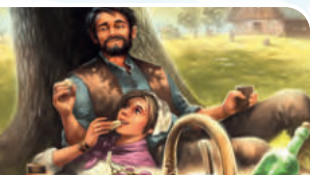




RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#1/2026



Wine & Cheese

Ein 2-Personen-Spiel
mit hohem Genussfaktor



Crazy Coconuts

Der Action-Klassiker lässt
die Nüsse wieder fliegen



Symbiose

Raffiniertes Kartenspiel
mit einfachen Regeln



Mini Crimes

In Season 3 gilt es erneut,
knifflige Fälle zu lösen



Shadowrun

Die Kunst zu töten –
das ultimative Waffen-ABC



Kingdomino
DER VIELFACH DEKORIERTE
BESTSELLER IM NEUEN GEWAND



BOSS FIGHTERS

QR

**Besiegt gemeinsam
10 einzigartige Bosse!**

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



Oster-Spezial:
Freut euch auf einen
neuen, zeitlich
limitierten Boss!

**Schaltet neue Spielelemente
und Belohnungen frei!**

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Wein und Käse brauchen Zeit zum Reifen: Im gleichnamigen Kennerspiel *Wine & Cheese* entscheidet aber nicht nur euer Zeitmanagement über den Sieg, sondern auch eine gute Balance in der Produktion. Dazu: Interview mit Pegasus-Redaktionsleiter Klaus Ottmaier über Spiele rund ums Thema Essen.

10 | FAMILIENSPIELE

Cubeez | Crazy Coconuts | Punktegalaxie | Kingdomino | Next Station-Reihe

16 | PANORAMA

Kooperative Spiele: Sieben Titel unter dem Motto „Gemeinsam sind wir stärker“

18 | FAMILIENSPIELE (Fortsetzung)

Burst | Symbiose | Mini Crimes Season 3

22 | ROLLENSPIELE

Shadowrun: Die Kunst zu töten | Cthulhu: Zeit der Ernte

26 | AUS DEM VERTRIEB

Leuchtturm voraus! | Chaosteria (Topp)

27 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

30 | GEWINNSPIEL

Moon Colony Bloodbath | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Schöne Traditionen sind dazu da, dass man sie pflegt! Genau das tun wir beim **Ringboten**, indem wir nach zwei Jahren das Staffelholz weitergeben. Deshalb ein verspieltes „Hallo“ von mir, von Ryu, und ein kollegiales „Danke“ an Rhonda, die euch in den vergangenen 24 Monaten durch die Pegasus-Spielewelten geführt hat.

Und was macht man, wenn man neu im Job ist? Genau, sich eine echte Aufgabe vornehmen. Deshalb habe ich gleich bei Klaus von der Spieleredaktion an die Tür geklopft und für ein Interview angefragt. Am besten lest ihr selbst, was er zu unserem Fokustitel *Wine & Cheese* zu sagen hat, oder vielmehr: Warum Spiele zum Thema Essen und Trinken so viel Spaß machen und dass es sehr spannende Zusammenhänge zwischen Spielmechanik und -inhalt gibt. Ansonsten kann ich euch verraten: Wer nach Familienspielen schaut, für den ist diese Ausgabe wahrlich ein Festmahl.

Euer Ryu **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE



DER DUALI GEHT AN EVERDELL DUO

Der *DuAli*, der Preis für das beste 2-Personen-Spiel eines Jahrgangs, feiert ein kleines Jubiläum: Zum zehnten Mal hat der Ali Baba Spieleclub die Auszeichnung vergeben. Der Sieger **Everdell Duo** von Pegasus Spiele konnte bei der Verleihung 2026 aber gleich noch ein paar Extralorbeeren



einheimen: So groß wie in diesem Jahrgang war die Konkurrenz noch nie, 26 Kandidaten wurden unter die Lupe genommen. Mit 44,45 Punkten (von maximal 50) erreichte **Everdell Duo** die höchste bisher vergebene Punktezahl. Die Mitglieder des Vereins testeten und bewerteten die eingereichten Spiele in drei Kriterien: Optik/Haptik, Spielanleitung und Spielspaß, wobei letzteres dreifach zählt. Ehre, wem Ehre gebührt – aber auch die Plätze zwei und drei können sich sehen lassen: *Eine Stadt für Amytis* von Game Factory hätte mit 42,88 Punkten in anderen Jahrgängen locker gewonnen. Und auch die 41,58 Zähler für *Rival Cities* vom Pegasus-Partnerverlag Deep Print Games sind eine Ansage.

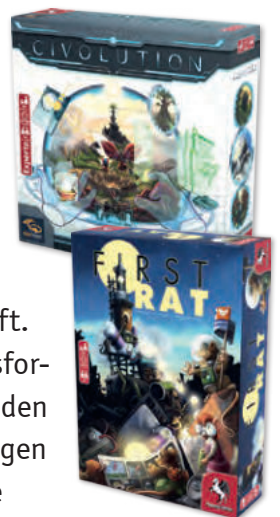
MINI-AUSBAUTEN FÜR THEBAI-EXPERTEN



Für das opulente Expertenspiel **Thebai** gibt es bereits nach rund einem Vierteljahr die ersten Erweiterungen. Die beiden Mini-Sets heißen *Alternative Torplättchen* und *Neue Aufträge*. Womit auch klar ist, wo sie ins Spiel kommen. Die *Torplättchen* machen es schwieriger, die Belohnung nach dem Kampf um die Tore von Theben abzugreifen. Die sechs neuen Auftragskarten erlauben euch mächtige Aktionen, unter anderem bieten sie Alternativen, um auf der *Altarleiste* zu punkten.

SCHAULAUFEN BEIM AS D'OR

Gleich zwei Mal haben es Titel von Pegasus Spiele auf die Nominierungsliste des *As d'Or*, des großen französischen Spielepreises, geschafft. Das witzige, gleichwohl herausfordernde Laufspiel **First Rat** mit den Ratten, die zum Käsemond fliegen wollen, wurde in der Kategorie Initié (Kenner) nominiert. Der Strategiekraher **Civolution** von Stefan Feld stellte sich der Konkurrenz im Expertenbereich und ging dort als Sieger hervor.



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:

- **FORGEFLAME** von Grimsfire
Wenn niedliche Ungeheuer Erzsteinchen schleppen, verzückt das die ganze Familie.
- **STAR WARS – DAS ULTIMATIVE BUCH** (erweitert und aktualisiert) von DK
Dieser Lexikon-Backstein kann Mynocks erschlagen – und verrät, was Mynocks sind!
- **GHOSTBUMPERS** von Pegasus Spiele/Deep Print Games
Monster im Autoscooter: Das klingt witzig, aber es steckt viel mehr dahinter ...



NEUES IN KÜRZE

IM BANN DER MEERESNYMPHE

Das große Spielbrett sieht aus wie die im Wasser versunkene Welt von Kevin Costners Monumentalfilm *Waterworld*. Der Name **Kalypso** ist geborgt aus der griechischen Sagenwelt von jener Nymphe, die Odysseus sieben Jahre gefangen hielt. Und Johnny-Depp-Fans kennen sie als orakelnde Hexe aus *Fluch der Karibik*. Gewaltige Vorgaben – entsprechend ist die Erwartung an das neue Legespiel **Kalypso**, das im Herbst bei Pegasus Spiele erscheint. Die Erwartungen dürfen auch groß sein. Am Crowdfunding des Ursprungsverlags Inside Up Games beteiligten sich mehr als 3000 Unterstützer*innen, die fast 400.000 kanadische Dollar einspielten. Für ein Legespiel – nicht schlecht! **Kalypso** versetzt euch in eine vom Wasser geflutete Welt, die ihr mit geometrischen Formen zunehmend überbaut. Darauf errichtet ihr Gebäude, was euch auf verschiedenste Arten punkten lässt. Es gibt eine kompetitive, kooperative und Solo-Variante. Das Besondere an **Kalypso** sind der speziell beschichtete Spielplan und rutschfeste Plättchen, was das übliche (nervige) Verschieben verhindert.



DORFROMANTIK – LIMES

Für die im Herbst erschienene kompakte Reiseversion **Dorfromantik – Leichtes Gepäck** gibt es eine erste Erweiterung: **Limes** heißt die und bezieht jenen sagenhaften Grenzwall, den die Römer vor knapp 2000 Jahren mitten durch Germanien zogen, spielerisch mit ein. Die Mini-Erweiterung ist zunächst der exklusiven Fachhandelsausgabe von **Dorfromantik – Leichtes Gepäck** als Zusatzbestandteil vorbehalten, wird danach aber für die Fans des vielfach ausgezeichneten Spiels auch regulär für kleines Geld erhältlich sein.



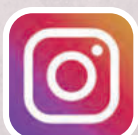
NEXT STATION BERLIN

Nachdem mit London, Paris und Tokio schon einige Hauptstädte für den U-Bahnbau herhielten, darf natürlich in der beliebten Flip&Write-Reihe **Next Station** die deutsche Kapitale nicht fehlen. Wie in den anderen Titeln seid ihr in **Next Station Berlin** gefordert, möglichst clever ein Netz aus vier U-Bahnlinien zu stricken. Wer schafft es, die für alle gültigen Vorgaben am besten umzusetzen? Mehr zur Reihe sowie der **Berlin**-Variante mit ihrer Eigenart der Ost- und Westlinien erfahrt ihr auf Seite 14. [ask]



Ihr wollt mehr News?

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

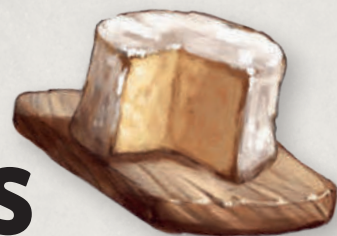


#Pegasusspiele





EIN AUSGESPROCHEN REIFES SPIELERLEBNIS



Guten Wein zu keltern, ist ebenso eine Kunst, wie guten Käse reifen zu lassen. Kein Wunder, dass der neueste Titel **Wine & Cheese** von Deep Print Games ein ausgereiftes Kennerspiel ist. Sehr hübsch: Autor Scott Almes hat diversen bekannten Mechaniken einen neuen Dreh verpasst.



Wine & Cheese läuft über einen Zeitraum von zwei Jahren, die jeweils in die vier Jahreszeiten gegliedert sind. Dadurch entsteht auf smarte Weise ein fester Ablauf, wobei bestimmte Aktionen jeweils bestimmten Jahreszeiten zugeordnet sind: das Heranschaffen der Zutaten sowohl für Wein als auch Käse, das Verarbeiten, der Reifungsprozess plus durchdachter Lagerhaltung und natürlich das Verkaufen. Das Besondere

In dem thematisch wunderbar dichten 2-Personen-Spiel **Wine & Cheese** wetteifert ihr darum, wessen traditionsreicher Hof den noch etwas besseren Wein und Käse herstellt. Auch wenn ihr, wie es auf der Spielbox heißt, im Burgund euch nachbarschaftlich die Weinberge, Weiden und Arbeitskräfte teilt – am Ende kann doch nur eine*r gewinnen.

an den Einnahmen für die beiden Genussmittel, und darin ähnelt **Wine & Cheese** seinem Vorgänger *Beer & Bread*: Am Ende zählt auf den Sieg nur jene Warensorte ein, für die ihr weniger Münzen bekommen habt. Man muss also schön ausgeglichen zu Werke gehen.



