



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele-Magazin

#2/2020



Im Fokus: Bei Kuala und Hokus Pokus werden Spiel und Comic eins



Reif für die Insel: Das sind die Pegasus Spiele-Tipps für den Sommer



Das Rollenspiel für Kids: So nicht Schurke begründet ein neues Genre



Stille im All: Magic Maze on Mars erschließt den roten Planeten



Deckbuilding kooperativ: Das innovative Kartenspiel Aeon's End



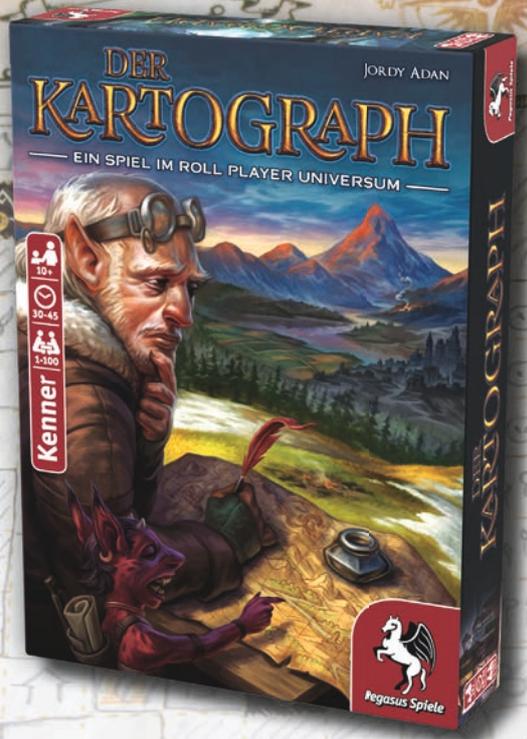
9 1783957 893598



Nominiert
zum Kennerspiel
des Jahres
2020

DER KARTOGRAPH

— EIN SPIEL IM ROLL PLAYER UNIVERSUM —



Unsere Kandidaten für die nächste Wahl!

Nominiert
zum
Spiel des Jahres
2020



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



4 | NEUES IN KÜRZE

Brandneue Erweiterungen | Spiel des Jahres



6-9 | FOKUSTITEL

Spiele-Comics: Wir stellen Hokus Pokus sowie Sherlock Holmes vor, und die Spieleredaktion erklärt den Unterschied zum Abenteuer-Comic-Spiel Kuala

10 | KINDERSPIELE

Mind0 | Timmy macht Urlaub

12 | FAMILIENSPIELE

So nicht, Schurke! | Trails of Tucana | Celtic

16 | PANORAMA

Sieben verspielte Tipps für die Sommerferien

18 | FAMILIENSPIELE

Magic Maze on Mars

20 | KENNERSPIELE

Bad Bones | Aeon's End | Armata Strigoi | The Magnificent

24 | ROLLENSPIELE & BÜCHER

Cthulhu: Allein gegen die Dunkelheit | Perlentaucher vor R'lyeh
Shadowrun: Blackout | 30 Nächte und 3 Tage |
Nachtmeisters Erben (Roman)

28 | INTERVIEW

Shadowrun-Romanautor Bernd Perplies

30 | GEWINNSPIEL

UNDO – 600 Sekunden | Impressum

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Verrückte Zeiten! Da wird ein halbes Jahr im Voraus die weltweit größte Brettspielmesse, die „Spiel“ in Essen abgesagt – und gleichzeitig sind so oft wie im Frühjahr '20 wohl selten Spiele auf den Tisch gekommen. Damit das im Sommer so bleibt, stellen wir Euch viele spannende Neuheiten vor.

Im Fokustitel geht es dabei um ein sehr junges Genre der Spielewelt: Spiele-Comics und Abenteuer-Comic-Spiele.

Ganz besonders hat uns bei Pegasus Spiele eine Nachricht vom Verein „Spiel des Jahres“ gefreut: Wir sind erneut mit zwei Titeln in der Endrunde für den wohl wichtigsten Spielepreis (S. 5).

Und übrigens: Als Ersatz für all die ausgefallenen Spieleevents in diesem Jahr haben wir zusammen mit einigen Partnern die Online-Convention „CONspiracy“ ins Leben gerufen. Schaut doch mal vorbei und spielt mit! Mehr Infos gibt's auf: www.conspiracy-con.de

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

SAGRADA – PASSION

Und weiter geht es für die Glaskünstler an Barcelonas weltberühmter Kirche Sagrada Família: Die Erweiterung des Legespiels **Sagrada – Passion** bietet drei zusätzliche Module, die in beliebiger Kombination zum Basisspiel hinzu gefügt werden können. Das Grundprinzip bleibt: Jeder hat eine vier auf fünf Felder große Vorgabe, die er mit den halbtransparenten Würfeln erfüllen muss. Die Kunst ist, an die richtigen Sechseiter zu kommen. In **Passion** eröffnen die *Inspirationskarten* dafür neue Möglichkeiten. *Seltenes Glas* beschert schimmernde Würfel sowie neue, geheime Aufträge, während die *Öffentlichen Aufträge* eine symmetrische Bauweise belohnen.



AZUL – DAS GLÄSERNE MOSAIK

Das wird die Fans von **Azul** freuen: In **Azul – Das gläserne Mosaik** finden sie vier transparente Kunststoffauflagen, die Ablageflächen für alle Spielmaterialien bieten. Ob Kacheln im Palast von Manuel I. oder – für Spieler eigentlich noch wichtiger – der Zählstein am Kopf des jeweiligen Spielertableaus: Nichts kann mehr versehentlich verschoben werden. Außerdem bietet die schicke Box im **Azul**-Stil vier neugestaltete Spielerablagen. Die vorgegebenen Platzierungen für Kacheln einer bestimmten Farbe laden ein, neue Strategien zu probieren.



EMPIRES OF THE NORTH – JAPANISCHE INSELN

Was Wikinger, Schotten und Eskimos können, können Japaner schon lange: Inseln besiedeln! Schließlich haben sie ihr Reich der aufgehenden Sonne auf vielen Eilanden errichtet. So gesehen passen sie hervorragend in **Empires of the North**, wo das Entdecken von Inseln ein zentraler Aspekt ist. Die Erweiterung **Empires of the North – Japanische Inseln** bietet den Spielern zwei neue Clans. Die haben, wie bereits die im Grundspiel vorhandenen sechs, eigene Fertigkeiten und Stärken. Und so wollen die Japaner nicht nur Inseln entdecken, sondern auch hochwertige Waren handeln.



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:

- **AM ABGRUND DER UNENDLICHKEIT** von Bastei Lübbe
Der aufregende Sci-Fi-Roman aus der Feder von Bernd Perplies
- **CTHULHU: SCHRECKENSHERRSCHAFT** von Pegasus Spiele
Eine zweiteilige Kampagne zur Zeit der Französischen Revolution
- **DIE INSELN IM NEBEL** von Schmidt Spiele
Eine familienfreundliche Entdeckungstour mit dem Heißluftballon

SPIELEPREIS

Trotz verrückter Zeiten und der Absage der weltweit größten Messe für Brettspiele, der „Spiel“ in Essen im Oktober: Die Juroren des Vereins „Spiel des Jahres“ haben die je drei Titel benannt, die als *Spiel des Jahres* und *Kennerspiel des Jahres* sowie *Kinderspiel des Jahres* die Sieger unter sich ausmachen.

NOMINIERT SPIEL DES JAHRES

NOVA LUNA

Im familienfreundlichen Legespiel **Nova Luna** von Erfolgsautor Uwe Rosenberg und Co-Autor Corné van Moorsel sollte den Spielern gelingen, was schon im richtigen Leben schwierig ist: Zeitmanagement. Von der zentralen Monduhr nimmt sich jeder die Plättchen, die es im eigenen Spielbereich zu punkteträchtigen Mustern zu kombinieren gilt. Je lukrativer aber ein Plättchen, desto weiter wandert der Spielermarker auf der Monduhr – und entsprechend später kommt man wieder an die Reihe. Außerdem wurden nominiert *My City* und *Pictures*.

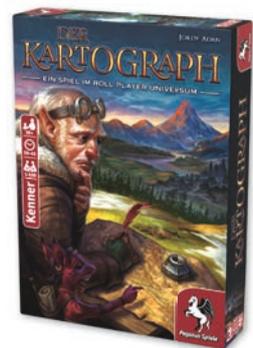


Die Sieger von *Spiel des Jahres* und *Kennerspiel des Jahres* werden bei einer Feier in Berlin am 20. Juli 2020 ausgezeichnet. Das *Kinderspiel des Jahres* wird bereits am 15. Juni verkündet. Dafür hat die Jury die drei Titel *Foto Fish*, *Speedy Roll* und *Wir sind die Roboter* nominiert.

NOMINIERT KENNERSPIEL DES JAHRES

DER KARTOGRAPH

Der Kartograph ist ein neuer Titel im immer beliebter werdenden Genre der „Flip & Write“-Spiele: Eine Karte mit einer Vorgabe wird aufgedeckt, dann müssen alle die geforderte Figur auf ihrem eigenen Spielplan einzeichnen.



Wem gelingt es am besten, die Vorgabe so umzusetzen, dass er die im Laufe des Spiels zu erfüllenden vier Aufgaben in Punkte um-

wandelt? Der Witz: Bei **Der Kartograph** können von einem bis zu 100 Spieler mitmachen! Als weitere Titel wurden nominiert *Die Crew – Reist gemeinsam zum 9. Planeten* sowie *The King's Dilemma*.

