



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#2/2021



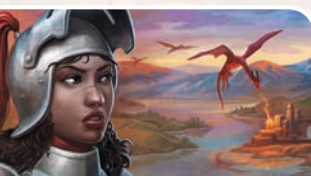
Spiele mit Urlaubsflair

Ab auf die Inseln! 7 heitere
Spieletipps im Sommer



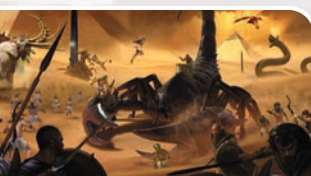
Kameloot

Wer vertickt die magische
Ware am cleversten?



Die Kartographin

Den Landvermesserinnen
stehen nun Helden zu Seite



Kemet – Blut und Sand

Die epische Schlacht
der Götter Ägyptens



Clash of Cultures

Das monumentale Ziv-
Spiel erstmals auf Deutsch



9 783957 894243



GLOOMHAVEN

DIE PRANKEN DES LÖWEN



Die Einstiegsvariante des am höchsten
bewerteten Brettspiels aller Zeiten*

*laut BoardGameGeek.com

Jetzt wieder erhältlich!



4 | NEUES IN KÜRZE

Die Nominierten: Spiel und Kinderspiel des Jahres 2021 | Neuheiten + Erweiterungen



6-11 | FOKUSTITEL

Port Royal: Das clevere Kartenspiel als Neuauflage mit allen Erweiterungen in einer *Big Box* und mit neuer Grafik. Dazu: Ausgewählte Rezepte für Food und Drinks mit Karibik-Flair

12 | FAMILIENSPIELE

UNDO – Es lebe der König | Kameloot

14 | FUNSPIELE

Munchkin: Misch oder stirb! | Million Dollar Script

16 | PANORAMA

Sieben verspielte Tipps für einen Sommer auf der Insel

18 | KENNERSPIELE

Die Kartographin | Talisman – Star Wars Edition

20 | EXPERTENSPIELE

Kemet – Blut und Sand + Das Buch der Toten | Clash of Cultures

24 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Shadowrun: Arkane Kräfte | Shadowrun: Phantome | Cthulhu: De Vermis Mysteriis

28 | LESER-SERVICE

Rollenspiel online – wie geht's am besten?

30 | GEWINNSPIEL

Calico | Impressum

31 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Das große Rennen ist eröffnet! Die Jury des Vereins *Spiel des Jahres* hat die Nominierten des Jahrgangs 2021 benannt. Die sogenannten Shortlists, aber auch die Liste mit zusätzlichen Empfehlungen, haben in der Redaktion viel Freude ausgelöst. *MicroMacro* ist einer von drei Titeln, die *Spiel des Jahres* werden können. Dasselbe gilt auch fürs *Kinderspiel des Jahres*, um das sich *Dragomino* bewirbt (mehr auf Seite 5). Und bei den zusätzlichen Empfehlungen springen uns natürlich *Punktesalat* sowie – für das *Kennerpiel des Jahres* – das kooperative *Aeon's End* ins Auge. Fleißige **Ringboten**-Leser kennen all diese Spiele übrigens schon.

Doch mit dieser Ausgabe, das Cover deutet es an, setzen wir spielerisch die Segel für einen heißen Spielesommer. Auch jenseits von Preisen und Ehrungen. Um ihn richtig zu genießen, sind die Tipps für Karibik-Food und Drinks (Seite 8 bis 11) genau das Richtige!

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

AEON'S END: FÜR DIE EWIGKEIT

Die Saga um die Riss-Magier hat schon unzählige Fans gefunden. Doch der Kampf in **Aeon's End** um die *Feste der letzten Ruhe* strebt einem neuen Höhepunkt entgegen: Die dämonischen Kreaturen, die Namenlosen, verstärken ihre Angriffe. Doch zugleich tauchen seltsame Überlebende auf – neue Hoffnung! Ganz pragmatisch heißt das: Die Fans können sich auf ein Neuheiten-Feuerwerk bei **Aeon's End** freuen: Mit **Für die Ewigkeit** erscheint in Kürze ein zweites Grundspiel mit neuen Charakteren und neuen Mechanismen. Passend dazu die Erweiterungen **Hinter der Finsternis** und **Die Leere**. Alle drei Titel können natürlich mit dem Basisspiel **Aeon's End** kombiniert werden.



EMPIRES OF THE NORTH: KÖNIGLICHES ÄGYPTEN

Vielleicht fällt einem nicht auf Anhieb Ägypten ein, wenn es um Imperien des Nordens geht – aber mit **Empires of the North: Königliches Ägypten** liegt die nunmehr schon vierte Erweiterung der Reihe vor. Sie führt zwei neue Fraktionen ein: Das *Hatshepsut*-Deck dreht sich um einen Clan im Nildelta, der dank eines neuen Mechanismus' Feldarbeit produktiver macht. Das *Amenhotep*-Deck spielt auf Zeit – wortwörtlich, denn Orte im Deck verfallen und können am Ende der Runde abgeworfen werden. Mit diesen beiden Decks liegen nun bereits 14 Fraktionen vor, außerdem können die zusätzliche Inselkarten auch mit bestehenden Decks verwendet werden.



UNDERWATER CITIES

Weshalb fremde Planeten kolonialisieren, wenn es auch auf der Erde noch viel zu entdecken gibt? Wohin **Underwater Cities** die 1 bis 4 Spieler führt, ist klar. Unter Wasser haben die Akteure reichlich zu tun: neue Habitate erschließen, Seetangfarmen und Entsalzungsanlagen bauen, um das Überleben zu sichern, und Labore errichten, um neue Technologien für das Leben am Meeresboden zu entwickeln. Gesteuert wird das bei dem im vergangenen Jahr beim *Kennerspiel des Jahres* gewürdigten Titel über eine einzigartige Kombination: Wer am cleversten Aktionskarten und Arbeitereinsatz koordiniert, darf sich auf eine blühende Zivilisation freuen.



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:

- **STAR WARS: AGE OF RESISTANCE – HELDEN** von Panini Comics
Der mutige Kampf des Widerstands gegen die Erste Ordnung geht weiter
- **EVERDELL** von Pegasus Spiele
Putzige Waldtiere bauen eine Stadt – und werden zu Publikumslieblingen
- **YMIRS TOCHTER** vom Splitter-Verlag
Conan gibt sich echt barbarisch; das beeindruckt und stößt zugleich ab



NEUES IN KÜRZE

SPIRIT ISLAND: ZERKLÜFTETE ERDE

Bei **Spirit Island: Zerklüftete Erde** von einer Erweiterung zu sprechen, ist eine gewaltige Untertreibung. Die Spielbox, so groß wie das Originalspiel, gibt dem ungewöhnlichen Strategiespiel in jeder Hinsicht neue Impulse. Das Grundkonzept bleibt natürlich erhalten: Die Spieler verteidigen als Naturgeister gemeinsam ihre Insel gegen Siedler-Horden, die das Land plündern wollen. Besonders übel meinen es russisches Zarenreich und die Habsburgermonarchie. Dagegen stehen in *Zerklüftete Erde* zehn neue Geister bereit, die resoluter auf die böse Außenwelt reagieren. Auch die bekannten Geister erhalten neue Fähigkeiten. Und: Nun können bis zu sechs Spieler die Insel verteidigen.



NOMINIERT: MICROMACRO

Seit ein paar Tagen stehen die Nominierungen für den hierzulande wichtigsten internationalen Spielepreis, für das *Spiel des Jahres 2021*, fest. Mit dabei ist **MicroMacro: Crime City**, das der **Ringbote** bereits 2020 vorgestellt hat. Bei dem innovativen Detektivspiel von Johannes Sich lösen ein bis vier Spieler 16 spannende Fälle mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Herzstück ist der 75 mal 110 Zentimeter große, illustrierte Wimmelbild-Stadtplan, auf dem man Schritt für Schritt anhand von Aufgabenkarten gemeinsam nach Hinweisen bis zur Aufklärung eines Falles sucht. Außerdem wurden in der Kategorie nominiert *Robin Hood* und *Zombie Teenz Evolution*.



NOMINIERT: DRAGOMINO

Auch beim *Kinderspiel des Jahres* schickt Pegasus Spiele 2021 mit **Dragomino** einen Kandidaten ins Rennen um eine der weltweit begehrtesten Auszeichnungen in der Spielebranche. Bei dem bereits in der vorangegangenen Ausgabe ausführlich vorgestellten Spiel handelt es sich, wie auch die Jury bei der Nominierung hervorhebt, um eine kindgerecht vereinfachte Version vom Spiel des Jahres 2017 *Kingdomino*. Bunte Landschaftsteile in Form von Dominosteinen müssen passend angelegt werden, dann werden die zwei bis vier kleinen Akteure mit Dracheneiern und Siegpunkten belohnt. Die beiden anderen heißen Anwärter für den Titel sind *Fabelwelten* und *Mia London*. [ask]



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

- **DOODLE DUNGEON**
Kreativwettbewerb „Zeigt her euren prächtigsten Dungeon!“
- **IM INTERVIEW**
Spiel des Jahres Autor Christian Stöhr berichtet über sein neuestes Spiel – Juicy Fruits
- **UNSERE PARTNERVERLAGE**
Frosted Games Neuheiten – Redakteur Ben steht uns Rede und Antwort



DIE VOLLE BREITSEITE KARTEN-TAKTIK



Vor sieben Jahren erschien das Kartenspiel **Port Royal**. Die **Port Royal Big Box** packt Grundspiel und alle seither von Erfolgsautor Alexander Pfister ersonnenen Erweiterungen in eine Schachtel. Komplett neu ist die elegante Grafik. Der Ringbote würdigt das farbenfrohe Gesamtpaket mit einem Karibik-Schwerpunkt, zu dem auch unsere Leser beigetragen haben: durch Rezeptideen! Holt Euch mit Spiel, Karibik-Rezepten und Longdrinks mehr als nur einen Hauch Piraten- und Palmen-Flair zum Sommerstart ins Haus.

Zur See fahren, das war schon immer ein riskantes Unterfangen. Vor allem in Zeiten der klassischen Segelschiffahrt: Stürme und Wellen forderten ihren Tribut. Dennoch machten sich viele auf den gefährlichen Weg, um in fernen Landen einen neuen Anfang zu wagen, um reich zu werden. Doch Scheitern gehörte immer dazu. Unzählige Wracks auf dem Meeresboden erzählen diese Geschichte.