Abgesehen von diesem Kniff bei der Schlusswertung hat Scott Almes in **Wine & Cheese** fast alles anders gemacht – ob man Wein und Käse dann edler als Bier und Brot empfindet, ist Geschmackssache. Der Unterschied beginnt gleich beim Einsammeln der Zutaten. Tauschten bei *Beer & Bread* die Spielenden dafür Handkarten untereinander aus, so kommen nun Arbeitskräfte auf die Erntefelder. Wobei das kein klassisches Einsetzen mit Blockade ist. Die Produktionsfläche besteht aus einem Raster mit vier auf fünf Felder. Manche Arbeitskräfte legen es darauf an, möglichst ungestört in ihrer Ecke zu schuften. Andere dagegen produzieren mehr, wenn auf angrenzenden Feldern bereits jemand steht. Ihr solltet also im Frühling gut darauf achten, wann ihr wen wohin schickt.



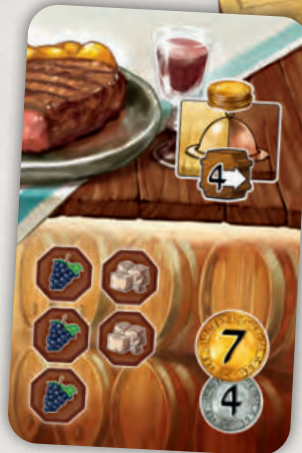
In der zweiten Frühlingsphase stellt ihr Waren her oder verkauft sie. Zum *Herstellen* spielt ihr eine eurer Wein- oder Käsekarten in einen leeren Slot eures *Kellergewölbes*. Dafür müsst ihr aber alle Zutaten direkt parat haben. Für Wein sind das *Helle Trauben*, *Dunkle Trauben*, *Hefe* oder *Zucker*. Käse erfordert *Milch*, *Bakterienkulturen* oder *Salz*. All das wird durch kleine, achteckige Holzmarker dargestellt, die ihr entsprechend auf die Karten platziert.

Beim *Verkaufen* ist entscheidend, ob Käse und Wein ausgereift sind (was im ersten Frühjahr kaum der Fall ist). Nur dann erhaltet ihr die volle Geldsumme. Wie die *Reifung* funktioniert, dazu gleich mehr. Die dritte Phase im

Frühling ist dem *Einlagern* vorbehalten: Ihr dürft nur kleine Mengen der Rohstoffe behalten – ein exaktes Ressourcen-Management ist unbedingt angesagt.

Der Reifeprozess passiert im Sommer (und Winter). **Wine & Cheese** simuliert das, indem es euch die kleinen Zutatenmarker abräumen lässt. Im Sommer müsst ihr dem-

nach von jeder Karte im Kellergewölbe exakt zwei Marker entfernen. Sind nicht genügend Klötzchen vorhanden, ist die Ware überreif und ihr müsst sie unter Wert verkaufen. Natürlich gibt es Möglichkeiten, den Reifeprozess zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Aber ihr ahnt: Auch dieses Zeitmanagement erfordert präzise Planung.



Der Herbst verläuft ähnlich wie das Frühjahr. Allerdings holt ihr nun die Arbeitskräfte von den Erntefeldern zurück, dadurch dreht sich die witzige Mechanik mit Solo-Schuften oder auf nachbarschaftlicher Hilfe vertrauen um.

Im Winter, wie schon erwähnt, reifen eure Produkte in **Wine & Cheese** weiter. Anders als im Sommer kommen aber in einer Zusatzphase des ersten Winters nochmals neue Arbeitskräfte ins Spiel, was eure Möglichkeiten erweitert. Im zweiten Winter schließlich reifen eure Waren sogar dreifach; all das ist minutiös auf dem Hauptspielplan auf der Kalenderleiste vermerkt. Das dreifache Reifen will natürlich ebenfalls bestens kalkuliert sein. Denn danach gibt es nur noch den Schlussverkauf: Für die Endwertung kommt alles raus aus dem Keller. [ask]



Wine & Cheese

2-Personen-Spiel # Hoch thematisch
Sehr interaktiv # Beer & Bread Nachfolger

Spieldesign: Scott Almes
Illustration: Michael Menzel u.a.
UVP: EUR 29,99
Ca. ab April im Handel erhältlich



„DA MÖCHTE MAN AM LIEBSTEN DIREKT HINEIN BEISSEN“

Mit **Wine&Cheese** habt ihr erneut ein Spiel auf dem Tisch, bei dem es ums Thema Essen geht. Davon gab es zuletzt reichlich. Ob bei Pegasus Spiele *Torten Träume* und *Waffelzeit* oder *Topp die Torte*, das beim *Kinderspiel des Jahres 2025* den Preis abräumte. Und auch bei der großen Neuheitenschau auf der Messe *Spiel* in Essen im Oktober waren auffällig viele Titel, bei denen Essen und Getränke im Mittelpunkt standen. Das reichte von kleinen Kartenspielen über Partyunterhaltung bis zum Strategiehammer. Eine solche Häufung – ist das Zufall, oder was steckt dahinter? Der *Ringbote* hat beim Leiter der Pegasus-Spieleredaktion Klaus Ottmaier nachgefragt. Außer zu Essen und Trinken als Spielthema hat er uns auch sonst spannende Einblicke gegeben, zum Beispiel zum Thema „Wie kommt ein Spiel zu seinem Thema?“



Ringbote: So viele Spiele, bei denen es um Essen und Trinken geht – hast du eine Erklärung für diesen jüngsten Trend?

Klaus: Ich würde nicht gleich von Trend sprechen. Dieses Thema gibt es immer wieder, mal häufiger, mal weniger häufig. Mir fallen – nur als Beispiel – über die vielen Jahren auf Anhieb mehrere Spiele ein, bei denen es um Kaffee ging.



Ringbote: Okay, vielleicht ist es noch ein bisschen zu früh, um einen Trend auszurufen. Aber hast du sonst eine Erklärung für die Häufung?

Klaus: Ja. Essen und Trinken ist ein wunderbar unverfängliches Thema. Das macht es sehr angenehm für einen Verlag. Es gab in den letzten Jahren eine ganze Reihe von Themen, die einen sensiblen Umgang erforderten – oder wo man sich im schlechtesten Fall viel Ärger einheimsen konnte. Aber es gibt noch andere Gründe.

Ringbote: Welche?

Klaus: Spiele rund um Food und Getränke sind weltweit verwendbar. Das ist in Zeiten, da die meisten Verlage international aufgestellt sind, ein wichtiger Aspekt. Insofern ist klar, weshalb es eher Kaffee-Spiele als Weißbier-Spiele gibt. Außerdem eignen sich diese Themen bestens als Familienspiel. Bei gutem Essen stellen sich sofort positive Bezüge ein, good vibes. Serviere zu *Waffelzeit* eine Portion frisch gebackene Waffeln – was willst du mehr, um gute Laune am Tisch zu haben?

Ringbote: Stimmt, wenn man sich dieses Cover ansieht, bekommt man eigentlich sofort Lust auf Waffeln!

Klaus: Das kommt noch dazu! Essen und Trinken lässt sich immer sehr gut bebildern. Mit solchen Bildern holst du jede Generation ab. Ein „leichtes“ Thema, dazu eine wunderschöne Illu – perfekt. Illustrator*innen können sich dabei austoben und ihre

Illustrationen realistisch, so dass man am liebsten hinein beißen möchte, oder auch mit Humor gestalten – wie zum Beispiel lustiges Gemüse verwenden.





Ringbote: Wir würden trotzdem gerne noch einmal auf das Stichwort Trend zurückkommen, dabei aber ein bisschen über den Tellerrand hinausblicken. Seit ein paar Jahren gibt es eine wirklich sehr große Zahl an Spielen rund ums Thema Natur. Diese Häufung kann doch kein Zufall sein, oder?

Klaus: Da hast du recht, dieses Thema liegt wirklich in der Luft. Nenn es Klimawandel, Verlust von Natur, Erinnerungen an intensive Erlebnisse draußen – da schwingen sofort Emotionen mit. Und jede*r verbindet etwas damit. Wer wünscht sich nicht, eine heile, irgendwie aber nur noch weit entfernte Natur aus der Nähe zu erleben. Die Naturspiele schaffen es da sehr gut, Gedanken anzuregen und ein Gefühl von Dabeisein zu erwecken.



Ringbote: Kann man sagen, dass solche thematischen Wellen der Zeit geschuldet sind?

Klaus: Ja. Und Nein. Denn es gibt auch Themen, die sich für bestimmte Spielkonzepte aufdrängen. Nimm Aufbauspiele, da bietet sich ein Stadtszenario geradezu an. Das ganze noch ins Mittelalter verlegt, mit ein bisschen nostalgisch verklärtem Blick, da gab es über viele Jahre hinweg Unmengen Titel. Aber irgendwann war es dann, naja, sagen wir mal ausgelutscht.



Ringbote: Gibt es noch andere Bereiche, wo Inhalt oder Spielmechanik Einfluss aufs Thema haben?

Klaus: Mir fallen auf Anhieb Kampfspiele ein, wie etwa aktuell unser Boss Fighters QR. Das ist kein Zufall, dass solche Setups sehr häufig in einer Fantasy-Umgebung angesiedelt sind.

Ringbote: Also: Wir haben gelernt, dass es bestimmte Themen und Spielformen gibt, die sich gegenseitig anziehen. Aber wer legt denn ansonsten fest, welches Thema ein Spiel hat? Sitzt da der oder die Autor*in allein im Erfinderkämmerlein und denkt, bis der Kopf raucht?

Klaus: In der Regel liefern die Autor*innen ein Thema mit, von dem sie glauben, dass es zur Mechanik passt. In vielen Fällen bleibt es auch dabei. Nur wenn wir in der Redaktion nicht wirklich überzeugt sind, machen wir uns selbst Gedanken über das Thema.

Ringbote: Zuletzt noch eine persönliche Frage: Was ist denn dein Lieblingssujet?

Klaus: Da ich Biologie studiert habe und mit meiner Familie, ich stamme aus Wien, sehr oft im Wienerwald war – ganz klar: Natur ist für mich ein herausragendes Thema.

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

Seit seiner Kindheit begleiten **Klaus Ottmaier** (49) Spiele (analog und digital) und Bücher (nur analog!). Mittlerweile hat er sein Hobby zum Beruf gemacht. Über einen Kleinstverlag in Köln fand der Diplombiologe und geprüfte Buchhändler 2012 zu Pegasus. Seit 2015 ist er Redaktionsleiter bei dem hessischen Spiele- und Buchverlag.



WIE MAN ES DREHT UND WENDET

50 Aufgabenkarten, acht Würfel, vier Quader und ein gutes Wahrnehmungsvermögen: Das ist alles, was ihr für eine Partie **Cubeez** braucht. Wer baut mit seinem Material das gezeigte Gesicht am schnellsten nach?

Mit **Cubeez** liegen all jene richtig, die ein Spiel suchen, bei dem es auf ein schnelles Wahrnehmungsvermögen ankommt, das zugleich aber mit ganz wenigen Regeln auskommt. Ziel des Spiels, an dem bereits Kinder ab fünf Jahren ihre Freude haben, ist es, möglichst flott Gesichter zu bauen. Hierfür habt ihr jeweils zwei Würfel und einen Quader, der so groß ist wie die Würfel, wenn ihr sie nebeneinander legt. Diese Körper sind auf allen Seiten bedruckt und zeigen dort jeweils verschiedene Formen von Augen und Mündern.

