020 war das Jahr, in dem Millionen Menschen wieder entdeckt haben, wie viel Spaß gute Spiele machen. Und das ist etwas, das bleibt.

Eure Ronja **Ringbote**

PS.: Wir verwenden das generische Maskulinum (wie z.B. der Spieler), aber natürlich sind damit alle Menschen gemeint egal welchen Geschlechts!

NEUES IN KÜRZE

KITCHEN RUSH: ABER BITTE MIT SAHNE!

Kitchen Rush, das ist das turbulente Echtzeit-Kooperationsspiel, bei dem bis zu vier Spieler leckere Menüs zusammenstellen, sie flott servieren und trotzdem die Küche in Schuss und das Personal bei Laune halten müssen. Mit der Erweiterung **Aber bitte mit Sahne!** wird die Menükarte aufwändiger, ob Tiramisu oder Crème Brûlée und ausgefallene Eisbecher – da müssen Spezialisten ran. Wie schon im Grundspiel werden alle neuen Regeln im Verlauf mehrerer Szenarien vermittelt. Sehr schön dabei: Inhaltlich setzt **Aber bitte mit Sahne!** nach dem Ende des letzten Szenarios von **Kitchen Rush** an, aber um einzusteigen, müssen die Spieler nur die Regeln der ersten vier Szenarien kennen.



ARMATA STRIGOI: RESURRECTION

Das letzte Gefecht zwischen Vampiren und Werwölfen scheint zu Ende zu sein. Im kooperativen Spielehit **Armata Strigoi** haben die Spieler, in der Rolle der Powerwolf-Charaktere, die Festung schon im Visier. Doch dann, fast endgültig ausgelöscht, spielen die Strigoi ihren letzten Trumpf und zelebrieren ein blasphemisches Opferritual, das zur Wiedergeburt von Deus Diabolus Tempter führen wird – dem Cobra King! Können die Powerwölfe die Auferstehung dieses tödlichen Feindes verhindern? Mit der Erweiterung **Resurrection** fügen die Macher von **Armata Strigoi** dem Grundspiel ein rasantes neues Spielerlebnis hinzu.



SAGRADA: VITA



Es gibt Spielefans, die sagen, **Sagrada** sei das noch viel packendere Legespiel als **Azul**. Starker Tobak – aber zumindest eines hat der Glasfensterbau zu Barcelona dem portugiesischen Kachel-Palast voraus: Mittlerweile liegt

mit **Sagrada: Vita** schon die dritte Erweiterung vor. Sie fügt sich nahtlos in die Bauvorgaben des Grundspiels ein. Durch das neue Modul können die Spieler eine weitere Fassade der weltberühmten Kirche Sagrada Família verschönern und die Höhen und Tiefen eines Lebens künstlerisch darstellen. Aufträge für komplexe Meisterwerke, neue Auftragskarten und hilfreiche Lehrlinge – der Glasbaukasten bietet jetzt noch viel mehr Spielspaß.

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:

- **DIE WIKINGER-SAGA** von Schmidt Spiele
„Auf nach Asgard!“ heißt es in diesem spannenden Wettlauf um Ruhm
- **DIE WELT VON CYBERPUNK 2077** von Panini
Das Buch zum Videogame-Hit entführt die Leser in eine düstere Zukunft
- **TINY TOWNS** von Pegasus Spiele
Wo kleine Tiere zu Baumeistern werden, ist großer Spielspaß angesagt



NEUES IN KÜRZE

ANALOGER SPIELSPASS ONLINE

Da kommt zusammen, was zusammen passt: Pegasus Spiele hat schon den nächsten Termin festgezurret für seine überaus erfolgreiche Online-Spiel-Convention, die CONspiracy #5 läuft am 27. März. Und dazu passt terminlich geradezu perfekt der „Gratisrollenspieltag“, kurz GRT. Auch bei der neunten Auflage können Rollenspieler und vor allem jene, die noch keine Rollenspieler sind, dieses Hobby besser kennenlernen. Und wer dann mal an den digitalen Brettspieltisch wechseln will – kein Thema: Genau das machen die Besucher seit März bei der CONspiracy: Spielen, neue Spiele erklärt bekommen, chatten und und und. (siehe Termine Seite 31)

GRATIS
ROLLENSPIEL
TAG

CONSPIRACY
ONLINE-CONVENTION 5

NEUE SHADOWRUN-ABENTEUER

Und noch mal CONspiracy: Über deren Discord-Server können ab sofort zwei neue **Shadowrun**-Abenteuer gespielt werden: **In der Höhle des Löwen** und **Leonardo**. Dabei knüpfen die Spieler an die Ereignisse aus dem Abenteuer **Überfall am Rhein** an, das zuletzt auf der „Spiel.digital“ lief. Inhalt: Es rumort immer noch am Rhein und die Runner sind mittendrin in den Wirren um einen Konflikt zwischen Vater und Tochter. Zusammen bilden die drei Abenteuer die erste ADL-Metaplot-Kampagne. Alle weiteren Infos bei Pegasus Spiele, auch zur Teilnahme an einer Spielrunde, unter www.conspiracy-con.de



COMIC PUZZLE EDITION

Puzzles mit Comic-Look?

Warum nicht – vor allem, wenn sie so attraktiv sind wie jene, die in Kooperation von Pegasus Spiele und Cross Cult entstanden sind. Schließlich hat der Ludwigsburger Comicverlag Lizenzen für **Walking Dead**, **Avatar** oder **Mouse Guard**. Während die Zombiejäger mit 1000 Teilen eher zerstückelt daher kommen, geht es bei **Team Avatar** sowie **Feuer und Blitz** mit 500 Teilen fast schon blitzschnell. Keine Lust auf diese Motive? Keine Sorge, es gibt noch fünf weitere, etwa Robert Kirkmans **Invincible** oder die Steampunk-Saga **Steam Noir – Das Kupferherz** (je 1000 Teile). [ask]



Pegasus Spiele

/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:

- **HINTER DEN KULISSEN**
Wir stellen euch unsere Grafikabteilung vor
- **ALLES FÜR KIDS**
Lernt unsere Pünktchenreihe und unsere Neuheiten für Kids kennen
- **GHOST ADVENTURE**
Erzählwettbewerb „Es war einmal“: Erzählt uns, wie die Geschichte eurer Geistermaus weitergeht!



SCHATTEN- SPIELZEUGE IM HELLEN LICHT

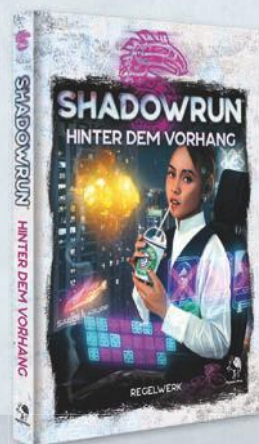
Der deutschen Redaktion gelingt mit **Hinter dem Vorhang** ein großer Coup. Die Spielhilfe erweitert nicht nur den Horizont von **Shadowrun 6**-Fans, die eine oder andere Inspiration dürfte auch Rollenspieler anderer Editionen und Spielsysteme begeistern.

Die 168-seitige Spielhilfe quillt über vor Anregungen, ganz praktischen Tipps und Spielmaterialien – und das, ohne sich in zusätzlichen Spielregeln zur verlieren! Denn: Die deutsche Eigenproduktion **Hinter dem Vorhang** bietet einen breit aufgestellten Kreativbaukasten für Spieler und Spielleiter, die dem Rollenspiel **Shadowrun** und der Sechsten Welt einen eigenen Feinschliff verpassen wollen.

Der kreative Rundumschlag beginnt mit einem knackigen Einstieg in die Welt von **Shadowrun** und deren Inspirationsquellen. Impulse zur Gestaltung von Spielcharakteren und Gruppenzusammenführungen schließen sich an. Kapitel zur Abenteuer- und Kampagnenplanung wenden sich traditionell an Spielleiter. Zweifelsohne werden sie in den Ideen zu Handouts, Antagonisten, Problemlösungen und (Mini-) Szenarien fündig. Doch auch kollaborative Entwicklungsansätze, welche die ganze Spielrunde einbinden, kommen nicht zu kurz.

Zu einem umfangreichen Run-Generator gesellt sich eine Werkstatt voller „Spielzeuge“,

die das Spiel erheblich erleichtern. Generische Lokationen wie ein Flughafen oder ein Schrottplatz, Tabellen für den Nichtspieler-Charakterbau, Zufallsbegegnungen, (Matrix-) Hosts, Kommlink-, Taschen- und Schubladen-Inhalte sind ebenso nützlich wie auch schnell am Tisch verwertbar. Ein abschließendes Kapitel voller Alltagseigenheiten verleiht dem Spiel neben den ansprechenden Farbillustration mehr Leben und atmosphärische Tiefe. [ib]



Shadowrun 6: Hinter dem Vorhang

Baukasten

Keine Zusatzregeln

Praktische Hilfen

Inspirative Quellen

Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Preis: EUR 19,95

Illustration: Andreas Schroth u.a.

Im Handel erhältlich

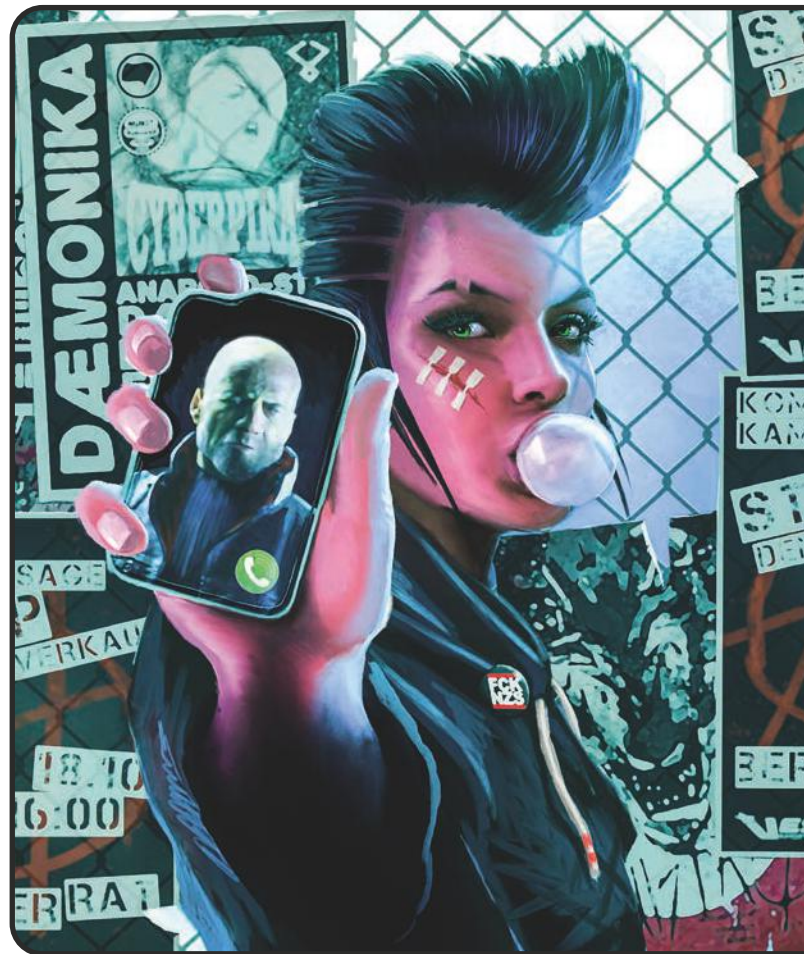
PROBLEME LÖSEN IN BERLIN

Dass es in **Shadowrun** um mächtige Netzwerke geht – geschenkt. Doch der Roman **Alter Ratio** ist seinerseits auch gut vernetzt: mit Vorgängerwerken und als Turbolader für eine neue Abenteuerkampagne.