Pegasus Spiele

/blog

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

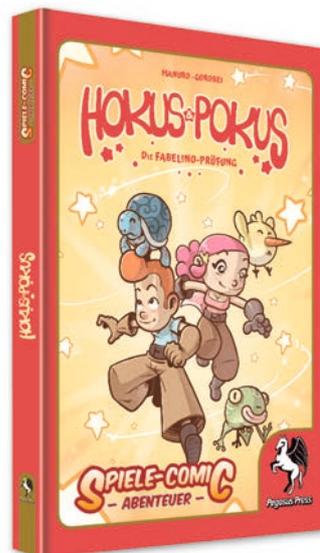
Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

- **HANSA TEUTONICA**
Die Hintergrundgeschichte des beliebten Kennerspiels
- **FASZINATION MUNCHKIN**
Ein Überblick zum Kultkartenspiel
- **HINTER DEN KULISSEN**
Interview mit Klaus, Leiter der Redaktion Spiel



RETTUNGSMISSION IM MÄRCHENWALD

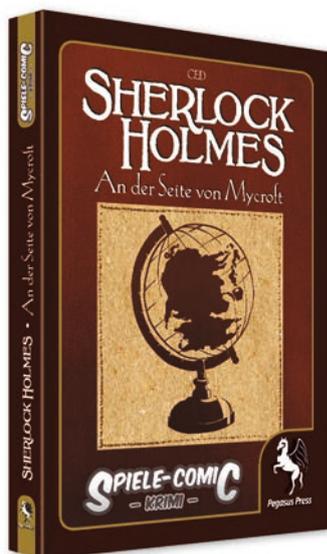
Die Kinder Hokus und Pokus haben eine besondere Gabe: Sie können sich mit magischen Tieren anfreunden, den Fabelinos. Als angehende Fabelino-Meister sollen sie in diesem Spiele-Comic mit ihren ebenso niedlichen wie nützlichen Begleitern zwei Kinder im märchenhaften Grimmwald aufspüren. Dabei ist es dem Spieler in **Hokus & Pokus: Die Fabelino-Prüfung** überlassen, ob er als Hokus oder Pokus auf die mit Rätseln gespickte Suche geht und welchen Fabelino er mitnimmt: den alles verstaubenden Froschtruherich, den alles löchernden Kükiboherer oder die trampolinartige Schildkrötapultine. Da die Tiere nach jedem Einsatz ein Nickerchen einlegen und nur mit ihrem Lieblingsfutter geweckt werden können, gilt es dieses genauso zu sammeln wie Sternchen für gelöste Rätsel und gute Taten, um Fabelino-Meister zu werden. [dapf]



Hokus & Pokus: Die Fabelino-Prüfung

Spiele-Comic für Kids # Märchenhaft
Witzige Zaubertiere # Rätselspaß

Autor: Manuro Preis: EUR 14,95
Illustration: Gorobei Im Handel erhältlich



Sherlock Holmes: An der Seite von Mycroft

Rätselkrimi # Ungleiche Brüder
Kultdetektiv # Viktorianische Zeit

Autor: CED Preis: EUR 14,95
Illustration: Boutanox Im Handel erhältlich

ZWEI SPÜRNASEN AUF WELTREISE

Wenn es nach Sherlock Holmes geht, ist sein älterer Bruder Mycroft nicht nur ein Berater der britischen Regierung, sondern die Regierung selbst. So folgt Sherlock gewissermaßen dem unmittelbaren Ruf des Königreichs, als Mycroft ihn um Hilfe bei Ermittlungen bittet, die das ungleiche Brüderpaar per Schiff nach Indien und an die Côte d'Azur führen. **Sherlock Holmes: An der Seite von Mycroft**, der fünfte Spiele-Comic-Band um den Meisterdetektiv, stellt Spieler vor drei knifflige Fälle, die als Sherlock oder Mycroft untersucht werden können. Auf der Suche nach hilfreichen Infos verlässt sich Sherlock auf seine Spürnase, der imposante Mycroft dagegen übt in Befragungen Druck aus. Doch egal welche Rolle: Vertrackte Fälle, skurrile Charaktere und fordernde Rätsel sorgen für anspruchsvollen Spielspaß. [dapf]

VIER HELDEN IN EINEM BOOT

Waren Spiele-Comics bisher ein Solo-Vergnügen, können sich mit **Kuala** erstmals bis zu vier Abenteurer auf den Weg durch einen Comic machen – jeder mit eigener Version!

Bei den Spiele-Comics von Pegasus Spiele ist der Leser der Held der Geschichte. Und als solcher muss er die Abenteuer und Rätsel lösen, auf die er im Laufe einer Geschichte trifft.

In **Kuala** sind die Helden Geschwister, die ihrem Vater helfen. Der wurde von Pirat Ralu Pali damit betraut, auf Schatzsuche zu gehen. Doch da er krank im Bett liegt, brechen die Kinder auf, um möglichst viele Schätze zu finden: Je mehr, desto größer wird die Belohnung ausfallen. Doch dazu haben die Geschwister nur fünf Tage Zeit und die verstreichen während der Schatzsuche im Kuala-Archipel wie im Nu.

Bevor es losgeht, bekommt jeder der Helden seinen eigenen **Kuala**-Spiele-Comic.

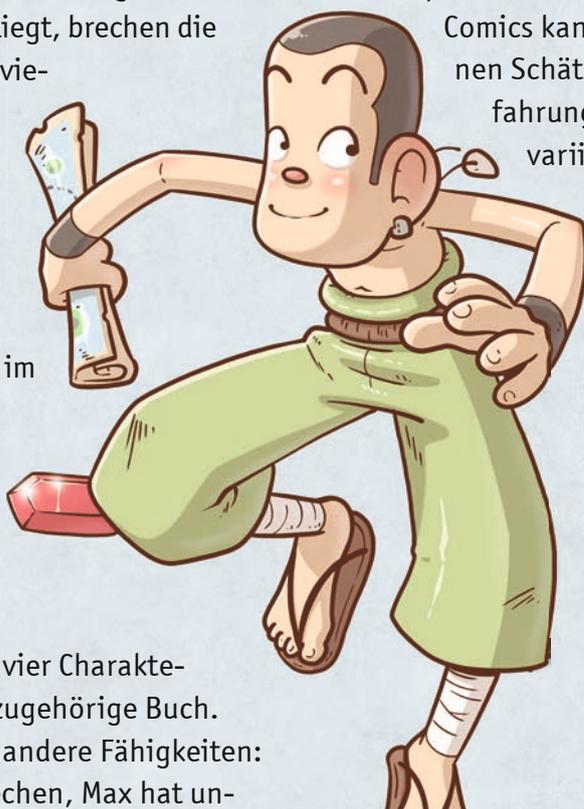
Man sucht sich einen der vier Charaktere aus und nimmt das dazugehörige Buch. Jeder der Charaktere hat andere Fähigkeiten: Eika kann mit Tieren sprechen, Max hat unfassbare Kraft, Felix ist schnell und wendig und Sophie ist eine Rätselkönigin. Im Grunde erzählen die vier Spiele-Comics die gleiche Geschichte, doch je nach Charakter und dessen Fähigkeit gibt es feine Unterschiede, auf die die Spieler achten müssen. So kann Eika Tiere auf den Bildern entdecken, mit denen sie sprechen kann und die der Gruppe wichtige Hinweise für bevorstehende Abenteuer oder



auf Gefahren liefern. Felix dagegen überwindet manche Hindernisse und erkundet so Orte, die sonst unerreichbar wären.

Wie die Abenteuerreise der bis zu vier Akteure durchs Inselreich verläuft, hängt von den Spielern ab. Wie in den anderen Spiele-Comics kann die Suche nach verborgenen Schätzen je nach Alter und Erfahrung durch Schwierigkeitsstufen variiert werden. **Kuala** bietet

eine Vielzahl unterschiedlicher Wege und Abenteuer und liefert so viele Stunden Spielspaß. [nmw]



Kuala

Spiele-Comic
Kooperativ

Knifflige Rätsel lösen
Schatzsuche

Autor: Shuky
Illustration: Gorobei
Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich





„SO GROß WIE EINE HALBE TAPETE“

Spiele-Comics sind ein junges Buchformat, sozusagen eine Schnitzeljagd in Bildern. Wie das funktioniert, erzählt Emma Jakobi, die als Redakteurin bei Pegasus Spiele die Reihe betreut. Und sie erklärt, was es mit dem ganz neuen Abenteuer-Comic-Spiel **Kuala** auf sich hat.

Ringbote: Die meisten, die den Begriff Spiele-Comic noch nicht kennen, denken sich erst mal: Was ist das denn jetzt schon wieder? Erklär doch mal ...

Emma Jakobi: Spiele-Comics erzählen eine Geschichte. Der Unterschied zum üblichen Comic ist: Diese Geschichte hat keinen geradlinigen Fortgang. Also nicht Lesen und Umblättern bis zur letzten Seite, sondern man springt zu einzelnen Blöcken der Story.

Ringbote: Das heißt, der Leser blättert kreuz und quer durch den Band? Wie funktioniert das?

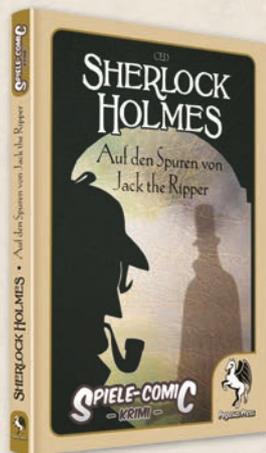
Emma Jakobi: Nimm eine Situation, zum Beispiel in einem Verhör. Der Leser hat da verschiedene Möglichkeit für die Spiele-Comic-Figur. So kann jeder in **Sherlock Holmes** „seinen“ Sherlock und damit die Untersuchung in die eine oder die andere Richtung lenken, indem er entscheidet, welche der zur Auswahl stehenden Fragen er stellen will. Manche könn-

ten den Gesprächspartner verärgern, sodass er sich weigert zu antworten. Und immer wieder muss der Leser Rätsel knacken. Oder im Bild versteckte Hinweise finden, um zur richtigen Stelle weiter zu blättern.

Ringbote: Das klingt als Leseerlebnis echt spannend. Und es gibt am Ende immer nur eine Lösung?

Emma Jakobi: Es ist natürlich immer noch eine Geschichte. Die kann aber durchaus mehrere Ausgänge haben. Bei **Sherlock Holmes** klagt man am Ende einen Verdächtigen an. Wenn man da falsch liegt, entkommt der Mörder.

Oder nehmen wir **Kuala**, wo man Inseln erkundet: Man findet einen alten Tempel und entscheidet sich, ihn zu untersuchen anstatt sich im Dschungel umzusehen. Dort dann den Tempelschatz mitzunehmen, kann große Auswirkungen haben und man verpasst währenddessen natürlich Dinge, die man draußen hätte erleben können.



Ringbote: Mal kurz nachgerechnet: So, wie du das schilderst, können sich die Varianten doch rasend schnell multiplizieren! Wie schafft ihr das, bei einem Dutzend – oder noch mehr – Pfaden die Übersicht zu behalten?

Emma Jakobi: Als Redaktion müssen wir natürlich alle Wegkreuzungen und Wendungen, die die Geschichte nehmen kann, kennen. Dafür haben wir die so genannte Lösungskarte. Gefühlt ist die so groß wie eine halbe Tapete (lacht).

Ringbote: Welche anderen großen Herausforderungen gibt es für euch als Redaktion noch?

Emma Jakobi: Ganz wichtig sind stimmige Anschlüsse. Wir wissen ja nicht, ob der Leser von A nach D und dann nach C springt – oder über F und B nach C gelangt. Aber er muss jedes Mal das Gefühl haben: Ah, hier geht die Geschichte stimmig weiter. Und was ebenfalls sehr schwierig ist: die Übersetzung aus dem Französischen.

