

RINGBOTE

Das Pegasus Spiele-Magazin

#3/2020



Im Fokus: MicroMacro macht Detektivarbeit zum Wimmelspiel



Spiele zu Halloween – eine Nacht, die jeden Be-Geistert



So spannend wie in Foto Fish war Fische fotografieren noch nie



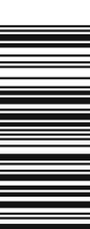
Flinke Finger: Ghost Adventure lässt die Kreisel tanzen



Das Expertenspiel Bonfire zündet ein wahres Punkte-Feuerwerk



9 783957 894205



INHALT

4 | NEUES IN KÜRZE

Sieger Spiel + Kennerspiel des Jahres
Neuheiten



8-13 | FOKUSTITEL

MicroMacro: Das irre Detektivspiel mit dem ein Quadratmeter großen Wimmelbild. Alle Hintergründe dazu im Interview mit den Machern

14 | KINDERSPIELE

Foto Fish
Langland Domino
Langland Yatzy

18 | FAMILIENSPIELE

Ghost Adventure



Spy Connection
Detective – Erste Fälle
UNDO – Gipfel ohne Wiederkehr
Sherlock Holmes – Die Nachwuchs-
Investigatoren
Punktesalat



CONSPIRACY

ONLINE-CONVENTION 4

- Livestream
- Rollenspielrunden auf Discord
- Brettspiele auf Tabletopia
- und vieles mehr!

27.-29.11.2020
www.conspiracy-con.de



Pegasus Spiele

INHALT

24 | PANORAMA

Sieben verspielte Tipps für Halloween

26 | FUNSPIELE

Munchkin Felling
Doodle Dungeon

28 | SPIELE-EVENT

Conspiracy – Die Pegasus
Online-Convention

30 | KENNERSPIELE

City of Angels
Cubitos
Nidavellir
Pharaon
Renature



36 | INTERVIEW

Deep Print-Geschäftsführer Matthias Nagy

38 | EXPERTENSPIELE

Siderische Konfluenz
Bonfire

42 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Cthulhu: Petersens Abscheulichkeiten
Shadowrun: Feuer frei

44 | INTERVIEW

Klaus Ottmaier, Leiter der Redaktion
Spiel, zu den Pegasus Designer Days



46 | GEWINNSPIEL

Nova Luna
Impressum



46 | TERMINE

EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Wer anderen etwas anpreisen will, sagt ja gerne, dass er etwas Einzigartiges habe. Bei der Ausgabe #3 des **Ringboten** kann man das aber mit Fug und Recht sagen. Denn: Wir präsentieren ein Spiele-Feuerwerk an Neuheiten, von denen viele erst auf der Messe „Spiel“ in Essen, also Ende Oktober, vorgestellt worden wären.

Unser Vorteil, ganz klar: Wir sitzen Tür an Tür mit der Pegasus-Spieleredaktion und können da einfach mal hineinspazieren und uns die Prototypen zeigen lassen. Oder wir bekommen sogar das eine einzige Vorab-Exemplar, das in Deutschland kursiert. Mehr noch: Wir dürfen die Spiele sogar spielen! Am besten, Ihr schaut bei *Renature*, *MicroMacro*, *Bonfire*, *Ghost Adventure*, *Langland Domino* und und und gleich hinein.

Wer zudem mehr darüber wissen will, wie die Neuheiten entstehen: In den Interviews mit Klaus Ottmaier und Matthias Nagy erfahrt Ihr spannende Hintergründe. Und wir erzählen, welche neuen Ideen und Konzepte Pegasus Spiele entwickelt hat, um auch in Zeiten von Corona und Social Distancing Kontakt zu Autoren und Spielern zu halten!

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

SPIEL DES JAHRES: PICTURES

Den Sieger beim „Spiel des Jahres 2020“ darf man als kleine Überraschung bezeichnen: Dem Kreativspiel **Pictures** attestierten zwar viele schon vor der Wahl ein hohes Unterhaltungspotenzial. Doch so ganz ernsthaft hatten nur wenige damit gerechnet, dass der Außenseiter aus dem kleinen PD-Verlag das Rennen macht. Was auch am ungewöhnlichen Design liegt: Es geht darum, den Inhalt von einem der 16 auf dem Tisch ausliegenden Fotos mit Bauklötzen oder zwei Schnürsenkeln oder einer Handvoll Steine und Stöckchen gekonnt nachzubauen. Wer schafft es am besten, die Bildstruktur so nachzuempfinden, dass die bis zu vier Mitspieler auf das richtige Ausgangsbild tippen? Als fairer Zweiter meinte Michael Schmitt vom Verlag Edition Spielwiese, der das aussichtsreiche **Nova Luna** ins Rennen geschickt hatte: „Auch wenn wir nicht gewonnen haben – das ist um so mehr Ansporn fürs nächste Jahr!“



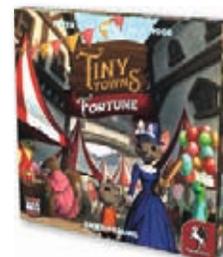
ROLL PLAYER – FIENDS & FAMILIARS

Roll Player dreht die übliche Herangehensweise bei Rollenspielen komplett um: Es geht nur darum, den schlagkräftigsten Helden zu erschaffen. War schon dieser, durch eine ausgeklügelte Würfelmechanik gesteuerte Wettbewerb spannend, so wird das Spiel durch die Erweiterung **Roll Player – Fiends & Familiars** erst recht zum Thrill: Neue Monster terrorisieren das Land. Um den ungeahnten Herausforderungen zu begegnen, kommen den Helden Vertraute und Tiergefährten zur Hilfe. Neue Klassen und Marktkarten sorgen zudem für Abwechslung.



TINY TOWNS – FORTUNE

Die Idee von **Tiny Towns** als zugleich strategischem und familienfreundlichem Städteaufbauspiel hat auf Anhieb viele Fans gefunden. Die Action, aus wenigen Ressourcen Gebäude wie Bauernhöfe, Kirchen oder Industriebauten punkteträchtig zu kombinieren, wird nun durch ein ganz neues Element erweitert: In **Tiny Towns – Fortune** überzeugen sich die kleinen Bewohner gegenseitig davon, dass glänzende Metallstücke wertvoll sind. Das neue Ding namens „Geld“ ist sehr hilfreich, denn die anderen machen dafür fast alles – wäre es nur nicht so schwer, selbst daran zu kommen!



KENNERSPIEL DES JAHRES: DIE CREW

Anders als beim „Spiel des Jahres 2020“ war der Sieger beim „Kennerspiel des Jahres“ keine ganz große Überraschung: Seit dem Erscheinen im Herbst 2019 war das kooperative Kartenspiel **Die Crew – Reist gemeinsam zum 9. Planeten** als heißer Kandidat für die Titelnür gehandelt worden. Es stellt das übliche Prinzip von Stichspielen auf den Kopf, bei denen einer versucht, die meisten Stiche einzusacken. Hier müssen die bis zu vier Teilnehmer alles daran setzen, Stiche mit exakt definierten Karten stets einem bestimmten Spieler in der Runde zukommen zu lassen. Spannend bei **Die Crew** aber auch dem Zweitplatzierten **Der Kartograph**: Beide sind im Verhältnis für diese Kategorie „kleine“ Spiele – heißt: Sehr viel Spielspaß für kleines Geld!



DESPERADOS

EIN PEN & PAPER ROLLENSPIEL

DAS PEN & PAPER ROLLENSPIEL VON PEGASUS SPIELE
ZUM NEUEN WILD WEST-VIDEOSPIEL DESPERADOS III
VON MIMIMI PRODUCTIONS UND THQ NORDIC.

KOSTENLOSES PDF: WWW.PEGASUSDIGITAL.DE/DESPERADOSRPG

THQ NORDIC

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



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



Pegasus Spiele

NEUES IN KÜRZE

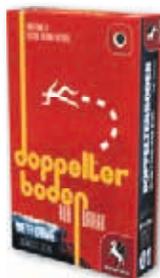
AEON'S END – DAS NAMENLOSE + AUS DEN TIEFEN

Die Riss-Magier aus **Aeon's End** haben sich in kürzester Zeit in die Herzen der Community gespielt. Das Grundspiel war nach kurzer Zeit vergriffen (Neuaufgabe ist in der Produktion), aber mit **Das Namenlose** und **Aus den Tiefen** stehen bereits zwei veritable Erweiterungen für das kooperative Deckbuilding-Spiel am Start. Die neuen Erzfeinde Lord des Verderbens und Der Wegbereiter erfordern neue Mittel und Verbündete. Die stellt **Das Namenlose** bereit, unter anderem auch den neuen Riss-Magier Malastar. **Aus den Tiefen** beschert den Spielern außer neuen Zaubern, Artefakten und Kristallen gleich drei neue Riss-Magier: Reeve, Nym und Z'Hana.



DETECTIVE – DOPPELTER BODEN

Boston in den 70er Jahren: Ein junger Politiker wird tot auf dem Parkplatz neben dem Rathaus aufgefunden. Können die Spieler den mysteriösen Mordfall lösen? **Doppelter Boden** ist der erste Fall in der **Detective Signierten Serie** und stammt aus der Feder von niemand geringerem als Rob Daviau. Der hat sich vor allem einen Namen gemacht als Erfinder von Legacy-Spielen. In Zusammenarbeit mit Portal Games hebt er nun das höchst immersive Krimi-Spiel **Detective** auf ein neues Level. In **Detective** müssen die Spieler als Ermittler im Team investigativen Scharfsinn beweisen und real im Internet sowie auf einer vorbereiteten **Detective**-Homepage recherchieren.



EMPIRES OF THE NORTH – RÖMISCHE BANNER

Das Inselreich von **Empires of the North** erhält Zuwachs.

Und wenn es um Imperien geht – nun, da kennt sich ja kaum einer besser aus als die ollen Römer. **Römische Banner** heißt die nun schon zweite Erweiterung für **Empires of the North**, das eigenständige Spiel im *Imperial Settlers*-Universum. Der Trajana Clan setzt auf seine Armeen, im Flavian Clan bringen ideenreiche Architekten ein neues Element in das Spiel, bei dem schon Schotten, Wikinger, Inuit und Japaner um Punkte kämpfen. Außerdem sorgen sechs neue Inseln für Herausforderungen in dem Brettspiel, mit dem anspruchsvollen Kartendeck-Management.



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:

- **TRÄNEN EINER GÖTTIN** von Pegasus Spiele
Viele Wege führen nach Fernost: Der Spiele-Comic mit Exotic-Flair
- **ANDOR JUNIOR** von Kosmos
Der kooperative Spielehit mit einem Abenteuer für den Nachwuchs
- **DER WEISSE HAI** von Ravensburger
Frischfisch für den Spieletisch: Jagd auf den legendären Killerhai



NEUES IN KÜRZE

KICKSTARTER: CTHULHU NYARLATHOTEP

Die Ankündigung vom Chefredakteur der deutschen Ausgabe von **Cthulhu** hat die Fans des Rollenspielklassikers elektrisiert: Auf der Conspiracy 3 verkündete Heiko Gill, dass der Verlag Pegasus Spiele ein Crowdfunding via Kickstarter für die legendäre **Cthulhu**-Kampagne **Die Masken des Nyarlathotep** startet. Zugrunde liegt der deutschen Ausgabe die 2018 erschienene englische Version. Die ist nicht nur 666 Seiten stark, sondern erhielt bereits im Jahr darauf einen **Ennie-Award** in Gold. Der Kickstarter wird im Oktober angeschoben und bis Januar abgeschlossen sein. Die Backer erhalten ihre Ausgabe, für die die übersetzten Texte bereits vorliegen, voraussichtlich im Mai 2021. In den Handel dürfte das epochale Werk im nächsten Herbst sein. Mehr zur Conspiracy 3: auf Seite 28 und 29.



MUNCHKIN WARHAMMER: AGE OF SIGMAR – TOD UND ZERSTÖRUNG

Die Schlacht hat begonnen – und wenn **Munchkin** einmal so ein schönes Thema wie **Warhammer 40.000** am Haken hat, lässt es gewiss nicht locker. Mit **Tod und Zerstörung** kommt die erste Erweiterung zu **Warhammer – Age of Sigmar** auf den Tisch: Die Kannibalen der Flesh-Eaters protzen bei ihren grotesken Banketten mit ihrem Pesthauch. Die kampfverrückten Ironjawz schwingen ihre Waaagh! Staffs vom Rücken ihrer Maw-Krusha-Rösser. Seit Jahrtausenden sind sie Todfeinde, aber nun haben diese Armeen eine Gemeinsamkeit gefunden: Munchkins mögen sie überhaupt nicht. Also tut ein Munchkin das, was er am besten kannst – Türen eintreten, Gegner abmurksen und ihre Schätze kassieren. Es kann nur einen geben auf Stufe 10!



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

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

Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

- **DIE ZWERGE**
Ein Interview mit Romanautor Markus Heitz
- **KITCHEN RUSH**
Rezeptwettbewerb: Die besten Rezepte der Community
- **EXTRA ZUR SPIEL.DIGITAL**
Alles rund um den digitalen Pegasus-Messeauftritt





EIN WIMMELBILD FÜR KRIMINALISTEN

Willkommen in **Crime City**, einem wortwörtlich beschaulichen Städtchen, in dem es von Verbrechen nur so wimmelt. Im Team versuchen die Spieler, die zahlreichen Verbrechen aufzuklären – gefragt sind ein scharfes Auge und herausragende Kombinationsgabe.



MicroMacro – Crime City enthält 16 verschiedene Kriminalfälle, jeweils bestehend aus einem Stapel nummerierter Fallkarten, beginnend mit einer Startkarte. Pro Partie wählen die Spieler gemeinsam einen Fall aus, den sie spielen wollen. Eine Tabelle in der Anleitung gibt eine ungefähre Angabe zu Schwierigkeit und Spieldauer. Für die erste Partie empfiehlt sich der Einführungsfall „Der Zylinder“. Der kann parallel zur Regellektüre direkt gespielt werden, das Spielprinzip lernt man dabei im Handumdrehen.



Ein Spieler aus der Runde wird zum Kommissar ernannt. Er oder sie leitet die Ermittlungen und liest die Kartentexte vor. Die Startkarte gibt einen Überblick über das aufzuklärende Verbrechen und zeigt ein Bild der Hauptfigur. Dann trägt der Kommissar die



Aufgabe auf der Vorderseite der nächsten Karte vor, darf sich deren Rückseite aber erst ansehen, wenn ein Spieler eine Lösung vorschlägt.



Fall-Karte, Vorderseite



Fall-Karte, Rückseite

Um die Aufgabe zu lösen, wenden sich alle Spieler – auch der Kommissar – dem 75 x 110 cm großen Spielplan zu, einem riesigen Wimmelbild-Stadtplan, das Herzstück von **MicroMacro**. Darin verstecken sich die Details von allen 16 zu lösenden Fällen, aber auch zahlreiche weitere Rätsel. Die Spieler suchen gemeinsam den Tatort des Verbrechens und müssen dann Hergang, zurückgelegte Wege und ähnliches rekonstruieren.

So gilt es zum Beispiel, den Weg zurückzuverfolgen, den das Opfer gekommen ist. Oder herauszufinden, wohin der Täter geflüchtet ist und was er mit der Tatwaffe angestellt hat. Jede der Figuren ist in verschiedenen





Situationen zu entdecken – das erinnert an Aufnahmen verschiedener Überwachungskameras. Gemeinsam verraten diese einzelnen „Augenblicke“ die Lösung des Falles.

Da jedes Detail relevant sein kann, ist es besonders wichtig, beim Spielen gutes Licht zu haben und dass alle Spieler einen freien Blick auf den Spielplan haben. Dazu kann man den Plan auf einem Tisch legen, um drumherum zu laufen, oder auf den Boden, oder auch an die Wand hängen. Als kleine Hilfe ist eine Lupe im Spiel enthalten.