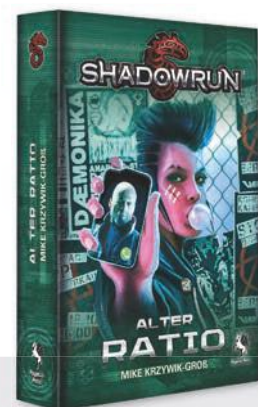
Der neue, in sich abgeschlossene **Shadowrun**-Roman **Alter Ratio** knüpft lose an seinen Vorgänger **Alter Ego** und das populäre Computerspiel **Shadowrun Dragonfall** an. Neben diesen Referenzen schlägt das Taschenbuch auf 350 Seiten ein spannendes Kapitel für **Shadowrun**-Spieler auf: Die Handlung spielt kurz vor einer neuen Rollenspiel-Abenteuerkampagne, die ebenfalls in der Allianz Deutscher Länder (ADL) beheimatet ist: **Netzegewitter**.

Doch nun zum Setting von **Alter Ratio**: Berlin, 2079 – etwas ist faul im Sprawl an der Spree. Metamenschen verschwinden, offenkundig sinnfreie Geschäfte werden von Unbekannten getätigt, und jemand scheint die antike Kabelmatrix zu reaktivieren, die seit Jahren unter der Stadt brach liegt. Mächte bringen sich in Stellung – und ein Gewitter zieht herauf, das die Stadt in ihren Grundfesten erschüttern könnte.

Diesem Sog der Ereignisse können sich einige alte Bekannte nicht entziehen. Doch die beiden Protagonisten – ehemals befreundet – müssen sich zusammenraufen: Kommen Paul Dante, ein ebenso abgehalfterter Privatdetektiv wie auch ausgebrannter Magier, und die neo-anarchistische Deckerin Aggi, die ihn herbeiruft, wieder auf einen Nenner? Falls nicht, könnte die Situation sehr unschön eskalieren. Am eigenen Leib erfahren sie, was schon Goethe zu einem Aphorismus inspirierte: „Jede Lösung eines



Problems ist ein neues Problem.“ In diesem spannenden Fall eines, bei dem es früher oder später ordentlich zur Sache geht. Entsprechend können sich die Leser über das Stelldichein ganz harter Meta-Mädchen und -Jungs freuen. Und für Freunde gepflegter Rundum-Unterhaltung findet sich auf der Streamingplattform Spotify sowohl zu **Alter Ego** als auch **Alter Ratio** eine Playlist. [ib]



Alter Ratio

ADL

Metaplot

Ungleiche Gefährten

Multimedia-Option

Autor: Mike Krzywik-Gross
Illustration: Andreas Schroth

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich



„BEI SHADOWRUN 6 LOHNT SICH EIN DIREKTER UND KOMPLETTER EINSTIEG“

Das Thema Cyberpunk liegt in der Luft. Naheliegender also, bei Tobias „Tigger“ Hamelmann nachzufragen und vom Chefredakteur der deutschen Ausgabe des Genreklassikers **Shadowrun** selbst zu hören, wie es mit der erst jüngst gestarteten 6. Edition weitergeht.

Ringbote: Seit Ende der 80er Jahre begeistert **Shadowrun** zahllose Fans mit seiner bahnbrechenden Melange aus klassischen Cyberpunk- und Fantasy-Elementen. Wenn man sich aktuell das hitverdächtige Computer-Rollenspiel Cyberpunk 2077 anschaut: Wie wirkt sich der neue, weit über die Szene hinausgehende Cyberpunk-Hype auf das Hobby und deine Arbeit aus?

Tigger: Bisher habe ich tatsächlich relativ wenig von einem Cyberpunk-Hype mitbekommen. Bei den Kinofilm-Neuerscheinungen ist derzeit wenig davon zu spüren – zumindest nicht mehr als sonst. Ein anderes sicheres Indiz für interdisziplinäre Hypes ist der Buchmarkt, aber auch da ist das – wenn es was gab – an mir vorbeigegangen. Ebenso ist bei den Brettspielen kaum etwas von Cyberpunk zu spüren, schaut man sich die Neuerscheinungen zur „Spiel.digital“ an. Ich bin also vorsichtig mit dem Hype.

Ich freue mich auch schon sehr auf das Spiel, aber auch wenn im Rollenspielbereich jetzt ein oder zwei Cyberpunk-Sachen mehr aufgetaucht sind, glaube ich nicht, dass da ähnlich viel Impact kommt wie bei Herr der Ringe. Wenn doch, freue ich mich!

Ringbote: Die aktuelle Edition **Shadowrun 6** kommt spürbar regelleichter daher. Sie ist, wenn man so will, wesentlich zugänglicher als die Vorgänger. Wie beeinflusst der neue Spielansatz die Weiterentwicklung des Spielsystems?

Tigger: Eigentlich kaum. Die Regeln sind zwar verschlankt worden, aber trotzdem ist das grundsätzliche Regelgerüst noch da. Es braucht also wieder Waffen-, Rigger-, Matrix-Zusatzbände. Ein Kompendium mit alternativen Charakterbauregeln wird ganz sicher ebenfalls folgen. *Street Wyrld*, der Magieband für **Shadowrun 6**,

erscheint bald und befindet sich bei uns schon in der Übersetzung. Zwar ist **Shadowrun 6** tatsächlich einsteigerfreundlicher, aber trotzdem würde ich es immer noch nicht als Einsteigersystem bezeichnen. Da gibt es sicherlich schlankere und schnellere Systeme. Dafür bieten wir eine sehr bunte, ausgearbeitete, gewachsene Welt ... Und einen sehr klassischen Rollenspiellansatz.

Ringbote: Worauf dürfen sich **Shadowrun**-Fans 2021 und darüber hinaus freuen – insbesondere in Bezug auf deutschsprachige Eigenentwicklungen?

Tigger: Die amerikanische Redaktion feilt weiter am schon begonnenen Metaplot. Die beiden Bücher *Schlagschatten* und *Phantome* führen diesen fort, besonders *Schlagschatten*. Über so viel Metaplot freuen wir uns natürlich hier und werden ihn auch mit deutschen Add-Ons erweitern.

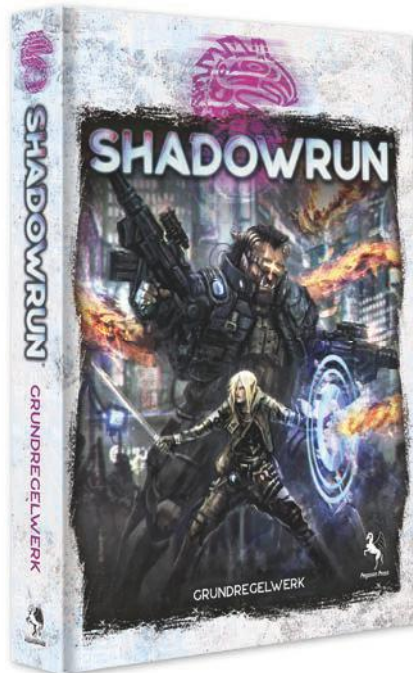
Ringbote: Was heißt das für uns hierzulande?

Tigger: Dass wir in der deutschen Redaktion natürlich auch an deutschen Metaplots basteln, siehe etwa *Im Schatten der Drachen*. Oder **Netzwitter**, unsere neue, große ADL-Kampagne (ADL = Allianz deutscher Länder, die Red.). 2021 werden wir einiges fortführen, es wird wieder deutsche Abenteuerbände geben, neue deutsche PDFs, so auch etwas über Marienbad, Kunstraub und magische Hotspots und einen neuen Quellenband, der sich dem Megaplex an Rhein und Ruhr widmen wird.

Ringbote: Die 6. Edition nimmt Fahrt auf – was empfiehlst du **Shadowrun**-Interessierten zum Einstieg?

Tigger: Ich kann jedem Einsteiger nur empfehlen, in den süßen Apfel zu beißen und sich das neue Grundregelwerk für **Shadowrun 6** zu

holen. Ja, das sind deutlich mehr Seiten als der Schnellstarter. Aber der Schnellstarter ist eher zur Evaluierung, ob man denn überhaupt interessiert ist. Wenn Interesse besteht, dann lohnt sich bei **Shadowrun** ein direkter und kompletter Einstieg. Vor allem jetzt zur 6. Edition. Auch einige der Romane sind sicherlich gut für einen ersten Überblick. Und das Abenteuer *Schattentricks* gibt es als Einstieg bei pegasusdigital.de gratis.



Ringbote: Was gefällt dir persönlich an **Shadowrun 6** besonders gut?

Tigger: Ich mag tatsächlich die verschlankten Regeln. Ob der neue Angriffswert mit seinen ganzen Vorausberechnungen tatsächlich dringend hätte sein müssen, ist sicherlich diskutierbar. Aber er hat auch seine Vorteile für das System und mit der neuen Edge-Verwaltung und dem Edge-Einsatz ist alles etwas flexibler geworden. Ich finde die Kämpfe mittlerweile

flüssiger und irgendwie etwas dramatischer. An der Welt an sich hat sich aber ja nichts geändert – und genau von dieser Welt bin ich besonders großer Fan.

Ringbote: Tigger, herzlichen Dank für die Einladung an deinen Spieltisch! [ib]

Tobias „Tigger“ Hamelmann – gewissermaßen ein „Hans Dampf in allen Rollenspielgassen“ – arbeitet seit 2008 als Chefredakteur für die deutsche Ausgabe des Rollenspiels **Shadowrun**. Ursprünglich aus der Insider- und Autorenszene rund um *Das Schwarze Auge* kommend lässt er es sich nicht nehmen, auch die Welt des Fantasy-Rollenspiels *Splittermond* maßgeblich mitzugestalten. Er lebt in Hamburg.