Ein bisschen von all dem schwingt mit in **Port Royal**. Außer der Atmosphäre hat Alexander Pfister aber vor allem auf großartige Weise mehrere Spielmechanismen in dem Kartenspiel verdichtet.



Der gelungenste Kniff ist, wie er die Karten zweiseitig ausreizt: Die fast durchgehend mit Schiffen und Personen bebilderten Vorderseiten erlauben eine Vielzahl von Aktionen und stecken den taktischen Rahmen für die Spieler ab. Die Rückseite zeigt eine Goldmünze. Die ist beileibe kein grafisches Schmuckelement – sondern das Zahlungsmittel im Spiel! Das verknüpft nicht nur auf elegante Weise das Spielmaterial; für das Grundspiel reichen 120 Karten. Es transportiert auch die zentrale Thematik: Die Spieler wissen nie genau, wohin die Reise sie führt und ob nicht genau jene Karte, die sie gerade bräuchten, irgendwo als Dublone zirkuliert.

Der Ablauf von **Port Royal** ist wunderbar einfach: Der aktive Spieler sticht in See, indem er Karten vom Nachziehstapel aufdeckt und offen auslegt. So viele und so lange er möchte. Doch je mehr er aufdeckt, je weiter er ins Ungewisse hinausfährt, desto risikoreicher wird das Tun. Deckt er gleichfarbige *Schiffskarten* auf (50 in fünf Farben), muss er die darauf abgebildeten Säbel parieren. Fehlen ihm dafür die passenden *Personenkarten* in der eigenen Ablage – endete die Reise sofort und alle Karten sind futsch. Ansonsten kann er bis zu drei Karten der Auslage wählen und bei sich ablegen. Das Schöne: Auch seine bis zu vier Gegner dürfen sich, für eine auf die Geldseite gedrehte Karte, bei der Entdeckungsfahrt des aktiven Spielers einkaufen. Wer als erster durch *Personenkarten* oder prestigeträchtige *Expeditionen* zwölf Einflusspunkte gesammelt hat, gewinnt.

Wie raffiniert Pfister das im Grunde kleine Kartenspiel zum großen Spielerlebnis ausbaut, zeigt bereits die erste Erweiterung **Port Royal: Ein Auftrag geht noch**. Die bringt, logisch, das, was man von einer Erweiterung erwartet: Einen neuen Dreh, der in dem Fall *Auftragskarten* heißt. Hinzu kommen zusätzliche *Personenkarten* mit neuen Fähigkeiten und neue *Schiffskarten*. Richtig neuen Wind aber bringt Pfister mit einer kooperativen Variante in das bis dato ausschließlich kompetitive Spiel. Schafft es die Runde, die zufällig gezogenen Aufträge zu erfüllen, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist? Außer der Koop-Variante fügt **Ein Auftrag geht noch** der **Port Royal Big Box** aber auch das Spiel im Solomodus hinzu.



Und noch einmal eine ganz andere Spielmechanik offeriert **Port Royal: Das Abenteuer beginnt**. Damit können bis zu vier Teilnehmer die spannende Suche nach Ruhm und Siegpunkten als Kampagne durchführen. Sie wählen unter fünf Charakteren einen aus, dann wird der Prolog des jeweiligen Szenarios vorgelesen. Insgesamt 55 Geschichtskarten führen tief in ein Geschehen hinein, das wohl in jeder Spielerunde auf einzigartige Weise anders verläuft. Dabei bleibt sich **Port Royal** treu: Die Seefahrer decken Karten nach dem Prinzip „Versuch dein Glück“ auf, bis es ihnen zu heikel wird – oder sie den Bogen überspannt haben. Wie schon in **Ein Auftrag geht noch** funktioniert auch **Das Abenteuer beginnt** sowohl gegeneinander als auch kooperativ.

Komplettiert wird die **Big Box** mit der Promokarte **Der Spieler** sowie **Port Royal: Unterwegs**. Diese vereinfachte Reise-Variante bringt mit zusätzlichen Charakteren noch mehr Abwechslung. Das alles gibt es übrigens zum bemerkenswerten Preis von 19,95 Euro – da bleiben noch genug Euronen für karibische Küche zum Spieleabend inklusive einiger Long-drinks. [ask]



PORT ROYAL BIG BOX

Piraten-Flair

Push your Luck

Variable Modi

Neue Grafik

Autor: Alexander Pfister

Illustration: Fantasmagoria Creative

UVP: EUR 19,95

Ca. ab September im Handel erhältlich



Ahoi Matrosen! Bald geht's los, bald stechen wir mit der **Port Royal Big Box** gemeinsam in See und bekämpfen gefährliche Piraten, schließen lukrative Handel ab und begeben uns auf abenteuerliche Expeditionen. Damit Ihr dafür auch ordentlich gestärkt seid, haben wir auf dem Pegasus Spiele Blog (www.pegasus.de/blog) nach Euren besten karibischen Gerichten gefragt und dies sind die Gewinner:



Hähnchen-Jambalaya

Komplexität



Zutaten für 4 Personen:

- 250 g Hähnchenbrust
- 250 g Chorizo
- 300 g Reis
- 800 ml Geflügelbrühe
- 400 g stückige Tomaten
- 2 Zwiebeln
- 1 grüne Paprika
- 2 Staudensellerie
- 1-2 Chilischoten
- 1 Knoblauchzehe
- Olivenöl
- 3 EL Cajun Gewürz

Zubereitung

- I** Die Hähnchenbrust, die Chorizo, Knoblauch, Zwiebeln und Staudensellerie kleinschneiden. Die Paprika und die Chilischote(n) entkernen und ebenfalls kleinschneiden.
- II** Die Hähnchenstücke mit 1 EL Cajun Gewürz gut vermengen, dann in etwas Öl kurz anbraten und beiseitestellen. Die Chorizo ohne Öl heiß anrösten und ebenfalls beiseitestellen.
- III** Den Sellerie, die Zwiebeln und die Paprika in Öl anbraten. Knoblauch und Chili hinzugeben und mit der Brühe ablöschen.
- IV** Die Tomaten, das restliche Cajun Gewürz, den Reis, die angebratene Wurst und die Hähnchenstücke hinzufügen. Alles bei geschlossenem Deckel ca. 25 Minuten köcheln.

„Cajun Gewürzmischungen gibt es fertig oder Ihr mischt sie mit 3 Teilen geräucherter Paprika, 2 Teilen Salz, 2 Teilen Knoblauchpulver, 1 Teil Schwarzer Pfeffer, 1 Teil Weißer Pfeffer, 1 Teil Zwiebelpulver, 1 Teil getrockneter Oregano, 1 Teil Cayennepfeffer, ½ Teil getrockneter Thymian.“

—Andreas B.

Karibischer Gurkensalat

Komplexität



Zutaten für 4 Personen:

- 4 Salatgurken
- 1 kg griechischer Joghurt
- 4 Tomaten
- 2 EL Kokosflocken
- 4 Knoblauchzehen
- Curry nach Belieben

Zubereitung

- I** Die Gurken schälen und dann in kleine Stücke schneiden.
- II** Den Knoblauch pressen und mit dem Joghurt vermengen. Die Tomaten klein würfeln und zusammen mit den Gurken und den Kokosflocken dazu geben. Alles mit Salz und Pfeffer abschmecken.
- III** Den Salat mindestens eine Stunde im Kühlschrank kalt stellen und vor dem Servieren mit Curry abschmecken.



„Der Salat eignet sich perfekt zum Grillen im Sommer, als herrlich tropische Beilage oder mit frischem Brot als Hauptmahlzeit!“

—Christoph M.

Aber natürlich haben auch wir tief in unserer Rezeptekiste gewühlt und die Pegasus Crew nach ihren besten Rezepten gefragt. Also Überseetruhe auf für unseren fruchtig tropischen Desserttipp und einen herzhaften Snack für einen langen Spieleabend mit hungrigen Matrosen.

Kokos-Himbeer-Dessert

Komplexität



Zutaten für 4 Personen:

- 1 Päckchen Raffaello
- 2 EL Zucker
- 500 g Magerquark
- 500 g Himbeeren
- 200 ml Sahne
- (TK oder frisch)
- 1 Päckchen Sahnesteif

Zubereitung

- I** Die Raffaellos zerhacken und mit dem Quark und Zucker vermengen.
- II** Die Sahne mit einem Päckchen Sahnesteif steif schlagen und unter die Creme heben.
- III** Die Himbeeren auftauen und dann auf den Boden von vier Gläsern füllen. Bei frischen Himbeeren einen Schuss Wasser und nach Belieben etwas Zucker zugeben und grob pürieren. Dann die Creme auf das Obst schichten.
- IV** Das Dessert mindestens 30 Minuten kühl stellen und vor dem Servieren nach Belieben mit einem Raffaello toppen.

„Das Dessert ist herrlich fruchtig und perfekt für warme Sommerabende geeignet. Wer es noch tropischer mag, kann die Himbeeren auch durch anderes Obst wie Mango oder Banane ersetzen.“

—Nadine W.

Spinat-Quesadillas

Komplexität



Zutaten für 4 Personen:

- 4 Tortilla-Wraps
- 200 g Spinat (TK)
- 2 Zwiebeln
- 1 Knoblauchzehe
- 2 EL Öl
- 150 g Cheddarkäse
- nach Belieben Chiliflocken

Zubereitung

- I** Den Spinat auftauen lassen, dann gut ausdrücken. Zwiebeln und Knoblauch fein hacken, dann im Öl glasig dünsten. Den Spinat dazu geben und alles etwa 5 Minuten dünsten. Die Masse nach Belieben salzen und pfeffern bzw. mit Chiliflocken aufpeppen.
- II** Den Cheddar in kleine Stückchen schneiden oder geriebenen Cheddar verwenden.
- III** Eine Pfanne mit etwas Öl bestreichen, einen Wrap hineinlegen und etwa die Hälfte davon mit der Spinatmasse und dem Käse belegen, dann die unbelegte Seite darüber klappen. Die eingeklappte Quesadilla von beiden Seiten etwa 1-2 Minuten rösten.
- IV** Mit den restlichen Zutaten und Wraps könnt ihr drei weitere Quesadillas machen. Diese könnt ihr heiß servieren oder in Steifen geschnitten als Snacks bereitstellen.