Die Lösung einer Aufgabe ist immer eine bestimmte Szene auf dem Spielplan. Wenn die Spieler glauben, die passende Szene gefunden zu haben, schaut sich der Kommissar die Rückseite der aktuellen Aufgabe an. Ist die Lösung korrekt, liest er den Text auf der Rückseite laut vor und es geht mit der nächsten oder den nächsten Aufgaben weiter, denn es können auch mehrere Aufgaben gleichzeitig offen liegen. Ist die Lösung falsch, legt der Kommissar die Karte sofort zurück, ohne den Text zu lesen. Er teilt der Gruppe mit, dass sie falsch liegt und weiter ermitteln muss. Da der Kommissar jetzt die Lösung kennt, darf er sich an den Ermittlungen nicht mehr beteiligen, bis die Aufgabe gelöst wurde. Bei der nächsten Aufgabe kann er dann wieder miträtseln.



Die Partie endet, wenn alle Aufgaben gelöst wurden. Natürlich können die Spieler einen Fall auch unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen. Das Besondere an **MicroMacro** ist, dass es kein Verlieren und keine Wertung gibt. Es geht nicht darum, den Fall besonders schnell oder mit besonders wenigen Lösungsversuchen aufzuklären, sondern vor allem darum, gemeinsam eine Geschichte zusammen zu puzzeln und die Stadt Crime City bis ins letzte Detail zu erkunden. Wer lieber auf eigene Faust ermittelt, kann **MicroMacro – Crime City** auch solo spielen.



Wer eine größere Herausforderung sucht, kann sich an der Profi-Variante versuchen. Hier lesen die Spieler ausschließlich die Start-Karte und versuchen, den ganzen Fall zu lösen ohne die weiteren Fallkarten zu benutzen.



In der Profi-Variante müssen die Spieler durch das Nachverfolgen des Opfers erahnen, welche Aufgaben ihnen im Verlauf des Spiels gestellt werden würden. Erst wenn die Gruppe glaubt, den Fall vollständig durchschaut zu haben, nimmt sie die Fallkarten dazu und beantwortet alle Fragen. Spätestens in diesem Modus zeigt sich, wer das Zeug zur Meisterspürnase hat.

Wurden alle Fälle erfolgreich gelöst, finden sich übrigens weitere Rätsel auf der Webseite www.micromacro-spiel.de [laut]



MicroMacro – Crime City

Wimmelbild

Detektivarbeit

Kooperativ

Keine Verlierer

Autor: Johannes Sich

Illustration: Hard Boiled Games

UVP: EUR 24,95

Ab Oktober im Handel erhältlich





„DER ZOOM-EFFEKT LIESS UNS NICHT MEHR LOS“



MicroMacro ist die erste Kooperation zwischen dem Dreier-Team Johannes Sich, Daniel Goll und Tobias Jochinke von Hard Boiled Games und der Edition Spielwiese. Wie es zu der Idee kam und weshalb die Umsetzung herausfordernd war, erzählen die drei und Verleger Michael Schmitt.

Ringbote: Wie seid ihr auf die Spielidee von **MicroMacro** gestoßen und wie kam es dann zur Veröffentlichung?



Daniel Goll: Die ersten Überlegungen zu dem Spiel gab es schon Ende 2016. Wie jedes Jahr waren wir auf der Messe „Spiel“ und unterhielten uns über Spielideen. Da wir über Deutschland verteilt leben, ist das immer eine sehr intensive Zeit mit viel Austausch.

Tobias Jochinke: Wir waren mit *La Cosa Nostra* auf der Messe und in einer Pause haben Daniel und ich die Neuheitenshow besucht. Bei einem Aufbauspiel, das man in die Höhe stapeln musste, sprachen wir über Nähe und Abstand, über Details, über Fern- und Nahsicht. Ein paar Minuten später trafen wir Johannes und wir unterhielten uns weiter über einen möglichen Ansatz, in Bezug auf kleinste Details und ein großes Ganzes.



Daniel Goll: Dabei kam die Idee auf, mit der Zoomfunktion des Smartphones ein Suchspiel zu gestalten, in dem es Dinge zu entdecken gibt, die so erst mal nicht erkennbar sind. Wir hatten ein Foto von einer Mücke gemacht um zu sehen, ob es sich um eine Tigermücke handelt. Der Zoom-Effekt ließ uns nicht mehr los.

Johannes Sich: Diese vage Idee reifte zunächst über mehrere Monate. Immer deutlicher kristallisierte sich heraus, dass das „Lösen von optischen Rätseln“ sich am besten mit einem Detektiv-Thema verwirklichen ließe und dass die „detailreiche Welt“ wohl eine Stadt sein würde. Am Ende stand die Vision: Es sollte eine große Stadt werden, in der man an verschiedenen Stellen Hinweise entdecken kann, Zusammenhänge erschließen und Lösungen herleiten muss.



Michael Schmitt: Ich habe von dem Spiel zum ersten Mal im Herbst 2018 gehört, als mir ein

gemeinsamer Freund davon vorgeschwärmt hat. Zum ersten Mal gesehen habe ich es Anfang 2019 und habe schon beim Anspielen gemerkt, dass ich das unbedingt verlegen muss.

Ringbote: Was hat dich besonders begeistert?

Michael Schmitt: Ich bin mit den Wimmelbüchern von Ali Mitgutsch aufgewachsen und habe diese sehr geliebt. Als mir Johannes einen frühen Prototyp vorgestellt hat, war ich sofort begeistert. Es ist die perfekte Fortsetzung dieses Prinzips, denn während früher die meisten Bilder dieser Art statisch waren, erzählt der Plan von **MicroMacro** ganze Geschichten. Selten hatte ich bei einem Prototyp so ein starkes Bedürfnis, das Spiel unbedingt machen zu wollen. Ich halte **MicroMacro** für das bisher beste Spiel in der noch jungen Geschichte der Edition Spielwiese.

Ringbote: Welche Herausforderungen gab es bei der Umsetzung?

Johannes Sich: Zu Beginn war es die größte Herausforderung, das Spielkonzept als solches grundlegend zu testen. Ob es überhaupt funktioniert, ob es überhaupt Spaß macht. Normalerweise macht man diese Alpha-Tests mit sehr rudimentären Prototypen, in denen noch nicht viel Arbeit steckt – denn meist erfährt man durch die ersten Tests recht schnell, dass man sowieso alles anders



Entwicklungsstufen des Spielplans

machen muss. Bei **MicroMacro** jedoch widersprach das dem Grundprinzip des Spiels – der aufwändige Detailreichtum der riesigen Illustration ist ja gerade der Kern des Spiels.

Tobias Jochinke: In der Startphase haben wir viel in die unterschiedlichen Möglichkeiten der Detailtiefe und der Spielbarkeit gesteckt. Wie kann man alles gleichzeitig im Macro sehen und im Micro dann die Spuren verfolgen und Hinweise entdecken?

Zu dieser Zeit haben wir mit unseren unterschiedlichen Backgrounds dann in den Bereichen Tests gemacht. Probedrucke, erste Stories, Prototypen und Testspiele.

Daniel Goll: Wir haben uns auch stark mit der Frage auseinandergesetzt, wie und wann die Antwortkarte umgedreht wird, ob man mehrere Fragen gleichzeitig beantworten können soll und ob jemand die Antworten kennt und den Rest der Gruppe leitet, wie der „Meister“ in einem Rollenspiel.

Michael Schmitt: Die Produktion eines solchen Spiels ist im Vergleich zu anderen Spielen nicht trivial. Es war wirklich schwer, eine Druckerei zu finden, die nicht nur mit der Größe des Spielplans, sondern auch mit dem Detailreichtum zurecht kommt. Alles, selbst die Falzung des Plans, konnte nicht dem Zufall überlassen bleiben.



Ringbote: Gab es während der Entwicklung Momente, die sich euch besonders eingeprägt haben?

Johannes Sich: Ich erinnere mich an einen der allerersten Tests mit dem rudimentären ersten Fall. Als die Gruppe den Fall gelöst hatte wollte sie unbedingt weiterspielen und war ernsthaft enttäuscht, dass noch keine weiteren Stories existierten. Da wurde mir klar: „Ja, es funktioniert. Wir müssen schleunigst weitere Fälle entwickeln!“



Tobias Jochinke: Für mich war einer der spannendsten Momente, als der erste Testdruck aus der Druckerei kam und wir feststellen konnten, das klappt. Das wird richtig gut. Detailgrad, Linienstärke passten und wir waren sehr nah dran am finalen Spielgefühl.



Michael Schmitt: Nachdem ich das Spiel für die Edition Spielwiese gesichert hatte, ging es daran, es meinen Partnern wie Pegasus, ASS als Produzenten und meinen internationalen Partnerverlagen vorzustellen. Es gab bei allen diesen Terminen niemanden, der nicht sofort überzeugt war. Einer wollte den Prototypen gar nicht mehr herausrücken, ein anderer meinte, er hätte in der Nacht von dem Spiel geträumt.



Ringbote: Was würdet ihr sagen, ist die ideale Gruppe und Gelegenheit, um **MicroMacro** zu spielen?

Michael Schmitt: Auch wenn sich das Spiel sehr gut alleine spielen lässt und es ein kooperatives Spiel ist, wo die Gruppengröße eigentlich keine Rolle spielt, besteht die ideale Gruppe aus vier bis fünf Spielern, die Lust haben auf das Lösen von Rätseln. Es ist ein sehr „aktives“ Spiel, bei dem man sich um den Tisch bewegt.

Johannes Sich: Das Spiel eignet sich wunderbar als Filler-Game, aber auch genauso gut als abendfüllendes Spiel.

Daniel Goll: Die lustigsten Runden hatten wir mit Leuten, die sich gegenseitig schon kannten und innerhalb ihrer Gruppe schon ihre eigenen Problemlösungsstrategien hatten. Die Stärke von **MicroMacro** kommt so richtig zur Geltung, wenn die Gruppe laut über den Fall spricht, Thesen aufstellt und somit eigene Geschichten entwickelt.

Tobias Jochinke: Im Testing hatten wir Coronabedingt auch ein Testspiel online via Skype. Jeder Spieler hatte von uns ein Set bekommen, reihum wurden die Fragen gelesen und jeder hat auf seiner Karte gesucht und es wurde dann diskutiert und gesprochen. Das hat erstaunlich gut funktioniert und wir als Zuschauer hatten ordentlich Spaß.

Ringbote: Wie seid ihr auf den Titel **MicroMacro** gekommen und was genau wolltet ihr damit vermitteln? Gab es zwischenzeitlich andere Arbeitstitel?



Johannes Sich: **MicroMacro** war tatsächlich zunächst nur ein Arbeitstitel. Doch er gefiel uns von Anfang an gut, weil er die Idee des Konzepts gut einfängt: Kleinste Details, Micro, in einem überwältigenden großen Ganzen, Macro, zu finden.

Daniel Goll: Zwischendurch geisterte auch noch das Wort „Macrotopia“ in unseren Arbeitsdateien herum. Da wir uns viel mit den Themen Vergrößerung, Nahsicht und Fernsicht auseinandergesetzt haben, schien uns der Name **MicroMacro** dann passend. Auch muss sich der Name ja nicht nur auf den optischen Gegensatz beziehen. Das Zusammenspiel von vielen kleinen Geschichten, die sich zu einem immer größeren zusammenhängenden Gesamtkosmos fügen, ist ja auch ein Ansatz des Spiels. Aber da verraten wir jetzt vielleicht schon zu viel.

Ringbote: Wie kam es zu der Entscheidung, den Spielplan in Schwarzweiß zu belassen? Und wie lange hat es gedauert, bis er fertig war?

Michael Schmitt: Es war schwer genug, eine Druckerei zu finden, die so fein drucken kann, dass auf dieser Spielplangröße die schiere Menge an Details erhalten bleibt. Ein farbiger Spielplan wäre noch viel schwieriger zu realisieren gewesen und hätte auch der Übersichtlichkeit nicht gutgetan. Selbst Landkartenproduzenten stießen da an ihre Grenzen.

Johannes Sich: Der Spielplan ist sukzessive immer weitergewachsen. Zunächst eine Betonwüste mit sich gleichenden Häuserblocks,

kamen dann immer mehr Details und individuelle Gebäude dazu. Es war ein Prozess von über zwei Jahren.

Tobias Jochinke: Wir haben uns für die reduzierte Darstellung entschieden, damit sie der Stadt und der Architektur gerecht wird. Wir haben viele grafische Optionen ausprobiert und sind dann final bei der reduzierten Darstellung angekommen.

Johannes Sich: Da die Illustrationen anfangs aus Effizienzgründen recht grob waren, und sich der finale Illustrationsstil auch erst im Laufe des Projekts entwickelt hat, musste am Ende so ziemlich jedes Element noch einmal überarbeitet werden. Die Illustration in Schwarzweiß zu halten, war zunächst auch eben dieser Effizienz geschuldet. Doch wir merkten schnell, dass den Spielern diese Optik gefiel, und wir haben sie auch liebgewonnen.

Daniel Goll: Ein großer Vorteil davon ist auch, dass man von Weitem schnell Orte anhand ihres Grauwertes erfassen kann – wo sich zum Beispiel viele Personen aufhalten, erscheint die Karte vom Weitem dunkler.

Ringbote: Das Spiel hat den Untertitel **Crime City**. Das klingt nach Potenzial für Nachfolgetitel. Dürfen Spieler sich in Zukunft auf weitere **MicroMacro**-Spiele mit anderen Settings freuen?

Tobias Jochinke: Wir haben da so einige Ideen und Überlegungen und vieles davon hat nicht

mehr in **Crime City** hineingepasst. Irgendwie waren dann auf einmal die Karte und die Spielschachtel voll. Somit kann ich mir vorstellen, dass die ein oder andere Straße aus **Crime City** in Zukunft eine Verkehrsanbindung bekommt.

Daniel Goll: Auf jeden Fall. Wir haben schon viele weitere Stories und auch weitere Mechaniken in unseren Skizzenbüchern. Auch verschiedene Perspektiven und Darstellungstechniken haben da ihren Reiz – wir wollen aber noch nicht zu viel verraten.



Ringbote: Michael, Johannes, Daniel und Tobias, herzlichen Dank für die Einladung an euren Spieletisch! [laut]

Das Spiel **MicroMacro** ist eine Gemeinschaftsarbeit von Johannes Sich (38), Daniel Goll (38) und Tobias Jochinke (39). Die drei kennen sich seit ihrem gemeinsamen Studium des Kommunikationsdesigns an der Hochschule Düsseldorf. Mit Herausgabe des ersten Spiels „La Cosa Nostra“ wurde das Entwickler- und Gestalter-Studio „Hard Boiled Games“ gegründet. Für ihr zweites Spielprojekt **MicroMacro** haben die Gestalter ihre Zusammenarbeit intensiviert und die Verzahnung von Illustration, Spielmechanik und Grafik weiter ausgebaut.

HARD
BOILED
GAMES

Michael Schmitt (51) ist studierter Kulturwissenschaftler mit lebenslangem Hang zum Spielen. Seit 2006 verdient er mit seinem Hobby Geld: Erst als Gründer und Wirt eines der ersten Spielecafés der Welt, dann nach 10 Jahren mit dem eigenen Verlag.



ES HAT KLICK GEMACHT

Es klickt und klickt und klickt in der Nachbarwohnung. Konnte da jemand sein Kontingent an Urlaubsfotos nicht schießen – oder was ist da los? Nein, ganz anders: Beim Kinderspiel **Foto Fish** klicken begeisterte Kids vor dem Aquarium.

Im Fotofinish zum „Kinderspiel des Jahres 2020“ hat es für **Foto Fish** nicht ganz zum begehrten Titel gereicht. Der Spielfreude daran tut dies aber keinen Abbruch. Denn wer das Spiel einmal in den Händen hält, bei dem macht es sofort Klick – im wörtlichen wie im übertragenen Sinne. Bei **Foto Fish** sind zwei bis vier Spieler am Fotografieren, was das Zeug hält. Und das kommt an! Wenn es dieses Jahr dank Pandemie schon nicht in fischreiche Urlaubsgelände geht, so erlebt der Nachwuchs die Unterwasserfotografie der bunten Fischwelt hier auf höchst spielerische Weise.



