



RINGBOTE

Das Pegasus Spiele Magazin

#3/2026



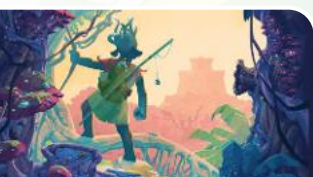
Medico

Wenn reisende Heiler
strategisch wandern



La Cuenta

Spiel mit Schadenfreude:
Wer zahlt den Tapas-Abend?



Fragments

Aus vielen Puzzleteilen
wird ein großes Abenteuer



Rooms & Roomies

Kauft Möbel und
gründet die beste WG!



Shadowrun

Nach dem Konzernkrieg
ist vor der Verlustsicherung



Emerland
DIE EVERDELL-SPIELEWELT
ZIEHT IN DEN DSCHUNGEL UM

9 783957 894526



BOSS FIGHTERS

QR

NEU!

Dschungelfieber Erweiterung

- Spannende Kampagne mit 5 anspruchsvollen Bossen!
- 2 zusätzliche Helden und Klassen: Goblin, Dryade, Paladin und Schamane!
- Haufenweise neue Beute!



Playmats für Goblin und Dryade separat erhältlich.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

4 | NEUES IN KÜRZE

Neuheiten + Erweiterungen



6-9 | FOKUSTITEL

Es ist bereits die achte Zusammenarbeit von Autor Stefan Feld und Ralph Bruhn vom Verlag Hall Games: Mit *Medico* legen sie ein Kennerspiel vor, das durchaus untypische Elemente für Super-tüftler Feld enthält – andererseits aber genauso elegant verzahnt ist, wie man es von ihm kennt. Mehr dazu erzählt Ralph Bruhn im Interview.

10 | FAMILIENSPIELE

Dorfromantik – Kopf an Kopf | Tax the Rich | La Cuenta | Clash of Clans | Fragments – Solara

17 | KENNERSPIELE

Fragments – Fungatai

18 | PANORAMA

Kriminell gut: Sieben Spiele, bei denen es um Mord und andere Verbrechen geht

20 | KENNERSPIELE (Fortsetzung)

Robo Run | Rooms & Roomies | Emerland | Raas

25 | AUS DEM VERTRIEB

Max der Kater | Nocturnally (beide Sunny Games)

26 | EXPERTENSPIELE

Recall

28 | ROLLENSPIELE

Cthulhu: Regency Cthulhu | Cthulhu: Der Mythos weltweit | Shadowrun: Verlustsicherung

32 | PEGASUS SPIELE FREUNDEBUCH

Hinter den Kulissen: Der Verlag stellt sich vor

34 | GEWINNSPIEL

Match my Beat (Jumbo) | Impressum

35 | TERMINE

EDITORIAL



Ich grüße Euch!

Wir steuern auf den Herbst zu – und das ist immer die arbeitsreichste Zeit bei uns. Weshalb? Ganz einfach: Die Messe *Spiel*, die weltgrößte Messe für Brettspiele steht bevor. Abgesehen davon, dass unser Messeteam zu Hochform auflaufen muss, um im Oktober in Essen den riesigen Stand perfekt aufzubauen, haben auch die anderen Abteilungen reichlich zu tun.

Bei uns in der Redaktion geht es um Termine mit Autor*innen, der Vertrieb bereitet sich auf Meetings mit Geschäftspartner*innen vor, und Marketing- und Presseabteilung ... wissen wahrscheinlich gar nicht mehr, wo ihnen der Kopf steht vor lauter Medienanfragen. Außerdem gilt es für sie, die Termine für unsere zahlreichen Gäste am Stand zu koordinieren – und da kommt ihr ins Spiel. Oder besser: Schaut bei uns auf der Homepage, welche Autor*innen sich wann angesagt haben für Autogramme oder kleine Spielerunden!

Euer Ryu **Ringbote**

NEUES IN KÜRZE

BOSS FIGHTERS QR: DSCHUNGELFIEBER

Es gibt Zuwachs – sowohl bei den üblen Bossen als auch in der Held*innen-gruppe. Mit **Dschungelfieber** sorgen fünf neue, mächtige Bosse für anhaltenden Spielspaß mit **Boss Fighters QR**. Die Bosse agieren aus den gefährlichen Tiefen des Dschungels und werden euch mit neuartigen Angriffsstrategien überraschen. Glücklicherweise kommen mit der **Dschungelfieber**-Erweiterung auch zwei vielseitige neue Held*innen ins Spiel: Der gerissene *Goblin-Tüftler*, der aus Schrott die wildesten Erfindungen baut, und die geheimnisvolle *Dryade*, eine Formwandlerin und Hüterin der Natur. Ihr könnt beide auch im Kampf gegen die Bosse des Grundspiels einsetzen, ebenso wie die beiden neuen Klassen *Paladin* und *Schamane*. Außerdem enthält **Dschungelfieber** eine neue, noch anspruchsvollere Kampagne.



LIGHT SPEED ARENA: LEAGUE 56

Noch mehr Action in der **Light Speed Arena**: Mit den Piratenschiffe von *BlackHole* und den Welt-raum-Vögeln von *Glyphon* treten zwei neue Fraktionen im galaktischen Hochgeschwindigkeits-Battle an. Für das englische Original waren die beiden Fraktionen einzeln erschienen, Pegasus Spiele fasst sie zusammen. Das hat zwei Vorteile für euch: Mit **League 56** könnt ihr **Light Speed Arena** nun auch mit bis zu 6 Personen spielen. Und falls ihr euch nur zu zweit in Grund und Boden lasern wollt, reicht diese Erweiterung: Sie bietet mit Fraktionen und Asteroiden alles, was ihr braucht; Regeln findet ihr auf der Pegasus-Homepage.



FRAGMENTS: GEWÄCHSHAUS

Aus Fragmenten wird eine Geschichte: Wie das geht, erklären wir euch auf den Seiten 16 und 17. Wer das Spielprinzip von **Fragments** spielerisch und in Kurzversion kennenlernen will, schaut sich die Promo **Gewächshaus** an. Als kurze, aber abgeschlossene Geschichte findet ihr dort eine Anleitung sowie das Abenteuerbuch mit der Geschichte und zwei Schubfächer mit Stanzteilen, das sind die *Fragments*. Das **Gewächshaus** ist auch in den beiden Spielen *Solara* und *Fungatai* in verkürzter Form enthalten und dient dort als Tutorial. Habt ihr die Promo also schon gespielt, könnt ihr dort das Tutorial überspringen und direkt loslegen.



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:

- **GRUSELKABINETT 197: DAS GRAUEN VON DUNWICH** von Titania Medien
Wer sich gern mit Lovecraft schauert, kriegt hier was Starkes auf die Ohren
- **DIE AMEISEN VON AMYRA** vom PD-Verlag
Es wimmelt und wuselt gar wunderbar in diesem Wettstreit der Insekten.
- **STAR WARS – THE MANDALORIAN – DIE ILLUSTRIERTE ENZYKLOPÄDIE** von DK
Alles über Din Djarin, Grogu und ihren Weg. Mehr braucht Man(do) nicht.



NEUES IN KÜRZE

SPIEL DES JAHRES

Die Jury des Vereins *Spiel des Jahres* hat getagt und entschieden, an wen 2026 der weltweit wohl wichtigste Spielepreis geht: Mit *Dito!* hat es nach langen Jahren mal wieder ein Wortspiel geschafft, den begehrten roten Pöppel abzuräumen. Nominiert waren zudem das Kampagnenspiel *Cozy Stickerville* sowie das Legespiel *Morty Sorty Magic Shop*. Beim Preis *Kennerspiel des Jahres* hatte Pegasus Spiele im Vorfeld viel Zuspruch für *Boss Fighters QR* bekommen, die innovative Kombination von digitalem und analogem Spielerlebnis hatten viele auf dem Zettel. Das Rennen machte *Rebirth* von Altmeister Reiner Knizia, eine Mischung aus Legespiel und Gebietswertungen. Das stach auch das Deckbuilding-Spiel *Moon Colony Bloodbath* aus. Beim *Kinderspiel des Jahres* setzte sich *Die Insel der Mookies* von Kosmos gegen *Buh Party* von Loki und *Verflixt verzaubert* von Game Factory durch.



PIXIES: KLEINE RIESEN

Mit der Erweiterung **Kleine Riesen** erhalten die wundersamen kleinen Waldwesen aus dem Familien-Kartenspiel **Pixies** Zuwachs. Diese zweite Erweiterung nach *Blütenpracht* erlaubt es euch, noch mehr Karten auszuspielen als bisher. Und zwar könnt ihr nun an das übliche Raster mit drei auf drei Karten die *Riesen*-Karten an die Ränder spielen. Sie haben jeweils einen Richtungspfeil, der die Anlegestelle vorgibt. Je nachdem, wie clever ihr die **Kleinen Riesen** an eine Spalte oder Zeile platziert, bringen sie euch zusätzliche Boni.



MIDGARD BOX SET

Wer das Erwachen der **Midgard**-Welt in den letzten *Ringboten*-Ausgaben mitverfolgt hat und fleißig an den *Playtests* teilgenommen hat, sollte sich den Oktober im Kalender vormerken: Dann erscheint die sechste Edition des ältesten deutschen Fantasy-Rollenspiels bei Pegasus Spiele. Aber es gibt noch mehr: Neben dem *Grundregelwerk* könnt ihr ab sofort auch ein streng auf 500 Exemplare *limitiertes Box-Set mit Grundregelwerk* und allerlei Zusatzmaterialien oder ein spezielles *Spielrunden-Bundle* vorbestellen. [ask]



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

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

Diese und weitere Themen erwarten Euch im nächsten Quartal:

- **DESIGNER DIARY**

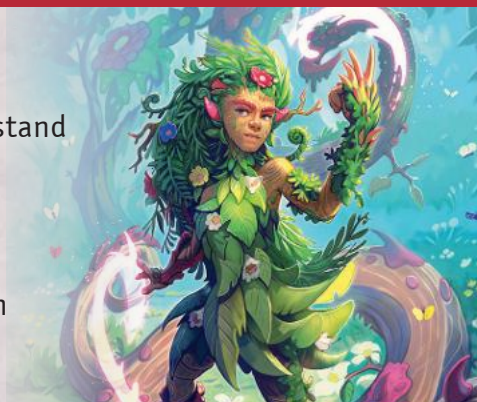
Die Autoren Michael Palm & Lukas Zach erzählen, wie *Boss Fighters QR* entstand

- **PEW PEW, PENG PENG**

Light Speed Arena – oder wie aus Ideen galaktische Abenteuer wurden

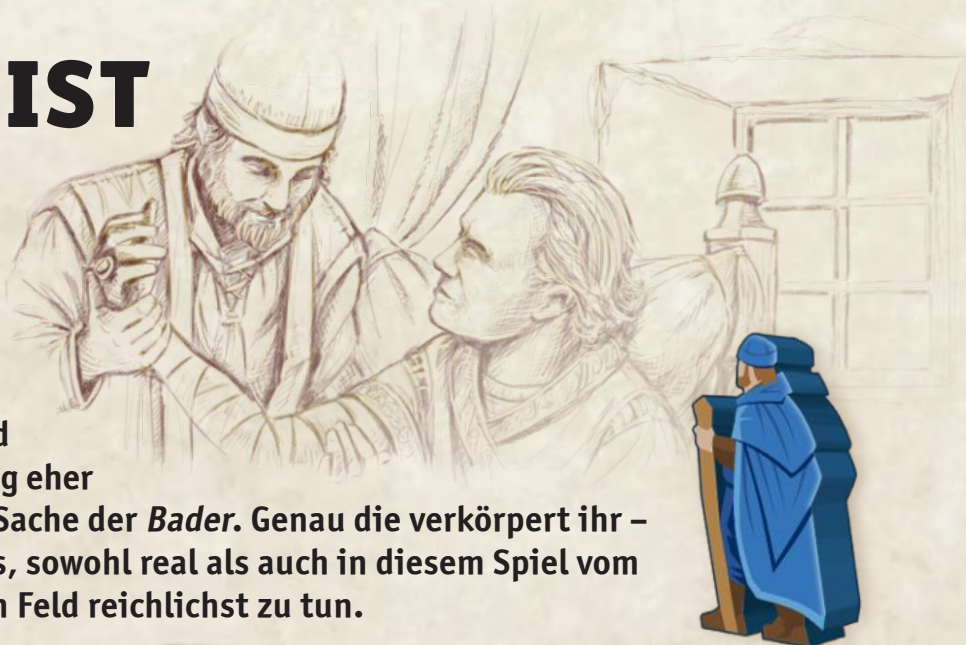
- **DREI KÖPFE, EINE REISE**

Autor Stefan Feld, Illustrator Dennis Lohausen und Redakteur Ralph Bruhn geben Einblicke in die Entstehung des neuen Kennerspiels *Medico*



DER WEG IST DAS ZIEL

Medico versetzt euch ins Mittelalter: Eine Zeit, da sich studierte Ärzte als große Gelehrte verstanden, für die Bevölkerung aber und ihre medizinische Versorgung eher wenig Zeit hatten. Das war Sache der *Bader*. Genau die verkörpert ihr – und die hatten, man ahnt es, sowohl real als auch in diesem Spiel vom Verzahnungskünstler Stefan Feld reichlichst zu tun.



