

# RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#2/2026



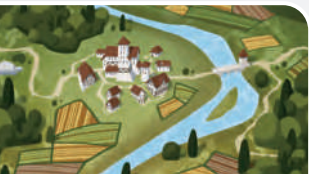
**Ab durch den Wald**  
Wenn der Wolf Jagd auf die Pizzabotin macht



**Wolfsmond**  
Ein schnelles Kartenspiel aus der *Werwolf*-Spielewelt



**Panorama**  
Die riesige Bandbreite der Rollenspiele bei Pegasus



**Insurrection**  
Egal, ob Gut oder Böse siegt: Ihr setzt aufs Gewinnen



**Munchkin**  
Der Dauerbrenner nimmt *Vox Machina* in die Mangel



## Daggerheart IM ANFLUG: DIE ZUKUNFT DES FANTASY-ROLLENSPIELS





# Krönchen Con DIE SPIELKULTURMESSE

## PART 2



TICKETS HIER!



HOMEPAGE



# 18. - 19. Juli 2026

Gesamtes Messegelände Siegerlandhalle



Pegasus Spiele



## Krönchen Con 2026 – Die Legende lebt weiter!

Über 5.500 begeisterte Besucher 2025 – und 2026 wird's noch wilder!

Am 18. & 19. Juli 2026 verwandelt sich die Siegerlandhalle Siegen erneut in das Paradies für alle Fans von Anime, Comic, Film, Rollen-, Brett- und Tradingcardspielen. Auf über 6.000 qm erwarten dich Gaming-Action, eine Artist Alley zum Niederknien, fesselnde Vorträge und packende Workshops.

Mit dabei: Joscha Sauer (NICHTLUSTIG), Bestseller-Autor Marc Rosenberg, Oliver Krekel im großen Q&A, bekannte Synchronsprecher, eine packende Live-Wrestling-Show und der NRW-Vorentscheid der CPMD-Cosplay-Competition!

Verlage, Autoren und Artists sind längst an Bord – jetzt fehlst nur noch DU!



Sparkasse Siegen



Sei dabei und schreib die Legende mit!



[kroenchen-con.de](https://kroenchen-con.de)

[kroenchencon](https://kroenchencon)



## 4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen |  
Die Kandidaten für das Spiel des Jahres



## 6-9 | FOKUSTITEL

Mit *Daggerheart* steigt ein neuer Star im Rollenspiel-Universum auf. Seid dabei, wenn es in dieser actionreichen Fantasy-Welt zur Sache geht mit schnellen Kämpfen und einem neuen spannenden Würfelsystem. Dazu: Interview mit Milena Fuchs aus der Pegasus-Buchredaktion über Diversität und Inklusion im Rollenspiel.

## 10 | KINDERSPIELE

Ab durch den Wald

## 12 | FAMILIENSPIELE

Shout the Clue | DaDaDa | Wolfsmond

## 16 | PANORAMA

Die Rollenspiele von Pegasus Spiele  
(Übersicht Grundregelwerke)

## 18 | FAMILIENSPIELE (Fortsetzung)

Veggie Match | Last Minute | Insurrection |  
Bloom Knight | Munchkin Vox Machina

## 24 | KENNERSPIELE

Lone Wolves | Compile (Gold Edition)

## 28 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

## 30 | GEWINNSPIEL

Match my Beat (Jumbo) | Impressum

## 31 | TERMINE

# EDITORIAL

Ich grüße Euch!

Das sind Momente, die man nicht vergisst, zumal wenn man noch ziemlich neu im Job ist wie ich. Aber die strahlenden Gesichter Mitte Mai bei uns im Haus werde ich gewiss nicht vergessen. Da gab die Jury des Vereins *Spiel des Jahres* die je drei Nominierungen in den verschiedenen Kategorien bekannt. Unser innovatives Koop-Spiel *Boss Fighters QR*, diese einmalige Mischung aus Brett- und Digitalspiel, hat einen Podiumsplatz beim *Kennerspiel* schon sicher. Mehr dazu lest ihr auf Seite 5. Und mal sehen, ob das noch getoppt wird, wenn Mitte Juli die Siegeltitel feststehen ...

Ansonsten erwarten euch in dieser Ausgabe des **Ringboten** so viele Familienspiele wie noch nie. Außer, und das ist die andere Besonderheit, dem Fokus-Thema: Ein Rollenspiel an so exponierter Stelle ist ausgesprochen selten. Aber bei *Daggerheart*, dessen Stern bereits am Aufgehen ist, ist das auch nur angemessen.

Euer Ryu **Ringbote**

# NEUES IN KÜRZE

## LA CUENTA – WIE IM ECHTEN LEBEN

Es hat ja nun schon einige verrückte, schräge oder witzige Themen gegeben, die es ins Spiele-Universum geschafft haben. Aber so hübsch-ironisch und lebensnah wie **La Cuenta** (auf Deutsch: „Die Rechnung“) war selten eines. Um das Kartenspiel hat sich bereits ein kleiner Hype gebildet – und da wir bei Pegasus Spiele schon immer ein Faible für (schrägen) Witz hatten, erscheint **La Cuenta** bei uns noch in diesem Jahr. Hier ein kleiner Vorgeschmack: Ihr zieht mit eurer Gruppe von Tapas-Bar zu Tapas-Bar. Doch am Ende muss eine\*r zahlen. Versucht, dass ihr es nicht seid! Jeder Barbesuch besteht aus einer unbestimmten Anzahl an Zügen, das heißt: Ihr gebt Bestellungen auf. Dafür muss die aktive Person eine Karte ausspielen. Wer das nicht mehr kann, muss nach der Rechnung verlangen. Kann er oder sie die begleichen, beginnt die nächste Runde. Aber irgendwann ... geht jemandem das Geld aus! Wenn das passiert, gewinnt, wer noch das dickste Portemonnaie hat.



## DIAMANT: WARNUNG UND VERRAT



Das Expeditionsspiel **Diamant** mit dem spannenden Push-your-Luck-Faktor erhält Zuwachs: Wie der Name **Warnung und Verrat** besagt, beinhaltet das Päckchen zwei Mini-Erweiterungen, die ihr getrennt oder zugleich als Zusatzmodule einsetzen könnt. Mit den acht **Verrat**-Karten könnt ihr den anderen Edelsteine abnehmen. Die neun **Warnung**-Plättchen bringen neue Regeln ins Spiel, auch positive: So gewährt zum Beispiel jede neu aufgedeckte Fallenart zusätzliche Rubine.

## MEHR BOMB BUSTERS

Ihr könnt euch auf ein **Upgrade Kit** freuen zu den 2025 als *Spiel des Jahres* ausgezeichneten



**Bomb Busters**. Die attraktiv gestaltete Erweiterung wird im Herbst bei Pegasus Spiele erscheinen. Sie enthält Mah-Jongg-artige Spielsteine, die die Kabel aus dem Grundspiel ersetzen. Das ist natürlich viel edler als die Pappplättchen auf den *Kabelhaltern*. Zusätzlich sind zwei neue Spezialkabel enthalten sowie elf Missionen mit einer neuen Schurkin: der *Herzlosen Königin*.

**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](http://www.ringbote.de):

- **DEADLY EVER AFTER – BLUT UND SCHNEE** von Heyne  
Und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende? Nicht in diesem Buch!
- **THEBAI** von Pegasus Spiele  
Im antiken Theben herrscht Bruderzoff. Ratet, wer das regeln muss: Genau, ihr.
- **GEORGE LUCAS – EPISODE II** von Splitter Comics  
Ihr dachtet, der Dreh von *Star Wars* sei irre gewesen? Dann lest mal das hier!



# NEUES IN KÜRZE

## DER SOMMER UND DAS SOMMERFEST KÖNNEN KOMMEN

Ihr liebt Feste, bei denen am Tisch gespielt wird, aber auch der Outdoor-Spielspaß nicht zu kurz kommt? Dann markiert euch schon mal ganz dick im Kalender den 25. Juli. An diesem Samstag steigt das große **Pegasus Spiele Sommerfest**. Auf dem Firmengelände sowie im Gebäude gibt es reichlich Möglichkeiten, sich bestens zu unterhalten. An der *Spieleausleihe* könnt ihr euch Titel holen, die ihr schon immer mal testen wolltet. Vor allem für Kinder sind die *Outdoor-Spieleangebote* konzipiert, mehr an etwas Ältere richten sich die *Rollenspielerunden*. Bei *Figuren bemalen* und *Firmenführung* finden sich wohl alle Generationen ein. Das gilt natürlich auch für die *Tombola* sowie das reichhaltige Angebot an den Essen- und Getränkeständen. Wenn ihr euch jetzt schon freut, haltet euch auf dem Laufenden bei [www.events.pegasus.de/sommerfest](http://www.events.pegasus.de/sommerfest)



## SPIEL DES JAHRES

Die Jury des weltweit wichtigsten Spielepreises hat getagt und die jeweils drei Kandidaten in den Kategorien *Spiel* -, *Kinderspiel* - und *Kennerspiel des Jahres 2026* präsentiert. Am 12. Juli ist es soweit, dann werden bei einer feierlichen Zeremonie in Berlin die Gewinnertitel bekannt gegeben. Für das Spiel des Jahres wurden nominiert *Cozy Sticker Ville*, *Dito!* und *Morty Sorty Magic Shop*. In die Endaus-



scheidung für das *Kinderspiel des Jahres* haben es *Buh Party*, *Die Insel der Mookies* und *Verflixt verzauert* geschafft.

## KENNERSPIEL DES JAHRES

Na gut, wir führen **Boss Fighters QR** als Familienspiel, die Jury von *Spiel des Jahres* hat es nun für das *Kennerspiel des Jahres 2026* nominiert. Aber natürlich sind wir alles andere als unglücklich – im Gegenteil! Das setzt den erfolgreichen Kurs fort, den wir seit langem mit unseren Spielen feiern können. Mal sehen, ob sich die knuffige, kooperative Mischung aus Brett- und Digitalspiel (siehe *Ringbote* #3/2025) von den Erfolgsautoren Michael Palm und Lukas Zach gegen *Moon Colony Bloodbath* und *Rebirth* durchsetzt. [ask]



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

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

Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

- **HOCHWERTIG, HAPTISCH, BESONDERS**  
Spiele mit außergewöhnlichen Materialien
- **KINDER, KENNER & CO**  
Ein Blick auf die Spielkategorien und ihre Bedeutung
- **NEXT STATION BERLIN**  
Die Kunst der U-Bahn-Planung von London bis Berlin





Das spielmechanische Herz von **Daggerheart** schlägt auf Basis eines bemerkenswerten Systems mit zwei zwölfseitigen Würfeln. Wird sonst oft mit einem 20-Seiter das Ereignis ausgewürfelt, steht hier einer der Zwölfseiter für *Hoffnung*, der andere für *Furcht*. Die Interpretation der Würfelproben erzeugt eine einzigartige Spannung, denn: Selbst wenn hoch genug gewürfelt wurde, aber die *Furcht*-Augenzahl überwiegt, kann es heikel werden. Umgekehrt: Bei mehr *Hoffnung* winken attraktive Zusatznutzen. Zudem fokussiert sich **Daggerheart** auf ein erzählerisch-dynamisches Kampfsystem. Das kommt ohne feste Zugreihenfolge aus und setzt auf eine gewisse Aktionseffizienz. Für die Spielleitung bietet das Regelwerk umfassende Hilfestellungen. Die reichen von der Abenteuer- und Kampagnenerstellung bis zu wertvollen Rollenspieltipps.