Dies geschieht nach denkbar einfachen Regeln. Jeder Spieler erhält ein großes Aquarium-Spielbrett mit einem Quadrate-Raster von 9 auf 12 Felder sowie eine Kamera. Diese (Papp-)Kamera hat einen Ausschnitt der Größe von 2x2 oder 2x3 Quadraten im Aquarium.



Weiterhin gibt es für jeden ein Kopf- sowie ein Schwanzflossenteil eines Fisches. Sobald die kleine Tauchertruppe ausgerüstet ist, geht es auch schon los. Hierfür würfelt der Startspieler mit zwei Würfeln eine Kombination bunter Fische. Nun gilt es, exakt diese Fische (meistens zwei) mit dem Kameraausschnitt einzufangen. Kein Fisch mehr oder weniger darf es sein. Gelingt dies, so wird „Klick“ gerufen. Die Runde endet, wenn alle am Tisch fündig geworden sind und „Klick“ gerufen haben.

Dann geht es zur großen Fotoschau: Es wird überprüft, wer die richtigen Fische fotografiert hat. Alle erfolgreichen Unterwasserfotografen erhalten dadurch ein Fisch-Mittelteil. Der schnellste erfolgreiche „Klicker“ wird sogar mit einem der größeren Mittelteile belohnt. Diese Bauchstücke baut jeder zwischen Kopf- und Flossenteil ein. Und

schon würfelt der nächste Spieler. Ein Ende nimmt das rasante Gewürfel und Geklicke nach rund 15 Minuten, wenn ein Spieler seinen Fisch soweit verlängern müsste, dass er nicht mehr in das Aquarium passen würde. Alternativ ginge **Foto Fish** auch zu Ende, wenn keine großen Fischteile mehr zu vergeben sind. Es gewinnt in jedem Fall der Fotograf mit dem längsten Fisch. Beim Zusammenbasteln dieses Mega-Fisches aus vielen bunten Teilen haben Kinder eine riesige Freude.



Die von Spielautor Michael Kallauch ersonnene Wertungsphase trägt sehr zum Spielvergnügen bei. In der Regel geht es in der Wertungsphase für jeden zumindest ein wenig voran. Beim Fotografieren besteht kein Zeitdruck und alle Spieler mit den korrekten Fischen werden mit einem Fischbauch belohnt. Gerade bei noch unerfahrenen Mitspielern nimmt dies viel Frustration heraus. Regelvarianten wie Kameras mit größerem Ausschnitt und einem schwierigeren Aquarium auf der Spielplan-Rückseite machen **Foto Fish** flexibel anpassbar für verschieden alte Kinder. So kann der kleine Bruder im Kindergartenalter in der Grundversion spielen, während die große Schwester im Grundschulalter die Kamera mit größerem Ausschnitt nimmt. Mama kriegt dann die Rückseite und die große Kamera – und schon spielen alle gemeinsam, ohne sich künstlich zurücknehmen zu müssen.



ein Aquarium zu fotografieren. Die Nominierung zum „Kinderspiel des Jahres 2020“ zeigt schon: **Foto Fish** ist wahrlich ein guter Fang, und zwar für jede Kinderspiele-Sammlung. Dieser ursprünglich beim Kinderspielelverlag Logis veröffentlichte Titel wird vielen der 2020 zwangsweise Daheimgebliebenen schönste Stunden bereiten. Wenn es bei Ihnen in der Nachbarschaft also dauernd „Klick“ macht: Da sitzen die Kids wieder mit Kamera vor einem Aquarium! [dxj]



Foto Fish

Höchst animativ # Hochwertiges Material
Level anpassbar # Reaktionsfähigkeit

Autor: Michael Kallauch
Illustration: Rasa Joni, Gediminas Akelaītis
UVP: EUR 21,95
Im Handel erhältlich



DIE LÄNGSTE KUH DER WELT



Langland, das bemerkenswerte Eiland im Norden, zeichnet sich vor allem durch zwei Dinge aus: Putzige Tiere, die sich ganz lang machen können und klassischer Spielspaß ohne Zahlenfrust – eine perfekte Mischung für die Jüngsten!

Langland Domino setzt die Tradition der **Langland-Reihe** fort: Zahlenbasierte Spieleklassiker wie *Rommé* und *Lotto* mit süßen Illustrationen statt schnöder Zahlen neu zu variieren. Das schraubt die Einstiegshürde für die jüngsten Spieler herunter, und zugleich ihre Motivation herauf. Dafür sorgen wie immer vor allem Kater Alfie, Schweinchen Bonnie, Kalb Frederik, Schäfchen Jella und Fohlen Charlie. Jedes Dominoplättchen zeigt Kopf, Bauch oder Hinterteil eines der Tiere. Zu Beginn des Spiels werden diese Plättchen gut gemischt,

eines wird offen in die Tischmitte gelegt und jeder der zwei bis vier Spieler ab vier Jahren erhält fünf Plättchen. Zusätzlich werden zwölf Kurventeile als offener Vorrat bereit gelegt. Wer an der Reihe ist, darf so viele seiner Plättchen wie möglich anlegen. Dabei gilt natürlich, dass an angefangene Tiere angelegt werden muss. Hat Bonnie also bereits ein Hinterteil und einen Bauch, können die Spieler weitere

Bonnie-Bäuche anlegen, um das Schweinchen noch länger zu machen, oder sie können es mit einem Bonnie-Kopf abschließen. Wer kein passendes Plättchen hat, muss zwei nachziehen und hat dann noch einmal Gelegenheit etwas anzulegen. Um **Langland Domino** auch auf kleinen Tischen spielen zu können, dürfen Spieler jederzeit Kurventeile einbauen, um die Tiere durch Baumstämme, Schläuche und dergleichen kriechen und damit die Richtung wechseln zu lassen. Das Spiel gewinnt, wer zuerst alle Plättchen los wird oder die wenigsten Plättchen hat, wenn kein Spieler mehr etwas anlegen kann. [dapf]



Langland Domino

Klassiker ohne Zahlen # Legespiel
Langland-Reihe # Witzige Tiere

Illustration: Anne Pätzke
UVP: EUR 9,95
Ab November im Handel erhältlich



FULL HOUSE MIT KATER UND EINHORN



Das erste Würfelspiel der **Langland**-Reihe bleibt dem Erfolgsrezept treu und setzt auf Tiere statt Zahlen. So müssen Kinder bei **Langland Yatzy** nicht erst zählen lernen, um den beliebten Klassiker spielen zu können.

Zauberhafter Besuch hat die Insel der langen Tiere erreicht, denn in **Langland Yatzy** gesellt sich Einhorn Nellie zu den fünf Stamm-Langländern. Deren Illustrationen zieren insgesamt neun Würfel – je drei der Würfel zeigen Köpfe, Bäuche und Hinterteile der witzigen Tiere. Aus ihnen müssen die zwei bis sechs Spieler ab sechs Jahren versuchen, möglichst wertvolle Kombinationen zu erwürfeln. Entsprechend ändern sich die vertrauten Zielvorgaben: Statt zum Beispiel wie im klassischen *Yatzy* möglichst viele gleiche Zahlen zu sammeln, müssen hier möglichst viele vollständige Tiere derselben Art gesammelt werden. Vollständig sind die Langländer bereits, wenn sie einen Kopf und ein Hinterteil haben, aber dazwischen ist Platz für bis zu drei Bauchteile – wenn das Würfelglück mitspielt. Drei Wiederholungswürfe pro Zug können dabei wie gewohnt behilflich sein. Auch vertraute Wertungsmöglichkeiten wie Full House, Straße und Chance finden bei **Langland Yatzy** ihre tierischen Entsprechungen, die auf dem



Wertungsblock leicht verständlich illustriert sind. So können Kinder zwar mit Leichtigkeit ihre eigenen Kombinationen zusammenstellen, zum Notieren der Punkte sollte jedoch ein älteres Kind oder ein Erwachsener mitspielen. Sobald während einer Partie alle Felder des Wertungsblocks ausgefüllt wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. In der Team-Variante wird hingegen gemeinsam gespielt und alle Spieler tragen dazu bei, möglichst punkteträchtige Langländer zu erwürfeln und

frühere Bestleistungen noch zu übertrumpfen. [dapf]



Langland Yatzy

Klassiker ohne Zahlen
Langland-Reihe

Würfelspiel
Spezialwürfel

Autor: Nicola Riehemann
Illustration: Anne Pätzke
UVP: EUR 14,95
Im Handel erhältlich



VOLL AUF ROTATIONSKURS



Nur eine kleine Geistermaus kann die Welt in **Ghost Adventure** vor den Monstern retten. Es liegt in den Händen der Spieler, ob sie die abenteuerliche Reise voller Magie und Überraschungen erfolgreich beenden und ein schreckliches Schicksal abwenden.

Bisher herrschte Frieden im Waldreich. Die Schutzgeister, die in den Statuen der Vorfahren wohnen, wachen über die kleinen Tiere, die unter dem Blätterdach leben. Doch eines Tages landen bis an die Zähne bewaffnete Wolfskrieger an der Küste. Sie zerstören die Statuen und fangen die Schutzgeister. Als dann auch noch der fürchterliche Geist des Nordens mit seinen monströsen Gehilfen auftaucht, scheint das Schicksal der Waldbewohner besiegelt. Alle Hoffnungen ruhen nun auf dem einzigen Schutzgeist, der entkommen konnte: einer kleinen Geistermaus mit ihrem magischen Kreisel.

Im kooperativen Familienspiel **Ghost Adventure** führen die Spieler einen Kreisel über mehrere

Spielpläne und müssen auf ihnen Aufgaben erfüllen, um Missionen erfolgreich abzuschließen. Für jede der insgesamt 56 Missionen muss eine andere Route mit dem Kreisel absolviert werden. Die doppelseitigen Tafeln zeigen acht verschiedene Welten und eine Vielzahl an Zielen, die es zu erreichen gilt.



Ghost Adventure wird am besten im Stehen gespielt: So ist es viel leichter, den Kreisel von Tafel zu Tafel weiterzugeben. Beginnend mit der Startwelt muss auf jeder Welt die in der Vorgabe gezeigte Aufgabe erfüllt und dann der Kreisel auf die nächste Tafel weitergegeben werden, ohne den Kreisel anzuhalten. Bewegt wird er ähnlich wie in einem Kugellabyrinth durch das Neigen der Tafel.



Um eine Aufgabe zu erfüllen, muss der Kreisel zu einem oder mehreren Zielfeldern geführt werden und dort kurz verharren. Anschließend lenkt der Spieler den Kreisel zum Ausgang der Welt und lässt ihn auf das Startfeld der nächsten Tafel fallen. Nun muss der nächste Spieler sein Geschick beweisen. Jedes Startfeld, dargestellt durch einen Steinkreis, dient gleichzeitig als Speicherpunkt.

Sollte der Kreisel aus irgendeinem Grund anhalten (oder herunter fallen), so darf er vom letzten Startfeld, das er berührt hat, neu starten – solange die Spieler noch Erfrischungstränke besitzen. Zu Beginn einer Partie stehen ihnen drei zur Verfügung. Durch Trankfelder auf den Tafeln können sie Erfrischungsgetränke wieder auffüllen.

Auf jeder Tafel gibt es eine oder zwei zusätzliche Ebenen. Der Kreisel darf jederzeit auf tiefere Ebenen bewegt werden, auf höhere Ebenen darf er aber nur über spezielle Sprungfelder. Besonders bei höheren Schwierigkeitsgraden müssen die Spieler immer häufiger in die höheren Ebenen, um Ziele zu erreichen. Hier gibt es aber auch Hindernisse, wie etwa kleine Löcher, die den Kreisel stoppen können. Da ist viel Feingefühl gefragt.

Um **Ghost Adventure** zu spielen, muss man kein Kreiselprofi sein, wird aber schnell einer. Im Spiel sind zwei verschiedene Kreisel enthalten. Der eine wird klassisch mit den Fingern ange-

dreht, für den anderen gibt es einen Starter mit Reißleine, was den Start kinderleicht macht. Die Spieler können bei **Ghost Adventure** zwischen drei Varianten wählen: dem Abenteuer, der Quest und dem Solospiel. Mit dem Abenteuerheft taucht man in eine illustrierte Geschichte aus 16 Missionen ein, deren

Schwierigkeitsgrad rasch zunimmt. Die Queste bietet 25 einzelne, unterschiedlich schwierige

Missionen. In der Solo-Variante gilt es, 15 Missionen zu bestehen. Während es sonst möglich ist, den Kreisel nochmals neu zu starten, startet er im Solospiel nur genau einmal.

Die Spieler gewinnen gemeinsam, wenn sie alle Ziele in allen Welten einer Mission

erreicht haben. Sie verlieren, wenn der Kreisel neu gestartet werden muss, sie aber keine Erfrischungstränke mehr vorrätig haben. Haben die Spieler die letzte Mission der Abenteuer-Variante erfolgreich beendet, dürfen sie sich „Großmeister der Geister“ nennen. [laut]



Ghost Adventure

Kreisel

Geschicklichkeit

Kooperativ

Solovariante

Autor: Wladimir Watine
Illustration: Jules Dubost,
Yann Valeani

UVP: EUR 29,95

Ab Oktober im Handel erhältlich



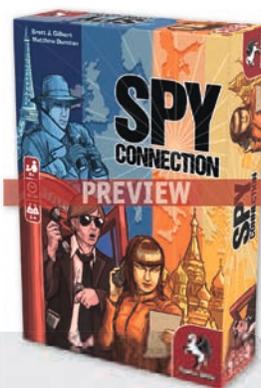
LIEBESGRÜSSE AUS BERLIN, PRAG UND MADRID

Aus Agentenfilm weiß man: Kaum jemand reist so ausgiebig um die Welt wie Spione. In **Spy Connection** müssen die Spieler dafür sorgen, dass Bond und Co. im richtigen Moment am richtigen Orten sind für ihre Missionen.

Um das zu simulieren, werden zu Spielbeginn Missionskarten verteilt, die Zielstädte vorgeben. Jede beendete Mission bringt Punkte, wofür der eigene Spion in bestimmte Städte gelangen muss. Damit er dorthin reisen kann, senden die Spieler von der Startstadt Unterstützungsagenten aus. Den Spielern stehen pro Zug zwei Aktionen zur Auswahl: eine neue Missionskarte ziehen oder den Spion in eine beliebige Stadt innerhalb des eigenen Geheimdienstnetzes schicken und dann eine Verbindung zu einer noch unerschlossenen Stadt erschaffen, um den Spion dorthin reisen zu lassen.

Da jede Route eine bestimmte Anzahl von Agentenplättchen zum Erstellen voraussetzt, jeder Spieler aber nur über 15 solcher Plättchen verfügt, wird Ressourcen-Management in **Spy Connection** großgeschrieben. So heißt es, im richtigen Moment nicht mehr benötigte Verbindungen abzubauen (was jederzeit im eigenen Zug möglich ist), um neue Routen zu schaffen. Dazu kommt, dass auch die rivalisierenden Geheimdienste der Mitspieler nicht tatenlos bleiben. Sollte eine Strecke bereits be-

legt sein, muss die zweifache Menge an Agentenpower investiert werden, um die Mitstreiter aus dem Weg zu räumen und die Verbindung zu übernehmen. Das Spielende wird eingeleitet, sobald jemand seine siebte Mission erfüllt hat; dann werden die Punkte der erfüllten oder teilweise erfüllten Missionen addiert. Es bleibt also keine Zeit zum entspannten Durchschauen in **Spy Connection**, außer natürlich für einen Vodka Martini – geschüttelt, nicht gerührt, versteht sich. [val]



SPY CONNECTION

Ressourcen managen

Spionage

Reise durch Europa

Strategie

Autor: Matthew Dunstan,
Brett J. Gilbert

Illustration: Dennis Lohausen

UVP: EUR 19,95

Ab Dezember im Handel erhältlich



NICHT ALLER ANFANG IST SCHWER

Detektive, es gibt drei Mordfälle zu lösen! In **Detective – Erste Fälle** arbeiten bis zu vier Mitspieler in einem Ermittlerteam zusammen. Um einen Fall zu lösen, müssen sie Hinweise notieren, Fakten verknüpfen und es vermeiden, falsche Spuren zu verfolgen.

