



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#3/2025



Torten Träume

In dieser Bäckerei ist
Hochstapelei erwünscht



Dorfromantik

Leichtes Gepäck macht den
Preisträger fürs Reisen fit



Tricky Traders

Zwei Gilden kämpfen auf
dem Markt mit allen Mitteln



Thebai

Neues Denken, um im alten
Griechenland zu siegen



Candela Obscura

Neues Rollenspiel für die
Fans von Gothic Horror



Boss Fighters QR
DIE BOSSE SIND IMMER DIE
BÖSEN – ALSO BESIEGT SIE!

9 783957 894472

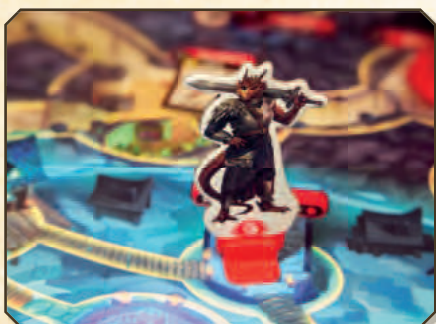


10+

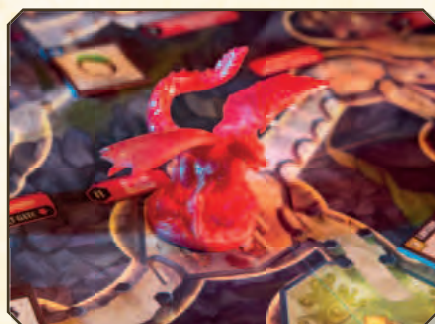


Hier solltest du eine Erweiterung für das Spiel Horrified Dungeons & Dragons finden. Fehlt diese, wende dich bitte an <https://www.ravensburger.de/de-DE/service/ersatzteilservice> und trage bei „Artikelnummer bitte „Ringbote Horrified Erweiterung“ ein und wir senden dir kostenlos eine zu (solange Vorrat reicht!)

TM & ©2025 Wizards.



KOOPERATIVES SPIELERLEBNIS



**FORDERT IKONISCHE
MONSTER HERAUS**



BESIEGT MONSTER & GEWINNT!

**ENTHÄLT EINEN
ZWANZIGSEITIGEN
WÜRFEL AUS D&D**



Ravensburger

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen |

Bomb Busters ist Spiel des Jahres 2025



6-9 | FOKUSTITEL

In *Boss Fighters QR* kämpft ihr gegen böse Bosse. Das Schönste bei diesem Koop-Kartenspiel: Dank einer App könnt ihr euch komplett aufs Spielen konzentrieren! Dazu: Im Interview erzählen die Autoren, dass das, was dank App kinderleicht ist, extrem arbeitsaufwändig zu entwickeln war.

10 | KINDERSPIELE

Torten Träume

12 | FAMILIENSPIELE

Dorfromantik – Leichtes Gepäck | Fertig ich habe |
Light Speed Arena | Deadly Dinner – Mord im Vorzelt

17 | AUS DEM VERTRIEB

CATAN (Kosmos): 30 Jahre Spielgeschichte

18 | PANORAMA

Zurück in die Vergangenheit:

Sieben Spiele mit (prä-)historischen Themen

20 | KENNERSPIELE

Tricky Traders | Skybridge | Bohemians

24 | EXPERTENSPIELE

Stupor Mundi | Thebai

26 | ROLLENSPIELE

Candela Obscura | Midgard – Die Legenden
von Damatu: Die Umstürzten

32 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

34 | GEWINNSPIEL

CATAN – Connect (Kosmos) | Impressum

35 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Gerade jagt bei uns im Pegasus Spiele Verlag ein Highlight das nächste. Gerade noch konnten wir den roten Pöppel, also den Preis *Spiel des Jahres* mit unserem kooperativen Hit *Bomb Busters* feiern. Doch schon steht im Oktober mit der *Spiel* in Essen die weltweit größte Brettspielmesse auf dem Programm. Zum Planen, welche Neuheiten ihr euch da am besten anguckt, blättert einfach diese Ausgabe des Ringboten durch!

Ein echtes Highlight wird das neue Spiel von den Autoren von *Dorfromantik: Boss Fighters QR* macht dank einer App Rollenspiel-Atmosphäre am Familienspieltisch erlebbar. Auch zu *Dorfromantik* und aus der *Deadly Dinner*-Reihe gibt's Neues. Unsere anspruchsvolleren Brettspiele führen euch von einer Fantasy-Welt (*Skybridge*) über die *Bohemians* im Paris des 19. Jahrhunderts zu *Stupor Mundi* in die Welt von Stauferkaiser Friedrich II. und bis ins altgriechische *Thebai*.

Eure Rhonda **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE



CIVOLUTION: ACCEPTANCE LETTER

Zu behaupten, **Civolution** wäre unterkomplex, dürfte die Untertreibung des Jahres sein. Dennoch gibt es für diesen Experten-Hammer aus der Feder von Stefan Feld nun eine Erweiterung: **Acceptance Letter** heißt das kleine Päckchen, das für 9,99 Euro erhältlich sein

wird und zur Messe *Spiel* erscheinen soll. Als Studierende für das Designen von Welten habt ihr prächtig gearbeitet und seid deshalb für die nächste Instanz akzeptiert. Dort erwarten euch drei neue Module. Die *Start-Attributsplatinen* sorgen für etwas mehr Asymmetrie, da jede*r von euch einen individuellen Startvorteil erhält. Die *Kreaturenplatinen* sind eine neue Platinenart, die euch durch die *Jagd*-Aktion neue Impulse für die *Ernährungsphase* liefert. Die 15 *Level-4-Modulplättchen* schließlich fügen den Hauptmodulen in **Civolution** neue Möglichkeiten hinzu.

THE VALE OF ETERNITY: FLÜCHE

Im Tal des Drachen Eternity ist ein uralter, verfluchter Baum erwacht. Seine schwarze Macht breitet sich aus und er belegt die Kreaturen mit Flügen. Doch ohne diese Kreaturen könnt ihr das Spiel ja nicht gewinnen. Insofern kommt in der Erweiterung **The Vale of Eternity: Flüche** der Entscheidung, Kreaturen freizulassen oder sie zähmen zu wollen, eine noch größere Bedeutung zu. In letzterem Fall gehen die *Fluchmarker* auf euch über. Als weiteres Element kommen *Talismane* ins Spiel. Schafft ihr es mit ihrer Hilfe, die Flüche wieder loszuwerden und der oder die erfolgreichste Kreaturenbändiger*in zu werden?



KÄPT'N KUCK

Das stimmungsvolle Piratenspiel **Käpt'n Kuck** hat gleich mehrfach das Interesse der Spiele-Jurys geweckt. War es beim Preis *Kinderspiel des Jahres* „nur“ auf der erweiterten Liste der besten Spiele des Jahrgangs 2025, so startete der kooperative Piratenspaß in unserem Nachbarland Österreich richtig durch und erhielt die Auszeichnung *Spieler-Hit für Kinder*. **Käpt'n Kuck** ist ein Merkspiel, bei dem bis zu sechs junge Seeräuber*innen nach kurzem Anschauen einer *Schatzinselkarte* ihr Gedächtnis auf die Probe stellen müssen. Dafür müsst ihr die Eigenheiten der Insel, auf der ihr euren Schatz vermutet, korrekt wiedererkennen.



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:

- **DUNGEONS & DRAGONS: WIE MAN SICH NICHT VOM EULENBÄR FRESSEN LÄSST** von DK
Der launige Reiseführer hilft Abenteurer*innen, die Vergessenen Reiche zu überleben.
- **LANDMARKS** von Pegasus Spiele
Findet Schätze und meidet Fallen in diesem Wort-Assoziations-Puzzle-Legespiel.
- **STAR WARS: DIE JEDI-RITTER** von Blanvalet
Der Rat der Jedi bekämpft Piraten – heitere Strandlektüre nicht nur für Tatooine.



NEUES IN KÜRZE

BOMB BUSTERS IST SPIEL DES JAHRES

Es war ein Favoriten-Sieg: Viele hatten schon im Vorfeld der Verleihung zum weltweit wichtigsten Spielepreis, dem *Spiel des Jahres*, die **Bomb Busters** auf Platz 1 getippt. Und die putzige Bombenentschärfer-Truppe, die euch in 66 Missionen kooperativen Nervenkitzel beschert, hat geliefert. Das Deduktionsspiel kappte – sinnbildlich gesprochen – den Mitbewerbern *Krakel Orakel* und *Flip 7* die Drähte. Bei dem feierlichen Abend Mitte Juli in Berlin wurden außerdem die Sieger in den beiden anderen Kategorien gekürt. Mit *Endeavor: Die Tiefsee* hat die Jury des Vereins „Spiel des Jahres“ mal wieder ein großes Brettspiel zum *Kenner-spiel des Jahres* ernannt, bei den Kinderspielen setzte sich *Topp die Torte!* durch.



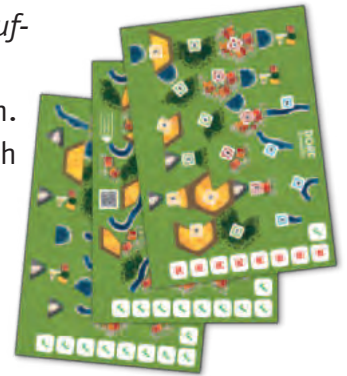
NEXT STATION PEGASUS



Mit **Next Station London** wurde 2023 einer der sehr beliebten Titel aus dem Genre der „Flip&Write“-Spiele zum Preis *Spiel des Jahres* nominiert. Das spannende Rennen darum, wer das beste U-Bahnnetz für die Themse-Stadt zu Papier bringt, schaffte es zwar nicht auf den Thron; das blieb unserem *Dorfromantik – Das Brettspiel* vorbehalten. Dafür wird es die **Next Station**-Reihe schaffen, unter das Dach von Pegasus Spiele zu kommen. Ab Ende des Jahres erscheinen der **London**-Titel ebenso wie **Next Station Paris** und **Next Station Tokyo** mit dem Logo des geflügelten Pferdes.

TURNIERSET FÜR DORFROMANTIK

Mehr vom innovativen Landbau: Das **Dorfromantik: Turnierset** erlebt ihr erstmals bei der Spielekampagne *Stadt Land Spielt* am 20. und 21. September. Auch bei den *Pegasus Spiele Tagen* Ende des Jahres könnt ihr das Set testen. Der große Unterschied zum klassischen *Dorfromantik*: Dem Spiel vorgeschaltet ist eine Auswahlphase, bei der alle 19 *Auftragsplättchen* sowie 40 *Land-schaftsplättchen* offen ausliegen. Die zwei Spielenden nehmen sich immer je eines und erstellen damit sozusagen ihr Plättchen-Deck. Womit auch verraten ist: **Dorfromantik: Turnierset** wird ein 2-Personen-Spiel. [ask]



Ihr wollt mehr News?

Folgt uns auf unseren Social Media Kanälen, um immer auf dem Laufenden zu bleiben!



#Pegasusspiele



DIESES SPIELBRETT HAT NUR PLATZ FÜR EINEN!

Es ist Zeit, die guten Schwerter und verzauberten Pfeile rauszuholen: In **Boss Fighters QR** wird auf höchster Ebene zum Kampf gebeten. Keine dunklen Höhlen, keine Kinkerlitzchen, keine Gnade – direkt ins Boss-Level. Eine App und Spielkarten mit QR-Codes sorgen für ein extrem flüssiges und modernes Spielerlebnis.