„Die Quesadillas sind heiß, lauwarm oder kalt ein Genuss. Und die Füllung lässt sich ganz einfach abwandeln, zum Beispiel mit Hackfleisch oder aber mit Süßkartoffelmousse. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt!“

—Ronja L.



Nachdem Ihr nun gesättigt seid, steht dem Spielvergnügen nichts mehr im Weg. Aber etwas fehlt doch noch für einen Ausflug in das karibische Setting der **Port Royal Big Box**, oder? Natürlich – Cocktails! Auch hier präsentieren wir Euch die besten zwei Einsendungen aus dem Rezeptwettbewerb auf dem Pegasus Spiele Blog und zwei Tipps vom Pegasus Spiele Team.



Blaue Perle

Zutaten für 1 Drink:



- 4 cl weißer Rum
- 2 cl Blue Curacao
- 1 cl vom Saft einer Zitrone
- Crushed Eis
- Zitronenlimonade

Zubereitung

- I** Arrg, das Rezept willst du wissen? Nun, du nimmst vier Schluck Rum und zwei Schluck von dem blauen Zeug.
- II** Dann presse eine Zitrone aus und gib das saure Gebräu zu Rum und Blue Curacao.
- III** Mixe jetzt das Ganze mit deiner Hakenhand und fülle es mit gefrorenem Wasser und Zitronenlimonade auf.

Fertig ist die Blaue Perle!

„Wir sehen uns auf den sieben Weltmeeren.“
—Euer Käptn Jörg S.

Legende

- Komplexität von 1 bis 3
- Enthält Fleisch
- Vegetarisch
- Enthält Alkohol
- Alkoholfrei

Blue Spirit

Zutaten für 1 Drink:



- 10 cl Orangensaft
- 6 cl Bananennektar
- 2 cl Kokossirup
- 2 cl Sahne
- 1 cl Blue Curacao

Zubereitung

- I** Alle Zutaten in einen Shaker geben und gut durchmixen. Nach Belieben mit Crushed Ice servieren.

„Beim Thema Karibik kam mir sofort ein Cocktail in den Sinn, der aufgrund seiner Süße und Fruchtigkeit bei uns auch manchmal als Nachtisch durchgeht. Und da er ohne Alkohol ist, können bei einem Spieleabend auch die Matrosen – äh, Autofahrer – problemlos davon naschen. Also guten Appetit und bereit machen zum Anker lichten.“

—Jörg H.



Wenn ihr alle karibischen Köstlichkeiten, die wir hier für Euch zusammengetragen haben, durchprobiert habt und noch mehr Rezepttipps vom Pegasus Spiele Team sowie aus der Community haben möchtet, dann schaut in unser *Kitchen Rush* Kochbuch. Die zweite Auflage des Kochbuchs rund um unser kooperatives Küchenactionspiel in Echtzeit findet Ihr im Downloadbereich auf der *Kitchen Rush* Shopseite unter www.pegasusshop.de.

Classic Mojito

Zutaten für 1 Drink:



- 3 TL Puderzucker bzw. brauner Zucker
- 1 Bio-Limette
- einige Stängel Minze (keine Pfefferminze!)
- 5 cl weißer Rum
- Mineralwasser
- Crushed Ice

Zubereitung

- I Den Puderzucker bzw. den braunen Zucker in ein hohes Glas geben. Die Bio-Limette achteln und zusammen mit der Minze dazugeben.
- II Nun mit einem Löffel oder Cocktailstößel die Limettenstücke und die Minze sanft ausdrücken.
- III Das Glas mit Crushed Ice auffüllen, dann den Rum dazugeben und umrühren. Schließlich das Glas mit sprudeligem Mineralwasser auffüllen.

„Mein Tipp: Schlacht die Minze nach dem Waschen einige Male auf euren Handrücken. So brecht ihr einige Zellen auf und setzt Aromen frei. Wenn ihr es gerne fruchtig mögt, zerstoßelt Beeren oder – für eine besonders tropische Note – fügt Mangopüree hinzu.“

—Sebastian H.

Dream of Schokonut

Zutaten für 1 Drink:



- 2 cl Cream of Coconut
- 2 cl Schokoladensirup
- 4 cl Sahne
- 4 cl Milch



Zubereitung

- I Alle Zutaten in einen Shaker geben und gut durchmixen. Den Drink in ein Glas mit Eiswürfeln geben.

„Wenn ihr trotz Karibikfeeling nicht auf Schokolade verzichten wollt, dann ist der Dream of Schokonut genau der richtige Cocktail für euch! Ihr könnt ihn auch noch mit Kokosflocken verfeinern. Und wer gerne einen alkoholischen Cocktail trinkt und trotzdem nicht auf Schokolade verzichten mag, kann einfach 2 cl Rum zufügen.“

—Daniel P.





DER KÖNIG IST ... TOT?

Nachdem zuletzt eine ganze Expeditionsgruppe im Himalaya gerettet werden musste, schlägt es die Spieler im neuesten Teil der **UNDO**-Reihe erstmalig ins Mittelalter. Wo es sogleich finster wird.

Im Jahre des Herren 1256. Am englischen Königshof findet eine Trauerfeier für die verstorbene Königin statt. Angespannt warten alle Gäste auf die Ansprache des Königs, doch kaum, dass dieser das Wort ergreift, packt ihn ein Hustenanfall und er bricht zusammen. Ein Raunen geht durch die Menge, hektische Befehle, dann wird der König aus dem Saal getragen. Nach Minuten voller Angst und Betroffenheit verkündet der Leibarzt, dass der König soeben verstorben ist.

In dieser Ausgangssituation finden sich die Spieler beim nunmehr achten Teil der **UNDO**-Reihe **Es lebe der König**. Doch anders als bei Spielen mit ähnlichem Setting ringen die Spieler hier nicht um die Nachfolge, sondern sie reisen als *Schicksalsweber* in die Vergangenheit, um den tragischen Tod des Königs – und der Königin – ungeschehen zu machen.

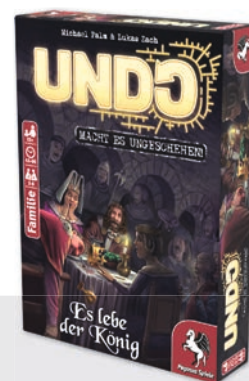


Jeder Zeitsprung gewährt den Spielern einen Einblick in die letzten sechs Monate im Leben der Herrscher und stellt sie vor eine schwierige Entscheidung, die Auswirkungen

darauf hat, ob das Paar lebt oder stirbt. Zudem können die Spieler viermal in der Partie einen Hinweis erhalten, der ihnen bei der Entscheidung helfen kann. Wie in den letzten vier Episoden der **UNDO**-Reihe bietet auch **Es lebe der König** eine neue Spielmechanik: Jeder Spieler erhält zu Beginn eine oder mehrere Gerüchtekarten, die zu einem passenden Zeitpunkt ausgespielt werden können. Doch welchem Gerücht glaubt man?

Im Verlauf der Partie entfaltet sich nach und nach die Geschichte, doch ein paar Lücken bleiben bis zum Schluss und so ist ein zentraler

Aspekt von **UNDO**, gemeinsam zu diskutieren und Theorien aufzustellen, was passiert sein könnte und durch welche Änderungen die Situation verbessert werden kann. Je wilder die Ideen sind, desto größer ist auch der Spielspaß. [laut]



UNDO – Es lebe der König

Kooperativ

Mittelalter-Flair

Zeitreise

Leichter Einstieg

Autor: Lukas Zach, Michael Palm

Illustration: Folko Streese, Lea Fröhlich

UVP: EUR 9,95

Ab September im Handel erhältlich



DIE FEILSCHER DER TAFELRUNDE

Magische Gegenstände sind enorm wertvoll. Aber nur, wenn sie geschickt verkauft werden. Das ist die Aufgabe in **Kameloot**. Dafür müssen die Spieler die verzauberte Ware strategisch geschickt sammeln, um mehr Gold zu erhalten als die Konkurrenz.

Alle Spieler in **Kameloot** sind Händler, mit Interesse an ganz besonderen Waren. Magische Umhänge, Einhornhörner oder Zauberstäbe warten darauf, in den zwei Tavernen „Die heulende Eule“ und „Zur schwarzen Katze“ verscherbelt zu werden. Alle Gegenstandstypen können allerdings nur als komplettes Set verkauft werden. Im eigenen Zug kann man dafür entweder eine neue Sammlung gleicher Warenarten aufmachen, um auf ein Kartenset hinzuarbeiten, oder eine bestehende Sammlung zu erweitern. Beispielsweise braucht es erst zwei Magnetringe, um diese auch zu Geld zu machen.



Der Witz bei **Kameloot**: Die Karten müssen nicht alle aus dem eigenen Angebot stammen, wohl aber aus derselben Taverne. Hat also ein Mitspieler in der Eule bereits einen Magnetring ausliegen und man befindet sich ebenfalls dort, kann man einen zweiten auslegen, um das Set zu vervollständigen. Dann werden alle Karten des Typs aus der Taverne eingesammelt und verkauft. Der Gewinn wird Münze für Münze rundherum aufgeteilt, angefangen mit dem Spieler, der das Set vervollständigt hat und



unabhängig davon, wer wie viele Waren beige-steuert hat. Dass dann bei größeren Sammlungen für die Händler am Ende der Zahlungskette vielleicht nicht mehr so viel herauspringt ... so ist das Geschäftsleben.

Um die Situation auf dem Tisch auszunutzen, können die Gegenstände von der Hand auch eingesetzt werden, anstatt sie zu sammeln.

Damit wechselt man beispielsweise die Taverne oder nutzt Karten vom Ablagestapel. Mit Strategie und geschickter Einschätzung der Mitspieler können so zur richtigen Zeit Sets vervollständigt werden. Gewinner wird die- oder derjenige mit dem größten Vermögen, sobald der Warenkartensapel leer ist. [val]



Kameloot

Set-Collection

Kartenfähigkeiten

Vorausplanung

Kurze Spieldauer

Autoren: Cedric NH, Gregory Grard, Mathieu Roussel, Frederic Boule

Illustration: Ingenious Studios

UVP: EUR 12,95

Ca. ab Juni im Handel erhältlich



ZOMBIE, OMA, CTHULHU: ALLES IST IN MUNCHKIN

Ob im Weltraum, im Sturm der Zombie-Apokalype, im Angesicht der Großen Alten oder einfach nur am Spieltisch: Ein echter **Munchkin** beschwert sich niemals über ein wachsendes Karten-Arsenal. Höchste Zeit zum Aufrüsten!