Detective – Ein Krimi-Brettspiel wurde 2019 zum „Kennerspiel des Jahres“ nominiert. Als Ermittler der Antares Agency im modernen Amerika gehen die Spieler fünf zusammenhängenden Fällen auf den Grund. Das innovative Prinzip, bei dem sie Hinweisen nachgehen und dafür zum Beispiel auch im Internet recherchieren, wurde in den Erweiterungen *L.A. Crimes* und *Doppelter Boden* weitergeführt. Doch das Spiel richtete sich vor allem an erfahrenere Spieler. Mit **Detective – Erste Fälle** wird das beliebte Koop-Spiel jetzt auch für Familien und Wenigspieler zugänglich.

Detective – Erste Fälle enthält drei Fälle, die alle unabhängig voneinander spielbar und in 90 bis 120 Minuten lösbar sind. In *Natürliche Ursachen* gilt es die Hintergründe des Todes von FBI-Berater Professor Calvin Higgs aufzuklären. Für *Blut, Tinte und Tränen* sind die Spieler in Großbritannien unterwegs und müssen den Mord am Besitzer eines Herrenhauses untersuchen. *Ein wasserdichtes Alibi* führt in die Unterwelt Bostons: Was hat der Tod von Robert Parkson mit den dortigen Mafia-Aktivitäten zu tun?

Jeder Fall enthält 23 Spurenkarten. Spurenkarten stehen für Tatorte, Zeugen, gefundene Beweise und andere Informationen, die im Laufe der Ermittlung gesammelt wurden. Wie beim „großen Bruder“ greifen die Spieler zudem in



Detective – Erste Fälle auf die umfassende digitale Antares-Datenbank zu, wo sie zum Beispiel Polizeiakten finden.

Besonders die digitale Recherche und das Kombinieren der Informationen sorgen dafür, dass sich das Spiel fast wie echte Detektivarbeit anfühlt. Es gibt nicht „die eine Karte“, die den Fall löst. Wer sich erfolgreich durch **Detective – Erste Fälle** gekämpft hat, ist bestens gewappnet, um sich auch an die große Kampagne von *Detective – Ein Krimi-Brettspiel* zu wagen. [laut]



Detective – Erste Fälle

Detektivarbeit

Digital

Familienfreundlich

Kooperativ

Autor: Ignacy Trzewiczek, Marzena Nowak-Trzewiczek, Weronika Spyra

Illustration: Mateusz Bielski, The

Creation Studio, Maciej Janik, Maja Budner, Tomasz Jedruszek

UVP: EUR 24,95

Im Handel erhältlich



RETTUNG AUS DEM HIMALAYA

In **UNDO** bereisen die Spieler als Schicksalsweber die Vergangenheit und erkunden das Leben von Verstorbenen, um deren Tod zu verhindern. Dazu müssen sie die Geschichte auf die richtige Weise verändern, um so das Schicksal abwenden. Im neuesten Teil der Erzählspielreihe verschlägt es die Spieler in die eisigen Höhen des Himalaya. Durch Sprünge in die Vergangenheit enthüllen sich nach und nach die tragischen Hintergründe einer Expedition und die Geschicke der Teilnehmer. Doch anders als in anderen **UNDO**-Titeln gilt es bei **UNDO – Gipfel ohne Wiederkehr** nicht nur, eine Person vor dem Tod zu bewahren, sondern möglichst viele Bergsteiger. Unmittelbar nach ihrem Eingriff in die Geschichte erfahren die Schicksalsweber, ob sie erfolgreich waren und das tödliche Geschehen abgewendet werden kann. Wer wird der eisigen Bergwelt des Himalaya entkommen? [nmw]



UNDO – Gipfel ohne Wiederkehr

Kooperativ

Zeitreise

Diskutieren

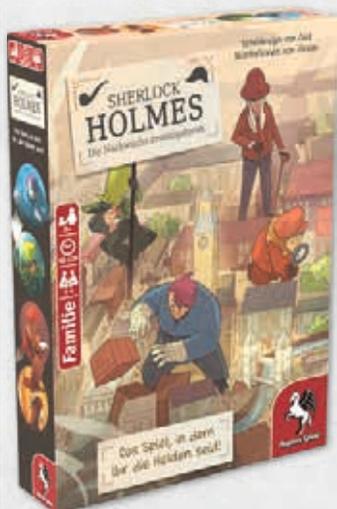
Schneller Einstieg

Autor: Michael Palm, Lukas Zach

Illustration: Folko Strese & Lea Fröhlich

Preis: EUR 9,95

Ab Oktober im Handel erhältlich



Sherlock Holmes – Die Nachwuchs-Investigatoren

Spiele-Comic für 4 Spieler # Rätselspaß

Sherlock Holmes

Detektivarbeit

Autor: CED

Illustration: Grelin

Preis: EUR 29,95

Ab Oktober im Handel erhältlich



IM AUFTRAG VON SHERLOCK HOLMES

Welches Geheimnis verbindet eine Villa mit tausend seltsamen Geschichten, ein uraltes Grimoire und eine Schlägerbande, die die Straßen Londons unsicher macht? Beauftragt von Sherlock Holmes höchstselbst machen sich Vicky die Akrobatin, Ike der Starke, Wiggins der Beobachter und Myrtle die Schauspielerin in **Sherlock Holmes – Die Nachwuchs-Investigatoren** gemeinsam auf Spurensuche. Welchen Hinweisen sie folgen und wie die Geschichte weitergeht, entscheiden dabei die Spieler. Dazu hat jeder, entsprechend dem gewählten Charakter, ein eigenes Spiele-Comicbuch, das größtenteils die gleiche Geschichte enthält. Doch jeder Spieler hat spezielle Fähigkeiten, durch die er Hinweise oder Spuren entdeckt, die den anderen verborgen bleiben. Daher müssen sich die vier Spürnasen ständig austauschen. [nmw]

ALLES FRISCH AUF DEN TISCH

Gesundes Essen ist langweilig? Nicht wenn es **Punktesalat** gibt! In diesem flotten Kartenspiel für zwei bis sechs Gemüseliebhaber versucht jeder Spieler, durch geschicktes Sammeln der Zutaten den besten Salat zu kreieren.

Ein frischer Salat – das klingt verlockend. Wenn nur das ganze Schnibbeln nicht wäre! Ein Glück also, dass die Spieler bei **Punktesalat** die richtigen Zutaten für ihr Gericht einfach vom Markt nehmen können und das Grünzeug nicht putzen müssen. Im Laufe einer Partie versuchen die Spieler, clever die passende Kombination aus Gemüse- und Wertungskarte zu ergattern, um bei der Endwertung möglichst viele Punkte zu erhalten. Der Clou: Die Karten sind doppelseitig und können für die Wertung oder als Gemüse verwendet werden. Durch ein Symbol in der Ecke sieht man, welches Gemüse auf der Rückseite der Wertungskarte wartet.

Der Markt besteht aus sechs offenen Gemüsearten. Es gibt knackige Möhren, saftige Tomaten, Paprika, Kohl, Salat und Zwiebeln. Zusätzlich liegen drei Stapel aus, mit der Wertungsseite nach oben. Wer am Zug ist, nimmt sich entweder zwei Gemüse- oder eine Wertungskarte und legt sie vor sich ab. Zusätzlich darf man eine seiner Wertungskarten auf die Gemüsesseite drehen. Niemals umgekehrt! Danach wird der Markt wieder aufgefüllt und das Spiel geht reihum weiter, bis alle Karten weg sind.



Jetzt bekommen die Spieler Punkte für ihre Kombinationen. Aber Vorsicht: Wer nicht aufpasst und Gemüse und Wertungen sammelt, die nicht zusammenpassen, handelt sich schnell auch mal Minuspunkte ein. Durch die mehr

als hundert Wertungskarten ist jede Partie einzigartig. Und angesichts der knackig-kurzen Spielzeit gönnt man sich gerne eine Zusatzportion **Punktesalat**. [mad]



Punktesalat

Kartenspiel

Schnelle Partien

Drafting

Variable Punktwertung

Autor: Shawn Stankewich, Molly Johnson, Robert Melvin
Illustration: Dylan Mangini, Flatout Games
UVP: EUR 12,95

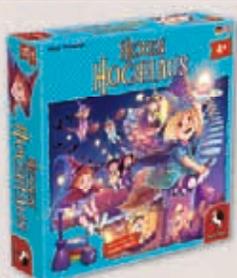


Im Handel erhältlich

SPIELE ZU HALLOWEEN



Halloween, die Nacht vor Allerheiligen, die Nacht, in der die Tore zur Anderswelt offenstehen und Untote ihr Unwesen treiben. Seit Jahren wird das aus Irland stammende Fest mit seinen seltsamen Bräuchen auch bei uns immer beliebter. Ursprünglich ging es darum, den Wesen aus dem Jenseits nicht im Freien zu begegnen – heute geht es um Party. Gediegener als mit einem Spieleabend samt thematisch passenden Spielen lassen sich die zwei Aspekte kaum zusammen bringen.



UVP: EUR 19,95

Hexenhochhaus

Hoch hinaus aufs **Hexenhochhaus** geht es für zwei bis vier kleine Hexen in diesem flotten Wettrennspiel. Um zu gewinnen, reicht ein schneller Flugbesen aber nicht aus. Denn der eigentliche Kick in dem zauberhaft gestalteten Kinderspiel sind die Magnete – mal ziehen die den Besen des fliegenden Nachwuchses an, mal stoßen sie ihn ab. Und ständig wechseln die Scheiben die Seiten! Der Magneteffekt befördert schon bei den Jüngsten erste taktische Abwägungen und animiert, aufmerksam dem Spielgeschehen zu folgen.



UVP: je EUR 19,95

Munchkin Zombies + Munchkin Beißt!

Gibt es etwas, dass der **Munchkin** noch nicht durch seine abgedrehte Rollenspiel-Verhackstück- und Vergackeierungs-Maschinerie gedreht hat? Nein! Völlig klar also, dass auch Zombies sowie sämtliche sinistren Geschöpfe der Nacht dran glauben müssen. In der Doppelschachtel **Munchkin Beißt!** und **Beißt!2: Höllenhose** geht es Vampiren, Werwölfen, Feen und Wechselbälgern an den Kragen, den Dungeon hat **Munchkin** in ein Spukhaus verlegt. Im Doppelpack **Zombies** und **Zombies 2: Um Armeslänge voraus** werden Hirne zum wertvollen Schatz.



UVP: EUR 9,95

Zombie Würfel – Die Horde

Zombie Würfel ist der No-Brainer unter den Würfelspielen. Deckel auf – und schon machen sich die Untoten auf die Suche nach Hirn. Wenn das Futter nur nicht immer versuchen würde wegzulaufen! Oder noch schlimmer: sich zur Wehr zu setzen. In der **Zombie Würfel – Die Horde Edition** gibt es jetzt das Grundspiel mit den beliebten Erweiterungen **Double Feature** und **Schulbus** inklusive praktischem Würfelbeutel und Wertungsblock in einer handlichen Packung, wobei gerade der **Schulbus** mit seinem großen zwölfseitigen Würfel ein neues Spielgefühl entstehen lässt.

Oriflamme

Der König ist tot! Es lebe der König! Bei **Oriflamme** finden sich die Spieler mitten in einer Fehde um die französische Krone wieder. Als Oberhäupter mächtiger Familien verfolgen sie mit List und Tücke, Kraft und Stärke, Tugend und Niedertracht nur ein Ziel – den Königsthron! Reihum werden verdeckte Karten ausgespielt und durch das taktisch kluge Aufdecken und Aktivieren der Effekte die anderen ausgestochen. Der spannende Mechanismus ist aufgrund immer neuer Kartenabfolgen höchst variabel.



UVP: EUR 12,95

Werwölfe

Werwölfe gehören mit Sicherheit zu den Zeitgenossen, denen man an Halloween besser nicht draußen begegnet. Aber drinnen – gehört der Klassiker unter den Kommunikationsspielen zu jedem All Hallows' Eve-Spieleabend mit größerer Gruppe! Die stellt eine Dorfgemeinschaft dar, die von Werwölfen unterwandert wurde. Finden die Dörfler durch geschicktes Fragen die Kreaturen der Nacht – oder eliminieren diese die arglosen Bürger? **Werwölfe**, das geniale Spiel um Tarnen und Bluffen, gibt's nun im neuen Gewand zum genialen Preis.



UVP: EUR 9,95



Tricky Druids

In **Tricky Druids** schlüpfen die Spieler in die Rolle von Druiden, die geheime Tränke brauen, für die sie spezielle Zutaten benötigen. Die sammeln sie mit Zutatenwürfeln – und gehen sogleich daran, ihre Beute an die Mitspieler zu verschenken. Ähm ... Doch nein, die **Tricky Druids** sind nicht versehentlich in einen Zauberspruch gefallen, der sinnfrei freundlich macht. Vielmehr versuchen sie überflüssige Zutaten los zu werden, sonst quillt entweder der Kessel oder der Mülleimer über. Eine hübsch verdrehte Action, die in jedem Spielzug für Nervenkitzel sorgt.



UVP: EUR 24,95

Magica Tenebrae

Es ist die klassische Frage und jener Moment, in dem ein Mensch erstmals in Kontakt mit der Anderswelt kommt: Was bist du bereit, im Austausch für dunkle Magie aufzugeben? Familie, Freunde, dein gutes Gewissen? Im **Spieler-Comic Noir: Magica Tenebrae** liest der Spieler ganz normal in den Comic hinein – der ihn aber nach kurzer Zeit zum Dämonenprinzen und an den Scheideweg führt. Jetzt hängt es nur noch von den Entscheidungen des Spielers ab, wohin seine Reise geht. Gehst du als Held oder als Schurke aus diesem Abenteuer hervor? [ask]



UVP: EUR 14,95

DER MUNCHKIN IM PELZ

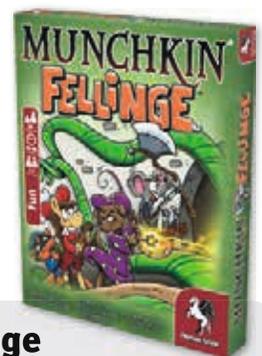
Munchkin Felling ist ein schnelles Kartenspiel für Tierliebhaber. Die Anspielungen und Witze werden auch von jüngeren Spielern verstanden. Aber trotz Krallen wetzen und Leckerli: Die **Munchkin-DNA** mit Türen eintreten, Dungeon-Kämpfen und Schatzjagd bleibt natürlich erhalten.

Munchkins sind seit jeher ein wandlungsfähiges Völkchen und das beliebte Spielprinzip von Steve Jackson begeistert mit seinen vielen Anspielungen und Parodien schon seit über 30 Jahren die Fangemeinde.



Möglichkeit, Euch am Besiegen von Monstern zu hindern, wodurch Ihr eine Stufe aufsteigen und dem Sieg näherkommen würdet. Erfahrene Munchkins wissen: Sie werden es tun.

Ehe man sich versieht, wurde der eigene Schwanz in der Tür eingeklemmt, garstige Flöhe nisten sich im eigenen Fell ein oder der eben noch leicht besiegbare, kleine süße Waschbär ist auf einmal ein tollwütiger Alpha. Vielleicht legt Euch jemand noch die Halskrause der Schande an, durch die man eine Stufe verliert und schon ist der Sieg wieder in weite Ferne gerückt. Schafft Ihr es doch irgendwie das Monster zu besiegen, erwarten Euch tolle Schätze und vielleicht sogar das Flohhalsband, das Euch im nächsten Kampf unterstützt. [fiep]



Munchkin – Felling

Neueinsteiger # Eigenständig
Anthropomorph # Kombinierbar

Autor: Andrew Hackard*
Illustration: Katie Cook
UVP: EUR 14,95
Ab Ende September im Handel erhältlich
*Basierend auf *Munchkin* von Steve Jackson



Will man mal kein Pirat, Ninja oder Weltraumcowboy sein, konnte man sich bisher auch gegen Zombies durchschlagen oder sich auf den Weltuntergang vorbereiten. In **Munchkin Felling** ist den Monsterjägern ein Fell gewachsen.