Bei **Cubeez** wird in jeder Runde eine Aufgabenkarte aufgedeckt. Diese zeigt ein Gesicht, das zu einer lustigen Fratze verzogen ist.

Um die Wette versucht ihr, dieses Gesicht mit euren Würfeln und dem Quader nachzubauen. Wer zuerst fertig

ist, haut auf den Kartenstapel und bekommt als Belohnung die Aufgabenkarte. Und schon geht es weiter mit dem nächsten Gesicht. Es gewinnt, wer zuerst zehn Aufgabenkarten einheimsen konnte.

So freundlich und putzig die bunten Fratzen-gesichter auf euch auch wirken mögen, so sehr bringen sie euch im Wettkampf mit euren Mitspielenden unter Druck. Denn ihr müsst die drei Teile unter Zeitdruck drehen und wenden. Gerne rotiert man an der passenden Seite vorbei, zumal die Form des Quaders den Überblick ein wenig schwerer macht, um das Gesicht passend auszulegen.

Eins aber ist auch sicher: Die Teile laden auch abseits einer Partie **Cubeez** dazu ein, mit ihnen Gesichter zu entwerfen. Gerade

Jüngere werden sicher vor oder nach einem Spiel damit bauen und sich am Ergebnis erfreuen. Als Kinderspiel kann **Cubeez** bereits mit älteren Kindergartenkindern funktionieren. Aber auch, wenn es als Partyspiel oder Absacker auf den Tisch kommt, sorgt die lustige Knobelei für lächelnde Gesichter nicht nur auf dem Tisch, sondern auch in der Spielerunde. [dxj]

Cubeez

Wahrnehmung

Knobeln

Geschwindigkeit

Lustige Fratzen

Spieldesign: Treo Game Designers

Illustration: Stéphane Escapa

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



OBACHT – NÜSSE IM TIEFFLUG!

Pegasus Spiele bringt die Affenkatapulte erneut in Stellung, denn mit **Crazy Coconuts** kehrt zehn Jahre nach der Erstauflage ein actionreiches Highlight ins Verlagsprogramm zurück.

Keine Sorge: Ihr seid bei **Crazy Coconuts** nicht genötigt zu definieren, was wohl ein Affenkatapult ist. Wichtig ist aber, dass ihr dieses witzige Geschöpf in Affenform geschickt bedient. Mit diesem habt ihr nämlich, wenn ihr am Zug seid, die Aufgabe, eine Kokosnuss zu schleudern. Dazu platziert ihre eure Affenfigur mit der Rückseite zur Spielfläche, legt ihr eine Kokosnuss in die Hände und drückt, um Spannung aufzubauen, die Hände nach unten. Sobald ihr loslasst, schleudert das Äffchen die Nuss im hohen Bogen, über den eigenen Kopf, hinter sich.

Im Idealfall landet die Kokosnuss in einem Becher auf der zentralen Spielfläche oder einem Becher, den sich eine andere mitspielende Person bereits gesichert hatte. Euer Spielziel ist es, sechs dieser Becher einzusammeln und sie in Pyramidenform vor euch aufzustapeln. Ob von jemand anderem oder aus dem allgemeinen Spielbereich: Einen Becher dürft ihr nur nehmen, wenn ihr eine Nuss in ihn versenkt habt.



Wie man sich leicht vorstellen kann, geht es bei **Crazy Coconuts** hoch her. Die Nüsse fliegen und landen an den unmöglichsten Stellen. Besonders gut ist es, wenn ihr einen roten Becher trifft. Dann dürft ihr nämlich gleich noch einmal das Affenkatapult in Action versetzen. Und ganz besonders gut ist es, wenn der Becher schon bei jemand anderen im Spielbereich stand. Da kommt schon mal ein Schuss Schadenfreude auf: Ihr nehmt euch dann nicht nur diesen Becher, das Gegenüber erleidet zugleich auch einen Rückschlag – und guckt dann gewiss wie ein Weißkopfsaki bei Dauerregen. Zumindest solange, bis die Kokosnuss einschlägt und erneut ein Becher wandert ... [dxj]

Crazy Coconuts

Geschicklichkeit

Actionreich

Affenkatapulte

Auch für Partys



Spieldesign: Walter Schneider

Illustration: Robert Islas

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



DIE UNENDLICHEN WEITEN DES PUNKTESAMMELNS

Nach dem Erfolg von *Punktesalat*, das 2021 auf der Empfehlungsliste zum *Spiel des Jahres* stand, erscheint nun **Punktegalaxie**. Eben deshalb geht es diesmal nicht um Salatschüsseln, sondern hinaus ins All.

In **Punktegalaxie** baut ihr eure eigene kleine Galaxie. Die besteht aus Sonnensystemen mit Planeten, Sonnen, Monden und anderen Himmelskörpern. Über 13 Runden wählt ihr jeweils zwei Karten aus einem offenen Markt und legt sie vor euch ab. So wächst euer Galaxienarchiv Runde

für Runde – und zieht Punkte an wie ein Schwarzes Loch den Staub.

Die wichtigsten Karten sind die Planeten. Sie tragen Zahlenwerte von 1 bis 7 und müssen innerhalb eines Sonnensystems streng auf- oder absteigend

angelegt werden. Mit dem zweiten Planeten legt ihr die Richtung fest – und seid ab dann daran gebunden. Lücken sind erlaubt, aber falsch geplante Reihen können später Probleme machen. Wurmlöcher dienen als Joker: Sie unterbrechen eine Reihe und erlauben es, ein Sonnensystem neu auszurichten – unverzichtbar, wenn man nicht in einer Sackgasse landen will.

Neben Planeten gibt es weitere Karten mit besonderen Effekten: Sonnen bestimmen die Endwertung eines Sonnensystems. Monde punkten, wenn angrenzende Planeten bestimmte Farben

haben. Asteroiden werden hinter Sonnen platziert und lösen am Ende eine Mehrheitenwertung unter allen Spielerinnen und Spielern aus. Viele Karten zeigen zudem Raketen-Symbole. Wer fünf davon gesammelt hat, bekommt ein Raketenplättchen mit zusätzlicher Wertung für die eigene Galaxie.

Bei **Punktegalaxie** liegt alles offen aus: Markt, Raketenplättchen und Galaxien sind jederzeit einsehbar. Das sorgt für ständiges Abwägen: Welche Karten nehme ich, welche lasse ich den

Mitspielenden? Oft entscheidet nicht nur die Wahl, sondern auch die Platzierung, wie gut die eigene Galaxie Punkte produziert. Das einfach zu lernende, taktisch vielseitige Kartenspiel macht durch seine vielen Wertungsoptionen jede Partie spannend und anders. [sabs]

Punktegalaxie

Galaxien erbauen

Kartenspiel

Kosmischer Punktesalat

Solomodus

Spieldesign: Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Illustration: Dylan Mangini

UVP: EUR 19,99

Im Handel erhältlich



KÖNIGLICHES DOMINO-DILEMMA

Das beliebte Familienspiel **Kingdomino** feiert Jubiläum: Vor zehn Jahren erschien der Titel, der die Prinzipien von *Domino* so elegant variiert, erstmals. Für Pegasus Spiele ist das ein mehr als guter Grund, dem Erfolgstitel eine überarbeitete Neuauflage zu spendieren.

Für den französischen Autor Bruno Cathala ist **Kingdomino** sein bis heute erfolgreichstes Werk, jedenfalls im Hinblick auf Preise: 2017 erhielt es die Auszeichnung *Spiel des Jahres* und setzte sich mit dem weltweit wichtigsten Spielepreis sozusagen die Krone auf.

Genau darum, nämlich möglichst viele Kronen zu versammeln, geht es auch in dem flotten Legespiel. Die 48 Plättchen von **Kingdomino** zeigen hälftig je zwei Landschaften, einige davon mit ein bis drei Kronen verziert. Die fungieren am Schluss als Multiplikatoren. Zuvor ist es euer Job, die Plättchen, ähnlich wie bei *Domino*, aneinanderzulegen. Unterschied: Die rechteckigen Teile kommen nicht in eine gemeinsame Reihe, sondern alle bauen am eigenen kleinen, im Idealfall quadratischen Königreich.

Das besteht am Ende aus zwölf dieser Plättchen mit möglichst großflächig zusammenhängenden Landschaften. Optimalerweise sind also 24 Quadrate mit Wald, Wiese, Kornfeld, Sumpf,

Berg oder Wasser ausgelegt. Wer dann zum Beispiel einen Wald mit zehn Feldern besitzt, der drei Kronen zeigt, erhält 30 Punkte.

Das Spezielle bei **Kingdomino** ist aber die Art, wie man an Plättchen kommt.

Die sind mit Ziffern von 1 bis 48 versehen. Dabei gilt: Je höher, desto punketrächtiger ist das Plättchen.

Zum Start jeder Runde werden, abhängig von der Personenzahl, drei oder vier in aufsteigender Reihenfolge ausgelegt. Der oder die Starter*in wählt eines – und legt so fest, wann er oder sie in der nächsten Runde dran ist.

Lohnt das tolle Bergfeld mit drei Kronen, wenn man danach vielleicht nur noch einen Doppel-Wald ohne Multiplikator kriegt? Es ist genau dieses hübsche kleine Dilemma, das damals wie heute den Reiz von **Kingdomino** ausmacht.

Die Neuauflage kommt mit neuen Illustrationen und im kompakten Design daher – ohne Plättchen-Turm, dafür preislich etwas günstiger. [ask]

Kingdomino

Domino-Prinzip

Kleines Königreich

Pfiffige Auswahl

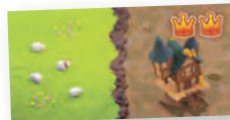
Spiel des Jahres 2017

Spieldesign: Bruno Cathala

Illustration: Pauline Detraz

UVP: EUR 19,99

Im Handel erhältlich



SO BUNT GEHT'S BEIM U-BAHNBAU ZU

Habt ihr schon einmal die U-Bahnkarte einer Großstadt angeschaut und gedacht: „Ich könnte das besser“? Im Flip&Write-Spiel **Next Station** bekommt ihr Gelegenheit, allen zu zeigen, wer die besten Routen plant.

Ihr wurdet beauftragt, das U-Bahnnetz einer Metropole neu zu planen. Nun brütet ihr über dem Plan: Soll die Linie hier entlanglaufen oder doch lieber dort? Gibt es genug Umsteigemöglichkeiten? Und werden alle Touristenattraktionen abgeklappert? Mit den Spielen der **Next-Station**-Reihe könnt ihr euer planerisches Können in einer von vier Hauptstädten beweisen: **Paris, London, Tokyo, Berlin**.