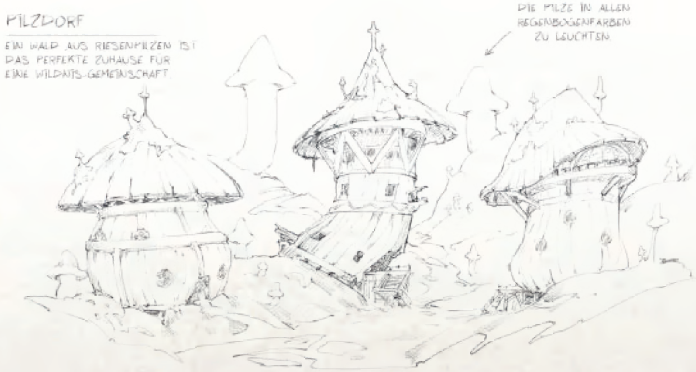
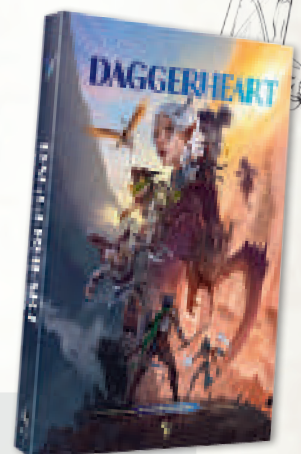
Pegasus Spiele veröffentlicht im deutschsprachigen Raum zwei Varianten. Da ist zum einen das Standard-Grundregelwerk, zu dem natürlich das vollständige Set aus 279 illustrierten Karten mit Abstammungen, Unterklassen, Domänen und mehr gehört. Die Deluxe-Ausgabe enthält zusätzlich einen Spielleitungsschirm, hochwertige Würfel, Tokens, Charakterbögen und Merkblätter im praktischen Abreißblock. Das vollständige Kartenset kommt sogar mit edlem Goldschnitt daher.

### Wer und was steckt hinter Daggerheart?

Das Fantasy-Rollenspiel **Daggerheart** stammt von Darrington Press, dem Verlag des Hobby- und Medienphänomens *Critical Role*. Die Abenteuer der Truppe professioneller Rollenspiel-Synchronsprecher\*innen wurde in der Animationsserie *Vox Machina* weltbekannt. Bereits im Sommer 2025 veröffentlichte *Pegasus Candela Obscura*: Das Horror-Pen-&-Paper-Rollenspiel mit Fokus auf Geheimorganisation und paranormalen Phänomenen stammt ebenfalls von Darrington Press. Auch liegt eine gewisse Nähe zu Rollenspielen wie *Cthulhu* auf der Hand.

Darüber hinaus plant Pegasus Spiele rund um die Veröffentlichung des in den USA heiß diskutierten Rollenspielhits spannende Extras. Mutige Heldinnen und Helden können bereits jetzt mithilfe des Schnellstart-Abenteurers **Daggerheart: Botengang im Zobelwald** in die Welt dieses Pen-&-Paper-Rollenspiels einsteigen. Die interaktive Einführung in das Spielsystem mit fünf vorgefertigten Charakteren ist kostenfrei via *pegasus-digital.de* zum Download verfügbar.

Außerdem vermittelt eine Reihe von **Daggerheart**-Videos konkrete Spieleindrücke. Mit dabei sind Szenen-Größen, die man bestens von *Orkenspalter TV* vom Twitch-Kanal des Verlags kennt ([twitch.tv/pegasusspiele](https://twitch.tv/pegasusspiele)). [ib]



### Daggerheart

- # High Fantasy
- # Einstiegsfreundlich
- # Kollaborativ
- # Viele Actionmomente

Chefredaktion: Milena Fuchs  
Ca. ab Juli im Handel erhältlich

Cover-Art: Mat Wilma  
Preis: EUR 49,95



# „DAGGERHEART GEHT NOCH EIN PAAR SCHRITTE WEITER“

Mit **Daggerheart** veröffentlicht Pegasus Spiele den topaktuellen Fantasy-Rollenspielhit von Darrington Press. Darin wird viel Wert gelegt auf Diversität und Inklusion. Was es damit auf sich hat, erläutert Milena Fuchs, die Chefredakteurin der deutschen Ausgabe.

**Ringbote:** Welchen Einfluss hat es auf ein Rollenspiel, wenn Diversität und Inklusion als Designprinzipien Anwendung finden?

**Milena:** Ganz allgemein denke ich, dass Diversität und Inklusion im Rollenspiel schon immer eine zentrale Rolle gespielt haben. Grundsätzlich geht es bei dem Hobby ja darum, andere Perspektiven einzunehmen und so auch mal über den Tellerrand hinauszuschauen. Indem wir uns in eine andere Rolle versetzen, werden wir mit ganz anderen Erfahrungen konfrontiert und es fällt uns auch über den Spieltisch hinaus leichter, Menschen aller Art und deren Perspektiven nachzuvollziehen. Ich finde, darin liegt eine der großen Stärken von Rollenspielen. In der Vergangenheit wurde das leider viel durch Gatekeeping ausgebremst – umso mehr

freue ich mich, dass Rollenspiele selbst, so auch **Daggerheart**,

inzwischen häufig sehr inklusiv auftreten, weil das im Umkehrschluss auch die Community inklusiver und offener für Neulinge und neue Ideen macht.



**Ringbote:** Um es richtig einzuordnen: Rollenspiele tragen per se schon die Ideen von Diversität und Inklusion in sich?

**Milena:** Das gemeinsame Lösen von Problemen in einem Team, das aus Charakteren mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen besteht, also das grundsätzliche Prinzip von Rollenspielen, baut auf den Ideen Diversität und Inklusion auf. Für mich stehen dabei nicht unbedingt direkt marginalisierte Gruppen im Vordergrund, die ja häufig mit den Themen Diversität und Inklusion assoziiert werden. Es geht einfach darum zu sagen, wir alle haben etwas beizutragen, um unser gemeinsames Ziel zu erreichen, und wir alle brauchen manchmal Hilfe und die Unterstützung von anderen, wenn uns etwas nicht so gut liegt. Das finde ich an Rollenspielen echt großartig. Und ich glaube, davon können wir gesamtgesellschaftlich viel lernen.

**Ringbote:** Was macht **Daggerheart** in dieser Hinsicht besonders?

**Milena:** Ich habe bisher kaum ein Rollenspiel erlebt, das aktiv durch seine





Gestaltung so viel Wert auf Diversität und Inklusion legt. Was mittlerweile recht viele Rollenspiele machen, ist NSCs und Gegner\*innen möglichst divers zu gestalten, indem sie in Geschlecht, Herkunft, Alter, Sexualität und bei Fantasy-Systemen auch Spezies stärker abwechseln. **Daggerheart** geht da aber noch ein paar Schritte weiter.

**Ringbote:** *Das musst du uns erläutern!*

**Milena:** Das beginnt damit, dass das Spieldesign und seine zentrale Spielmechanik recht simpel gehalten wurden, aber viel Potenzial bieten, darauf aufzubauen. An vielen Stellen wird die Regelauslegung absichtlich offengelassen oder mehrere Optionen angeboten, sodass jede Gruppe das Spiel so spielen kann, wie es ihr am besten passt. Durch eine *Community Gaming License* wurde zusätzlich von Darrington Press ein Rahmen geschaffen, der eigene Spielinhalte willkommen heißt und fördert. In Bezug auf marginalisierte Gruppen ist das Buch außerdem voll mit tollen Ideen, wie unterschiedliche Menschen ihre Individualität in die Spielwelt übertragen können. Es gibt beispielsweise Ansätze für das Spielen blinder oder gehörloser Charaktere und sogar Regeln für Kampfrollstühle, die als Waffen eingesetzt werden können.

**Ringbote:** *Welche Hilfsmittel bietet **Daggerheart**, um sicherzustellen, dass sich alle am Tisch wohlfühlen?*

**Milena:** In **Daggerheart** werden Sicherheitstechniken beschrieben, die dabei helfen sollen, das Spiel für alle zu einer spaßigen Erfahrung zu machen. Einerseits gibt es natürlich die üblichen Techniken, die sich mittlerweile in vielen Rollenspielen etabliert haben, wie etwa die

*X-Karte*, um in einer Szene mit einem unangenehmen Thema ein „Stopp“ zu signalisieren. Darüber hinaus verfolgt **Daggerheart** den Ansatz, die gesamte Gruppe bei der Entwicklung einer Kampagnenidee einzubeziehen, sodass die Last und Verantwortung nicht nur auf den Schultern der Spielleitung ruht.

**Ringbote:** *Zum Schluss die Frage nach der Zukunft: Was erwartet uns demnächst?*

Im Sommer feiern wir erstmal den Release der deutschen Version von **Daggerheart** – und zwar sowohl mit dem Basis-Set, das aus Grundregelwerk und dem *Domänenkartenset* besteht, als auch mit einem üppigen Deluxe-Set, das zusätzlich Würfel, Marker, einen Spielleitungsschirm, einen Abreißblock mit den wichtigsten Spielunterlagen und ein schickes, exklusives Coverdesign beinhaltet. Und danach soll es zügig mit der Erweiterung *Hoffnung & Furcht* weitergehen, die Darrington Press bereits in petto hat. Ich persönlich freue mich sehr darauf zu sehen, wie es mit **Daggerheart** weitergeht – sowohl beruflich als auch privat in meiner eigenen Runde.

**Ringbote:** *Milena, herzlichen Dank für die Einladung an deinen Spieltisch! [ib]*

**Milena Fuchs** (31) liebt Rollenspiele, egal ob analog oder digital. Seit bald vier Jahren lebt sie diese Leidenschaft bei Pegasus Spiele aus. Mehr über Milena erfahrt ihr in unserem Freundebuch auf S. 28!



# GEDÄCHTNISTRaining FÜR DEN PIZZASERVICE



Nicht nur der große, böse Wolf hat mächtig Hunger – auch die Großmutter! Also heißt es für Rotkäppchen: **Ab durch den Wald** und der alten Dame flugs eine Pizza bringen. Und genau das ist eure Aufgabe in diesem spannenden kooperativen Spiel.



**Ab durch den Wald** greift sehr hübsch das altbekannte Rotkäppchen-Märchenszenario auf. Denn wenn ihr versucht, gemeinsam die Pizzalieferung klar zu machen, steht wer im Weg? Natürlich, der Wolf. Erreicht er vor euch das Haus der Großmutter, so ist das Spiel verloren.

Gespielt wird **Ab durch den Wald** im Schachtelunterteil der Spielbox. Hier ist das Spielbrett aufgelegt, das zwei zum Haus der Großmutter führende Wege abbildet. Auf dem Brett befinden sich dann noch die Großmutter, Rotkäppchen, der Wolf und das Haus – alles in Form von stattlich großen Pappteilen. Rotkäppchen trägt sogar einen dicken Pizzakarton vor sich her. Die Großmutter wartet das Spiel über im Haus, während sich Wolf und Rotkäppchen im Wettlauf von zwei Seiten auf das Haus zubewegen.