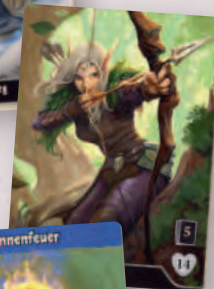
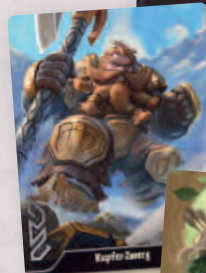
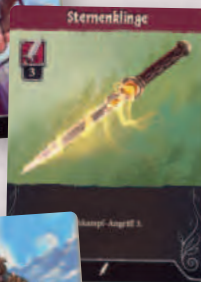
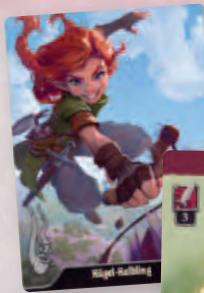
Schluss mit Kindergarten-Dungeons und popeligen Minions. Zwei bis vier Spielende treten in **Boss Fighters QR** direkt und ohne Umwege gemeinsam gegen die titelgebenden Bosse an. Damit ihr euch bestmöglich auf die eigenen Aktionen konzentrieren könnt, übernimmt eine übersichtliche App das Boss-Management. So lassen sich Angriffe und Effekte des Ober-Bösewichts jederzeit einfach erkennen und idealerweise kontern.

Um dem Boss den Garaus zu machen, benötigt es vorbereitete Kämpfer*innen: *Kupfer-Zwerg, Dschungel-Troll, Hügel-Halbling und Wald-Elfe.*

Die Figuren spielen sich alle unterschiedlich und lassen sich im gesamten Spielverlauf spezialisieren. Den Anfang machen dabei die Klassen, welche ihr jeweils für euren heldenhaften Charakter auswählen müsst: *Krieger, Magier, Schurke oder Druiden.*

Die Klasse hat entscheidenden Einfluss auf euer Spiel. Nicht nur modifiziert sie das Maximalleben der Held*innen sowie ihr Handkartenlimit, sondern ihr erhaltet auch einzigartige Aktionskarten. Mit der Kombination aus Held*in und Klasse haben alle in der Abenteurergruppe automatisch ihr Kartendeck mit sechs Heldenkarten und sechs Klassenkarten. Also: Nichts wie auf den Boss!

Das Ziel jeder Partie ist es, ihn auf null Lebenspunkte niederzuringen – bevor er das mit jemandem aus der Gruppe macht. Denn geht auch nur ein Charakter zu Boden, hat der Boss gewonnen. Um das zu verhindern, müsst ihr jede Runde ein empfindliches Gleichgewicht zwischen Verteidigung und Angriff halten, Aktionen des Bosses abschätzen, durchdachte Kartenkombos spielen und vor allem eng zusammenarbeiten.



Eine Runde in **Boss Fighters QR**

läuft über sieben Phasen:
In den ersten beiden plant der Boss seine Attacke und erhält Schilde. Die App verwaltet das und zeigt an, wie viel Schaden Held*innen erhalten werden und welche Effekte damit einhergehen. Dem seid ihr allerdings nicht schutzlos ausgeliefert.

In Phase 3 agiert nun ihr. Reihum könnt ihr je drei Aktionskarten spielen, indem ihr den QR-Code auf der Kartenrückseite in die Kamera eures Geräts haltet. So aktualisiert die App den Kampf in Echtzeit. Grundsätzlich verfügt ihr über Nahkampf-, Fernkampf- und Magie-Angriffe. Verstärkungskarten der jeweiligen Kategorien können die noch verbessern. Absprache ist beim Ausspielen eminent wichtig, denn Bosse haben üblicherweise Schilde für bestimmte Arten von Angriffen. Die müsst ihr erst vernichten. Daher kann es sich beispielsweise lohnen, in einer Runde vor allem Fernkampfangriffe zu nutzen.

Neben weiteren Karteneffekten, die euch das Nachziehen von Karten oder Heilung von Lebenspunkten erlauben, solltet ihr besonderes Augenmerk auf Schutz legen. Mit Schutz könnt ihr den Schaden reduzieren, den der Boss den Held*innen zufügt. Reduziert ihr den auf Null, entfallen auch Zusatzeffekte eines Angriffs, wie etwa Gift. Sind die drei Aktionen aller Held*innen aufgebraucht, schlägt der Boss in Phase 4 schließlich zu und saugt den Charakteren Lebenspunkte ab. Zusätzlich kommen in Phase 5 Status-Effekte zum Tragen wie das erwähnte Gift. Das kann der Abenteuer-Gruppe übel mitspielen.



Phase 6 und 7 regeln das Abwerfen und Nachziehen von Handkarten auf das individuelle Limit.

Nachdem ein Boss gefallen ist, bleibt den Held*innen eine Verschnaufpause. Die wird zum Wundheilen genutzt und um Belohnungen aufzuteilen, mit denen ihr gestärkt gegen den nächsten Boss antretet. Das ist auch nötig, denn die zahlreichen Bosse haben ihre ganz eigenen Überraschungen und Angriffsmuster, welche ihr herausfinden und entsprechend kontern müsst.

Ausrüstung und geschicktes Kartenspiel sind schließlich nur eine Seite der Medaille – erst Teamwork und kluge Planung machen euch zu Held*innen bei **Boss Fighters QR**. [val]



BOSS FIGHTERS QR

Individuelle Fähigkeiten # Teamwork
App-Unterstützung # Fantasy

Spieldesign: Michael Palm,
Lukas Zach

Illustration: Bartłomiej Kordowski,
KRASS KOLLEKTIV

UVP: EUR 39,99



Ab Ende Oktober im Handel erhältlich

„WELCHES SCHMATZEN IST DAS TOLLSTE?“

Das neueste Werk von Michael Palm und Lukas Zach heißt **Boss Fighters QR**. Im Interview plaudern sie über die schwierige Balance von analogem Spielerlebnis (Kartenspiel) und digitaler Steuerung (App). Und die Erfinder von **Dorfromantik** verraten, wie man selbst bösen Bossen ein bisschen Seele einhauchen kann.



Ringbote: Michael und Lukas, zum Start gleich eine etwas provokative Frage: Nachdem ihr viele Jahre lang zum Teil sehr komplexe Kartenspiele entwickelt habt – wolltet ihr es euch jetzt mal schön gemütlich machen und den ganzen Verwaltungskram von einer Software erledigen lassen?

Michael (lacht): Ja das stimmt schon, wir kommen aus der komplexen Richtung, wenn ich da an die Sammelkartenspiele oder auch *Die Zwerge* denke. Aber wir haben uns zuletzt auch ohne Elektronik in den familientauglichen Bereich begeben. Außerdem liegt das nahe, wenn du eine Familie mit Kindern hast. Und vielleicht liegt's auch am Alter (lacht).

Lukas: Es hat aber auch etwas mit dem Spielmarkt zu tun. Es gibt immer weniger einfache Spiele, die zugleich innovativ sind. Die Kombination, sehr gutes Spiel mit nur wenigen Regeln, ist eine echte Herausforderung. Wenn dann eine App den Spielenden Verwaltungsarbeit abnehmen kann – umso besser.

Ringbote: Dann erklärt doch mal, was die App in **Boss Fighters QR** alles macht!

Michael: Mit der App wird zuerst einmal der Run-Ablauf gesteuert. Sie sagt einem, in welcher Phase man ist. Aber sie bringt auch Überraschungen und Wendungen. Das ist ein typisches Merkmal von Online-Bosskämpfen, dass die Spielenden beim Angriff ganz neue Seiten des Bosses entdecken. Auch unsere Bosse sind alle einzigartig und reagieren dynamisch auf die Spielzüge. Wenn ich das für ein Kartenspiel konzipieren müsste, würde es eine Riesen-Anleitung.

Lukas: Mit der App gelingt es, dieses PC-Erlebnis „Ich/Wir gegen einen Boss“ zu transportieren.

Da hantierst du ja überhaupt nicht mit Tabellen und Werten, wie das sonst bei komplexen Boss-Battlern der Fall ist. Hier haben wir nun all das, was den Spielspaß hemmen kann, in die App gepackt.

Ringbote: Kann die App noch mehr?

Lukas: Klar! Auch wenn die Bosse nicht 3D sind, reagieren sie mit visuellen Effekten und machen Geräusche. Sie knurren zum Beispiel bei Treffern. Das Gefühl ist: Du spielst eine Karte und kriegst direkt eine Reaktion.

Ringbote: Was bedeutet all das fürs Programmieren einer App?

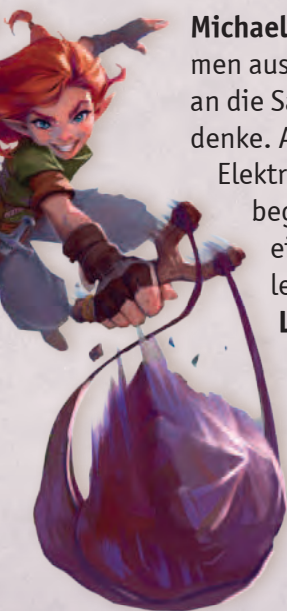
Lukas: Zuerst einmal, da **Boss Fighters QR** ein Spiel für Familien und Vielspieler*innen gleichermaßen ist: Ein sehr sauberes Handling. Konkret: Lassen sich die Karten gut scannen? Wird das zu fummelig, verlieren Gelegenheitsspieler*innen schnell die Lust. Aber entscheidend ist: Was soll die App übernehmen – und was nicht!

Michael: Genau. Die App hätte zum Beispiel auch Lebenspunkte und Giftmarker abrechnen können. Aber wir haben gemerkt, das Tischgefühl, das Ausspielen von Karten oder das Ablegen von Markern, ist sehr wichtig.

Lukas: Wenn die App zu viel gemacht hat, hieß es schnell: Da kann ich ja gleich am PC spielen.

Ringbote: An der Stelle sollten wir wohl erwähnen, dass Lukas drei Tage in der Woche als Videospieler-Entwickler arbeitet. In jener Welt ist das Boss-Fighting ja groß geworden.

Michael: Ja, durch Lukas hatten wir einen hervorragenden Einstieg. Er hat einfach gleich die richtigen Leute ansprechen können, etwa den Programmierer Florian Feith.



Lukas: Er ist nicht nur Software-Programmierer, sondern auch Spieler und noch dazu Familienvater. Da konnte er zu Hause gleich zielgruppengerecht testen. Er war sofort drin und hat nicht nur unsere Wünsche umgesetzt, sondern originelle Vorschläge gemacht. Aber es haben alle, wirklich alle sehr leidenschaftlich mitgewirkt, auch die Illustratoren. Vor allem aber Sebastian aus der Redaktion von Pegasus Spiele. Dank seines mathematischen Hintergrundes hat er sogar Bosse programmiert.

Ringbote: Bei der Konzeption von einem Spiel stellt sich ja gleich zu Beginn die Frage: Welche Zielgruppe? Leicht oder schwer, Familie oder Experte? Wie war das hier?



Lukas: Als wir angefangen haben, haben wir **Boss Fighters QR** als Kennerspiel entwickelt. Durch die App kann man aber die Schwierigkeit beliebig anpassen, von Familien bis Experte.

Michael: Wer will, kann sich also richtig viel Komplexität abholen!

Lukas: Ich muss sogar sagen: Auf dem höchsten Level bin ich raus, da kommen sehr komplexe Mechaniken zum Einsatz! Um da zu bestehen, müssen sich die Spielenden extrem gut absprechen. Grad 1 dagegen ist ein Einstiegslevel, das sehr viele Fehler verzeiht.

Ringbote: Nennt doch mal Beispiele für unterschiedliche Bosse.

Lukas: Ein echt harter Brocken ist der *Ätherdrache*. Der kann fliegen, und verhält sich dann, der Spoiler sei erlaubt, anders als am Boden. Um da mithalten zu können, muss man seinen Helden aufleveln – Viel- und Rollenspieler*innen ahnen: Jetzt wird's komplex!

Michael: Ganz anders dagegen unser „fieser Prinz“. Da drehen wir sozusagen die Märchen-erzählung um. Der verwandelt sich, auch so viel verraten wir, in eine riesige *Monsterkröte* (lacht).

Ringbote: Wenn man euch so hört, bekommt man das Gefühl, ihr mögt eure Bosse ...