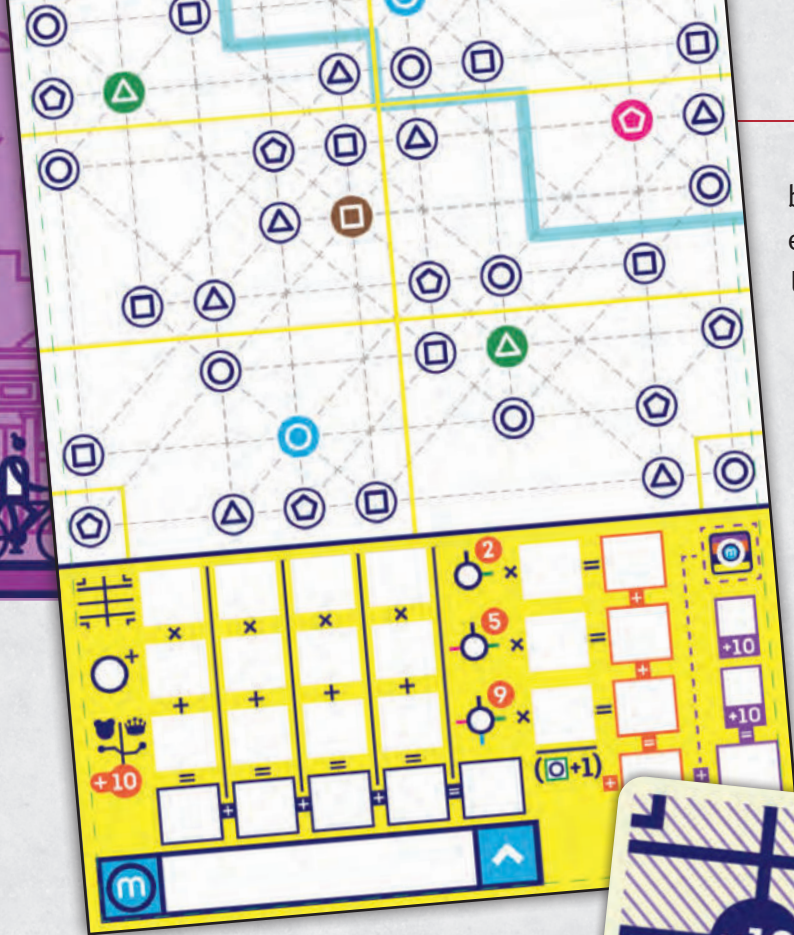
Das Spielprinzip von **Next Station** ist denkbar einfach: Eine Partie verläuft über vier Durchgänge, in jedem zeichnet ihr eine andere U-Bahnlinie ein. Dazu haben alle einen eigenen Plan aus Papier plus zur präzisen Unterscheidung einen der vier verschiedenfarbigen Buntstifte. Der Plan zeigt Bezirke und U-Bahn-Stationen mit verschiedenen Symbolen. Je nach Stadt kommen weitere Elemente hinzu, in **Paris** zum Beispiel Kreuzungen. Pro Durchgang zeichnet ihr eine U-Bahnlinie auf euren Plan. Am Ende des Durchgangs bekommt ihr dafür Punkte. Nach dem letzten der vier Durchgänge folgt die Schlusswertung und ihr ermittelt, wer von euch die erfolgreichste Neuplanung angefertigt hat.



Jeder Durchgang einer Partie **Next Station** geht über etwa fünf bis zehn Runden. Pro Runde deckt ihr eine Karte auf, die für alle gleichermaßen vorgibt, welche Station ihr ansteuern könnt. Nun dürft ihr jene U-Bahnlinie, an der ihr gerade baut, erweitern. Dazu zeichnet ihr von einem der Enden der bunten Linie einen geraden Strich zu einer Station, die das Symbol der aufgedeckten Karte zeigt. Ganz wichtig: Die Strecken dürfen sich nur an Stationen kreuzen. Passt also auf, dass ihr euch nicht selbst in eine Sackgasse zeichnet. Damit ihr trotzdem etwas flexibler seid, haben einige Karten Sondersymbole. Ihr könnt so Strecken zu einer Station mit einem anderen als dem Kartensymbol führen oder sogar eine Abzweigung anlegen. Wenn ihr keine gute Möglichkeit seht, dürft ihr freiwillig aussetzen. Am Ende des Durchgangs geben alle ihren Buntstift weiter, so entstehen die vier verschiedenfarbigen Linien auf dem Plan.

In der Wertungsphase erhaltet ihr Punkte für die Anzahl der Bezirke, die eure Linie durchquert sowie für die meisten Stationen, die sie in einem Bezirk ansteuert.





Je nach Version kommen noch Zusatzpunkte hinzu, in **Next Station London** zum Beispiel, wenn ihr die Themse quert. Am Ende des Spiels gibt es obendrauf noch Punkte für Umstiege zu möglichst vielen Farben und für das Erfüllen von verschiedenen Zielkarten. Schließlich addiert ihr die Punkte der vier Durchgänge und der Schlusswertung. Wer nun die meisten Punkte hat, beweist damit das beste planerische Gespür und fährt den Sieg in **Next Station** ein.

Damit auch nach vielen Partien keine Langeweile aufkommt, enthält jede **Next Station**-Box Module für Fortgeschrittene, von denen einige sogar mit den anderen Spielen kompatibel sind. Mit den optionalen Modulen erhaltet ihr

beispielsweise weitere Zielkarten oder Sonder-effekte für Bezirke, Stationen und U-Bahnlinien. Und solltet ihr einmal niemanden haben, der mit euch den U-Bahnbau vorantreiben will, lässt sich **Next Station** auch solo spielen, um immer neue Highscores zu erzielen.

Mit der **Next Station**-Reihe könnt ihr in vier Hauptstädte reisen. Jede Ausgabe funktioniert nach denselben Grundregeln, bringt aber ihre eigenen Kniffe und speziellen Zielkarten für das Fortge-



schrrittenenspiel mit. Zusätzlich unterscheiden sich die Sondermodule jeder Spielversion. So, wie es die Kreuzungen in **Next Station Paris** und die Themse in **Next Station London** gibt, haben auch die anderen Städte ihre Eigenart. In **Next Station Tokyo** ist die Yamanote-Linie bereits auf dem

Plan eingezeichnet und ihr könnt eure Strecken parallel laufen lassen. Und in **Next Station Berlin** versucht ihr, den Osten und Westen der Stadt

miteinander zu verbinden, indem ihr U-Bahnlinien in beiden Stadtbe-reichen anfangt. [mad]



Next Station

Flip&Write

Gleichzeitig spielen

Mehrere Module

Module kombinierbar

Spieldesign: Matthew Dunstan

Illustration: Maxime Morin

UVP: jeweils EUR 19,99

Im Handel erhältlich (nur Berlin erst ab ca. Juli 2026)



NUR GEMEINSAM SEID IHR STARK



Seit Jahren heimsen kooperative Spiele einen Preis nach dem anderen ein. Jüngstes Beispiel ist **Bomb Busters**, das im Sommer *Spiel des Jahres* wurde. Weshalb die „Koop“-Spielidee, die man als „Gemeinsam sind wir stärker“ beschreiben kann, so beliebt ist? Wer weiß. Aber es klingt plausibel, dass in schwierigen Zeiten ein Zusammenrücken auch am Spieltisch im Trend liegt. Wer also kein Fan von konfrontativen Spielkonzepten ist – hier findet ihr sieben prächtige Koop-Tipps!



UVP: EUR 34,99

Bomb Busters

Der Trupp der angehenden Bomben-Entschärfer hat für reichlich Furore gesorgt 2025 und das als *Spiel des Jahres* nachdrücklich unter Beweis gestellt. Ungewöhnlich an **Bomb Busters** ist, dass es ins Genre der Deduktionsspiele gehört. Ihr gebt euch Hinweise nur auf versteckte, nonverbale Art. Wer an der Reihe ist, sollte die dann sorgfältig entschlüsseln. Denn euer gemeinsames Ziel in den 66 und immer schwieriger werdenden Szenarien lautet: Die richtigen Kabel zu durchtrennen (sprich Pappplättchen aufzudecken), um die Bombe zu entschärfen, bevor sie hochgeht.



UVP: EUR 44,99

Kitchen Rush

Gemeinsam habt ihr ein altes Restaurant erworben und wollt das nun wieder zu Erfolg führen. Das gelingt in **Kitchen Rush** nur, wenn ihr die besten Zutaten verwendet, die leckersten Gerichte serviert und das alles, ohne den Gästen lange Wartezeiten zuzumuten. Denn das ist der Clou bei **Kitchen Rush**: Mit Sanduhren besetzt ihr verschiedene Aktionsfelder, um alle Aufgaben zu erledigen. Das fängt an mit dem Empfang der Gäste, geht über den Bestellservice zum richtigen Geschirr bis zu vielen Zutaten, aus denen ihr Schmackhaftes zaubern müsst. Alles in Echtzeit!



UVP: EUR 39,99

Dorf fromantik – Sakura

Dorf fromantik ist ein weiteres Beispiel für die Vielseitigkeit und Preiswürdigkeit der Koop-Spiele. Als 2023 *Dorf fromantik – Das Brettspiel* zum *Spiel des Jahres* gekürt wurde, konnte niemand ahnen, dass alsbald aus der Adaption eines PC-Games als Legespiel eine ganze Spielefamilie entsteht. Ziel ist es, mit dem Platzieren von Hexplättchen einen Highscore nach dem anderen zu jagen. Mit **Dorf fromantik – Sakura** erwartet euch die noch herausforderndere Variante. Die Kirschblüten sind ein neues Element, das gibt der Landschaftsgestaltung eine elegante japanische Note.

Zauberei hoch drei

Auch bei Kinderspielen steht das Prinzip „Alle gegen das Spiel“ hoch im Kurs. Bei **Zauberei hoch drei** gibt es auf dem Mitternachtsmarkt allerlei zu entdecken. Aber der ist nur für Erwachsene! Das hindert euch fixe Zauberschüler*innen zunächst nicht, euch ebenfalls dort umzutun. Doch dann entdeckt euch ein Wächtergeist. Schafft ihr es alle zurück zur Schule, bevor er euch erwischt? Kleine Lichtwesen leuchten euch den Weg – wenn ihr euch merken könnt, wo sie waren.



UVP: EUR 29,99

Boss Fighters QR

Mit der genialen Kombination von Deckbuilding und digitaler Spielsteuerung schlägt **Boss Fighters QR** ein neues Kapitel für hybride Spiele auf. Lange Zeit fand so etwas weder bei Digital- noch bei Brettspielfans viel Anklang. Doch **Boss Fighters QR** bringt mit einem innovativen Dreh die Stärken beider Systeme zusammen. Ihr tretet mit euren *Helden* gegen einen bösen Boss an. Gesteuert wird das über Karten, die auf komplexe Weise interagieren – was reichlich Verwaltungsarbeit und Konzentration erfordert. Aber genau das erledigt im zünftigen Boss-Bashing die App.



UVP: EUR 39,99

Die Zwerge Big Box

Bereits 2012 erstmals erschienen, kann man *Die Zwerge* getrost zu den Vätern (und Wegbereitern) des Koop-Genres zählen. Sie greifen die erfolgreichen Bestseller-Romane von Markus Heitz auf und erwecken das *Geborgene Land* mit Fehden gegen Orks, Trolle und Albae zum Leben. Als Zwergcharaktere mit sehr verschiedenen Fähigkeiten müsst ihr euch beweisen. Dieses Setting – Stärken zusammenschmieden – ist ein Klassiker der Koop-Spiele. Mit der **Die Zwerge Big Box** erhaltet ihr das Grundspiel sowie alle fünf Erweiterungen zu einem höchst attraktiven Preis.