Abwechselnd versucht ihr, Rotkäppchen Zug für Zug jeweils um ein Feld voran zu bewegen. Dabei könnt – und solltet! – ihr euch beraten und abstimmen. Die Fortbewegung wird gesteuert über 32 verdeckte Plättchen, die ihr aufdeckt. Auf der illustrierten Seite findet ihr viele leckere Lebensmittel, aber immer nur eine Hälfte. Zudem gibt es *Wolfsplättchen* und *Jägerplättchen*. Euer Ziel ist, jeweils jene zwei Plättchen aufzudecken, die zusammen ein Lebensmittel zeigen. Gelingt dies, darf sich Rotkäppchen – gestärkt durch den Snack – ein Feld bewegen. Diese Plättchen gehen dann aus dem Spiel. Werden jedoch *Wolfsplättchen* aufgedeckt, so rückt der entsprechend der Anzahl aufgedeckter Plättchen vorwärts. Danach werden diese wieder verdeckt an dieselbe Stelle des Rasters aus vier mal acht Plättchen gelegt. Merkt sie euch gut, damit ihr sie nicht noch einmal auf-



deckt. Zumindest so lange nicht, bis ihr wisst, wo *Jägerplättchen* liegen. Der weiß nämlich, wie man den Wolf vertreibt: *Wolfs-* und *Jägerplättchen* neutralisieren sich und gehen dann beide aus dem Spiel.

Um bei **Ab durch den Wald** zu bestehen, müsst ihr euch wirklich gut absprechen. Der Wolf hat mit sechs Schritten nämlich nur einen halb so langen Weg wie euer Rotkäppchen. Viele Begegnungen mit den *Wolfsplättchen* dürft ihr euch also nicht leisten, wenn die Pizza rechtzeitig ankommen soll.

**Ab durch den Wald** richtet sich an Kinder ab dem Kindergartenalter. Durch die geschickte Kombination des Erinnerungsvermögens mit dem Wettrenn-Modus sind die Regeln sehr zugänglich und intuitiv. Sie knüpfen an Wohlbekanntes an. Das Haptische tut ein Übriges. Die vier groß dimensionierten Pappfiguren laden geradezu zum Spielen ein – sie sind so griffig, dass sie vermutlich auch schnell zum freien Spiel von *Rotkäppchen und der Wolf* genutzt werden.

Aber, und das kennt man von solchen Spielen, wo es um die Merkfähigkeit geht: Bei den Jüngeren ist die oftmals viel besser ausgeprägt als bei den Eltern. Doch vielleicht bietet **Ab durch den Wald** nicht nur den Jüngsten die Möglichkeit, das Gedächtnis zu trainieren und Kooperation einzuüben. Großmutter wird euch sicherlich in doppelter Hinsicht dankbar sein, wenn ihr die Aufgabe gemeinsam meistert.

Der italienische Spieleautor Giorgio Galbusera sagt über sein Vorgehen, ihn treibe beim Spieldesign das Streben nach der perfekten Balance zwischen Einfachheit und Spannung an.

Mit der Verbindung der sehr eingängigen Merkmechanik mit einem Wettlaufspiel verfolgt er das bei **Ab durch den Wald** vorbildlich. Die zehn bis 15 Minuten dauernde Pizza-Zustellung vergeht für die kleinen Mitspielenden deshalb wie im Flug.



Die Spannung ist riesig, ob man den Wolf im Wettrennen zu Großmutter's Haus schlagen kann. Aber wie es auch ausgeht: Am Ende gibt es Pizza, und sicherlich werden alle etwas bekommen: Großmutter, Rotkäppchen, Wolf und vielleicht auch der Jäger – eine Pizza schmeckt ja am besten, wenn man sie sich teilt. [dxj]



### Ab durch den Wald

# Merkspiel

# Märchenwelt

# Kooperativ

# Wettrennen

**Spieldesign:** Giorgio Galbusera  
**Illustration:** Gediminas Akilaitis  
**UVP:** EUR 19,99  
**Im Handel erhältlich**



# UND JETZT: ALLE AUF EINMAL!

Wenn es darum geht, einen Begriff zu erraten, liegt die einfache Formel nahe: Je mehr Tipps, desto einfacher ist es. Aber in **Shout the Clue** wendet sich dieses Prinzip gegen euch. Denn alle Tipps prasseln gleichzeitig auf die ratende Person ein. Verrückt – aber auch ein toller Spielspaß.

Dabei haben wir noch nicht alles verraten, was das kooperative Partyspiel **Shout the Clue** ausmacht. Ihr könnt eine Niederlage nur abwenden, wenn ihr die Begriffe anhand der Tipps eurer Mitspielenden erratet. Doch für das Wortgewitter gelten obendrein Einschränkungen. Ihr hört also keinen Klartext, sondern nur noch ein Gewirr aus Berufen, Formen, Zahlen und Filmtiteln. Da heißt es: Ohren spitzen und gemeinsam um die Ecke denken. Und zwar schnell, die Sanduhr läuft!

Pro Partie sind alle einmal mit Raten dran und haben je nach Größe der Spielrunde fünf bis sieben Begriffe zu erraten, ehe die Sanduhr durchgelaufen ist. Für jedes Wort, das ihr nach dem Durchrieseln des Sandes nicht korrekt genannt habt, rückt der *Fiaskomarker* einen Schritt in Richtung Niederlage. Kommt er dort an, habt ihr verloren. Wenn alle einmal in der Rate-Rolle waren und der *Fiaskomarker* das Ende der Leiste nicht erreicht hat, gewinnt ihr.

**BERUFE**

Blubb!

Ähh...  
Ei?

Daaa-dam!  
Daaa-dam!  
Da da, da da...

**ADLER**

**GEBURTSTAG**

So einfach der Spielablauf ist, so herausfordernd kann es sein, bei den

Tipps der Mitspielenden durchzusteigen. Denn diese werden nicht nur alle gleichzeitig gegeben, sie müssen sich auch an jeweils eigene, spezielle Einschränkungen halten. So darf vielleicht eine Person nur Markennamen äußern, eine andere muss sich auf Lebensmittel beschränken, und wieder eine andere darf nur Melodien summen ... Das sind nur drei Beispiele. **Shout the Clue** ist für bis zu acht Spieler\*innen, entsprechend chaotisch und aberwitzig kann das Tipp-Durcheinander geraten. Damit sich niemand zu sehr auf eine Einschränkung einschießt, werden diese in jeder Runde gewechselt. Gruppen, denen das alles noch zu leicht ist, können mehr Begriffskarten verteilen, um die Herausforderung – und das Chaos – hochzuschrauben. [dapf]

## Shout the Clue

# Partyspiel # Spaßiges Durcheinander  
# Kooperativ # Kommunikationslimits

Spieldesign: Valéry Fourcade  
UVP: EUR 19,99  
Ca. ab Juli im Handel erhältlich

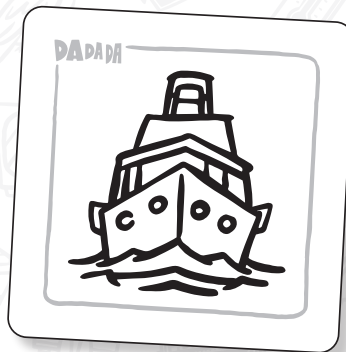
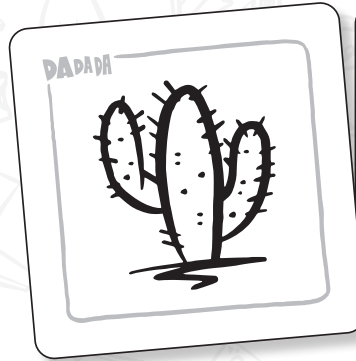


**VERBEN**

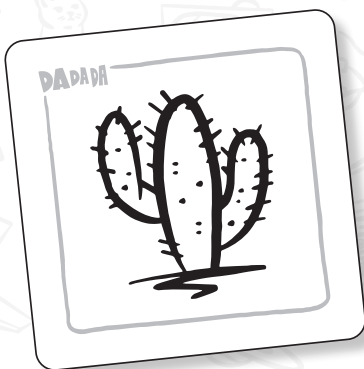
# UND DANN HAT'S BING GEMACHT

Sprache ist ein verzwicktes Konstrukt – das heißt aber nicht, dass man damit keinen Spaß haben kann. In **DaDaDa** entwickeln Spielende gleich selbst eine Sprache. Ein paar Karten ... und ihr redet vielleicht bald schon auf ganz neue Weise miteinander!

Jede Sprache besteht eigentlich aus Buchstaben- und dann Silbenkombinationen, denen wir alle dieselbe Bedeutung zuschreiben – meistens jedenfalls. Die Buchstabenfolge R-E-H etwa hat mit dem Tier Reh gar nichts zu tun. Doch genau diesen Umstand macht sich das kooperative Kartenspiel **DaDaDa** zunutze. Dabei müsst ihr nicht nur eure eigenen Kombinationen basteln, ihr müsst sie auch noch benutzen, um euch zu verständigen.



Wirklich schwierig wird das Ganze vor allem, weil ihr zur Kommunikation miteinander nur die Laute auf den *Lautkarten* und ein paar wenige Gesten verwenden dürft. Habt ihr euch so auf eine Zuordnung von Bildern und Lauten geeinigt, stellt Phase Zwei von **DaDaDa** eure neue Sprache auf die Probe. Dann deckt jemand neue Bildkarten auf und benennt eine davon. Der Rest der Gruppe muss nun auf Basis eurer neuen Sprache herausfinden, welche Karte gemeint ist. Das wird so lange wiederholt, bis ihr zwei Karten falsch getippt habt. Je mehr bis dahin richtig zugeordnet sind, desto mehr Punkte gibt es.



Möglich machen das zwei Arten von Karten: Die einen bilden unterschiedliche Dinge ab, vom Eichhörnchen über einen Fotoapparat bis hin zu einer Wassermelone. Auf den anderen

Karten sind Laute zu lesen wie „Bing“ oder „Da“. In der ersten von zwei Spielphasen deckt ihr eine bestimmte Anzahl von *Lautkarten* und *Bildkarten* auf. Dann einigt ihr euch darauf, die Laute mit bestimmten Bildern in Verbindung zu setzen. So könnte eine Biene und ein Wal neben dem Laut „Bing“ bedeuteten, dass ihr unter „Bing“ ab jetzt Tier oder Lebewesen versteht.

Übrigens: Es soll schon nach besonders punktreichen Partien vorgekommen sein, dass sich am Ende ein Wort in den alltäglichen Sprachgebrauch hinein gemogelt hat. Nicht nur deswegen besitzt eine Partie **DaDaDa** das Zeug, noch lange im Gedächtnis zu bleiben. [val]



## DaDaDa

# Einfaches Spielprinzip

# Kreativ

# Sorgt für Gesprächsstoff

# Heiter

**Spieldesign:** G. Guimaraes, L. McGirr, TJ Spalty & J. Spinelli

**Illustration:** The Op Games

**UVP:** EUR 19,99

Ca. ab September

im Handel erhältlich





# MONDSCHEN, MISSTRAUEN UND MAGISCHE ZAHLEN

Das neue Kartenspiel **Wolfsmond** knüpft nicht nur thematisch an den Großgruppen-Klassiker *Werwölfe* an, auch optisch gibt es Gemeinsamkeiten. Spielerisch geht dieser Ausflug in die von Reißzähnen geplagte Provinz jedoch völlig neue Wege.

Die sternklare Nacht senkt sich über das kleine Dorf im ländlichen Nirgendwo und ein prächtiger Vollmond steigt empor. Soweit so idyllisch – aber hört ihr auch das Heulen der Wölfe? Da spitzen alle *Werwolf*-Fans die Ohren:

Sie wissen nur allzu gut, wie schwierig es sein kann, das Morgengrauen nach einer langen Vollmondnacht zu erleben. Aber auch, welchen Spielspaß das bereitet.