Als Maus, Hund, Fuchs oder Pony kämpfen die Spieler sich zur zehnten Stufe. Freundschaft ist Magie und so ... äh halt, stopp! Natürlich fällt Ihr Euren Kumpels in den Rücken, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Wir sind hier nicht auf einem Ponyhof! Eure Mitspieler haben die

GIB DEM HELDEN SAURES



In **Doodle Dungeon** besitzen die Spieler ihren eigenen Dungeon, den sie mit Fallen, Monstern und Co. ausstatten, um ihn gegen einen herannahenden Helden zu verteidigen. Dabei ist Kreativität ebenso gefragt wie ein Quäntchen Glück und strategische Dungeon-Bauplanung.

Ausgestattet mit einem wunderschönen, jedoch leeren Dungeon starten die Spieler bei **Doodle Dungeon** als frischgebackene Dungeon-Besitzer ins Spiel. Doch die Freude darüber hält nicht lange, denn die Heldensaison naht und schon bald wird ein plündernder Held einfallen. Daher müssen jetzt Wände, Fallen, Schätze und natürlich Monster her, um den Helden das Fürchten zu lehren.

In der ersten Phase des Spiels machen sich die Spieler daran, ihren Dungeon auszubauen. Dazu nehmen sie über 14 Runden hinweg je eine Karte aus der Mitte und zeichnen die entsprechenden Elemente auf ihren Dungeonplan ein. Das Ziel: ein möglichst unüberwindbares und tödliches Terrain schaffen und die eigenen Schätze beschützen.

Für die zweite Phase geben alle Spieler ihr Dungeonblatt an ihren linken Mitspieler weiter. Dieser verkörpert den Helden, der sich in den Dungeon wagt, natürlich mit dem Ziel, Monster zu verhauen und möglichst viele Schätze mitzunehmen.



Gewappnet mit einem Stift zeichnet jeder den Heldenweg durch einen feindlichen Dungeon.

In der dritten Phase des Spiels verteidigen die Dungeon-Master ihre heiligen Hallen gegen den Helden, der auf dem vorgezeichneten Weg durch den Dungeon läuft. Trifft er dabei auf eine Falle nimmt er Schaden. Trifft er auf ein Monster, wird eine Begegnung ausgelöst und es kommt zum Kampf. Und weil das noch nicht übel genug ist, darf der Dungeon-Chef außerdem Handkarten zugunsten eines Helden in einem gegnerischen Dungeon ausspielen.

Am Ende gewinnt der Dungeon-Master das Spiel, der die wertvollsten Schätze besitzt und die wenigsten Monster verloren hat. Und gemäß dem Motto „Nur ein toter Held ist ein guter Held“ gibt es Extra-Punkte wenn der Held den eigenen Dungeon nicht mehr verlässt. [nmw]



Doodle Dungeon

Munchkin-Zeichner

Dungeon-Bau

Karten-Drafting

Kreativität

Autor: Ulrich Blum

Illustration: John Kovalic

UVP: EUR 24,95

Ab Dezember im Handel erhältlich



CORONA MACHT... CONSPIRATIV!

Als im März der Corona-Shutdown kam, war allen in der Spielebranche klar: Das wird ein schwieriges Jahr. Gesellschaftsspiel lebt von Gesellschaft. Jetzt? Alles abgesagt! Was tun? Pegasus Spiele hat darauf sehr schnell eine sehr klare Antwort kreiert: CONspiracy. Und eine sehr erfolgreiche dazu: Für Ende November ist schon die CONspiracy 4 angesagt. Der **Ringbote** erläutert, was es mit dem neuen Format auf sich hat.



Was ist eine CONspiracy?

Das Kunstwort knüpft an etwas an, das vor allem Rollenspieler und die Fans von digitalen Spielen kennen und was sie regelrecht elektrisiert: eine Convention. Bei dem, was Pegasus Spiele im April erstmals auf die Beine stellte, spielt natürlich ein völlig neuer Aspekt die zentrale Rolle: Das Zusammenkommen geht nur digital. Wenn man so will, ist die CONspiracy eine riesige Videokonferenz, die in ganz vielen kleinen Konferenzräumen stattfindet.

Woher kommt der Name?

Der verschwörerische Titel der CONspiracy basiert auf *Illuminati: Neue Weltordnung*, einem Sammelkartenspiel von Steve Jackson Games, das Pegasus Spiele Mitte der 90er Jahre auf Deutsch veröffentlichte. Bereits 1995 und 1996 fanden zwei Conventions in Friedberg unter diesem Namen statt – 1995 wurde sogar die erste Deutsche Meisterschaft in *Magic the Gathering* mit 512 Teilnehmern auf der CONspiracy veranstaltet.

Wer steckt hinter den 2020er CONspiracys, wer sind die Macher?

In erster Linie die Marketing-Abteilung, die bei Pegasus Spiele u.a. für das Organisieren von Veranstaltungen verantwortlich ist. Doch wäh-

rend zum Beispiel die Messe „Spiel“ mit dem riesigen Pegasus-Stand mit Tischen, Spielerklärern, Ausleihe und was sonst dazu gehört fast schon Routine ist, sagt Eventmanager Clemens Schnitzer über die CONspiracy: „Die Online-Convention war völliges Neuland für uns.“

Wie verlief der Start?

Dafür gibt es nur ein Wort: Überwältigend! Mehr als 5000 Besucher nahmen beim Auftakt an den zwei Tagen im April mit 85 Spielrunden über das Online-Tool Discord teil. Oder sie folgten dem 20-stündigen Livestream: Die „Con-Bühne“ mit Workshops, Talkrunden, Contest, Tombola und besonderen Spielrunden moderierte Mhairé Stritter von OrkenspalterTV. Außerdem liefen rund um die Uhr Spielrunden und Workshops zu Rollenspielen der teilnehmenden Verlagspartner.

Wie hat sich die CONspiracy weiterentwickelt?

Neben Livestream und Rollenspielrunden gibt es seit der CONspiracy 2 ein umfangreiches Brettspielangebot, vorwiegend über Tabletopia. Das ist ideal, um Neuheiten spielerisch kennenzulernen. Mittlerweile findet sich von Pen & Paper-Spielen über Familienspiele wie *Celtic* bis zu Expertenbrocken wie *Bonfire* so ziemlich al-

les. Mit von der Partie sind natürlich die Spiel-erklärer des Pegasus-Spiele-Teams. Und am Abend gibt es auf dem digitalen Messegelände eine „Bar“ für Gesprächsrunden.

Gibt es Partner?

Ja, reichlich – und immer mehr! Zum Start im April waren Orkenspalter TV dabei, der Uhrwerk Verlag, VFSF mit dem Klassiker *Midgard*, System Matters, Dungeonfog, der Splitter Verlag sowie Cross Cult. Ab der CONspiracy 3 haben sich die Brettspielexperten Hunter & Cron eingeklinkt. Und mit den Partnerverlagen Abacusspiele, Deep Print Games, Edition Spielwiese, Frosted Games, H@ll Games, Ravensburger, Redaktion Phantastik und Truant Spiele ist mittlerweile richtig Dampf auf dem Kessel.

Kann da jeder teilnehmen?

Ja, natürlich – und zwar komplett kostenlos. Besucher können sich während des Events auf dem CONspiracy-Discordserver einloggen und mitchatten. Einfach über das Trello-Board für Spielrunden, Workshops oder andere Programmpunkte anmelden!

Wo erfahre ich, was läuft?

Ein Blick auf die Homepage www.conspiracy-con.de genügt. Spielleiter melden ihre Runden über Trello an und managen dann die Runde – eine erfolgreiche Convention, egal ob digital oder analog, lebt von der Kreativität und den Spielrunden der Spielleiter! Die digitalen Rundenanhänge auf Trello werden regelmäßig aktualisiert. Erklärungen, wie sich Spieler für Runden anmelden und wie Spielleiter Runden eintragen können, sind dort online zu finden.

Kann ich sonst noch von der CONspiracy profitieren?

Zur CONspiracy 2 gab es digitale Vorab-Veröffentlichungen aus dem Rollenspielbereich zu ergattern. Bei der CONspiracy 3 im Juli hat Pegasus Spiele dann stationäre Fachhändler hinzu geschaltet. Dort gab es Neuheiten von Pegasus Spiele zu at-

traktiven Aktionspreisen, zum Teil auch für Neuheiten, die erst kurz nach der CONspiracy erschienen sind. Darüber hinaus erhielten Kunden Goodies von Pegasus Spiele und den Partnern gratis zum Einkauf dazu – ein Grund mehr sich den Termin für die CONspiracy 4 schon jetzt zu notieren!

Kann ich auch selbst aktiv werden?

Eine der Ideen, die ziemlich schnell entstanden ist, ist die „Road to CONspiracy“. Das heißt: Wer sich berufen fühlt, kann auch zwischen den Terminen der CONspiracy einfach selbst Runden anbieten. Wer derart aktiv wird, kann mit ein wenig Glück coole Preise gewinnen. Es gibt kein Maximum, wie viele Runden man anbietet, bis zu vier können in den Lostopf kommen – für die vierfache Chance auf einen Preis. Die Preise werden immer Mitte des Monats bekannt gegeben. Einfach im Discord die Augen aufhalten.



Den offiziellen Merch für echtes Festivalflair gibt es übrigens auf www.getshirts.de/pegasusspiele/

Wann ist die nächste CONspiracy? Muss ich mich anmelden? Was brauche ich?

Die CONspiracy 4 läuft vom 27. bis 29. November. Voraussetzung ist eine stabile Internetleitung und Lust auf Spiele. Wer sich für bestimmte Runden interessiert, meldet sich über Trello rechtzeitig an. Aber man kann auch einfach an dem Wochenende spontan vorbeischauen.

www.conspiracy-con.de



KEIN PARDON FÜR DEN SPIELLEITER



In dieser Stadt vergeht kaum ein Tag, ohne dass irgendwer dran glauben muss. Das heißt natürlich nicht, dass nicht mal ein bisschen aufgeräumt werden könnte. Aber wer es zu was bringen will in L.A., muss sich schon mal die Hände schmutzig machen.



City of Angels spielt in den 1940er Jahren im dunklen und gewalttätigen Los Angeles. Die Spieler sind Ermittler des Morddezernats, im Range von Detectives. Sie sind ehrgeizig, sodass sie alles tun, um den Fall erfolgreich abzuschließen. Auch wenn sie dazu Verdächtige einschüchtern, Beweise verbergen und Spitzel anheuern müssen, um die eigenen Kollegen auszuspionieren.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Stichel. Er ist nicht Teil des Falles oder der Geschichte, sondern ein Spieler, der als Spielleiter fungiert und steuert, wie die Verdächtigen des Falles während des Verhörs reagieren. Seine wichtigste Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass alle das Spielerlebnis genießen können. Mit Hilfe des adaptiven Antwortkartensystems (kurz: AAK-System) wird der Stichel die Ermittler durch Bluffen, Manipulieren und offenes Lügen aufhalten und fehlleiten.



Das AAK-System ist das Herzstück von **City of Angels** und schafft das Gefühl, einen Verdächtigen zu verhören. Verdächtige geben nicht einfach vorprogrammierte Antworten; stattdessen wählt der Stichel ihre Reaktion sorgfältig aus. Wenn Billy O'Shea darauf besteht, dass das Opfer ein Stammgast in Topsy's Nachtclub gewesen sei, sagt er dann die Wahrheit, oder führt der Stichel die Ermittler auf subtile Weise in eine Sackgasse, die sie wertvolle Zeit kostet?



Jeder Fall ist ein sorgfältig konstruiertes Rätsel und beginnt mit einer Einsatzbesprechung, durch die Ermittler und Stichel die Ausgangssituation erfahren. Abhängig von den Ermittlungen entfaltet sich jeder Fall auf verschiedene Weise. Wenn die Ermittler Los Angeles auf den Kopf stellen, können sie neue Beweise aufdecken und heißen Spuren folgen. Untersuchungsbögen helfen den Spielern, wichtige Informationen zu Verdächtigen und sonstige Ermittlungsfortschritte festzuhalten.

Eine Partie besteht aus mehreren Runden, die ganze Tage darstellen. An jedem Tag kann jeder Ermittler vier Aktionen nutzen, um sich an neue Orte zu bewegen, einen Ort oder einen Verdächtigen zu durchsuchen, ein Verhör durchzuführen, über den Fall nachzudenken (und so etwas Geld zu sammeln) oder Schutzgeld zu erpressen (und so deutlich mehr Geld zu sammeln, allerdings nur an bestimmten Orten). Geld kann wiederum für die Bestechung von Schlägern, anderen Ermittlern oder Polizeibeamten eingesetzt werden, um zum Beispiel an Informationen zu gelangen, die andere Ermittler entdeckt haben.

Immer zu Beginn seines Zuges darf ein Ermittler sich dazu entscheiden, den Fall zu lösen. Dazu müssen Täter, Tatwaffe und Motiv korrekt benannt werden. Ist die Auflösung richtig, gewinnt er das Spiel sofort. Ist eine Vermutung falsch, darf der Spieler einen erneuten Versuch nur dann unternehmen, wenn die vorgegebene Anzahl an Tagen für diesen Fall abgelaufen ist und bis dahin noch niemand anderes den Fall gelöst hat. Gelingt es keinem der Ermittler, bis zum Ende der Partie den Fall zu lösen, gewinnt der Stichel.



Die Fälle steigen im Schwierigkeitsgrad für die Ermittler an, wobei „Grünschnabel“ der einfachste, „Erfahren“ der fortgeschrittene und „Abgebrüht“ der schwierigste Grad ist. Neben der klassischen Version, in der der Stichel gegen zwei bis vier Detektive spielt, die wiederum gegeneinander antreten und ihre Informationen voreinander geheim halten, gibt es zusätzlich die (auch kooperativ spielbare) Soloversion und die Duellversion, die eins-gegen-eins oder einer-gegen-alle gespielt werden kann.

Für den maximalen Spielgenuss ist es übrigens möglich, sich die Einsatzbesprechungen und Epiloge auf www.pegasus.de anzuhören statt sie selbst zu lesen. Gesprochen werden die Texte von niemand geringerem als Oliver Rohrbeck, den meisten besser bekannt als die Stimme von Justus Jonas, dem ersten Detektiv von *Die drei* ????. [laut]



City of Angels

- # Detektivarbeit
- # Immersiv
- # Adaptive Antworten
- # Variantenreich

Autor: Evan Derrick
Illustration: Vincent Dutrait
UVP: EUR 69,95
Ab Oktober im Handel erhältlich



IMMER EINE WÜRFELLÄNGE VORAUSS

Die Welt ist ein Würfel! Zumindest die Welt von **Cubitos**. Eigentlich ist alles auf **Cubitos** würfelförmig. Und die jährliche Rennserie heißt Cube Cup. Daran nehmen die Spieler teil und versuchen, mit Strategie und etwas Würfelglück den ersten Platz zu erringen.

Die Mannschaft der Spieler besteht aus einer Spielfigur, die über die Rennstrecke läuft, und dessen Support-Team (sprich: allen Würfel des jeweiligen Spielers). Alle Spieler starten mit den gleichen neun Würfeln, deren Fähigkeiten noch recht schwach sind. Im Verlauf des Spiels erweitern, verbessern und individualisieren sie ihre Teams immer mehr, damit die eigene

Spielfigur möglichst schnell das Ziel erreicht und ihnen den Sieg sichert.