UVP: EUR 69,99

Detective

In **Detective** schlüpft ihr in die Rollen von Ermittler*innen und müsst mysteriöse Verbrechen in einer zeitgenössischen Großstadtumgebung lösen. Als Teammitglieder der *Antares National Investigation Agency* seid ihr mit fünf Fällen konfrontiert. Scheinen die zunächst ohne Zusammenhang, enthüllen sie zunehmend einen Metaplot. Ihr recherchiert sowohl in der Datenbank des Spiels wie auch real im Internet. Entscheidet gut, welchen Hinweisen ihr nachgeht und welchen nicht! Die Zeit ist begrenzt – und wenn sie abläuft, habt nicht ihr als Detektiv*innen gewonnen sondern **Detective**. [ask]



UVP: EUR 43,99



KARTEN AUSLEGEN MIT KNALLEFFEKT

Hohe Karten auf der Hand bringen euch viele Punkte, aber erhöhen auch eure Chance, die Auslage „platzen“ zu lassen. Nur wenn ihr die richtige Mischung zwischen Sicherheit und Zockerei findet, habt ihr im risikofreudigen Kartenspiel **Burst** eine Chance.

BURST

In **Burst** versucht ihr, die meisten Punkte zu sammeln, indem ihr eure Karten geschickt in die gemeinsame Auslage spielt. Aber Vorsicht: Überschreitet der Gesamtwert 21 Punkte „platzt“ die Auslage – daher auch der englische Titel **Burst**, das übersetzt genau das heißt. Ergebnis: Die Runde ist vorbei und wer schuld war, geht leer aus.

Burst verläuft über mehrere Runden. Ihr seid reihum am Zug und habt die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten: eine Karte in die Auslage spielen oder eine neue vom Stapel ziehen. Wenn ihr schon drei Karten auf der Hand habt, müsst ihr eine spielen. Habt ihr keine mehr, müsst ihr eine ziehen. Nachdem ihr eine Karte gespielt habt, rechnet ihr die Punkte in der Mitte zusammen. Bleibt die Summe unter 22, geht das Spiel weiter.



Die 90 Karten in **Burst** zeigen Werte von -3 bis 15, wobei die Werte an den Enden der Skala seltener vorkommen. Zusätzlich haben einige der Karten mit den Werten von 0 bis 7 besondere Aktionen. Die löst ihr aus, sobald ihr die Karte spielt. Damit könnt ihr beispielsweise die

Spielrichtung wechseln, Karten aus der Mitte abwerfen oder sogar aus der Auslage auf die Hand nehmen. Die Punkte in der Mitte werden erst zusammengezählt, nachdem die Aktion abgehandelt wurde. Durch eine geschickt platzierte Fähigkeit könnt ihr so ein unabwendbar scheinendes Platzen verhindern (und vielleicht jemand anderen in eine missliche Situation bringen).

Wenn nach einem Zug in der Mitte mehr als 21 Punkte liegen, endet die Runde sofort. Wer das Rundenende ausgelöst hat, bekommt jetzt keine Punkte. Alle anderen erhalten die Punktzahl auf den Karten in ihrer Hand gutgeschrieben. Sobald jemand auf die Art die 100-Punkte-Marke knackt, endet diese Partie **Burst**. Sind das mehrere, gewinnt, wer die meisten Punkte vorweist. [mad]



Burst

Kartenzock
Minuszahlen

Blackjack-ähnlich
Einfach-Schnell-Clever

Spieldesign: Cameron Ring,
Corey Schrimpl, K.C. Schrimpl
UVP: EUR 12,99
Im Handel erhältlich



STILLE TEICHE SIND TIEF

Ein kleiner Teich, acht Karten und jede Menge Wechselwirkungen: **Symbiose** ist ein leises, aber raffiniert konstruiertes Kartenspiel für alle, die gern knobeln, ohne dass der Kopf raucht.

Auf den ersten Blick gibt sich **Symbiose** angenehm reduziert. 36 Karten, ein Wertungsblock, ein Stift – mehr braucht es nicht für dieses Teichbauspiel. Doch hinter der schlichten Ausstattung verbirgt sich ein erstaunlich cleveres Spiel um Timing, Beobachtung und feine Einflussnahme. Ziel ist es, nach sieben Runden mit dem eigenen Teich die meisten Punkte zu erzielen. Dieser besteht aus acht Karten, die in zwei Reihen zu je vier Karten vor euch ausliegen und im Verlauf der Partie nach und nach aufgedeckt werden.

Im Zentrum liegt der sogenannte Fluss – eine offene Kartenauslage, aus der ihr euch reihum bedient.

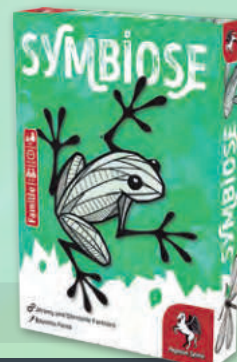
Wer am Zug ist, nimmt eine Karte aus dem Fluss und tauscht sie gegen eine Karte im eigenen Teich. Dabei entsteht ein kleines, aber entscheidendes Dilemma: Wird eine verdeckte Karte ersetzt, endet der Zug sofort. Tauscht ihr jedoch eine bereits offene Karte aus, müsst ihr zusätzlich eine weitere Karte aufdecken. So wächst mit jeder Runde die Informationslage – und mit ihr die Möglichkeiten, aber auch die Risiken.

Den eigentlichen Reiz entfaltet **Symbiose** bei der Wertung. Manche Karten bringen eine fixe Punktzahl, andere punkten variabel, das ist abhängig von Tieren oder Jahreszeiten. Besonders elegant: Welche Teiche gewertet werden, hängt von der Position der Karten ab. Die äußeren



Spalten gelten für die Teiche links und rechts, nur die vier mittleren Karten betreffen den eigenen Teich. Jede Entscheidung wirkt damit über den eigenen Bereich hinaus und sorgt für eine subtile, aber ständig spürbare Interaktion.

Trotz dieser Tiefe bleibt **Symbiose** jederzeit zugänglich. Die Regeln sind schnell erklärt, eine Partie dauert selten länger als 15 Minuten und lädt unmittelbar zur Revanche ein. Als Teil der Reihe *Einfach! Schnell! Clever!* trifft **Symbiose** diesen Kern perfekt: unscheinbar im Auftritt, aber überraschend nachhaltig im Spielgefühl. [sabs]



Symbiose

Kartenauslage # Einfach-Schnell-Clever
Naturthema # Pfiffiger Wertungsmodus

Spieldesign: Jérémy Partinico, Christelle Partinico

Illustration: Baptiste Perez

UVP: EUR 12,99

Im Handel erhältlich



DER MORDSSPASS KOMPAKT IN SERIE

Es wird wieder gemordet! Zumindest im Miniatur-Format: **MiniCrimes** gibt sich erneut die Ehre und präsentiert eine dritte Sammlung spannender und knackiger Kriminalfälle. Hobby-Spürnasen können sich auf einen geschäftigen Frühling freuen, in dem Blutrot ganz besonders zum Tragen kommt.



So manche Serie lässt in der dritten Staffel langsam nach, nicht so **MiniCrimes**. Die **Season 3** der Reihe liefert erneut eine spannende Spurensuche quer durch diverse Länder. Und rund um den Globus können sie auch wieder gespielt werden, da sich die kleinen Schachteln in der Seitentasche von Koffern oder sogar Hosen verstauen lassen.

Beim Design wurde kein Platz verschwendet: Alles Wichtige zum Losspielen findet ihr übersichtlich auf der ausfaltbaren Schachtel eines Falls, egal ob Spielvorbereitung, -ablauf oder Endwertung. Am wichtigsten ist natürlich die Beschreibung des Falles. Wer hat wann was gemacht?



Wer wusste von was und wie? All das sind wesentliche Informationen, die bereits zur Lösung beitragen können, wenn ihr sie im richtigen Licht betrachtet. Alleine dadurch lässt sich allerdings niemand verhaften. Genauso wichtig – „elementar“ könnte man sagen – ist es, den richtigen Spuren zu folgen. In der Faltschachtel finden sich zehn Hinweiskarten, die zusätzliche Details zum Fall enthalten. Deren Vorderseiten lassen erste Schlüsse zu, anhand derer ihr gemeinsam entscheidet, welche ihr umdreht, um mehr zu einem bestimmten Detail zu erfahren.

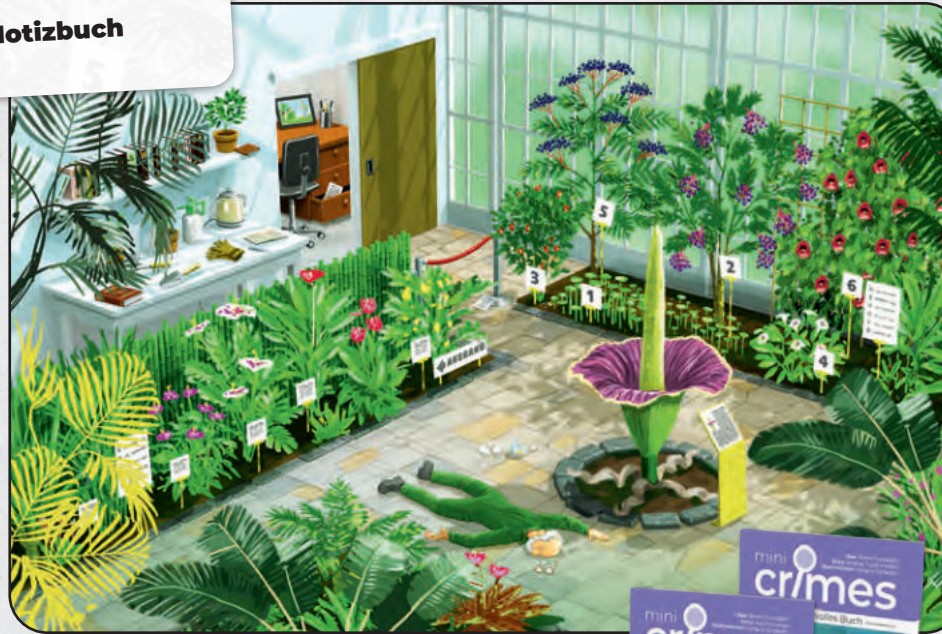
Ihr müsst im Spielverlauf genug Informationen sammeln, um drei Fragen zu beantworten, die am Ende jeder Einleitung gestellt werden. Die korrekten Antworten verbergen sich hinter einem QR-Code und der wesentliche Lösungstext ist farblich markiert. So gestaltet sich die Wertung wunderbar

einfach. Die markierten Informationen müssen sich in euren Antworten finden, damit ihr Punkte erhaltet. Je mehr richtige Antworten, desto mehr Sterne gibt es. Doch Vorsicht: Habt ihr mehr als sechs Hinweiskarten aufgedeckt, erhaltet ihr ab der siebten Karte Minuspunkte.