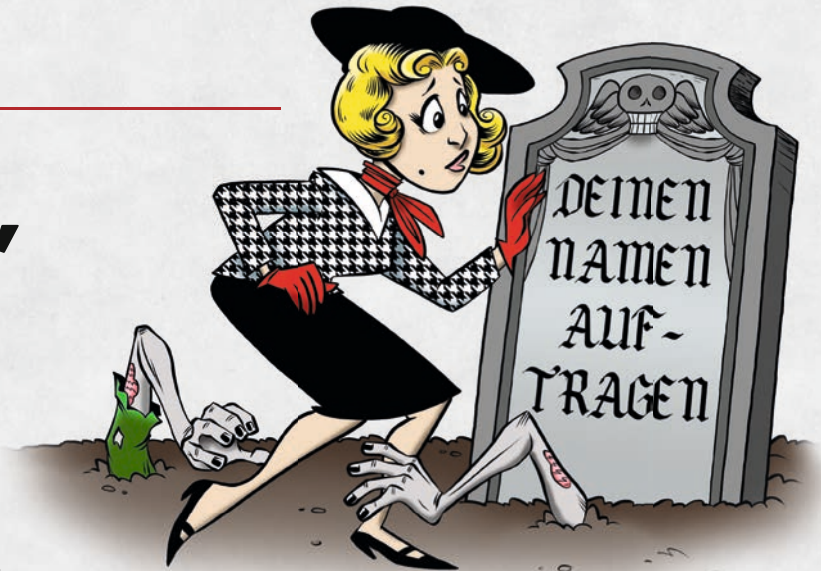
Munchkin: Misch oder stirb! ist eine Erweiterung im Quatro-Format. Jeweils 30 Karten gibt es für das Basisspiel

Munchkin, für **Munchkin: Zombies**, **Munchkin: Cthulhu** und **Star Munchkin**. Die insgesamt 120 Karten können den jeweiligen Sets hinzugefügt werden oder in einer ultimativen Weltraum-horror-Schummel-Schlacht mit einem beliebigen Grundset (oder mehreren) kombiniert werden. Wie immer gilt: Im Dungeon ist jeder sich selbst am nächsten. Um den eigenen Erfolg zu sichern, kann man die Regeln auch mal,

nun, sagen wir: beugen. Mit der **Schummeln!**-Minierweiterung geht das jetzt noch besser. Ob Ihr nun unverholen, freihändig oder mit beiden Händen mogelt, Eure Freunde wussten, worauf sie sich einlassen. Da braucht es halt geistige Stabilität.



Apropos: *Stabilitätsprobe* bringt noch mehr Cthulhu-Wahnsinn auf den Spieltisch. Da kommt der Große Alte zuweilen höchst selbst vorbei, und das im schicken Zahnfee-Tutu. Nur ist es ihm leider ziemlich egal, ob Eure Zähne schon ausgefallen sind oder nicht. Ebenso unheimlich (lustig) geht es in dem *Begräbnisfehler*-Set zu.



Mehr Zombies, mehr Waffen, mehr Gehirne. Und mehr Omas! Moment, was? Wem das noch nicht verrückt genug ist, der sucht die Gefahr und natürlich den Loot auf fremden Planeten. Dafür geben die *Landungstrupp*-Karten allen **Star-Munchkins** am Tisch

neue Klassen, Rassen, Schiffe und mehr an die Hand. Denn letztlich hat man auf dem Weg zur Stufe 10 lieber ein super beängstigendes, extra fragiles Raumschiff oder einen Payser zu viel dabei als zu wenig. Ganz egal, ob es gegen Aliens, Zombies, Cthulhu oder einfach die Mitspieler geht. **Munchkin:**

Misch oder stirb! ist eine prall gefüllte Minibox für alle Fans, die noch mehr Abwechslung

auf den Spieltisch bringen wollen. [val]



MUNCHKIN: MISCH ODER STIRB!



4 Mini-Erweiterungen
Kombinierbare Sets

Munchkin-Humor
Nerd-Kultur

Autor: Andrew Hackard, basierend auf Munchkin von Steve Jackson
Illustration: Lar deSouza
UVP: EUR 12,95
Im Handel erhältlich



DREHBUCH SCHREIBEN SCHNELL GEMACHT

Und ... Action! Es in Hollywood zu etwas zu bringen, ist der Traum von Millionen. Im kreativen Partyspiel **Million Dollar Script** versuchen die Akteure, als Drehbuchautoren in dieser Glitzerwelt zu bestehen.

Ein glamouröser Konferenzraum in Hollywood. Zwei Teams sind eingeladen, um ihre besten Drehbuchideen einzureichen, aber nur eins wird den Zuschlag bekommen. Wer schreibt das nächste **Million Dollar Script**?

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Produzenten, der die Teams durch das Spiel führt und Punkte für die besten Ideen vergibt. Ob er sich dabei allerdings an die Vorlieben der von ihm gewählten Produzentenkarte hält ... Das bleibt ihm überlassen!



spannende Szenen auszudenken. Diese werden dem Produzenten von einem Haupterzähler möglichst bildhaft und spannend vorgestellt. Die anderen Teammitglieder können den Erzähler dabei unterstützen oder für Geräuscheffekte und Filmmusik sorgen.

Nach jeder Runde entscheidet der Produzent, welches Team den besseren Entwurf geliefert hat und damit die Punkte bekommt. Allerdings kann er auch Extrapunkte für einzelne tolle Ideen an die Verlierer der Runde vergeben. Das Team, das am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt **Million Dollar Script** und schreibt das Drehbuch zum nächsten Blockbuster. [mad]



In jeder der fünf Runden stellt der Produzent den Teams Fragen zur Handlung des Films: Was ist das fiese Ziel des Schurken? Was ist der brillante Geistesblitz des Helden? Die Figuren werden dafür mithilfe von Kartenkombinationen erstellt: Wie wäre es zum Beispiel mit einem Film über eine klaustrophobische Außerirdische, die bei etwas Peinlichem erwischt wurde? Die Spieler haben jeweils drei Minuten Zeit, gemeinsam Antworten zu finden und sich



Million Dollar Script

Partyspiel

Geschichten erfinden

Teamwork

Kreative Vorgaben

Autor: Daniel Stamm

Illustration: Raphael Sultanov

UVP: EUR 14,95

Ca. ab Juni im Handel erhältlich





AB AUF DIE INSELN!

Kaum etwas macht mehr Lust auf Sommer(-urlaub) als Südseeinsel-Flair. Traumstrände, türkisklares Wasser, Palmen und Sonnenuntergang mit Cocktail. Und dann einen Piratenschatz finden? Zu solchen Träumereien laden unsere sieben vorgestellten Spiele allesamt ein, doch schicken sie Euch an ganz unterschiedliche Urlaubsziele: Kooperativ oder gegeneinander, mit Zeichnen oder Knobeln – da ist für jeden was dabei!



UVP: EUR 9,95

Memoarrr!

In **Memoarrr!** sind die Spieler als Piraten auf der Suche nach einem Rubinschatz. 24 Ortskarten zeigen ein putzig gezeichnetes Tier vor einer Landschaft: Pinguin vor roter Lava, Pinguin vor blauem Wasser, Pinguin vor grünem Dschungel etc. Dasselbe dann auch mit Schildkröte, Walross, Krabbe und Krake. Ausgehend von einer ersten Karte muss der nächste Spieler eine Ortskarte aufdecken, bei der Tier *oder* Landschaftsfarbe passen. Sonst fliegt er raus. Der letzte bei diesem Ketten-Memorieren bekommt eine Rubinkarte. Wer am Ende die meisten hat, gewinnt.



UVP: EUR 9,95

Kanonen und Dublonen

Welcher mutige Pirat schaut bei **Kanonen und Dublonen** die Konkurrenz am besten aus und sichert sich – gepaart mit dem nötigen Schuss Kanonenwürfelglück – die Beute? Erfolgsautor Michael Schacht schickt mit **Kanonen und Dublonen** kleine Seeräuber auf große Fahrt. Auf den Südseeinseln warten unterschiedlich große Schätze. Aber Vorsicht! Wenn allzu viele Freibeuter zur Insel mit den meisten Dublonen wollen, kommen die Kanonen per Würfelgefecht zum Einsatz – Ausgang: ungewiss! Dann doch vielleicht besser zur Insel mit kleinem Schatz, aber den dafür sicher heimbringen.



UVP: EUR 29,95

Adventure Island

Es hätte eine Traumreise auf einem Luxusliner werden sollen. Doch der sinkt auf dem Weg nach Indien. Mit letzter Kraft retten sich Überlebende auf eine Insel. Das ist der Auftakt zur Story von **Adventure Island**, einem kooperativen Legacy-Spiel mit einzigartigem Konzept. Denn anders als bei Legacy-Spielen üblich, bleibt das Material erhalten. Das klappt dank des genialen Karten-Konzepts. Die lenken, je nach Entscheidung der Spieler, das Geschehen: Gelingt die Rettung – oder nicht? Wie auch immer: Danach kann die nächste Gruppe den Robinson geben.

Trails of Tucana

In **Trails of Tucana** erhalten alle Spieler eine Inselkarte mit zehn Dörfern und zehn Sehenswürdigkeiten. Zwei pro Zug aufgedeckte Geländekarten geben vor, auf welchen Terrains die Spieler zeichnen dürfen. Wie bei jedem Flip&Write-Spiel ist entscheidend, den Job (hier: das Wegenetz) cleverer als die Konkurrenz zu machen. Dann können die Einheimischen zwischen ihren Dörfern reisen und mit Touristen punktet man beim Sightseeing.