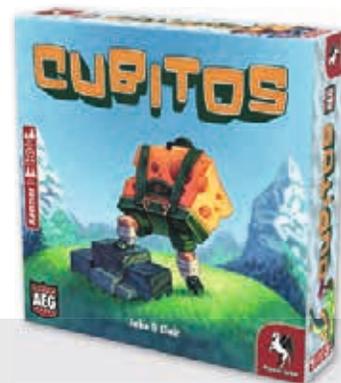
Cubitos verläuft über mehrere Runden, von der jede aus einem Würfelabschnitt und einem Rennabschnitt besteht.

Im Würfelabschnitt rollen alle ihre Sechsseiter gleichzeitig. Alle Seiten mit Symbolen zählen dabei als „Treffer“. Leere Seiten dürfen nachgewürfelt werden – aber Achtung: Wer da zu viel wagt, ist raus aus der Runde. Dann geht es mit dem Rennabschnitt weiter. Auch der wird gleichzeitig ausgeführt. Die Spieler nutzen die „Treffer“, um ihre Spielfigur auf der Rennstrecke zu bewegen und bis zu zwei unterschiedliche neue Würfel zu kaufen. Die genutzten



Genutzte Würfel kommen auf die Ruhezone des Spielertableaus und somit erst in späteren Runden wieder zum Einsatz. Wer zuerst die Ziellinie erreicht, gewinnt.

Neben der außergewöhnlichen Kombination aus Rennspiel und Deckbau – oder genauer: Würfelvorrat-Bau – bietet **Cubitos** vor allem einen enorm hohen Wiederspielwert. Es gibt nicht nur vier verschiedene Rennstrecken, sondern für alle acht Würfelfarben, die die Spieler in der Partie kaufen können, sieben Karten, die den Würfeln andere Fähigkeiten zuordnen. So ergeben sich über 5,75 Millionen Kombinationen. Für all das hält die Regel auch eine vorgegebene, optimierte Einstiegsvariante bereit. Danach ... darf man natürlich alles frei kombinieren. So kommt garantiert keine Langeweile auf. [laut]



Cubitos

Wettrennen
Vielseitig

Würfelvorrat-Bau
Sonderfähigkeiten

Autor: John D. Clair
Illustration: Banu Andaru, Felicia Cano, Jacqui Davis, Kali Fitzgerald, Ryan Iler
UVP: EUR 49,95
Ab November im Handel erhältlich



HIER KOMMEN DIE PROFIS, THORIN!

Aus knapp 120 Karten müssen die Spieler in **Nidavellir** ihre Zwergenarmee rekrutieren. Gar nicht so leicht, wenn bis zu vier andere Zwergenfürsten in den Tavernen mitmischen – und trickreich ihren Bieteinsatz manipulieren.

Die nordische Mythologie lässt „Der kleine Hobbit“ wie einen Kindergeburtstag erscheinen: Wo Thorin Eichenschild ein paar Gefährten zusammengetrommelt hat, muss in **Nidavellir** jeder einzelne Spieler eine komplette Armee aufbauen, um den Drachen Fafnir aufzuhalten. Der droht, das Land der Zwerge zu zerstören. Natürlich sollte die eigene Streitmacht dabei die der Mitspieler übertreffen.



Die Zwergenkämpfer müssen allerdings erst einmal dazu gebracht werden, sich den eigenen Truppen anzuschließen. Dafür liegen in jeder Runde in drei Tavernen mehrere Zwergenkarten aus. Die Spieler bieten zunächst für jede Taverne einzeln auf das Recht, dort als erster einen Mitstreiter zu rekrutieren. Beim Zusammenstellen der Armee muss aber noch einiges mehr beachtet werden, etwa die unterschiedlichen Klassen: Krieger, Schmiede, Jäger, Minenarbeiter und Entdecker. Alle fünf Kategorien bringen auf unterschiedliche Weise Punkte – und für alle gilt: je mehr zugehörige Karten man besitzt, desto lohnenswerter.

Aber auch Klassenvielfalt zahlt sich aus, denn für ein volles Set von fünf Recken jeder Kategorie darf sich ein Spieler einen der zahl-

NIDAVELLIR



reichen vielseitigen Helden aussuchen, der mächtige Spezialfähigkeiten mitbringt. Doch die strategischen Überlegungen enden an der Stelle noch lange nicht. Im Verlauf der zwei Zeitalter mit acht Runden (bei 4 und 5 Spielern sechs) können die Akteure ihre Bietmünzen aufwerten, müssen dafür aber bei einer Taverne allen Mitspielern den Vortritt lassen. Verzichtet man auf einen favorisierten Zwerg, um die eigenen Chancen bei künftigen Auktionen zu erhöhen? Nur wer seine Mitspieler genau beobachtet und clever bietet, wird letztlich **Nidavellirs** mächtigste Zwergenarmee stellen. [val]



Nidavellir

Biet-Mechanik

Nordische Mythologie

Set-Collection

Cleveres Taktieren

Autor: Serge Laget
Illustration: Jean-Marie Minguez
UVP: EUR 34,95
Ab Oktober im Handel erhältlich



STRATEGIE MIT GÖTTLICHEM SEGEN

Ein Leben in Vorbereitung auf das Weiterleben nach dem Tod: **Pharaon** bringt den altägyptischen Totenkult als Kennerspiel mit eingängigen Regeln auf den Spieltisch.

Als Kinder des Pharaos verbringen die Spieler in **Pharaon** ihr Leben damit, die Gunst der Götter zu gewinnen, um sich auf das Jenseits vorzubereiten. In jeder der fünf Runden schreiten sie eine weitere Stufe der Pyramide des Lebens empor, die das irdische Leben – beginnend mit der Geburt und endend mit der Mumifizierung – symbolisiert.

Durch das bewegliche Rad der Zeit in der Mitte des Spiels, um das die fünf Göttertafeln zufällig platziert werden, ist der Zugang zu den Aktionen der Tafeln in jeder Runde verschieden. Cleveres Planen ist gefragt, um die richtigen Aktionen zur richtigen Zeit zu aktivieren und die verfügbaren Ressourcen möglichst effizient einzusetzen, denn: Kosten, die bereits für den Zugang einer Aktion bezahlt wurden, lassen sich auf die Kosten für die Aktion selbst anrechnen.



Um die Gunst der Götter zu gewinnen, berufen die Spieler mächtige Beamte an den Hof, kultivieren den Nil, ehren die Handwerker, die sie mit dem Bau ihrer prächtigen Grabkammer beauftragen, oder bereiten den Göttern Op-



fergaben. Wer ihnen besonders huldigt, wird zudem der nächste Pharaon und erhält dafür Extrapunkte. Am Ende der Lebenspyramide, bevor das Totengericht über die Würdigkeit der Spieler entscheidet, stellt jeder der fünf zwischen den Tafeln abgebildeten Götter zwei Forderungen. Wer beide Forderungen erfüllt, erhält die angegebenen Götterpunkte. Doch wer auch nur eine der beiden Forderungen nicht erfüllt, kann nicht auf dessen Zuwendung hoffen. Nach der fünften Runde dieses leicht zugänglichen und dennoch eng verzahnten Kennerspiels gewinnt der Spieler, der es am geschicktesten vermag, sein Leben in den Dienst an den Göttern zu stellen und so die meisten Punkte sammeln konnte. [nmw]



Pharaon

Antikes Ägypten

Solospiel-Variante

Leicht zugänglich

Variabler Spielablauf

Autor: Sylas und Henri Pym
Illustration: Christine Alcouffe
UVP: EUR 39,95
Im Handel erhältlich



WER HAT DEN GRÜNSTEN DAUMEN?

Oje, keine Pflanze mehr am Bach. Zum Glück können die Spieler, wenn sie die richtigen Tiere losschicken, das Tal wieder begrünen. Wer **Renature** nun für ein leichtes Familienspiel hält – falsch: So tricky war *Domino* lange nicht!

Spätestens seitdem 2017 *Kingdomino* zum „Spiel des Jahres“ gekürt wurde, ist das *Domino*-Prinzip wieder en vogue. Zwei der erfolgreichsten Autoren der letzten Jahrzehnte, Michael Kiesling und Wolfgang Kramer, setzen nun noch eins drauf: In **Renature** müssen die Spieler Dominosteine passgenau auf ein zentrales Spielbrett bringen – doch entscheidend ist, was drumherum passiert!



Die 55 wunderhübsch mit Tieren bebilderten Dominosteine werden gleichmäßig unter den zwei bis vier Teilnehmern aufgeteilt (überzählige gehen in die Box zurück). Der Witz beim Legen auf dem 15 auf 15 Felder großen Spielbrett: Es ist gegliedert durch Geländeblöcke, die wie Beete die weite grüne Fläche durchbrechen. Die Domino-legeplätze ziehen sich drumherum wie Wege in einem Klostergarten. Darauf immer 100-prozentig passend anlegen ... Könnte schwierig werden! Zum Glück können die Spieler unter den zehn Tieren immer ein Jokertier ausdeuten, das an jedes andere passt.

Wer einen Stein benachbart zu den 2 bis 13 Felder großen Pflanzlanden ablegt, darf dort Wiese, Gebüsch, Nadelholz oder einen Laubbaum pflanzen. Die in seiner Spielerfarbe gehaltene Holzfigur nimmt er vom eigenen

Tableau; sie sind aufsteigend ein 1 bis 4 Punkte wert. Richtig Punkte aber machen die Akteure, wenn ein Pflanzland von Dominos umschlossen ist. Wer dann 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 taktischen Extrakick bringen die Pflanzen in neutraler Farbe. Auch davon hat jeder Akteur ein Set – und clevere Spieler bremsen die Konkurrenz aus, indem sie mit neutralen Pflanzen einen Gleichstand erzwingen und die Punkteshow verhaseln. [ask]



Renature

Naturthema

Tierisches Domino

Legespiel

Große taktische Tiefe

Autor: Wolfgang Kramer,
Michael Kiesling
Illustration: Dennis Lohausen
UVP: EUR 39,99
Ab Oktober im Handel erhältlich



„RENATURE IST EIN PROGRAMMATISCHER AUFTAKT“

Anfang 2020 haben sechs gleichberechtigte Gesellschafter den Spieleverlag Deep Print Games gegründet. Der Ringbote sprach mit Geschäftsführer Matthias Nagy über die Idee dahinter und über den ersten Titel **Renature**, der in diesen Tagen erscheint.

Ringbote: *Wie kommen sechs gestandene Profis aus der Spieleszene darauf, einen neuen Verlag zu gründen – zumal alle mit eigenen Verlagen bereits große Fußabdrücke hinterlassen haben?*

zu meinem Verlag Frosted Games als Redakteur. Aber mir war klar, dass er mit dem, was er leistet, viel präsenter sein sollte. Auf der „Spiel“ in Essen haben wir dann mit Peter Eggert und Philipp El Alaoui (ehemals eggertspiele/Plan B Games; die Red.) zusammengesessen und diese Idee mit einem Verlag war geboren ...

Ringbote: *... also mal wieder Essen als Katalysator!*

Matthias Nagy: Ja, und es gab dann noch etwas, das für Essen typisch ist. Oft bist du auf der „Spiel“ bis tief in die Nacht unterwegs – und fragst dich am nächsten Morgen: Was war denn das für eine Schnapsidee? Aber da nicht! Als wir am nächsten Tag mit Karsten Esser und Andreas Finkernagel von Pegasus Spiele ins Gespräch gekommen sind, waren die auch sofort dabei und haben eine Anschubfinanzierung versprochen.

Ringbote: *Wie ging es dann weiter? Und wie teilt ihr euch die Jobs?*

Matthias Nagy: Im Grunde ging es dann sehr schnell. Nach zweieinhalb Monaten war alles geritzt. Das hat so gut geklappt, weil wir alle gemerkt haben: Wir haben richtig Bock da drauf! Das Schöne ist: Auch mit den Rollen war alles von Anfang an klar. Peter ist so etwas wie das „Trüffelschwein“, er gräbt immer wieder tolle Spielideen aus. Viktor ist der Schleifer, der aus jedem guten Spiel ein sehr gutes macht. Philipp hat überall seine Finger drin und bringt sehr gut Dinge zusammen. Und ich bin derjenige, der sich ums Geschäftliche kümmert.

Matthias Nagy: Einspruch! Einer aus dem Team, Viktor Kobilke, war bislang noch nicht selbst Verleger. Aber er ist, das kann man so sagen, seit Jahren eine Marke. Spätestens mit der redaktionellen Bearbeitung von *Mombasa* hat er sich echt einen Namen gemacht. Im Grunde war er der Grund, weshalb die Sache ins Laufen kam.

Ringbote: *Das musst du uns erklären.*

Matthias Nagy: Viktor stieß im Januar 2019



Ringbote: Dann lass uns mal von der Verlagshistorie weg- und zu dem kommen, was unsere Leser am meisten interessiert: die Spiele. Für was steht Deep Print Games, wo geht die Reise hin?

Matthias Nagy: Wir wollen Spiele machen, auf die wir Lust haben. Also nichts, was für eine bestimmte Zielgruppe zugeschnitten wird und einen Markt bedienen soll. Deshalb sind wir grundsätzlich in alle Richtungen offen: Fun- und Partyspiele, Familienspiele, oder auch richtig dicke Brocken.

Ringbote: Das ist breit gefächert. Was ist euer Anspruch dabei?

Matthias Nagy: Ein sehr hoher. Wir wollen etwas produzieren, das den Leuten Spaß macht. Und wir sind bereit, mehr Arbeit reinzustecken, als es vielleicht der Fall wäre, wenn man von vornherein ein Release-Datum festnagelt. Genau so ist es auch gleich bei dem Titel gekommen, der die erste Veröffentlichung hätte sein sollen.

Ringbote: Ah, **Renature** war also gar nicht für eure Premiere vorgesehen!

Matthias Nagy: Nein. **Renature** hatten wir auf dem mittelfristigen Fahrplan. Dass es nun der erste Deep Print-Titel ist, liegt einfach an den Autoren. Bei einem Werk von einem derart erfahrenen Duo wie Kramer/Kiesling hast du einfach weniger Arbeit.

Ringbote: Aber gefeilt habt ihr an **Renature** dennoch?

Matthias Nagy: Ja. Da gab es zum Beispiel einen Kartenmechanismus. Den haben wir raus genommen und dafür die Wolkenmechanik rein genommen, also die Möglichkeit, mit den Wolken kleine, aber raffinierte Zusatzaktionen machen zu können. Außerdem haben wir aus dem ursprünglich Stadtthema ein Naturthema gemacht.

Ringbote: Stichwort Naturthema – täuscht das, oder steckt sowohl dahinter als auch in Deep Print ein ökologischer Ansatz? Euer Logo, den Fuß mit sechs Zehen, kann man ja sehr schnell mit dem menschlichen Fußabdruck in der Natur assoziieren ...

Matthias Nagy: Das ist völlig richtig beobachtet. Wir wollen uns mit großer Absicht genau in diese Richtung bewegen. In **Renature** verzichten wir zum Beispiel auf die üblichen Plastiktüten. Die Domino-Steine hätten anstatt aus dem wunderbar bedruckten Holz auch aus Plastik sein können. Aber in Logo und Name steckt noch ein bisschen mehr. Das Deep beispielsweise soll den Anspruch einer tiefen, nachhaltigen Spielentwicklung dokumentieren. Insofern ist **Renature** ein wirklich programmatischer Auftakt.

Ringbote: Das klingt spannend. Wie geht es weiter – wenn du uns da schon etwas verraten kannst?

Matthias Nagy: Als Geschäftsführer ... kann ich das! (schmunzelt) Als nächstes kommt ein Verhandlungsspiel mit dem Titel *Kyoto*. Die Spieler treten als Nationen auf, die einen Klimavertrag verhandeln. Im Spiel wird das allerdings eine satirische Note kriegen.

Ringbote: Matthias, herzlichen Dank für die Einladung an deinen Spieltisch! [ask]

Matthias Nagy (47) ist Geschäftsführer und Gesellschafter von Deep Print Games und Inhaber von Frosted Games. Er ist seit 1995 in der Spielerszene aktiv, seit 2002 mit Schwerpunkt im Brettspielbereich. Er liebt es, viele verschiedene Dinge zu machen: Das Portfolio mit Marketing, Verkauf, Entwicklung, Organized Play, Event Management und Kundenservice spricht für sich. Er lebt mit seiner Frau, zwei Kindern und einer Katze in Berlin.