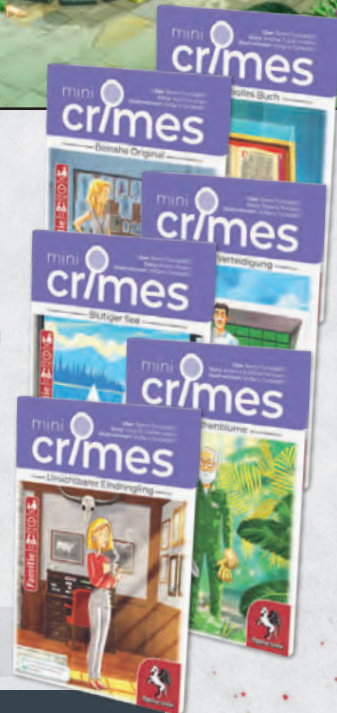
Wie die früheren Ausgaben umfasst **MiniCrimes – Season 3** sechs abwechslungsreiche Fälle. In klassischer Krimi-Manier handelt es sich vor allem um Mordermittlungen. Beispielsweise wurde eine Ranch-Besitzerin in den USA tot aufgefunden. Jemand hat sie erdrosselt, Zeug*innen gibt es keine. War es wirklich ein *Unsichtbarer Eindringling*? Auch die Person, die den Geschäftsmann Alex Baumann umbrachte, hat sich scheinbar in Luft aufgelöst. Als seine Haushälterin in *Blutiger See* kurz nach einem Schuss bei ihm ist, findet sie nur den Toten. Einer Zeugin der ungewöhnlichen Art begegnet ihr bei den Ermittlungen im Fall Adam Buttercup, dem Gärtner des Botanischen Gartens von New York. Gibt die Titanenwurz neben ihm, ebenfalls bekannt als *Die Leichenblume*, euch den entscheidenden Hinweis? Dann ist da der Besitzer eines Fitnessstudios, der sein letztes Gewicht gehoben hat. Sagt sein Geschäftspartner und Bruder die Wahrheit – oder ist es nur *Die beste Verteidigung*? Camille Roux hatte das Zeug zum Schwergewicht in der Modebranche, doch vor ihrem Debüt wurde sie in *Beinahe Original* ermordet. Weniger Blut, aber noch mehr Kopfzerbrechen bietet schließlich das verschwundene mittelalterliche *Liber Ludi* in *Ein wertvolles Buch*. Eigentlich sollte es für teures Geld verkauft werden, doch nun steht die Besitzerin vor einer zertrümmerten Vitrine ...



Um die Fälle zu lösen, müsst ihr selbst mit scharfem Blick an die Tatorte herangehen und dabei alles analysieren, das euch zur Verfügung steht, beispielsweise auch die Bilder auf den Rückseiten der Hinweis-karten. So schafft ihr die besten High Scores für die einzelnen Fälle, um damit im Kreis eurer Freund*innen um den Titel der besten Spürnase zu wetteifern.



Wie schon in den früheren Seasons können die Schachteln von **MiniCrimes – Season 3** problemlos ausgeliehen werden. Dafür bietet jeder Fall extra mehrere Zeilen zum Festhalten der Punkte. Neue Staffeln genauso wie *Murder Mysterys* machen schließlich am meisten Spaß, wenn man sich danach darüber austauscht. [val]



MINICRIMES – SEASON 3

Ideal zum Mitnehmen

Krimi-Thema

Innovative Schachtel

Internetzugang

Spieldesign: Remo Conzadori u.a.

Illustration: Stefano Tartarotti

UVP: je EUR 4,99

Im Handel erhältlich



DIE KUNST ZU ÜBERLEBEN

Für die Runner*innen geht es bei **Shadowrun** oft genug darum, die Missionen in der Cyber-Welt des Jahres 2080 einfach nur zu Überleben. In **Die Kunst zu töten** aber erfahrt ihr, wie ihr feindlichen Personen gekonnt ans Leder geht und euer Waffenarsenal gezielt aufrüstet.

Egal, ob ihr eine Kampfadeptin spielt, einen Söldner, einen Ork-Straßensamurai oder auch eine Riggerin: Im neuesten **Shadowrun**-Band der Sechsten Edition findet ihr Regeln und Hintergründe für noch umfangreichere und präzisere Kämpfe. Das hört sich kochentrocken und nach zahllosen Tabellen an. Aber im Unterschied zu den Erweiterungsregelwerken anderer Rollenspiele macht **Shadowrun** da eine sehr gute

Figur. Man achte nur mal darauf, wie schon die eine oder andere Überschrift die heftige Kost mit Humor abmischt.



Nach der Kurzgeschichte *Rauch in den Augen* geht es zunächst etwas theoretisch zu. In *Wenn Frieden keine Option ist* vermittelt der Band Wissen über Pazifismus (den es im **Shadowrun**-Spiel geben kann, der aber nicht immer eine Option sein mag). Zudem geht es um Gesetzeshüter*innen, Milizen, Konzernsicherheiten und das Militär sowie über Unterschiede zwischen Kämpfen in den Schatten und militärischen Auseinandersetzungen.

Der Abschnitt *Unbewaffnet und gefährlich* behandelt auf zehn Seiten den waffenlosen Kampf. Außerdem zeigt sich hier wie so oft, wie tief **Shadowrun** in der Popkultur verwurzelt ist. Der erste Abschnitt *Faust auf Faust* erinnert nicht von ungefähr an die *Tatort*-Reihe mit Kommissar Schimanski. Das Kapitel über Martial Arts leitet ein Zitat von Bruce Lee ein: „Ich fürchte nicht den Mann, der 10.000 Tritte einmal trainiert hat, sondern den Mann, der einen Tritt 10.000 mal trainiert hat.“ Neben vielen guten Ideen zum Einfügen von Kampfkunst in das Spiel erhaltet ihr neue Ausrüstungsgegenstände wie Krim-Handsche oder Cyber-Eckzähne – sozusagen ein herzhafter Gruß an den inneren Ork.

Blutklingen und Knochenbrecher erfreut gewiss die Straßensamurai unter euch, die risikofreudiger sind und sich gerne Dinge einpflanzen lassen. Aber auch Stangenwaffen oder exotischere Waffen wie Garotten oder Meteorhämmer finden hier ihren Platz. Dazu kommt ein neuer Regelabschnitt, mit dem Cyberware aufgemotzt werden kann, die sogenannten *Hotmods*.

Es ist nicht schwer zu erraten, womit sich das Kapitel *Beschleunigtes Blei* befasst. Das reicht von der Schweren Pistole *Caracal'aswad* hin zum Maschinengewehr *Stoner-Ares M107* oder gar der Sturmkanone *Ares Victory*. Da wäre selbst ein Charlton Heston gut unterhalten, ebenso wie bei den zahlreichen neuen Waffentechniken, Drohnen und Regeln für militärische Kommunikationssysteme.



Neue Fronten betont die Tatsache, dass Armeen immer mehr Einfluss auf den Alltag von Runner*innen haben werden. **Die Kunst zu töten** stellt sieben Armeen größerer Nationen kurz vor. Diese Texte inspirieren dank ihrer hohen Dichte zu vielen Abenteuerideen. Da reicht es schon, sich die halbe Seite über *Euroforce* anzusehen. Wie ihr sogar ganze Privatarmeen aufbauen oder kaufen oder mieten könnt, schildert *Krieg und Kommerz* ausführlich – Anlesetipp: das Unterkapitel über die *Mobile Eingreiftruppe 2000* (MET2000).

Ein Highlight des mit guten Ideen prall gefüllten und natürlich vierfarbigen Bandes ist der Abschnitt *Marschbefehle*, der sich mit unkonventioneller Kriegsführung beschäftigt.



Da wird breit dargestellt, wie Missionen aussehen können, wenn Runner*innen Aufträge an der Seite regulärer Armeen durchführen. Das alles ist in beeindruckender Tiefe durchdacht und in Prosa wie auch in Regeln gegossen. Komplettiert wird das Kampf-Regelwerk von **Die Kunst zu töten** mit schwerem Geschütz, das sich sehen lassen kann. Hier gibt es Läufer, diverse Fahrzeuge, Kampfpanzer, experimentelle Waffensysteme sowie chemische Waffen oder gar Schiffsgeschütze.

Aber in dem 200 Seiten starken Hardcover geht es nicht nur um körperliche Gewalt. Auch Kriegsmagier*innen kommen auf knapp 15 Seiten auf ihre Kosten. Das abschließende Kapitel stellt noch alle möglichen Rüstungen vor sowie die unterschiedlichsten „Reparatur“-Technologien. Sprich: Wie lässt sich euer Charakter nach der vielleicht etwas zu intensiven Teilnahme an kriegerischen Aktivitäten wieder zusammenflicken. [meh]

Shadowrun: Die Kunst zu töten



Shadowrun-Welt

Cyber-Kämpfe

Waffensysteme

Erweiterungsregeln

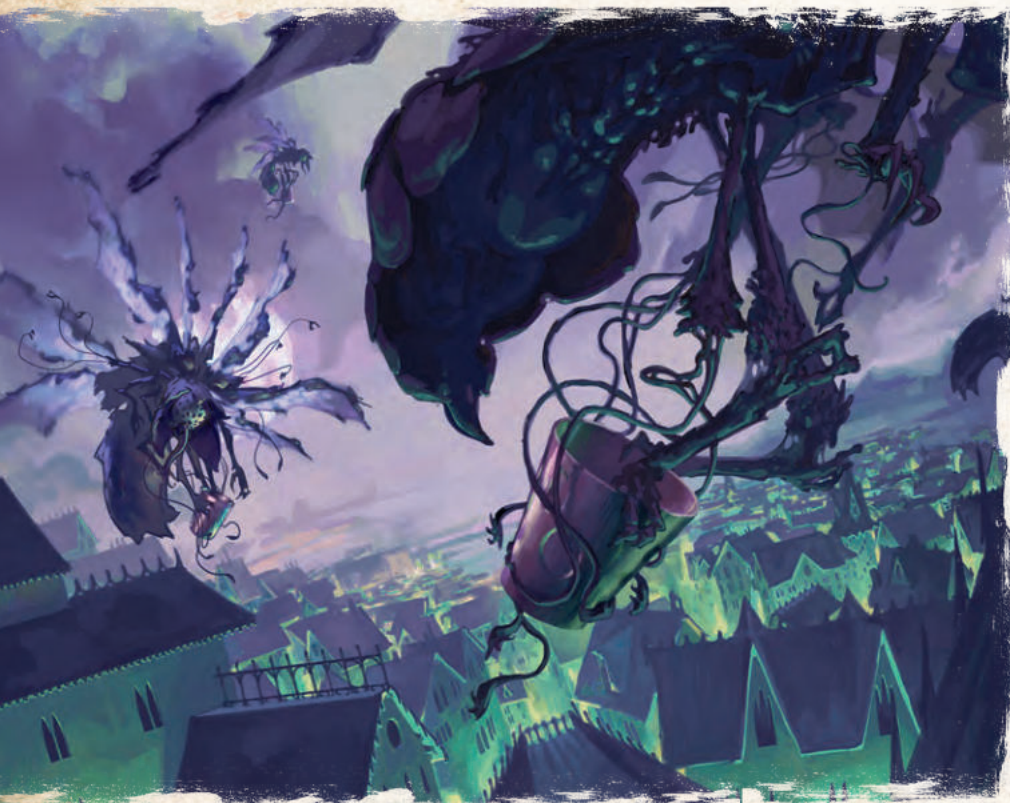
Chefredaktion: Andreas ASS Schroth
Coverart: Lyss Menold

Preis: EUR 39,95
Im Handel erhältlich

ZEIT DER ERNTE

Zeit der Ernte ist eine Kampagne in sechs Teilen für die 7. Edition des **Cthulhu**-Rollenspiels. Der Untertitel des Hardcover-Bandes **Mord und Mythen in den Hügeln von Vermont** ist Programm – zumindest auf den ersten Blick.

Vier bis sechs selbst erstellte oder bei Bedarf vorgefertigte Investigatoren*innen stellen sich den sinistren Herausforderungen der **Zeit der Ernte**. Wie im englischen Original *A Time to Harvest* ist das Geschehen in der zweiten Hälfte der 1930er Jahre verortet. Grundsätzlich sind sie Akademikerinnen und Akademiker der *Miskatonic-Universität* im legendären Arkham, Massachusetts. Eine zunächst einfach erscheinende Exkursion führt nach Vermont und darüber hinaus in ein finsternes Netz aus Schrecken und Intrige. Die Tentakel der Mythos-Schrecken reichen sehr weit!