Ihr schlüpft in die Rolle eines fahrenden *Baders*, der mit seinen Gehilfen unterwegs ist und von Ort zu Ort zieht. Dass er Kranke heilt und dafür Geld erhält, ist sozusagen noch die einfachste Aufgabe. Denn ansonsten muss er höchst rege sein und viele Jobs erledigen – sprich: Ihr habt in **Medico** viele Aktionsmöglichkeiten.

Ihr müsst *Heilmittel* sammeln, *Rezeptbücher* besorgen und ebenso die verschiedensten *Instrumente*. Für einen Zusatzverdienst beliefert ihr Märkte mit *Heilmitteln* und stellt, quasi als Nebenjob, *Briefe* zu. Wer einen Adligen heilt, erhält durch dessen *Gunst* einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. Ihr könnt an Orten, die ihr besucht, eure *Lehrlinge* platzieren.



Und schließlich könnt ihr den *Medicus* selbst treffen und bei ihm *Wissen* erwerben, das euch bis zum Spielende zusätzliche Fähigkeiten beschert. Der *Medicus* ist eine neutrale Figur, die in jeder Runde auf dem Spielfeld weiterzieht. Ist sie wieder am Startort angelangt, läutet das die achte und letzte Runde ein.

Faszinierend ist, wie Autor Stefan Feld als Meister der verzahnten Strategiespiele in **Medico** all das vereint. Zentral dafür ist das Spielbrett. Es besteht aus einem Mittelstück sowie sieben kreisförmig darum angeordneten Segmenten. Diese sehen ein bisschen wie ein Tortenstück ohne Spitze aus. Ihr könnt sie von Partie zu Partie variabel und in immer anderen Konstellationen ins Mittelteil einklinken; das fungiert übrigens als Lagerort für die sieben im Spiel verwendeten *Heilmittel*.

In jedem der sieben Außenbezirke befinden sich mehrere Wegpunkte, an denen ihr die oben genannten Aktionen ausführt. Der Witz bei diesem Design ist, dass ihr es selbst in der Hand habt, welche und vor allem wie viele Aktionen ihr ausführt. Denn: Ihr dürft an sämtlichen Wegpunkten, die euer *Bader* passiert, die zugehörige Aktion ausführen.





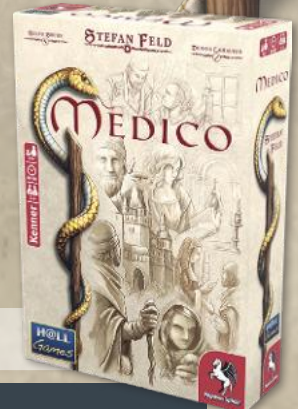
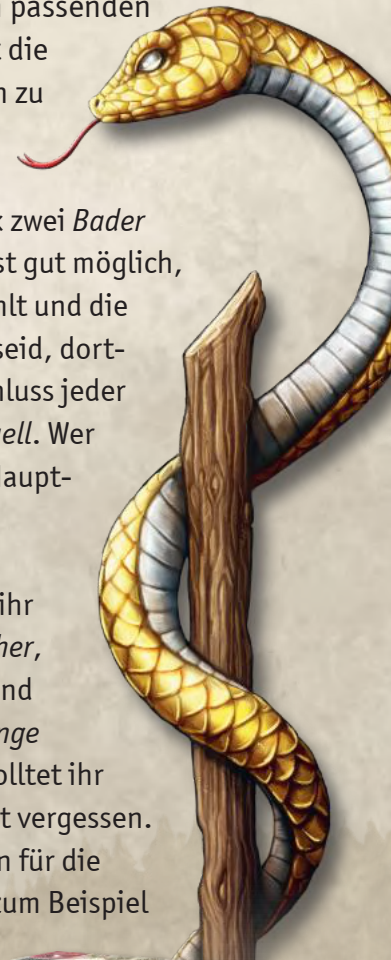
Um das zu verstehen, werfen wir einen genaueren Blick auf den Spielplan. Jedes der sieben Segmente zeigt einen Weg von innen nach außen. Somit kommt ihr stets erst am *Markt* vorbei, dann an der *Briefstelle*, dann dem Ablageort der *Rezeptbücher*. Diese Wegpunkte könnt ihr alle nutzen – sofern ihr die Ressourcen habt! Erst danach führt ihr die Hauptaktion aus. Von vier Optionen könnt ihr aber nur eine wählen: Geld für eine Behandlung einstreichen, eine *Gunstkarte* oder ein *Instrument* nehmen oder einen *Lehrling* ausbilden. Heißt: Ihr stellt ihn da ab. Das bringt Geld, wenn später ein anderer *Bader* dort agiert. Bei vielen Aktionen sammelt ihr zudem *Prestigepunkte*.

Der Clou mit der umherziehenden Schar ist: Zu Beginn jeder Runde stellen alle auf einer persönlichen Wählscheibe geheim ein, in welches der sechs anderen Segmente die Figur reist – ihr seid fahrende *Bader* und keine sesshafte Praxis! Auf dem Marsch dahin müsst ihr das Mittelstück umrunden, und zwar ausdrücklich auf dem kürzesten Weg. Was schade ist, denn vom Mittelteil dürft ihr alle *Heilmittel* einsammeln, an denen ihr vorbeizieht. Vorausgesetzt, ihr habt genug Lagerplatz auf eurem Tableau.



Man ahnt nun: Es braucht einen echt guten Plan, um all die Aktionsmöglichkeiten optimal auszureizen und im passenden Moment die Ressourcen zu haben. Zumal noch hinzukommt: Was passiert, wenn im selben Bezirk zwei *Bader* landen? Oder noch mehr? Das ist gut möglich, da ihr den Zielort ja geheim wählt und die Figur erst dann, wenn ihr dran seid, dorthin reist. Ganz einfach: Zum Schluss jeder Runde kommt es zum *Prestigeduell*. Wer gewinnt, darf eine zusätzliche Hauptaktion ausführen.

Am Spielende von **Medico** zählt ihr zusammen, was euch *Rezeptbücher*, *Instrumente*, *Briefe* und die platzierten *Lehrlinge* einbringen. Zudem solltet ihr die *Äskulapstäbe* nicht vergessen. Das sind Belohnungen für die Person, die als erste zum Beispiel 15 *Prestigepunkte* erreicht oder sechs *Briefe* ausgeliefert oder sechs *Instrumente* eingesammelt hat. Ihr seht: Ein *Bader* hat reichlich zu tun! [ask]



Medico

Smartes Spielbrett # Stark verzahnt
Pfiffiges Laufspiel # Reise-Medizin

Spieldesign: Stefan Feld
Illustration: Dennis Lohausen
UVP: EUR 59,99
Ab Oktober im Handel erhältlich



„DAS THEMA SOLL DIE REGELN INTUITIV VERMITTELN“



Medico ist bereits die achte Zusammenarbeit von Autor Stefan Feld und Ralph Bruhn, dem Mastermind hinter Hall Games. Im Interview mit dem Ringbotten plaudert Bruhn nicht nur über Spielgefühle, sondern auch Mittelalter, Themenfindung und weshalb **Medico** untypisch für ein Feld-Spiel ist.



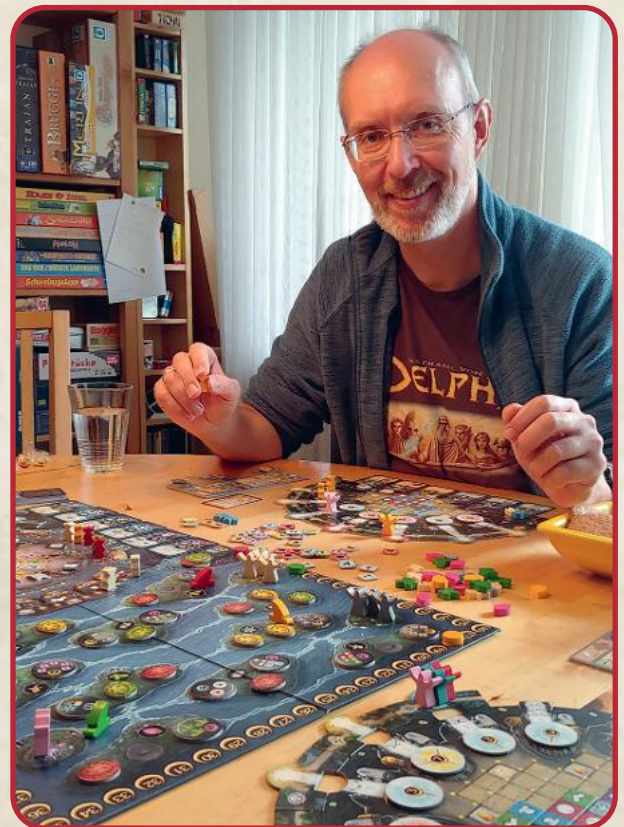
Ringbote: Jeder Zug bei **Medico** beginnt anscheinend wunderbar leicht: Einfach nur auf der Drehscheibe einstellen, dass man von A nach B reist. Aber wer hier nicht gut nachdenkt, dürfte keine Chance haben. Denn so verzahnt, wie **Medico** ist, hat diese Entscheidung ganz viele Konsequenzen. Insofern ist es ein typisches Stefan-Feld-Spiel, das ...

Ralph: Halt, Einspruch, ich sehe **Medico** nicht als typisches Stefan-Feld-Spiel! Natürlich, die Aktionen sind stark miteinander verzahnt, das ist schon typisch. Aber in **Medico** haben die Spielenden nur acht Züge, das ist ungewöhnlich für Stefan. Denk an *Bonfire* oder *Luna*, in denen du jeweils eine kurze Aktion pro Zug ausführst, dafür aber viele Spielzüge hast. Wenn du dir dagegen die Übersichtskarte von **Medico** anschaut, siehst du: Du kannst in einem einzelnen Spielzug bis zu sechs Nebentaktionen ausführen, bevor du aus den vier Hauptaktionen eine auswählst.



Ringbote: Okay, stimmt, ein guter Punkt. Macht das dann für dich auch **Medico** aus? Oder anders gefragt: Was ist das Besondere?

Ralph: Genau diese komplexen Züge, ich würde sie mal Makrozüge nennen, im Gegensatz zu Stefans eher üblichen Mikroaktionen, sind schon ein hervorstechendes Merkmal. Aber es gibt noch zwei, drei andere Punkte, die für mich bei der Entwicklung wichtig waren. Zum einen habe ich trotz dieser komplexen Züge mit ihren vielen Aus-



wirkungen nicht das Gefühl von viel Downtime, also Wartezeit zwischen den eigenen Zügen. Dann empfinde ich das Maß der indirekten Interaktion als sehr angenehm, es ist kein Solitärspiel. Und was mir immer sehr wichtig ist, und das gelingt **Medico**, ist das belohnende Spielgefühl.

Ringbote: Das müssen wir ein wenig vertiefen! Wir hätten jetzt gerade bei der Downtime eher das Gegenteil erwartet.

Ralph: Das liegt vermutlich daran, dass der zeitaufwändigste Teil, nämlich die Auswahl des nächsten Ortes für die nächste Runde, im Prinzip gleichzeitig für alle abläuft. Wobei es natürlich Unterschiede gibt: Der Startspieler oder die Startspielerin kann sehr konsequent durchplanen, deshalb wechselt dieses Recht ja auch jede Runde. Alle anderen müssen dann schon immer einkalkulieren, was die anderen zuvor ihnen wegnehmen könnten und insofern mehr oder weniger flexibel bleiben. Daraus ergibt sich dann





auch, was ich indirekte Interaktion genannt habe: Man greift nicht direkt jemanden an, sollte aber die Pläne der anderen im Auge behalten, um die eigenen Aktionen zu optimieren.

Ringbote: Das klingt jetzt aber nicht nach dem, was du auch angeführt hast – dem belohnenden Spielgefühl.



Ralph: Das Gefühl ergibt sich ja nicht aus der Planung, sondern aus der erfolgreichen Durchführung eines Zuges. Wenn es gelingt, in einem Zug möglichst viele der Nebenaktionen ausführen zu können und vielleicht auch noch am Rundenende ein sogenanntes Prestigeduell zu gewinnen, das fühlt sich schon gut an. Und um dieses positive Gefühl einfacher zu ermöglichen, gibt es kleine, eher ungewöhnliche Kniffe wie den kostenlosen Zugriff auf Ressourcen. Auch auf Strafen, zum Beispiel für die, die ein Duell verlieren, haben wir komplett verzichtet.