Ringbote: Das musst du uns erläutern.

Emma Jakobi: Zunächst mal: Wir haben das Glück, mit Monja Reichert eine tolle Übersetzerin zu haben. Sie ist selbst ganz begeistert von diesem neuen Leseformat. Aber es gibt Aufgaben, Bilderrätsel zum Beispiel, die funktionieren nicht.

Ringbote: Ein Beispiel? Wir machen garantiert auch eine Warnung ins Magazin – Achtung: SPOILER!

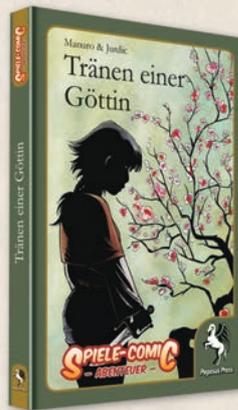
Emma Jakobi: Hm, in **Hokus Pocus** gibt es zum Beispiel ein Bilderrätsel. Da sieht man ein Vogelnest, ein paar Schrauben und noch mehr. Das läuft ganz klar auf den Hinweis hinaus: Eine Schwalbe macht noch keinen Frühling. Im Französischen!

Ringbote: Und das heißt für euch, ihr müsst ein neues Bild zeichnen lassen?

Emma Jakobi: Das kann es bedeuten. Oder wir denken uns eine andere Form aus, etwa ein Buchstabenrätsel. Deshalb steht da auch ein ganzes Team, unter anderem mit einem Grafiker, hinter der Umsetzung.

Ringbote: Und was ist der Unterschied von Spiele-Comics zu den neuen Abenteuer-Comic-Spielen?

Emma Jakobi: Da rätselt nicht nur einer, sondern vier Spieler gemeinsam! Bei **Kuala** erhält man vier verschiedene Comics. Jeder schlüpft damit gewissermaßen in eine Rolle, und jede Figur hat eigene Stärken. Die Teilnehmer müssen dann an Schlüsselstellen gemeinsam überlegen, wie es weitergeht. In **Kuala** könnte die eine, die Tierstimmen versteht, das Eichhörnchen im Bild fragen, ein anderer könnte auf den Fels klettern, um der Gruppe Überblick zu verschaffen.



Ringbote: Spannend! Letzte Frage: In der Pegasus-Reihe gibt es ja schon zwölf Titel. Welcher ist dein persönlicher Liebling?

Emma Jakobi: Ganz klar: **Tränen einer Göttin**. Zum einen spricht mich die Ästhetik sehr an. Zum anderen finde ich toll, wie sich verschiedene Lösungswege öffnen. Ob man eher kämpferisch voran geht oder sich sozusagen ans Ziel schleicht – das ist eine Charakterfrage.

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

Emma Jakobi (23) wusste schon immer, dass sie etwas „mit Büchern“ machen will. Mit 15 saß sie erstmals am Rollenspieltisch und taucht seitdem regelmäßig in diese Welten ein. Später studierte sie Buchwissenschaften und Geschichte – aber sich damit auf den Elfenbeinturm der Wissenschaft zurückziehen? Nein, dann doch ins bunte Leben und bei Pegasus Spiele Bücher gestalten!



VOLL SÜß, DIESE LOGIK

Mindo ist ein Solitär-Puzzlespiel für Kinder ab dem Kindergartenalter. Das Besondere: Sind gelungene Einspieler-Konzepte eh schon selten, dann ist es so ein Design für Fünfjährige allemal!

Nanu, so leise im Kinderzimmer? Für Eltern ist das oft ein Zeichen, besser mal nachzusehen. Ist **Mindo** im Haus, dann kann die Ruhe aber auch bedeuten, dass der Nachwuchs gerade schwer und ausdauernd über das Anordnen von Einhörnern oder Katzen grübelt. Spielprinzip und Regeln der beiden Titel sind identisch. Jedes Spiel besteht aus 60 Aufgabenkarten plus neun Spielplättchen. Einzig in der Optik unterscheiden sie sich: **Einhörner** plus Regenbogen – oder **Katzen** mit Körbchen.



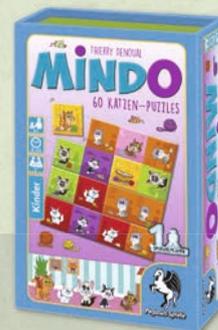
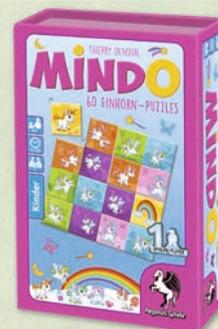
Ein Blick auf die Miezen verdeutlicht, worum es geht: Katze Bella will vorm Mittagsschlaf noch mit ihren Freunden spielen. Wie die Katzenschar dafür gruppiert sein soll, zeigen die Aufgabenkarten. Diese sind von 1 bis 60 nummeriert, die Schwierigkeit wächst zusehends. Auf den Spielplättchen sind

Bella, ihre Freunde und Bellas Körbchen zu sehen. Sieben doppelseitige Plättchen im

DominofORMAT zeigen auf jeder Seite zwei Katzen mit teilweise unterschiedlichen farblichen Hintergründen. Außerdem gibt es zwei halb so große Plättchen, eines nur mit Bella, auf dem anderen ihr Körbchen.



Entsprechend der Hinweise auf den Aufträgen wendet und dreht der kleine Rätselmeister die Plättchen. Dabei spielen Hintergrundfarbe, Ausrichtung der Katze oder Lage und Anzahl von Farben eine Rolle. Je schwieriger die Karten werden, desto weniger Hinweise gibt es. Durch die sorgsam abgestufte Steigerung wird Frust vermieden, das Kind wächst mit den Logik-Aufgaben. Welches **Mindo** es sein soll, dürfte allein von der Vorliebe für Katzen oder Einhörner abhängen – wobei beide sehr süß gestaltet sind. [dxj]



Mindo – Katzen
Mindo – Einhorn

Solitärspiel # Süße Zeichnungen
Logikschule # Zunehmend komplex

Autor: Thierry Denoual
Illustration: Jens Wiese
UVP: EUR 9,95
Im Handel erhältlich



ALLES MUSS MIT!

Nachdem der Titelheld in **Timmy räumt auf** schon ebenjenes spielerisch mit Kindern ab drei Jahren geübt hat, nimmt er sie nun mit auf Reisen. Genauer gesagt: Passend zur Saison heißt es **Timmy macht Urlaub**.

Dafür gilt es, Timmys sieben Sachen zu packen. Nun gut, eher 16 Sachen. Wie Kinder und vor allem Timmy sind: Alles, absolut alles (Paddel, Kamera, Schwimmreif ...) muss mit. Marie Kondō-Weisheiten haben im Kindergartenalter eben noch keinen Platz. Blöd aber, dass Timmy nur zwei Arme hat und sein Gepäck echt unhandlich ist. Doch gottlob finden sich immer wieder zwei bis fünf Spieler, die ihm gerne helfen.

Sie müssen Timmy, in bester Tradition des Spieleklassikers *Stapelmännchen*, gekonnt beladen. Spieleautoren-Altmeister Reiner Knizia (*Mmm!*, *Grimaffen?*) beweist mit **Timmy macht Urlaub** erneut, wie man mit wenigen Regeln und kleinem Materialeinsatz großen Spielspaß kreiert. Neben der Timmy-Figur sind das ein Farbwürfel und die 16 sperrigen Gegenstände. Den Papp-Timmy in den Spielkarton einklemmen – und los geht's! Reihum wird gewürfelt und man versucht, Timmy gemeinschaftlich zu beladen. Der Würfel bestimmt, welche Farbe der Gegenstand haben soll. Hängen alle Teile, hat die Spielgruppe gewonnen! Fällt etwas herunter ... beginnt garantiert gleich der nächste Versuch.

Seinen besonderen Reiz entfaltet **Timmy macht Urlaub** durch den Zuschnitt der Gegenstände. Deren Formen und Aussparungen wollen einfach nie zusammen passen. Der Eifer ist groß: Lässt sich der Sonnenschirm noch an die Fahne



hängen? Oder lieber in den Gurt des Rucksackes? So wird das kleine Geschicklichkeitsspiel nie trivial und auch Erwachsene müssen fingerfertig sein, dass sie im Eifer des Gefechts das fragile Gebilde nicht zum Einsturz bringen.

In kleiner Schachtel ist **Timmy macht Urlaub** ein perfektes Spiel für den Sommerurlaub.



Und die Fans können sich schon auf September freuen, denn da erscheint bei Pegasus Spiele **Timmy im Zoo**. [dxj]



Timmy macht Urlaub

Geschicklichkeit

Beliebte Serie

Einfachste Regeln

Reisespiel

Autor: Reiner Knizia
Illustration: Anne Pätzke
UVP: EUR 9,95
Im Handel erhältlich





HINFORT, IHR REMPEL-RITTER UND URGEL-GURGELS!

So nicht, Schurke! ist ein Spiel der Fantasie, ein Erzählspiel, ein Rollenspiel. Aber keines der üblichen mit finsternen Dungeons und blutigen (Würfel-)Kämpfen, sondern ein Rollenspiel auch für die Jüngsten!

So nicht, Schurke! spielt in Fabula, einem Land nebenan. In diese imaginäre Welt, erschaffen aus der Sicht von Kindern, gelangt man über Geheimgänge im Kinderzimmer. Die Monster, die es zu bezwingen gilt, sind der Ritter des Rempelordens, die Schlafmütze, die Spaßbremse, der Urgel-Gurgel und viele ähnlich fiese Schurken.

Doch bevor es soweit ist und man sich als mutiger Abenteurer in die Drachenrotzfälle, den Krepelhof, die Sausestrecke oder nach Schloss Singsang begeben kann, bedarf es einiger Vorbereitungen. Denn in **So nicht, Schurke!** ist manches anders als bei einem Brettspiel. Zunächst einmal gibt es einen Spielleiter, der die Schar durch Fabula und die Abenteurer führt.



Anfangs sollte das am besten ein Erwachsener oder ein älteres Kind sein. Bevor das erste Abenteuer beginnen kann, muss sich der Spielleiter mit den Regeln und dem ersten Abenteuer vertraut machen. Dazu ist es keinesfalls nötig, das gesamte Regelbuch zu lesen – ein beiliegender Zettel verrät, welche Kapitel vor der ersten Partie entscheidend sind.