HANDELN IM GALAKTISCHEN MASSSTAB

Den Titel als Spiel mit dem sperrigsten Namen gewinnt **Siderische Konfluenz** wahrscheinlich lässig. Dennoch sollte man ihn sich unbedingt merken. Denn dieses Verhandlungsspiel ist ein Quantensprung im Bereich strategischer Aufbauspiele.

Wir befinden uns in einer fernen Zeit im Elysium-Sektor. Die einzige intelligente Spezies dort sind die Faderan. Nach Millionen Jahren finden sie heraus, dass sich acht weitere Spezies entwickelt hatten. Doch anders als in anderen Galaxien entscheiden sich die Wesen nicht für Krieg und gegenseitige Vernichtung. Sie kommen zusammen in einem großen Treffen, der Konfluenz. Um Technologien miteinander zu teilen, Handel und Wandel zu betreiben und einen gemeinsamen Weg zu beschreiten. Doch jedes der neun extrem unterschiedlichen Völker sieht sich als Kern der neuen, großen Gemeinschaft. Und so entsteht die bissigste und aggressivste Kooperation, die je von so verschiedene Spezies betrieben wurde.

Zeit-Raumsprung: Wir sind im Jahr 1995 auf dem Planeten Erde. Klaus Teubers *Siedler von Catan* wird „Spiel des Jahres“ und ist der Startpunkt für eine Entwicklung, die die Spieleszene bis heute prägt. Was mal mit Holz, Weizen und Lehm anfang, ist heute komplexestes Ressourcen-Management mit unglaublich raffinierten Mechaniken. Ein Aspekt aber, der für die *Cataner* und den Reiz der *Siedler* essenziell war, ist



dabei ziemlich durchs Raster gefallen: der Handel. „Ein Schaf gegen ein Erz?“ – wo gibt’s das noch? Nun, man ist fast geneigt zu sagen: Die **Siderische Konfluenz** hat den Tauschhandel aus dem Dornröschenschlaf geholt und auf einen Schlag zweieinhalb Jahrzehnte übersprungen.

Das Spiel verläuft über sechs Runden, gegliedert in je drei Phasen. Teilnehmen können an der **Siderischen Konfluenz** vier bis neun Spieler – logisch, all die Völker aus dem Elysium-Sektor. Jedes verfügt über ein Kartendeck. Doch so unterschiedlich die Spezies sind, so asymmetrisch ist auch die Ausgangslage. Die Decks umfassen 25 bis 42 Karten, manche Völker besitzen Zusatzmaterial. Die pflanzenartigen Caylion zum Beispiel können mit ihren Setzling-Marker (von denen sie aber auch nur sechs haben) den Ertrag ihrer Kolonien verdoppeln.



Ertrag verdoppeln – das ist in **Siderische Konfluenz** schon eine satte Ansage. Denn wie stets in ausladenden Strategiespielen sind Ressourcen knapp. Zwar können alle Spezies bestimmte Technologien entwickeln, um mit den sogenannten Konvertern aus einem (oder mehreren) der acht unterschiedlichen Produkte andere zu erzeugen. Doch wer nur auf Abschottung und Synergieeffekte der eigenen Karten setzt – kommt in den sechs Runden auf keinen grünen Zweig! Die Faderan etwa sind scharf auf die Ressource Kulturgut. Damit können sie uralte Reliquienwelten, ein Erbe ihrer Ahnen, wieder beleben. Das bringt ihnen einmalige, gewaltige Vorteile. Doch da sie in der Startauslage über keinen Kulturgut-Konverter verfügen – müssen sie handeln! Wer die Tricks und Schliche in **Siderische Konfluenz** kennt und die Gier der anderen bedient, ist klar im Vorteil.

Der Clou beim Handeln: Es darf mit allem, wirklich allem (außer Siegpunkten) gehandelt werden. Selbst Karten des eigenen Spezies-Decks und Spezialmarker darf man verdealen, ebenso die erworbenen Kolonien und Raumschiffe. Das geht allerdings nur in der ersten Phase einer Runde. Im Grunde versucht da jeder, das Material einzuwerben, das in der folgenden Produktionsphase seine Maschinerie rotieren lässt.

Spannend wird es in der dritten, der Konfluenz-Phase. Wobei die mit einer hübschen Extravaganz beginnt; extravagant zumindest für ein derart knallhartes Aufbauspiel. Denn es ist fast schon sozialistisch, wenn alle Spieler die von ihnen erfundenen Technologien mit den anderen teilen müssen, sprich: Jeder darf die entsprechende



Karte aus seinem Deck einfach auslegen. Doch nur, wer als Erster die Technik erfunden hatte, erhält Siegpunkte! Der zentrale Aspekt in der Konfluenz aber sind die Auktionen um Expeditions- und Forschungskarten. Sie bringen neue Kolonien und die heiß begehrten Forschungsteams ins Spiel. Zahlungsmittel sind Raumschiffe. Wie bei allem Material (außer Siegpunkten) gilt auch hier Offenheit als oberstes Gebot. Jeder sagt, wie viele Schiffe er besitzt. Auf wie viele er sich dann für die beiden getrennt ablaufenden

Auktionen verbindlich festlegt, das allerdings sehen die anderen erst, wenn alle gleichzeitig die Fäuste öffnen. [ask]



Siderische Konfluenz

- # Weltraum-Thema
- # Bis zu 9 Spieler
- # Sehr komplex
- # Verhandlungsspiel

Autor: TauCeti Deichmann
Illustration: Kwanchai Moriya, Nakin Sukontakorn
UVP: EUR 69,99
Ab Oktober im Handel erhältlich





ES WERDE LICHT!

Sie sind fast alle erloschen, die sagenhaften **Bonfire**. Selbst den Waldbewohnern ist es nun zu düster. Damit die Welt wieder strahlt, müssen die Gnomen die Hüterinnen des Lichts finden – und zahlreiche weitere Aufgaben lösen!

Doch das Ziel des Spiels ist nicht die Rettung der Welt. Vielmehr machen sich bis zu vier Gnomen-Völker – in diese Rolle schlüpfen die Spieler – auf, um die **Bonfire** wieder zu entfachen. Am Ende strahlen wird aber nur einer: Nämlich jener, der die meisten Siegpunkte eingesammelt hat. Wer Werke von Autor Stefan Feld kennt, weiß, was das bedeutet: Ein hoch verzahntes, komplexes Spielgeschehen, bei dem sich viele Wege eröffnen, um an Siegpunkte zu gelangen. Einfach nur die meisten Feuer entzündet zu haben – das wäre zu wenig. Aber auch wenn man sich für eine Strategie entscheidet: Man muss alle Aspekte im Blick behalten, sonst fehlen im entscheidenden Moment die Ressourcen oder notwendige Voraussetzungen.



Das zentrale Spielbrett ist zweigeteilt. Eine Hälfte zeigt eine Inselwelt – dorthin haben sich die Hüterinnen der **Bonfire** zurück gezogen. Ein Job ist also, mit dem Schiff die vier unterschiedlichen Inseln anzusteuern und je eine Hüterin abzuholen. Bei diesem Insel-Hopping sollte man jedoch geschickt auch Abstecher zu den anderen zehn Eilanden einbinden. Dort haben die Hüterinnen „Aufgaben“ hinterlassen, die es zu erfüllen gilt. Die runden Plättchen gibt es in den drei Farben Blau, Rot und Gelb. Das spiegelt wider, wie schwierig der Job wird. Die Spieler sammeln sie ein und platzieren sie auf der eigenen Ablage, der „Stadt“. Wer dann, beispielsweise, zwei bestimm-

te Hüterinnen ebenfalls zu sich in die Stadt gelotst hat, dreht das Aufgaben-Plättchen um – aber bitte feierlich, denn nun brennt eines der legendären **Bonfire** wieder!

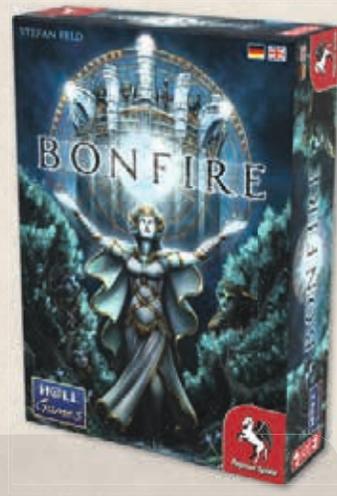
Zur Belohnung darf man den bisher neben dem Feuerplatz verharrenden Gnom in den Hohen Rat schicken. Diese große Tafelrunde bedeckt die zweite Hälfte des zentralen Spielbretts. Sie ist angeordnet um das letzte noch leuchtende **Bonfire** – dazu gleich. Das Entsenden des Gnoms wirft, natürlich, auch wieder eine kleine Belohnung ab.

So weit, so schön. Punktemäßig noch schöner aber wird es, wenn korrespondierend zur Farbe des **Bonfire** ein Weg-Plättchen an der Ablage platziert wurde (oder noch wird). Auch damit sollte man nicht zu lange warten, denn: Auf diesem von den Spielern anzulegenden Weg um die Stadt kann man die Hüterinnen zu den Feuerstätten schreiten lassen. Immer dann, wenn sie ihre Prozession auf einem Wegfeld beenden, bringt einem das eine Ressource ein. Und die Blüten oder Wurzeln braucht man, zum Beispiel um neue Aufgaben-/**Bonfire**-Plättchen zu erwerben. Alternativ kann man eine Hüterin auch zur Wächterin eines der neuen **Bonfire** bestimmen. Das bringt am Schluss ebenfalls Siegpunkte ein. Voraussetzung allerdings: Man muss das passende Portal-Plättchen besorgt haben! Die finden sich im Leuchtkegel des letzten **Bonfire** auf dem großen Spielbrett. Um ein Portal einzusammeln, muss der Lichtkegel in die passende Richtung fallen – noch ein Job, der auch bezahlt sein will!



Und um es noch ein bisschen komplexer zu machen, können die Spieler zwei Sorten hilfreicher Gnomen anwerben. Als Karten am Rand des zentralen Bretts ausgelegt, beschern einem die Ältesten direkt Siegpunkte. Die Spezialisten unterstützen Aktionen und vergrößern den Ertrag. So sorgt einer etwa dafür, dass das Anwerben der Ältesten noch punkte-trächtiger wird.

Anders als viele der großen Strategiespiele zuletzt verläuft **Bonfire** nicht über eine feste Rundenzahl. Die Teilnehmer haben den Countdown-Mechanismus selbst in der Hand. Sobald eine, von der Spielerzahl abhängige, Anzahl Gnomen im hohen Rat sitzt, hat jeder noch bis zu fünf Aktionen, dann wird abgerechnet. Und da entfacht **Bonfire** ein wahres Punkte-Feuerwerk! Denn außer für die schon erwähnten **Bonfire**, die Hüterinnen, Portale und Wegplättchen werden auch noch übrige Ressourcen und das Erfüllen spezieller Aufgaben des Rates belohnt. [ask]



Bonfire

- # Fantasy-Thema # Komplexe Verzahnung
- # Solo-Variante # Üppiges Spielmaterial

Autor: Stefan Feld
 Illustration: Dennis Lohausen
 UVP: EUR 49,95
 Ab Ende September im Handel erhältlich



MORDSSPASS: DAS LEBEN IST ZU KURZ!

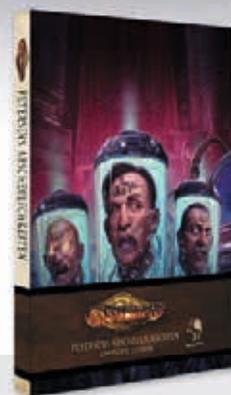
Sie ist ein echter Hingucker, die handnummerierte, limitierte Ausgabe von **Petersens Abscheulichkeiten**. Aber die 200 farbigen Seiten lassen auch inhaltlich keine Fragen offen.

Rhetorische Frage: Was kommt dabei heraus, wenn der Erfinder des Rollenspiels **Call of Cthulhu**, Sandy Petersen, und der aktuelle Creative Director der Marke, Mike Mason, gemeinsame Sache machen? Richtig, **Petersens Abscheulichkeiten** – ein schmuckes Hardcover mit einer markigen Abenteuersammlung auf rund 200 Farbseiten. Sie vereint fünf voneinander unabhängige „Gemeinheiten“, die sich grundsätzlich als One-Shots beziehungsweise Convention-Abenteuer eignen.

Das *Hotel zur Hölle* bringt ein Erbe mit einem abscheulichen Geheimnis mit sich, das das Ende der Welt bedeuten könnte. Eine letzte Reise führt in *Das Wrack* zu einer bemerkenswerten Entdeckung und einen verborgenen Schrecken. Hinter der wundersamen Heilung vieler Krankheiten verbirgt sich in *Panákeia* eine abscheuliche Wahrheit. Die Probebohrung in *Mohole* geht zu tief, sie lenkt die Aufmerksamkeit eines uralten, unaussprechlichen Grauens auf sich. Beinahe zu guter letzt führt *Die Stimme am Telefon* zu zwei Brüdern in einer gewalttätigen Welt voller krimineller Banden. Eine Sammlung aller Handouts beschließt den Band.

Die Szenarien erinnern in ihrer Anlage mitunter an den cthuloiden Abenteuer-Insidertipp *Fear's Sharp Little Needles* von Stygian Fox. Sie spielen in der Gegenwart, und der „Blutzoll“, den die bereits vollständig ausgearbeiteten Investiga-

toren zahlen müssen, dürfte in der Regel sehr hoch sein. Total-Party-Kills sind ausdrücklich nicht ausgeschlossen. Indes eignen sich *Panákeia* und *Die Stimme am Telefon* als Ausgangspunkt für eine Kampagne, insofern es wider Erwarten ausreichend Überlebende gibt. [ib]



Cthulhu – Petersens Abscheulichkeiten

Abenteuersammlung
Total-Party-Kill

ConAbenteuer
LimitedEdition

Chefredaktion: Heiko Gill
Illustration: Victor Leza

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich



VOLLE FEUERKRAFT

Auf die Plätze, fertig – **Feuer Frei**: Pegasus Spiele bietet seit kurzem die erste Regelerweiterung für **Shadowrun 6** an. Der Buchtitel verrät, worum es geht: Knarren, Klingen und andere „Mordsinstrumente“.

Die Sechste Welt war und ist nichts für (Spieltisch-)Pazifisten. Kämpferische Auseinandersetzungen sowie deren Vor- und Nachbereitung gehören zum Erbgut dieses Rollenspielklassikers genauso wie Drachen, Elfen, Trolle und Zwerge. Auf rund 180 Farbseiten bietet der Hardcoverband **Feuer frei**, was das Kämpferherz begehrt und noch viel mehr. Die erste Hälfte erweitert das bestehende Waffen- und Rüstungsarsenal erheblich. Weitere Gimmicks, sprich Modifikationen und Zubehör, gestatten es, das Nahkampf- und Fernkampf-Handwerkszeug zu individualisieren. Auf die umfangreiche Hardware folgt gewissermaßen die Software – das 1x1 der Taktik mit Team-Building, taktischem Mindset und Vorgehen sowie taktischen Netzwerke.

Neue Edge-Handlungen, -Boosts und Kampfkünste knüpfen daran an. Im Kapitel *Freuden der Gewalt* werden sowohl die Hierarchie der Gewalt als auch verschiedene kämpferische Anschauungen, wie etwa Bushido 2.0, thematisiert. Die aktuelle Sechste Edition will gegenüber den vorherigen Ausgaben vergleichsweise regelschlank

daherkommen, dennoch bieten die Designer Lösungen für den Umgang mit Traumata an, die über Fleischwunden hinausgehen.