Ringbote: Wir würden gerne noch einen ganz anderen Aspekt ansprechen: das Thema. Stefan Feld hat ja einen Ruf wie Donnerhall, wenn es um das virtuose Designen und Verzahnen von Spielmechaniken geht. Dass er mal ein konkretes Thema wie seinerzeit beim Orakel von Delphi mitliefert, ist selten. Wie war das bei **Medico**?

Ralph: Ganz klar: Das Thema entstand erst im Nachhinein. Die zentrale Idee ist die der reisenden Figur, die an verschiedenen Orten agiert. Stefan hatte da, sozusagen als Projektionsfläche, einfach einen reisenden Händler genommen. Das passte am Ende der Entwicklung aber überhaupt

nicht mehr. Während eines ausgiebigen Tests bei Freunden in der Türkei ist die Idee mit einem von Dorf zu Dorf reisenden Druiden entstanden ...

Ringbote: ... Druiden? Da war doch 2025 was mit Stefan Feld und Edora bei Alea!

Ralph: Richtig. Das hat mir Stefan auch sofort gesagt, nachdem ich ihm den Vorschlag präsentiert hatte. Aber die Idee mit den heilenden Reisenden hatte sich da schon bei mir festgesetzt. Von da war es nur noch ein kleiner Schritt zu den *Badern*, die zum *Medicus* werden wollen.

Ringbote: Was ja ein Mittelalter-Thema ist – und uns überrascht hat. Es gab Zeiten, da war gefühlt jedes zweite Spiel im Mittelalter angesiedelt. Aber heute geht es um Tiere, Natur oder um Weltraum-Szenarien, wodurch sich auch das Gender-Thema einfach umgehen lässt.

Ralph: Ja, auch da gebe ich dir Recht. Ich versuche sogar selbst eher, dem Mittelalter aus dem Weg zu gehen (lacht). Aber die medizinische Ausrichtung war zumindest für mich ungewöhnlich genug, um hier eine Ausnahme zu machen. Wichtig für mich bleibt aber: Es soll und kann sich nicht um eine historisch korrekte Simulation handeln, das Thema dient primär dazu, um die Spielregeln möglichst intuitiv zu vermitteln.



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

Schon seit seiner Kindheit zieht es Ralph Bruhn (60) ans Spielbrett, den Einstieg in Autorenspiele fand er während seines Geodäsie-Studiums Anfang der 1990er Jahre. Nach fünf Jahren als Rezensent für *Hall9000* startete er 2009 nebenberuflich den Verlag Hall Games und ist seit 2012 als externer Redakteur für Pegasus Spiele tätig.



WIE ROMANTISCH – EIN DUELL!

Dorfromantik – Kopf an Kopf kommt kompakt, kompetitiv und knackig daher. In flotten Partien wetteifert ihr zu zweit um die beste Dorfgestaltung. Um das möglich zu machen, entfällt der bei *Dorfromantik* sonst sehr dominante Kampagnen-Aspekt.

Mit **Dorfromantik – Kopf an Kopf** schickt euch das Autorenduo Michael Palm und Lukas Zach nun schon zum fünften Mal in jene heimelige Welt, die an das Videospiel *Dorfromantik* angelehnt ist. Wie in den anderen Brettspiel-Adaptionen müsst ihr *Landschaftsplättchen* legen sowie *Auftragsplättchen* erfüllen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Titeln der *Dorfromantik*-Reihe agiert ihr hier aber nicht kooperativ und baut gemeinsam, sondern messt euch mit der zweiten Person am Tisch.

Bei **Kopf an Kopf** baut ihr jeweils eine eigene Landschaft auf. Auf den Hex-Plättchen findet ihr in unterschiedlichen Konstellationen vier verschiedene Landschaftstypen, Aufgabenschilder, Fahnen und Flussabschnitte. Los geht es damit, dass ihr die 63 Plättchen drahtet. Bei diesem wechselseitigen Aussuchen wollt ihr euch Kombinationen von *Landschafts-* und *Auftragsplättchen* sichern, die möglichst gut miteinander funktionieren.

Der weitere Spielverlauf ist sehr nah an dem, was ihr schon aus anderen *Dorfromantik*-Titeln kennt. Zug für Zug deckt ihr ein neues *Landschaftsplättchen* auf und versucht damit, Landschaftsabschnitte so abzuschließen, dass sie der Vorgabe eurer Aufgabenplättchen entsprechen. Ihr startet das Spiel jeweils mit drei Aufgaben und zieht, so ihr eine erledigt habt, stets eine neue Aufgabe nach – sofern ihr denn noch welche im eigenen Vorrat habt!

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen gelegt sind. Dann werden Punkte für *Aufgabenplättchen*, den längsten Fluss sowie abgeschlossene *Fahnengebiete* zusammengezählt. Ganz neu kommen bei **Dorfromantik – Kopf an Kopf** noch Berge und Seen als Punktelieferanten hinzu. Schafft man es, diese Landschaftsmerkmale abzuschließen, so punkten sie ebenfalls. Am Ende, wenn alle Plättchen platziert sind, gewinnt die Person mit der höchsten Punktzahl. Dabei beendet ihr das Spiel nicht unbedingt zum gleichen Zeitpunkt. Ihr bekommt nämlich in jedem Fall die Gelegenheit, all eure Plättchen auszuspielen.

Nach *Dorfromantik – Das Duell* ist **Dorfromantik – Kopf an Kopf** das zweite reine Zweipersonenspiel der Reihe und auch der zweite kompetitive Titel. Ansonsten geht es bei *Dorfromantik* ja darum, gemeinsam das Spiel zu schlagen. Bei **Kopf an Kopf** hingegen steht der Wettbewerb im Vordergrund. Die Tauglichkeit hierfür dürfte der Titel bereits bei der deutschlandweiten Veranstaltung *Stadt Land Spielt* im Herbst 2025 als Turnierspiel beweisen. Da bleiben Anfragen, ob es das „nur“ für ein Turnier geben soll, nicht aus. Mit der kompakten Schachtel kommt Pegasus Spiele diesen Wünschen nun nach und ergänzt die *Dorfromantik*-Spielefamilie um eine schnelle Variante für zwei Personen, die erstmals eine Drafting-Mechanik einsetzt.

Im Vergleich zu *Dorfromantik – Das Duell* ist **Kopf an Kopf** noch einen Tick familienfreundlicher und hat schlankere Regeln. Es reicht, 15 bis 30 Minuten für eine Partie einzuplanen. Damit passt die neue Variante bestens für alle, die erst jetzt erste Schritte in der Welt von *Dorfromantik* unternehmen wollen – aber natürlich haben auch all jene ihre Freude daran, die ihre Sammlung um eine flott spielbare, konfrontative Variante ergänzen wollen.

Name					Längste Fluss		Berge & Seen	Summe

Ein zentraler Punkt dafür ist: Das Spiel kommt ohne Kampagne aus, welche bei *Dorfromantik* ein zentrales Spannungselement ist. Jede Partie startet also mit demselben Material und denselben Regeln – es liegt in eurer Hand, euch jeweils die besten *Landschaftsplättchen* für die Partie zusammenzustellen.

Hieraus ergibt sich dann Spiel für Spiel eine wechselnde Herausforderung, ohne dass man stets neue Regeln lernen müsste. Wer bereits einmal das Original, das 2023 *Spiel des Jahres* war, gespielt hat, wird sich in **Dorfromantik – Kopf an Kopf** sofort zurechtfinden und zügig losle-

gen. Entsprechend ist die Anleitung des Spieles gestaltet: Für *Dorfromantik*-Fans sind die Regelabweichungen auf zwei Seiten kompakt und übersichtlich zusammengefasst. [dxj]



Dorfromantik – Kopf an Kopf

Legespiel

Schnell zu erlernen

Duell

Draft statt Kooperation

Spieldesign: Michael Palm und Lukas Zach

Illustration: Paul Riebe

UVP: EUR 14,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



DIE REVOLUTION IST MACHBAR, HERR NACHBAR

Die *Revolution* ist im Grunde unausweichlich. Jedenfalls bei **Tax the Rich**. Auch wenn es „nur“ ein Kartenspiel ist, hält es ein paar sehr hübsche Wendungen parat. Die machen das Stichspiel mit Anleihen bei Kartenklassikern zur Spielwiese für gewiefte Taktiker*innen.

Das beginnt bereits mit dem Start jeder Runde: Die bis zu sechs Spielenden *Bieten*. Und zwar darauf, wie viele Stiche man selbst macht plus die, die eine noch zu findende zweite Person einbringt. Das erinnert an *Bridge*. Aber dann geht es durchaus anders weiter als in jenem Nobel-Kartenspiel, das eher in der englischen Upper Class zu Hause ist. Bei **Tax the Rich** wird, wer das höchste Gebot abgibt, *Parteispitze*. Er ruft eine Karte („die grüne 8“) aus – das wird der *Parteivize*.

Im zweiten Teil jeder Runde – insgesamt läuft **Tax the Rich** über drei Runden – spielt ihr eure zwölf Karten aus, die alle eine Berufsgruppe darstellen. Es gibt sie in vier Farben, jeweils von 1 bis 12; mit dem *Bieten* hat die *Parteispitze* zugleich die Trumpffarbe festgelegt. Die höchste Karte macht den Stich, bei Gleichstand ist es die zuerst gespielte höchste (das erinnert an *Doppelkopf*). Außer der Stich wird abgetrumpft.

Am Ende will man möglichst viele Stiche, denn die sind alle je einen Siegpunkt wert. Und so kann es einen Unterschied machen, ob man mit der *Umverteilung*, die ist auf der 1 jeder Farbe, einen Stich gewinnt.

Denn dann darf man einer beliebigen Person einen stehlen. Das kann für *Parteispitze* und

Parteivize entscheidend sein: Sie erhalten ihre Extrapunkte nur, wenn sie mindestens die beim *Bieten* genannte Anzahl eingefahren haben.

Richtig Würze aber bringen bei **Tax the Rich** zwei Eigenheiten ins Spiel. Hat eine Person nur noch Karten von 1 bis 3 auf der Hand, ruft sie die *Revolution* aus – ab da zählen die Werte umgekehrt, die 12 ist die niedrigste Karte. Die zweite Besonderheit ist die *Fortgeschrittene Variante*. Von deren 13 *Regelkarten* kommen stets nur drei ins Spiel. Die können aber alles auf den Kopf stellen, einfachstes Beispiel: *Der Arbeiter*. Spielt man den als letzte Karte in einen Stich, entscheidet man, ob er den Wert 0 oder 13 hat. Zudem kann nun auch eine *Feministische Revolution* stattfinden. Und zwar dann, wenn eine Person nur noch weibliche Charaktere auf der Hand hat – dann sind alle Frauen-Karten plus 10 wert! [ask]

Tax the Rich

Karten-Stichspiel # Satirisches Thema
Revolution # Pfiffige Sonderregeln

Spieldesign: Kristian A. Østby, Kjetil Svendsen
Illustrationen: Serena Schiani u. a.
UVP: EUR 14,99
Im Handel erhältlich





GRRRR! DIE RRRRECHNUNG, BITTE

La Cuenta ist ein flottes kleines Kartenspiel, bei dem ihr euch eurer Handkarten entledigt. Vordergründig. Denn vor allem geht es darum, dass eine*r am Ende jeder Runde zahlt, was auf den Tisch gespielt wurde. Und wenn er oder sie das nicht schafft – gewinnt, wer noch am besten bei Kasse ist.

Das Leben kann so schön sein: Einfach mit guten Freund*innen nachts in Spanien durch die Bars ziehen und sich unterwegs stilvoll das eine oder andere Häppchen – und Schlückchen – gönnen. Aber irgendwann, bevor es zur nächsten Location geht, muss eine*r die Rechnung für die Tapas begleichen. So war's ausgemacht. Aber was so nett (und günstig) begonnen hat, wird am Ende immer happiger. Und die Buddys ... die lassen es sich auf einmal auf deine Kosten gut gehen. Schadenfreude ist eben auch eine Form der Freude.

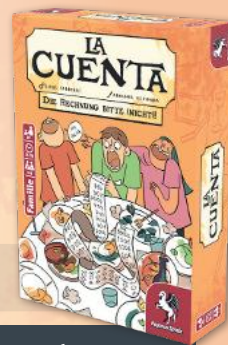
Die Regeln von **La Cuenta** sind ganz einfach und das Spielmaterial ist hübsch überschaubar. Es gibt 48 Tapas-Karten in den Sorten Fisch, Fleisch und Gemüse mit Preisen von 10 bis 60 Euro, außerdem zehn Rotweinkarten (bis 240 Euro) sowie 42 Sonderkarten. Ihr erhaltet vom gut gemischten Stapel pro Runde fünf Karten und

habt, abhängig von der Spieldenzahl, ein Startbudget von um die 1000 Euro. Wer an der Reihe ist, muss entweder sortenrein und mit aufsteigendem Preis eine Karte an eine Tapas- oder die Wein-Reihe anlegen – oder die Rechnung verlangen. Und entsprechend alles bezahlen.