Mit **Wolfsmond** legt das Autorenduo Michael Palm und Lukas Zach, das zuletzt mit *Dorfmantik – Das Brettspiel* und *Boss Fighters QR* Erfolge feierte, ein wendungsreiches Kartenspiel vor. Drei bis sechs Spielende wetteifern darum, siegreich aus

der Nacht hervorzugehen. Dabei führen mehrere Wege zum Sieg: Ihr gewinnt zum Beispiel, wenn alle anderen aus

dem Spiel ausgeschieden sind – **Wolfsmond** ist ein Spiel, bei dem sich niemand lange sicher fühlt. Ebenso gewinnt ihr, wenn ihr eine Karte ausspielt, deren Effekt euch den Sieg beschert. Haltet also zum richtigen Zeitpunkt die *Werwolfin* in Händen oder weist den höchsten Zahlenwert vor, sobald der Nachziehstapel zur Neige geht. Zahlreicher als die Möglichkeiten, eine Partie **Wolfsmond** zu gewinnen, sind nur die Momente, in denen eure Mitspieler\*innen eure Pläne durchkreuzen. Dazu gleich mehr.

Der Spielablauf ist zunächst ganz einfach: Ihr beginnt das Spiel mit je einer Karte auf der Hand, die nur ihr kennt. In eurem Zug habt ihr zwei Optionen: Entweder ihr zieht eine Karte



vom Nachziehstapel und spielt dann eine eurer beiden Karten aus. Oder ihr zieht eine von drei in der Tischmitte verdeckt ausliegenden Karten, schaut sie euch an und legt eine eurer beiden Karten verdeckt zurück in die Tischmitte. Dadurch wird das eingängige Prinzip „Ziehe eine Karte, spiele eine Karte“ um eine spannende Möglichkeit ergänzt: In der Interaktion mit der verdeckten Auslage lassen sich gleichermaßen Informationen einholen und Köder auslegen.

Wie sich das nutzen lässt, zeigt ein Blick auf die Effekte der Spielkarten. Die weisen alle einen von 26 unterschiedlichen Charakteren mit individuellen Fähigkeiten vor. Einige Karten gewähren euch einen Versuch, den Zahlenwert einer anderen Person zu erraten. Wenn ihr richtig liegt, scheidet diese aus. Bei anderen Karten vergleicht ihr den Zahlenwert eurer Handkarten. Wer den höheren hat, scheidet aus. Bei anderen Karten scheidet ihr indes mit dem niedrigeren Wert aus. Oder ihr zwingt eine Person, ihre Handkarte auszuspielen, was in zwei Fällen ebenfalls zum Ausscheiden führt.

Je besser ihr den Durchblick behaltet, desto höher dürfte eure Trefferquote sein. Leicht wird es euch dabei nicht gemacht, denn andere Karten bieten kurzfristigen Schutz, erlauben das



Die Werwölfin  
Person deiner  
spiele dann  
ten aus.

Du darfst die Alchemistin aus deiner Auslage ablegen, falls du aufgrund des Karteneffekts einer anderen Person ausscheiden würdest. Ziehe dann 1 Karte anstatt auszuseiden.

MONDKARTE

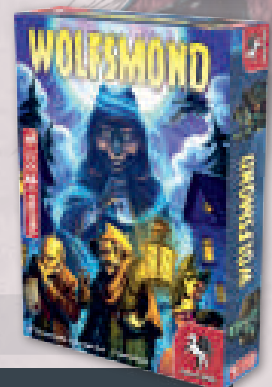
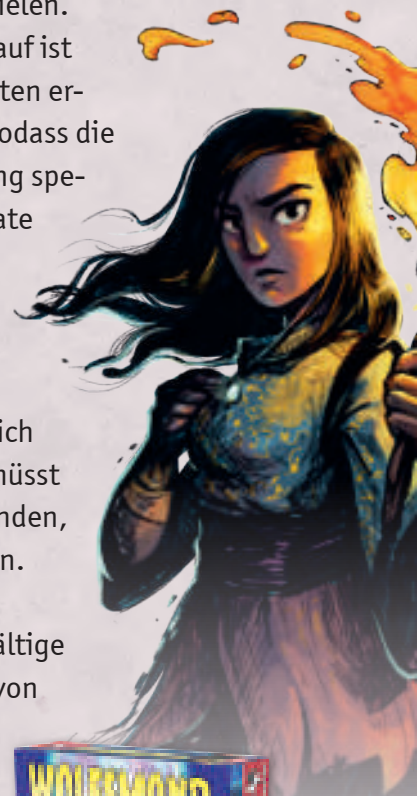
Der Vollmond ist nahe.  
Lege diese Karte offen in die Mitte der Spielfläche. Führe 1 weiteren Zug aus.

Tauschen oder Ausspähen von Handkarten und können gar ausgeschiedene Spieler\*innen zurück in die Partie holen. So einfach die einzelnen Spielzüge sind, so turbulent und überraschend entfaltet sich jede Runde **Wolfsmond**.

**Wolfsmond** zeigt zwar im Spielverlauf viele Finessen, eine große Stärke des Spiels ist jedoch, wie wenig Vorwissen ihr benötigt, um loszuspielen. Der eigentliche Spielablauf ist kinderleicht und die Karten erklären sich von selbst, sodass die Anleitung nur zur Klärung spezieller Situationen zu Rate gezogen werden muss.

Eine Partie **Wolfsmond** dauert nur wenige Minuten. Wer die Vollmondnacht auskosten will, einigt sich auf das längere Spiel. Dabei müsst ihr, je nach Anzahl der Spielenden, zwei bis drei Partien gewinnen.

Illustriert wurde die hinterhältige Dorfgemeinschaft übrigens von Lea Fröhlich, die bereits *Werwölfe* und *Werwölfe Vampirnacht* stimmungsvoll in Szene setzte. Auch hier rückt sie den sonderbaren Reigen wieder ins rechte Zwielficht. [dapf]



### Wolfsmond

# Schnelles Spiel # Voller Wendungen  
# Bluff & Deduktion # Stimmungsvoll

Spieldesign: Michael Palm, Lukas Zach  
Illustration: Lea Fröhlich  
UVP: EUR 14,99  
Ca. ab Juli im Handel erhältlich



# WELCHE ROLLE PASST ZU DIR?

Mit *Daggerheart* als Fokustitel stellen wir euch ein brandneues Rollenspiel vor, das seit der Veröffentlichung im vergangenen Jahr für viel Furore gesorgt hat. Da ist es nur konsequent, einmal aufzuzeigen, wie viele fantastische Welten und mitunter Nerven aufreibende Abenteuer im Rollenspiel-Programm von Pegasus Spiele nur darauf warten, von euch entdeckt zu werden. Da es, samt Zubehör, über hundert Titel sind, stellen wir euch auf dieser Doppelseite die **Grundregelwerke** der Highlights vor.



Kostenlose Version

## Midgard Playtest Guide

Mit dem **Midgard Playtest Guide** erhaltet ihr einen exklusiven Blick auf die kommende 6. Edition des deutschen Rollenspielklassikers. Auch wenn es sich noch nicht um fertige Regeln handelt, könnt ihr mit dem Playtest Guide bereits vollständig spielbare Figuren erschaffen, neue Mechaniken ausprobieren und erste Abenteuer in der Welt *Damatu* erleben. Rollenspielrunden, die sich den spannenden Einblick in die neue Edition nicht entgehen lassen wollen, checken unter [www.pegasusdigital.de](http://www.pegasusdigital.de) ein und laden sich den 180-seitigen **Playtest Guide** einfach kostenlos runter.



Preis: EUR 29,95

## Cthulhu

Mit **Cthulhu** taucht ihr in eine Welt uralter Schrecken ein. Als Investigator\*innen deckt ihr verborgene Geheimnisse auf und begegnet dem Cthulhu-Mythos – alte Götter, wahnsinnige Kulte und Wissen, das euch um den Verstand bringen kann. Ihr reist an jene unheilvollen Orte, die H.P. Lovecraft ab den 1920er Jahren erschuf und stellt euch dem Unbegreiflichen. Seit über 30 Jahren zieht **Cthulhu** Rollenspielernde in den Bann. Das für die Spielleitung konzipierte *Grundregelwerk* modernisiert in der 7. Edition die Regeln behutsam, bleibt aber kompatibel zu früheren Ausgaben.



Preis: EUR 19,95

## Shadowrun 6

**Shadowrun** schickt euch in eine düstere Zukunft, in der Cyberware auf Magie trifft und Megakonzerne die Welt beherrschen. Es ist das Jahr 2080 und ihr schlüpft in die Rollen von *Runnern*, die riskante Aufträge zwischen Matrix, Straßenschluchten und arkanen Mächten übernehmen. Ob Elfen-Schamanin, Ork-Straßensamurai oder Zwergen-Riggerin – ihr stellt euch tödlichen Runs und knallharten Entscheidungen. Das *Grundregelwerk* zu **Shadowrun 6** ist die neueste Edition eines der populärsten Rollenspiele aller Zeiten. Sie enthält alles, was ihr zum Spielen in den Schatten benötigt.

## Humblewood: Kampagnen- und Settingbox

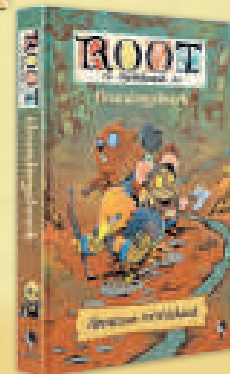
Erlebt mit **Humblewood** die Welt von *Everden*, ein märchenhafter Wald voller tierischer Held\*innen. Doch die Heimat der pelzigen Bodenvölker ist bedroht: Von der Baumstadt *Erlenherz* aus regiert die Vogelschar und schickt rasende Flammen übers Land. Als mutige Held\*innen könnt ihr das Gleichgewicht des Reiches wiederherstellen. Die **Humblewood: Kampagnen- und Settingbox** enthält zehn spielbare Völker, Monster und magische Gegenstände sowie ein spannendes Abenteuer.



Preis: EUR 59,99

## Root – Das Rollenspiel

**Root – Das Rollenspiel** ist ein Pen-&-Paper-Erzählspiel, bei dem sich die *Waldlandallianz* gegen die *Marquise de Katz* formiert und für Geld, Gerechtigkeit und Freiheit kämpft. Ihr spielt *Vagabundierende*, begeben euch auf Abenteuer und verändert das Waldland durch eure Handlungen: Ruhm und Ehre erwarten euch! **Root** basiert auf *Root – Ein Spiel von Macht und Recht im Waldland*, dem preisgekrönten Brettspiel von Leder Games. Im *Grundregelwerk* findet ihr neun einzigartige Rollenbücher, einfache Regeln, innovative Spielmechaniken und den Abenteuerschauplatz *Gelilahs Hain*.



Preis: EUR 29,95

## Avatar Legends – Das Rollenspiel

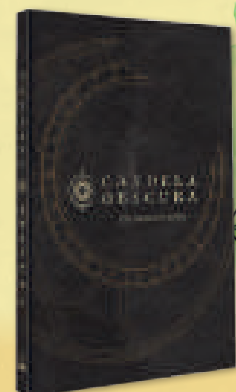
Die Welt der Serien *Avatar – Der Herr der Elemente* und *Die Legende von Korra* hat Millionen Fans weltweit. Ihr könnt mit **Avatar Legends – Das Rollenspiel** darin zu den Held\*innen eurer eigenen Geschichten werden! Das *Grundregelwerk* enthält alles, was zum Spielen nötig ist: Neben der Einführung alle Spielregeln (basierend auf dem Regelsystem *Powered by the Apocalypse*), fünf spielbare Ären (Kyoshi, Roku, Hundertjähriger Krieg, Aang, Korra), eine farbige Karte der *Vier Nationen*, zehn Hilfen zum Erschaffen von Charakteren sowie ein spielbares Abenteuer.