BRECHEND LEERE HALLEN

Eine Messe ohne Publikum? Wie soll das denn gehen? Die **Spiel.digital hat es gezeigt: Was 2020 in anderen Branchen zum Teil kläglich schief ging – für Spielefans kein Problem: Vier Tage lang war die digitale Plattform die perfekte Startrampe fürs analoge Spielen.**

Schon vergleichsweise früh im Jahr, im Mai, hatte der Friedhelm Merz Verlag den Stecker gezogen und den traditionell für Ende Oktober angesetzten Termin abgesagt für die **Spiel** in Essen, die weltweit größte Brettspielmesse. „Über 200.000 Leute, fast ständig ist man mit den anderen Spielefans auf Tuchfühlung ... Völlig unmöglich!“, skizzierte Dominique Metzler als Sprecherin des Veranstalters das Dilemma. Das wäre ein echtes Corona-Super-Spreader-Event geworden. Doch getrieben von den Umständen stöpselten die Macher der **Spiel** den Stecker einfach digital ein – und machten aus der Dauer-Pöppel-Party rund um die Gruga-Halle den Neuheiten-Super-Spreader.

Wobei einfach nicht ganz zutreffend ist: „Wir haben drei Monate Tag und Nacht gearbeitet, um etwas auf die Beine zu stellen, das sowohl Besucher als auch Aussteller zufrieden machen sollte“, berichtete Metzler. Das ist gelungen: Allein der offizielle Livestream verzeichnete mehr als eine Million Aufrufe, die knapp 150.000 registrierten Besucher sind ein Riesenerfolg. In 17 Themenwelten konnten sie sich umtun. Vom Kinderspiel übers Familien- und Kennerspiel bis zu Expertenkrachern oder Solospielen und Crowdfunding-Projekten – für alle war etwas dabei. Logisch, dass am ersten Messetag dann auch erst mal kurzfristig der Server in die Knie ging. Zur Einordnung der Zahlen sollte man wissen: Bei über 210.000 vermeldeten physischen Besuchern wie im Vor-Coronajahr 2019 zählt jeder Dauerkartenbesitzer jeden Tag aufs Neue.

Das Sahnehäubchen für die Spieler-Community, die sich aus aller Welt zugeschaltet hatte: Die **Spiel.digital** war rund um die Uhr geöffnet! Wer sonst für den Abend oder die Nacht in und um Essen eine Gelegenheit suchen muss, um die erworbenen Neuheiten mit seinen Freunden intensiv zu testen – hier konnte jeder zu jeder Uhrzeit loslegen! Tabletopia, das als nur eine der zugeschalteten digitalen Plattformen die virtuellen Spieltische zur Verfügung stellte, bezifferte den Zuwachs während der Messelaufzeit auf mehr als 100 Prozent.

Die **Spiel.digital verpasst? Kein Problem: Bis 31. Dezember ist die Seite unter www.spiel.digital noch aufrufbar. Da kann man zum Beispiel alle Neuheiten schön gefiltert nach Themenwelten in Ruhe durchscrollen.**

Auch bei den Ausstellern klangen die ersten Reaktionen positiv. Mehr als 400 Verlage aus 41 Ländern waren dabei. Stark vertreten diesmal auch Regionen wie Mittel- und Südamerika, die sonst praktisch gar nicht auf der Landkarte auftauchen. Selbst Exoten wie ein nigerianischer Verlag konnten sich nun die „Anreise“ nach Essen leisten.

Bereits im Vorfeld der Digital-Show waren sich die Spielmacher im Grunde einig: 2020 könnte das erfolgreichste Jahr aller Zeiten für Brett- und Gesellschaftsspiele werden. So vermeldete Hermann Hutter, Vorsitzender der Vereinigung der Spieleverlage, Spiele hätten sich mit einem Wachstum von 21 Prozent gegenüber der vorherigen Periode als größter Bereich in der gesamten Spielwarenbranche etabliert. Und das, obwohl das Segment Spiele bereits seit Jahren kontinuierlich Zuwächse von jeweils zehn Prozent verzeichnen.



Geht auch digital: Seit mehr als 20 Jahren macht das Spielermagazin **Fairplay** seine Scoutaktion auf der Messe in Essen. Zahlreiche Spielefans spielen sich vier Tage durch die Hallen und geben ihre Bewertung ab. 2020 ging das Erkunden nur per Livestream oder Tabletopia, weshalb die Redaktion sagt: Diese Top 10 sind „nur“ Empfehlungen. Sprechen aber trotzdem für sich – und mit den Plätzen 1, 2 und 5 ist Pegasus wahrlich der Überflieger 2020!

Trotz solcher Zahlen, die für andere Branchen zur Zeit gerade schwindelerregend klingen müssen: Die **Spiel.digital** bleibt der „Place to be“ um Neuheiten vorzustellen. Schließlich ist der Termin im späten Oktober so etwas wie der inoffizielle Startschuss fürs Weihnachtsgeschäft, eine Zeit, in der die Branche traditionell 40 Prozent ihres Umsatzes macht. Insofern zeigte sich Dominique Metzler über den Auftritt mancher Verlage etwas verwundert: „Die haben im Grunde nur einen Link auf die Übersichtsseite mit ihren Spielen gesetzt und die Möglichkeiten gar nicht ausgeschöpft.“

Ein Verlag, der seine Möglichkeiten in jedem Fall ausgeschöpft hat, ist Pegasus Spiele. „Wir waren 50 Stunden auf Sendung, unser Livestream war super erfolgreich“, berichtete Pressesprecher Peter Berneiser noch leicht heiser. „Das war wie echte Messe – fünf Tage lang, 15 Stunden, nichts essen, nur unter Strom.“ Neben unzähligen Let’s play- und Spieleerklär-Terminen gab es Interviews mit Gästen, aus den USA etwa Steve Jackson oder bei den heimischen Partnerverlagen Autoren wie

Stefan Feld. Die Pegasus-Redakteure erläuterten, wie Spiele entstehen, dazu gab’s Gewinnspiele und Direkt-Feedback für die Fans per Social Media.

„Unser Vorteil“, so Berneiser weiter, „war ganz sicher, dass wir mit den drei *CONspiracy*-Veranstaltungen schon seit April extrem viele und gute Erfahrungen genau mit solchen digitalen Auftritten machen konnten.“ Kann man so sagen. Sicher ist: Der Auftritt auf der **Spiel.digital** hat Laune gemacht. Da darf man auf die nächsten Highlights gespannt sein. [ask]

Spielepreise

Traditionell wird in Essen der „Deutsche Spielepreis“ verliehen. Anders als beim Juryvotum zum „Spiel des Jahres“ sind hier Spieler, Händler und Spielvereine gefragt. Sie wählten 2020 *Die Crew* (Kosmos) vor *Der Kartograph* (Pegasus Spiele) und *Maracaibo* (Game’s up). Der Kinderpreis geht an *Andor Junior* (Kosmos). Den „innoSPIEL“ gewinnt *Root* (LederGames/Quality Beast).

AUFRÄUMEN IST HEXEREI

Die Horrorvorstellung aller Eltern: der komplett auf dem Kinderzimmerboden entleerte Kleiderschrank. Die kleine Hexe **Mary Magica** bleibt jedoch entspannt und räumt mittels Zauberei auf.

Um der Unordnung Herr zu werden ist in **Mary Magica** quasi Memory Magnetica angesagt. Die Nachwuchshexe Mary staunt nicht schlecht, als alle Kleidungsstücke aus ihrem Schrank fliegen und sich auf dem Fußboden verteilen. Versehen hat sie Teile davon verzaubert und möchte diese nun per Zauberei herausuchen.

Klar, dass sie dafür Hilfe braucht und die aufmagische Weise in Form von zwei bis fünf Zauberlehrlingen ab 3 Jahren immer wieder schnell findet. Magisches Hilfsmittel dabei ist der bei Kinderspielen oft und gerne eingesetzte Zauber des Magnetismus.



Unter 30 Kleidungsstückplättchen gilt es die richtigen (also die magnetischen) 18 Plättchen zu finden. Beim

Auffinden der Kleidungsstücke geht Mary sehr ordentlich vor. Das Kind am Zug deckt einen Suchauftrag auf und versucht, eines eben jener verzauberten Kleidungsstücke zu finden. Dabei bewegt es die magnetische Maryfigur über ein Plättchen. Wird das Kleidungsstück von Mary angezogen, so war es erfolgreich und darf es behalten. Unverzauberte Kleidungsstücke bleiben liegen. Danach ist das nächste Kind an der Reihe und versucht sich entweder an dem noch nicht erfüllten Auftrag oder nimmt einen neuen Suchauftrag. Wer die meisten Aufträge erfüllt, gewinnt.



Wolfgang Dirscherl hat bereits eine enorme Anzahl an Kinderspielen veröffentlicht. Die Handschrift des erfahrenen Autors merkt man **Mary Magica** deutlich an. Er kombiniert die Faszination des Magnetismus geschickt mit einem einfachen Such- und Merkspiel, in das schon jüngere Kindergartenkinder eintauchen können. Durch den Einsatz der Suchkarten als spielsteuerndes Element vermeidet er frustrierende Momente, wie sie in vielen anderen würfelgesteuerten Kinderspielen vorkommen. Da hat dann auch niemand etwas dagegen haben, wenn am nächsten Tag erneut ein Unglück mit Marys Kleiderschrank geschieht. [dxj]



Mary Magica

Magnetismus

Gedächtnistraining

Zauberthema

Spielerisch aufräumen

Autor: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Anne Pätzke

UVP: EUR 19,95

Im Handel erhältlich



FUTTER IST FERTIG!

Timmy ist zurück! Spielebegeisterte Kinder kennen ihn bereits aus seinem Debüt **Timmy räumt auf** und dem kleinformigen Geschicklichkeitsspiel **Timmy macht Urlaub**. Jetzt dreht sich bei Timmy alles um einen ganz besonderen Zoo-Besuch.

Denn in **Timmy im Zoo** erfüllt sich für den tierlieben Timmy ein Traum: Er besucht nicht nur seine Lieblingstiere im Zoo – er darf auch dabei helfen, sie zu füttern! Damit der kleine Abenteurer mit der markanten roten Zipfelmütze seine Aufgabe besonders gut meistert und jedem Tier seine Leibspeise serviert, begleiten ihn zwei bis vier Spieler ab drei Jahren. Alle Spieler bekommen jede der vier verschiedenen Futtersorten in Form dicker, handlicher Holzscheiben je einmal. Wer an der Reihe ist, darf den großen Motivwürfel werfen, um zu sehen, welches Futter als nächstes verteilt werden soll und welches Tier entsprechend besucht werden muss: Der Bär und die Robbe essen zum Beispiel nichts lieber als Fisch, das Zebra und das Flusspferd bevorzugen hingegen saftige Äpfel. Wer das Bonbon würfelt, darf sich aussuchen, welches Stück verfüttert werden soll.