Michael: Das sind schon recht familiäre Monster. Auch die Illustrationen sind ja alles andere als bitterböse Figuren. Das war mir aus meiner Sicht als Spielehändler wichtig, dass Boss-Aussehen und die Inhalte passen.

Lukas: Deshalb haben wir auch bewusst nicht die App in den Vordergrund gestellt. Auf der Box sollte nicht „KI-gesteuert“ als Verkaufsargument stehen – ein Spiel ist gut, wenn es gut ist.

Michael: Und so ein schönes Boss-Knurren ist echt international. Gerade arbeiten wir mit Pegasus an einem Werbeclip für **Boss Fighters QR**. Da werden uns dann Fragen gestellt wie: Welches Schmatzen klingt am tollsten?

Lukas (lacht): Offenbar hat so ein Boss doch eine Seele.

Ringbote: Michael und Lukas, herzlichen Dank für die Einladung an euren Spieltisch! [ask]



Michael Palm lebt in Konstanz. Vor 32 Jahren eröffnete er das Spiele-Fachgeschäft *Seetroll*. Neben seiner Autorenarbeit ist der Vater zweier Söhne weiterhin im Handel tätig und zum Beispiel im Händlerverein *Spieleallianz* aktiv. Mit neun Händler-Kollegen gründete der 53-Jährige zudem den Verlag Ten Traders.



Lukas Zach arbeitet als Gamedesigner drei Tage in der Woche für Toukana Interactive (wo auch das Videospiel *Dorfromantik* erschien). Die Kooperation mit Michael Palm begann vor 22 Jahren, der erste Titel war *Die Kutschfahrt zum Teufelsberg*. Der 47-Jährige lebt in Bremen und ist Vater eines Sohnes.



Bei **Torten Träume** macht ihr euch an das Erfüllen von Bestellwünschen und stapelt auf euren Tortenplatten Schichten von farbenfrohen Tortenstücken, Kuchenbelägen und Kirschen aufeinander. Zwei bis vier Tortenbackende ab fünf Jahren geben die Schichtmeister*innen. Es erwartet euch nichts weniger als eine Tortenschlacht, wie sie eine echte Konditorei wohl nie erleben will. Nur mit viel Geschick und

Jede *Bestellkarte* zeigt an, wie viele Schichten Torte ihr neu auf eure *Tortenplatte* oder das schon bestehende Konstrukt packen müsst.

Was ihr stapelt, ist einfach nur schön und bunt, denn bei den Bestellungen geht es den Kunden nur um Quantität – sprich viele Schichten und Kirschen. Die Tortenart ist egal, und so dürft ihr einfach alles kredenzen, so lange es reichlich ist. Dies ist auch nur recht, denn mit der oben beschriebenen Aufgabenstellung werden eure **Torten Träume** alsbald ins Wanken kommen. Ist ein Auftrag dann doch einmal erfüllt, geht die *Bestellkarte* an den Schnellsten oder die Schnellste. Alle anderen müssen ihre gerade begonnene Schicht wieder abräumen.



Nach sechzehn Bestellungen wird abgerechnet und es gewinnt, wer am meisten Punkte durch erfüllte Aufträge vorweist. Alternativ könnt ihr auch gewinnen, wenn ihr es schafft, zehn Schichten Torte auf eurer Platte aufzustapeln. Spätestens da steht der Backunft der Schweiß auf der Stirn. Die *Tortenplatte*, etwa so groß wie ein Unterteller, müsst ihr stets in einer Hand balancieren. Den Jüngeren wird es an dieser Stelle ein wenig einfacher gemacht: Sie dürfen ihre *Tortenplatte* samt Tortenstapel auf dem Tisch aufbauen. Doch auch dann bleibt das Backkunstwerk stets einsturzgefährdet. Einhändig balancierend nach der nächsten *Tortenkarte* oder *Bestellkarte* greifend, kommt der Tortenstapel nur allzu leicht ins Wanken. Bleibt dabei alles heil, dann gibt gerne mal das Aufsetzen der Holzkirsche auf die Spitze dem süßen Gebilde den Rest.



Bei **Torten Träume** darf man nicht an den eigenen Kreationen hängen. Leicht brechen sie in sich zusammen und verteilen sich auf dem Boden. Es geht einfach wild und fröhlich zu, wenn die Tortenstücke umherfliegen.



Selbst wenn man scheitert – das gehört dazu und macht viel vom Spielreiz aus. Umso besser ist es da natürlich, dass ihr nach einer Partie **Torten Träume** nur *Tortenkarten* auflesen und nicht gar echte Tortenreste wegwischen müsst. Dann würde das Aufräumen wohl viel länger dauern als der kurzweilige Familien-Spielspaß mit seinen höchstens 15 Minuten Dauer. [dxj]



Torten Träume

Stapelspiel

Reaktion

Geschicklichkeit

Kunterbunt

Spieldesign: Juan Carlos Ruiz

Illustration: Natalia Romero

UVP: EUR 24,99

Ab Ende Oktober im Handel erhältlich



FLOTTER DORFBAU FÜR UNTERWEGS



Mit **Dorfromantik – Leichtes Gepäck** findet ihr die beliebte Spielereihe erstmals in einem kompakteren Format wieder. Dabei gilt: kleinere Schachtel, kleinerer Preis. Aber auch inhaltlich hat sich Einiges getan, um das beliebte Spielprinzip reisetauglich zu machen.

Dorfromantik – Leichtes Gepäck wandelt nicht nur grafisch auf den Spuren des Original-Brettspiels. Auch spielerisch sind die Abläufe allen, die schon einmal *Dorfromantik – Das Brettspiel* oder den 2024 erschienenen Ableger *Dorfromantik – Sakura* vom Autorenduo Michael Palm und Lukas Zach gespielt haben, sofort vertraut: Plättchen für Plättchen lassen die Spielenden eine idyllische Landschaft entstehen mit dem gemeinsamen Ziel, möglichst viele Punkte zu sammeln. Das gelingt zum Beispiel, indem Aufträge der Bevölkerung erfüllt werden, die eine bestimmte Anzahl an Sechseck-Plättchen eines zusammenhängenden Terrains verlangen. Oder es sind Plättchen gefragt, die an einer bestimmten Anzahl von Kanten benachbarte Plättchen haben müssen. (Natürlich gibt es noch andere Möglichkeiten, aber wir wollen jenen, die **Dorfromantik** noch nicht kennen, nicht zu viel verraten.)



Sonderplättchen, KEIN Sonder- oder Auftragsplättchen, auf diese Karte, statt sie in eure Spielfläche zu legen. Die Bedingung ist erfüllt, wenn am Spielende 3 Plättchen auf dieser Karte liegen.

3x



ung
biere

Die Bedingung ist erfüllt, wenn es euch gelingt, mindestens je 2 abgeschlossene Gebiete der Größe 2 der Landschaftsarten Dorf, Wald und Getreide in eurer Spielfläche zu haben.

je 2x

Beispiel

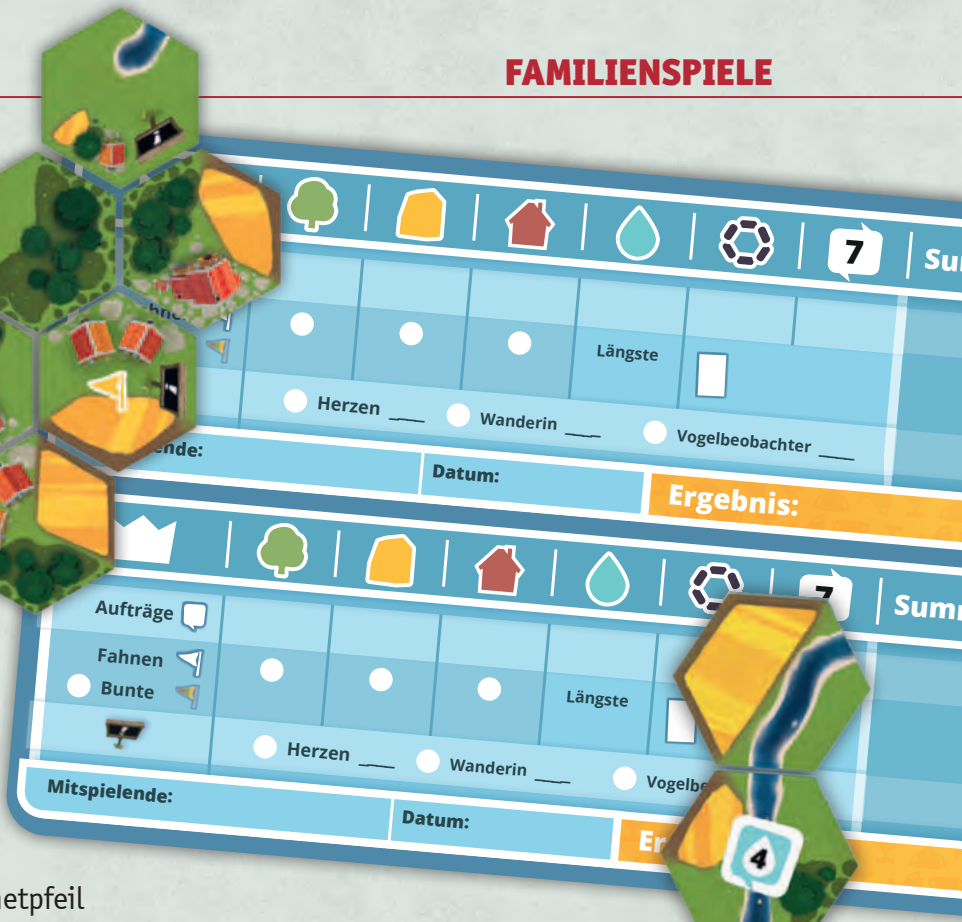
In den bisherigen **Dorfromantik**-Spielen brachten einen die Punkte auf dem Kampagnenblock voran, wodurch nach und nach neue überraschende Inhalte aus fünf und später sechs Boxen freigespielt wurden. Da ein Gepäck mit großem Block und allerlei Zusatzschachteln kein allzu leichtes wäre, ist **Leichtes Gepäck** kein Kampagnenspiel, sondern wurde zu einer Jagd nach dem Highscore verdichtet.



Ganz ohne freispielfähige Komponenten müssen Dorfromantiker*innen aber auch bei **Leichtes Gepäck** nicht auskommen. Eine Punktetabelle im Schachteldeckel gibt den Kurs vor. Je mehr Punkte ihr ergattert, desto mehr der bis zu elf Sonderplättchen und fünf Zielkarten dürft ihr in eurer nächsten Partie verwenden. Mit deren Hilfe versucht ihr dann, noch mehr Punkte zu erreichen und weitere Komponenten hinzuzugewinnen. Hier greift die Motivationschraube ebenso gut wie im klassischen *Dorfromantik*. Und die erste Punktehürde ist so fair gesetzt, dass auch Neuankömmlinge in der **Dorfromantik**-Welt die Chance haben, schon in ihrer ersten Partie weiteres Material freizuspielen.



Jede Punktestufe gibt indes nur vor, wie viele Sonderplättchen und Zielkarten ins Spiel kommen. Welche es sind, wird für jede Partie aufs Neue zufällig bestimmt, sodass die Spielenden mit immer neuen Zusammensetzungen auf Punktejagd gehen. Und wenn eine Partie mal nicht so rund läuft, bedeutet das glücklicherweise keinen Abstieg: Was ihr einmal erreicht habt, behaltet ihr. Im Spielmaterial ist das einfach und clever mit einem Magnetpfeil gelöst, der den bisherigen Highscore und damit auch das freigespielte Material an der Punkte-tabelle markiert. Zudem verfügt die Spielschachtel über einen Magnetverschluss, wodurch das Spielmaterial und der Spielfortschritt auch dann an Ort und Stelle bleiben, wenn ihr **Leichtes Gepäck** mit auf Reisen nehmt.