Preis: EUR 39,95

## Candela Obscura

Die **Candela Obscura** ist eine paranormale Geheimgesellschaft, welche die *Fairelands* und ihre strahlende Hauptstadt *Newfaire* vor übernatürlichen Gefahren schützt. Okkulte Mysterien tun sich in dieser Metropole auf, die auf den Ruinen einer untergegangenen Zivilisation erbaut wurde. Wenn ihr durch die Ruinen streift, die noch immer von den Überresten mächtiger Magie durchdrungen sind, findet ihr im *Grundregelwerk* von **Candela Obscura** ein Spielsystem, das euch viel Freiheit gibt zum Erzählen, aber auch den strategischen Einsatz von Ressourcen ermöglicht. [ask]



Preis: EUR 39,95



# MACH MIR MEIN' MAIS NICHT MADIG!

Auch wenn der Titel etwas anderes vermuten lässt: **Veggie Match** ist keine Dating-Plattform für solo lebende Veggies. Bei dem Spiel soll es zwar „matchen“, aber vielmehr durch das passende Gemüse selbst.

Gespielt wird **Veggie Match** mit *Ackerkarten* und *Ackerplättchen*. Alle am Tisch haben je einen Acker mit vier Feldern. Diese Ackerstücke werden zu Beginn, abhängig von der Anzahl der Mitspielenden, in unterschiedlichen Formen zu einem großen Gemüsefeld zusammengelegt. Ihr startet mit vier *Ackerkarten* in der Hand, legt in euren Zügen je eine aus und zieht am Ende vom verdeckten Stapel eine neue nach. Auf den quadratischen *Ackerkarten* sind fünf Gemüsesorten mit positiven oder negativen Punktzahlen abgebildet.

Wer am Zug ist, darf eine auf ein freies Ackerfeld auslegen – auch auf fremdes Territorium.

Liegen nach einem Zug drei Karten derselben Gemüsesorte orthogonal oder diagonal beieinander, kommt es zur Ernte. Als Belohnung erhält man einen Gemüsemarker der entsprechenden Sorte, derweil die *Ackerkarten* von den Besitzer\*innen des jeweiligen Landstücks geerntet werden. Die verahren sie bis zum Spielende verdeckt bei sich. Neben den Gemüsen verbergen sich im Nachziehstapel mit *Korb*, *Sturm* und *Schubkarre* zudem drei Spezialkarten. Die machen das Geschehen noch unvorhersehbarer. Die *Schubkarre* zum Beispiel erlaubt das Bewegen von *Ackerkarten*.



Sind alle *Ackerkarten* gespielt, endet das **Veggie Match** und es kommt zur Wertung. Zählt die Plus- und Minuspunkte auf den gesammelten Karten zusammen. Unabhängig davon gibt es eine Mehrheitenwertung für die fünf verschiedenen Gemüsemarker. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt. **Veggie Match** ist für drei bis sechs Spielende gedacht, kombiniert ihr zwei Exemplare, sogar für bis zu zwölf Personen.

**Veggie Match** ist ein Titel mit viel und ziemlich direkter Interaktion. Da wird sich nicht jede\*r stets über jedes Gemüse freuen, das ihm oder ihr da vorgesetzt wird. Aber so ist es ja auch im echten Leben – und zum Glück, zumindest aus der Sicht des Autors: Rosenkohl ist nicht dabei! [dxj]



## Veggie Match

# Gemüseanbau # Karten auslegen  
# Sehr interaktiv # Bis zu 12 Spielende

Spieldesign: Yukihiro Morikawa und Yoshihiko Koriyama  
Illustration: Kenneth Wong  
UVP: EUR 11,99  
Ca. ab Juli im Handel erhältlich



# JEDE SEKUNDE ZÄHLT

3...2...1... Dann fliegt euch alles um die Ohren! Um das zu verhindern, müssen Spielende in **Last Minute** zusammenarbeiten, um gleich mehrere Bomben zu entschärfen. Doch die Zeit spielt gegen euch: Nach zwei Minuten ist Schluss.

In **Last Minute** bleibt kaum Gelegenheit zum Nachdenken. In jeder Mission müsst ihr mithilfe von Karten Bomben entschärfen, bevor der Timer abläuft. Von jeder Bombe laufen unterschiedliche Kabel in bestimmten Formen und Farben weg. Das Ziel ist es, innerhalb von ein bis zwei Minuten die passenden *Kabelkarten* unter die ausliegenden Bomben zu spielen.

Dafür habt ihr alle Handkarten, die jeweils ein bestimmtes Kabel abbilden. An eine Reihenfolge müsst ihr euch untereinander nicht halten. Alle am Tisch können jederzeit Karten spielen, abwerfen oder auf ihr Handkartenlimit nachziehen. Dabei dürft über alles reden, aber nicht verraten, welche Karten ihr genau auf der Hand habt. Klingt erst mal einfach? Aber: Jede eurer Karten

zeigt nicht nur ein Kabel, sondern auch eine Zahl zwischen 0 und 59. Ihr dürft die *Kabelkarten* unter die Bomben nur in absteigender Zahlenfolge ablegen.

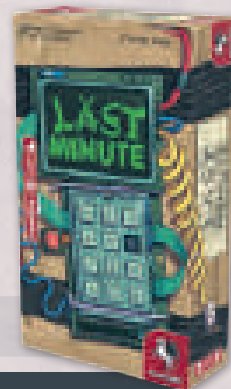
Damit wird die Sache schon schwieriger... Solltet ihr eine

Mission nicht direkt schaffen, ist noch nicht alles verloren. Für jede Partie habt ihr zwei Zeitmarker. Bei einer Niederlage könnt ihr einen abwerfen, um es nochmals zu versuchen.



Eine Partie besteht aus drei Missionen, die zusammen eine Herausforderung bilden. Während euch die ersten Herausforderungen noch die Gelegenheit zum langsamen Einspielen geben, wird es später schon kniffliger. Dann kommen bestimmte Einschränkungen hinzu. Beispielsweise muss dann eine Bombe zuerst oder in aufsteigender Reihenfolge entschärft werden. Am Anfang betrifft das nur ein oder zwei Bomben, aber es geht schließlich so weit, dass ihr für bis zu acht Bomben eine zufällige Einschränkung

zieht. Langweilig wird es euch mit **Last Minute** also gewiss nicht. Wer noch dazu ein Faible für kooperative Kartenspiele oder Echtzeit-Rätsel hat, kann sich die Kabelzange bereitlegen. [val]



## LAST MINUTE

# Echtzeit # Kooperativ  
# Kartenspiel # Ansteigende Schwierigkeit

Spieldesign: Romaric Galonnier, Luc Rémond

Illustration: Suhang Zhang

UVP: EUR 14,99

Ca. ab Oktober im Handel erhältlich



# KEINE FRAGE VON GUT ODER BÖSE

In dem taktischen Kartenspiel **Insurrection** kämpfen die guten Völker und die böse Königin um die Vorherrschaft im Land. Durch geschickten Kartentausch beeinflusst ihr den Kampf um den Thron, um euren Vorteil daraus zu schlagen.

Die böse *Königin Kristin* beherrscht das Land mit eiserner Faust. Sie versammelt ihre Schergen um sich, um das Königreich mit magischer Korruption zu überziehen. Nur die guten Völker des Landes stellen sich dem entgegen. Aber ob es ihnen gelingt, die böse Königin vom Thron zu stoßen, ist für euch zweitrangig. Ihr beeinflusst den Konflikt bloß zu eurem eigenen Vorteil. Wie viel eure Kartenhand schlussendlich wert ist, wird nämlich dadurch bestimmt, welche Seite triumphiert.

**Insurrection** verläuft über bis zu sechs Runden, in denen sich die Rebellion langsam zum Schloss von *Königin Kristin* vorkämpft. In jeder Runde spielt ihr verdeckt eine Karte aus, nutzt eventuelle Effekte und nehmt euch eine Karte aus der Auslage. So stellt ihr euch die perfekte Kombination an Handkarten für die Spielwertung zusammen. Außerdem kontrolliert ihr so die Menge an *Korruptionssymbolen* in der Mitte. Wenn diese zehn erreicht, überzieht *Königin Kristin* das Land mit Dunkelheit und das Spiel endet.



Zu Beginn einer Runde schreitet der *Rebellionsmarker* auf seinem Pfad voran. Die so erreichte Landschaftskarte gibt vor, wie viele *Kreaturenkarten* in den Spielbereich hinzukommen. Liegen nun mindestens zehn *Korruptionssymbole* aus, wird sofort das Spielende eingeläutet, ansonsten geht es weiter.

Zu Spielbeginn besteht eure Hand aus drei *Kreaturenkarten* und einer mächtigeren *Oberhauptkarte*; pro Runde kommt eine weitere *Kreaturenkarte* hinzu. So wächst eure Hand im Lauf des Spiels immer weiter. In jeder Runde wählt ihr jeweils eine dieser Handkarten und legt sie verdeckt vor euch aus. Dann deckt ihr gleichzeitig eure Karten auf und handelt sie in *Initiativreihenfolge* ab.



Kreaturen und Oberhäupter mit einem hohen Initiativwert sind dabei zuerst dran. Einige von ihnen erlauben es euch, zusätzliche Sonderaktionen durchzuführen. *Spähen* lässt euch die oberste Karte des Kreaturenstapels ansehen und dann unter den Stapel oder in den Spielbereich legen. Mit *Besiegen* könnt ihr eine Karte aus der allgemeinen Auslage entfernen. So könnt ihr die Anzahl an *Korruptionssymbolen* beeinflussen und mitbestimmen, wann und wie das Spiel endet. Nachdem ihr die Fähigkeiten eurer Karte abgehandelt habt, nehmt ihr eine Karte aus der Mitte auf die Hand und platziert eure gerade gespielte Karte in den Spielbereich. Auch jetzt wird überprüft: Liegen zehn oder mehr *Korruptionssymbole* aus, endet das Spiel.

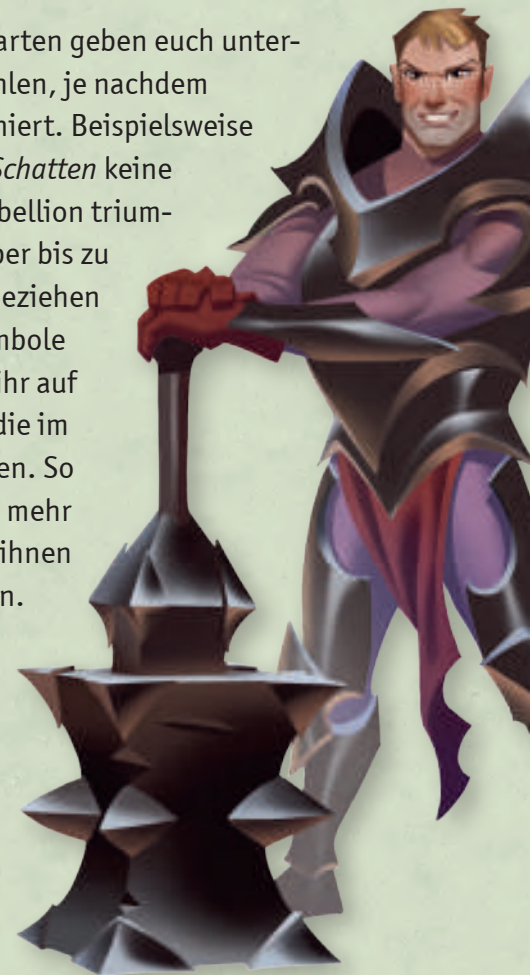


Spätestens aber nach der sechsten Runde endet **Insurrection** in jedem Fall. Hat der *Rebellensmarker* die Festung von *Königin Kristin* erreicht, triumphiert die Rebellion. Hat Kristin zuvor das Land mit *Korruption* überzogen, triumphiert sie. Der Ausgang des Konflikts wirkt sich auf die Wertigkeit eurer Karten aus. Nachdem ihr noch die Spielende-Fähigkeiten der *Oberhäupter* ausgelöst habt, zählt ihr die Punkte eurer Handkarten

zusammen. Einige Karten geben euch unterschiedliche Punktzahlen, je nachdem welche Seite triumphiert. Beispielsweise erhaltet ihr für den *Schatten* keine Punkte, wenn die Rebellion triumphiert, ansonsten aber bis zu 15. Manche Karten beziehen sich auch auf die Symbole anderer Karten, die ihr auf der Hand habt oder die im Spielbereich ausliegen. So bringen euch *Zwerge* mehr Punkte, je mehr von ihnen in der Mitte ausliegen.