Eine kleine Abbildung im Gehege der Tiere verrät den Spielern die kulinarischen Vorlieben. Wenn sie das zum Würfelergebnis passende Nahrungsstück noch vor sich liegen haben, ziehen sie die Timmy-Holzfigur zum entsprechenden Gehege und werfen das Futterstück ins sperrangelweit geöffnete Maul des hungrigen Tieres. Möglich ist das dank des clever umgesetzten Spielplans, der auf die Schachtelunterseite gelegt wird und an der Stelle der Tiermünder Aussparungen hat, in welche die Nahrungsstücke geworfen werden können. Um den Zoobesuch abwechslungsreicher zu gestalten, zeigt eine Seite des Spielplans vier Landtiere, die andere vier Wassertiere.

Gespielt wird reihum, bis ein Spieler alle vier Futterstücke loswerden konnte und damit die Partie gewinnt. (dapf)



Timmy im Zoo

Holzmaterial
Liebevoll illustriert

3D-Aufbau
Beliebte Figur

Autor: Maria Herzog
Illustration: Anne Pätzke
UVP: EUR 19,95
Im Handel erhältlich



OHNE KANONEN KEINE DUBLONEN

Eine kleine Schachtel ruft zum großen Gefecht: Welcher mutige Pirat späht bei **Kanonen und Dublonen** die Konkurrenz am besten aus und sichert sich – gepaart mit dem nötigen Schuss Kanonenwürfelglück – die Beute?

Erfolgsautor Michael Schacht schickt mit **Kanonen und Dublonen** zwei bis vier Seeräuber auf Fahrt zu den Schatzinseln. Klar, wir wollen schneller sein als das elende Piratenpack von den anderen Schiffen! So wählen die Mitspieler jede Runde verdeckt mit ihren Handkarten aus, zu welcher Insel sie aufbrechen wollen. Haben alle den Kurs gesetzt, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt und alle Freibeuter bewegen ihre Schiffe zur gewählten Insel. Kommt ein Spieler allein auf einem Eiland an, sind ihm die dort ausliegenden Dublonen sicher. Zieht es jedoch mehrere zur selben Insel, kommt es zum Würfelgefecht.

Zu Beginn jeder Runde werden auf jeder Insel Dublonen (Werte 1 bis 3) zufällig offen ausgelegt. Manche Inseln sind dann besonders lukrativ. Das weckt Begehrlichkeiten und zieht auch mehr Interessenten an. Dann wird gewürfelt, bis nur noch ein

Anwärter – oder auch kein Anwärter mehr – übrigbleibt. Würfelt man eine Kanone, bleibt man im Rennen und kämpft weiter. Beim Kraken-

symbol flieht man zur Krakenkarte in der Tischmitte und geht leer aus. Ebenso geht es einem mit der weißen Fahne.



Hinzu kommt aber dabei noch, dass man auf der vermaledeiten Insel eine Runde vor Anker bleiben muss und nicht weg kann. Arggh! Nach acht Runden ist die Schatzjagd vorbei, wer die meisten Dublonen gehoben hat, wird Piratenkapitän.

Michael Schacht gelingt es mit **Kanonen und Dublonen**, in einer kleinen Schachtel ein Spiel unterzubringen, das sich wie ein großes anfühlt. Der spezielle Reiz ergibt sich, da natürlich alle versuchen zu antizipieren, wer welche Insel anfahren will. Und so ergeben sich wunderbare Momente, wenn mehrere die mit Gold überhäufte Insel meiden, um alle bei der vermeintlich sicheren, zweitbesten Option anzulegen. [dxj]



Kanonen und Dublonen

Bluffspiel

Piraten-Thema

Würfelgefechte

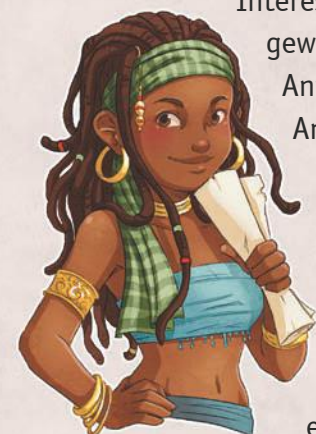
Animatives Material

Autor: Michael Schacht

Illustration: Anne Pätzke

UVP: EUR 9,95

Im Handel erhältlich



DA HABEN SIE DEN SALAT!

Mit Salat als Belohnung wird auch die lahmste Schnecke zur Rennschnecke. Doch beim **Schneckenslalom** kann es nur einen Sieger geben! Wer umkurvt am geschicktesten das Unkraut und macht das Rennen?



Thomas Daum und Violetta Leitner schicken mit **Schneckenslalom** drei bis fünf Kinder in ein Rennspiel, bei dem Geschicklichkeit gefragt ist. Ungewöhnlich dabei: Ein Mitspieler übernimmt die Schiedsrichterrolle und setzt eine Partie aus. Nach etwas mehr als 15 Minuten oder fünf von einem Spieler gewonnenen Salatkarten darf er dann aber auch wieder miteifern.



Besagte Salatkarten werden vom Schiedsrichter zu Beginn einer Runde aufgedeckt. Sie sagen an, welche Schnecken und somit auch Spieler aktuell ins Rennen gehen. Alle Teilnehmer versuchen, mit einem Holzstäbchen ihre Schneckenfigur zur Karte in der Mitte zu bug-sieren. Dummerweise liegen aber für jeden drei Unkrautplättchen im Weg. Berührt man eines oder wirft die eigene Schnecke um, so scheidet man im Kampf um die aktuelle Salatkarte aus. Der Schiedsrichter hat stets ein wachsames Auge darauf. Nicht an allen Rennen dürfen alle Schnecken teilnehmen. So kann es auch mal ein Solorennen geben, natürlich kritisch beäugt

von den anderen. Wer hinten liegt – hofft auf die Gärtnerkarten! Wird eine aufgedeckt, heißt das für den Führenden: Er muss dem Spieler mit dem wenigsten Salat eine Karte schenken. Will man für größtmögliche Chancengleichheit sorgen, bietet es sich an, bei kleineren Kindern das Unkraut etwas luftiger auszulegen.

Schneckenslalom kommt in kleiner Box daher, bestückt ausschließlich mit Materialien aus Holz und Pappe. Das Umfahren des Unkrauts ist für die kleinen Mitspieler durchaus anspruchsvoll. Die motorische Herausforderung weckt den Ehrgeiz von Kindergartenkindern, gerade in voller Besetzung macht das Spiel Laune. Wenn

nur die Schneckenspieler beim Abendessen auch so versessen auf Salat wären ... [dxj]



Schneckenslalom

Geschicklichkeit # Wertiges Material
Kurze Spieldauer # Superschnell erklärt

Autor: Thomas Daum, Violetta Leitner
Illustration: Anne Pätzke
UVP: EUR 9,95
Im Handel erhältlich





SPIELE IM WINTER



Eigentlich müsste man an dieser Stelle gar keine warmen Worte vorweg schicken: Spielen und lange Winterabende – das passt ja von alleine. Was kann einem besseres passieren, wenn es draußen ungemütlich wird, als in der warmen Stube zu sitzen und zu spielen! Aber in diesem seltsamen Jahr? Große Runde – könnte schwierig werden. Deshalb stellen wir ein paar kleine Schmuckstücke vor für die intime Runde und den Familienkreis.



UVP: EUR 9,95

Farben

Weiß. Ganz klar: Die Farbe für Winter kann nur Weiß sein. Jedenfalls dürfte das die erste Assoziation bei den allermeisten sein. Womit im Grunde fast schon alle Stichworte für das Spiel **Farben** gefallen sind: Jeder in der Runde muss zu einem Stichwort, das durch eine zufällig gezogene Karte ins Spiel kommt, eine Geschichte erzählen. Und erklären, weshalb er eine bestimmte Farbe damit assoziiert. Nach zehn Erzählrunden kommt es zur Wertung. Wer erinnert sich am besten an die Farben der anderen? Eine schöne Wortspielerei, die richtig Farbe in lange Winterabende bringt.



UVP: EUR 24,95

Magic Maze

Kooperative Spiele haben Hochkonjunktur. Aber so verrückt wie **Magic Maze** ist keines: Drei Minuten haben die Spieler Zeit, um sich zu koordinieren – aber Sprechen ist verboten! Kaum zu glauben, aber das geht. Der Job: Magier, Elf, Zwerg und Krieger schleichen sich ins Labyrinth eines magischen Kaufhauses, um sich neu auszurüsten. Jeder Spieler darf jede der vier Figuren bewegen, aber nur in eine, „seine“ vorgegebene Richtung. **Magic Maze** ist ein turbulenter Spaß, ganz ohne Geschrei und Gebrüll. Da kann die Stille Nacht ruhig kommen.



UVP: EUR 37,95

Meeple Circus

Zu viel „Still ruht der See“? Dann schiebt man als lustig-lautes Kontrastprogramm eine Partie **Meeple Circus** ein. Wie im echten Zirkus gibt es Artisten, Tiere und Jongleur-Requisiten. Aber als kleine Holzteile. Die muss man nach zufällig gezogenen Vorgabenkarten geschickt stapeln. Die Crux dabei: Die fummeligen Teile sollten möglichst flott in Position sein, denn wenn die typisch lustige Zirkusmusik (per App aufs Smartphone ladbar) abbricht, wird die Hochstapelei gewertet. **Meeple Circus**, ein Spaß für Fingerfertige, die beim Baum schmücken unterfordert sind.

Istanbul – Big Box

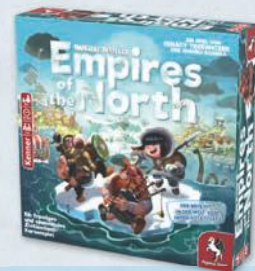
Wer die beiden Erweiterungen von **Istanbul**, 2014 zum „Kennerspiel des Jahres“ gekürt, erworben hat, wird sich vielleicht ein bisschen fuchsen: Einzeln kosten die drei Schachteln fast 75 Euro, als **Istanbul Big Box** könnt Ihr nun ein dickes Päckchen unter den Baum legen für unter 40 Euro! Das zeigt aber auch: Das fintenreiche Laufspiel auf dem Basar von **Istanbul**, bei dem jeder einen Händler und dessen Gehilfen Ressourcen einsammeln lässt, um die begehrten Rubine zu erhalten, ist zum Klassiker geworden!



UVP: EUR 39,95

Empires of the North

Da treiben sie fröhlich auf einer Eisscholle, die Clans von Inuit, Wikingern und Schotten. Doch der putzige Comicstil täuscht bei **Empires of the North**, es ist ein veritables Aufbauspiel. Die Mischung von Worker Placement und Handkarten-Management ist aber kein episches Ringen wie in anderen Zivilisationsspielen. Das verhindert ein cleverer Kniff bei der Wertung: Sobald ein Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht, wird am Ende der Runde abgerechnet. **Empires of the North** ist ein komplexer Wettlauf im winterlichen Ambiente um Ressourcen, Errungenschaften und eroberte Inseln.