Ursprünglich veröffentlichte Chaosium, der amerikanische Herausgeber, diese Kampagne im Zuge einer groß angelegten und über Monate hinweg organisierten Testspielserie



im Jahr 2016. Der erfolgreiche Erstling wurde später maßgeblich überarbeitet und erweitert. 2022 folgte schließlich die Veröffentlichung in einem Band, wobei das Material kompatibel ist sowohl für das klassische *Call of Cthulhu* (7. Edition) als auch *Pulp Cthulhu*. Was lange währt, wird nun auch in Deutschland gut – Pegasus Press veröffentlicht die Deluxe-Kampagne mit mehr als 330 Seiten nun auch hierzulande.

Die Geschichte beginnt mit dem Tod eines Studenten während einer Expedition im Jahr 1929.

Ein Jahr später setzt sich der Schreckensritt fort, als eine neue Gruppe von Forschenden die gleiche Reise antritt. Die atmosphärisch dichte Erzählung verschlägt Studierende und Dozierende der *Miskatonic University* zunächst weiter hinein ins geheimnisvolle Lovecraft Country, genauer gesagt: in das ländliche Vermont und die Region Cobb Corner. In der abgelegenen Landschaft ziehen seltsame Vorkommnisse sie immer weiter in den Bann. Sie geraten in ein Geflecht aus korumpierter Gesellschaft, alten Kulturen und unheimlichen Schrecken. Die Handlung ist grundsätzlich in fünf Kernkapitel gegliedert. Ein sechstes optionales Kapitel, das speziell für *Pulp Cthulhu* entwickelt wurde, verschiebt den Ton genregerecht deutlich in Richtung Action sowie zu überaus wundersamen Pulp-Abenteuern.

Insgesamt aber führt die Kampagne behutsam in die Spielwelt wie auch die Abenteuer geschehen ein. Selten geht es um rasante Action. Der Schwerpunkt liegt auf der Atmosphäre und psychologischen Aspekten wie etwa Angst oder der allmählichen Entwirrung der Realität. Entsprechend eignet sich **Zeit der Ernte** besonders für Gruppen, die ein traditionelles, investigativ geprägtes **Cthulhu**-Erlebnis bevorzugen. Die fesselnde Spielerfahrung wird durch eine Vielzahl von Materialien getragen. Hierzu gehören detaillierte Karten und Beschreibungen von Orten, Nichtspieler-Charakteren, Handouts für die Spielenden wie auch ausführliche Hintergrundinformationen. Hinzu kommen zehn vorgefertigte Investigator*innen, die es auch Neulingen erlauben, sofort in die Geschichte einzutauchen. Alternativ erhält ihr Regeln und Tipps für die Erstellung von studentischen Charakteren, was die Integration von bereits bestehenden Charakteren aus anderen Szenarien erleichtert.



Wenn die Kampagne **Zeit der Ernte** durch Atmosphäre und die Tiefe des Spielmaterials – die eigentlichen Abenteuer wie auch die umfangreichen Handouts – besticht, so ist das wie gemacht für neue Spielleitungen. Sie können genau hier anknüpfen, ohne sich vorweg umfangreiches Wissen über H. P. Lovecraft oder den Mythos aneignen zu müssen. Dieser spürbaren Einstiegsfreundlichkeit zum Trotz erfordert die Leitung eine sorgfältige Vorbereitung und Sensibilität für reife Themen. Das belohnt umgekehrt mit einem sehr reichhaltigen, immersiven Erlebnis, das selbst erfahrene Spielrunden angesichts spannender Intrigen und Twists mitreißt und das Horror-Rollenspielherz schneller schlagen lässt. [ib]

*Immer wieder
Gut gemacht
Du!*



*Wunderbar
Gut gemacht
Du!*

Cthulhu: Zeit der Ernte

Cthulhu-Mythos

Lovecraft Country

Einstiegsfreundlich

Klassisch und Pulp

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Riley Spalding

Preis: EUR 69,95
Im Handel erhältlich



DARF'S ETWAS MEER SEIN?

In **Leuchtturm voraus!** spielt ihr die Küstenwache und navigiert eure Schiffe durch eine stetig wachsende Inselwelt. Ihr legt Plättchen an, die teils Wasser, teils Inseln zeigen, bisweilen mit Leuchtturm oder Boje darauf. Darüber fährt ihr mit euren Schiffen. Je nach Personenzahl dürft ihr zwei bis drei Plättchen pro Zug legen, sofern euer Schiff auch zu jedem fahren kann. Wasserwege und Inseln müssen also stets passen. Das Problem: Plättchen, die ihr nicht legt, müsst ihr abwerfen – und sie kommen nicht wieder! Die Partie endet, sobald alle Teile gespielt sind. Dann erhaltet ihr Punkte für Plättchen, die an allen vier Kanten an andere angrenzen. Sind Bojen oder Leuchttürme darauf, gibt es Extrapunkte. Eine möglichst kompakte Bauweise lohnt sich also in diesem idyllischen Legespiel. Kompakt ist auch das Päckchen: Es enthält gleich noch eine Erweiterung. [laut]



Leuchtturm voraus! (TOPP)

Inselidylle

Kooperativ

Legespiel

Mit Erweiterung

Spieldesign: Torben Ratzlaff

Illustration: Torben Ratzlaff

UVP: EUR 29,99

Im Handel erhältlich



Chaosteria (TOPP)

Essen als Thema

Kompetitiv

Gedächtnistraining

Viele Personen

Spieldesign: Maldón

Illustration: Alex Kyrlyiuk

UVP: EUR 24,99

Im Handel erhältlich



SCHMACKHAFTER SPIELESNACK

Servicekraft im Restaurant ist oft ein harter Job. Deshalb ist **Chaosteria – Wessen Essen wird vergessen?** eine Hommage an jene, die im größten Stress sowohl Überblick als auch Ruhe bewahren. Mit bis zu zehn Personen spielt ihr gleichzeitig Servicekraft und Kundschaft. In der ersten Spielphase gebt ihr eine Bestellung mit Getränk, Vor-, Haupt- und Nachspeise sowie Beilage auf. In der zweiten Phase liegen immer acht Gerichte offen aus. Nun ist ein gutes Gedächtnis gefragt: Wer wollte nochmal die Suppe? Und war es Zwiebel- oder Kürbissuppe? Reihum müsst ihr den anderen passend ein Gericht servieren – oder Essen in die Küche zurückschicken, das niemand bestellt hat. Natürlich warten alle nur auf Fehler. Denn dann darf man schnell auf die Klingel hauen und mit korrektem Servieren punkten. Wer ist die beste Servicekraft, wenn die letzte Essenskarte gespielt ist? [laut]



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

Seit fünf Jahren gibt es jetzt unser **Freundebuch** im Ringboten. Inzwischen ist es durch nahezu alle Abteilungen gewandert. Doch Pegasus Spiele wächst beständig, daher stellen wir euch dieses Mal einige neue Gesichter aus dem Marketing vor: Bühne frei für Lisa, Marie und Max!



Mein Name ist: Marie Bolle

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin Social Media Managerin. Das heißt, ich plane und poste Beiträge auf unseren verschiedenen Kanälen wie Instagram, Facebook und Co.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Im April 2022 habe ich ein 6-monatiges Praktikum bei Pegasus Spiele gemacht, ursprünglich im Eventbereich, und wurde danach als Werkstudentin übernommen. Seit dem 1. Oktober 2023 bin ich festangestellt.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Die Kreativität, die mit der Arbeit einhergeht. Neue Ideen zu entwickeln und umzusetzen macht sehr viel Spaß. Und letztlich zu sehen, ob diese auch bei unseren Follower*innen ankommen, ist immer wieder spannend.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Die *Spiel des Jahres*-Verleihung 2023 in Berlin. Damals war ich bei der Preisverleihung vor Ort und *Dorfromantik – Das Brettspiel* war nominiert. Die Kulisse, das Mitfiebern und letztendlich die erlösende Nachricht das *Dorfromantik* den begehrten Titel gewonnen hat, das war unglaublich aufregend. Die Stimmung danach war fantastisch!

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Es gibt viele sehr gute Spiele, aber wenn ich mich entscheiden muss, dann würde ich *Everdell* sagen. Das ist spielerisch genauso schön wie optisch! Ich mag grundsätzlich gerne Spiele mit Worker-Placement-Mechanismus und wenn es sich dabei dann auch noch um süße Tierchen handelt, dann hat's mich!

Mein erstes Pegasus-Spiel: Puh... ich glaube das war das Kartenspiel *Port Royal*. Ein super Sonntagnachmittag-Spiel, bedauerlicherweise war ich oftmals zu risikofreudig. Säbel? Wer braucht die schon, wenn einem das Glück hold ist?

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Ich verbringe gerne Zeit mit meinen Freund*innen und zeichne sehr gerne oder lese (Buchtipps für Fantasyfans: *Das Lied der Dunkelheit* von Peter V. Brett!). Ab und zu versuche ich mich auch an neuen handwerklichen Hobbys ... mit meist eher geringem Erfolg. :D

Mein Motto lautet: Ein richtiges Motto habe ich nicht, aber das folgende Zitat mochte ich schon immer: „Mut ist nicht die Abwesenheit von Angst, sondern die Erkenntnis, dass es etwas Wichtigeres gibt als Angst.“



Mein Name ist: Maximilian Zehentbauer –
aber alle nennen mich Max

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Als Media Content Producer erstelle ich mediale Inhalte für unsere Marketingkommunikation. Hauptsächlich bin ich für unsere Produktfotos zuständig. Ich unterstütze zudem Marie bei der Ausarbeitung unserer Social-Media-Beiträge, plane Kulissen und Beleuchtung im Studio und gehe Julia bei Videoproduktionen vor oder hinter der Kamera zur Hand – und manchmal bastle ich coole Deko für Rollenspielräume auf Events. Generell bastle ich sehr viel und das ist gut – 20 Prozent E-Mails, 80 Prozent Basteln, das ist ein Verhältnis, mit dem ich mich sehr wohl fühle. :)

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Ich habe im Mai 2024 als Volontär im Bereich Social Media und Video angefangen und bin seit Mai 2025 fester Teil des Teams. Also bald dann schon zwei Jahre.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Das erste Mal die Messe *Spiel* in Essen hinter den Kulissen zu erleben! Ich war seit 2016 regelmäßig als Besucher dort. Und dann selbst Teil davon zu sein und die Neuheitenshow mit aufzubauen und zu betreuen, war super! Als das Studio im neuen Gebäude zum ersten Mal mit voller Kulisse stand, war auch topp. Ich habe zum Start meines Volos viel an der Konzeption der Kulisse und der Beleuchtung gearbeitet und hatte auch Muffe, dass die Ideen nicht funktionieren. Auf das Ergebnis bin ich immer noch stolz. :)

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Marie! Und die Memes, die Marie und ich uns heimlich an den Schreibtisch kleben.

Mein erstes Pegasus-Spiel: Ich habe so um 2014 zum Glück dieses Hobby entdeckt und das müsste tatsächlich *Camel Up!* gewesen sein. Kurz danach kam *Istanbul* in meine Sammlung und dann verschwimmt es.