Um in **Insurrection** siegreich aus der Partie hervorzugehen, müsst ihr einerseits eine gute Kartenhand zusammenbauen und andererseits die Geschicke des Königreichs clever beeinflussen, damit die Seite triumphiert, die euch die meisten Punkte sichert.

Wenn ihr keine **Insurrection**-Neulinge mehr seid, könnt ihr die fortgeschrittenen Landschaften dazunehmen. Die besonderen Regeln dieser Karten werden ausgelöst, sobald der *Rebellionsmarker* sie auf dem Pfad erreicht. Sie verleihen euren Partien damit eine weitere taktische Dimension. [mad]



### Insurrection

# Taktische Tiefe  
# Fantasythema

# Kurze Regeln  
# Gut gegen Böse

Spieldesign: Tore Næss  
Illustration: Louis Gennart  
UVP: EUR 19,99  
Ca. ab Juli im Handel erhältlich



# EIN HOFNARR ALS KÖNIGSMACHER



Es artet nicht in einen Rosenkrieg aus, doch richtig grün sind sich die Charaktere in **Bloom Kingdom** nicht. Witzig bei dem kleinen Spiel ist die Doppelfunktion der Karten: entweder sie wandern in die Auslage, oder sie sorgen am Ende als **Wertungskarten** für die Siegpunkte.



**Bloom Kingdom** gehört zu jener Art Kartenspiel, das aus wenig Material viel Spielerlebnis macht. Zehn Charaktere gibt es, von jedem sind zehn Exemplare im Spiel. Wie in einem Königreich üblich, findet ihr da *Könige* und *Königinnen*, *Hofnarren* und *Adlige*, allesamt mit einer üppigen Blume anstelle eines Kopfes farbenfroh in Szene gesetzt. Lediglich *Einhorn*er und *Drachen* sind in ihrer wahren Natur zu sehen und nicht mit Pflanzenkopf.



Die Karten haben allesamt eine Doppelfunktion. Entweder sie wandern in die gemeinsame Auslage, um potenzielle Punktelieferanten zu werden. Oder ihr macht jene zwei, die euch am aussichtsreichsten erscheinen, zu **Wertungskarten**. Insgesamt spielt ihr drei Durchgänge, in denen die Kartenslots der Auslage stetig anwachsen. Der

Ablauf ist ganz einfach: Zu Beginn jedes Durchgangs habt ihr sechs Karten. Pro Zug wählt ihr geheim eine aus, die deckt ihr gleichzeitig auf. Sie werden, für alle Charaktere fein säuberlich getrennt, in die neun Spalten sortiert, lediglich der *Hofnarr* darf sich überall tummeln. Die Reihenfolge des Einordnens hängt von den unterschiedlichen *Initiativwerten* der Karten ab. Dadurch wird es knifflig, denn die Karten beeinflussen sich. Die *Ritterin* beispielsweise sorgt mit ihrem *Soforteffekt* dafür, dass ein *Drache* entfernt wird. Liegt aber noch keiner, passiert nichts.



Ziel bei **Bloom Kingdom** ist, die Spalten so zu befüllen, dass jene zwei Karten, die ihr jeweils am Ende der drei Durchgänge als **Wertungskarten** behaltet, möglichst kräftig punkten. Doch da die Karten meist mächtig in Konkurrenz treten, wird das ein Hauen und Stechen. Eine lange Reihe mit *Königen* ist prima, wenn man selbst noch einen als **Wertungskarte** besitzt. Hat jedoch irgendjemand einen *Hofnarren*, sabotiert das die *König*-Wertung und füllt die Punktebox beim Narren. [ask]



## Bloom Kingdom

# Flottes Kartenspiel # Elegant verknappt  
# Blumige Gestaltung # Bluff und Taktik

**Spieldesign:** Christian Kudahl, Thomas Weber  
**Illustration:** Cuculum (Axel Kuckuk)  
**UVP:** EUR 9,99  
Ca. ab Juli im Handel erhältlich



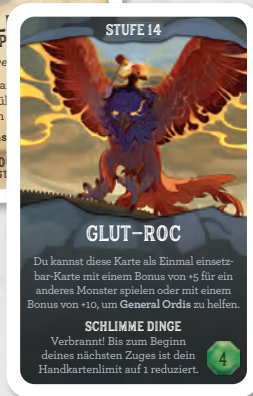
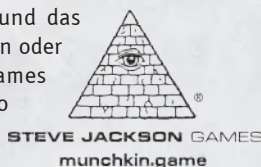
# EIN ECHTER MUNCHKIN KANN AUCH WÜRFEL

Achtung, liebe **Munchkin**-Purist\*innen, jetzt müsst ihr stark sein: Mit **Munchkin Vox Machina** kommt im Herbst ein **Munchkin**-Titel heraus, in dem alles ganz anders ist. **Naja, fast alles.**

Um es euch ein wenig leichter zu machen, fangen wir mit dem Bekannten an – jedenfalls wenn ihr es schafft, die völlig atypische Spielbox zu öffnen, bei der nicht der legendäre Illustrator John Kovalic wie üblich ein Genre vermunchkinitisiert hat. Ihr findet darin: eine Anleitung, 96 Türkarten, 76 Schatzkarten und 7 Charakterkarten. Im Spiel dürft ihr Türen eintreten, auf Ärger aus sein, Räume plündern und milde Gaben verteilen, um als Erste\*r die 10. Stufe zu erreichen und das Spiel zu gewinnen. Uff! Geht doch.

Nun zum Rest: Viele dürften schon beim Stichwort **Vox Machina** geahnt haben, wohin es euch verschlägt. Richtig: Das ist die erste in der Fantasy-Welt *Exandria* angesiedelte Kampagne, die von der Synchronsprecher-Gruppe *Critical Role* gespielt wurde. Diese Webserie, auf einem der Superklassiker des Rollenspiels aufsetzend, hat Millionen Fans. Zudem hat Amazon Prime drei Staffeln *Vox Machina* als aufwändige Zeichentrickserie produziert.

**Munchkin**, die **Munchkin**-Charaktere, und das Pyramiden-Logo sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated in den USA und anderswo und werden von Pegasus Spiele in Lizenz benutzt. Alle Rechte vorbehalten.



Das mag ja noch angehen. Doch nun ... wird's richtig ernst: In der Schachtel sind zwei Würfel, ein sechs- und ein 20-seitiger. Würfel? Ist *Munchkin* nicht angetreten, um das Rollenspiel-Genre mit dem ganzen Gewürfel und so weiter zu ver-gackeieren? Und jetzt drückt er euch das Teufelszeug selbst in der Hand? Ja. Aber: Versucht es einfach mal. Mit dem W20 bestimmt ihr in der ersten Runde, wer startet. Mit dem W6 könnt ihr erfolgreich vor einem Monster weglaufen. Auch nicht schlecht.

Also: **Vox Machina** ist ein wahrlich anderer **Munchkin**. Allen Purist\*innen, egal ob sie *Critters* sind (ja, so heißen die *Critical Role*-Fans) oder *Munchkin*-Adept\*innen, sei gesagt: **Munchkin** hat schon immer davon gelebt, die Dinge anders zu machen. Warum also nicht bei sich selbst? Und wer noch nie eine Partie **Munchkin** gespielt hat ... Wird gewiss nicht an den kleinen Regeländerungen hängen bleiben, sondern sich über ein höchst unterhaltsames Spiel freuen. [meh]



## Munchkin Vox Machina

# Munchkin-Setting  
# Für die Fans

# Critical Role  
# Mit Würfeln

Spieldesign: Will Schoonover  
Illustration: Elena Munoz, Hos Hostettler  
UVP: EUR 17,99  
Ca. ab Oktober im Handel erhältlich

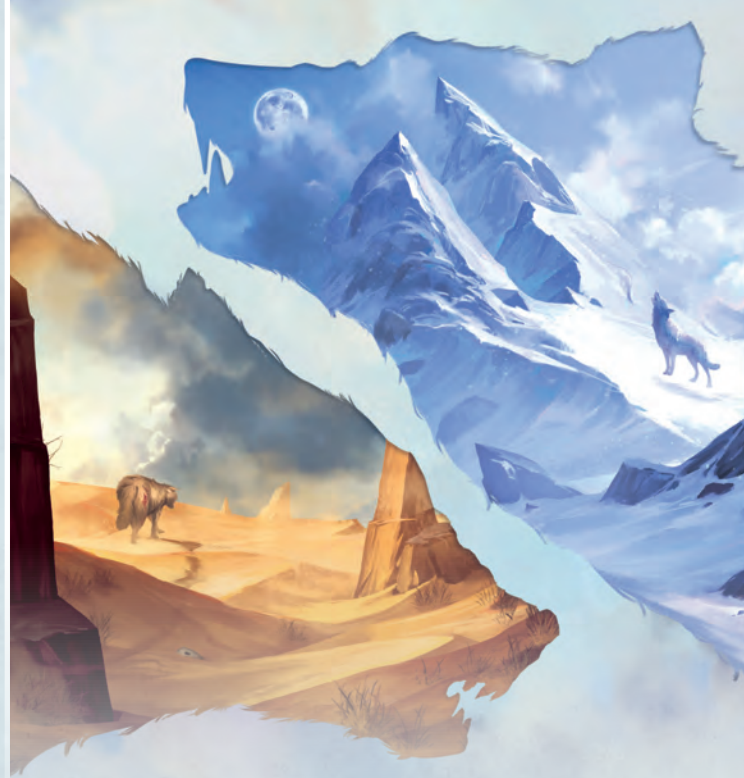


# DIE SCHLACHT UMS WOLFSLAND

**Lone Wolves** ist ein atmosphärisch dichtes Kartenspiel für zwei Personen. Es vereint auf ungewöhnliche Weise ein klassisches Stichspiel mit einem Element, das man aus Brettspielen kennt: Gebietskontrolle. Ihr habt 13 Stiche Zeit, um euch zum Alphetier aufzuschwingen.

Es ist eine raue und düstere Welt, in der euer Wolfsrudel um die Vorherrschaft kämpft. Der Gebietsplan in der Tischmitte ist unterteilt in fünf Gelände: Höhle, Wüste, Sumpf, Tundra und Vulkan. An die fünf Slots legt ihr Karten an. Am Ende von **Lone Wolves**, nach 13 Runden, entscheidet die Stärke der sich gegenüber lagernden Rudel, wer in welchem Gebiet obsiegt. Und

hier kommt schon das erste Spannungselement ins Spiel: Zu Beginn jeder Partie werden in die fünf Sektionen die sechseckigen *Gebietsplättchen* gelegt mit Punktwerten von fünf bis zwölf – wobei ihr die Plättchen im Laufe einer Partie umdrehen könnt, wodurch Gebiete lukrativer oder weniger lohnend werden!