UVP: EUR 39,95

Shadowrun – Feuer und Frost

Auch die ambitioniertesten Runner können mal eine Pause gebrauchen. Und da ist ein langes Winterwochenende doch eine ausgesprochen attraktive Einladung, sich ein Buch zu schnappen und darin zu versinken. Zumal, wenn es aus der Welt des Lieblings-Rollenspiels **Shadowrun** stammt. **Feuer und Frost** schickt den Archäologen Elijah samt seinem Team auf die zunächst nur abenteuerliche, dann mörderisch gefährliche Suche nach einer Schatzkarte. Die Jagd führt auf 336 Seiten von den Ruinen Chicagos bis in den Dschungel Amazoniens – und am Ende warten Reichtum oder Tod.



AUTOR:
Kai O'Connal

UVP: EUR 12,95

UNDO – Das Kirschblütenfest

Nach so viel Winter mit dunklen Abenden – kommt nun einer der schönsten Frühjahrsboten: das Kirschblütenfest. Die japanische Tradition ist für **UNDO – Das Kirschblütenfest** aber nur die Folie in einem spannenden Fall, der die Spieler mit längst Vergangenen und schwierigen Entscheidungen konfrontiert. Wie es für die **UNDO**-Reihe typisch ist, können die Spieler etwas scheinbar Einmaliges, den Tod eines Menschen, ungeschehen machen – wenn sie tief in die Vergangenheit tauchen, die Spuren richtig entziffern und den Lebensweg neu gestalten. [ask]

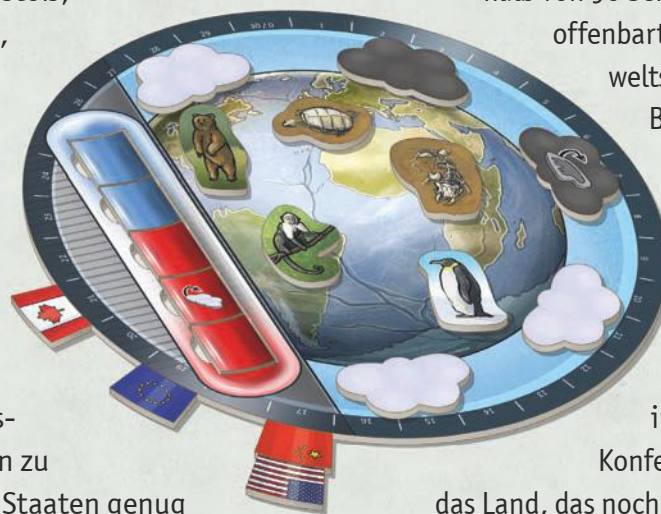


UVP: EUR 9,95

EIN HAUCH VON TRUMP BEIM KLIMAGIPFEL

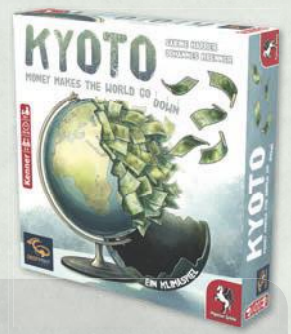
Die alles entscheidende Klimakonferenz in **Kyoto** hat begonnen. Und die Spieler sind als eine von sechs Nationen mit dabei. Werden sie es schaffen, den drohenden ökologischen Kollaps gemeinsam abzuwenden und gleichzeitig die eigenen Interessen zu vertreten?

Zwölf Verhandlungsrunden lang haben die Spieler in **Kyoto** Zeit, um wichtige klimapolitische Beschlüsse zu fassen. Die Themen: Erderwärmung, Anstieg des Meeresspiegels, steigender CO₂-Ausstoß, Luftverschmutzung, Artensterben und viele weitere erschreckende Beobachtungen. In jeder Runde steht eine andere Klimastudie zur Debatte. Um den vorhergesagten Auswirkungen entgegen zu wirken, müssen die Staaten genug Geld sammeln und bestimmte Ziele erreichen, wie das Stoppen der globalen Erderwärmung oder das Senken des CO₂-Ausstoßes. Hierzu haben sie 90 Sekunden Zeit. In diesen kann jedes Land bis zu zwei Wohlstandskarten einbringen, repräsentativ für einen Industriezweig oder ein Luxusgut, auf welches das eigene Land in Zukunft verzichten wird, sowie eine beliebige Geldsumme. Doch selbstverständlich versucht dabei jede Nation, möglichst wenige Opfer zu bringen und gleichzeitig die verschiedenen Lobbys im eigenen Land nicht zu verärgern. Und so wollen manche Länder womöglich sogar, dass der eine oder andere Beschluss scheitert – notfalls auch durch Bestechung der Mitspieler.



Gelingt es in einer Runde dennoch, die angegebenen Ziele zu erfüllen, müssen die Nationen ihr versprochenes Geld abgeben und die Einschränkungen quittieren. Erreichen die Nationen innerhalb von 90 Sekunden die nötigen Mittel nicht, offenbart die Klimaziel-Karte zwei Umweltschäden. Hat nun einer der drei Bereiche Artensterben, Erderwärmung oder Luftverschmutzung den kritischen Wert erreicht, endet das Spiel und die Klimakonferenz ist gescheitert. Ist nach zwölf Runden keiner der Bereiche in kritischem Zustand, war die Konferenz erfolgreich. Dann gewinnt

das Land, das noch die meisten Annehmlichkeiten, das meiste Geld und die besten Kontakte zu den Industrielobbys im eigenen Land hat. [nmw]



Kyoto

Aktuelles Thema

Semi-kooperativ

Verhandlungsspiel

Satirisch

Autor: Sabine Harrer,
Johannes Krenner

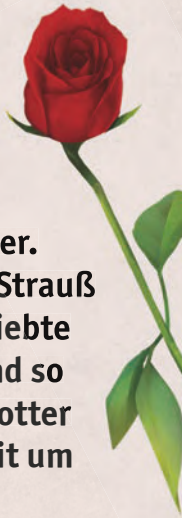
Illustration: Christian Opperer

UVP: EUR 29,95

Ab Ende Dezember im Handel erhältlich



LIEBE LIEGT IN DER LUFT!



Der romantische Abend rückt näher. Schnell muss ein wunderschöner Strauß Rosen her. Doch auch andere Verliebte wollen den schönsten Strauß – und so beginnt bei **Valentine's Day** ein flotter und manchmal dorniger Wettstreit um die besten Rosen.

In **Valentine's Day** haben die Spieler stets vier Rosenkarten auf der Hand. Jede der 54 Karten im Spiel zeigt dabei sowohl die jeweilige Anzahl der Rosenblätter als auch die Anzahl der Dornen dieser speziellen Rose. Doch in dem Strauß für den Abend der Abende sollen natürlich so wenige Dornen wie möglich sein. Daher sollte die Dornenzahl niemals den Wert fünf übersteigen – ansonsten müssen die Spieler erneut beginnen, Blumen zu sammeln.



Zu Beginn seines Zuges muss der aktive Spieler jeweils einem Mitspieler seiner Wahl eine der Rosenkarten aus der eigenen Hand anbieten. Welche Karte der Spieler wählt, bleibt ihm überlassen und ist für die anderen am Tisch natürlich geheim. Und so hat der Beschenkte nur das Wort des Schenkenden. Doch dieser hat vielleicht selbst Interesse an der Rose, denn sollte der Beschenkte die Blume ablehnen, wandert diese automatisch in den eigenen Strauß. So viel Bluff war bei der Liebe selten im Spiel!



Hat der Strauß aber nun mehr als fünf Dornen, ist er verdorben und muss komplett abgelegt werden. Weist er dagegen vier oder mehr Blütenblätter auf, kann sich der aktive Spieler entscheiden, den Strauß zu werten. Bei vier oder fünf Rosenblättern im Strauß erhält der Akteur ein Herz, hat der Strauß sechs oder sieben Rosenblätter, sind es schon zwei Herzen. Und bei zehn oder mehr Rosenblättern – und gleichzeitig weniger als fünf Dornen – erobert der Spieler das Herz seiner großen Liebe im Sturm und gewinnt sofort das Spiel. Ansonsten geht das dornig-schöne Tauziehen um die besten Rosen solange weiter, bis der erste Spieler am Ende seines Zuges fünf Herzen vor sich ausliegen hat. [nmw]



Valentine's Day

Mikrospiel

Kurze Spieldauer

Thema Liebe

Einfacher Einstieg

Autor: Ken Gruhl
Illustration: Sabrina Miramon
UVP: EUR 19,95
Im Handel erhältlich





JEDER IN SEINEM TEMPO

Seit **Everdell** 2018 erschienen ist, stand es bei vielen auf der Wunschliste ganz oben. Jetzt endlich gibt es die deutsche Version – und das zu einem sehr attraktiven Preis.

Weshalb so viele **Everdell** sogleich in ihr Herz geschlossen haben, liegt auf der Hand: Es ist eines der hübschesten und am schönsten ausgestatteten Spiele seit langem. **Everdell**, das Land, in dem die Walddiere friedlich und gemeinsam leben, kommt daher wie ein Brettspiel gewordener Animationsfilm. Doch das putzige Aussehen der Pelztiere, der Vögel und all der anderen niedlichen Bewohner sollte einen nicht täuschen: Als Spiel ist **Everdell** auch für Kenner ein ziemlicher Brocken. Was nicht an der Story liegt, sondern an der Karten-Mechanik.

Dabei fängt im Grunde alles ganz schlicht an – um nicht zu sagen: sehr schlicht.

Jeder Teilnehmer erhält zwei Holztierchen und wählt dafür entweder die Mäuse, die Igel, die Eichhörnchen oder die Schildkröten. Von jeder Art gibt es

sechs Tiere, die anderen vier Figuren kommen im Verlauf der nächsten drei Runden aufs Brett. Die vier zu absolvierenden Runden stellen also einen Jahreszyklus dar, am Ende gewinnt, wer die wertvollste neue Siedlung errichtet hat.

Im **Everdell**-Winter machen sich die Akteure mit kleinem Marschgepäck auf. Dazu hat jeder Karten auf der Hand: der Startspieler fünf und jeder weitere eine mehr. Damit ist bereits alles Wichtige beschrieben – sieht man mal von den liebevoll gestalteten Ressourcen ab, als da sind: Beeren, Harz, Holzstöckchen und Kiesel. Denn natürlich brauchen die Waldbewohner für ihre Siedlungspläne Baumaterial.