Doch da gibt es ja noch die Sonderkarten. Wer die *Geburtstagsstorte* hat, ist in dieser Runde eingeladen und fein raus. Droht einem die Rechnung, könnte man auch *Verbranntes Essen* spielen, um die Kartenreihe billiger zu machen. Und mit den anderen Sonderkarten lässt **La Cuenta** noch mehr Raum für schadenfreudige kleine Taktiken. Wer zum Beispiel eine hohe Rechnung für sich reklamiert, die aber mit der Karte *Halbe Halbe* garniert, sorgt für ein sattes Loch in einem anderen Geldbeutel. Ahnt diese Person das jedoch und geht rechtzeitig auf *Toilette* – wandert der Schaden

wonders hin. Und genau darum geht es: Rund um Runde werdet ihr klammer. Wer schließlich nicht mehr zahlen kann, löst das Spielende aus und es gewinnt, wer die meisten Euro übrig hat. [ask]



La Cuenta

Flottes Kartenspiel # Witziges Thema
Taktische Kniffe # Schadenfreude

Spieldesign: Litus Carreras

Illustration: Ariadna Altimira de los Reyes

UVP: EUR 14,99

Ab Oktober im Handel erhältlich





CLANS EROBERN DAS BRETT

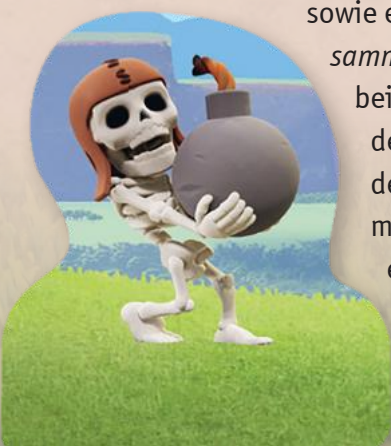
Seit über zehn Jahren dominiert das Mobile-Spiel **Clash of Clans** die App-Charts, doch jetzt sprengt der Clan-Konflikt die digitalen Ketten und attackiert die heimischen Spieltische! Weist die anderen Clans in die Schranken und werdet mit Schwert, Magie und Hammer zum mächtigsten aller Clans.

Zwei bis vier Clans treten in **Clash of Clans**:

Der epische Überfall gegeneinander an, am Ende kann nur einer gewinnen. Dafür müsst ihr als Oberhaupt euer Dorf in ein gewaltiges Bollwerk verwandeln, das euch mit Ressourcen versorgt. Zugleich sendet ihr eine riesige Streitmacht aus, um die Dörfer der anderen zurechtzustutzen. Der erste Schritt dahin ist der Ausbau des eigenen, anfangs recht kleinen Dorfs. Dort finden sich erst mal nur ein bescheidenes Rathaus

sowie ein *Gold-*

sammler und ein *Elixiersammler*. Die beiden letzten versorgen euch mit den grundlegenden Ressourcen, denn zu Beginn jeder Runde sammelt ihr so viel Gold und Elixier ein, wie eure Dorfgebäude liefern. Später kommen Gebäude hinzu, die Juwelen produzieren, welche als Ersatz für Gold oder Elixier dienen.



Nach dem Sammeln geht es ans Eingemachte. Alle Clans setzen nacheinander ihre *Bauarbeiter* auf dem Spielplan ein. Auf diese Weise könnt ihr mit Gold neue Gebäude und mit Elixier neue Einheiten kaufen. Oder ihr baut euer Rathaus aus und rüstet die kleine Siedlung mit Verteidigungsanlagen zu einer waffenstrotzenden Festung auf. Zusätzliche *Goldsammler* und *Elixiersammler* könnten euch etwa mit mehr Einkommen versorgen, während Statuen oder eine *Rathausverbesserung* am Rundenende Wertungspunkte liefern. Die sind schließlich entscheidend für den Spielsieg. Jedes Gebäude wird dabei an bestehende Gebäudeplättchen angebaut. So werden auch Mauern errichtet, um gegnerische Einheiten am Eindringen zu hindern. Außerdem lassen sich zwischen den Gebäuden Verteidigungsanlagen bauen, die den Angreifenden je nach Kosten und Fähigkeiten ordentlich einheizen: Ein Bogenschützenturm darf angreifende Lufteinheiten abwehren, ein Magierturm teilt doppelten Schaden aus.

Anstatt ein Dorf um Gebäude, Einheiten oder Verteidigungsanlagen zu erweitern, könnt ihr allerdings bei **Clash of Clans** auch einen Überfall oder sogar einen *Epischen Überfall* einleiten. Bei letzterem gibt es Zusatzressourcen, dafür müsst ihr jedoch schnell sein. In beiden (Über-)Fällen greifen Einheiten ein gegnerisches Dorf über eine ungesicherte Flanke an und der Kampf beginnt: Die Verteidigungsanlagen lassen auf die Eindringlinge niedergehen, was sie haben. Wer dann vom Angriffstrupp übrig ist, versucht, das Dorf zu brandschatzen. Gelingt es, ein Gebäude in Brand zu setzen, werden jegliche damit verbundenen Boni bis zum Ende der Runde geblockt. Doch damit nicht genug. Befinden sich in der eigenen Clanburg noch Einheiten, geht der Überfall weiter und ihr greift ein weiteres Mal an, solange bis alle Einheiten Teil der Attacke sind.

Sobald jedes Clan-Oberhaupt die eigenen *Bauarbeiter* eingesetzt hat, beginnt die Wertungsphase und ihr erhaltet Punkte für nicht brennende Gebäude. Sollte eine Person dabei 40 Punkte erreichen, steht der mächtigste aller Clans direkt fest. Geht der Clan-Konflikt weiter, werden in

Phase vier alle Feuer gelöscht. *Bauarbeiter* sowie Einheiten kehren frisch und erholt in ihre Clanburgen zurück und am Ende der Runde werden die Gebäude- und Einheiten-Auslagen wieder aufgefüllt.



Clash of Clans: Der epische Überfall folgt mit seiner Kombination aus Aufbau und Angriffen der erfolgreichen Formel des digitalen Vorbilds und die funktioniert analog locker genauso gut. Jetzt könnt ihr dem Gegenüber sogar direkt in die Augen schauen, wenn ihr mit finsterem Grinsen das Rathaus in Flammen aufgehen lasset. Aber passt gut auf, dass ihr dabei nicht aus Versehen die eigene offene Flanke überseht. Durch das einfache Spielprinzip rund um die knifflige Balance aus Sammeln und Zünden eignet sich **Der epische Überfall** für Familienabende genauso wie für Treffen mit Freund*innen oder für das Duell mit dem oder der Partner*in. Clan-Oberhaupt können alle sein – auch wenn es am Ende nur einen Clan geben kann. [val]



Clash of Clans: Der epische Überfall

Digitaler Bestseller # Einfache Regeln
Aufbau & Attacke # Schöne Umsetzung

Spieldesign: Eric M. Lang, Ken Gruhl
Illustration: Lisa Kalmring
UVP: EUR 59,99
Ca. ab Anfang 2027



AUS FRAGMENTEN WIRD EINE GESCHICHTE

Fragments verbindet die Ideen von Brettspiel, Spielecomic und Puzzle zu einer einzigartigen narrativen Mischung. Die Familien-Variante **Solara** und die Kennerspiel-Variante **Fungatai** sind eigenständige Spiele mit eigenen Geschichten.

Fragments ist kein klassisches Brettspiel. Anstelle von Würfeln und Figuren enthalten die Boxen Stanzbögen mit Puzzleteilen und ein Abenteuerbuch. Cleveres Kombinieren der Puzzle-Fragmente leitet euch zu Abschnitten im Buch und schaltet weitere Fragmente frei. Das alles greift ineinander, und so bringt ihr Stück für Stück die Geschichte voran – alles ohne Druck und in eurem eigenen Tempo.

Ein **Fragments**-Abenteuer startet mit einem Text im Abenteuerbuch und einem Set *Fragmente*. Schaut euch die Puzzleteile genau an. Ihr werdet Symbole auf den Teilen entdecken, einige offensichtlich, andere etwas versteckter. Manche davon sind komplett, andere wiederum müsst ihr erst vervollständigen, indem ihr mehrere Stücke zusammensetzt. Die Symbole sind Anweisungen für euer Spiel. Durch sie bekommt ihr neue *Fragmente*, werdet an Passagen im Abenteuerbuch verwiesen oder löst Aktionen aus. Mithilfe der Aktionen dreht ihr einzelne Puzzleteile oder ganze Abschnitte auf die andere Seite, löst sie wieder voneinander oder entfernt sie sogar aus dem Spiel.

Einige Aktionen sind freiwillig, andere (mit einem Blitz markierte) finden automatisch statt, sobald die Bedingung erfüllt ist.

Einzelne *Fragmente* können zu größeren Flächen zusammengelegt werden. Die gezackten Ränder gelten nur als lose Verbindungen, die ihr jederzeit lösen dürft. Die klassischen runden Puzzlenasen allerdings verbinden die Stücke fest miteinander. Bis euch eine Anweisung etwas anderes sagt, verwendet ihr so verbundene Teile wie ein einziges.

Beiden **Fragments**-Titeln liegt ein Tutorial bei, in dem ihr einem tapferen kleinen Roboter helft, sich um ein Gewächshaus zu kümmern. In dieser Einführung lernt ihr die Mechanismen des Spiels kennen. Was jetzt noch abstrakt klingt, geht danach leicht von der Hand. Um loszuspielen, schlagt ihr einfach das Abenteuerbuch auf der ersten Seite auf und folgt den



Anweisungen. Schon bald habt ihr den ersten Stanzbogen mit Puzzleteilen auf dem Tisch und könnt die Geschichte durch Ausprobieren und cleveres Kombinieren der Teile Stück für Stück weiter aufblättern.

Habt ihr beispielsweise ein Fragment mit einer Gießkanne und eines mit einem Wasserhahn, könnt ihr diese womöglich miteinander verbinden. Dadurch vervollständigt ihr einen Pfeil, der euch jetzt anweist, die Gießkanne umzudrehen. Das umgedrehte Teil mit der gefüllten Kanne wiederum passt jetzt vielleicht an ein Fragment mit einer Blume, die nun auch umgedreht werden darf. Auf der anderen Seite ist eine blühende Blume zu sehen und ein Symbol, das euch zu einem Abschnitt im Abenteuerbuch leitet. Auf diese Art erkundet ihr eure Umgebung, stellt Gegenstände her und interagiert mit den Charakteren der Spielwelt.



Beide Spiele der Reihe folgen diesem Prinzip. **Solara** ist etwas einfacher und eignet sich für Familien. **Fungatai** besteht aus vier aufeinander aufbauenden Kapiteln. Einige von ihnen sind etwas komplexer, entsprechend ist **Fungatai** für Fans von Kennerspielen gedacht. Beide Titel sind eigenständige Spiele in unterschiedlichen Settings und erzählen voneinander unabhängige Geschichten. [mad]

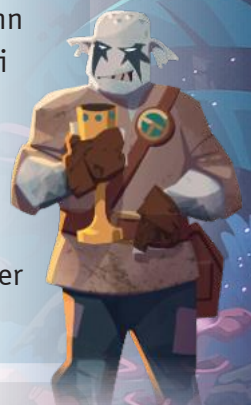
SOLARA

Die Zwillingssonnen von **Solara** brennen vom Himmel herab. Larna, eine junge Wüstennomadin, kämpft sich durch die endlosen Weiten der sengenden Wüste. In dieser windgepeitschten Welt begibst du dich mit Larna in den Schatten eines mysteriösen Turmes, um ihren Tiergefahrten zu suchen. Sie ahnt noch nicht, welche Geheimnisse unter dem ewigen Sand schlummern.



FUNGATAI

Am Rand eines Waldes voller wunderschöner Pflanzen und Tiere liegt das naturverbundene Dorf **Fungatai**. Dein Bruder Tikún, angehender Schamane und Sohn des Küchenmeisters, ist verschwunden. Du machst dich auf, um ihn zurückzuholen. Geleitet wirst du dabei von allerlei Naturgeistern, doch im großen Wald lauern hinter jeder Ecke neue Gefahren. Als der Weg am Eingang eines uralten Tempels endet, wird sich zeigen, ob du und dein kleiner Bruder wieder zusammenfinden.



Fragments

Neue Puzzle-Mechanik # Abenteuerstory
Solospiel-Variante # Kooperativ

Spieldesign: Yohan Servais
Illustration: Noémie Chevalier
(Solara), Émilien Rotival (Fungatai)
UVP: EUR 19,99 (Solara),
EUR 54,99 (Fungatai)
Ab Oktober im Handel erhältlich

Solara:



Fungatai:



KRIMINELL GUT



In Film- und Buchwesen sind Kriminalstorys seit Jahrzehnten ein Renner. Selbst Verbrechen in der hinterletzten Provinz ziehen als Regio-Krimi Leser- oder Zuschauerscharen in den Bann. Bei den Gesellschaftsspielen gibt es seit einigen Jahren auch immer mehr Titel, in denen es um kriminelle Machenschaften geht. Das Schöne: Da ist die Bandbreite noch viel größer – oder wer könnte nach der Lektüre schon glaubhaft behaupten, er oder sie habe selbst erfolgreich gemeuchelt?