Von den 30 *Wolfskarten* erhaltet ihr je 13. Die Wölfe gibt es in fünf Farben, diese korrelieren mit den fünf Gebieten, was zu Beginn jedoch noch keine Rolle spielt. Die Wölfe weisen Stärken von „2“ bis „7“ auf, die Rückseiten dagegen sind identisch gestaltet: Sie zeigen einen *Einsamen Wolf* mit Stärke „1“. Den Aufbau komplettiert ihr mit den *Narbenplättchen*. Sie sind das entscheidende Zusatzelement, das aus einem schlichten Stichspiel ein taktisch geprägtes Ringen macht. Von den 18 Plättchen verteilt ihr 15: auf jedes Gebiet zwei verdeckt und eines offen; die übrigen gehen unbesehen in die Schachtel. Zudem legt ihr *Mondplättchen* und *Blutmondplättchen* bereit.



Der Ablauf der 13 Runden ist extrem einfach. Die zufällig ausgewählte Startperson spielt eine Karte an eines der fünf Gebiete. Das Gegenüber muss – wenn möglich – die Farbe bekennen, kann die Karte aber irgendwo platzieren. Einzige Einschränkung in späteren Durchgängen: Pro Gebiet dürfen zusammen maximal sechs Karten ausliegen.

Wer den Wolf mit der höheren Stärke spielt, gewinnt den Stich und kommt im nächsten Durchgang raus. Zwei Stärkewerte haben eine Sonderfunktion: Fallen in einem Stich die 2er- und die 7er-Karte, gewinnt die „2“. Mit der „3“ deckt ihr ein *Narbenplättchen* im angespielten Gebiet auf.

Der oder die Unterlegene muss Folgendes tun: Er oder sie dreht seine Karte auf die Seite *Einsamer Wolf*, erhält dafür aber eines der runden *Narbenplättchen* aus dem Gebiet – sofern noch vorhanden! Das Plättchen müsst ihr sofort platzieren: Es kommt auf eines der eigenen drei *Rudelfelder*. Davon gibt es in allen fünf Gebieten auf beiden Seiten je drei. Wichtig: Ihr dürft dabei erneut frei entscheiden, in welches Gelände ihr es spielt.

Das gibt Raum für spannende taktische Überlegungen. Denn die *Narbenplättchen*, von denen es neun verschiedene Arten gibt, können mächtige Auswirkungen haben. So ermöglichen sie – wie oben erwähnt – das *Gebietsplättchen* umzudrehen. Sie könnten aber auch jedem eigenen Wolf in diesem Slot eine Stärke von „+1“ verleihen.



Die addierten Wolfsstärken werden wichtig bei der Schlusswertung. Da vergleicht ihr, Gebiet für Gebiet, die sich mit gefletschten Zähnen gegenüberliegenden Wolfsscharen. Wer mehr Punkte vorweist, erhält das *Gebietsplättchen*. Ihr könnt aber auch auf anderem Wege punkten. So gibt es, wenn ihr beispielsweise in einem Slot lauter *Einsame Wölfe* versammelt habt, ein *Narbenplättchen*, das euch pro Einzelgänger zwei Zusatzpunkte spendiert.

Womit wir beim letzten Aspekt der Schlusswertung und dem noch nicht erklärten *Mondplättchen* und *Blutmondplättchen* sind. Ersteres kommt ins Spiel, sobald ihr in einem der fünf Gebiete das letzte der drei *Narbenplättchen* entnommen habt. Legt sofort das *Mondplättchen* dorthin, ab da ist diese Gebietsfarbe Trumpf. Könnt ihr also bei späteren Durchgängen eine geforderte Farbe nicht bekennen, so könntet ihr nun den Stich

abtrumpfen. Das *Blutmondplättchen* funktioniert genauso, es löst das *Mondplättchen* ab, sobald in einem zweiten Gebiet alle *Narbenplättchen* verteilt sind. Die beiden Plättchen mit fünf, respektive drei Punkten kassiert, wer das jeweilige Gebiet am Ende für sich reklamiert. [ask]



### Lone Wolves

# 2-Personen-Spiel  
# Gebietskontrolle

# Stichspiel  
# Wolfsthema

Spieldesign: Yasuyuki Nakamura, Anthony Perone  
Illustration: Zingco Kang  
UVP: EUR 19,99  
Im Handel erhältlich



# WER MACHT DAS RENNEN BEIM KI-DUELL?

**Compile (Gold Edition)** liefert als eigenständige Erweiterung von *Compile* einen ganzen Datensatz neuer Protokolle. Das eröffnet euch beim Zusammenstellen innovative Wege. Es bedeutet nicht nur frischen Input für das erfolgreiche 2-Personen-Spiel, ihr erhaltet zudem eine Mini-Erweiterung und eine Spielmatte.

*Compile (Purple Edition)* ist seit seiner Veröffentlichung ein Hit unter Duellspiel-Fans. Das zweite Set **Compile (Gold Edition)** erweitert den **Compile**-Kosmos jetzt um zwölf neue Protokolle, die mitunter ganz eigene Spielmechaniken im Cache haben. Im Kern geht es um zwei KIs, die sich einen Kampf um die Vormacht liefern. Jede versucht, ihre eigenen Programme zuerst umzusetzen. Obwohl es ein Tech-Thema ist, folgt die **Gold Edition** weiterhin dem einfachen Spielprinzip des Vorgängers.



legt werden. Offen gespielte Karten haben spezielle Werte und zusätzlich mächtige Spezialeffekte. Diese sind entweder permanent oder sie werden beim Aufdecken ausgelöst oder

sie hängen von gewissen Bedingungen ab – manche Karten vereinen gleich mehrere dieser Effekte. Allerdings dürft ihr offen gespielte Karten immer nur unter das zugehörige *Protokoll* legen.



In den drei ausliegenden Reihen versucht ihr, zuerst zehn Punkte zu sammeln. Dafür kommen *Befehlskarten* zum Einsatz, die ihr entweder offen oder verdeckt ausspielt. Verdeckt sind alle Karten zwei Punkte wert und können frei nach Wahl unter jedes der eigenen drei *Protokolle* ge-

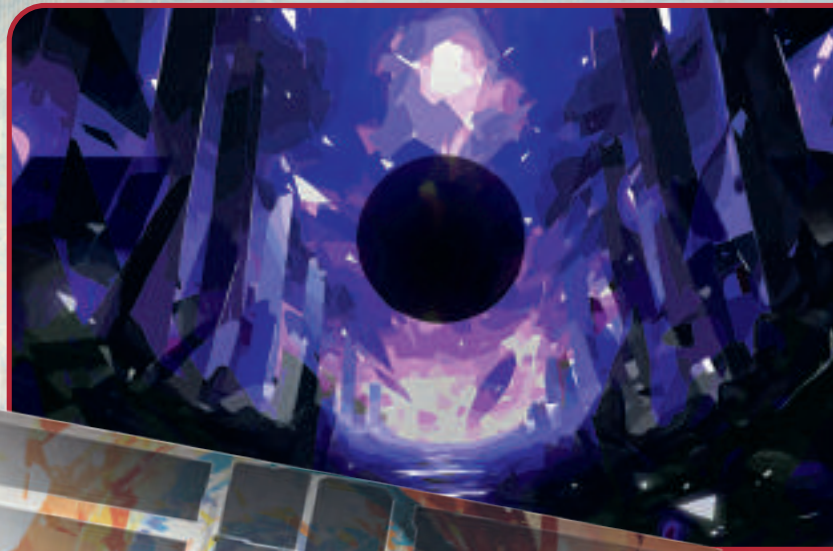
Zu jedem *Protokoll* gehören sechs *Befehlskarten*. Zu Beginn einer Partie draften die beiden Spielende ihre *Protokolle*. Die zugehörigen Karten bilden zusammen das jeweilige Deck. Weil sich die *Protokolle* und ihre *Befehlskarten* oft stark von anderen unterscheiden und sogar auf unterschiedliche Mechaniken setzen, beginnt das eigentliche Spiel schon bei der Auswahl der *Protokolle* und der Kombination ihrer jeweiligen Karten. Deshalb solltet ihr gut darauf achten, dass sie miteinander harmonieren.

Viele Effekte zielen darauf ab, eigene oder gegnerische Karten auf unterschiedliche Weise abzuwerfen, umzudrehen oder zu verschieben. Haben sich die *Protokolle* und ihre *Befehlskarten* dabei bereits im ersten Set sehr voneinander unterschieden, legt **Compile (Gold Edition)** noch einmal eine Daten-Schippe drauf. Das *Klarheit-Protokoll* beispielsweise dreht sich um das Vorzeigen von Handkarten und wie viele davon ihr noch auf der Hand habt. Beim *Glück-Protokoll* hängen zahlreiche Effekte davon ab, welche Karte ganz oben auf eurem Deck liegt. Die *Spiegel-Karten* richten sich vor allem nach den Karten in der gegenüberliegenden Reihe.

All das liefert nur einen Vorgeschmack auf die taktischen Möglichkeiten, die sich mit den unterschiedlichen Protokollen ergeben. *Tapferkeit, Korruption, Furcht, Eis, Krieg, Frieden, Zeit, Rauch* und *Chaos* bringen jede Menge weiterer Spezialfähigkeiten mit sich. Zudem habt ihr auch wieder die Möglichkeit, mit einer zusätzlichen *Kontrollkarte* zu spielen. Die verschafft euch einen Vorteil, wenn ihr in zwei oder mehr Reihen höhere Gesamtwerte als euer Gegenüber habt, selbst wenn ihr da noch keine zehn Punkte erreicht habt.

**Compile (Gold Edition)** ist vollständig kompatibel mit *Compile (Purple Edition)*. Ihr könnt euer Protokoll-Portfolio also beliebig durchmischen, um für noch mehr Kombinationen und rauchende Köpfe zu sorgen. Und wem das immer noch nicht genug ist: Wie beim ersten Set wird

parallel eine Mini-Erweiterung veröffentlicht. **Assimilation \* Einheit \* Vielfalt** liefert drei weitere *Protokolle*, die zum Beispiel darauf abzielen, möglichst viele Karten aus demselben *Protokoll* auszuspielen.



Für Fans des Spielprinzips, die das Erlebnis noch steigern und es stylischer haben wollen, bietet sich die **Compile Playmat (Gold Edition)** an. Auf der breitet ihr alle *Protokolle* und *Befehlskarten*-Reihen vor schickem Hintergrund aus. In Kombination mit der *Purple Edition* stellt ihr sicher, dass euch der Stoff für spannende KI-Kriege so schnell nicht ausgeht. Aber auch für sich allein liefert die so unscheinbar daher kommende kleine **Compile-Box** stundenlangen intensiven Taktikspaß für Zwei. [val]



## COMPILE (GOLD EDITION)

# Schnell erklärt    # 2-Personen-Spiel  
# Nachfolge-Set    # Mit dem kompatibel

**Spieldesign:** Micheal Yang  
**Illustration:** Nolan Nasser,  
Keegan Moore, u.a.s  
**UVP:** EUR 19,99  
**Im Handel erhältlich**



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

In der Redaktion Buch war unser **Freundebuch** zuletzt Anfang 2023. Seitdem sind auch hier zwei neue Menschen dazugekommen, die wir euch gerne vorstellen möchten. Vielleicht habt ihr sie auch schon mal in einem Pegasus-Livestream gesehen?