Geübte Spieler ahnen nun, wie der Hase, pardon, das Eichhörnchen läuft. Die Tiere werden als Arbeiter auf verschiedenen Feldern auf dem Spielplan eingesetzt, man erhält Ressourcen, mit denen die Karten für die eigene kleine Siedlung zu bezahlen sind, die Karten bringen Punkte, und unter Einsatz von ihren Sonderfunktionen kommen noch mehr Punkte aufs Konto. Doch angesichts von nur zwei Arbeitern



schoß selbst versierten Spielern vor der ersten Partie durch den Kopf: „Aber ... wie soll das denn funktionieren?“

Gemach, im Tal von **Everdell** wird nichts überstürzt. Weshalb es auch nur drei Arten von Aktionen gibt: *Arbeiter einsetzen*, *Karte auslegen* oder in die nächste *Jahreszeit wechseln*. Wer eine Tierfigur los-schickt, hat mehrere Einsetzorte. Das Spielbrett bietet acht Standardorte, an denen es in unterschiedlicher Zusammensetzung Ressourcen und Karten gibt. Ertragsstärker sind vier Spezialorte: Aus einem Set von elf Karten werden vor der Partie vier gezogen und ausgelegt – viel Raum für Varianz. Außerdem kann man Arbeiter einsetzen auf eigenen Karten sowie Ereignisfeldern.



Um eine *Karte auslegen* zu können, muss man Ressourcen zahlen. Dann kommt sie in die eigene Auslage. Diese *Siedlung* darf maximal 15 Karten umfassen. Neben 1 bis 5 Siegpunkten verfügen die Karten vor allem über unterschiedliche Fähigkeiten. Wer es schafft, ihre vielen kleinen Vorteile zu einem großen Ganzen, einer sozusagen von selbst laufenden



Ressourcen-Maschine zusammen zu fügen, ist schon sehr weit. Nun zu den *Ereigniskarten*: Auch von denen werden zu Spielbeginn vier aus einem Set von 16 gezogen. Die Spieler können sie erwerben und, zum Beispiel, Ressourcen dort in Punkte wandeln.

Der in jedem Fall ungewöhnlichste Dreh an **Everdell** sind indes die unterschiedlichen Spielgeschwindigkeiten. Wer seine Frühjahrsaktionen ausgereizt hat, wechselt einfach in den Sommer. Er

wartet nicht, bis die anderen ihr Frühjahr gespielt haben, sondern startet direkt durch! Das Schöne daran: Beim *Jahreszeit wechseln* erhält man seine zusätzlichen Arbeiter. Doch dieses ungewöhnliche Prinzip kann zu ungewöhnlichen Endspielen führen: Während einer schon fertig ist, werkelt ein anderer noch eine viertel Stunde länger. In der Regel heißt das: Er dürfte es geschafft haben, mehr Aktionen zu kreieren – und damit auch mehr Möglichkeiten, Punkte zu machen. [ask]



Everdell

Engine-Building

Liebevoll illustriert

Solo-Variante

Worker Placement

Autor: James A. Wilson

Illustration: Andrew Bosley

UVP: EUR 59,95

Ab Februar/März im Handel erhältlich



SCHIMMERNDE BELOHNUNGEN

Schon immer wollten die Tiere in **Everdell** wissen, wohin der Bach in ihrem Wald fließt. Mit der Erweiterung **Pearlbrook** erfahren sie es – und beginnen sogleich mit dem Wasservolk um dessen schimmernde Perlen zu feilschen.

Die **Pearlbrook**-Erweiterung bereichert den Wald von **Everdell** aber nicht nur um diese hell glitzernden Ressourcen. Auch neue Tiere kommen ins Spiel. So erhält jeder Akteur einen Frosch (in der jeweiligen Spielerfarbe) als *Botschafter*. Man kann ja schließlich keinem Igel zumuten, im Wasser mit seinen Untiefen herum zu planschen und zu handeln.



Diese niedlich klingende Story bedeutet fürs Spiel: Das Spielbrett wächst um ein großes Anlegeteil – den „Perlen-Fluss“ – und darauf finden sich vier neue Einsetzfelder. Auf denen platzieren die Teilnehmer wie auf dem Hauptspielplan die Tierfiguren als Arbeiter. Aber eben nur die Frösche, und auch die nicht sofort an jedem Ort. Denn um den amphibischen Botschafter zum Perlenhandel loschöpfen zu lassen, muss die eigene Stadt schon bestimmte Ausbauten vorweisen.

Damit nicht genug: An jedem Einsetzplatz wartet eine bei Spielbeginn verdeckt ausgelegte Karte, entweder ein *Fluss-Bewohner* oder eine *Fluss-Örtlichkeit*. Der erste, der dorthin seinen Frosch schickt, erhält eine Belohnung und deckt die Karte auf. Hat er nun die passenden Ressourcen (oder besorgt sie sich noch), kann er einen lukrativen (Perlen-)Deal tätigen.



Die kleinen Glitzerstücke sind am Ende der Partie zwei Punkte wert. Doch sie lassen sich noch viel gewinnbringender einsetzen: Jeder Akteur hat zu Beginn zwei besondere Karten

erhalten, die *Schmuckstücke*. Die zählen weder beim Handkartenlimit mit noch blockieren sie einen Ausbauplatz in der eigenen Stadt. Die wundersame Punktevermehrung mit Hilfe der Perlenfischerei geht aber noch weiter: Zu Füßen des Immerbaums überlagern in **Everdell: Pearlbrook** zwei Plättchen die *Einfachen Ereignisse*. Wer dort einsetzt (und bezahlen kann), erwirbt ein *Wunder*. Und das kann bis zu 25 Punkte wert sein! [ask]



Everdell: Pearlbrook

Neue Tierfiguren

Spielplan-Ausbau

Perlen als Geld

Mehr Komplexität

Autor: James A. Wilson

UVP: EUR 49,95

Illustration: Andrew Bosley

Grundspiel benötigt

Ab Februar/März im Handel erhältlich

UNSERE STADT SOLL SCHÖNER WERDEN

In **ERA – Das Mittelalter** bricht eine neue Zeitrechnung an: Über **Flüsse und Straßen** kommen neue Besucher. Ungeahnte Möglichkeiten eröffnen sich, neue Gebäude und Technologien versprechen noch größeren Reichtum. Aber große Chancen – bergen auch Risiken.

Im Herbst 2019 erschien mit *ERA – Das Mittelalter* das allererste Roll & Build-Spiel. Durch den Einsatz von Würfeln erbauen die Spieler nach und nach ihre Städte mit über 100 dreidimensionalen Gebäuden – von der Stadtmauer bis zur Kathedrale. Die Erweiterung **Flüsse & Straßen** ergänzt das schnell gespielte Kennerspielspiel von Matt Leacock um weitere 80 Miniaturen und spannende neue Elemente, in die drei Szenarien einführen.



Das erste Szenario heißt *Straßen zum Wohlstand*. Mit all den Reisenden, die kommen und gehen, entstehen Stück für Stück zahlreiche Straßen. An denen werden neue Gebäude erbaut wie etwa die Zimmerei, die Waffenkammer oder die Handelsmesse. Am Spielende gibt es zusätzliche Punkte für jedes Gebäude, das an eine Straße angrenzt.

Im zweiten Szenario *Über den Fluss* kommen auf dem Fluss Händler und Kaufleute aus der Ferne an und beschenken den Spielern wertvolle und exotische Waren. Aber großartige Gelegenheiten bergen große Risiken! Der Fluss könnte über die

Ufer treten. Das wird simuliert durch Flutplättchen, die Bauplätze blockieren. Bei Spielende gibt es doppelte Punkte für Gebäude am Fluss.

Neue Handelswege ist das dritte Szenario: Fluss und Straßen haben viel Segen gebracht – doch nun wächst der Argwohn der Bürger gegenüber ihren Herren und fremden Einflüssen. Und auch die vielen Überschwemmungen sorgen für Unmut. Wenn die Ordnung aufrechterhalten werden soll, müssen die Spieler handeln!

Haben die Spieler die drei Szenarien gemeistert, können sie sich noch am *Zufallsszenario* und am *Big Game* versuchen. Im *Zufallsszenario* entscheidet sich – wie der Name schon vermuten lässt – zufällig, welche Gebäude im Spiel sind. Im *Big Game* hingegen sind alle verfügbaren Gebäudearten im Spiel. [laut]



ERA – Das Mittelalter: Flüsse & Straßen

Szenarien

Neue Strategien

Würfelspaß

Miniaturenvelfalt

Autor: Matt Leacock

Illustration: Chris Quilliams

Im Handel erhältlich

UVP: EUR 24,99

Grundspiel benötigt

NEUE GALAXIS IM ANFLUG

Eclipse ist ein Spiel der Superlative: Als es 2011 erstmals erschien, hagelte es 17 internationale Preise und Nominierungen. Jetzt erscheint die drei Kilo schwere Box auf Deutsch in einer smart überarbeiteten Neuauflage.

Für die üppig ausgestattete neue Edition hätte es wohl kaum einen passenderen Titel geben können als **Eclipse – Das zweite galaktische Zeitalter**. Autor und Verlage haben an zahlreichen Stellen angesetzt und das, was bei einem Spiel dieser Größe beim ersten Wurf vielleicht noch nicht ganz rund lief, wohl überlegt neu justiert. Das unterstreicht schon ein kurzer Blick aufs Spielmaterial. Nicht nur die differenziert gestalteten Raumschiff-Miniaturen ziehen in ihren Bann. Auch die höchst durchdachten Aufbewahrungsboxen lassen sofort Freude aufkommen. Kein ewiges Sortieren vor und nach der Partie mehr, und vor allem: Während des Spiels werden die Sortierboxen zum elementaren Teil des Spielertableaus. Sie sorgen dafür, dass die ganze Palette der Ressourcenmarker an Ort und Stelle bleibt. Das hätte man gerne auch bei vielen anderen Spielen der Kenner- und Experten-kategorie.



Bevor es nun zu detailreich ans Drumherum geht, erst mal ein Überblick zum Spielgeschehen. **Eclipse – Das zweite galaktische Zeitalter** ist ein sogenanntes 4X-Spiel, auf englisch ausgesprochen: „eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate“. Auskundschaften, ausdehnen, ausbeuten und auslöschen – dafür ist der Welt-raum das perfekte Terrain. In der Story zu **Eclipse** heißt es: „Nach dem erbarmungs-losen Krieg zwischen Terranern und der He-gemonie haben alle größeren raumfahrenden Spezies große Anstrengungen unternommen, um zu verhindern, dass die Ereignisse sich wiederholen.“ Man ahnt, wie das mit solchen guten Vorsätzen weitergeht, zumal wenn im galaktischen Maß-stab sieben Spezies mit unter-schiedlichen Befähigungen be-teiligt sind: „Eine Konfrontation scheint unausweichlich.“

Als Anführer der interstellaren Zivilisationen ringen bis zu sechs Spie-ler um die Vorherrschaft. Eine Runde ist in vier Phasen unterteilt. Die meis-te Action gibt es in Phase 1 und 2,

der Aktions- und der Kampfphase. Danach gilt es, in der Unterhaltsphase die ganze Infrastruktur auf Vordermann zu bringen und in der Aufräumphase die Spielertableaus für die nächste Runde zu klären.