So gelingt es, dem kompakten **Dorfromantik – Leichtes Gepäck** eine spannende Herausforderung zu bieten. Dabei ist es egal, ob man das ländliche Idyll, das auf so vielfältige Art zum Punkten einlädt, zum ersten oder bereits zum hundertsten Mal gestaltet. Wer *Dorfromantik – Das Brettspiel* sein Eigen nennt, darf sich zudem über eine neue Mini-Erweiterung freuen, die **Leichtes Gepäck** mit sich bringt. [dapf]



Wer sich geschickt anstellt und nach diversen Partien den Highscore erreicht, spielt damit einen Umschlag mit geheimen Inhalten frei. Die geben den Startschuss für eine Fortsetzung der Punktejagd. Die Anleitung gibt zu diesem Anlass zwei neue Hürden vor, bei denen selbst **Dorfromantik**-Profis unter Zuhilfenahme aller Sonderplättchen und Zielkarten zu Hochform auflaufen müssen.

Dorfromantik – Leichtes Gepäck

Highscorejagd
Kooperativ

Praktisch & kompakt
Mit Mini-Erweiterung

Spiel-design: Michael Palm & Lukas Zach
Illustration: Paul Riebe
UVP: EUR 19,99



Ab Ende Oktober im Handel erhältlich

STARK WIE FLASCHE VOLL

Fertig ich habe ist der legitime Nachfolger des schrillen Kartenspiels *Ich habe fertig*. Um die popkulturelle Verwirrung noch zu steigern, wird neben der Wutrede des kultigen Ex-Trainers von Bayern München nun auch Meister Yoda bemüht.

Wenn ihr ein mechanisch und regeltechnisch einfaches Spiel sucht, um zum Beispiel entspannt in den Spieleabend hineinstarten oder gut gelaunt herauskommen zu wollen, kommt ihr an **Fertig ich habe** kaum vorbei. Das gilt sowohl für Neulinge als auch Fortgeschrittene. Die Spielregeln haben wie schon beim Vorgänger *Ich habe fertig* etwas mit dem Lebenswerk von Albert Einstein gemeinsam, denn sie lassen sich auf die Rückseite einer Briefmarke schreiben: Vor euch liegt ein Kartenstapel. Ihr zieht eine Karte oder ihr spielt eine Karte aus. Liegen vor euch die drei Karten mit den Worten „Ich“, „Habe“ und „Fertig“ in beliebiger Reihenfolge, so habt ihr gewonnen.

So zumindest der Idealfall, denn im Verlauf dieses Spiels kann einfach alles passieren. Auf dem Weg zum sicheren Sieg können

euch eure Mitspieler*innen zwingen, Karten aus eurer Auslage abzuwerfen. Oder – noch schlimmer – jemand besitzt eine Karte, die euren sicher geglaubten Sieg auf skurrilste Art in Sekundenbruchteilen zunichte macht.



Fertig ich habe lebt in jeder Partie von den teils unglaublich überraschenden Karteneffekten. Es mag sein, dass nicht wie im Vorgänger Karten zerstört werden. Aber dass ihr Stellen auf Karten ankreuzen oder sie wild knicken müsst, ist durchaus nicht unmöglich.

Schon der Titel jagt euch ja durch die Bundesliga- und Filmgeschichte, und diese Tendenz setzt sich im Spiel fort. Irgendwo im weiten Feld zwischen den Bläck Fööss, *Zurück in die Zukunft*, *Star Trek*, Donald Trump oder *Herr der Ringe* werdet ihr immer

wieder auf unterhaltsame Karten stoßen, mit Reminiszenzen an die Popkultur. Und ja, der mit dem verdrehten Titel **Fertig ich habe** angedeutete Yoda – der größte Satzbauverdrehmeister aller Zeiten – könnte in so mancher Partie eine große Rolle spielen. Lasst euch überraschen. [mehr]

Fertig ich habe

Karten ablegen

Ganz einfach

Popkultur

Witzig

Spieldesign: Marco Teubner

Illustrationen: diverse

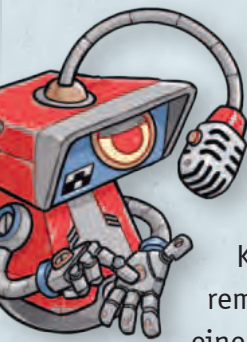
UVP: EUR 14,99

Ab Ende Oktober im Handel erhältlich



MIT LICHTGESCHWINDIGKEIT INS KAMPFGETÜMMEL

Light Speed Arena ist ein temporeiches, innovatives Spiel, das Reaktionsschnelligkeit mit taktischem Gespür verbindet. Ihr entscheidet in Sekunden – dann übernimmt eine App. Ein echtes Highlight für alle, die Technik mit Spielspaß verbinden wollen!



In der futuristischen Arena dieses Weltraumspiels entscheidet sich euer Schicksal sozusagen in Lichtgeschwindigkeit. Bei **Light Speed Arena** tretet ihr als Raumschiff-Kommandant*innen an, um mit cleverem Timing, zielsicherer Platzierung und einer Prise Chaos Ruhm, Punkte und vielleicht sogar Sponsorenverträge zu erlangen.



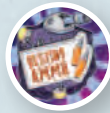
Das Spiel verläuft in zwei Phasen. Zuerst heißt es schnell handeln, dann cool auswerten. In der Aktionsphase deckt ihr gleichzeitig nacheinander eure Raumschiffe auf und platziert sie in der Arena – innerhalb eines jeweils nur zehn Sekunden langen Countdowns!

Dabei müsst ihr Position und Ausrichtung geschickt wählen, denn jedes Schiff feuert Laserstrahlen in bestimmte Richtungen ab. Ziel ist es, gegnerische Einheiten zu treffen, Asteroiden zu beschießen und Mineralien abzubauen. Aber Vorsicht!

Ihr könntet euch auch selbst ins Knie, pardon: Raumschiff schießen!



Der Clou: In der Auswertungsphase übernimmt die kostenlose Begleit-App das Kommando. Ein schnelles Foto genügt. Die App erkennt jedes einzelne Plättchen sowie



Zum Spielen benötigt ihr die kostenlose Begleit-App für **Light Speed Arena**, die ihr im App Store oder bei Google Play herunterladen könnt, sowie eine Internetverbindung.

seine Position und Ausrichtung. Sie zeigt die Bahnen der Laserstrahlen, zählt Punkte und sorgt für ein spannendes Replay des Gefechts. Damit verwandelt sich ein einfaches Plättchenspiel in ein überraschend taktisches Echtzeit-Erlebnis, das auf dem Spieltisch spektakulär wirkt und ohne App kaum denkbar wäre.

Für viel Abwechslung sorgen die Varianten. Werbefinanzierte Asteroiden bringen verrückte Spezialeffekte ins Spiel – von Bonuspunkten über Kettenreaktionen bis zur Laserverstärkung. Oder ihr spielt mit Fraktionsfähigkeiten, die jeweils eine einzigartige Sonderregel verleihen. Auch Solo- und Teammodi gibt es.



Light Speed Arena

Echtzeit

Reaktion

App-gestützt

Weltraumthema

Spieldesign: James Ernest, Tom Jolly u.a.

Illustration: Marco Salogni

UVP: EUR 24,99



Ab Ende Oktober im Handel erhältlich



CAMPEN BIS DER SENSENMANN KOMMT

Der ungekrönte König des Campingplatzes ist tot und einer von euch hat ihn auf dem Gewissen. Beim Krimispiel **Deadly Dinner – Mord im Vorzelt** versucht ihr herauszufinden, wer von euch dem Platzhirsch den Garaus gemacht hat.

Langsam klingt die Saison auf dem Campingplatz „Möwenruh“ aus. Aber zwischen Wohnmobilen und Gartenzwerge kehrt keine Ruhe ein. Horst Hartmann, Dauer-camper und Urgestein des Platzes, wurde von seiner Tochter tot im Gartenstuhl gefunden – das Bier noch in der Hand. Wem ist seine herrische Art zu viel geworden? Wer hat das Camping-Idyll geopfert, um den unliebsamen Nachbarn aus dem Weg zu räumen?

Deadly Dinner – Mord im Vorzelt ist ein Krimispiel der besonderen Art. Statt Karten auszuspielen oder Figuren über das Brett zu schieben, versetzt ihr euch in die gerade nicht ganz so beschauliche Camping-Kolonie. Für einen Abend verkörpert ihr Personen aus dem Umfeld des Ermordeten. Gemeinsam versucht ihr nun herauszufinden, wer Horst ermordet hat ... Oder natürlich, so ihr der Täter oder die Täterin seid, mit dem Mord davonzukommen.

Euer Krimiabend verläuft über drei Runden. In jeder erfahrt ihr mehr darüber, was ihr zum Tatzeitpunkt getan habt. Dabei offenbart sich das eine oder andere dunkle Geheimnis der Charaktere. Im Gespräch setzt ihr die vereinzelter Informationen zu einem Gesamtbild zusammen. Aber Vorsicht: Unschuldige müssen zwar immer die Wahrheit sagen, doch die schuldige Person darf nach Herzenslust lügen. Sie sollte nur aufpassen, sich nicht zu verdächtig zu machen.



Nach drei Runden geht es an die Abstimmung. Wer hat Horsts Camper-Karriere so abrupt beendet? Liegt die Mehrheit der Gruppe richtig, hat sie gewonnen. Wird aber jemand Unschuldiges ausgedeutet, kommt die schuldige Person mit ihrem Mord durch und gewinnt das Spiel.

Um **Deadly Dinner – Mord im Vorzelt** zu spielen, braucht ihr eigentlich nur den Inhalt der Spielbox. Wenn ihr aber noch kreative Kostüme, passendes Essen und eine maßgeschneiderte Playlist dazu nehmt, wird der Abend zu einem Krimi-Event, das so schnell niemand vergisst. [mad]



Deadly Dinner – Mord im Vorzelt

Knobelkrimi

Abendfüllend

Große Gruppe

Kommunikativ

Spieldesign: Lukas Setzke, Verena Wiechens

Illustration: Bringmann & Kopetzki GbR

UVP: EUR 39,99

Im Handel erhältlich





VERTRIEB

EIN MEILENSTEIN DER SPIELE-GESCHICHTE

30 Jahre ist es her, dass **CATAN** (damals noch *Die Siedler von Catan*) den Preis *Spiel des Jahres* gewann. Mit Fug und Recht lässt sich sagen, dass kein anderer Gewinnertitel weltweit ein solch hohes Maß an Berühmt- und Bekanntheit erreicht hat.

Mehr als 45 Millionen **CATAN**-Spiele wurden verkauft. Selbst in Film und TV hat es Auftritte. In *The Big Bang Theory* wurde **CATAN** gespielt. Auch in den Serien *Reacher* und *9-1-1: Lonestar* taucht es auf. Viele US-Promis bekennen, dass sie **CATAN**-Fans sind: Bill Gates, Mark Zuckerberg, Kristen Bell, Dax Shepard ... Doch es ist nicht nur der wirtschaftliche Erfolg, sondern vor allem die Geschichte, wie eine Spielidee Menschen verschiedensten Alters, verschiedenster Spielerfahrung oder unterschiedlichster Herkunft an einen Tisch bringt und in Bann zieht.



konzept auf den Markt. Statt Regelheft erklärt eine dreiteilige Anleitung während des Spiels die Regeln. Der Mut wurde belohnt. Noch heute erscheint wohl kein Spiel mit Plättchen in Sechseck-Form, bei dem nicht der erste Impuls ist: „Sieht ja aus wie **CATAN**“, und die Quadratschachtel ist inzwischen ein Standard.

In 30 Jahren sind zahlreiche Varianten, Editionen und Szenarien entstanden. Die US-Spieledatenbank *BoardGameGeek* spuckt ganze 220 Treffer aus und in Frankfurt gibt es sogar einen **CATAN** Escape Room. Dabei wurde die Spielefamilie stets behutsam und in engem Austausch mit der weltweiten Community entwickelt – insgesamt wurde es in über 45 Sprachen übersetzt und in über 100 Ländern verkauft.