UVP: EUR 19,95

Cooper Island

Cooper Island ist ein episches Expertenspiel mit innig verzahnten Mechanismen. Zentrales Element ist eine Art Worker Placement mit zwei unterschiedlich produktiven Arbeiter-Typen. Es gilt Ressourcen zu managen, die Insel zu erkunden, Siedlungen zu errichten, Kunstwerke zu schaffen und Waren zu verschiffen. Der Clou ist: Beim Erforschen der Insel legt man neue Landschaftsplättchen aus. Die lassen sich sogar übereinander stapeln. Je höher die Ebene, desto fetter die Ausbeute – ein integriertes Legespiel in dritter Dimension!



UVP: EUR 49,95



Munchkin: Freibeuter 1+2

Das Motto bei **Munchkin** ist ja klar: Töte die Monster – Klau den Schatz – Lass deine Kumpels über die Planke gehen. Okay, das ist dem Spielthema geschuldet. Aber egal, ob die Akteure bei diesem satirischen Kartenspiel als Freibeuter, Kauffahrer oder Teerjacke unterwegs sind, am Ende zählt auch hier nur, Level 10 zu erreichen. Was die Gegner oder der rosarote Weicheihai zu verhindern versuchen. Wie üblich können **Munchkin: Freibeuter** und **Munchkin Freibeuter 2: Haisprung** mit allen anderen **Munchkin**-Basisspielen kombiniert werden.



UVP: EUR 19,95

Brains: Schatzkarte

Schatzkarten haben etwas Magisches: Wer wünschte sich nicht, einen Plan zu finden, der einen zu ungeheurem Reichtum führt? Das schaffen zwar die Karten in **Brains: Schatzkarte** nicht, doch sie stellen den Spieler vor spannende Logikrätsel. Die zu lösen, vor allem die ganz schweren, ist auch höchst beglückend. Dazu muss man aus einer Handvoll Wegeplättchen jene herausfinden, die dann die Vorgaben der 50 kniffligen Denk-Puzzles erfüllen. Schnell verständliche Regeln und die zunehmende Schwierigkeit wissen Knobelfreunde zu fesseln. [ask]



UVP: EUR 9,95

IM WESTEN VIEL NEUES

Der Kartograph erfreut sich seit der Veröffentlichung großer Beliebtheit. 2020 war er sogar für den Preis *Kenner-spiel des Jahres* nominiert. Im Sommer 2021 können Fans sich nun in neue Landstriche wagen mit **Die Kartographin**.

Nach der erfolgreichen Expedition in die nördlichen Reiche wenden sich die königlichen Kartographen den westlichen Landen zu. Doch es herrschen gefährliche Zeiten. Krieg verwüstet das Gebiet und die Dragul-Streitkräfte sind wild entschlossen, die Pläne von Königin Gimnax für eine Expansion gen Westen zu vereiteln. Glücklicherweise haben sich mutige Helden zur Verteidigung von Nalos erhoben, mit denen die Dragul und ihre Monsterhorden bekämpft werden können.



Die Kartographin ist die eigenständige Fortsetzung des Kennerspiels *Der Kartograph*.



kann aber auch mit diesem kombiniert werden. In gewohnter Manier werden vier Jahreszeiten gespielt, in denen eine limitierte Zahl von *Erkundungskarten* aufgedeckt wird. Die zeigen Kombinationen aus Formen

und Landschaftsarten, die die Spieler in ihre Landkarten einzeichnen. Am Ende jeder Jahreszeit werten die Spieler den Status ihrer Landkarten anhand von zwei Vorgaben (hier Dekrete genannt) aus. Wer nach der letzten Jahreszeit das wertvollste Gebiet kartographiert hat, gewinnt.



Doch mit jeder Jahreszeit kommt auch eine *Hinterhaltkarte* in den Erkundungsstapel. Diese Monsterangriffe zeichnen die Mitspieler sich gegenseitig – und möglichst ungünstig für den jeweiligen Eigentümer der Landkarte – ein. In *Der Kartograph* hatten die Spieler wenig Handhabe gegen die Monster. Dank der neuen Heldenkarten können Felder nun gegen Monster verteidigt werden, um Minuspunkte zu vermeiden. Doch dafür sind auch die Monster gemeiner geworden.

Zeitgleich mit dem neuen Grundspiel **Die Kartographin** erscheint zudem die Erweiterung **Unbekannte Lande**, die drei weitere Spielblöcke enthält.

Jeder dieser neuen Gebietspläne bringt neue Regeln und Wertungskarten mit sich. Da kommt so schnell keine Langeweile auf! [laut]



Die Kartographin

Flip&Fill

Landkarte füllen

Eigenständig

Kompatibel

Autor: John Brieger, Jordy Adan
Illustration: Davey Baker,
Lucas Ribeiro
UVP: EUR 19,95
Ab Juli im Handel erhältlich



MÖGE DER WÜRFEL MIT EUCH SEIN

Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten Galaxis ... Doch jetzt sind die Spieler mittendrin! In der **Talisman® – Star Wars™ Edition** werden sie Teil des ewigen Kampfes zwischen Gut und Böse, zwischen heller und dunkler Seite der Macht.

Seit 2019 sind die 4. Edition des kultigen Abenteuerbrettspiels **Talisman®** und sämtliche Erweiterungen bei Pegasus Spiele erhältlich. Nun wird nachgelegt! In der **Talisman® – Star Wars™ Edition** schlüpfen die Spieler in die Rollen von Luke Skywalker, Darth Vader, Obi-Wan Kenobi oder verkörpern einen von neun anderen Charakteren aus dem *Star Wars™* Universum. Ihr Weg führt die Spieler zu ikonischen Heimatwelten und Planeten der *Star Wars™* Saga. Doch nur einer wird es am Ende schaffen, den Zitadellenthron der Sith zu erreichen und sich Imperator Palpatine zu stellen.



Die **Talisman® – Star Wars™ Edition** ist ein komplett eigenständiges Spiel, das die Mechanismen von **Talisman®** auf das *Star Wars™* Universum überträgt. Jeder Spieler wählt einen Charakter, der entweder zur hellen oder dunklen Seite der Macht gehört. Im Laufe des Spiels entwickelt sich der Charakter. Er erhält neue Objekte und Fähigkeiten wie den berühmten Macht-Blitz oder gewinnt Ratgeber wie Han Solo oder Meister Yoda.

Die Spieler bewegen sich per Würfelwurf über das Brett und handeln am Zielort eine Begegnung ab – oder kämpfen mit einem Charakter der anderen Seite. Meist darf man eine Begegnungskarte ziehen, hinter der sich gute, aber auch böse Überraschungen verbergen.



Dort treffen die Spieler auf viele Figuren aus der *Star Wars™* Saga, die Verbündete oder Widersacher sein können. Dabei sollte man stets das Ziel im Blick behalten: zum Zitadellenthron der Sith zu gelangen.

Bis zu sechs Spieler können die **Talisman® – Star Wars™ Edition** spielen. Dabei liegen die Regeln für ein schnelleres Spiel aus der 4. Edition von **Talisman®** zugrunde. Für eine längere Partie stehen alternative Regeln zur Verfügung. Eine Besonderheit ist, dass alle Figuren auf die helle oder die dunkle Seite festgelegt sind. Da nur Charaktere unterschiedlicher Gesinnung in den Kampf ziehen, haben die Spieler es in der Hand, wie konfrontativ die Partie wird. [laut]

Talisman, Warhammer, GW, Games Workshop und sämtliche Spielmechaniken, die dazu gehörigen Logos, Designs und deren Charakteristika sind entweder ® oder ™ und/oder © Games Workshop Limited in verschiedenen Ländern weltweit eingetragen und werden unter Lizenz genutzt. © & ™ Lucasfilm Ltd.



Talisman® – Star Wars™ Edition

Jedi vs. Sith

Talisman

Miniaturen

Laufspiel

Autor: Basierend auf Talisman von Robert Harris

Illustration: Sam Barlin, Darren Donahue, Rick Hutchinson

UVP: EUR 59,95

Ca. ab August im Handel erhältlich





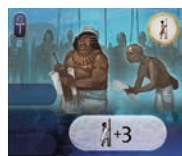
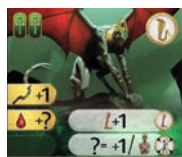
AUG' IN AUG' MIT ÄGYPTENS GÖTTERN

Kemet – Blut und Sand heißt die üppig ausgestattete Neuauflage von **Kemet**. In Frankreich höchst populär, flog es hier etwas unter dem Radar. Nun zieht der Verlag **Frosted Games** alle Register: geglättete und modernisierte Regeln, eine Basisbox mit diversen Zusatzmodulen plus die große Erweiterung **Das Buch der Toten**.



Das alte Ägypten ist ein mächtiges Reich. Und noch mächtiger sind die Götter, die bisher gemeinsam das **Kemet** genannte Land regieren. Doch nun sind sie es leid:

Es soll nur noch einen Herrscher geben! Für den epischen Kampf im glühenden Wüstensand schlüpfen bis zu fünf Spieler in die Rollen der Gottheiten Horus und Anubis, Bastet, Wadjet und Sobek. Ein jeder schlägt sein Lager in einer der fünf Städte rechts und links des Nil auf. Von dort baut er seine Machtposition aus und versucht, Areale mit Tempeln und Obelisken zu annektieren. Das bringt Ruhmespunkte, und auf die kommt es schließlich an: Sobald ein Spieler zu Beginn seines Zuges neun oder mehr Punkte vorweist, haben die anderen nur noch einen Zug Zeit, ihm den Thron streitig zu machen.



Kemet – Blut und Sand verläuft über eine nicht festgelegte Anzahl von Runden. Sie teilen sich in eine *Aktionsphase*, den Tag, und eine *Verwaltungsphase*, die Nacht, in der man vor allem seine Ressourcen auffrischt. Am Tag stehen fünf Aktionen zur Verfügung. Alle sind übersichtlich auf einem Spielertableau in Form einer Pyramide angeordnet. Und fünf Aktionsmarker für fünf

Züge pro Runde hat auch jeder Akteur; allerdings kann man weitere Marker hinzu gewinnen. Durch *Beten* gewinnt man Ankh. Das Lebenszeichen verkörpert die zentrale Ressource in **Kemet – Blut und Sand**, mit der alles andere bezahlt wird. Da ist erstens das *Rekrutieren*, um neue Truppen auszusenden. Auch der *Machtzuwachs* kostet Ankh: Dargestellt wird er durch 64 Plättchen, die mächtige Kräfte zum Beispiel für Kämpfe oder Truppenbewegungen verleihen. Die Plättchen gibt es in vier Farben, und diese wiederum in jeweils vier Mächtigkeitsstufen.