Erfahrenen Rollenspielern werden viele der allgemeinen Erläuterungen bekannt vorkommen. Allen anderen bieten diese eine Einführung und Orientierung, was genau sie erwartet. Der wichtigste Punkt

ist, dass **So nicht, Schurke!** nicht auf einem Spielbrett mit Spielfiguren und nach einem mehr oder weniger vorgegebenen Muster ver-

läuft. Stattdessen bestimmen die Spieler durch ihre Handlungen und Entscheidungen, wie sich die Geschichte entwickelt. Die spielt sich allein in ihren Gedanken und in ihrer Fantasie ab.

Wie beim großen Rollenspiel ist als nächstes die Kreativität gefragt, denn jeder Spieler erstellt „seinen“ Charakter. Dazu sucht er sich eine von zehn vorgegebenen Figuren aus: Das kann der Roboter sein, der Spion, ein Zauberer, eine Prinzessin oder ein Monster. Mit einem Adjektiv können die Kinder ihren Helden noch näher beschreiben und so zum Beispiel einen talentierten Zauberer erschaffen. Erfahrene Spieler ab etwa zehn Jahren können ihre Figur zusätzlich mit einer Eigenschaft ausstatten, die ihren Helden auszeichnet. So könnten sie sich zum Beispiel mit einem talentierten Zauberer, der Eiscreme isst, auf die Reise nach Fabula begeben.

Dann kann es auch schon losgehen. Das Grundspiel bietet drei fertige Abenteuer, bei denen die Helden jeweils ein Hilferuf erteilt, dem sie gemeinsam nachgehen. Während ihrer Reise entdecken sie Orte, lösen knifflige Aufgaben und haben Begegnungen mit mehr oder weniger freundlichen Bewohnern Fabulas. Ist ein Spieler am Zug, muss er immer eine Handlung ausführen. Eine Handlung in **So nicht, Schurke!** kann alles Erdenkliche sein, was sich in einigen Sekunden bewerkstelligen lässt, etwa eine entlaufene Katze schnappen oder eine Schleim-Kanone abfeuern. Einige Handlungen gelingen ohne Probleme, bei anderen müssen die Spieler würfeln, um zu testen, ob ihr Vorhaben gelingt. Dazu sagt der Spielleiter je nach Schwierigkeit des Vorhabens eine Zahl an, die der Spieler mindestens erreichen muss. Spannend – denn misslingt das, hat es möglicherweise auch längere negative Auswirkungen. Zum Glück geben einige Sonderfähigkeiten den Spielern die Möglichkeit, ihren Würfelwurf zu optimieren.

So nicht, Schurke! ist ein Rollenspiel, das die ganze Familie zu einer abenteuerlichen Reise der Fantasie einlädt. Die Schwierigkeit kann problemlos an unterschiedliche Altersstufen angepasst werden.



Die Geschichten bieten viele Stunden Spielspaß, erfahrene Spielgruppen können jedoch auch eigene Abenteuer erschaffen. Hilfe bietet dabei die „Ich bin Erzähler“-Erweiterung, die Kinder zudem an die Rolle des Erzählers heranführt. Wer nach weiteren vorgefertigten Abenteuern sucht, findet vier in der **Auweia, Monster!**-Erweiterung. Die enthält außerdem einen Überblick über die Kreaturen in Fabula sowie eine Anleitung, um eigene Monster zu erschaffen. [nmw]



So nicht, Schurke!

- # Erzählspiel
- # Familien-Rollenspiel
- # Fantasiereise
- # Abenteuer inklusive

Autor: Shanna Germain, Monte Cook
Illustration: Michael Startzmann, Cathy Wilkins
UVP: EUR 29,95
Im Handel erhältlich





WO EIN STIFT IST, IST AUCH EIN WEG

Tucana ist eine Inselgruppe voller seltsamer Kreaturen und uralter Reliquien. Die Spieler müssen ein cleveres Wegenetz anlegen, damit die Einheimischen zwischen ihren Dörfern reisen können und die Touristen zum Sightseeing kommen.

In **Trails of Tucana** erhalten alle Spiele je eine Insel-Landkarte, auf der zehn Dörfer und zehn Sehenswürdigkeiten abgebildet sind. Die Dörfer sind nummeriert, erhalten aber durch eine zufällig gezogene Aufbaukarte eine zusätzliche Kennung. In jedem Spielzug deckt das Oberhaupt (der Spielleiter) zwei Geländekarten auf, die zwei verschiedene Terrains der Insel zeigen. Wie bei jedem „Flip&Write“-Spiel müssen nun alle zeichnen. In dem Fall auf ihrem Plan einen Weg, der zwei Felder mit den geforderten Geländearten verbindet.

Die Spieler erhalten Punkte, wenn sie Sehenswürdigkeiten an Dörfer anbinden sowie zueinander passende Dörfer verbinden. Wer zuerst zwei gleiche Dörfer verbindet, bekommt Bonuspunkte. Aber man sollte keinesfalls die Sehenswürdigkeiten vergessen! Die werden im Verlauf des Spiels zwei Mal gewertet. Zudem erlaubt eine zweite angeschlossene Sehenswürdigkeit, einen Zusatzweg einzuzichnen. Bei gewitzten Wegeplanern wird daraus eine regelrechte Kettenreaktion. Die erste Wertung findet statt, nachdem der Stapel der Geländekarten ein Mal durchgespielt ist. Wer nach dem zweiten Durchgang die meisten Punkte hat, gewinnt.

Dank der 13 Aufbaukarten und der zufälligen Reihenfolge der Geländekarten spielt sich **Trails of Tucana** stets etwas anders. Der Wiederspielanreiz erhöht sich durch Varianten, etwa einen größeren Inselplan, Bonuskarten für Sehenswürdigkeiten oder einen asymmetrischen Spielaufbau. In Zeiten von Social Distancing bietet sich **Trails of Tucana** auch als Solospiel mit Highscore-Jagd oder zum Spielen per Videochat an. Da reicht es, wenn ein Spieler das Spiel besitzt und die anderen den Spielplan haben. Der kann zum Beispiel kostenlos auf www.pegasusdigital.de heruntergeladen werden. [laut]



Trails of Tucana

Flip&Write

Variantenreich

Wegenetz

Solo-Modus

Autor: Eilif Svensson
& Kristian A. Østby

Illustration: Gjermund Bohne

UVP: EUR 19,95

Im Handel erhältlich



KAMPF UM DIE BLATTKRONE

Der Keltenfürst liegt im Sterben. Vier Familien kämpfen um die Nachfolge: Sie erschließen die Region und sammeln exotische Handelsgüter. Denn nur der einflussreichste Clan kann in **Celtic den nächsten Fürsten stellen.**

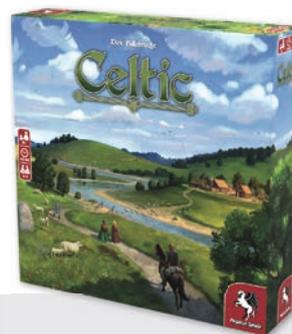
Die Wetterau im Herzen Hessens: ein ausgesprochen mildes Klima, besonders fruchtbare Böden und viele kleine Gewässer – das zog schon die Kelten, Römer und Ritter des Mittelalters an. Am Glauberg entstand im 5. Jhd. v. Chr. ein keltischer Kultbezirk. Der Grabfund mit der lebensgroßen Sandsteinfigur eines Keltenfürsten war eine archäologische Sensation allerersten Ranges. Das hübsch illustrierte Familienspiel **Celtic** wurde inspiriert von den Funden am Glauberg, insbesondere dem Fürsten mit dem seltsamen Kopfschmuck, der Blattkrone.

Celtic schickt die Spieler in die Frühe Latènezeit am Glauberg. Als Familienclan mit je acht Mitgliedern versucht man, verschiedene Orte zu erreichen. Dort gilt es, Getreide, Salz oder Honig zu sammeln. Zielkarten zeigen, von welchen der 50 Orte die Ressourcen stammen müssen. Allerdings darf der Spieler seine Figuren nur bis zu zwei Felder weit reisen lassen. Alle anderen entscheiden dann, ob sie ihre eigenen Figuren mitziehen lassen wollen. Das beschleunigt die Fortbewegung, ohne eigene Spielzüge zu verbrauchen. Dieser Mechanismus ist das Herzstück von **Celtic** - der cleverste Trittbrettfahrer hat schnell die Nase vorne.

Befinden sich an allen Orten einer Zielkarte Familienmitglieder, ist sie erfüllt. Das steigert den Einfluss. Danach kehrt die Familie ins Keltendorf zurück und startet aufs Neue. Das Beschaffen exotischer Handelswaren aus dem



Norden oder dem Mittelmeerraum mehr den Einfluss ebenso. Bernstein, Keramik, Schmuck oder Metalle – je seltener, desto besser. Sobald ein Spieler seine fünfte Zielkarte erfüllt oder alle sieben Handelswaren gesammelt hat, endet das Spiel. Das Oberhaupt der Familie mit dem meisten Einfluss erbt die Blattkrone. [laut]



Celtic

Keltzeit

Wetterau

Rundreise

Stimmungsvoll

Autor: Dirk Hillebrecht

Illustration: Bartłomiej Kordowski

UVP: EUR 29,95

Im Handel erhältlich



SPIELE IM SOMMER

Ab auf die Insel? Das dürfte 2020 schwierig werden. Um dennoch viele entspannte Stunden in den Ferien zu erleben, hätten wir auch für weniger ferne Gefilde höchst attraktive Vorschläge. Einige unserer Sommertipps entführen in beliebte Urlaubsregionen, aber auch bislang namenlose Inseln können die Spielefans entdecken. Ob Zweierduell, Großgruppe, leichtes Familienspiel oder am Expertenbrett: Hier findet jeder sein Spiele-Eiland!



UVP: EUR 39,99

Azul – Der Sommerpavillon

Die königliche Freude am Kachelbau kennt kein Ende: Mit **Azul – Der Sommerpavillon** legt Erfolgsautor Michael Kiesling bereits den dritten **Azul**-Titel vor. Und manche meinen sogar: den besten (wiewohl **Azul 1** ja überragend zum „Spiel des Jahres“ 2018 wurde). Schon auf den ersten Blick anders kommt das Baumaterial daher: Die Kacheln, portugiesisch Azulejos, sind rautenförmig und müssen zudem anders als bisher angeordnet werden. Für mehr taktische Varianz beim Belegen der sieben rosettenförmigen Flächen sorgen vor allem Joker-Steine.



UVP: EUR 9,95

Port Royal

Beim Stichwort Karibik und Piraten denkt jeder sofort an Jack Sparrow. Der hätte am zentralen Element beim kurzweiligen Kartenspiel **Port Royal** mit Sicherheit größte Freude gehabt: Push your luck, also Versuch dein Glück. Solche Spiele haben zuletzt immer mehr Fans gefunden, **Port Royal** ist einer der Trendsetter. Wie viele Karten deckt man vom zentralen Stapel auf? Mehr riskieren, oder das bisschen Beute sicher bunkern? Schwierige Entscheidung, zumal bis zu drei andere Piraten stets mitsegeln und von dem Raubzug profitieren könnten.