Ganz neu ist das eigenständige **CATAN – Connect**, in dem alle gleichzeitig spielen. Mehr dazu in unserem Gewinnspiel auf Seite 34! [laut]



CATAN vereint viele bahnbrechende Ansätze: Ein erweiterbares Grundspiel, ein dynamisches Spielerlebnis, ein hoher sozialer Faktor durch konstantes Handeln und Verhandeln. „Es ist ein sehr kommunikatives und friedliches Spiel. Man zerstört nicht, sondern baut auf und muss andere Spieler überzeugen können“, sagte Autor Klaus Teuber, der leider im April 2023 im Alter von nur 70 Jahren verstarb.

Mit *Die Siedler von Catan* wurde das *German Boardgame* weltweit zur Marke: Der Verlag wagte sich mit einem bis dahin unbekannten quadratischen Verpackungsformat und einem neuen Regel-



CATAN (Kosmos)

Meisterwerk

Jubiläum

Spielefamilie

Stilprägend

Spieldesign: Klaus Teuber
Illustration: Quentin Regnes,
Eric Hibbeler
UVP: EUR 36,99



Im Handel erhältlich

VOLL VERSPIELTE VERGANGENHEIT

Nein, das wird keine Retro-Attacke oder ein Vintage-Überfall! Vielmehr präsentieren wir euch Spiele, die auf bemerkenswerte Weise historische Inhalte oder ganze Zeitalter zum Thema machen. Mit unserer kleinen Zeitreise springt ihr von der Steinzeit zu Mittelalter und Neuzeit bis ins frühe 20. Jahrhundert. Dass die Historie noch viele weitere spannende Aufhänger liefert, seht ihr übrigens bei den Kenner- und Expertenspielen *Bohemians*, *Stupor Mundi* und *Thebai* ab Seite 23.



UVP: EUR 29,99

Mesos

Und zack, schon seid ihr mitten im Mesolithikum, der Mittelsteinzeit. Als Stammeshäuptling habt ihr in dem smart verzahnten Kartenspiel **Mesos** reichlich Aufgaben zu erledigen. Die Basis ist, den Stamm zu vergrößern. Die Neuen bringen je eigene Fähigkeiten mit. Am Ende jeder Runde braucht ihr Nahrung – die Horde will fressen. Aber auch, zum Beispiel, das richtige Set an Höhlenmalerei-Symbolen ist wichtig, um Siegpunkte einzusammeln. Die Wahl der neuen Mitglieder geht mit einer kniffligen Entscheidung einher: Früh und gezielt eine Karte nehmen – oder spät und dafür mehr.



UVP: EUR 34,99

Kingdomino Origins

Gleich noch mal die Abteilung Steinzeit: Euer Stamm will sein Gebiet ausdehnen – was ja bestens zum bekannten Ablauf von *Kingdomino* mit dem Auslegen von domino-artigen Plättchen zu einer Landschaft passt. **Kingdomino Origins** variiert das aber sehr hübsch, indem es drei neue Spielmodi einführt. Beim *Feuer-Modus* müsst ihr Vulkane geschickt platzieren, damit ihr stets Feuer habt. Der *Totem-Modus* führt als neues Element Ressourcen ein. Und im *Höhlen-Modus* versucht ihr, Höhlenmenschen für euren Stamm zu gewinnen und damit zu punkten.



UVP: EUR 34,99

Katapult Fehde

In diesem knackigen Zwei-Personen-Spiel fliegen euch wahrlich die Brocken um die Ohren. Mit kleinen Katapulten und entsprechenden, aber natürlich harmlosen Geschossen versucht ihr, die Festung des Gegenüber zu zerlegen und seine Truppen auszuschalten. Das ist ein Riesenspaß für Kinder, aber auch Erwachsene haben an diesem Spiel mit Geschicklichkeitsfaktor ihre helle Freude. Gesteuert wird die Action, und das macht **Katapult Fehde** aus, über Aktionskarten, die ihr clever und vor allem mit dem richtigen Timing ausspielen müsst.



Roaring 20s

Willkommen in den wilden 20ern, den **Roaring 20s**. Ob Berlin, Paris oder New York: Als das Leben nach dem Ersten Weltkrieg wieder erwachte, war den Menschen nach Feiern. Glanzvolle Partys zuhause – und ihr wollt sie so ausrichten, dass möglichst viele Party-Dinos zu euch kommen. Denn das ist das Ziel bei diesem flotten Karten-Bietspiel: Wer die tollsten Lounge Lizards unter den Echsen anlockt und dann passend Paare oder Drillinge ablegt, darf den Champagner aufmachen.



UVP: EUR 9,99

Istanbul – Choose & Write

Der Große Basar von Istanbul ist schon seit über 500 Jahren berühmt. Mit **Istanbul – Choose & Write** taucht ihr ein in das bunte Treiben. Als gewiefte Kaufleute versucht ihr, Waren und Lira zu ergattern und sie dann in wertvolle Rubine umzutauschen. In der großen **Istanbul**-Spielefamilie nimmt der **Choose & Write**-Modus eine eigene Stellung ein. Anders als beim Brettspiel, das 2014 zum *Kennerspiel des Jahres* gekürt wurde, spielt ihr hier Karten (Choose) aus und müsst euren Spielplan mit cleveren Kombos beschriften (Write), um an die Boni zu kommen, die der beste Weg zum Spielsieg sind.



UVP: EUR 27,99

Carnegie

Andrew Carnegie wurde als Stahlmagnat nicht nur einer der reichsten US-Amerikaner im 19. Jahrhundert, er war als kunstsinniger Stifter schon zu Lebzeiten eine Legende. Genau diese Aspekte verknüpfen sich im Expertenspiel **Carnegie**. Als Manager*in müsst ihr euer Unternehmen strukturiert aufbauen und zugleich auf dem großen Spielbrett schauen, dass ihr an den richtigen, sprich: punktetträchtigsten Handelsverbindungen arbeitet. Und wenn bei alldem genug Geld herauspringt, spendet ihr einmal pro Runde. Denn nur auf diese Weise gibt es richtig viele Punkte.



UVP: EUR 64,99

Hansa Teutonica Big Box

Die Deutsche Hanse war die mächtigste Handelsorganisation in Europa. Von der Mitte des 12. bis ins 17. Jahrhundert dirigierten die um Nord- und Ostsee sitzenden Kaufleute die Warenströme und scheffelten unermessliche Reichtümer. Wer nun meint, die **Hansa Teutonica Big Box** strotze vor unnötigem Material – falsch! Das Spiel ist vielmehr eines der genialsten Strategiespiele, das mit einer Handvoll Holz auf einem großen Spielbrett eine unfassbare Spieltiefe erzeugt. In der **Big Box** findet ihr die drei bislang veröffentlichten Länderpläne sowie die zwei Erweiterungen. [ask]



UVP: EUR 49,99



Für jede der fünf Persönlichkeiten, die sich in **Tricky Traders** auf dem Markt tummeln, gibt es eine Bewegungs- und eine Aktionskarte, mit der ihr sie steuert. Zusätzlich gibt es Spezial- und Modifikationskarten, mit denen ihr beispielsweise die Spielrichtung ändern oder bereits gespielte Karten kopieren könnt. Mit den Bewegungskarten schickt ihr die Persönlichkeiten – alles sehr hübsch gestaltete Holzfiguren – im Kreis an den Ständen entlang. Die Aktionskarten lösen ihre Fähigkeiten aus: Der *Marktschreier* lockt neue Kunden an, der *Rattenfänger* vertreibt die Ratten-Meeple, die *Saboteurin* stiftet Chaos und die *Verwalterin* ordnet den Markt neu.

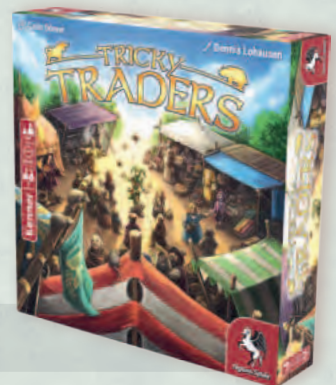
Auf diese Weise versucht ihr, Ratten zur Konkurrenz und Kundschaft zu eurem Favoriten zu lotsen. Nur solltet ihr dabei nicht zu auffällig vorgehen. Wenn euer Gegenüber eure Ziele erahnt, kann er oder sie mit geschickt gespielten Karten die Pläne hinterreiben. Außerdem solltet ihr immer die Balance halten. Viel Kundschaft ist schön und gut – aber wenn die Schlange zu lang wird, suchen sich die Leute schnell einen anderen Stand.

Nachdem ihr jeweils drei Tageszeiten abgehandelt habt, nehmt ihr eure Einflusskarten auf die Hand zurück und es folgt die Tageswertung. Dabei sammeln die Marktstände Ruhm oder verlieren ihn wieder. Ein Stand gewinnt Ruhm für jeden Nachbarstand mit weniger Kundschaft und verliert Ruhm für erfolgreichere Nachbarn. Auch die Zahl der Ratten wirkt sich aus: Je weniger davon an einem Stand sind, desto mehr Ruhm gibt es. Zu guter Letzt sorgen auch die Persönlichkeiten für Ruhm oder Maluspunkte. Während ein *Gaukler* einen Stand drastisch aufwertet, freut sich niemand darüber, beim Einkauf vom *Marktschreier* ins Ohr gebrüllt zu bekommen.



Nachdem der erste Tag abgeschlossen ist, könnt ihr in der Regel schon ein wenig sehen, wohin sich das Spiel entwickelt. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, da ihr festlegt, welchen der beiden Stände auf euren Zielkarten ihr unterstützen und welchen ihr sabotieren möchtet. Die Entscheidung könnt ihr danach nicht mehr ändern.

Am Ende der dritten Tageswertung ermittelt ihr, wer von euch den Sieg davongetragen hat. Dazu addiert ihr die Ruhmeswerte aller drei Tage eures unterstützten Marktstandes und rechnet die Werte des sabotierten Standes dagegen. Wer von euch über die meisten Punkte verfügt, hat für seine Gilde das Monopol auf dem Marktplatz gesichert und gewinnt **Tricky Traders**. [mad]



Tricky Traders

2 Personen

Geheime Aktionswahl

Marktplatz

Schön designte Meeple

Spieldesign: Colin Dömer

Illustration: Dennis Lohausen

UVP: EUR 24,99

Ab Ende Oktober im Handel erhältlich



STAIRWAY TO PARADISE

Ein Plan, wie der Turmbau zu Babel. Und das in einer Welt, die allen Gesetzen der Physik widerspricht. Euer Job dagegen ... entspricht allen Gesetzen von smarten Strategiespielen! Bestückt euer Tableau clever mit Karten und kontrolliert die Rebellen, dann siegt ihr in **Skybridge**.

Thraen ist ein Ding der Unmöglichkeit: Auf dieser Welt leben die Völker im Inneren einer Hohlkugel. Ein hartes Dasein in karger Landschaft ... und der Blick wandert stets zum *Augenstern*, dem immergrüne Zentralgestirn in der Mitte der steinernen Blase. Nur ein Gedanke beherrscht die Bevölkerung: Eine Himmelsbrücke zu diesem Paradies zu bauen!



In **Skybridge** verkörpert ihr eines von fünf Völkern, die alle verschiedene Fähigkeiten haben. Alle Spielenden haben ein eigenes Charaktertableau, worauf sie Ressourcen lagern, ihre Bevölkerungsmeeple und weiteres Material. Vor allem aber verfügen die Tableaus über fünf Slots, in die ihr die *Völkerkarten* spielt. Die multifunktionalen Karten sind der Motor in **Skybridge**. Wichtig: Ihr nehmt aus der Auslage vom zentralen Spielbrett nicht nur eure eigenen Karten, sondern auch die anderer Völker. Eine ausgespielte Karte hat einen Soforteffekt. Zudem löst ihr sämtliche Haupteffekte eures Tableaus, also aller Karten in euren Slots, aus.