UVP: EUR 34,99

Bomb Busters

Der Trupp des angehenden Bombenkommandos hat für reichlich Furore gesorgt 2025 und das als *Spiel des Jahres* nachdrücklich unter Beweis gestellt. Anders als bei einem Krimi müsst ihr in **Bomb Busters** das Verbrechen – Bombe hochgehen lassen – schon im Vorhinein unterbinden. Dafür dürft ihr euch, ganz klassisch für Koop-Spiele, nur auf versteckte, nonverbale Art austauschen. Wer an der Reihe ist, sollte die Hinweise dann entschlüsseln. Euer Ziel in den 66 immer schwieriger werdenden Szenarien lautet: die richtigen Kabel (= Pappplättchen) durchtrennen.



UVP: EUR 34,99

Detective

In **Detective** schlüpft ihr in die Rollen von Ermittler*innen in einem modernen Setting. Als *Antares National Investigation Agency* müsst ihr mysteriöse Verbrechen lösen. Das Spiel fordert euch mit fünf scheinbar unzusammenhängenden Fällen heraus – doch nach und nach enthüllt sich ein immersiver Metaplot. Ihr agiert in einem urbanen Labyrinth aus alten Mysterien und frischen Verbrechen. Dafür nutzt ihr nicht nur das in der Box enthaltene Spielmaterial, sondern recherchiert real und online. Für den Einstieg gibt es mit **Detective – Erste Fälle** eine Familienversion.



UVP: EUR 32,99

Kill Doktor Lucky

Willkommen in der Villa von J. Robert Lucky! Ihr habt euch hier aus nur einem Grund versammelt: Doktor Lucky um die Ecke bringen. Dabei arbeitet ihr aber keineswegs zusammen, alle versuchen, diesen Triumph für sich zu erringen. Allerdings ist der Name bei **Kill Doktor Lucky** Programm: Der alte Herr weiß geschickt, allen Gefahren aus dem Weg zu gehen. Ihr schleicht von Raum zu Raum, zieht Karten oder unternimmt Mordversuche. Wer sammelt am cleversten Mordwaffen und durchkreuzt die Pläne der anderen? Und vor allem: Wer lockt den Doc an jenen Ort, den er als letzten sehen wird?

MiniCrimes – Die Leichenblume

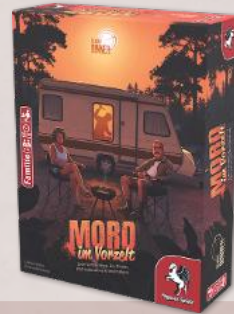
Die **MiniCrimes**-Fälle sind kooperative Krimispiele, in denen ihr Beobachtungsgabe und detektivische Fähigkeiten unter Beweis stellen müsst. Stets gilt es, einen mysteriösen Fall zu lösen. Bei **Die Leichenblume** liegt der ältere Gärtner des Botanischen Gartens neben der Titanwurz, auch Leichenblume genannt. Wer mehr von diesem ultrakompakten Rätselspaß mit jeweils einer großen Tatortkarte sowie Hinweiskarten will – kein Problem! Es gibt insgesamt schon 18 Fälle.



UVP: EUR 4,99

Deadly Dinner – Mord im Vorzelt

Horst Hartmann, der „Chef“ vom Campingplatz „Möwenruh“, ist tot. Er wusste alles, sah alles und hatte zu allem eine Meinung. Bis es einer Person zu viel wurde. Aber welcher? Findet es heraus bei eurem privaten Krimiabend und einer Partie **Deadly Dinner – Mord im Vorzelt**. Eine*r von euch hat bei den vorher geheim verteilten Rollen diesen „Job“ bekommen – und versucht, möglichst unentdeckt davon zu kommen! Besonders attraktiv bei **Mord im Vorzelt** sowie zwei weiteren Titeln (*Bella Italia* und *Kaviar Kills*) aus der bereits sieben-teiligen **Deadly Dinner**-Serie: Für Neulinge gibt es eine neutrale Rolle.



UVP: EUR 27,99

Kronologic – Paris 1920

An der Pariser Oper geschehen merkwürdige Dinge: Ein berühmter Detektiv wird vergiftet, nachdem er am Tag zuvor dort ermittelte, ein vermeintliches Phantom treibt sein Unwesen und eine Sopranistin wird ihrer Kette beraubt. Wer von euch löst in diesem Deduktionsspiel zuerst die je fünf Fälle in den drei Szenarien? Euer Haupthinweis bei **Kronologic – Paris 1920** sind die Bewegungsmuster der Verdächtigen auf dem Gebäudeplan. Wer noch mehr von diesem kniffligen Detektivspiel will, findet das in der Erweiterung *Liebesleid & Opernpanik* sowie dem eigenständigen Titel *Cuzco 1450*.



UVP: EUR 22,99



Hidden Games – Alarmstufe Rot

Da müssen nun wirklich die Spezialist*innen ran! Der neueste Fall der Krimireihe **Hidden Games** ist in Zusammenarbeit mit dem Bundesamt für Verfassungsschutz entstanden. Worum es in **Alarmstufe Rot** geht? Ist noch geheim, ihr erfahrt es, sobald der jüngste von nunmehr 15 geheimen Fällen ab September vorliegt. Wie in den bisherigen Titeln macht ihr euch im Team mit bis zu sechs Detektiv*innen zu einer multidimensionalen Jagd auf. Untersucht echte Beweismittel, analysiert Verhöre, recherchiert online – da können die Grenzen zwischen Spiel und Realität schon mal ein wenig verschwimmen. [ask]



UVP: EUR 24,99

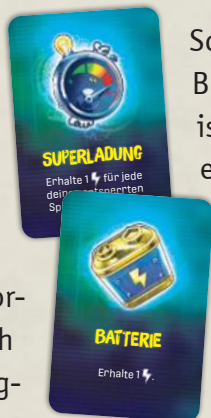
ROBO-KOOP GEGEN ROBO-COPS



Etwas in der Fabrik läuft schief, und zwei Roboter wollen das nicht mehr hinnehmen. Um ihnen auf der Flucht zu helfen, müsst ihr in **Robo Run** zusammenarbeiten und die Robo-Rebellen in die Freiheit steuern. Doch Vorsicht, die Fabrik hört alles!



Robo Run ist ein kooperatives Zwei-Personen-Spiel, in dem ihr, ohne miteinander zu sprechen, eure Karten zur richtigen Zeit ausspielen müsst. Oder die eures Gegenüber! Nur so gelingt es, die fünf Mini-Kampagnen zu meistern, die alle mit ihren eigenen Regeln und Herausforderungen aufwarten. Zum Glück haben auch die Roboter selbst einzigartige Spezialfähigkeiten, die ihr, einmal freigeschaltet, über alle Spiele einer Kampagne hinweg nutzen könnt.



Schaffen es die beiden guten Bots, den Ausgang zu erreichen, ist das Szenario gewonnen. Aber erwischen die Wächter auch nur einen von euch, ist das Spiel vorbei. Auf der Flucht aus der Fabrik können die Roboter allerdings einiges einsammeln,

das ihnen hilft. So gibt es beispielsweise Ausrüstungskarten mit Zusatzeffekten oder Energie-Marker für den Einsatz von Spezialfähigkeiten. Zu lange solltet ihr nicht bummeln, denn am Ende jeder Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, die treibt die bösen Bots voran. Deshalb sind gutes Teamwork, gegenseitiges Vertrauen und der ein oder andere passiv-aggressive Hinweis unentbehrlich. Nur so schafft ihr es in **Robo Run** durch alle fünf Fabriken in die Freiheit. [val]



Eine Partie **Robo Run** beginnt auf einem Szenario-Spielplan, der die Startpositionen der Robo-Recken genauso wie die ihrer Gegner und einiger weiterer Gegenstände und Hindernisse festlegt. Ihr erhaltet beide einen Kartenhalter mit jeweils drei Aktionskarten – und schon geht's los.

Ab nun dürft ihr nicht mehr miteinander reden. Einzig ein Passen-Marker und ein Schloss zur Sicherung von

bestimmten Karten helfen euch bei der Kommunikation. Wer an der Reihe ist, wählt die sichtbaren Aktionen einer Karte, entweder auf der Vorderseite einer eigenen Karte oder auf der Rückseite beim Gegenüber. Meist führt ihr auf die Weise eine Aktion für den eigenen Roboter, eine für den anderen und schließlich eine für die bösen Roboter aus, die Jagd auf euch machen.



Robo Run

Zwei-Personen-Spiel

Redeverbot

Fünf Mini-Kampagnen

Kooperativ

Spieldesign: Eryk Nowak

Illustration: Hanna Kuik

UVP: EUR 29,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



EIN WOHNUNGSPUZZLE WIE IM ECHTEN LEBEN

WG-Leben ist weit mehr als nur Möbelkauf. Transporter beladen, Räume geschickt aufteilen und vor allem die neuen Roomies begeistern! **Rooms & Roomies** verbindet Packpuzzle, Hausbau und das Erfüllen von Zielvorgaben. Also los, auf ins Möbelhaus!

Der Umzug in die neue Wohngemeinschaft steht bevor. Doch bevor sich eure zukünftigen Mitbewohnerinnen und Mitbewohner dort wohlfühlen, müssen passende Möbel her. In **Rooms & Roomies** verbringt ihr vier Tage (gleich vier Runden) im Möbelhaus, sammelt Einrichtungsgegenstände, erweitert euer Zuhause und verseht die Wohnung mit der Grundausstattung. Toilette, Dusche und Herd sind Pflicht – wer diese vergisst, kassiert am Ende bittere Minuspunkte. Zudem wollt ihr möglichst viele individuelle Wünsche eurer neuen Roomies erfüllen.

Der Spielablauf gliedert sich in vier Tage. Die bestehen jeweils aus Einkaufs-, Einrichtungs- und Aufräumphase. Herzstück von **Rooms & Roomies** ist das Möbelhaus, durch das ihr eure Einkaufswagen bewegt. Jede Abteilung bietet andere Optionen: In den Showrooms wandern Möbel in den Transporter, während sich im Café neue Roomies eurer WG anschließen. Nach dem Verlassen des Möbelhauses baut ihr neue Räume an und richtet die WG ein.

Der eigentliche Kniff verbirgt sich im Transporter. Jedes Möbelplättchen besitzt eine markante Polyomino-Form und muss sofort so verstaut werden, dass alles auf die begrenzte Ladefläche passt. Ein schlecht gepackter LKW blockiert schnell den gesamten Einkauf.



Beim anschließenden Einrichten landen die Plättchen im eigenen Haus. Dabei gilt es, Türen und Fenster strategisch zu beachten. Wer seine Fenster mit Möbeln zustellt, verliert wertvolle Punkte. So entstehen ständig neue Dilemmata: Vervollständigt ihr einen Raum für Bonuspunkte – oder priorisiert ihr die Spezialwünsche eurer Roomies?



Genau diese persönlichen Wertungen bringen die taktische Würze. Alle Roomies haben eigene Vorstellungen vom Traum-Zuhause – mal zählen Pflanzen, mal bestimmte Möbel-Kombinationen. Das Familienspiel verbindet also nicht nur Packpuzzle, Hausbau und Ziele erfüllen, es lädt mit seiner hohen Varianz zu vielen Folgepartien ein. [sabs]

Rooms & Roomies

Wohnung einrichten # LKW laden
Polyomino-Teile # Mit Solomodus



Spieldesign: Juri Alexander
Illustration: Annika Heller
UVP: EUR 39,99
Ab Oktober im Handel erhältlich



TIERISCHE ENTDECKUNGSTOUR IM DSCHUNGEL

Dichter Dschungel, verborgene Ruinen und eine Welt voller Musik, Kunst und geheimnisvoller Artefakte: Mit **Emerland** wächst das **Everdell**-Universum um eine eigenständige Region, die zwar vertraut wirkt, spielerisch jedoch viele neue Wege einschlägt.

Emerland ist ein farbenfrohes Land weit westlich des euch wohl bekannten **Everdell**-Tals. Bereits beim ersten Blick auf den Spielplan wird klar: Hier wartet mehr als nur der Aufbau einer weiteren kleinen Waldstadt. So überragt eine große, dreidimensionale Ruine die Landschaft und möchte im Verlauf der Partie von eurem Forschungsteam erkundet werden.

Am grundlegenden Spielgefühl ändert sich zunächst wenig. Erneut errichtet ihr eure eigene Stadt, sammelt Ressourcen und spielt Karten aus, um eine immer effizienter werdende Auslage zu entwickeln. Doch in **Emerland** müsst ihr mehr tun: Am Ende der Partie zählen nicht nur der Ausbau eurer Stadt und geschickte kombinierte Karten, sondern auch geborgene **Artefakte** und bereiste Regionen.