Der Band beschließt mit einem Kapitel über kämpfende Truppen, ausgearbeitete Antagonisten und Unterstützer sowie Tabellen, die das zuvor vorgestellte Angebot an „Mordsinstrumenten“ übersichtlich zusammenfassen. Fans des deutschsprachigen **Shadowruns** freuen sich über mehr als 30 zusätzliche Illustrationen. [ib]



Shadowrun 6 – Feuer frei

Regelerweiterung

Waffenarsenal

Kampfstil

Quellenband

Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Illustration: Benjamin Gilletti u.a.

Preis: EUR 19,95
Im Handel erhältlich

„DIE AUTOREN HABEN UNS SEHR POSITIV ÜBERRASCHT“

Auf großen Messen wie der „Spiel“, aber auch Spezialereignisse wie dem Göttinger Autorentreffen gehen Spieleautoren auf die Verlage zu, um ihre neuen Spiele vorzustellen. Im Corona-Jahr 2020 ... ging gar nichts! Deshalb hat Pegasus Spiele mit den **Pegasus Designer Days** ein ganz neues Format ins Leben gerufen und sich Spiele aus der ganzen Welt im Videochat vorstellen lassen.

Spielstil: Die Idee, die **Pegasus Designer Days** online durchzuführen, scheint ja auf den ersten Blick einfach genial zu sein. Jedoch dürfte es gewisse Herausforderungen geben, die man nicht sofort wahrnimmt. Was hat euch am meisten Kopfzerbrechen bereitet und wie habt ihr das gelöst?

Klaus Ottmaier: Die besondere Herausforderung war, dass alles in einem sehr kurzen Zeitfenster von nur knapp drei Wochen stattfand – von der Idee bis zur tatsächlichen Umsetzung. Aufgrund von Covid-19 und dem Ausfallen aller Veranstaltungen war jetzt der Zeitpunkt, mit so einer Idee an den Start zu gehen, und nicht erst in zwei Monaten. Wir hatten vor allem keine Ahnung, wie viele Autoren so kurzfristig Interesse zeigen würden. Und natürlich war auch die technische Seite kein Selbstläufer, das war in dieser Form und Größe für uns alle Neuland.



Spielstil: Wie lief das denn genau? Wie konntet ihr euch ein Bild von den Spielen schaffen?

Klaus Ottmaier: Da muss ich ein ganz großes Lob an die Autoren aussprechen, wir wurden da sehr positiv überrascht! Der allergrößte Teil war super vorbereitet: Prototypen auf einem Tisch aufgebaut, teilweise mit zwei Kameras die Spiele erklärt, alternativ PowerPoint Präsentationen oder Plattformen wie Tabletopia oder Tabletop Simulator genutzt, das war richtig klasse. Jedem Autor standen zehn Minuten pro Prototyp zur Verfügung, in denen er uns diesen bestmöglich vorstellen und wir Fragen stellen konnten. Für einen ersten Eindruck, um unser Interesse zu wecken, genügt dies.

kulturgutspiel: Wieso Präsentationen? Autoren könnten euch doch auch Anleitungen oder Übersichtsblätter schicken?

Zwei Tage währten die **Pegasus Designer Days**, 181 Autoren aus aller Welt stellten im Mai der Pegasus Spiele-Redaktion, der Kinderspiel-Redaktion sowie den Partnern von Deep Print Games per Videokonferenz insgesamt 343 Spiele vor. In Interviews mit kulturgutspiel.de, Spielstil.net und dem Pegasus Spiele-Blog erläuterte der Leiter der Redaktion Spiel, Klaus Ottmaier, die Hintergründe. Der **Ringbote** hat die spannendsten Fragen zusammengetragen. Unserer besonderer Dank gilt Sebastian Wenzel von kulturgutspiel und Christian Renkel von Spielstil, die uns Ausschnitte für die Veröffentlichung freigegeben haben. Die vollständigen Interviews sind auf kulturgutspiel.de, Spielstil.net und Pegasus.de/blog zu finden. [laut]



SPIELSTIL

kulturgutspiel.de

Klaus Ottmaier: Um die Anleitungen von 343 Spielideen zu sichten und daraus die interessantesten herauszufiltern, hätten wir ein Vielfaches an Zeit benötigt. Natürlich hat auch die Vorbereitung auf die Designer Days Zeit gekostet, beim ersten Mal wahrscheinlich mehr als bei Wiederholungen. In der Summe konnten wir aber so den Zeitaufwand sehr viel niedriger halten, um interessante Ideen herauszufiltern.

kulturgutspiel: *Egal ob Übersichtsblatt oder Präsentation: Welche Infos dürfen bei der ersten Vorstellung auf keinen Fall fehlen?*

Klaus Ottmaier: Zielgruppe, Dauer, Spielerzahl, Alter und Mechanik sind für mich entscheidend. Das Thema ist zunächst irrelevant. Darüber macht sich eine Redaktion erst Gedanken, wenn Interesse am Spiel besteht. In seltenen Fällen kann ein tolles und/oder sehr zur Mechanik passendes Thema aber auch Interesse auslösen. Das Material kann ebenfalls in einem frühen Stadium ein Entscheidungskriterium sein: Wenn ein Prototyp zu viel Material oder sehr aufwändige Komponenten enthält, sehen wir davon eher ab.

kulturgutspiel: *Normalerweise trifft ihr euch auf Messen. Welche Vorteile hat das Videoformat?*

Klaus Ottmaier: Durch unser Zehn-Minuten-Format konnten wir in kürzerer Zeit mehr Ideen sichten und das von Menschen aus der ganzen Welt, die wir in Deutschland bei vielen Veranstaltungen nicht gesehen hätten. Auch Nebenkosten für Anreise und Übernachtungen fallen weg.

kulturgutspiel: *Und was sind die Nachteile?*

Klaus Ottmaier: Mir fehlt besonders, dass wir die Prototypen nicht anspielen können, um ein Gefühl für den Ablauf und die innewohnenden Emotionen herauszufinden. Zunehmend bieten Autoren auch an, ihre Ideen auf Tabletopia oder mit dem Tabletop-Simulator vorzustellen. Ich halte aber ein reales Testen für unersetzlich.

Spielstil: *Wie viele Titel haben es nun in die zweite Runde geschafft?*

Klaus Ottmaier: In der Summe, also verteilt auf die drei Redaktionen, ist dies circa 30 Spielen gelungen.

Pegasus Spiele-Blog: *Und wie geht es mit den 30 Titeln nun weiter?*

Klaus Ottmaier: Aktuell befinden wir uns noch in der Testphase. Das bedeutet, wir spielen die Titel mit unterschiedlichsten Testrunden, um zu sehen, wie sie dort ankommen. Währenddessen formt sich in der Regel bereits ein Bild, was aus den Prototypen einmal werden könnte. Sollten sie diesem Test standhalten, geht es dann in Abstimmung mit dem Autor ans Finetuning. Und schließlich könnte der Titel dann in einer Pegasus-Schachtel erscheinen.

Pegasus Spiele-Blog: *Habt ihr Feedback von den Autoren zu den Pegasus Designer Days bekommen? Und wenn ja, wie fiel das aus?*

Klaus Ottmaier: Wir haben durchweg positives Feedback erhalten. Viele Autoren halten das für eine sehr gute Idee, da wir durch die Designer Days nicht nur eine Möglichkeit geschaffen haben, die ausfallenden Events in dieser Hinsicht zu „kompensieren“, sondern eine ganz eigene und durchaus parallel denkbare Präsentationsweise anzubieten.

Spielstil: *Könnt ihr euch vorstellen, die Pegasus Designer Days wieder zu machen? Oder sucht ihr in Zukunft nun häufiger online den Kontakt zu potentiellen Autoren?*

Klaus Ottmaier: Auf jeden Fall wollen wir diesen Event wiederholen. Einiges spricht sogar dafür, ihn standardmäßig als zusätzliche Möglichkeit unseren Optionen hinzuzufügen, mit Autoren in Kontakt treten zu können.

Klaus Ottmaier (43) hat sein Hobby zum Beruf gemacht. Der Diplombiologe und geprüfte Buchhändler, geboren in Wien, fand über einen Kleinstverlag in Köln zu Pegasus Spiele. Spiele (analog und digital) und Bücher (nur analog!) begleiten ihn seit seiner Kindheit. Als Vater von zwei Söhnen hat er auch stets genug Spielwillige zuhause, um seine neuesten Entdeckungen auszuprobieren.



GEWINNSPIEL

DIE MONDUHR TICKT

Nova Luna ist ein Legespiel mit einem grandiosen Kniff: Jedes Teil, das die Spieler vor sich ablegen, ist zugleich Aufgabe sowie Teil der Lösung einer anderen Aufgabe. Was wie fortgeschrittene Philosophie klingt, stellt sich im Spiel ganz einfach dar. Es gibt 68 quadratische Plättchen in vier Grundfarben: je 17 in blau, rot, gelb und türkis. Darauf sind bis zu drei Kreise abgebildet, die jeweils ein bis vier Symbole zeigen, und zwar in den vier Grundfarben. Nun gilt es, an das erste Plättchen gemäß der Vorgabe farblich passend anzulegen. Ein Beispiel: Ein blaues Plättchen zeigt einen Kreis mit zwei roten Symbolen. Sobald der Spieler zwei rote Plättchen ans blaue angelegt hat, ist die Aufgabe erfüllt. Das hält er fest, indem er mit einer Markierungsscheibe den Aufgaben-Kreis abdeckt. Mal angenommen, eines der angelegten roten Plättchen zeigt einen Kreis mit einem blauen Symbol – dann hätte das Cleverle in einem Zug zwei Jobs erfüllt! Und auf Geschwindigkeit kommt es an: Wer als erster seine 20 Markierungsscheiben losgeworden ist, gewinnt.

Dieses scheinbar einfache Spiel mit dem elegant verknüpften Material ist eines der herausragenden des aktuellen Jahrgangs. Das zeigt sich bereits daran, dass **Nova Luna** zu den drei für das „Spiel des Jahres 2020“ nominierten Titeln gehört. Für das **Ringboten**-Gewinnspiel hat unser Partnerverlag Edition Spielwiese 3 Exemplare von **Nova Luna** spendiert. [ask]



3x gewinnen!

Nova Luna

*So nehmt ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.12.2020*

Autor: Uwe Rosenberg,
Corné van Moorsel

Illustration: Lukas Siegmon



Impressum: Ringbote #3/2020

Ringbote | Das Pegasus Spiele-Magazin

E-Mail: ringbote-print@pegasus.de

Internet: www.pegasus.de/ringbote | 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 Dungen [mad],
Esra Edel [ese], Saskia Groh [fiepf], 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: Edition Spielwiese (S. 1-3, 8-13), Deep Print Games
(S. 1, 35-37), Florian Hirsch (S. 3, 44-45), Frosted Games (S. 6, 34,
38-39), H@ll Games (S. 1, 40-41), Hard Boiled Games (S. 1-2, 8-13),
Kosmos (S. 4) Lootchest GmbH (S. 47), Matthias Nagy (S. 36-37) PD Verlag
(S. 4) Pegasus Spiele (S. 1-48), Portal Games (S. 6, 23), THQ Nordic (S. 5).

Druck: Standartu Spaustuve UAB | Dariaus 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 #3/2020:

Pegasus Spiele (S. 1, 2, 5), Lootchest GmbH (S. 31), THQ Nordic (S. 5)

Anzeigenverkauf:

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

Darinca Kuhn | E-Mail: darinca.kuhn@pegasus.de

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreislise.

Die Mediadata werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #4/2020: 11. Dezember 2020

Redaktionsschluss: 13. November 2020

Anzeigenschluss: 18. November 2020

TERMINE



SPEL.DIGITAL
22. – 25. Oktober 2020
www.spiel.digital



CONSPIRACY 4
27. – 29. November 2020
www.conspiracy-con.de

- 18.09.-20.09. >> **3w6 CON Online**
<https://www.3w6-podcast.com/3w6con-2020/>
- 25.09.-27.09. >> **CatCon L**
<https://cat-con.de/>
- 03.10.-04.10. >> **Reucon XXiV**
<https://www.reu-con.de/infos.html/>
- 10.10. >> **Gratisrollenspieltag**
<https://www.gratisrollenspieltag.de/>
- 10.10-11.10. >> **Uni CON**
<https://www.akf-hsg.uni-kiel.de/unicon/>
- 21.11.-22.11. >> **Dreieich Con**
<https://www.dreieichcon.de/>



DEIN **WOW** IST UNSERE QUEST.

DEINE ÜBERRASCHUNGSBOX VOLLER
**FANARTIKEL ZU FILMEN,
SERIEN UND SPIELEN**

- ✓ 5 - 8 ITEMS IN JEDER BOX
- ✓ MEHR ALS 40€ MARKTWERT
- ✓ SCHON AB 19,95€ INKL VERSAND
INNERHALB DEUTSCHLANDS



LOOTCHEST
GAMES, DECK & HERO MYSTERYBOX
DEIN **WOW** IST
UNSERE QUEST
f /LOOTCHEST.DE
t /LOOTCHEST_DE
y /LOOTCHEST
i /LOOTCHESTDE
WWW.LOOTCHEST.DE

DER KARTOGRAPH

MINIVARIANTE „TABULA RASA“

Viele von euch spielen so begeistert *Der Kartograph*, dass ihr inzwischen gerne mehr Abwechslung für eure Partien hättet. Bis es Nachschub für *Der Kartograph* in Form eines weiteren, kompatiblen Grundspiels und zusätzlicher, separater Landkarten gibt, könnt ihr die nachfolgende Variante spielen.

Schneidet euch dafür einfach die unten abgebildete Landkarte aus und vervielfältigt sie für alle Mitspieler.

Änderungen bei der Spielvorbereitung

Wie ihr sehen könnt, ist auf der Landkarte noch nichts eingezeichnet. Wo sich Gebirge und wo sich Ruinen befinden, ermittelt ihr zu Beginn der Partie – als letzten Punkt der Spielvorbereitung. Dazu benötigt ihr nur 1 W12, also einen 12-seitigen Würfel.

1. Gebirge

Bestimmt zunächst, auf welchen 5 verschiedenen Feldern ihr die 5 Gebirge für diese Partie auf der Landkarte einzeichnen müsst. Für jedes Gebirge müsst ihr 2x den W12 werfen: Das erste Ergebnis legt die Zeile fest (schwarze Zahlen am linken Rand), das zweite Ergebnis die Spalte (goldene Zahlen am unteren Rand). Bei einer 12 müsst ihr noch einmal würfeln (oder ihr nutzt ein solches Ergebnis als Joker und bestimmt gemeinsam für alle bzw. jeder für sich selbst das Ergebnis).

2. Ruinen

Verfährt danach genauso, um die Positionen der 6 Ruinen zu ermitteln.

Einschränkungen: 2 Gebirge bzw. 2 Ruinen dürft ihr nicht auf direkt angrenzenden Feldern einzeichnen. Würfelt dann entsprechend noch einmal. Würfelt ebenfalls noch einmal, falls auf dem erwürfelten Feld bereits ein Gebirge oder eine Ruine eingezeichnet ist.

Optional: Ödnisfelder

Wollt ihr auf die 7 Ödnisfelder nicht verzichten, wie es sie auf der Landkarte B, der Rückseite des regulären Spielplans, gibt, geht wie folgt vor:

Bevor ihr ermittelt, wo ihr Gebirge und Ruinen einzeichnen müsst, würfelt 2x den W12, um das erste Ödnisfeld zu bestimmen. Entscheidet dann gemeinsam oder jeder für sich, welche 6 weiteren, jeweils direkt angrenzenden Felder zu Ödnis werden sollen. Das Ergebnis muss eine zusammenhängende Fläche aus 7 Feldern sein – die 7 Felder dürfen aber auch alle in derselben Zeile oder Spalte liegen. Würfelt im weiteren Verlauf beim Auswürfeln der Felder für Gebirge und Ruinen ein Feld erneut aus, falls das Ergebnis in einem Ödnisfeld liegt.

© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Thunderworks Games. Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

THUNDERWORKS
GAMES

Pegasus Spiele 