Das ist auch notwendig. Denn außer den Ressourcen, die ihr für den Bau der *Weltenbrücke* besorgt, müsst ihr noch einiges mehr tun. So buhlt ihr um die Gunst der *Godheiten* von *Thraen*. Nur sie sichern euch am Ende die Punkte der Karten im jeweiligen Slot. Zudem müsst ihr die *Rebellen* in Schach halten, die sich auf dem *Wüstenplan* des zentralen Spielbretts ausbreiten – je weiter die *Weltenbrücke* wächst, desto größer der Widerstand dagegen. Dabei helfen auch die *Garnisonen*, die ihr dort im „Meer der Winde“ aufstellt. Mitten im Spiel, sobald die Brücke halb fertig ist, gibt es einen Wendepunkt: Ein *Großer Drakhe* erwacht. Nur wer diese Bedrohung meistert und es gegen alle Widrigkeiten schafft, von da an das Bauwerk vom Mittelplaneten aus zu vervollständigt, wird Herr*in über die *Weltenbrücke* und läutet damit das Ende einer Partie **Skybridge** ein.

[ask]



Skybridge

Fantasy-Thema # Asymmetrische Völker
Tableau-Building # Addierte Aktionen

Spieldesign: Michael Rieneck, Franz Vohwinkel

Illustration: Franz Vohwinkel

UVP: EUR 49,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



KÜNSTLERISCH WERTVOLL

Im Paris des 19. Jahrhunderts bürgerte sich der Begriff *Bohème* für die zahlreichen freigeistigen Künstlernaturen ein. Wie viel Hingabe und Leiden(schaft) das bedeutet, erfahrt ihr in **Bohemians**, hier aber elegant verpackt als Deckbau- und Kartenkombo-Spiel.

Ein Arbeitstag kann oft eintönig sein. Nicht so in **Bohemians**: Die Künstler*innen müssen sich täglich nach ihren Inspirationen richten und Leid in Kauf nehmen, um der neue Stern am Kunsthimmel zu werden. Jede Spielrunde bildet einen Tag ab. In der *Morgenphase* zieht ihr Karten vom eigenen Deck und plant damit die *Tagesphase*. Legt ihr nur drei

Karten aus, bleibt Zeit, um ein wenig Geld zu verdienen. Vier Karten geben mehr Möglichkeiten, bescheren euch aber später *Leidenskarten*, die unangenehme Konsequenzen zeitigen: Mit knurrendem Magen malt es sich schlechter.

Habt ihr entschieden, wie viele Karten ihr in welcher Reihenfolge ausspielt, erzählen sie die Geschichte des Tages. Außerdem verraten die Symbole an den Kartenrändern, wie viel *Inspiration* ihr sammelt. Die unterschiedlichen Symbole, etwa Freude oder Neugier, profitieren von bestimmten Karteneffekten. Allerdings sind die Symbole meist nur hälftig zu sehen und ihr müsst sie durch überlegtes Auslegen der Karten komplettieren. Sind sie vollständig, kauft ihr neue Karten oder sogar *Erfolge*, die letztlich



den Sieg sichern. Übrige *Inspiration* wiederum lässt sich im Atelier für Zusatzeffekte aufsparen. Zum Schluss wird in der *Nachtphase* aufgeräumt und ihr legt

neue Karten zum Kauf aus. So schlagt ihr euch durchs *Bohème*-Leben, um als Erste*r eine bestimmte Anzahl an *Erfolgskarten* zu erlangen und am Ende in den Kunst-Olymp aufzusteigen.



Neben den vielen Möglichkeiten, Kartenkombinationen auszuschöpfen, und der unterhaltsamen Jagd nach dem besten System für die Tagesnutzung, besticht **Bohemians** vor allem durch sein Thema. Das drückt sich auch in den liebevoll benannten Karten aus, die zudem optisch richtig viel hermachen. Da kann man sich beim Grübeln über die Kartenkombo durchaus mal in die Fantasiewelt der Künstler*innen verlieren. [val]



BOHEMIANS

Deckbau

Frisches Thema

Kunstvoll

Kartenkombos

Spieldesign: Jasper de Lange

Illustration: Hanna Kuik, Roman Kucharski u.a.

UVP: EUR 34,99

Ab Ende Oktober im Handel erhältlich





WIE DAS STAUNEN IN DIE SPIELEWELT KOMMT



13. Jahrhundert, die Welt des Stauferkaisers Friedrich II: Als seine Gefolgsleute baut ihr Burgen, werbt Verbündete an, setzt Fachleute am Hofe ein und, wie sollte es anders sein, braucht ihr für alles Ressourcen. So etwas kann ja nur ein Job für Expert*innen sein.

Ein Spiel mit vielfach verzahnten Aktionen und hohem Optimierungsbedarf ist sozusagen Alltag für Expertenspieler*innen. Doch was **Stupor Mundi** ausmacht, ist der besondere Dreh, wie ihr an Siegpunkte kommt: Am Ende jeder Runde ist Friedrichs Hof das Maß aller Dinge und ihr vergleicht euch mit ihm. Doch dort ist alles variabel, in der Schatzkammer zum Beispiel sind mal mehr, mal weniger *Augustalen*. Da heißt es, clever entscheiden und die Entwicklung richtig vorhersehen. Zum Glück

könnt ihr beeinflussen, wie prall die Schatulle gefüllt ist. Dummerweise aber kann die Konkurrenz das auch – und die will vielleicht mit der Ebbe in der Staatskasse punkten.

Bevor wir das dabei entscheidende *Erlassen von Edikten* erläutern, zunächst ein Blick auf Spielaufbau und -ablauf sowie die vielfältigen Aktionen, die ihr habt. Der zentrale Spielplan zeigt Friedrichs Palast. Seine Burg errichtet ihr mit bemerkenswert großen, schön ge-



stalteten Holzteilen (Mauern, Türme und Hauptgebäude) im *Baubereich*. Am Hof versammelt der Kaiser bis zu fünf *Verbündete*; in *Schatzkammer* und *Reserve* lagern Silber, Stein und Getreide. Dazu kommt der *Arbeitsbereich*, den ihr beim Spielaufbau in immer wieder anderer Konstellation mit Arbeits- und Bonusplättchen bestückt.

Daneben liegt als zweites zentrales Brett der fünfeckige *Reisespielplan* aus, auf dem die Spielenden ihr Schiff platzieren. Durch den zufälligen Aufbau werden auf dem Plan fünf *Marktplättchen* verteilt sowie, bei vier Spielenden, je zehn *Verbündete* sowie zehn Aktionskarten. Dann erhalten alle ein leicht asymmetrisches Set mit zehn Aktionskarten angelegt. Die sind

jedoch schwächer als jene, die ihr euch vom *Reisespielplan* schnappen könnt. Die Karten spielt ihr in fünf Slots unterhalb des jeweils eigenen Tableaus. Dieses *Adelshaus* beherbergt auch euer Spielmaterial: vier Türme, vier Mauern und drei Hauptgebäude. Die setzt ihr nach und nach auf eurem zweiten Plan ein, dem *Burgtableau*, wodurch ihr zunehmend Boni freischaltet oder auch *Edikte* erlassen könnt.



Wer bei **Stupor Mundi** am Zug ist, steuert zunächst mit seinem Schiff einen der fünf Orte in Friedrichs Reich an: Rom, Byzanz, Alexandria, Tunis und Barcelona. Ihr müsst abwägen, wo die sinnvollste Kombination ausliegt. Nutzt man eher das *Marktplättchen*, um an Stein, Getreide und Geld zu gelangen? Oder kauft man eine der verbesserten Aktionskarten? Oder nimmt einen *Verbündeten* an Bord? Oder kann man gar später im Spiel, wenn man gut geplant und ausgebaut hat, mehr als eine der fünf verschiedenen Aktionen ausführen?

Außer *Markt besuchen* und *Aktionskarte kaufen* könnt ihr nämlich auch ein *Burgteil bauen*, die bringen am Ende jeder Runde Boni in Form von Ressourcen oder Punkten. Ebenfalls Boni erhält, wer an Friedrichs Hof eine *Fachkraft fördert* – wenn es die richtige ist! Und schließlich könnt ihr einen *Verbündeten anwerben*. Die sind entscheidend fürs Punkten am Ende jeder Runde. Theofilos etwa beschert zwei Punkte, wenn ihr mindestens so viel Getreide wie



RHONDAS RANDNOTIZ

ECHTES LATEIN ALS SPIELETITEL? **STUPOR MUNDI**, DAS „STAUNEN DER WELT“, WAR DER BEINAME, DEN DIE ZEITGENOSSEN EHRFURCHTSVOLL STAUFERKAISER FRIEDRICH II. VERLIEHEN. WOBEI STUPOR EIGENTLICH ERSTARREN HEISST. WEM DAS WORT BEKANNT VORKOMMT, HAT ES VIELLEICHT SCHON MAL BEI EINEM BERÜHMTE ZAUBERSCHÜLER GEHÖRT. ;-)

Friedrich lagert – aber bei maximal sieben eigenen Lagerplätzen, die erst mal freizuschalten sind, kann das eng werden. Da solltet ihr zuvor das richtige *Edikt*-Plättchen gespielt haben und beim Nachlegen der Konkurrenz nicht Vorlagen machen, mit denen sie die Kornkammer des Kaisers füllt.

Ihr ahnt: An Punkte zu kommen, ist ein harter Job in Friedrichs Reich. Eine Partie **Stupor Mundi** endet, sobald alle Burgteile gebaut wurden, es keine *Edikte* mehr gibt oder die verbesserten Aktionskarten ausgehen. [ask]



Stupor Mundi

Pfiffiger Punktemodus
Üppiger Spielplan

Stauferkaiser
Mit Solomodus

Spieldesign: Nestore Mangione
Illustration: Maciej Janik
UVP: EUR 49,99
Im Handel erhältlich



ZEHN FÜR THEBEN

Bis zu 180 Minuten Spielzeit und die Anleitung verspricht: „Ein verzahntes Optimierungsspiel für umsichtige Planer*innen“, kreiert von Dávid Turczi. Die Fans großer Strategiespiele ahnen nun schon, was mit **Thebai** auf sie zukommt. Und sie werden nicht enttäuscht!

Wobei es einen Aspekt gibt, der bei **Thebai** schon etwas anders ist: Oftmals sind diese großen Strategie-Kracher ein perfekt ineinander geschachteltes Gebilde, das thematisch aber nur am Rande etwas mit der „Story“ zu tun hat. **Thebai** jedoch ist derart gespickt mit Rückgriffen und Anspielungen, dass man sich durchaus hineinversetzt fühlt ins mythische Griechenland und das Geschehen von Aischylos' Tragödie „Sieben gegen Theben“.

Die Stadt Theben verfällt unter dem alten, blinden König Ödipus zusehends. Seine beiden Söhne Eteokles und Polyneikes, eigentlich für die Regierungsgeschäfte auserkoren, bekriegen sich gegenseitig. Als mächtige Adelsfamilien versucht ihr, Theben zu neuer Größe zu führen.

Er, der Gott des Weines, ist der Schutzgott der Stadt. So sichert ihr euch die Macht, damit im Rat Entscheiden zu euren Gunsten fallen.

Klingt verzwickt? Die Denkaufgaben, die **Thebai** stellt, sind eher noch verzwickter. Dafür hat der für epische Strategiespiele bekannte Autor Dávid Turczi gesorgt. Der zentrale Spielplan zeigt die verfallene *Kadmeia* mit sieben mal vier Bauplätzen.

Die Gebäude, die ihr dort einsetzt, nehmt ihr von eurem Spieltableau. Dadurch schaltet ihr zunehmend attraktivere Aktionsplätze auf eurem *Anwesen* frei, gleichzeitig sichern euch die Gebäude Boni, etwa in Form der Waren *Traube*, *Amphore* und *Bronze* sowie Geld (*Drachmen*).