UVP: EUR 14,99

Kingdomino

Domino neu erfinden? Doch das geht! **Kingdomino** entführt bis zu vier Spieler in ein Land, in dem jeder König ist und ein Reich aus Landschafts-Dominosteinen erschafft. Wie beim klassischen *Domino* muss alles passend angelegt werden. Doch es reicht nicht, aus Feldern, Wäldern, Wiesen, Sumpf, Gebirge und Gewässern große, zusammenhängende Flächen zu formen. Nur wer sich die Multiplikator-Plättchen beim pfiffigen Auswahlverfahren sichert, gewinnt. Seit April '20 gibt es übrigens eine kostenlose Minierweiterung zum Ausdrucken (www.pegasusdigital.de).

Onitama

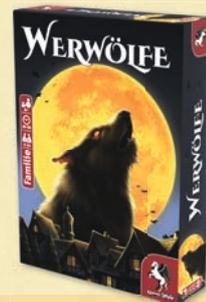
Zwei Legenden treffen aufeinander: **Onitama** verquickt fernöstliche Kung-Fu-Lehre mit einer *Schach*-Variante. Jeder der beiden Kontrahenten führt seine Meister- und die vier Schülerfiguren über das Spielbrett, das nur fünf auf fünf Felder groß ist. Der Witz: Die Züge werden von Karten ausgelöst, die man nach Gebrauch an den Gegner weiter reicht. Beiden stehen also die selben Bewegungsmuster zur Verfügung. Doch wer nutzt sie am cleversten?



UVP: EUR 24,95

Werwölfe

Werwölfe ist das ultimative Spiel für große Gruppen – und es hilft sogar, wenn die anderen in 1,5 Metern Abstand sitzen! Dann können sie einem nicht in die Rollenkarte schauen, und darum geht es ja: Die Gruppe stellt eine Dorfgemeinschaft dar, die von Werwölfen unterwandert wurde. Finden die Dörfler durch geschicktes Fragen die Kreaturen der Nacht – oder eliminieren diese die arglosen Bürger? Den genialen Kommunikationsspiele-Klassiker **Werwölfe** gibt's nun im neuen Gewand zum genialen Preis.



UVP: EUR 9,95

Treasure Island

„Die Schatzinsel“ ist gewiss eines der bekanntesten Bücher überhaupt. **Treasure Island** schickt die Spieler unter Führung des berühmten Long John Silver auf die Insel, auf der Käpt'n Flint den Schatz einst vergrub. Der spannende Dreh: Die Schatzjäger haben Silver festgesetzt, können ihm aber immer wieder Hinweise aufs Versteck abluhnen. Wer findet die Truhe als erster – oder kommt Long John vorher frei? Abgesehen von der ungewöhnlichen Spielidee besticht **Treasure Island** durch tolles Material wie Navigationszirkel und Kompass.



UVP: EUR 49,95

Cooper Island

Namensgeber des unbekanntes Eilands ist Cooper, der Hund von Spieleautor Andreas Odendahl. In dessen aufs komplexeste verzahntem Expertenspiel erkundet jeder der bis zu vier Spieler seinen Teil der Insel. Nur durch perfektes Ressourcenmanagement und geschickten Einsatz der Arbeiter gelingen auf **Cooper Island** optimale Züge. Als Clou der Strategieschlacht legt man beim Erkunden Doppel-Hex-Landschaftsteile übereinander. Je höher die Insel wächst, desto mehr Rohstoffe generiert sie. Wenn die Teile passen ...



UVP: EUR 49,95

LEISTUNGSKURS AUF DEM MARS

„Auf zum Mars“ heißt es jetzt in der erfolgreichen Spielefamilie **Magic Maze**. Das verrückte, aber ungeheuer spannende Prinzip der sprachfreien Kommunikation bleibt natürlich auch im All erhalten.

Magic Maze galt bei Erscheinen 2017 als eines der innovativsten Spiele seit langem, zudem wurde das Werk von Kasper Lapp zum *Spiel des Jahres* nominiert. Wer jemals kooperativ, aber praktisch ohne sprachliche Kommunikation versucht hat, mit den vier Fantasy-Figuren im Fantasy-Kaufhaus auf Raubzug zu gehen, wird die Begeisterung gut nachvollziehen können. Auch bei **Magic Maze on Mars** bleiben dieses und das zweite zentrale Element des Spiels erhalten: Eine Spielfigur ist nicht einem Spieler allein zugeordnet, sondern alle können alle Figuren gleichzeitig bewegen – und das ohne zu reden und unter Zeitdruck! Die Crux: Jeder darf die Figuren nur in eine Richtung dirigieren. Zusätzlich hat jeder eine besondere Fähigkeit, um den Figuren Sonderaktionen zu ermöglichen. Da entstehen ganz großartige Momente, wenn Pläne der Spiel-



den kollidieren oder alle am Tisch wissen, was zu tun ist. Nur nicht derjenige, der die herbeigesehnte Aktion ausführen kann.

Nach **Magic Maze Kids** erweitert nun **Magic Maze on Mars** die erfolgreiche Spielefamilie. Aber es ist viel mehr als nur die erfolgreiche Idee in ein Science-Fiction-Gewand gekleidet! Klar: Der kooperative Ansatz, das Aufteilen der Aktionen unter den Spielenden, der Zeitdruck, die eingeschränkte Kommunikation, der modulare Spielplan sowie die schrittweise Einführung von Regeln sind geblieben. Doch auf dem Mars bewegen die Spieler nicht mehr Helden über den sich peu à peu aufbauenden Spielplan, sondern Rohstoffe, Weltraumschnecken, Müll und Kolonisten.

Vom Basislager mit einigen wenigen Spielplan-Plättchen ausgehend wird der rote Planet nach und nach durch das Anlegen weiterer Plättchen erkundet. Dafür müssen die Akteure farblich passende Waren auf sogenannte Plattformen an den vier Seiten eines Marsplättchens bewegen. Verbunden sind die Plattformen über verschieden-



farbige Schnellbahnen. Daneben gibt es noch Felder, um Rohstoffe zu produzieren, Orte zum Anlanden von Kolonisten, Zeitverlängerungsfelder sowie Stellen, um Weltraumkuppeln zu bauen. Um diese geht es bei **Magic Maze on Mars** vorrangig: Ist das geeignete Terrain gefunden, müssen Rohstoffe dorthin, damit letztendlich die zum Spielsieg erforderlichen Kolonisten in den Kuppeln landen können.

Bei **Magic Maze on Mars** sind bis zu sechs Personen mit von der Partie, vor Spielbeginn erhalten sie unterschiedliche Aktionsplättchen. So könnte zum Beispiel einer fürs Herstellen von gelben Rohstoffen sowie die Lieferung über gelbe Schnellbahnen zuständig sein. Nun gibt es aber sechs verschiedene Rohstoffe und ebenso sechs verschiedene Schnellbahnen. Ohne Mitspieler geht also gar nichts!

Aber was tun, wenn Orange „pennt“? Dafür gibt es die „Tu was“-Figur. Anders als früher kann sie auf sechs Stellen des Kommunikationspanels platziert werden. Auf dem Zeitsymbol ist sie der dringende Hinweis, jetzt mal schleunigst das Zeitverlängerungsfeld zu betreten, das nur über die orange Schnellbahn erreichbar ist. Denn verstreicht die Zeit ungenutzt, scheitert die Mission – was aber in der Regel nur ein kämpferisches „Los, noch mal, jetzt schaffen wir’s!“ nach sich zieht. Das Schöne an den Zeitverlängerungen: Nur in diesen kurzen Momenten zwischen den Zügen dürfen sich die Teilnehmer mündlich abstimmen. Sobald die Action wieder läuft, steckt jeder erneut allein im Raumanzug ohne Kommunikator.

Wie der Vorgänger ist **Magic Maze on Mars** modular aufgebaut. In fünf Modulen lernen die Spielenden die Regeln. Für ganz harte Astronauten finden sich noch optionale Regeln, um die Schwierigkeit zu erhöhen. Doch der Mars ist auch so herausfordernd. Konnte man im Kaufhaus die Figuren eher problemlos aneinander vorbeiführen konnte, wird es auf dem roten

Planeten klemmiger. Auf den Plattformen ist nur ein Spielstein erlaubt, alsbald ergibt sich ein ganz anderes, fast Rush-Hour-artiges Spielgefühl. Rohstoffe, Müll und Weltraumschnecken sind einander im Weg. Das Spielmaterial zielführend zu verschieben, ist komplex; das lässt sich übrigens testweise schon im Solospiel erfahren. Mit bis zu fünf womöglich etwas anders gepolten Mitkolonisten, welche alle gleichzeitig Aktionen durchführen, kommt das wohlbekannte **Magic Maze**-Gefühl ganz schnell auf und die nächsten knapp 15 Minuten vergehen wie im Flug.

Auch wenn der Mars-Trip ein wenig nüchterner daher kommt: Die Marsplättchen eher funktional zu gestalten und nicht zu verspielt, ist im Hinblick auf Übersichtlichkeit eine sehr gute Entscheidung. Denn bildlich gesprochen könnte man sagen: **Magic Maze** war der Grundkurs, mit **Magic Maze on Mars** wechselt man nun in den Leistungskurs. [dxj]



Magic Maze on Mars

Kooperativ

Modulare Regeln

Solo-Variante

Reden verboten!

Autor: Kasper Lapp

Illustration: Gyom

UVP: EUR 24,95

Ab Juli im Handel erhältlich



SCHLECHTE ZEITEN FÜR SKELETTE

Bad Bones bringt aufs Spielbrett, was man aus Filmen und Videospiele bestens kennt: anstürmende Horden von Untoten. Hier aber wird aus der Knochenjagd ein kurzweiliges Taktikspiel.

Es gibt einfach schlechte Tage. Verschütteter Kaffee, ein platter Reifen, oder Horden von Untoten, die das eigene Reich dem Erdboden gleichmachen wollen. Zugegeben, letzteres ist schon besonders unglücklich. Leider passiert den Spielern ausgerechnet das in **Bad Bones**. Der einzige Ausweg: einen anderen dem knöchernen Ansturm aussetzen.