Wo ein Spieler zugreifen darf, hängt davon ab, wie weit er beim *Pyramiden errichten* gekommen ist. Die Pyramiden gibt es in vier korrespondierenden Farben mit bis zu vier Ausbaustufen.

Schließlich noch *Bewegung*: Klingt harmlos, ist aber der Motor des Spiels und der Stoff, aus dem Konflikte entstehen. Sobald eine Armee in das Gebiet einer anderen vorstößt, ist ein Kampf unausweichlich. Armeen bestehen aus bis zu fünf Soldaten und einer *Kreatur*: Das sind Fabelwesen wie die *Sphinx* oder der *Dämonenskorpion*, die besondere Kräfte einsetzen können. Jeder Spieler hat acht Kampfkarten. Er zieht zwei, eine davon wird für die Konfrontation gewählt. Nun werfen beide alles in die Waagschale: ihre Truppenstärke, die Kampfkraft der Karten sowie die Power von den *Machtplättchen* und den Zusatzkarten *Göttliche Intervention* (die man in der Nacht erhalten hat).



Bei der Abrechnung können die unterschiedlichsten Konstellationen entstehen. Denn außer der *Kampfstärke*, die über den Sieg entscheidet, spielt auch der dem Gegner unabhängig davon zugefügte *Schaden* eine Rolle. So kann es dem Sieger trotz größerer *Kampfstärke* passieren, dass ihm keine Soldaten mehr bleiben. Womit er auf die übliche Belohnung, einen Ruhmespunkt, verzichten muss. Spannend auch, was nach dem Kampf passiert. Da können gewiefte Strategen – zum Beispiel – ihre dezimierten Truppen zurück beordern, damit sie nicht für den nächsten am Zug leichte Beute werden.



Mit der Neuauflage **Blut und Sand** erscheint **Kemet** nicht nur in einem neuen Gewand. Die überarbeiteten Regeln sorgen für mehr Balance im Spiel. Auch das seinerzeit kritisierte Spielende („Königsmacher-Tendenz“) hat nun einen

neuen spannenden Dreh. Vor allem aber hat der Verlag Frostad Games das Spiel höchst üppig ausgestattet, an den Erweiterungen kräftig gefeilt und sie zum Teil gleich ins Grundspiel integriert.



Mit der eigenständigen Erweiterung **Kemet: Das Buch der Toten** kommt ein neues Element hinzu: die Mächte der Unterwelt. Deren verbotenes Wissen verschafft ungeheure Fähigkeiten – aber der Preis ist hoch! Wer sich auf Thot und Apophis einlässt, muss seine eigenen Truppen opfern. Das ist fast wie bei *Schach* mit Bauernopfern: Erst am Ende sieht man, ob sie es wert waren – oder ob die fahl-grünlichen Kreaturen einen ins Verderben gelockt haben. [ask]



Kemet – Blut und Sand Kemet: Das Buch der Toten

Altes Ägypten
Episch

Üppige Miniaturen
Mit Erweiterungen

Autor: Jacques Bariot, Guillaume Montiaget

Illustration: Pierre Santamaria, Pascal Quidalt u.a.

Blut und Sand: UVP: EUR 84,95

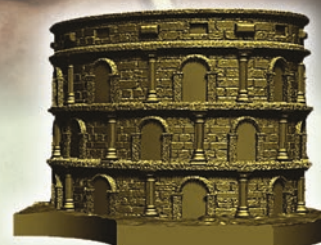
Buch der Toten: UVP: EUR 29,95

Ca. ab Juli im Handel erhältlich





IN VIER STUNDEN ZUR GROSSMACHT



Clash of Cultures – Monumental Edition lässt die Spieler Aufstieg, Blüte und bisweilen den Fall mächtiger Zivilisationen erleben. Der Zusatz *Monumental* ist für diese Edition des erstmals in deutscher Sprache erscheinenden Strategie-Kolosses zutreffend, schnürt sie doch Hauptspiel sowie eine große und eine kleine Erweiterung zum Gesamtpaket.

Die Wiege jeglicher Zivilisation liegt in einem beschaulichen Winkel der ansonsten noch unentdeckten Welt – zumindest in **Clash of Cultures – Monumental Edition**. Denn hier startet jeder der zwei bis vier Spieler in einer Ecke des modularen Spielplans mit einer Siedlung, einem Siedler und einigen Handkarten. Alle anderen Spielplanteile sind zunächst verdeckt. Es sind die bescheidenen Anfänge großer Zivilisationen, die sich im Laufe von drei bis vier Spielstunden bilden werden.



Gegliedert ist die Spielzeit in sechs Runden mit je drei Aktionsphasen, in denen die Akteure je drei Aktionen durchführen, jeweils gefolgt von einer Statusphase. 54 Aktionen entscheiden also über Triumph und Niederlage. Wem das zu berechenbar ist, dem sei die Variante *Flexibles Spielende* empfohlen, um den Nervenkitzel gegen Ende kräftig zu erhöhen. Im Spiel geht es ganz klassisch um Siegpunkte. Die gibt es für eigene Siedlungen und Gebäude, Triumphe und Fortschritte, erbaute oder eroberte Weltwunder sowie getötete Anführer. Viele Wege führen ans Ziel und das Ergründen verschiedenster Strategien lohnt sich in **Clash of Cultures – Monumental Edition** allemal.

Da einem die Grenzen der entdeckten Welt schnell zu eng werden dürften, empfiehlt es sich, zunächst die nähere Umgebung zu erkunden. Kein ganz ungefährliches Unterfangen, denn schon bald treten Barbarenstämme auf den Plan, denen die friedfertigen Siedler ausgeliefert sind. Rekrutierte Einheiten können Geleitschutz bis zur Gründung einer neuen

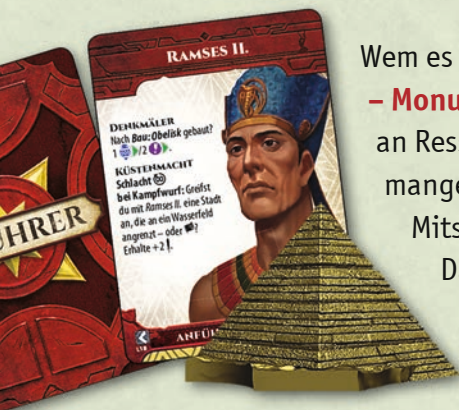
Siedlung bieten. Sie können zudem im weiteren Verlauf die Expansion militärisch vorantreiben, indem sie Städte von Barbaren oder anderen Spielern erobern. Dabei wechseln auch die meisten Gebäude den Besitzer.

Doch Krieg ist nicht der einzige Weg, um sich die Gebäude von Mitspielern zu eigen zu machen: Wer über die Ressource *Kultur* verfügt und sich nahe genug niedergelassen hat, kann auch eine Kulturübernahme einzelner Gebäude anstreben, um am Spielende die Punkte zu kassieren. Neben *Kultur* und klassischen Ressourcen wie Holz und Stein gibt es zudem die Ressource *Zufriedenheit*. Diese braucht es, um die eigene Bevölkerung bei Laune zu halten. Ein kluges Unterfangen: Unzufriedene Städte produzieren und rekrutieren nur ein Minimum, neutral gestimmte Städte produzieren hingegen entsprechend ihrer Größe, und bei zufriedenen Städtern springt sogar ein Bonus heraus. Zufriedene Städte haben außerdem den Vorteil, nach Erreichen bestimmter Fortschritte eines von acht Weltwundern errichten zu können, die nicht nur Siegpunkte bringen, sondern auch mächtige Fähigkeiten freischalten.



Was überwältigend komplex klingt, ist in der Praxis überraschend eingängig. Das liegt einerseits daran, dass die Komplexität erst mit höherem Zivilisationsgrad zunimmt. Zum anderen bieten die detaillierten Spielerhilfen eine hervorragende Übersicht der wichtigsten Abläufe, Kosten und Fähigkeiten.

Damit **Clash of Cultures** für lange Zeit abwechslungsreich und spannend bleibt, liefern die integrierten Erweiterungen der **Monumental Edition** gleich 15 Zivilisationen mit individuellen Anführern und Zivilisationsfortschritten. Dazu kommen neue Einheiten und Gebäude und, beispielsweise, für die Barbaren Piraten-Unterstützung. [dapf]



Wem es in **Clash of Cultures – Monumental Edition** mal an Ressourcen oder Karten mangelt, der kann mit den Mitspielern verhandeln.

Dabei ist Vorsicht geboten: Nur ein sofort abgewickelter Handel

ist bindend. Absprachen, die erst in späteren Zügen erfüllt werden können, sind unverbindlich und dürfen gebrochen werden.

Ihre Fortschritte halten die Spieler auf persönlichen Tableaus fest. Dabei können sie jeden erreichten Fortschritt aus einer von zwölf Kategorien – von Bauwesen über Wirtschaft bis Kriegsführung – auswählen, um die Strategien zu optimieren.



Clash of Cultures – Monumental Edition

Zivilisationsspiel

Miniaturen

Aufbaustrategie

Mit Erweiterungen

Autor: Christian Marcussen

Illustration: Gong Studios

UVP: EUR 159,95

Ca. ab Juli im Handel erhältlich



MAGIE VERÄNDERT DIE (SECHSTE) WELT

Mit dem Magie-Regelbuch **Arkane Kräfte** öffnen die Macher des Rollenspielklassikers **Shadowrun** die Pforten zu einem der faszinierendsten Kapitel in der Sechsten Welt.

In der Welt von **Shadowrun 6** gilt: „Magie ist etwas, das jeder gute Runner braucht.“ Denn: Magie ist ein Werkzeug und als Naturphänomen liegt sie sozusagen in der Luft. Ergo heißt es in der Einleitung des Magie-Regelwerks **Arkane Kräfte**: „Magie ist etwas, das wir zu unserem Vorteil nutzen sollten.“ Mit der Einschränkung: „Magie ist etwas, das wir fürchten sollten.“ Wie das englische Original *Street Wyr*d stellt aber auch die jetzt verfügbare deutsche Ausgabe die Gegenthese auf: „Magie ist nichts im Vergleich zu einer zuverlässigen Schusswaffe und einem guten Fluchtwagen.“ Eine These, über die Shadowrunner trefflich diskutieren können. Unbestritten bleibt, dass Zaubersprüche, Geister und Adeptenkräfte zum schillernden Kern dieser Spielwelt gehören und somit im Fokus vieler Akteure liegen.