Baut die *Kadmeia*, den uralten Kern der Stadt wieder auf. Bringt den darniederliegenden Handel auf Touren. Wehrt Polyneikes und seine „Sieben gegen Theben“ ab, die vor den sieben Toren Thebens lauern. Verpflichtet die großen Helden, um euch zu helfen. Haltet euch den Kriegsgott Ares gewogen und huldigt Dionysos:



Aktionen werden in **Thebai** mit Würfeln ausgeführt: Ihr habt je sieben *Bevölkerungs-* und vier *Hoplitenwürfel*. Die können im Laufe des Spiels hochgedreht werden und gewähren so immer stärkere Aktionen. Im ersten Teil eines Zuges setzt ihr einen der Würfel ein. Das muss aber nicht auf eurem Anwesen sein, das geht auch zwischen den Gebäuden der *Kadmeia*. Dort winken für *Bevölkerungswürfel* ebenfalls Boni, mit denen ihr *Aufträge* erfüllen könnt. Die versprechen, am Ende des Spiels zu farblich passenden Sets geordnet, ordentlich Siegpunkte. Die *Hoplitenwürfel* aber setzt ihr vorausschauend für die Verteidigung Thebens ein, das vier Angriffswellen über sich ergehen lassen muss.

Im zweiten Teil eures Zuges müsst ihr euren *Archon* (so heißt der höchste Beamte im Staat) über die bebauten Felder der *Kadmeia* ziehen. Auch dafür gibt es Belohnungen, beispielsweise könnt ihr auf den *Altarleisten* von Ares und Dionysos aufsteigen (was natürlich weitere Boni einbringt). Vor allem aber sorgen die *Archonten* beim Gang durch die Stadt dafür, dass die dort zuvor von der Konkurrenz platzierten Würfel hochgedreht werden. Ein wunderbares Dilemma: Denn ohne deren Würfel, die quasi wie Trittsteine funktionieren, kann man den eigenen *Archon* nicht zu lukrativen Feldern bewegen. Wer dieses Netzwerk aus Bewegung, Boni abgreifen und Konkurrenz ausspähen am besten beherrscht, ist auf dem Weg zum Thron von **Thebai**.

Zumal ihr bedenken müsst: Eine Partie **Thebai** verläuft stets über zehn Runden. Abgebildet wird das durch zehn *Schicksalsplättchen*, die ihr am Ende jeder Runde abhandelt. Sechs versprechen *Wohlstand*, zumeist in Form von Siegpunk-



ten, vier lösen einen *Konflikt* aus. Da kommt wieder die *Kadmeia* ins Spiel:

Ihre sieben Baureihen liegen je hinter einem der sieben Tore Thebens. Der Feind marschiert in gerader Linie durch das Tor. Habt ihr, und zwar jede*r für sich, genügend starke *Hoplitenwürfel* oder gar

einen *Heerführer* dort eingesetzt? Dann sind euch Punkte und weitere Boni sicher. Zum Glück liegen stets die nächsten fünf *Schicksalsplättchen* offen. So wisst ihr im Voraus, ob euch *Wohlstand* winkt oder wo der Feind bald zuschlägt. [ask]



Thebai

Mythisches Griechenland # Stadtbau
Würfel-Platzierung # Laufzüge

Spieldesign: Dávid Turczí
Illustration: Andrei Novac,
Joana Kijanka, u.a.
UVP: EUR 69,99



Ab Oktober im Handel erhältlich

KERZENLICHT IN EINER OBSKUREN WELT

In der fiktiven Stadt *Newfaire* stellt ihr euch als Mitglieder der namensgebenden Geheimgesellschaft **Candela Obscura** übernatürlichen Phänomenen und jenseitigen Bedrohungen. Startet eure eigene Gothic-Horror-Erzählung, denn dieses Regelwerk sorgt für einen ganz leichten Einstieg.

Mit **Candela Obscura** veröffentlicht Pegasus Spiele das erste Rollenspiel von Darrington Press. Das Grundregelwerk enthält auf 216 vierfarbigen Seiten alles, was ihr zum Spielen benötigt: die vollständigen Spielregeln, Regeln zur Charaktererschaffung, ausführliche Beschreibungen der Welt und ihrer Geschichte sowie zahlreiche Abenteueraufhänger, mit denen ihr sofort in Kurzabenteuer durchstarten oder gleich längere Kampagnen inszenieren könnt.

Illuminated Worlds, das Spielsystem von **Candela Obscura**, basiert auf einer vereinfachten Version des *Blades in the Dark*-Systems, welches seinerseits vom Erzählrollenspiel *Apocalypse World* und dem Spielsystem *Powered by the Apocalypse* inspiriert wurde. Diese Spiele legen ihren Fokus klar auf erzählerische Aspekte und die Handlungsfreiheit der Spielenden. Bei Bedarf lasst ihr einige sechsseitige Würfel rollen, um den Ausgang von Aktionen zu bestimmen. Ein Wurf von 1 bis 3 gilt als Misserfolg, ein Wurf von 4 oder 5 als durchwachsener Erfolg und ein Wurf von 6 als voller Erfolg.



Mehrere 6en zu würfeln, wird als kritischer Erfolg gewertet. Gemeinsam mit der Spielleitung gestaltet ihr das Geschehen entsprechend und treibt es voran.

Die Charaktererstellung in **Candela Obscura** unterstreicht diesen kollaborativen Ansatz, bei dem ihr eure Charaktere und deren Beziehungen zu anderen im Zirkel ausgestaltet. Euch stehen eine Reihe stereotyper Rollen und Spezialisierungen zur Auswahl wie etwa *Galionsfiguren* (Kommunikation), *Kraftpakete* (Wagemut und Kampf), *Koryphäen* (Gelehrte), *Leichtfüße* (Schurken) oder *Sonderlinge* (Übernatürliches). Alle verfügen über einzigartige Fähigkeiten und erzählerische Anknüpfungspunkte.

Candela Obscura besticht durch die detailreich ausgearbeitete Hauptstadt der Fairelands. Dabei sind geschickt Steampunk- und Gothic-Horror-Elemente miteinander verwoben. Das fiktive *Newfaire* ist eine ausgedehnte und vielfältige Stadt an der Westküste des Kontinents. Der technologische Fortschritt, einschließlich erster Elektrizität, erinnert an den Beginn des vorherigen Jahrhunderts. Diese Zivilisation steht auf den Ruinen



ihres alchemistischen Vorgängers, bekannt als *Oldfaire*. Der Ort verkörpert die immerwährende Integration von Altem und Neuem. In *Newfaire* sind die Bürger eingebettet in die historische Architektur des Brutalismus und die jüngste Entwicklung vom Jugendstil zum Art déco.

Diese Stimmung spiegelt sich in der künstlerischen Gestaltung wider. Stilsichere Aquarellbilder und Skizzen greifen diese Motive ebenso kreativ wie stimmungsvoll auf. Der Hardcover-Band enthält darüber hinaus verschiedene Artefakte wie reproduzierte Briefe und Zeitungsausschnitte – Handouts, die das Spielerlebnis ungemein bereichern.

Solltet ihr eine fabulierfreudige Horror-Rollenspielerunde sein, bietet euch **Candela Obscura** sowohl einen einfachen Einstieg als auch ein besonderes Spielerlebnis in einer außergewöhnlichen Spielwelt. Ganz nebenbei ebnet es den Weg für das ebenfalls von Darrington Press entwickelte *Daggerheart*, das aktuell als der vielleicht heißeste Mitbewerber im High-Fantasy-Rollenspielbereich für den



Klassiker *Dungeons & Dragons* gehandelt wird. Darrington Press ist ein Verlag, der von der zur Zeit sehr gelobten amerikanischen Mediengruppe Critical Role gegründet wurde.

Und da geht noch mehr: Critical Role ist aktuell weltweit im Fokus wegen seiner epischen, hochwertig produzierten *Dungeons & Dragons* 5E-Kampagnen einschließlich der populären Serien-Ableger *The Legend of Vox Machina* und *The Mighty Nein*. Wohin dieser Weg noch führt ... Wer weiß. Bis dahin aber heißt es: Erster Halt *Newfaire*! Bitte alle aussteigen und bereit sein für schaurig-schöne Spielstunden mit **Candela Obscura**. [ib]



Candela Obscura: Grundregelwerk

Erzähl-Rollenspiel

Gothic Horror

Regelleicht

Critical Role

Chefredaktion: Milena Fuchs
Art design: De La Rosa Design

Preis: EUR 39,95
Im Handel erhältlich

DARRINGTON PRESS

ILLUMINATED
WORLDS

Gold lässt
Herz schlagen
in niederen
Eisen ist
dein Entsch
unverwundlich.
Anmut und
Geschmeidig
verliehen von
Hell leuchtend
schönen Lippen

STÜRMISCHER START INS NEUE ROLLENSPIEL

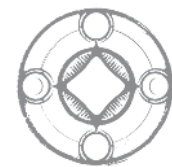
Mit einer besonderen Publikation zur Messe *Spiel* wird der Einstieg in das Fantasy-Rollenspiel **Midgard – Legenden von Damatu** noch spannender und einfacher. Ende Oktober liefern wir euch in Essen alles, was es braucht, um direkt loszuspielen.

Im Herzen der Alten See befindet sich der *Archipel der Winde*. Aufstrebende Reiche, mächtige Stadtstaaten und vielfältige Kulturen ringen hier um das Erbe eines untergegangenen antiken Inselreichs, von dem nur geheimnisvolle Ruinen aus Glas geblieben sind. Im Westen liegen **Die Umstürmten**, eine ringförmig angeordnete Inselkette der *Magokratie Casdasar*. Eine arkane Elite herrscht mit ihren fliegenden Zauberschiffen über neun größere und unzählige kleinere Insel. Hier leben Menschen, Gnome und andere Wesen neben den möwengestaltigen Laradri und den geschuppten Dymari. Sie eint nicht nur das Streben nach Fortschritt und Wissen, sondern

auch die Furcht vor den unheilvollen Geisterstürmen, die durch ein nahes Weltentor hervorbrechen und **Die Umstürmten** heimsuchen.

Auf einer dieser Inseln liegt die pulsierende Hafenstadt *Lun*, die Stadt der Künste und das Tor nach *Casdasare*. Und hierhin verschlägt es euch und eure Spielfiguren. Was anfänglich als gemütlicher Tavernenabend beginnt, entfaltet sich zu einer Geschichte, deren Ausgang das Inselreich für immer verändern kann.

In einem Wettlauf gegen die Zeit müsst ihr euer ganzes Geschick aufbringen, um eine folgenschwere Katastrophe abzuwenden.



Die Umstürmten ist eine Sonderpublikation, die in limitierter gedruckter Form exklusiv bei Pegasus Spiele zur diesjährigen Spielmesse in Essen erscheint und ab 25. Oktober zudem als PDF bei Pegasus Digital erhältlich sein wird. Darin lernt ihr nicht nur mehr über den *Archipel der Winde* und die *Magokratie Casdasar*. Ebenfalls enthalten sind eine lebendige Beschreibung der Stadt *Lun* als Schauplatz für eigene Geschichten sowie das spielfertige Abenteuer *Das gebrochene Herz*. Das stammt von Mike Krzywik-Groß, der auch schon als Autor für *Shadowrun* und *Splittermond* tätig war.

Um direkt loszuspielen zu können, liegen dem Abenteuer fünf vorgefertigte Spielfiguren bei, darunter zwei neue Figuren, die eigens für **Die Umstürmten** entwickelt wurden. Die Spiegelhexe Aralia Neru befindet sich auf der Flucht vor einer geheimen Organisation, die an der flüsternden Scherbe interessiert ist, die sie aus den Ruinen einer untergegangenen Stadt geborgen hat. Der elfische Ordenskrieger Vassar Maruda wurde auf der diesjährigen *Roleplay Verse* in Oberhausen gemeinsam mit dem Publikum erstellt und kann nun erstmals gespielt werden. Dazu gesellen sich mit der Mondpriesterin Pawina, dem zwergischen Waldläufer Aart und dem piratischen Katzenwesen Amel-Issu drei bekannte und beliebte Figuren aus dem bisherigen **Playtest**.