Wer **Everdell** kennt, findet sich schnell zurecht. Doch neben den bekannten Arbeitern in Form eurer Tierfiguren begleiten euch **Hilflinge**. Die kleinen Insekten führen nicht nur eigene Aktionen aus, sondern unterstützen eure Tiere als flexible Verstärkung. Setzt ihr beispielsweise ein Tier mit einem **Hilfling** auf einem unbesetzten Wiesenfeld ein, verdoppelt sich der Ertrag.



Doch sie können noch mehr: Sollte ein besonders begehrter Ort bereits besetzt sein, könnt ihr einen **Hilfling** schicken und den Platz trotzdem nutzen. Dadurch verändert sich das Prinzip des Arbeiter-Einsatzes deutlich. Wo sonst ein belegter Ort für den Rest der Runde blockiert war, entsteht nun ein dynamisches Spiel um den richtigen Zeitpunkt. Die **Hilflinge** sorgen für mehr Flexibilität und zusätzliche Interaktion.

Auch eure Städte werden flexibler. Die neuen **Dschungelkarten** – aufgeteilt in **Wesen** und **Bauwerke** – sind doppelseitig gestaltet. Durch spezielle Aufwertungsaktionen könnt ihr sie im Laufe der Partie umdrehen und dadurch ihre Fähigkeiten verändern. Zudem beschern euch die Aufwertungen zusätzliche Punkte



Gleichzeitig verabschiedet sich **Emerland** von der bisherigen strikten Trennung zwischen **Gewöhnlichen Karten** und **Einzigartigen Karten**. Dadurch könnt ihr gleiche Karten mehrmals in eurer Stadt ausspielen und völlig neue Synergien ausprobieren.

Diese zusätzlichen Optionen verlangen allerdings auch mehr Überblick. Wer möglichst effiziente Kettenzüge entwickeln möchte, muss seine Schritte stärker vorausplanen und die zahlreichen Möglichkeiten im Blick behalten.

ihr ein neues Wesen direkt auf seiner starken, aufgewerteten Seite kostenlos ausspielen. Solche Momente belohnen eine gute Vorbereitung – die ursprüngliche Leichtigkeit des Tals tritt dabei zugunsten einer anspruchsvolleren strategischen Verzahnung in den Hintergrund.

Eine besonders schöne Dynamik abseits des klassischen Städtebaus erzeugt die Erkundung der Ruine. Über die Hauptaktion des *Ausgrabens* schickt ihr euer Forschungsteam auf der *Ruinenleiste* voran. Das kostet euch zwar Handkarten, dafür erhält ihr im Gegenzug wertvolle *Artefakte*. Die müsst ihr zwar blind aus einem Stoffbeutel ziehen, doch sie sorgen für mächtige Einmal-Boni und wichtige Punkte.

Wer **Emerland** in der Solovariante spielen möchte, bekommt es mit dem berühmten Professor Koto D. Feigenhau III. zu tun. Ihr müsst fleißig und schnell sein, um die *Artefakte* der Altvorderen zu entdecken und zu bewahren. Sonst beansprucht Professor Koto sie alle für sich und zerstört dabei die Schönheit von **Emerland**. [sabs]

Das Ressourcenmanagement bleibt erhalten – allerdings werden Bambus, Blätter, Feigen und Marmor hier durch Smaragde ergänzt. Die wertvolle Sonderwährung eröffnet euch Zugang zu den neuen *Regionskarten*. Diese ersetzen die bisherigen *Ereignisse*, bieten individuelle Boni für die Endwertung und schaffen zusätzlichen Raum für eure Stadt über das Limit von zwölf Plätzen hinaus. Für mehr Tempo sorgen außerdem die *Harfenplättchen*: Platziert ihr eine Harfe auf einem bereits aufgewerteten Bauwerk, könnt

Emerland

Everdell-Welt

Hilfsarbeiter-Einsatz

Solomodus

Ruine erkunden

Spieldesign: James & Clarissa A. Wilson

Illustration: Mr. Cuddington

(David Forest & Lina Cossette)

UVP: EUR 59,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



DER TANZ DER SIEGPUNKTE

Bunte Gewänder wirbeln über die Tanzfläche, begleitet vom rhythmischen Zusammenschlagen verzierter Holzstäbe. Mit dem elektrisierenden Volkstanz **Raas**, der seinen Ursprung im westindischen Bundesstaat Gujarat hat, kommt ein sehr ungewöhnliches Spielthema auf den Tisch.

In **Raas** vom Autorenduo Mihir Shah und Shaleen Harlalka treten bis zu sechs Spielende ab zehn Jahren als konkurrierende Tanzschulen in einen beschwingten Wettstreit. Dabei wollen sie durch Ausstattung, Lernfortschritte und taktisches Geschick punkten.

Eine Partie wird über drei Runden gespielt, die aus je drei Zügen bestehen. Zunächst wählen alle Spielenden verdeckt eine der sechs Drehscheiben des Spielplans aus, auf der sie aktiv werden wollen. Anschließend lösen sie auf der gewählten Scheibe die beiden jeweils ihrer Tanzschule zugewandten Felder aus. Das bedeutet:

Sie nehmen sich den abgebildeten Würfel auf ihr Spieltableau und dürfen die gezeigte Aktion ausführen. Diese kann darin bestehen, Dandiya-Stäbchen oder Kleidungsmarker zu sammeln, die Augenzahl von Würfeln zu ändern oder

den Marker auf einer von drei Wertungsleisten voranzutreiben. Die schütten zu gegebener Zeit Punkte für Dandiyas, Kleidung und Würfel aus.

Waren alle einmal am Zug, kommt die Tanzfläche in Bewegung: Nun ändern sich nicht nur auf den besuchten Scheiben die Kombinationen von Würfeln und Aktionen, sondern durch



Drehen der zentralen Scheibe rotieren alle sieben Scheiben gleichzeitig. Das sorgt nicht nur spielerisch in jedem Zug für eine neue Ausgangssituation, es ist zugleich eine perfekte Darstellung der Pirouetten drehenden **Raas**-Tanzenden.

Nach je drei Zügen belohnt eine Punktwertung farbliche Übereinstimmungen von Würfeln, Dandiya-Stäben und Kleidungsmarkern in Abhängigkeit zu den Wertungsleisten auf dem eigenen Tableau. Zudem gibt es in einer kurzen Endwertung Bonuspunkte, wenn erfolgreich vorgegebene Würfelsets ergattert wurden. Wer die meisten Punkte sammeln konnte, triumphiert im Spiel wie auf der Tanzfläche. [dapf]



Raas

Tanz als Thema # Drehscheiben-Mechanik
Farbenfroh # Komplexe Variante

Spieldesign: Mihir Shah, Shaleen Harlalka

Illustration: Tara Anand

UVP: EUR 49,99

Ab Oktober im Handel erhältlich



MAX-IMALER KINDERSPASS

Max der Kater ist ein Klassiker, der schon seit Mitte der 80er Jahre durch die Kinderzimmer jagt. Jetzt zieht der Kater mit grafischem Update, inklusive schickem 3D-Baum in der Mitte des Spielplans, wieder los. Das Besondere: Schon damals war das Spiel kooperativ – ziemlich innovativ für seine Zeit! Gemeinsam würfelt ihr in jedem Zug zwei Farbwürfel, um Vogel, Eichhörnchen und Maus sicher in ihre Nester zu bringen, bevor der Kater sie schnappt. Zeigt ein Würfel grün, darf eines der Tierchen laufen, zeigt er schwarz, macht Max einen Schritt. Mit Abkürzungen könnt ihr geschickt ein paar Felder sparen – oder mit Leckerli Max auf dem Weg zurückschicken, damit er keines der anderen Tiere erwischt. So lernen Kinder ab 4 Jahren schon erste strategische Entscheidungen und können in jedem Zug mitfiebern, ob die Tierchen dem Kater einen Schritt voraus sind.



Max der Kater (Sunny Games)

Katz-und-Maus

Klassiker

Bis zu 8 Personen

Kooperativ

Spieldesign: Jim Deacove

Illustration: Zofia Burkowska

UVP: EUR 29,50

Im Handel erhältlich



Nocturnally (Sunny Games)

Tierthema

Variabel

Memo-Variante

Kooperativ

Spieldesign: Anno von Haandel, Davita Sinke

Illustration: Davita Sinke

UVP: EUR 19,50

Im Handel erhältlich



NACHTS SIND ALLE TIERE GRAU

Im nächtlichen Wald haben die Tierbabys ihre Eltern aus den Augen verloren. Helft dabei, sie wieder zusammenzubringen! In **Nocturnally** befinden sich die zehn Tierarten auf quadratischen Plättchen zusammen mit fünf Monden, die ihr verdeckt in einem 5x5-Raster (für Fortgeschrittene 6x6) auslegt. Reihum deckt ihr je zwei Plättchen auf. Anschließend dürft ihr sie im Raster beliebig umsortieren, bevor ihr die zwei wieder umdreht. Euer Ziel: Am Ende der Nacht soll jedes Tierbaby beim richtigen Eltern-tier liegen, dann gewinnt ihr gemeinsam. Euch bleibt jedoch nur begrenzt Zeit. Nach jedem Zug müsst ihr den Zeitmarker einen Schritt Richtung Sonne schieben. Sobald er dort ankommt, endet das Spiel und ihr überprüft, ob alle Tiere passend liegen. Damit das nicht ganz so schnell geht, dürft ihr den Marker immer wieder an den Anfang der Zeitleiste zurücksetzen, wenn ihr einen Mond aufdeckt. [laut]

MACHT EUCH DIE MACHT DER AHNEN ZU NUTZE

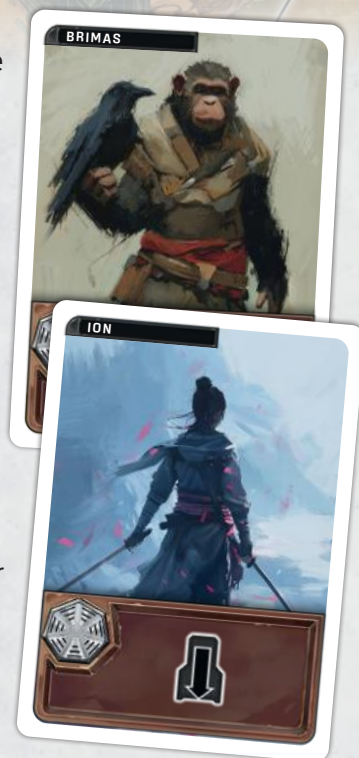
Recall ist ein höchst anspruchsvolles Strategiespiel von den Autoren von *Revive*. Man kann es sogar als Fortsetzung der Geschichte betrachten. Doch genauso, wie sich das Setting ein Stück weit unterscheidet, ist es auch mit den Mechaniken: Sie erinnern an *Revive* – aber ihr habt deutlich mehr zu tun.

In **Recall** werdet ihr eine ganze Reihe von Elementen aus *Revive* wiedererkennen. Das beginnt mit den unterschiedlichen Stämmen, von denen ihr einen zu Beginn erhaltet oder beim Spiel für Fortgeschrittene drahtet. Auch der Aufbau wird euch bekannt vorkommen mit den zahlreichen verdeckten Hexfeldern, die ihr im Laufe des Spiels entdeckt. Zudem besitzt ihr eine *Konsole*, auf der ihr viele Möglichkeiten zum Freischalten von Boni habt und an der ihr eure Aktionen auslöst.

Doch dabei werdet ihr sogleich auch Unterschiede feststellen. Hattet ihr früher Karten, die an Slots gespielt wurden und die ihr zu einem schlagkräftigen Deck ausbauen wolltet, so nutzt ihr nun *Module*. Das sind Pappplättchen, die ihr wie Schlüssel in die *Konsole* hineinschiebt. Zu Beginn sind sie ganz schlicht, doch ihr werdet sie im Laufe des Spiels gegen immer bessere austauschen.

Ähnliches gilt auch für die Anlege-Slots, die euch zu Beginn mit ihren *Aktionsboxen* fünf Basisaktionen bieten: Neue Stammesfiguren aufs Brett bringen, Bewegungsschritte mit ihnen ausführen, dann mit ihnen Neuland entdecken, Bewegungen übers Wasser sowie *Ausbauen*. Bauen könnt ihr *Werkstätten*, *Speicher* oder *Monumente*. Die bieten bestimmte Vorteile oder bringen wie die Monumente Siegpunkte ein.

Allerdings könnt ihr sie nur auf speziellen Feldern auf dem Brett errichten. Weiterer Vorteil beim Bauen: Ihr schaltet neue Bonus-Felder auf der *Konsole* frei.



Wenn ihr die *Module* und *Aktionsboxen* kontinuierlich verbessert, ergeben sich immer schlagkräftigere Kombination für eure Züge. Da ihr zu Beginn jedoch nur zwei einfache *Module* habt, kommt es relativ schnell zu einem **Recall**, also dem Zurückholen dieser *Module*.

Auch das beschert euch Boni – andererseits: Einen ganzen Zug nur für eine Rückholaktion?