Ziel in **Bad Bones** ist es, länger zu überleben als die Mitspieler. Leichter gesagt als getan. Mit jeder Runde tauchen mehr Skelette am Spielfeldrand auf und wollen den Burgturm und die Behausungen der Untertanen einreißen. Den Verteidigern stehen jedoch zahlreiche Mittel zur Verfügung. Im ersten Schritt jeder Spielrunde können die Akteure ihre mutigen

Helden durch die Knochentruppen pflügen lassen. Anschließend geht es ans Fallen aufstellen. Diese kommen in den unterschiedlichsten Ausführungen daher: Mauern beispielsweise lenken Skelette um, das Katapult wiederum befördert sie in gegnerische Reiche. Von jedem Typ steht aber nur eine gewisse Anzahl zur Verfügung und im Gegensatz zu den Helden sind

Fallen von begrenzter Haltbarkeit. Also besser ein paar beschädigte Fallen für die Reparatur entfernen, statt neue auszulegen?



Jede Aktion verlangt taktische Entscheidungen; insbesondere, wenn **Bad Bones** mit den enthaltenen Erweiterungen gespielt wird. Die versorgen die Helden mit neuen Waffen, bringen neue Fallenarten ins Spiel – aber auch besonders starke Skelette. Wer möchte, schließt sich gegen derart böswillige Gefahren in der kooperativen Variante zusammen. Solospieler kommen ebenfalls nicht zu kurz: Sie müssen sich gegen eine bestimmte Anzahl von Angreifer-Wellen behaupten. [val]



Bad Bones

Tower Defense

Solo- und Koop-Modus

Fantasy-Taktik

Inklusive Erweiterung

Autor: David Flies

Illustration: Alexander Brick, Aoulad, Oliver Mootoo

UVP: EUR 39,95

Ab Juli im Handel erhältlich



EIN MAGISCHER RISS

Die lang erwartete deutschsprachige Version von **Aeon's End** kombiniert vertraute Deckbuilding-Elemente mit neuen Mechanismen. Vereint im Kampf mit den Karten – ein ganz besonderes Spielgefühl.

Die englischsprachige Version des Deckbuilders **Aeon's End** hat bereits eine beachtliche Fangemeinde gewonnen. Beim US-Magazin *Board-GameGeek* steht das Spiel derzeit mit einer Wertung von beachtlichen 8,0 unter den besten 100 Spielen insgesamt. Nun legen Frosted Games und Pegasus Spiele die deutschsprachige Version vor.

Um **Aeon's End** in eine Kategorie zu stecken: Es handelt sich um einen Deckbuilder – doch keinen gewöhnlichen. Denn hier gehen die Spieler kooperativ vor. Und das Deck wird während des Spiels nicht gemischt. Dadurch kommt der Reihenfolge des Ausspielens und Kaufens von Karten eine sehr wichtige Rolle zu.

Thematisch gesehen schlüpfen die Spieler in die Rolle von Zauberern, den Riss-Magiern. Um die Feste der letzten Ruhe vor dem Untergang zu retten, verteidigen sie die im Kooperativ-Modus gegen eine Vielzahl von Gegnern. Diese agieren mit verschiedenen eigenen Decks.

Jeder Akteur hat ein eigenes Board für die Karten mit Anlege-Slots, die man mit Material aus der Auslage aufstockt. Außerdem gibt es Besonderheiten bei ausgespielten Zauberkarten – je nachdem, in welchem Slot sie platziert sind.

Herausragend ist bei **Aeon's End** das Artwork, Materialdetails erhöhen den Spielspaß. So zeigen zum Beispiel zwei schön gestaltete Räder die Lebenspunkte des Gegners an. Sicher, da würden auch einfache Marker reichen – doch das Drehen am Rädchen macht mehr Spaß als das Entfernen von Pappteilen.



Die Spieldauer von **Aeon's End** ist mit rund 60 Minuten überschaubar. In der Welt der Riss-Magier finden sich Fans von Deckbuildern schnell zurecht – und erleben zugleich ein ganz neues Spielgefühl: Nicht zuletzt das Zusammenstellen des Kartendecks gehört ja sonst zu den großen Geheimnissen jedes Akteurs. [mv]



Aeon's End

Deckbuilding

Kooperativ

Endzeit-Fantasy

Feines Artwork

Autor: Kevin Riley

Illustration: Stephanie Gustafsson, Scott Hartman u.a.

UVP: je EUR 49,95

Ab Juli im Handel erhältlich





MIT HEAVY METAL GEGEN VAMPIRE

Auf zum letzten Gefecht zwischen Werwölfen und Vampiren: Die Powerwolf-Horde stürmt die uralte walachische Festung der Strigoi, schier unbesiegbar erscheinende Wesen.

Das kooperative Brettspiel **Armata Strigoi** orientiert sich thematisch an den Texten der international erfolgreichen Saarbrücker Powermetal-Band *Powerwolf*. Die Spieler übernehmen die Rolle der Bandmitglieder und ihrer Powerwolf-Persönlichkeiten, um den vampirartigen Strigoi den Garaus zu machen. Doch das gestaltet sich in mehrerlei Hinsicht als äußerst herausfordernd: Zum einen verfolgen die Powerwolf-Krieger zwar ein gemeinsames Ziel, aber eine wütende Horde Werwölfe ist nicht gerade für taktische Absprachen bekannt. Entsprechend ist es Spielern untersagt, sich im Detail abzustimmen. Stattdessen wählen sie zu Beginn jeder Runde geheim ihre Aktionskarten und legen damit zugleich die Spielerreihenfolge fest. Ein Kniff, der nicht nur thematisch sinnvoll ist, sondern auch das Problem vieler kooperativer Spiele umgeht: ein Spieler, der den anderen am liebsten die Züge diktiert.

Zum anderen muss die Gruppe, um in **Armata Strigoi** zu gewinnen, zwei Strigoi vernichten, doch diese beginnen das Spiel unbesiegbar. Um sie verwundbar zu machen, müssen die Spieler zunächst im Kampf gegen niedere Monster Punkte sammeln. Kämpfe werden als offenes Kräftemessen ausgetragen: Die aktuelle Aktionskarte des Powerwolf verleiht ihm eine

Grundstärke, welche mit Belohnungsmarkern und -karten gesteigert werden kann. Wird dadurch der Wert eines Gegners erreicht, ist der Kampf gewonnen.

Aber je näher die Werwölfe ihrem Ziel kommen, desto kritischer wird die Lage: Sobald der erste Strigoi fällt, steigt der zweite zum Meister-Strigoi auf und wird mächtiger denn je. Zudem beginnt die Festung einzustürzen. Die im unerbittlichen Kampf vereinten Powerwolf-Helden werden alles geben müssen, um in diesem Wettlauf gegen die Zeit gemeinsam zu siegen. [dapf]



Armata Strigoi

Werwölfe vs. Vampire
Kooperation

Heavy Metal
Miniaturen

Autor: Marco Valtriani,
Paolo Vallerga
Illustration: Zsofia Dankova
UVP: EUR 49,95
Im Handel erhältlich





ARENA DER KOPFAKROBATEN

Manege frei für ein höchst stimmungsvolles Kennerspiel: **The Magnificent** schickt die Spieler in die Welt des Zirkus'. Gefragt sind in dieser Zeltkuppel aber vor allem findige Köpfe.

So ein Zirkusdirektor hat es nicht leicht: Damit am Abend die Vorstellung ausverkauft ist, muss alles passen und von langer Hand geplant sein. Die Anreise im Zirkuswagen, der Aufbau des Zeltplatzes, Plakate kleben, Artisten anwerben, Tiertrainer bei Laune halten, und und und. Doch zu allem Überfluss sind auch noch bis zu drei Konkurrenten in der Stadt. Am Ende zählt nur, die meisten Tickets verkauft zu haben.

Um alle Bälle in der Luft zu halten, braucht es indes keinen Meisterjongleur, sondern taktisch flexible Strategie-Akrobaten. Auf dem zentralen Spielplan von **The Magnificent** ist zu Beginn der drei Runden, über die das Spiel läuft, das Material übersichtlich gruppiert. Da fallen zunächst die Würfel in vier Farben auf, mit denen jeder seine Aktionen steuert, dann die Direktoren- und Plakatkarten sowie die drei Reisebereiche und die Darbietungsleiste. Dort halten die Spieler mit den hübschen, zylinderförmigen Markern fest, wer wann wie viele Vorstellungen geben darf.

Im persönlichen Bereich jedes Spielers liegt ein Tableau mit zentralem Zeltplatz. Mit der Aktion Bauen belegt man diese Fläche – wobei das

lukrative Anordnen der verwinkelten Stanzteile eine Kunst für sich ist. Auf die am Tableau angelegten vier Direktorenkarten kommt in jedem Zug ein Würfel. Seine Farbe bestimmt die Aktion, seine Augenzahl die verfügbare Energie für eine Aktion. Aber Achtung: Je höher die Zahlen, desto tiefer muss man später in die Tasche greifen. Außer Bauen am Zeltplatz kann man Reisen, um mit dem Zirkuswagens hilfreiche Utensilien einzusammeln, und Auftreten. Da zeigt sich schlussendlich, ob die minutiöse Planung aufgeht: Wer am besten organisiert ist, wird die meisten Tickets los. [ask]



The Magnificent

Zirkusthema # Vielfältige Mechanismen
Strategie # Solospiel-Variante

Autor: Eilif Svensson,
Kristian A. Ostby

Illustration: Martin Mottet

UVP: EUR 49,95

Ab Juli im Handel erhältlich



AUF SICH ALLEIN GESTELLT

Rollenspiel lebt vom Gruppen-Event. In brenzligen Situationen stehen einem (meist) die Gefährten bei. Was aber, wenn gerade die fehlen? Genau dieses Szenario erkundet **Cthulhu: Allein gegen die Dunkelheit**.

In dem neuen Solo-Abenteuer steht man den finsternen Mächten aus Lovecrafts Mythos ohne jegliche Mitspieler gegenüber, nicht mal einen Spielleiter gibt es. Das passt nicht nur in diese Zeiten, sondern schraubt auch den Spannungs- und Gruselfaktor nach oben. Jede Entscheidung in **Cthulhu: Allein gegen die Dunkelheit** sollte genau bedacht werden. Das beginnt schon bei der Charaktererstellung: Zwar gibt es vier teils vorgefertigte Charaktere (die jeweils nachrücken, falls der vorherige stirbt), doch deren Werte müssen zum Großteil noch festgelegt werden.

Gestartet wird dann mit Professor Grünewald in Arkham. Dort bleibt man aber nicht lange, da ein Freund in Griechenland während der Suche nach einem mysteriösen Apparat verhaftet wurde. Bei den Nachforschungen dazu passt sich die Geschichte den eigenen Entscheidungen an, ähnlich wie man es klassischer Weise aus Spielbüchern oder -comics kennt (siehe auch **Ringbote**-Fokusthema, Seiten 6 bis 9).