**Mein Name ist:** Milena Fuchs

**Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:** Ich bin Redakteurin für Buchprodukte. Das heißt, ich betreue vor allem Rollenspielpublikationen und arbeite gelegentlich auch an deren Fertigstellung mit. Konkret bin ich aktuell für die Koordination von *Cthulhu*, *Daggerheart* und *Candela Obscura* verantwortlich. Außerdem kümmere ich mich um die Webseite Pegasus Digital, auf der man unsere Rollenspielprodukte als PDFs erwerben kann.

**Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:** Insgesamt bin ich inzwischen in meinem vierten Jahr. Angefangen hat es mit einem Praktikum, auf das ein Volontariat folgte und schließlich die Festanstellung.

**Mein liebstes Pegasus-Spiel:** Puh, schwierig. Bei Brettspielen vermutlich *Spirit Island*. Bei Rollenspielen? *Candela Obscura*, das ich glücklicherweise auch betreuen darf.

**Das beste Spiel aller Zeiten:** Da ich überwiegend digital spiele, muss ich an dieser Stelle *Baldur's Gate 3* sagen, weil es einfach einen neuen Goldstandard für Rollenspiele gesetzt hat – nach meinem sechsten, abgeschlossenen Durchlauf habe ich immer noch nicht ansatzweise alles gesehen und bin direkt bereit für den nächsten Charakter. Auch wenn

mein Herz immer noch für *Skyrim* brennt und ich mir meinen nahezu jährlichen Run nicht nehmen lasse. :D

**Nach Feierabend mache ich am liebsten:** In digitale Welten eintauchen, mich mit meiner Rollenspielrunde ins nächste Abenteuer stürzen, verschiedenen Kreativ-Hobbies nachgehen oder koreanische/japanische Serien bingewatchen. Ich habe neuerdings ein Faible für südkoreanische Game Shows und kann ein paar davon wärmstens empfehlen: *The Devil's Plan*, *The Genius*, *Physical: 100* und *Culinary Class Wars* sind alle wahnsinnig sehenswert.

**Mein Lieblingsgericht:** Okonomiyaki – ein herzhafter, japanischer Pfannkuchen mit beliebigen Zutaten (direkte Übersetzung: was du magst, gebraten). Ich mag ihn am liebsten mit Bacon und

Pilzen aller Art. Und Kewpie-Mayo darf natürlich nicht fehlen!

**Dieses Buch muss man gelesen haben:** Eine Empfehlung aus der Nische: *Lonely Castle in the Mirror* von Mizuki Tsujimura. Eine sehr das Herz erwärmende halb-fantastische Coming-of-Age-Erzählung über eine Gruppe sozial Ausgegrenzter.

**Mein Motto lautet:** Der Teufel schießt immer auf den größten Haufen.





**Mein Name ist:** Carolin (Caro) Christern

**Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist:** Ich bin Redakteurin in der Redaktion Buch, koordiniere also Projekte mit Partnern, Übersetzenden, Lektorierenden ... Und zwischendurch darf ich auch selbst an die Textarbeit. Mein Fokus liegt auf dem „5e-System“, das heißt, ich betreue zum Beispiel Projekte zu *Humblewood*. Zusätzlich mische ich seit Kurzem in der Produktionsabteilung für unser Buchprodukte mit und koordiniere die Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Druckereien.

**Ich arbeite bei Pegasus Spiele seit:** Vor etwa 1,5 Jahren habe ich mit einem Volontariat bei Pegasus Spiele angefangen. Seit Dezember 2025 bin ich fest als Redakteurin angestellt und seit März dieses Jahres bin ich zusätzlich Teil der Produktionsabteilung.

**Meine schönste Pegasus-Erinnerung:** Das war, als ich auf unserem Neuheitentag für den Handel eine Runde *Candela Obscura* geleitet habe. Die Teilnehmenden kannten sich teilweise vorher gar nicht, zwei hatten noch nie ein Rollenspiel gespielt – doch es hat super funktioniert! Das war eine der besten und lustigsten Rollenspielrunden, die ich je beobachten durfte!

**Das motiviert mich an schlechten Tagen:** Das Team! Die lieben Leute vor Ort muntern mich immer auf. Und eine beinahe schon ungesunde Menge an Tee (aktuell am liebsten den „Tee der langen Freundschaft“ – eine der zahlreichen wundervollen Sorten, die meine Büro-Mitbewohnerin Milena regelmäßig mitbringt).

**Mein liebstes Pegasus-Spiel:** Als *D&D-Maus* liebe und nutze ich in meiner Freizeit am meisten *Humblewood* (und bald auch unser *Handbuch der Blütendrachen* – da freue ich mich schon riesig drauf). *Root* bringe ich auch immer gern unter die Leute. Aber *Dungeon Designer*, *Boss Fighters QR* und *Compile* haben es mir auch sehr angetan!

**Mein erstes Pegasus-Spiel:** Das Lieblingsspiel meiner Kindheit war *Viva Maus* (damals allerdings noch *Viva Topo* und noch gar nicht in der Pegasus-Version, aber es ist später noch mal bei Pegasus Spiele erschienen, also zählt das, oder?). Ich habe es heiß und innig geliebt – und meine Familie damit genervt.

**Diesen Film/diese Serie kann man gar nicht oft genug gucken:** *Stranger Things* und *Avatar: Die Legende von Aang* sind zwei Serien, die ich fast jedes Jahr (mindestens) einmal rewatche. Bei *Stranger Things* liebe ich die *D&D*-eske Geschichte gemischt mit Coming-of-Age- und Horrorelementen. *Avatar* habe ich seit meiner Kindheit so oft und gerne gesehen, dass ein Gespräch über Kohlköpfe oder Jasmin Tee bereits ausreicht, um mich in Erinnerungen schwelgen zu lassen.

**Ein Leben ohne \_\_\_\_\_ ist möglich, aber sinnlos:** Spaß ... oder hübsche Würfel.



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

# GEWINNSPIEL

## MUSIKALISCHER SITUATIONSHUMOR

Stellt euch vor, ihr hört *It's my life* von Bon Jovi mit dem Refrain: *It's my life, it's now or never, but I ain't gonna live forever. I just want to live while I'm alive – it's my life.* Was würdet ihr sagen: Ist das der Song, der an dem Tag läuft, an dem ihr eure Diät sausen lasst? Der Song, der läuft, wenn man an der Himmelspforte steht? Oder eher der schlechteste Song, den man beim Öffnen einer Beileidskarte spielen kann?

Wenn ihr jetzt im Geiste schon mitspielt, seid ihr mitten im Spiel *Match my Beat*. In jeder Runde ist eine Person Punkterichter\*in und spielt ein zufälliges Lied aus einer Playlist ab. Die anderen haben je sieben *Situationskarten* auf der Hand und dürfen eine geheim wählen (oder passen). Der oder die Punkterichter\*in liest alle eingereichten Karten vor und entscheidet, wer die Karten als Pluspunkte bekommt. Reihum sind alle mindestens einmal Punkterichter\*in, dann gewinnt die Person mit den meisten Karten. So schnell, so einfach!

Das Spiel bietet euch vier Playlists mit rund 200 Liedern: *Match my Heart* (mit eher romantischen Liedern), *Match my Mood* (mit einem Mix für verschiedene Stimmungen), *Match my Party* (mit klassischen Partykrachern) und *Match my Past* (mit Klassik und Klassikern). Die Playlists könnt ihr wahlweise auf Spotify, Amazon Music, Apple Music oder Deezer abspielen. Dazu gibt es 400 *Situationskarten*, für viele abwechslungsreiche, gerne aber auch mal derb-humorvolle Runden. [laut]



### Match my Beat (Jumbo)

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:  
Besucht [www.pegasus.de/ringbote](http://www.pegasus.de/ringbote) und  
füllt dort das Gewinnspielformular aus.  
Teilnahmeschluss: 10.09.2026



## Impressum: Ringbote #2/2026

**Ringbote | Das Pegasus Spiele Magazin**  
E-Mail: [ringbote-print@pegasus.de](mailto:ringbote-print@pegasus.de)  
Internet: [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de) | [www.ringbote.de](http://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]  
**Freie Mitarbeitende:** Maximilian Dungen [mad], Sabrina Gossling [sabs], Johannes Herweg [dxj], Valentin Masszi [val], Moritz Mehlem [meh], Daniel Pfaff [dapf], Lisa Anna Zander [liz], Maximilian Zehentbauer  
**Design:** Jens Wiese  
**Layout:** Ralf Berszuck | [www.berszuck-design.de](http://www.berszuck-design.de)  
**Produktionssteuerung:** Daria Parkhomovich  
**Bildnachweise:** Pegasus Spiele (S. 1, 3–29, 31), Berlin Brettspiel Con (S. 31), Carolin Christern (S. 29), Deep Print Games (S. 22), Jumbo Spiele (S. 30), Krönchen Con (S. 31), Milena Fuchs (S. 8–9, 28), Maximilian Zehentbauer (S. 8–9, 28–29)

**Druck:** Druck- und Verlagshaus Zarbock GmbH & Co. KG |  
Sontraer Straße 6 | 60386 Frankfurt am Main | [www.zarbock.de](http://www.zarbock.de)

**Für Vertriebsfragen wenden Sie sich bitte an:**  
Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg  
Telefon: 0 6031 7217-0  
E-Mail: [vertriebsteam@pegasus.de](mailto:vertriebsteam@pegasus.de)  
Internet: [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**Anzeigen Ringbote #1/2026:**  
Krönchen Con (S. 2), Acram Digital (S. 31), Pegasus Spiele (S. 32)

**Anzeigenverkauf:**  
Uta B. Kleiner | E-Mail: [uta.kleiner@pegasus.de](mailto:uta.kleiner@pegasus.de)  
Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.  
Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

Ringbote erscheint viermal jährlich.  
Ausgabe #3/2026: voraussichtlich 13. September 2026  
Anzeigenschluss: 6. Juli 2026  
Druckunterlagenschluss: 3. August 2026  
Redaktionsschluss: 12. August 2026

# TERMINE



BERLIN  
BRETTSPIEL  
CON 2026

BERLIN BRETTSPIEL CON

10.07.–12.07.2026 | [www.berlin-con.de](http://www.berlin-con.de)



KRÖNCHEN CON

18.07.–19.07.2026 | [www.kroenchen-con.de](http://www.kroenchen-con.de)

25.07.2026

>> **Pegasus Spiele Sommerfest**

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

07.08.–09.08.2026

>> **Elbenwald Festival**

[www.elbenwald.de/Festival](http://www.elbenwald.de/Festival)

26.08.–30.08.2026

>> **Gamescom**

[www.gamescom.global/de](http://www.gamescom.global/de)

29.08.–30.08.2026

>> **Comicpark Rostock**

[www.comicpark.de](http://www.comicpark.de)



04.09.–06.09.2026

>> **Connichi**

[www.connichi.de](http://www.connichi.de)

12.09.–13.09.2026

>> **Fantasypark**

[www.fantasy-park.de](http://www.fantasy-park.de)

19.09.–20.09.2026

>> **Stadt-Land-Spielt!**

[www.stadt-land-spielt.de](http://www.stadt-land-spielt.de)



Holt euch die Istanbul: Digital Edition auf Steam,  
iOS, Android oder Nintendo Switch!

**Istanbul**  
DIGITAL EDITION

JETZT NEU:

Mokka & Bakischisch



# COMPILE

BEREIT FÜR DEN SHOWDOWN DER KÜNSTLICHEN INTELLIGENZEN?



ERFAHRE MEHR AUF [PEGASUS.DE/](http://PEGASUS.DE/)



> DECKBUILDING-KARTENSPIEL MIT TOLLER OPTIK

> 12 FREI KOMBINIERBARE KARTENDECKS IN JEDER BOX

> BEIDE SPIELE SIND MITEINANDER KOMPATIBEL



Pegasus Spiele