RHONDAS RANDNOTIZ
 WIR WÜNSCHEN UNS
 EINE DIVERSE UND BUNTE
 SPIELEWELT! DARUM
 SPENDET PEGASUS SPIELE
 ALLE ERLÖSE FÜR DIE
 UMSTÜRMTE BIS ENDE
 2025 AN FLINTA*STISCH.
 MEHR INFORMATIONEN ÜBER
 DEN VEREIN FINDET IHR AUF:
 FLINTASTISCH.DE!

Abgerundet wird das mehr als 80 Seiten umfassende Softcover durch fokussierte Spielregeln. Diese Regeln wurden auf Basis des umfassenden Feedbacks aus dem immer noch laufenden **Playtest** für die neue Edition gründlich überarbeitet und erlauben einen noch direkteren Einstieg ins Spiel.

Apropos **Playtest**: Mit Erscheinen von **Die Umstürmten** wird auch der **Playtest Guide** für **Midgard – Legenden von Damatu** ein großes Update erhalten. Und natürlich könnt ihr dessen vollständige Regeln nutzen, um den *Archipel der Winde* mit eigenen Spielfiguren zu erkunden!

Der offene **Playtest** bleibt weiterhin aktiv und ihr seid eingeladen, durch ihn an der Entwicklung des Grundregelwerks für **Midgard – Legenden von Damatu** weiter teilzuhaben. Lüftet das Geheimnis des Trostfalters, spielt eure eigenen Geschichten in der Stadt der Künste und auf dem *Archipel der Winde* ... und teilt uns eure Meinung mit! Besucht den Discord-Server von Pegasus Spiele, diskutiert mit der Community, der Chefredaktion und dem Designteam und nehmt an den Umfragen teil, um zu helfen, das Spiel noch besser zu machen. [mm]

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



Midgard – Legenden von Damatu: Die Umstürmten

Midgard-Welt # Sonderpublikation
 # Fantasy-Abenteuer # Rollenspieleinstieg

Chefredaktion: Michael Masberg Preis (gedruckt): EUR 10,00
 Projektleitung: Selina Kalms Preis (digital): EUR 7,95
 Ab Ende Oktober auf der Spiel und digital erhältlich

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

Damit bei Pegasus Spiele auch intern alles rund läuft, arbeiten bei uns auch ein paar „gute Seelen“, die sich um das Wohlergehen der Mitarbeitenden, geregelte Abläufe und noch so einiges andere kümmern. Das sind Bettina und Dennis, die wir euch dieses Mal vorstellen.

Mein Name ist: Bettina Döpp

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich arbeite im Personalwesen und bin Assistentin der Geschäftsführung. Dadurch stehe ich ständig im Kontakt mit Bewerber*innen, Auszubildenden, Führungskräften und der Geschäftsführung.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Oktober 2014, also schon bald elf Jahre.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Dass sie so abwechslungsreich ist. Ich mag besonders den Kontakt zu den verschiedenen Personengruppen, die unterschiedlichste Anfragen und Aufgaben an mich herantragen.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: 2017 haben wir anlässlich der *Spiel des Jahres*-Auszeichnung für *Kingdomino* im Garten hinter dem Pegasus-Gebäude gefeiert. Für mich war es die erste Feier bei Pegasus anlässlich eines Preises. Die Stimmung war unfassbar gut und ausgelassen, die Sonne hat geschienen und es war ein großartiges Miteinander.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Ich spiele am liebsten das Rollenspiel *Cthulhu*. Es ist toll, Teil so einer spannenden – wenn auch manchmal gruseligen – Geschichte zu sein und sie mitzugestalten durch die Handlungen meines Charakters.

Mein erstes Pegasus-Spiel: Das müsste *Firenze* gewesen sein, das 2010 bei Pegasus Spiele erschienen ist. Man spielt Bauherren im mittelalterlichen Florenz und baut die sogenannten Geschlechtertürme – Statussymbole einflussreicher Familien der Stadt. Dabei errichtet man aus stapelbaren Holzteilen sogar richtige kleine Türme.

Mein Lieblingsgericht: Es ist nicht wirklich ein Gericht, aber ich liebe Kartoffelchips. Manchmal esse ich zum Abendessen eine ganze Tüte ...

Diesen Film muss man gesehen haben: Ganz klar *Star Wars*! Das sind auch die einzigen Filme, die ich mehr als einmal gesehen habe, weil sie mich so in die Welt und die Geschichte reinziehen. Die Planeten und Landschaften sind so wunderbar vielfältig und fantastisch. Auch

die so unterschiedlichen Spezies in der Galaxie faszinieren mich.

Ein Leben ohne ___ ist möglich, aber sinnlos: Meine Familie! Denn am liebsten verbringe ich meine Zeit draußen, mit meiner kleinen Tochter auf dem Spielplatz oder mit meinem Mann beim Wandern und Klettern.



Mein Name ist: Dennis Finkernagel

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Als Executive Assistant kümmere ich mich unter anderem um die Getränkebestellungen, die Obstversorgung, die Lizenzabrechnungen, unsere 3D-Drucker sowie die Koordination von Wartungen und Reparaturen ... und darüber hinaus um einige Dinge mehr, die verwaltungstechnisch erledigt werden müssen. Bei gutem Wetter bin ich auch öfter mal der „Grillmeister“ und brate für die Mitarbeitenden in der Mittagspause Würstchen oder Burger (und natürlich auch vegetarische Alternativen).

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Erst seit 2021, aber da mein Bruder einer der Gründer ist, habe ich natürlich schon lange eine Verbindung zu Pegasus Spiele.

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Der Gedanke, dass ich etwas bewegen kann. Aber auch Mitarbeitenden zu helfen beziehungsweise ihren Arbeitsalltag zu erleichtern, motiviert mich.

Mein erstes Pegasus-Spiel:
Das war wohl *Dino Jagd*, ein Sammelkartenspiel mit Dino-Thema von Steve Jackson (dem Autor von *Munchkin*), das Pegasus Spiele 1996 auf Deutsch herausgebracht hat. Es gab darin weit über 100 Karten mit allen möglichen Dinos.

Das beste Spiel aller Zeiten:
Mensch ärgere dich nicht – das haben wir schon mit unserer Oma gespielt!

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Abends widme ich mich vorrangig der Familie und unserem Hund. Wenn es die Zeit erlaubt, male ich aber auch gerne 3D-gedruckte Figuren an oder spiele noch eine Runde PlayStation vor dem Schlafengehen.

Dieses Buch muss man gelesen haben: Ich bin kein großer Leser, aber Gebrauchsanweisungen halte ich für essenziell wichtig. ;)

Mein Motto lautet: Sei dankbar für das, was du hast, und nicht unglücklich über das, was du nicht hast.



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

GEWINNSPIEL

AUF ZUM GROSSEN INSELABENTEUER!

Zum 30. Geburtstag von **CATAN** erwartet euch eine ganz besondere Spielerfahrung mit **CATAN – Connect**, denn: Hier spielen alle gleichzeitig – und die Zeit läuft! Wer handelt am geschicktesten und wer baut am schnellsten? Jeder Würfelwurf zählt für alle, jeder Moment bringt neue Entscheidungen. Seid bereit, euch schnell auszubreiten, die längste Handelsroute zu bauen und das Land hinter den Wüsten zu erschließen. Schnell denken, klug handeln – und gemeinsam mitfeiern: Das ist **CATAN – Connect**!

Durch die vorgegebenen Rundenzeiten, einem Würfelwurf für alle und gleichzeitige Handels- und Bauphasen erhält das Spiel einen ganz besonderen Reiz. Mit weiteren Sets ist es möglich, die Anzahl der Spieler*innen beliebig zu erweitern oder Partien parallel stattfinden zu lassen. Mit dem Tutorial in der App *CATAN Assistent* fällt der Einstieg in die **CATAN**-Welt zudem spielend leicht.

Wollt ihr beim größten **CATAN**-Spiel aller Zeiten mitmachen und Teil eines Weltrekords werden? Dann spielt auf der weltgrößten Messe für Gesellschaftsspiele, der *Spiel* in Essen Ende Oktober, gemeinsam mit 1100 Fans **CATAN – Connect** auf einer riesigen Inselwelt. Das Event findet am Freitag, 24. Oktober, statt, der Einlass ist ab 17 Uhr. Tickets sind, solange der Vorrat reicht, erhältlich auf: www.spiel-essen.de [laut]

5 x gewinnen!



CATAN – Connect (Kosmos)

*So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.12.2025*

Spieldesign: Klaus & Benjamin Teuber

Illustration: Quentin Regnes,
Fiore GmbH, Eric Hibbeler



Impressum: Ringbote #3/2025

Ringbote | Das Pegasus Spiele Magazin

E-Mail: ringbote-print@pegasus.de

Internet: www.pegasus.de | www.ringbote.de

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

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]

Redaktion: Ingo Beyer [ib], Ronja Lauterbach [laut],
Nadine Pfaff [napf]

Freie Mitarbeitende: Marie Bolle, Maximilian Dungen [mad],
Sabrina Gossling [sabs], Johannes Herweg [dxj], Michael Masberg [mm],
Valentin Masszi [val], Moritz Mehlem [meh], Daniel Pfaff [dapf],
Maximilian Zehentbauer

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1, 3–16, 18–33, 35), Bettina
Döpp (S. 32), Deep Print Games (S. 4, 22), Dennis Finkernagel
(S. 33), Kosmos (S. 17, 34), Maximilian Zehentbauer (S. 32–33),
Merz Verlag (S. 35), Portal Games (S. 23)

Druck: Esser Druck & Medien GmbH | Weillblick 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 #3/2025:

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

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 #4/2025: voraussichtlich 12. Dezember 2025

Anzeigenschluss: 6. Oktober 2025

Druckunterlagenschluss: 3. November 2025

Redaktionsschluss: 12. November 2025

TERMINE



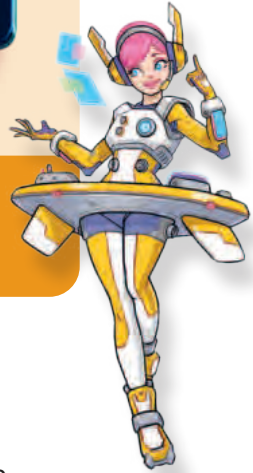
INTERNATIONAL SPIELTAGE SPIEL

23.10.–26.10.2025 | www.spiel-essen.de



CONSPIRACY

05.–06.12.2025 | www.conspiracy-con.de



03.10.–04.10.2025

>> Brett Hamburg

www.brett-hamburg.de

07.11.–09.11.2025

>> Spielwiesn Augsburg

www.spielwiesn.de

14.11.–14.12.2025

>> Pegasus Spiele Tage

www.pegasus.de/events

15.11.–16.11.2025

>> DreieichCon

www.dreieichcon.de



20.11.–23.11.2025

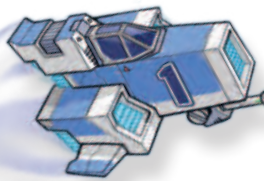
>> Spielmesse Stuttgart

www.messe-stuttgart.de/spielemesse

22.11.–23.11.2025

>> Darmstadt spielt

www.darmstadt-spielt.de



**Puzzle nicht
was du siehst...**



WASGIJ?
ORIGINAL PUZZLE



**JAN
VAN HAASTEREN**



**Chaos, Spass und
tausend Details!**



COMPILE



SPANNENDES DUELL FÜR 2 PERSONEN

STELLT EURE DECKS IN JEDER PARTIE NEU ZUSAMMEN

STYLISCHE KARTEN MIT HOLO-OPTIK

Macht mit beim Release-Event!
Ab Oktober im teilnehmenden stationären
Fachhandel – mehr Infos auf: www.pegasus.de!



Pegasus Spiele