Die Hardcover-Erweiterung **Arkane Kräfte** bietet auf 196 Farbseiten den ganzen Zauber. Das ist einerseits die Theorie, sprich Hintergrundmaterialien unter anderem über die geheimnisvollen Alcheras, die vielerorts auf der Sechsten Welt auftauchen. Andererseits geht es um die Praxis, also neue Regeln für Alchemie und Zauberei. Der Ausbau des bestehenden Repertoires sieht sowohl neue Sprüche als auch Leitlinien für den Entwurf alchemischer Erzeugnisse und Zauber vor. Aber auch Adepten und Beschwörer geraten nicht ins Hintertreffen. Zusätzliche Kräfte, Techniken und Geister erweitern ihren Horizont. Zudem baut die deutsche Ausgabe die Menagerie der Schutzgeister aus.



Zu dieser Vielfalt gesellt sich ein fesselnder Überblick über das Verständnis der Magie, über verschiedene Traditionen und magische Gesellschaften der Sechsten Welt. Zu guter Letzt weisen Blutmagie und Insektengeister den Weg zur dunklen Seite der Macht. Wer **Shadowrun 6** spielt, benötigt das Magie-Regelbuch **Arkane Kräfte** eher früher als später. [ib]



Shadowrun: Arkane Kräfte

Macht & Magie
Sechste Welt

Regelwerk
Essenziell

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

Preis: EUR 19,95
Im Handel erhältlich

STUDIERE DEINE FEINDE. UND FREUNDE.

Der Band **Phantome** aus der Welt von **Shadowrun 6** bietet auf über 180 farbigen Seiten detaillierte Hintergrundinfos zu mehr als zehn Organisationen: Mysteriös, extremistisch, kriminell – die Sechste Welt steckt voller Überraschungen. Gute Rollenspieler sind darauf vorbereitet.

Elfen, Trolen und anderen fantastischen Elementen zum Trotz bleibt die Sechste Welt eine Dystopie, eine magische Zukunftsvision am Abgrund. Über kurz oder lang müssen sich die Runner entscheiden: Wollen sie Teil des Problems oder Teil der Lösung sein? Sie werden nicht umhin kommen, sich einflussreiche(re) Freunde zu suchen, denn es liegt in der Natur ihres Jobs, dass sie sich eher früher als später ebensolchen Feinden gegenüber sehen. Neben Megakonzerne und Gangs bereichern diese phantomartigen Organisationen die Spielwelt je auf ihre Weise.

siedelt werden: entweder als Antagonisten oder als mögliche Kunden und Verbündete. Darüber hinaus widmet sich ein zusätzliches Kapitel in der deutschen Ausgabe dem *Siegfriedbund*, den *Jüngern des Reinigenden Feuers* sowie anderen Gruppierungen, die der Spielwelt Allianz Deutscher Länder vorbehalten sind.

Die Essays zu den Organisationen bieten neben vielschichtigen narrativen Anknüpfungspunkten auch NSC-Werte und andere Regeln, die Spielern und Spielleitern zudem neue spielmechanische Optionen an die Hand geben. Ganz gleich, ob die vorgestellten Antagonisten und Förderer den drohenden Kollaps aufhalten oder vorantreiben, **Shadowrun: Phantome** eignet sich diesseits wie auch jenseits des Spielleiterschirms als vielseitiger Ideensteinbruch. [ib]



Shadowrun: Phantome

Verschwörungen

Quellenband

Antagonisten

Verbündete

Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Preis: EUR 19,95

Illustration: Derek Poole u.a.

Im Handel erhältlich

Die Bandbreite ist groß: Extremisten unterschiedlichster Couleur geben sich ein Stelldichein, ebenso mysteriöse Akteure und kriminelle Organisationen. Grundsätzlich können die ausgearbeiteten Organisationen, wie etwa *Ordo Maximus*, *Greenwar* oder *Stark, Theissen und van der Mer*, in nahezu jedem Sprawl der Welt ange-

DAS GRAUEN, EPISCH UND IN FARBE

Es soll ja *Cthulhu*-Fans geben, die nichts mit Rollenspielen anfangen können. Selbst für sie aber ist der Quellenband **Cthulhu: De Vermis Mysteriis** ein echter Leckerbissen. Für eingefleischte *Cthulhu*-Rollenspieler ist diese opulente Enzyklopädie der verbotenen Bücher sowieso ein Muss.

Die Geheimnisse des Wurmes, im lateinischen Original **De Vermis Mysteriis**, soll gemäß einiger Werke Stephen Kings zu den gefährlichsten Büchern der Welt gehören. Robert Blochs fiktives Grimoire wurde von H. P. Lovecraft kurzerhand in die Überlieferungen des *Cthulhu*-Mythos übernommen. Das nun als Ergänzung zum Grundregelwerk des Rollenspiels vorgelegte **Cthulhu: De Vermis Mysteriis** ist die aktuellste und umfassendste Sammlung von Mythos-Folianten weltweit.

Das 220-seitige, vierfarbige Hardcover sammelt Hintergrundinformationen und Spielwerte zu zahlreichen Mythos-Werken sowie okkulten Schriften. Hinzu gesellt sich ein Generator für die Erschaffung individueller Geheimschriften, die Spielrunden ebenso detailreich faszinieren wie auch schrecken können.

Das in den 2000er-Jahren bereits mehrfach aufgelegte, mittlerweile vergriffene Sammlerstück *Necronomicon – Geheimnisse des Mythos* bot analog eine erste umfassende Kollektion düsterer Werke im Dunstkreis des *Cthulhu*-Mythos.

Beinahe wie in einem Fachbuch geht es los mit zwei Grundlagenkapiteln über Mythos-Bücher seit dem Anbeginn der Zeit wie auch deren Nutzen und Gefahren. Letzteres dürfte klar

sein, die Dinger sind zumeist wirklich bedrohlich. Zudem soll so manches Werk älter als die Menschheit selbst sein. Der bereits angedeutete Mythos-Buch-Generator knüpft unmittelbar daran an. Mithilfe von Tabellen können der

Name der Autoren, deren Beruf, der Titel, die Sprache sowie die Publikationshistorie ausgewürfelt werden. Zu diesen eher traditionellen bibliographischen Angaben gesellen sich besondere Eigenheiten der Folianten des Grauens. Wie wurden Kopien zerstört, welche seltsamen Begebenheiten, Mythos-Gottheiten oder Vorbesitzer sind ihnen zuzuordnen.

Selbst etwaige Randnotizen bedenkt **De Vermis Mysteriis**. Gleich mehrere Tabellen voller Merkwürdigkeiten bieten alptraumhaften Spielstoff. Wenn es dumm läuft, könnte das vorliegende Werk ein Gefängnis einer außerirdischen Kreatur sein. Oder eine Doppelseite könnte eine Sternkonstellation zeigen, die sich täglich ändert und der Leser altert zusehends, bekommt weiße Haare, Altersflecken und so weiter – eben der Stoff, aus dem Mythos-Abenteuer gemacht sind.



Nach diesem Do-it-yourself-Baukasten geht es mit dem *Buch des Eibon* ans Eingemachte, sprich: die wohl umfassendste Enzyklopädie von Mythos-Büchern. Minutiös werden die grauenhaften Werke sowie ihre unterschiedlichen Fassungen einschließlich ihrer Spielwerte aufgearbeitet. Dem berühmt-berüchtigten *Necronomicom* und dessen unterschiedlichen Ausgaben plus Übersetzungen sind beispielsweise acht Seiten gewidmet. In bester Tradition des Mystery-Thrillers *Die neun Pforten* erfahren Interessierte unter anderem, dass zwei Nachdrucke der lateinischen Ausgabe 1472 und 1623 in Lyon und Spanien aufgetaucht sein sollen. Dazu gibt es Vorschläge zu Zaubersprüchen für die unterschiedlichen Ausgaben *Von Unaussprechlichen Kulten*. Ein hilfreiches Gesamtverzeichnis fasst schließlich alle Mythos-Bücher ohne Unikate überblicksartig zusammen.



Der Quellenband wird durch zwei weitere Kapitel über besagte unvergleichliche Unikate und okkulte Okkasione abgerundet. Etwas prägnanter als im Hauptteil werden dort einerseits illustre Beschreibungen einzigartiger Schriftstücke wie *Die Logbücher und Aufzeichnungen von Obed Marsh* beleuchtet. Andererseits verrät der Abschnitt über okkulte Werke, die kein Wissen über den *Cthulhu-Mythos* beinhalten, so manches interessante Detail etwa über „Magie und Zauberei in der Alten Welt“ und andere magische Schriften.

Wenn der irrwitzige Plan der Großen Alten von Friedberg (ergo: Pegasus Press) aufgeht, dann wird **Cthulhu: De Vermis Mysteriis** ein Standardwerk für eingefleischte Mythos-Kultisten und andere Fantasy-Begeisterte auf der Suche nach unaussprechlichen Geheimnissen und Inspi-

rationen. Deshalb: Besser sofort zuschlagen – bevor vielleicht noch alle Ausgaben auf seltsame Weise zerstört sind (oder schlicht vom Markt aufgekauft werden). [ib]



Cthulhu: De Vermis Mysteriis

Okkulte Bücher

Cthulhu-Mythos

Quellenband

Enzyklopädie

Chefredaktion: Heiko Gill

Illustration: Mark Freier

Preis: EUR 19,95

Im Handel erhältlich



SO GELINGT DER EINSTIEG INS ONLINE-ROLLENSPIEL

Gibt es etwas, das so sehr wie Rollenspiele vom gemeinsamen Agieren am Spieltisch lebt? Kaum. Doch wie soll das gehen in Corona-Zeiten? Es geht. Und zwar super gut. Digital öffnen sich dem Rollenspiel sogar noch ganz neue Pforten. Auch für Neulinge.