Sechs Aktionsmöglichkeiten stehen zur Verfügung: *Erkunden*, *Bauen*, *Forschen*, *Bewegen*, *Verbessern*, *Beeinflussen*. Bei Aktionen wie *Erkunden* (neue Raumsektoren) oder *Bauen* (neue Schiffe, Raumstationen und Strukturen, die am Ende punkten) liegt auf der Hand, um was es geht. Ähnlich auch bei *Bewegen* und *Forschen*; letzteres ist die Voraussetzung, um mit Verbesserungen zum Beispiel Schiffe schneller oder kampfkraftiger zu machen. Mit *Beeinflussen* reklamiert man die Hoheit über einen Raumsektor für sein Volk.

Bezahlt werden die Aktionen einerseits mit Ressourcen. Vor allem aber muss man, um eine der sechs Aktionen auszulösen, eine Einflussscheibe einsetzen. Davon hat jeder Akteur 13 auf seiner Einflussscheibe. Sie decken Felder ab, die mit der Skala aufsteigend immer höhere Zahlen aufweisen: das sind die Kosten, die in der Unterhaltsphase anfallen. Je mehr ein Spieler also agiert und Sektoren für sich reklamiert, desto teurer wird der Spaß. Spannend bei **Eclipse – Das zweite galaktische Zeitalter** ist, dass auch Akteure, die gepasst haben, weiter im Spiel sind. Sie können *Reagieren*, was bedeutet: Sie dürfen als Reaktion zum Beispiel auf gegnerische Bewegung nochmals ihre Flotten auf Trab bringen. In Partien mit vier oder mehr Teilnehmern kommt als zusätzliche Option die Diplomatie hinzu. Die Spieler können Botschafter austauschen, das bringt mehr Ressourcen und am Ende Siegpunkte.

Was aber ist nun neu am neuen **Eclipse**? Zum einen wurde das Gesamtspiel etwas eingedampft, nämlich von neun auf acht Runden;

außerdem können nur noch bis zu sechs Akteure teilnehmen (vorher neun). Gewisse Logikbrüche wurden ausgemerzt: Wurde zum Beispiel früher eine diplomatische Beziehung automatisch beendet, sobald man einen Sektor des anderen durchflog, muss nun der Krieg durch Verbleib im Sektor eindeutig erklärt werden.



Passen ist lukrativer geworden: Der erste Aussteiger erhält Geld für seinen Rückzug. Auch an der Balance der Völker haben Autor und Verlage gefeilt. Mehr Ausgewogenheit bei den Technologien und besser balancierte Raumsektoren reduzieren den Glücksfaktor. Und schließlich sind Erfindungen wie das Warp-Portal, das als Erweiterung zu *Eclipse – New Dawn for the Galaxy* erschien, nun bereits in der großen Schachtel enthalten. [ask]



Eclipse – Das zweite galaktische Zeitalter

4X-Spiel

Geniales Sortiersystem

Episch

Tolle Miniaturen

Autor: Touko Tahkokallio
Illustration: Jukka Rajaniemi,
 Kory Lynn Hubbel
UVP: EUR 149,95
Im Handel erhältlich



WEITER, WEITER, IMMER WEITER ...

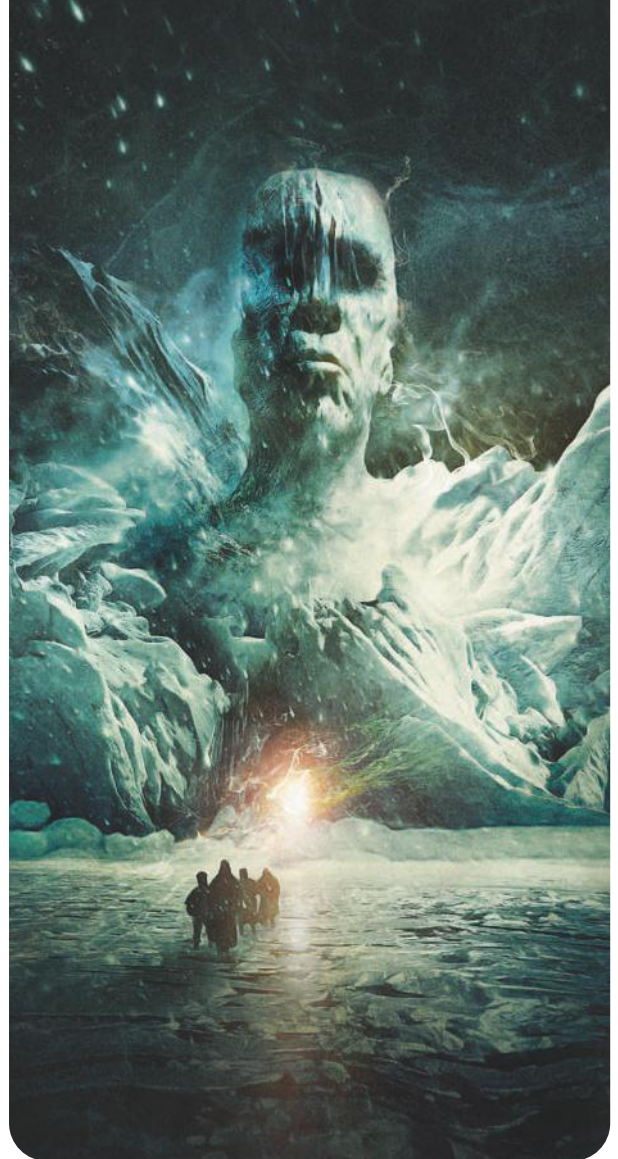
Ob ins ewige Eis oder Afrikas Dschungel: Die Jagd nach der Wahrheit führt die Investigatoren immer wieder rund um den Globus. In **Expeditionen** reizen die **Cthulhu**-Macher das Thema gekonnt aus.

Bei genauerer Betrachtung erweisen sich viele Investigatoren als weitgereiste Weltenbummler. Die bekanntesten Kampagnen wie *Die Masken des Nyarlathotep* oder *Horror im Orient Express* führen rund um die Welt – das eigene Überleben vorausgesetzt. Die neu aufgelegte, überarbeitete **Cthulhu**-Erweiterung **Expeditionen** geht einen Schritt weiter und ebnet den Weg für verwegene Entdeckungs- und Forschungsreisen. *Berge*

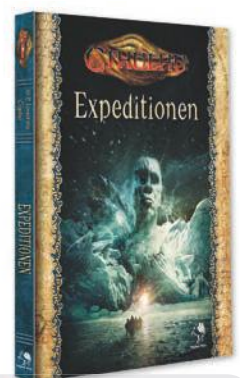
des Wahnsinns, vermutlich eine der Rollenspielkampagnen, die den Schauversionen H. P. Lovecrafts am nächsten kommt, entführt auf eine ebensolche Expedition in die Antarktis.

Das beinahe 180-seitige Hardcover umfasst einen Quellen-/Regelteil sowie fünf Abenteuer. Einführend offerieren die Autoren Hintergründe und Finanzierungsoptionen für Expeditionen. Auf

etwaige Widrigkeiten und Unbill, die Forschungsreisenden widerfahren können, gehen sie ebenfalls ein. Anknüpfend an diesen ebenso überschaubaren wie auch nützlichen Quellen- teil führen fünf abenteuerliche Expeditionen am Spieltisch nach Grönland, Belgisch-Kongo, Neuginea, in die Karibik und die Arktis. Zu den seit 2006 erstmalig wiederveröffentlichten Abenteuern *Ewiges Eis*, *Herz der Finsternis* und *Die letzte Ruhe der Minna B.* gesellen sich *Polaris* und *Der Fluch des goldenen Armbands*, die neu für diesen Band ausgearbeitet wurden.



Die **Cthulhu**-Erweiterung **Expeditionen** vereint unterschiedliche Qualitäten vorbildlich in einem Band. Einerseits lädt der konzise Quellenteil mit seinen Regeln zur Erschaffung und Durchführung eigener Expeditionen ein, andererseits dienen die fünf Abenteuer im Sinne von „Show – don’t tell“ unmittelbar als praktische Starthilfe und Inspiration. [ib]



Cthulhu: Expeditionen

Expeditionen

Abenteuersammlung

Inspiration

Nützliche Quellen

Chefredaktion: Heiko Gill

Illustration: Mark Freier

Preis: EUR 19,95

Im Handel erhältlich

DAS GRAUEN IN OSTPREUSSEN

Auf den allerersten Blick erinnert die neue **Cthulhu-Kampagne Grenzland** an Volker Kutschers Erfolgsroman *Der Nasse Fisch*: Goldene 20er in Berlin, ausschweifende Feiern, kriminelle Ringvereine – und ein böses Erwachen.

Zunächst zu den harten Fakten: Das in deutscher Eigenregie produzierte Hardcover umfasst sechs Abenteuer auf 182 Seiten. Zahlreiche sepiafarbene Fotografien, farbige Karten sowie etliche Handouts unterstreichen Atmosphäre und Ambitionen des Projekts.

Als Testobjekte markiert, entkommen die Investigatoren nur kapp blasphemischen Menschenversuchen. Doch sie drehen den Spieß um: Aus Gejagten werden Jäger. Körperlich und seelisch gezeichnet von den schrecklichen Eingriffen führt sie die wilde Hatz immer weiter nach Osten. Im Grenzland verlieren sich die Errungenschaften der Zivilisation Schritt für Schritt. Jede Episode führt die Investigatoren tiefer hinein in einen Sumpf skrupelloser Geschäftsleute, reaktionärer Soldaten und wahnsinniger Mediziner. In der sich abzeichnenden Eskalationsspirale nimmt der Mythos-Schrecken stetig zu. Bestenfalls entlädt sich die Spannung in einem ebenso apokalyptischen wie auch epischen Showdown – vorausgesetzt die Spieler respektive ihre Charaktere erliegen den verhängnisvollen Machenschaften nicht und bewahren sich ihre Menschlichkeit lange genug.

Die Handlungsstränge und der damit tragisch eng verwobene Hintergrund sowie das mitunter Pulp-mäßig anmutende Action-Feuerwerk, das in den Abenteuern gezündet wird, haben das Zeug, einen ganz besonderen Platz in den Herzen der Fans des Mythos' einzunehmen. Höchst einnehmend entführt **Grenzland** in eine düstere Anderswelt, die folgeschwere Entscheidungen und Handlungen abverlangt. Wer ist bereit, die Konsequenzen zu tragen? [ib]



Cthulhu: Grenzland



Schauplatz Ostpreußen

Kampagne

Eigenproduktion

Cthulhu-Mythos

Chefredaktion: Heiko Gill
Illustration: Mark Freier

Preis: EUR 24,95
Im Handel erhältlich

NUR NOCH KURZ DIE WELT RETTEN

2025: In Chicago nimmt das Verbrechen überhand. Die Legion der Champions, angeführt von Superheld Mystery, ist völlig überfordert und sucht Unterstützung. Genau da kommt der Leser beim **Spiele-Comic Abenteuer: Mystery** „ins Spiel“.