Im Hintergrund tickt dabei stets die Uhr. Stunden und Tage müssen auf dem Kalender für Reisen, Untersuchungen und Grundbedürfnisse wie Essen und Schlafen eingeplant werden, was sich zu einem unterhaltsamen kleinen Minispiel entwickelt. Natürlich fallen Rollenspiel-typisch auch die Würfel und beeinflussen das Schicksal des eigenen Investigators maßgeblich.



Hat man sich jedoch gut vorbereitet (und bringt ein bisschen Glück mit), wartet in **Cthulhu: Allein gegen die Dunkelheit** eine spannende Jagd rund um die Welt, an deren Ende man nicht nur sich selbst, sondern auch die gesamte Menschheit vor der Dunkelheit bewahren muss. [val]



Cthulhu – Allein Gegen Die Dunkelheit

Solo-Abenteuer

20er Jahre

Jagd um die Welt

Variable Story

Chefredaktion: Heiko Gill
Illustration: Loïc Muzy,
Jonathan Wyke, Petr Stovic

Preis: EUR 9,95
Im Handel erhältlich

ABTAUCHEN IM MYTHOS

Seit 1986 treiben die „Großen Alten“ ihr Unwesen in Rollenspielerkreisen hierzulande. Mehrere Herausgeber drückten **Cthulhu** ihren Stempel auf, nun veröffentlicht Pegasus Spiele ein „Best of“.

Seit 1999 zeichnet der Friedberger Verlag für die deutsche Ausgabe verantwortlich – Zeit für einen Rück- und Überblick, zumal viele Veröffentlichungen längst begehrte und teure Sammlerstücke sind. Aus dem umfangreichen Œuvre dieser über zwanzigjährigen Ära mit mehr als 300 Titeln wurden in öffentlicher Abstimmung zehn herausstechende Abenteuer ausgewählt. **Perlentaucher vor R'lyeh** bringt auf rund 200 Seiten sechs dieser Schätze aktualisiert zurück an den Spieltisch, die interessanterweise alle in den klassischen 1920er Jahren des Mythos verortet sind.

Der Sänger von Dhol (2002), *Die Kinder des Käfer* (2003), *Der Lachende Mann* (2005), *In Scherben* (2007), *Pinselstriche* (2010) wie auch *Die Mutter allen Eiters* (2012) reflektieren sowohl die Schaffenskraft als auch die große Bandbreite der emsigen Szene. Vom Oneshot mit vorgefertigten Charakteren für einen Spielabend bis hin zu deutlich komplexeren Szenarien werden die Investigatoren vor einige knackige Mythos-Herausforderungen gestellt.

Unter anderem mit zahlreichen Handouts ausgestattet, kommt die Präsentation ausgesprochen üppig daher. Stimmungsvolle, zeitgenössische Fotografien und farbige Pläne unterstreichen zudem die ohnehin dichte Atmosphäre dieses Rollenspiels. Das umfangreiche Spielmaterial der **Perlentaucher vor R'lyeh** beschert zweifelsohne einige unheimlich spannende Spielrunden und -ideen. Für Fans (und solche die es damit werden) bleibt nur eine Frage offen: Wann taucht Pegasus Spiele nach weiteren dieser Perlen und veröffentlicht sie zeitgemäß? [ib]



Cthulhu – Perlentaucher vor R'lyeh

Aufpolierte Klassiker

20er Jahre

Top-Kompilation

Hardcover

Chefredaktion: Heiko Gill

Illustration: Mark Freier

Preis: EUR 29,95

Im Handel erhältlich



Die beiden **Shadowrun**-Bände **Blackout** und **30 Nächte und 3 Tage** begleiten die Spieler in eine spürbar veränderte Sechste Welt. Dies zeigt sich nicht nur inhaltlich, sondern auch in der inspirierenden Darbietung.

ALLE LICHTER AUS

Geschichte wird gemacht, der (Meta-)Plot geht voran: Mit **Blackout** veröffentlicht Pegasus Spiele die erste große Erweiterung für die 6. Edition des Cyber-Fantasy-Rollenspiels **Shadowrun**, nachdem neben dem Grundregelwerk hierzu lande zunächst der Quellenband **Berlin 2080** erschienen war. **Blackout** schildert die Ereignisse von Juli 2080 bis März 2081 in den Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten mit weitreichenden Konzernmachenschaften. Die Ereignisse werden die Sechste Welt, wie sie die Fans kennen, nachhaltig verändern. Ares Macrotechnologys will sich der lästigen Insektengeister annehmen. Doch die Operation in Detroit geht gewaltig schief. Das Militär soll einschreiten, aber die entsandte Armee verschwindet spurlos. Blackouts folgen ... Und so geht es munter mit der Abwärtsspirale weiter.

Shadowrun – Blackout ist für alle ein *Muss*, die auf der Höhe der Zeit der Sechsten Welt bleiben, aber gleichzeitig ihre eigenen Abenteuer einbetten wollen. [ib]



Shadowrun – Blackout

Cyberpunk # Konzernmachenschaften
Quellenband # Neue Hintergründe

Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Illustration: Benjamin Giletti
Preis: EUR 19,95
Im Handel erhältlich



TORONTO IM DUNKELN

Der Abenteuer- oder besser Kampagnenband **30 Nächte und 3 Tage** knüpft direkt an **Blackout** an. In Toronto gehen nicht nur die Lichter für eine ganze Weile aus. Der Klappentext orakelt: „In der ersten Nacht eines Stromausfalls kommt es in der Regel zu Unruhen. In der zweiten setzt das Chaos ein. Aber in den Nächten danach?“ Klingt nach frischem Abenteuerstoff für **Shadowrun**-Fans und viel Arbeit für die Runner. Zu den 30 Plots gesellen sich eine Beschreibung von Toronto samt großformatiger Karte sowie drei komplette Abenteuer in der Allianz deutscher Länder (ADL), die die deutsche Ausgabe ergänzen. Die 30 Kernabenteuer brechen strukturell mit der bisher eher wortreichen Präsentation. Auf wenigen Seiten schildern sie Geschehnisse und Wegmarken des jeweiligen Szenarios. Die Beschreibung der Hauptdarsteller und die „Besonderen Anmerkungen“ für die Spielleitung erscheinen zunächst etwas ungewohnt, doch bei genauerer Betrachtung unterstützt das den Spielleiter erheblich. [ib]



Shadowrun – 30 Nächte und 3 Tage

Abenteuersammlung # Kampagne
Allianz deutscher Länder # Toronto

Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Illustration: Benjamin Giletti
Preis: EUR 19,95
Im Handel erhältlich



KEINE DEALS MIT DRACHEN

Lockdown und Social Distancing – hört sich fast nach Versatzstücken aus dem **Shadowrun**-Universum an. Aber was tun Rollenspielfans, wenn das real wird? Nun, vielleicht einen guten **Shadowrun**-Roman lesen.

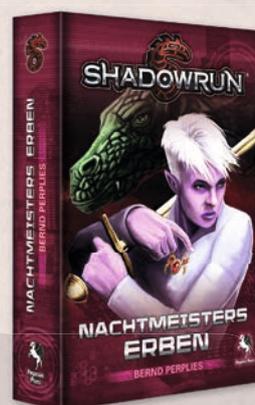
Shadowrunner, die etwas auf sich halten, kennen zweifelsohne ikonische Großdrachen wie Dunkelzahn oder Lofwyr. Einige Artgenossen, wie etwa Feuerschwinge oder Nachtmeister, mögen etwas weniger bekannt sein. Doch Drache bleibt Drache und der berühmte **Shadowrun**-Slogan „Never Deal with a Dragon“ strahlt weit über ihr Ableben hinaus.

Es ist kein Geheimnis, Lofwyr und Nachtmeister waren sich spinnefeind. Anfang der 2060er erledigt Erstgenannter seinen Widersacher in einem aufsehenerregenden Luftkampf über Frankfurt am Main. Nachtmeisters Erbe steht eigentlich dem Überlebenden dieser Auseinandersetzung zu. Zumindest eine der Hinterbliebenen sieht das ganz anders. Doch wo verbirgt sich der Drachenhort?

Die Suche und Bergung verläuft weder komplikationsfrei noch erwartungsgemäß. Das Bergungsgut muss zudem zügig und sicher von A nach B transportiert werden. Auftritt Cowboy und sein Orkkumpel Nitro: Beide fahren für den sogenannten Überlandexpress, eine Schattenorganisation, die Personen und Waren befördert – idealerweise schnell, unbemerkt und ohne Fragen zu stellen. Aber wie so oft ist ein guter Plan das eine, die Realität etwas anderes. Die Transpor-

teure hätten es besser wissen sollen: So viel Geld bekommt niemand auf den Straßen der Allianz Deutscher Länder geschenkt. Ihre aktuelle Fahrt zieht allzu schnell gefährlich aufdringliches Interesse auf sich. Ganz offensichtlich befördern sie heiße Ware – wobei das stark untertrieben ist, denn es handelt sich um ein Artefakt aus Nachtmeisters Hort.

Wortgewandt baut Bernd Perplies in seinem ersten **Shadowrun**-Roman **Nachtmeisters Erben** diesen Plot zu einer turbulenten, wilden Hatz auf, die am Ende das Gleichgewicht der Kräfte in der ganzen Allianz ins Wanken bringt. [ib]



Nachtmeisters Erben

Drachenhort # Allianz deutscher Länder
Roman # Überlandexpress

Autor: Bernd Perplies
Illustration: Andreas Schroth

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich



„EINE FASZINIERENDE MISCHUNG AUS CYBERPUNK UND MAGIE“

Der wegweisende **Shadowrun**-Roman *Never Deal with a Dragon* erschien 1990. Viele weitere folgten; seit 2017 veröffentlichte Pegasus Spiele mehr als ein Dutzend. Im Interview erzählt Bernd Perplies die Entstehungsgeschichte von **Nachtmeisters Erben**, dem neuesten Band der Reihe.

Ringbote: Bevor wir zu den Hintergründen kommen, sag' uns ganz kurz: Worum geht es in deinem Roman?

Bernd Perplies: Zu Beginn stirbt der Drache Nachtmeister während seines spektakulären Duells mit dem Drachen Lofwyr über Groß-Frankfurt im Jahr 2062. Das greift übrigens zurück auf das Quellenbuch *Deutschland in den Schatten II* von 2001. Sein Mündel, die Elfin Monika-Stüeler Waffenschmidt, schwingt sich zu seinem Erben an der Spitze des Frankfurter Bankenvereins auf. Achtzehn Jahre später ringt sie noch immer um ihre Position im Bankenverein. Ihr Leben wird schwieriger denn je, als sie gezwungen ist, sich als Drake zu outen, die ja eigentlich eine Sklavenrasse der echten Drachen sind. Doch Waffenschmidt geht in die Offensive und fordert damit Lofwyr persönlich heraus.