„Ich lese gerne *Harry Potter*, finde die *Herr der Ringe*-Filme super, spiele schon seit einiger Zeit *World of Warcraft* – aber den Einstieg in dieses Pen-and-Paper-Rollenspiel habe ich irgendwie nie gefunden“: So geht es vielen, die gerne in diese fiktiven Welten eintauchen würden, um dort sozusagen an eigenen Geschichten mitzuschreiben. Mit der Pandemie scheint die Einstiegshürde noch höher geworden zu sein. Scheint! Denn selbst alte Pen-and-Paper-Profis sagen ganz offen: So viel wie zuletzt hätten sie noch nie gespielt. Man müsse nur wissen, wie man sich die digitale Welt gefügig machen kann.

Wie bitte soll denn das gehen?

Ganz einfach: Laptop oder Tablet reichen. Selbst mit einem Uralt-Laptop oder, am niederschwelligsten, sogar mit dem Smartphone findet sich oft ein problemloser Einstieg. Und zwar für echtes

Rollenspiel mit echten Menschen und nicht für MMORPGs, also Massively Multi-player Online Role-Playing Games, die eigens für die Netzwelt kriert wurden.

Welche Voraussetzungen braucht es?

Im Grunde reicht ein Laptop oder anderes Gerät, das eine Kamera und ein eingebautes Mikrofon hat. Das langt an Technik. Wer es später gerne etwas „professioneller“ hätte, der denkt beispielsweise über einen PC mit zwei Monitoren sowie ein Headset nach.

Auch auf Softwareseite ist gerade zu Beginn nicht viel erforderlich. So kann über Skype oder Zoom gespielt werden, auf einem Discord-Server oder in einem der Spielräume, die eigens geschaffen wurden wie beispielsweise *Roll20*.

Allen gemein ist, dass sie initial keine Kosten verursachen. Die höchste Hürde ist die Anmeldung. Unterschiede drücken sich in den Präferenzen der jeweiligen Gruppen aus. Wird eher erzählerorientiert gespielt, ist bei dem System Hintergrundmusik wichtig, oder benötigt die Runde eine Battlemat ...? Vorlieben kristallisieren sich da recht schnell heraus.

Wo finde ich Spielrunden?

Da gibt es etliche Orte. Viele Runden treffen sich auf Discord-Servern der Verlage. Pegasus Spiele hat da beispielsweise permanent die Server der CONspiracy online, auf denen man ganz bestimmt schnell Anschluss findet. Aber auch die meisten anderen kleineren Cons haben Discord-Server. Das ist vielleicht gerade dann interessant, weil sich so Leute aus einer Gegend „treffen“, woraus sich später vielleicht einmal Runden am echten Tisch entwickeln.



Ein weiterer Startpunkt können auch die Foren von Verlagen sein. Hier gibt es meist Supporter, die sich darüber freuen, Neulinge an dieses großartige Hobby heranzuführen. Man kann aber auch mal *Drachenzwinge* oder *Nerdpol* googlen. Deren User bieten durchaus Runden für Einsteiger an. Bei Twitter gibt es den Hashtag *#pnpde*. Der Besucher wird über aktuelle Trends informiert, aber es gibt auch oft die Möglichkeit, spontan in Runden reinzuschnuppern.

Hat das Online-Spielen Nachteile?

Für viele bleibt es vom Spielgefühl her etwas hinter dem Spielen vor Ort zurück. Es ist schwerer, mit Gestik und Mimik zu arbeiten oder in eine direkte Konfrontation zwischen Spielleitung und Spieler zu gehen. Viele empfinden Online-Runden als etwas anstrengender, da die Konzentration eine ganz andere ist. Ist die Sache aber auf zwei bis drei Stunden begrenzt, sollte das gut zu schaffen sein.

Der größte Nachteil liegt sicher darin, nicht gemeinsam Pizza bestellen zu können und sich die erste halbe Stunde über die Geschehnisse der letzten Woche oder die witzigsten Simpsons-Zitate auszutauschen. Gerade der letzte Punkt kann aber auch von Vorteil sein: Erfahrungsgemäß hat so die reine Spielzeit einen deutlich höheren Anteil.

Und welche Vorteile eröffnen sich in diesen Pandemie-Zeiten mit Kontaktbeschränkung?

Der Einstieg wird im Grunde viel niederschwelliger. In sehr vielen Runden gibt es die sogenannte *Sitzung 0*, in der technische und soziale Dinge geklärt werden, beispielsweise welche persönlichen Grenzen nicht überschritten werden sollen. Außerdem muss man sich gar nicht mehr irgendwo hinbewegen,

sondern kann aus den eigenen vier Wänden heraus spielen. So ist man immer an einem Ort, an dem man sich wohl fühlt. Die meisten Runden bestehen auch gar nicht drauf, dass die Kamera angemacht wird. Keiner muss mehr von sich preisgeben, als ihm lieb ist. So kann jeder in den Vorbesprechungen immer schon gut herausfiltern, welche Runden etwas für ihn sein könnten.

Außerdem zeigt die Erfahrung, dass die digitalen Runden sehr gut zeitlich planbar sind. „Wir spielen jeden zweiten Donnerstag von 20 bis 22 Uhr!“ Und das ist dann auch schon die Netto-Spielzeit.

Und jetzt konkret: Wie funktioniert der Sprung ins kalte Wasser?

Einfach einen Ort suchen, an dem die Reise beginnen soll – Adressen: siehe oben. Dann einfach bei netten Leuten, die das Hobby schon betreiben, freundlich nachfragen, ob man mal in eine Runde reinschnuppern kann. Nur Mut! Die Community ist sehr offen und freut sich, anderen diese tolle Art von Spiel näherbringen zu können. [meh]



GEWINNSPIEL

DA SCHNURRT DER STUBENTIGER

Weiß, braun, rot, schwarz oder getigert – Katzen gibt es in vielen verschiedenen Farben. Und ebenso bunt wie sie selbst sind, mögen sie auch ihre Schmusedecken. Im Familienspiel **Calico** von Ravensburger machen es sich die Spieler daher zur Aufgabe, einen bunten Quilt, also eine Decke aus vielen verschiedenen bunten Stoffstücken, zu nähen.

Runde für Runde vergrößern die Spieler in **Calico** ihren Quilt mit einem neuen Stoffstück. Dabei wetten sie nicht nur darum, ihre anfangs ausgeteilten Aufgabenplättchen zu erfüllen, indem sie die passenden Stoffstücke sammeln und verwahren. Sie wollen auch ihre Quilts mit Knöpfen verzieren und – vor allen Dingen – mit den passenden Mustern viele süße Katzen anlocken. Diese haben, man kennt die Eigenwilligkeit der Felidae, in jeder Partie ein Faible für andere Muster. Dafür machen sie es sich sofort auf dem Quilt gemütlich, wenn ein Spieler genau eines der Muster

in der bevorzugten Formation des Schmuse-tigers legt. Am Ende dieses Legespiels mit Wettlaufelementen sind diese Katzenmarker aber nicht nur Ehrensache, sondern auch echte Punktbringer. Also ran an die **Calico**-Quilts! [nmw]

9x gewinnen!



Calico

*So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:
Besucht www.pegasus.de/ringbote und
füllt dort das Gewinnspielformular aus.
Teilnahmeschluss: 10.9.2021*

Autor: Kevin Russ

Illustration: Beth Sobel



Impressum: Ringbote #2/2021

Ringbote | Das Pegasus Spiele Magazin

E-Mail: ringbote-print@pegasus.de

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

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

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]

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

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

Design: Jens Wiese

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

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1, 3-31), Deep Print Games (S. 5),
Edition Spielwiese (S. 5, 16), Frosted Games (S. 1, 4, 17, 20-23),
Games Workshop (S. 19), Lucasfilm Ltd. (S. 19) Portal Games (S. 15),
Ravensburger (S. 30), USAopoly (S. 19)

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 #2/2021:

Feuerland Spiele (S. 2), Pegasus Spiele (S. 31), Revell (S. 32)

Anzeigenverkauf:

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

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

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.

Die Mediadata werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.

Ausgabe #3/2021: voraussichtlich 10. September 2021

Redaktionsschluss: 06. August 2021 | Anzeigenschluss: 11. August 2021

TERMINE



Bad Nauheim spielt!

BAD NAUHEIM SPIELT

17.09.-19.09.2021 |

www.pegasus.de/community/events/

05.08.-08.08.2021

>> **Gen Con 2021**

www.gencon.com

07.08.2021

>> **Campfire CON**

www.die-loge.de/wp/veranstaltungen/campfire-con/

07.08.-08.08.2021

>> **Krähenfee**

www.feencon.de | www.kraehencon.de

08.08.-09.08.2021

>> **Rubicon**

www.rubicon-osnabrueck.de/

13.08.-15.08.2021

>> **Hamstercon**

www.hamstercon.de



UK GAMES EXPO

30.07.-01.08.2021 |

www.ukgamesexpo.co.uk

27.08.-29.08.2021

>> **Niederrhein CON**

www.niederrhein-con.de

11.09.-12.09.2021

>> **UniCon Kiel**

www.akf-hsg.un-kiel.de

17.09.-19.09.2021

>> **3w6 Con**

www.3w6-podcast.com

18.09.2021

>> **Sieben Türme Con**

www.siebentuerme.de

24.09.-26.09.2021

>> **CATCon**

www-cat-con.de



nominiert zum
KINDERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste

Spielespaß für Groß und Klein!



nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste





39085 Working Station

Diese Working Station ist der ideale Arbeitsplatz für alle Arbeiten rund um den Modellbau. Mit praktischen Ablageflächen und variablen Einsätzen für Werkzeuge, Pinsel und Zubehör sowie einer passenden Vertiefung für die Revell-Schneidematte.

This Working Station is the ideal workplace for all kinds of work around model building. With practical trays and variable compartments for tools, brushes and accessories as well as a recess fitting the Revell cutting mat.

Alles in bester Ordnung!

Everything in best Order!

Aufnahme für verschiedene Pinsel
Holder for various brushes

4 Verschiedene Einsätze, variabel anzuordnen
Different compartments, can be arranged variably



Vertiefung für Revell-Schneidematte, klein (39056, siehe Seite 103)
Recess for Revell Cutting Mat, small (39056, see page 103)

Praktische Ablageflächen für Werkzeuge & Zubehör
Practical trays for tools & accessories