Doch, denn das relativiert sich schnell, da ihr viele Züge habt. **Recall** läuft fix über 17 Runden, hat also nicht wie *Revive* ein plötzliches Ende mit dem Aufdecken des letzten Artefakts.

Das Wort **Recall** hat noch eine zweite Bedeutungsebene: „Erinnern“. Damit kommt ein völlig neues Element ins Spiel. Zu Beginn hattet ihr unter den 14 Stämmen, die über ziemlich unterschiedliche Fähigkeiten verfügen, alle je einen gewählt. Von den verbliebenen Stämme-Karten werden nun drei weitere verdeckt gezogen – die *Stämme der Ahnen*. Sie werden auf dem Spielbrett am oberen Ende von drei Entwicklungsleisten platziert, zudem legt ihr pro Stamm vier Pappmarker *Ausrüstung* bereit.

Auf diesen Leisten solltet ihr euch tunlichst voran arbeiten! Je weiter ihr kommt, desto lukrativer. Wer die Erinnerung an einen Ahnenstamm zuerst weckt, erhält eine zusätzliche *Ausrüstung*. Später könnt ihr sogar die spezielle Fähigkeit des jeweiligen Stammes nutzen. Das ist ein gewaltiger Vorteil: Ihr verfügt dann nicht nur über die Fähigkeit eures Stammes, sondern auch die des Ahnen. So können, nur mal als Beispiel, die *Colteron* eure Figuren auf dem Brett von Vulkanfeld zu Vulkanfeld springen lassen. Da Vulkane sonst No-go-Areas sind, verfügt ihr über eine sehr schnelle und exklusive Fortbewegungsmethode.



Gesteuert werden diese Aktionen über ein weiteres neues Element: *Energiesteine*. Die setzt ihr in einer *Freien Aktion* ein. Dazu legt ihr einfach einen *Energiestein* auf eure Stammeskarte, den *Stamm der Ahnen* oder ihr aktiviert eine *Ausrüstung*. Das können zum Beispiel Zusatz-

schritte eurer Figuren sein. Habt ihr genügend *Energiesteine*, könnt ihr diese Zusatzaktionen sogar mehrfach wiederholen! Ihr ahnt: Sie bieten mächtige Optionen, die sich im Zusammenspiel mit *Modulen* und *Aktionsboxen* zu hochkomplexen Kettenzügen verweben lassen.

Das Spiel endet nach 17 Runden. Außer den bis dahin

gesammelten Punkten wertet ihr nun ein Set an Zielkarten und wandelt eure Ressourcen in Siegpunkte um. [ask]



Recall

Revive-Nachfolger
Stämme der Ahnen

Modulares Brett
Energiesteine

Spieldesign: Kristian Amundsen Østby, Helge Meissner, Anna Wermlund, Kjetil Svendsen

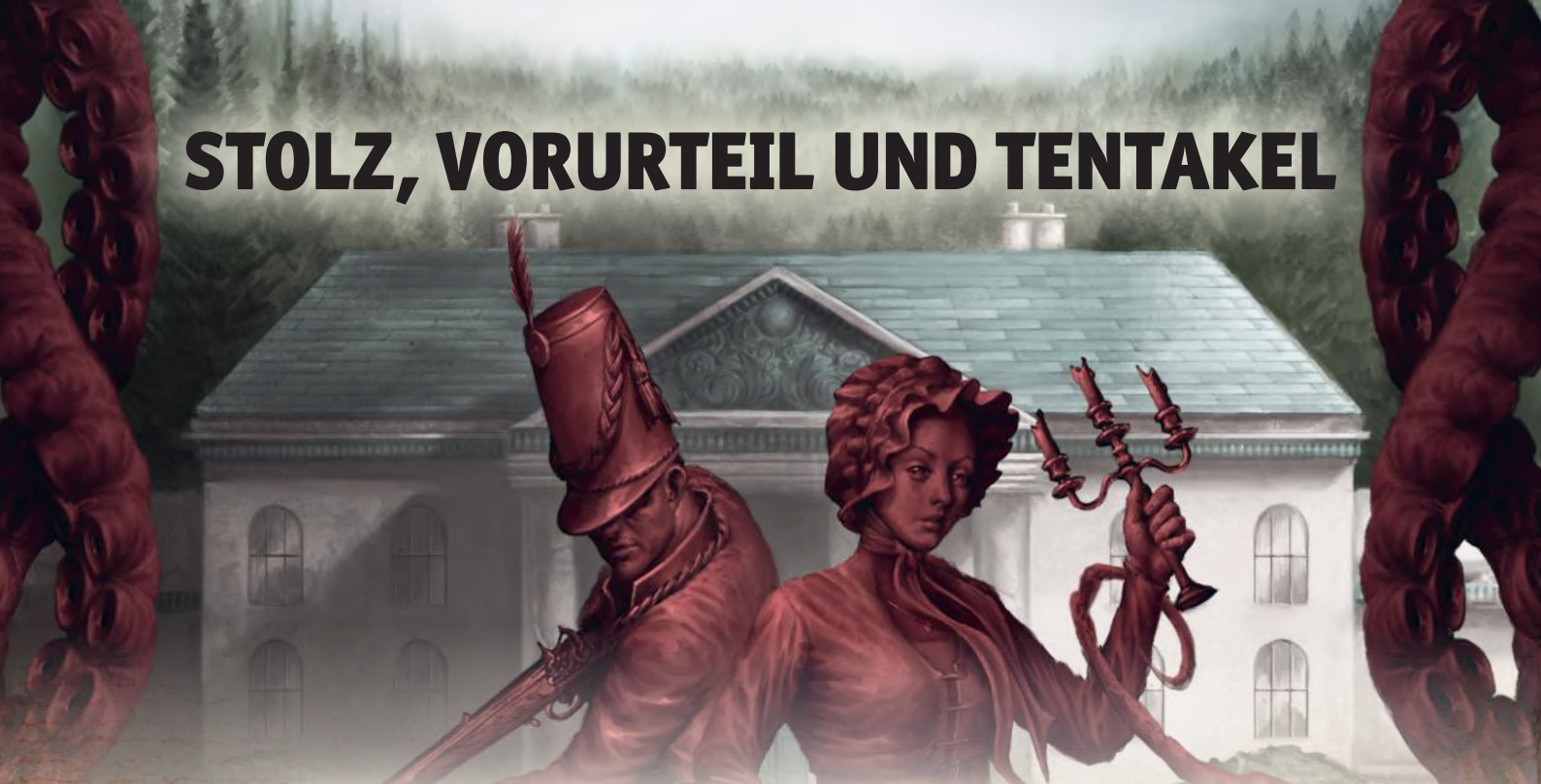
Illustration: Reese Keefe, Gjermund Mørkved Böhne

UVP: EUR 79,99

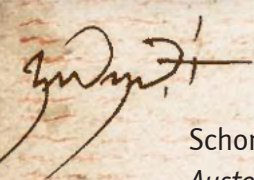
Im Handel erhältlich



STOLZ, VORURTEIL UND TENTAKEL



Cthulhu Regency ist ein ungewöhnlicher Band: Er versetzt euch aus dem klassischen **Cthulhu**-Zeitalter nochmals 100 Jahre zurück ins England am Ende der napoleonischen Zeit. Wer als Investigator*in schon immer mal mit Etikette, Stand, Mode und Romantik kokettieren wollte – hier könnt ihr es!



Schon der Untertitel *Finstere Pläne in Jane Austens England* gibt die Richtung vor. Ihr werdet versetzt in die Zeit von George III. Von seinen Landsleuten als „der verrückte König“ verspottet, bezeichnet *Regency* jene Zeit, in der sein Sohn Georg August Friedrich die Amtsgeschäfte übernahm. Das Setting der verrückten Jahre 1811 bis 1820 ist also wie gemalt für cthuloide Ränke.



Die ersten Seiten des Bandes erläutern daher folgerichtig die besondere Stimmung und die Themen jene Epoche. Was passierte gesellschaftlich und technologisch? Was ist mit den Rechten von Frauen, sogar um Queerness geht es und illustre Figuren wie der Chevalier d'Eon oder Dr. James Berry treten auf. Eine weitere Seite wird auf die Erklärung verwendet, wie die Menschen in dieser für Europa höchst unruhigen Zeit zu Themen wie Herkunft und Ethnie standen.

Euer Erschaffen der Investigator*innen geht dagegen bekannte Wege mit Attributswerten, Bestimmen des Berufes, Fertigkeiten, Entwickeln des Hintergrundes und Ausrüstung als Investigator*in. Bei den Berufen beispielsweise setzt Jane Austens England ganz neue Akzente, so könnt ihr euch als Hausdiener oder Dienstmädchen verdingen oder als Gentleman und Gentlewoman agieren. Logisch, dass auch übliche Fertigkeiten wie *Autofahren* entfallen. Dafür könnt ihr nun gekonnt *Kutsche fahren*, beherrscht Mesmerismus oder macht in Mode. Gerade die spielt in der **Regency** eine große Rolle, am Ende des Bandes wird ihr ein umfangreicher Abschnitt gewidmet.

Ein komplett neues Untersystem erwartet euch im auf die Etikette bedachten England mit der *Reputation* – wie reagieren andere auf euren Charakter? Folgerichtig könnt ihr nun außer *Geistiger Stabilität* auch *Reputation* verlieren.

Als Hintergrund für die Kampagne dienen in **Cthulhu Regency** das Städtchen Tarryford und seine Umgebung. Auf wenigen Seiten werden

hier wichtige Orte und Personen vorgestellt, jeweils mit Bezug zu Welt und potentiellen Abenteuern, die auch in dieser anscheinend so heilen Welt hinter jeder Hecke und Straßenecke lauern.

Zwei minutiös ausgearbeitete Abenteuer werfen dann ihre Tentakel nach euch aus, um euch mitten hinein ins schaurige Vergnügen zu ziehen. Das erste trägt den Titel *Der Lange Korridor*, wo sich die Investigator*innen im Jahr 1813 auf einem Ball der Familie Northlake wiederfinden. Ihr müsst euch auf gesellschaftlichem Parkett beweisen, bis es an die Untersuchung von unerklärlichen Ereignissen und einem uralten Familienfluch geht. Old England at it's best – ein Einstieg, der in jeder Hinsicht zeigt, was diese spezielle Zeit ausmacht.



Das zweite Abenteuer *Die innere Leere* spielt ein Jahr später. Es schließt an die Handlung von *Der Lange Korridor* an und ist etwas umfangreicher. Hier führt eine Erweiterung der Kellerräume des Pubs „The Four Feathers“ zu Problemen, wird doch ein längst vergessener Tempel freigelegt ...



Um schneller losspielen zu können, gibt es sechs vorgefertigte Investigator*innen, die bestens geeignet sind, um die beiden Abenteuer in Angriff zu nehmen. Die Figuren weisen eine ordentliche Bandbreite von Hochstaplerin, kleiner Schwester, Reverend und – wie könnte es anders sein – einem Armeemoffizier auf.

Die Anhänge des Bandes bieten komprimiert Tabellen und Informationen zur **Regency**-Zeit sowie einen Abschnitt mit Hinweisen darauf, wie es in Tarryford im Jahr 1913 aussieht. Das ist nicht nur ein netter Service für **Cthulhu**-Fans, die sich gerne in ihrem gewohnten Zeitrahmen um das Jahr 1920 herum aufhalten, sondern bietet absoluten Mehrwert für Gruppen, die das erste Abenteuer nicht komplett gelöst haben. Denn in diesem Fall wird das Problem noch einmal genau 100 Jahre später auftreten – und irgendwer muss dem Spuk ja ein Ende bereiten! [meh]



Cthulhu Regency

Cthulhu-Mythos
Regency-Epoche

Englische Kleinstadt
Historische Bezüge

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Riley Spalding

Preis: EUR 29,95
Im Handel erhältlich

SCHLANGEN- KULT UND FARBE AUS DEM ALL

Nach der beeindruckenden Kampagne *Cthulhu: Kinder der Furcht* führt der neue Abenteuerband **Cthulhu: Der Mythos weltweit – Nepal & Japan** die Investigatoren*innen wieder nach Asien in zwei sehr unterschiedliche Kulturen.

Das knapp 80-seitige Softcover enthält zwei deutsche Eigenproduktionen, die unabhängig voneinander gespielt, genossen und überlebt werden können. Die beiden Abenteuer stehen auch in keinerlei direktem Zusammenhang mit den *Kindern der Furcht*. Findige Spielleitungen finden jedoch sicherlich einen Weg die Spielangebote miteinander zu verweben.