Ringbote: Also alles hohe Politik und Intrigen der Mächtigen?

Bernd Perplies: Nein, natürlich geht es nicht nur um Ränkespiele in oberen Konzernetagen. **Shadowrun** wäre nicht **Shadowrun** ohne die kleinen Gauner auf der Straße, die in eine Sache verwickelt werden, die ihnen über den Kopf wächst. So ist es auch hier. Die beiden Rigger Cowboy und Nitro, die mit ihrem aufgemotzten GMC Commodore Muscle-Car auf den Straßen der Allianz Deutscher Länder unterwegs sind, lassen sich für einen Transportauftrag von Berchtesgaden nach Groß-Frankfurt anheuern. Dabei kriegen sie weitaus mehr Ärger, als sie je gedacht hätten ...

Ringbote: Cowboy ist das passende Stichwort: Dieser „Transportunternehmer“, er hat einen namensgleichen Protagonisten mit praktisch dem

selben Job. Er taucht auf im Cyberpunk-Klassiker *Hardwired*, den Walter Jon Williams 1986 schrieb. Hommage oder Zufall?

Bernd Perplies: Verrückter Zufall. Ich kenne den Roman nicht. Tatsächlich wurde die Figur von Kris Kristoffersons Rolle des Truckers Rubber Duck im großartigen Sam-Peckinpah-Roadmovie *Convoy* inspiriert, dem ich an ein, zwei Stellen auch inhaltlich Tribut zolle.

Ringbote: Wo suchst du sonst nach Inspirationen für deine Figuren oder Schauplätze?

Bernd Perplies: Ansonsten habe ich zur Vorbereitung die *Fast & Furious*-Reihe mit Vin Diesel durchgeschaut, was Kenner ebenfalls hier und da bemerken dürften. Und natürlich habe ich **Shadowrun**-Quellenbücher gewälzt, vom uralten *Rigger-Handbuch* von 1996 bis zum aktuellen **Lifestyle 2080** aus dem letzten Jahr.

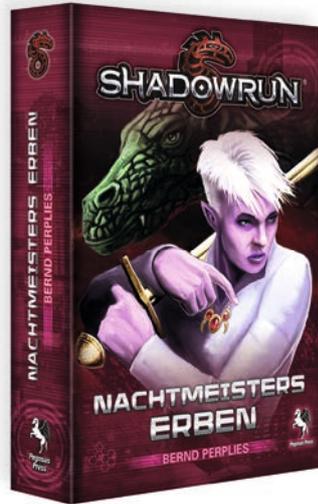
Ringbote: Was fasziniert dich besonders an **Shadowrun** und der Sechsten Welt?

Bernd Perplies: Die Mischung aus Cyberpunk und Magie. Schon das Cover des ersten Grundregelwerks damals, das einen Elfen in Nietenjackete und mit Kabel in der Schläfe neben einer Magierin mit Schrotflinte und in Hotpants zeigte, hat den jugendlichen Fantasy- und Science-Fiction-Fan in mir auf allen Ebenen angesprochen. Daran hat sich bis heute nichts geändert.

Ringbote: Wie hat sich der sehr komplexe Hintergrund von **Shadowrun** auf den Entstehungsprozess ausgewirkt?

Bernd Perplies: Ich musste eine Menge recherchieren. Es gibt so viele Möglichkeiten, auf technischem und magischem Wege Probleme zu erzeugen oder zu lösen, das mich das stellenweise zur Verzweiflung getrieben hat. Und dann waren da die zig Metaplotschnipsel, die ich mir in **Shadowrun**-Publikationen der letzten zwanzig Jahre zusammensuchen musste, um möglichst viel von

dem, was nach Nachtmeisters Tod passierte, unterzubringen ... Sagen wir mal: Ich kam deutlich langsamer mit dem Text voran als im Fall von Romanen, deren Welt nur meinen Gesetzen gehorcht.



Ringbote: Viel Stöbern in den Büchern also – aber inwieweit beeinflussen deine Erfahrungen mit **Shadowrun** und anderen Rollenspielen die Geschichte?

Bernd Perplies: Ehrlich gesagt: fast gar nicht. Denn ich habe **Shadowrun** in den letzten zwanzig Jahren kaum gespielt. Angesichts meiner umfangreichen Sammlung an Quellenbüchern und Abenteuerbänden mag das verwundern, aber

Shadowrun ist für mich schon seit sehr langer Zeit vor allem ein spannendes Setting für Romane, weniger eine bespielte Welt.

Ringbote: Welche Entwicklung im Spieleuniversum begeistert dich gerade besonders?

Bernd Perplies: Ich bin ein Fan der vielen Genrebrettspiele, die es in letzter Zeit gibt. Früher hatten wir doch bloß *HeroQuest* und **Talisman** – vereinfacht gesagt. Was es heute an Möglichkeiten gibt, rollenspielartige Abenteuer aus der Box zu erleben, ist echt großartig. Aktuell freue ich mich gerade sehr auf *The Everrain* und **Tainted Grail**.

Ringbote: Bernd, herzlichen Dank für die Einladung an deinen Schreibtisch! [ib]

Bernd Perplies (43) schreibt Geschichten, seit er weiß, wie man Buchstaben korrekt anordnet. Seit 2008 bekommt er Geld dafür. Knapp 40 Phantastik-Romane hat er bis heute verfasst, darunter die Tarean-Trilogie, die *Frontiersmen*-Reihe und zuletzt *Am Abgrund der Unendlichkeit*. Er lebt mit Frau, Kindern und zwei Dutzend Billy-Regalen voller Bücher und Brettspiele in der Nähe von Stuttgart.



GEWINNSPIEL

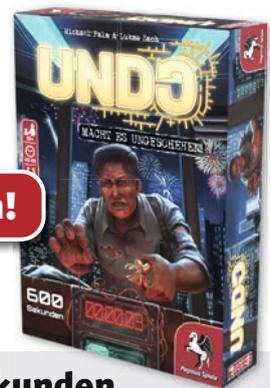
ZEITREISE MIT EINER BOMBE

Neujahrsnacht. Ein zitternder, schweißgebadeter Mann in einem Hochhaus in L.A. Vor ihm ein Gebilde aus Draht. In der Mitte leuchten Zahlen: 8...7... Der Timer der Bombe zählt unerbittlich herunter. Der Mann versucht sich verzweifelt an seine Ausbildung bei der CIA zu erinnern, doch das liegt mehr als drei Jahrzehnte zurück. Eine erdrückende Last liegt auf seinen Schultern. Wird er die Menschen in diesem Hochhaus retten können? Mit bebenden Fingern knipst er mit seiner Zange einen Draht durch ... und die ersten Silvesterraketen über L.A. werden übertönt von einer gewaltigen Detonation. Ein vernichtender Feuerball läutet das neue Jahr mit einer Katastrophe ein.

Gerade erst ist mit **600 Sekunden** der sechste Teil der **UNDO**-Reihe erschienen. Aus diesem Anlass verlost Pegasus Spiele fünf Exemplare des Erzählspiels. Wie in den vorangegangenen fünf **UNDO**-Titeln schlüpfen die Spieler in die Rolle von Schicksalswebern: Sie wollen einen tragischen Tod verhindern. Dazu reisen sie in die Vergangenheit, und manchmal auch in die Zukunft, und enthüllen nach und nach die

Hintergrundgeschichte des Opfers. Doch jeder Zeitsprung bringt eine folgenschwere Entscheidung mit sich. Denn die Aufgabe der Spieler besteht darin, die Geschehnisse so zu verändern, dass der tragische Tod letztlich verhindert wird. Werden sie es schaffen? [nmw]

5x gewinnen!



UNDO – 600 Sekunden

So nehmt ihr am Gewinnspiel teil:

Mail: ringbote-print@pegasus.de

Betreff: Gewinnspiel Ringbote #2/2020

Einsendeschluss: 30.09.2020

Autor: Michael Palm, Lukas Zach
Illustration: Lea Fröhlich



Impressum: Ringbote #2/2020

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

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

Chefredaktion: Alexander Kraft [ask]
Redaktion: Ingo Beyer [ib], Ronja Lauterbach [laut],
Nadine Wohlfahrt [nmw]
Freie Mitarbeiter: Peter Berneiser [pb], Maximilian Dungen [mad],
Esra Edel [ese], Saskia Groh [fiep], Johannes Herweg [dxj],
Florian Hirsch, Daniel Hofmann-Pfaff [dapf], Valentin Masszi [val],
Clemens Schnitzler [cls], Michael Vaupel [mv]
Design: Jens Wiese
Layout: Ralf Berszuck | <http://www.berszuck-design.de/>
Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich
Bildnachweise: Bernd Perplies (Fotos S. 28, 29), Florian Hirsch
(Fotos S. 2, 8, 9), Edition Spielwiese (S. 5), Frosted Games (S. 21),
Next Move Games (S. 4) Pegasus Spiele (S. 1-31), Ravensburger (S. 32),
Scribabs (S. 22), Uhrwerk Verlag (S. 12, 13)

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

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

Anzeigen Ringbote #2/2020:
Pegasus Spiele (S. 1, 2 u. 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 #3/2020: 11. September 2020
Redaktionsschluss: 14. August 2020 | Anzeigenschluss: 19. August 2020

CONSPIRACY

ONLINE-CONVENTION

17. BIS 19. JULI 2020

Live-Stream
Special Guests
Talkrunden
Workshops
Rollenspiele

Brettspiele
Kartenspiele
Verlagsstände
Wettbewerbe
und mehr!



WWW.CONSPIRACY-CON.DE

CONSPIRACY



Disney

Villainous



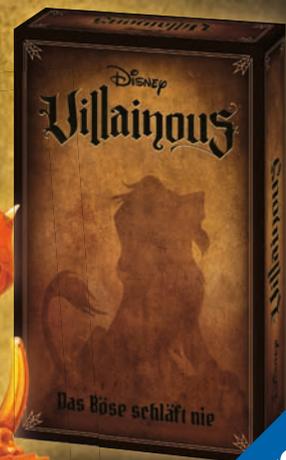
Jetzt neu!

Die erste Erweiterung
„Böse bis ins Mark“



Ab Oktober!

Die zweite Erweiterung
„Das Böse schläft nie“



Ravensburger

* Kombinierbar mit dem Disney Villainous Grundspiel, aber auch eigenständig spielbar!

© Disney