Im Handumdrehen erschafft sich der Leser beziehungsweise Spieler seinen Charakter und schlüpft in die Rolle eines aufsteigenden Helden. Doch die gefährlichsten Missionen werden selbstverständlich nur erfahrenen Helden übergeben. Also gilt es, das Böse zu bekämpfen, die Pläne der Superschurken zu vereiteln und den eigenen Ruf in vielen spannenden Missionen zu verbessern, um höhere Heldenlevel zu erreichen und ein echter Superheld zu werden.

Der Spiele-Comic ist in nummerierte Abschnitte unterteilt. Der Spieler beginnt bei Abschnitt 1, doch schon in Abschnitt 3 von **Mystery** muss er anhand der Stadtkarte von Chicago entscheiden, wo es weitergeht. Ein Besuch im Zoo? Ab zu Abschnitt 23. Dort sorgt der DinoMaster gerade für Chaos, kann aber nur mit zwei Stärkepunkten besiegt werden. Lieber zum Gebäude der Tageszeitung bei Abschnitt 117? Vielleicht hilft ein wohlwollender Artikel, den eigenen Ruf aufzupolieren.

195



Vier verschiedene Superkräfte stehen zur Verfügung: Flug, Stärke, Supersinn und Superreichtum (ja selbstverständlich ist das eine Superkraft, wie sonst könnten sich Batman oder Iron Man ihre tollen Spielzeuge leisten?). Auf diese vier Kräfte dürfen bei Spielbeginn zwei Punkte verteilt werden. Weitere Punkte kann der Spieler im Verlauf seiner Abenteuer erhalten; mit je 100 Punkten wird das nächsthöhere Heldenlevel erreicht.

Und so geht es kreuz und quer durch den Comic. Nach und nach entfaltet sich die spannende und humorvolle Story, in der sich alles um den Spieler dreht – denn er ist der Held! Der Charakterbogen am Anfang des Buches hilft dabei, die Charakterentwicklung nachzuverfolgen. Hinter zahlreichen QR-Codes verbergen sich überdies Informationen zu Orten und Charakteren, die die Welt von **Mystery** noch lebendiger machen. [laut]



Spiele-Comic Abenteuer: Mystery

Spiel im Comic
Abenteuerbuch

Superhelden
Humorvoll

Autor: Ced
Illustration: Stivo

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich

DINNER FOR FUN

Dinner for One hat in Deutschland Kultstatus und hält den Guinnessrekord für die am häufigsten wiederholte TV-Produktion. Jedes Jahr an Silvester fällt der Satz „Same procedure as last year, Miss Sophie?“ und alle Zuschauer kennen die Antwort. Doch gelingt ihnen die Umsetzung besser als James? Das können die Spieler im Partyspiel **Dinner for One** von Ravensburger unter Beweis stellen. Die Spieler schlüpfen abwechselnd in die Rolle des Butlers und müssen Miss Sophie bedienen oder ihre verstorbenen Freunde imitieren. In bester Ich-packe-meinen-Koffer-Manier gilt es, sich daran zu erinnern, welche Aktion gerade gefordert ist. Natürlich fehlt auch der berühmte Tiger – als Stolperfalle auf dem Fußboden – nicht. Wer Fehler macht, kassiert Schwips-Chips. Wer nach dem vierten Gang die wenigsten hat, gewinnt. [laut]



Dinner for One

Silvesterparty

Skål!

Gedächtnistraining

Geschick

Autoren: Inka & Markus Brand

Illustration: Fiore GmbH

Preis: EUR 19,99

Im Handel erhältlich



Krazy Pix

Partyspiel

Kunst aus Formen

Kreativität

Bildinterpretation

Autoren: Sophia Wagner

Illustration: DE Ravensburger,
Schwarzschild

Preis: EUR 19,99

Im Handel erhältlich



KONKRETES IN ABSTRAKTER KUNST

Im Familien- und Partyspiel **Krazy Wordz** musste man ein neues Wort bilden, das durch seinen Klang den Eindruck erweckte, zu einer bestimmten Kategorie zu gehören. Ist „Logi“ eher eine Zahnpasta, ein Stamm in Südafrika oder ein Germanengott? In **Krazy Pix** nimmt diese Grundidee künstlerische Formen an. Jeder Spieler erhält ein geheimes Wort und mehrere Symbolkarten. Mit diesen Symbolen versuchen die Spieler, ihr Wort bildlich darzustellen. Dann werden die Begriffskarten gemischt und offen ausgelegt. Nun müssen alle Spieler raten, welches Kunstwerk zu welchem Wort gehört. Ist das Männchen mit den Strahlen als Kopf der Papst, Harry Potter – oder die Redewendung „Jemandem schöne Augen machen“? Für richtig zugeordnete Bilder gibt es Punkte für den Künstler und den Ratenden. [laut]

GEWINNSPIEL

GLÜCK IST EIN GRÜNER DAUMEN

Domino kann ganz schön tricky sein. Spätestens seitdem 2017 *Kingdomino* zum „Spiel des Jahres“ gekürt wurde, ist das Prinzip wieder en vogue. Mit **Renature** setzen zwei der erfolgreichsten Autoren der letzten Jahrzehnte, Michael Kiesling und Wolfgang Kramer, noch eins drauf: Es gilt nicht nur, die 55 wunderhübsch mit Tieren bebilderte Steine passgenau auf ein zentrales Spielbrett zu bringen. Viel wichtiger ist, was drumherum passiert! Denn sobald Fuchs, Eule und Co. unterwegs sind, beginnt ihr Tal wieder zu ergrünen: Was der Titel **Renature** andeutet, ist der eigentliche Job der Spieler. Immer wenn sie einen Tier-Dominostein korrekt platziert haben, dürfen sie eine Pflanze in der eigenen Farbe auf dem angrenzenden Pflanzfeld ausbringen: Gras, Gebüsch, Nadel- und Laubbaum haben aufsteigende Werte von 1 bis 4. Für jede überwucherte Konkurrenz gibt es dann Punkte.

Richtig Punkte aber machen die Akteure, sobald ein Pflanzland von Dominosteinen komplett umschlossen ist. Wer die meisten Punkte gepflanzt hat, kassiert extra. Der Haken bei **Renature**:

Wenn zwei (oder mehr) dieselbe größte Summe haben, erhält keiner etwas. Dann punktet lachend der Dritte. Den Extrakick bringen deshalb die Neutralen Pflanzen. Auch davon hat jeder ein Set – clevere Spieler bremsen die Konkurrenz aus, indem sie mit den Neutralen Pflanzen Gleichstände provozieren. [ask]

3x gewinnen!



Renature

*So nehmt ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.03.2021*

Autor: Wolfgang Kramer,
Michael Kiesling
Illustration: Dennis Lohausen



Impressum: Ringbote #4/2020

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

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

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]

Redaktion: Ingo Beyer [ib], Ronja Lauterbach [laut],
Nadine Wohlfahrt [nmw]

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

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1, 3-7, 9-28, 30-31), Czech Games Edition
(S. 11), Deep Print Games (S. 1, 18, 30), Edition Spielwiese (S. 11, 16),
Fairplay-Verlag (S. 11), Feuerland (S. 11), Frosted Games (S. 11), Giant
Roc (S. 11), Hall Games (S. 11), Hans im Glück (S. 11), Kosmos (S. 11),
Benne Ochs (Foto S. 9), Plan B Games/eggertspiele (S. 23), Ravensburger/
alea (S. 11, 29), Tobias Hamelmann (Fotos S. 8, 9), Unsplash (S. 11),
w. nostheide verlag gmbh (S. 31)

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

Für Vertriebsfragen wenden Sie sich bitte an:

Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg
Telefon: 0 6031 7217-0
E-Mail: vertriebsteam@pegasus.de
Internet: www.pegasus.de

Anzeigen Ringbote #4/2020:

Kylskäpsöesi (S. 2), e-Raptor (S. 31), Ravensburger (S. 32)

Anzeigenverkauf:

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

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #1/2021: 12. März 2021

Redaktionsschluss: 05. Februar 2021 | Anzeigenschluss: 10. Februar 2021

TERMINE



**GRATIS
ROLLENSPIEL
TAG**

**DIGITAL:
CONSPIRACY 5 MEETS GRT**
26.-28.03.2021
www.conspiracy-con.de



**ANALOG:
SPIELDOCH! IN DUISBURG**
26.-28.03.2021 (alternativ: 25.-27.06.2021)
spieldoch-messe.com

Bei uns ist immer was los! Auch wenn gerade keine CONspiracy ist, werden auf unserem Discord-Server immer wieder Spielrunden angeboten und in unserer permanenten, digitalen Spieleausleihe könnt Ihr allerlei Brett- und Kartenspiele ausprobieren.

Mehr Infos auf: www.conspiracy-con.de

Alle Spiele auf: www.pegasus.de/spieleausleihe

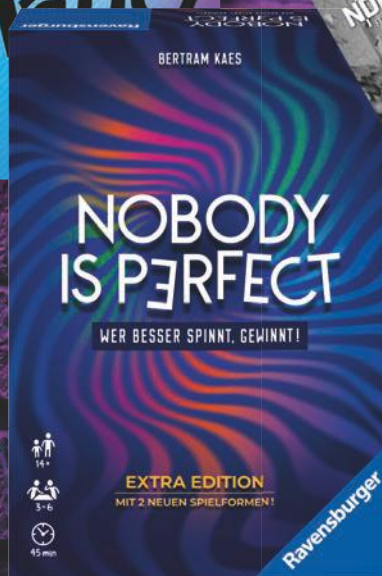
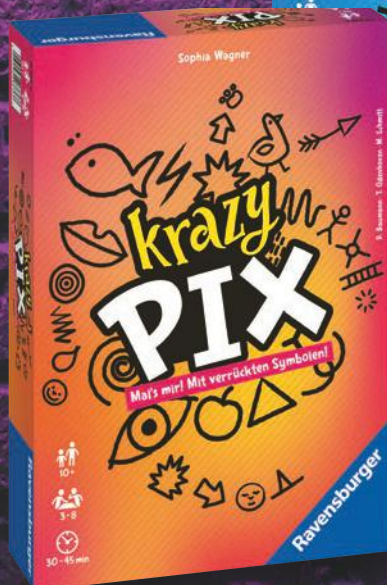


*Fröhliche
Weihnachten*

www.e-raptor.pl

LET'S PLAY!

Spiel & Spaß
FÜR DEINE PARTY!



www.ravensburger.de

Ravensburger