Das beste Spiel aller Zeiten: Nein, ich weigere mich das zu beantworten. Wo soll ich da anfangen?! Aber ein „entscheidendes“ Spiel ist für mich *Root* von Cole Wherle – weil es wirklich Streit am Tisch ausgelöst hat und ich da das erste Mal so richtig gespürt habe, wie unterschiedliche Erwartungen meiner Mitspielenden aufeinanderprallen. Das hat mir so eine „geisteswissenschaftliche“ Perspektive auf Fairness und Storytelling in Spielen ermöglicht. Ich finde, dieses Spiel hat so etwas Rohes und essenziell „Brettspieliges“ an sich. Es trifft bei mir irgendwie einen Nerv und bringt mich zum Nachdenken über Spiele und Gesellschaft, aber auch über Ungleichheit und Neoliberalismus.

Dieses Buch muss man gelesen haben: Prosa: *Dune*. Warnt vor faschistoiden Heilsbringern – passt irgendwie. Sachbuch: Simone de Beauvoirs *Das andere Geschlecht*. Geschlecht als gelebte soziale Erfahrung zu begreifen, kann vor vielen schäbigen -ismen bewahren.



Mein Name ist: Lisa Zander

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich arbeite im Event Management und kümmere mich hauptsächlich um das Planen, Organisieren und Durchführen verschiedener Veranstaltungen, Events und Aktionen. 2025 war das zum Beispiel *Bad Nauheim spielt* und der Pegasus-Spiele-Stand auf der *Connichi* oder der *DreieichCon*. Das kann manchmal ganz schön kleinteilig sein, vom Standbau bis hin zu Aufgaben wie Plätzchenausstecher mit dem 3D-Drucker drucken oder Waffelteig vorbereiten.

Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit: Februar 2025 – erst als Volontärin, inzwischen festangestellt.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Dass sie so abwechslungsreich ist! Heute Schreibtischarbeit, morgen einen LKW beladen und übermorgen auf eine Messe fahren – gefühlt ist kein Tag wie der andere. Auch, dass ich mit so vielen verschiedenen Abteilungen zusammenarbeite, gefällt mir richtig gut. Wir sind so eine bunte Truppe. Da macht die Arbeit direkt noch mehr Spaß!

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Zumeist meine lieben Kolleg*innen aus Event und Marketing. Wenn alle Stricke reißen, muss ich meinen Kopf einmal mit gottlos lauter Musik durchpusten. In Kombination mit einem guten Snack hilft das immer.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Puh! Das ist ein starkes Kopf an Kopf-Rennen zwischen *Compile* und *Boss Fighters QR*. Da ich aber Testkaninchen für *Boss Fighters QR* sein durfte und tagelang mit Flo (aus dem Vertrieb) sowie Benny und Simon (aus der Redaktion) im Spielearchiv saß, wo wir als „Team Double Rush“ einerseits Bosse und andererseits den ständig am Spiel tüffelnden Sebastian bekämpft haben, fällt meine Wahl doch auf *Boss Fighters QR*.



Das beste Spiel aller Zeiten: Eine meiner liebsten und gruseligsten Erinnerungen aus meiner Kindheit ist das Spielen von *Omega Virus*. Das war so schräg! Ich zitiere die Stimme des Computervirus' immer noch: „Versuch doch, mich aufzuhalten!“ ;)

Mein Lieblingsgericht: Da kann ich mich wirklich nicht festlegen, gefühlt aber alles in den gruseligsten Kombinationen. Für ein Frühstücksbuffet mit mir bei Messen brauchen alle Mitessenden einen starken Magen!

Ein Leben ohne _____ ist möglich, aber sinnlos: Endlos viel Spaß! Zum Glück machen wir bei Pegasus Spiele ja Spaß! ;)

Spannende Informationen über die Abteilungen und Mitarbeitenden von Pegasus Spiele gibt es auch regelmäßig auf [pegasus.de/blog!](https://pegasus.de/blog/)

GEWINNSPIEL

WAS SOLL SCHON SCHIEFGEHEN? ALLES!

Die Menschheit ist endlich bereit, ihre ersten Kolonien auf dem Mond zu bauen: Die Pläne sind gemacht, die Raketen gelandet, die ersten Gebäude schnell errichtet und die Bevölkerung wächst. Alles läuft am Schnürchen ... jedenfalls kurzzeitig. Denn schnell geht alles furchtbar schief! Gemeinsam erweitert ihr in **Moon Colony Bloodbath** von *Dominion*-Autor Donald X. Vaccarino nach und nach den *Ablaufstapel*, der das Spiel antreibt und verschiedene Effekte auslöst. Die können für die Bevölkerung eurer Kolonien oft fatal verlaufen und zum Blutbad ausarten.

Zu Beginn besteht der *Ablaufstapel* aus zwei *Problemen*, zwei zufälligen *Twists* und vier *Arbeit*-Karten – im Prinzip also total harmlos. Wann immer ihr eine *Arbeit* aufdeckt, dürft ihr (alle gleichzeitig) eine Aktion eurer Wahl ausführen und damit Geld, Nahrung oder anderes Material sammeln, Baupläne ziehen oder sie als Gebäude ausspielen. Die bringen euch Vorteile und nach und nach eure individuelle Punktemaschine in Gang.

Doch mit jedem *Problem* müsst ihr ein neues *Ereignis* dem *Ablaufstapel* hinzufügen und ausführen. Ob *Hunger*, *Fehlfunktion* der Roboter oder *Mondbeben*: Das Übel kommt jedes Mal wieder, wenn ihr den abgespielten Stapel mischt und dann erneut von ihm aufdeckt. Die negativen *Ereignisse* dezimieren kontinuierlich eure Bevölkerung – bis eine Kolonie gar keine mehr hat oder das Ereignis *Bedienungsanleitung* auftaucht. Die Kolonie, die dann die größte Bevölkerung hat, gewinnt. [laut]



Moon Colony Bloodbath (alea)

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.06.2026

Spieldesign: Donald X. Vaccarino
Illustration: Franz Vohwinkel



Impressum: Ringbote #1/2026

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

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

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]
Redaktion: Ingo Beyer [ib], Ronja Lauterbach [laut],
Nadine Pfaff [napf]
Freie Mitarbeitende: Maximilian Düngen [mad], Sabrina Gossling [sabs],
Johannes Herweg [dxj], Michael Masberg [mm], Valentin Masszi [val],
Moritz Mehlem [meh], Daniel Pfaff [dapf], Lisa Anna Zander [liz],
Maximilian Zehentbauer
Design: Jens Wiese
Layout: Ralf Berszuck | www.berszuck-design.de
Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich
Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1–25, 27–29, 31), Deep Print
Games (S. 1, 3, 6–7), Frechverlag (S. 26), Lisa Anna Zander (S. 29),
Marie Bolle (S. 27), Maximilian Zehentbauer (S. 28), W. Nostheide
Verlag (S. 31), Portal Games (S. 17), Ravensburger (S. 30)

Druck: Druck- und Verlagshaus Zarbock GmbH & Co. KG |
Sontraer Straße 6 | 60386 Frankfurt am Main | www.zarbock.de

Für Vertriebsfragen wenden Sie sich bitte an:
Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg
Telefon: 0 6031 7217-0
E-Mail: vertriebsteam@pegasus.de
Internet: www.pegasus.de

Anzeigen Ringbote #1/2026:
Pegasus Spiele (S. 2, 31), Ravensburger (S. 32)

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

Ringbote erscheint viermal jährlich.
Ausgabe #2/2026: voraussichtlich 12. Juni 2026
Anzeigenschluss: 6. April 2026
Druckunterlagenschluss: 4. Mai 2026
Redaktionsschluss: 13. Mai 2026

TERMINE



SPIEL DOCH! IN DORTMUND
24.04.-26.04.2026 | www.spieldoch-messe.com




BAD NAUHEIM SPIELT
22.05.-25.05.2026 | www.pegasus.de

10.04.-10.05.2026

>> **Pegasus Spiele Tage Frühjahr**
www.pegasus.de

17.04.-19.04.2026

>> **Caggtus**
www.caggtus.de

02.05.-03.05.2026

>> **Eulen Con**
www.eulencon.de

16.05.-17.05.2026

>> **Mega Manga Convention Berlin**
www.mmc-berlin.com

16.05.-17.05.2026

>> **NiederrheinCon**
www.niederrhein-con.de



29.05.-31.05.2026

>> **UK Games Expo**
www.ukgamesexpo.co.uk

12.06.-14.06.2026

>> **NordCon**
www.nordcon.de

20.06.-21.06.2026

>> **Spiel doch! am Bodensee**
www.spieldoch-messe.com

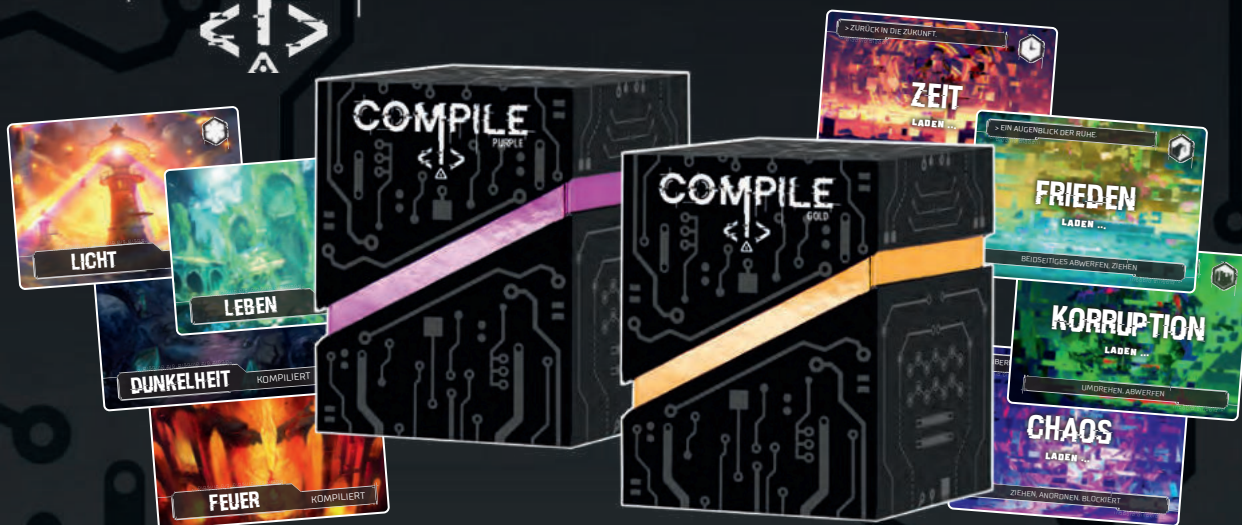
28.06.2026

>> **Friedberg spielt**
www.pegasus.de



COMPILE

BEREIT FÜR DEN SHOWDOWN DER KÜNSTLICHEN INTELLIGENZEN?

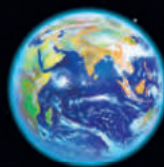


ERFAHRE
MEHR AUF
PEGASUS.DE!



Pegasus Spiele

DONALD X VACCARINO MOON COLONY Bloodbath



Schöne Ausblicke!

Traumhafte Städte!

Fabelhafte Roboten!



Deckt Karten auf und führt gleichzeitig Aktionen aus!



Gründet eine Mondkolonie und lasst eure Bevölkerung wachsen!



Und keine Sorge wegen der freundlichen Roboter ...
Was soll da schon schiefgehen?



alea

1-5	14+
45	6/10