Mit *Mein eigen Fleisch und Blut* führt euch **Cthulhu: Der Mythos weltweit – Nepal & Japan** nach Kathmandu, der Hauptstadt Nepals. Einheimische erbitten von den Investigator*innen, die als Außenstehende betrachtet werden, Unterstützung, da seit einigen Jahren junge Frauen verschwinden. Diese Verschleppungen stehen offenbar im Zusammenhang mit einem jährlichen Schlangenfest, das von einem Schlangenpriester und Anführer eines Yig-Kultes geleitet wird. Gemäß der überlieferten Tradition plant

er die Opferung der Frauen im Rahmen eines spezifischen Rituals. Das Ziel: Seine Gebieter, die tief unter dem Kathmandu-Tal residierenden Schlangemenschen, zu wecken. Die Ermittlungen der Investigator*innen führen euch durch Kathmandu und entlang eines unterirdischen Flusses bis in die Paläste des Schlangenvolkes.



Im zweiten Abenteuer *Großblütig* entdeckt ein japanischer Maler während eines Studienaufenthalts in Paris eine Farbe aus dem All, die seinen Werken zu großer Anerkennung verhilft. Nachdem er nach Japan zurückkehrt ist, verlangt die Kreatur zunehmend nach Lebenskraft, die sie Lebewesen entzieht. Schließlich übernimmt sie die Kontrolle über den Maler und manipuliert ihn, als wäre er eine Marionette. Nachts durchstreift der Wirtskörper schließlich die Straßen Tokios und absorbiert die Vitalität neuer Opfer bis zur Bewusstlosigkeit.

Zahlreiche Handouts wie auch vorgefertigte Charaktere beschließen die Sammlung.

Cthulhu: Der Mythos weltweit – Nepal & Japan mixt Realität und Mythos in spannenden Szenarien. Ihr habt damit den Start für eine neue Reihe von selbstproduzierten Abenteuern in den Händen, die in losen Abständen erscheinen werden. Gute Reise! [ib]



Cthulhu: Der Mythos weltweit – Nepal & Japan

Cthulhu-Horror

Asien

Abenteuersammlung

Reihenaufakt

Chefredaktion: Heiko Gill
Coverart: Mark Freier

Preis: EUR 14,95
Im Handel erhältlich

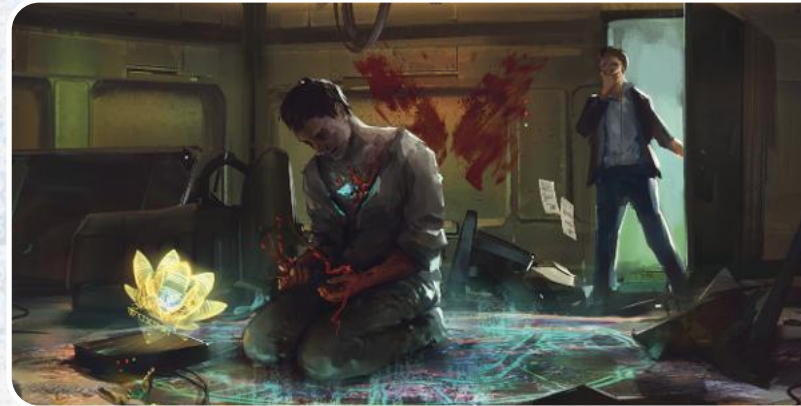
DIE WELT NACH DEM KRIEG

Der zentrale Quellenband **Shadowrun: Verlustsicherung** zeigt die schöne, neue Konzernwelt nach Ende des Metaplots um den *disianischen Schattenkrieg*. Dabei bewahrheitet sich einmal mehr eine Weisheit des alten Cicero: „Keine Festung ist so stark, dass Geld sie nicht einnehmen kann.“

Mit viel Liebe zum Detail kristallisieren sich die dramatischen Folgen des Konflikts, die brutale Neuordnung der Unternehmensmacht, heraus. „Geld regiert die Welt“ und „Alles hat seinen Preis“ – diesen universellen Wahrheiten folgend legen Insider die Machenschaften der Finanzinstitutionen und Konzernwelt aus unterschiedlichen Perspektiven offen. Selbst der mächtige (Konzern-)Gerichtshof bleibt nicht verschont. Dessen nachhaltige Umstrukturierung geht selbstredend mit Hauen und Stechen einher, für viele gilt es, offene Rechnungen zu begleichen.



Wie immer bei solchen Großkonflikten gibt es neben offensichtlichen auch vermeintliche Gewinner und Verlierer auf allen Ebenen. Und es gibt natürlich auch jene, die danebenstehen oder schlicht mit den Konsequenzen leben müssen. Entsprechend wird auch den Auswirkungen auf die „einfachen Leute“ Raum gegeben. Egal, wie cool der Metaplot ist – die meisten *Shadowrunner* erleben ihre Abenteuer weiterhin in den Konzernschluchten auf der Straße.



Im Hardcover-Quellenband **Shadowrun: Verlustsicherung** wälzen die Autor*innen auf beinahe 200 Farbseiten die politische und unternehmerische Landschaft des *Sechsten Welt* grundlegend um. Die deutsche Ausgabe punktet gegenüber *Margin Calls*, der amerikanischen Ausgabe, mit zusätzlichem Material über die *Allianz der Deutschen Lande*. Das Kreativteam um Chefredakteur Andreas ASS Schroth trifft mutige erzählerische Entscheidungen. Es entwickelt die ohnehin fantastische Spielwelt sowohl für einsteigende als auch für erfahrene *Shadowrunner* ebenso inspirierend wie spannend weiter. Wer die Ereignisse um den *Disianischen Schattenkrieg* bislang nicht verfolgt hat, kann sich unter shadowrun6.de kostenlos eine Zusammenfassung des sogenannten „Displots“ im Netz herunterladen. [ib]



Shadowrun: Verlustsicherung

Shadowrun-Welt

Metaplot

Finanz-Machenschaften

ADL-Story

Chefredaktion: Andreas ASS Schroth
Coverart: Jori Bolton

Preis: EUR 39,95
Im Handel erhältlich

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

2026 ist das Jahr der Neuzugänge im **Freundebuch**, denn außer in den Abteilungen Marketing und Redaktion Buch gibt es auch in der Redaktion Spiel ein paar neue Gesichter: Benny und Simon haben im Frühling 2025 beide ein Volontariat bei uns begonnen. Sie passten so gut ins Team, dass sie Anfang 2026 als Redakteure eingestellt wurden. Alles Weitere erzählen sie euch selbst ...



Mein Name ist: Benjamin Kraft

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Ich bin Redakteur in der Redaktion Spiel. Die Aufgaben dort sind so vielfältig, dass eine Beschreibung hier den Rahmen sprengen würde. Am Ende kümmern wir uns darum, dass ihr zu Hause – vor allem dank einer gut geschriebenen Anleitung – viel Spaß und Freude mit euren Brettspielen habt.

Meine schönste Pegasus-Erinnerung: Kurz nachdem Simon und ich neu bei Pegasus waren, haben wir mit der gesamten Redaktion Spiel samstags einen Spiele-Tag veranstaltet. Die Firma hat das Mittagessen bezahlt, wir haben Kuchen mitgebracht und selbstverständlich einen ganzen Haufen toller Spiele. Das hat so viel Spaß gemacht und war ein toller Einstieg in das neue Team, das würde ich jederzeit wiederholen!

Das motiviert mich an schlechten Tagen: Ich erinnere mich einfach daran, dass ich mich den ganzen Tag mit Brettspielen beschäftigen darf. Wie „schlecht“ kann da schon ein Tag sein, im Vergleich zu vielen anderen Berufen? ;-)

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Das ist einfach. Eins der besten Spiele aller Zeiten: *Spirit Island*!

Das beste Spiel aller Zeiten: Das ist für mich ganz klar *Aeon's End*. Ich liebe das Spiel einfach. Da meine Frau es genauso liebt, ist es mit Sicherheit jedes Jahr das meistgespielte Spiel bei mir (und da zähle ich die ganzen Partien in der App nicht mal mit).

Nach Feierabend mache ich am liebsten: Neben den Brettspielen ist mein zweites Hobby „eigentlich“ Sport. Das variiert zwischen Bouldern, Fahrrad fahren, Schwimmen, Fußball oder Joggen. Aber seit ich Vater geworden bin, genieße ich dann nach Feierabend lieber noch die Zeit mit meinem Sohn.

Diese Serie kann man gar nicht oft genug gucken: *Ted Lasso*. Diese Serie muss ich einfach in regelmäßigen Abständen immer wieder von vorne einmal durchschauen. Besonders jetzt, wo ja bald die neue Staffel erscheint.

Mein Motto lautet: Ich glaube fest daran, dass sich Freundlichkeit – in allen Lebensbereichen – am Ende immer auszahlen wird.





Mein Name ist: Simon Vierke

Meine Aufgabe bei Pegasus Spiele ist: Als Redakteur für Brett- und Kartenspiele suche ich nach neuen Spielen für unser Verlagsprogramm, treffe Spieleautor*innen und Partnerverlage, betreue Spieleprojekte und arbeite ganz viel mit Texten wie zum Beispiel Spielanleitungen: schreiben, lektorieren, übersetzen und noch vieles mehr! Momentan bin ich viel an der (Weiter-)Entwicklung von *Boss Fighters QR* beteiligt, aber beschäftige mich auch immer wieder mit anderen Spieleprojekten.

An meiner Arbeit liebe ich am meisten: Das Meiste! Ich genieße die Teamarbeit mit meinen Kolleg*innen aus verschiedenen Abteilungen sehr. Ansonsten ist es als Spielefan einfach genial, den ganzen Arbeitstag von Spielen umgeben zu sein – dadurch ist auch die Büroarbeit nicht ganz so büro-ig. Besonders schön sind aber auch die kleinen detailverrückten Momente, wenn man beispielsweise ein Gedicht auf Deutsch übersetzen möchte und deshalb jetzt zwei bis drei Redakteur*innen wie verrückt nach einem passenden Reimwort für „keck“ suchen.

Mein liebstes Pegasus-Spiel: Mein persönliches Lieblingsspiel ist auf jeden Fall *Spirit Island*. Die verrücktesten Spielerlebnisse hatte ich bisher aber vermutlich mit *Captain Sonar*. Mit meiner Familie spiele ich momentan sehr gerne *Bomb Busters*.

Mein erstes Pegasus-Spiel: Das müsste das Spiel *Pandemie* gewesen sein. Das war auch eines der ersten Brettspiele, die wirklich „mir“ gehört haben und stellt somit einen der Grundsteine meiner Sammlung dar.

Das beste Spiel aller Zeiten: Um ehrlich zu sein, die Antwort auf diese Frage ist schon wieder *Spirit Island* ... Aber ein Spiel, das wirklich viel in meinem Leben verändert hat, ist *Die Crew*. Auf einmal konnte ich mit all meinen Stichspiel-liebenden Freund*innen ein kooperatives Spiel spielen, bei dem wir gemeinsam gewinnen konnten (sodass ich nicht mehr jedes Mal beim Skat gegen sie verlieren musste). Dieses Spiel war wirklich dringend nötig!

Mein Lieblingsgericht: Essen ist ein Thema, das mich in meinem Leben nicht so oft beschäftigt, deshalb habe ich keine gefestigte Meinung dazu. Nur richtig gewürzt muss es sein, zum Glück gibt es Maggi!

Dieses Buch muss man gelesen haben: Die meisten Bücher, die ich gelesen habe, muss man nicht gelesen haben. Eine meiner schönsten Kinderbucherinnerungen ist aber *Momo* von Michael Ende. Das ist zwar ein bisschen traurig, aber ich finde, es lohnt sich trotzdem sehr, es zu lesen.

Ein Leben ohne _____ ist möglich, aber sinnlos: Momente, in denen man vor lauter Lachen fast das Atmen vergisst. Ach, und Spiele.



Spannende Informationen über die Abteilungen und Mitarbeitenden von Pegasus Spiele gibt es auch regelmäßig auf pegasus.de/blog/!

GEWINNSPIEL

HIER SPIELT DIE MUSIK!

Aus welchem Film stammt das Lied „I will always love you“? Welcher Madonna-Song beginnt mit „Life is a mystery“? Unter welchem Künstlernamen wurde Farrokh Bulsara bekannt? Diese und andere Fragen stellt ihr euch in **Chart Break**. Doch in diesem Musikquiz geht es um mehr als nur richtige Antworten: In jeder Runde übernimmt eine Person die Moderation und muss auswählen, wem sie welche der sechs Fragen auf ihrer Quizkarte stellt. Denn immer, wenn jemand eine Frage richtig beantwortet, erhält auch die Person Punkte, die diese Frage gestellt hat.

Es reicht also nicht aus, sich mit Musik auskennen. Ihr müsst auch die anderen und ihr Musikwissen richtig einschätzen. Damit ihr nicht immer nur die leichtesten Fragen auswählt, wird die erste Frage in jeder Runde ausgewürfelt. Wird sie falsch beantwortet, gibt es für beide Seiten einen Minuspunkt. Da gilt es gut zu überlegen, in wen man sein Vertrauen setzt. Auch alle anderen Mitspielenden müssen je eine Frage von der Karte beantworten, jedoch ohne die Gefahr von Minuspunkten. Dann wechselt die Moderation.

Wer nach einer festgelegten Anzahl Runden die meisten Punkte gemacht hat, gewinnt.

Chart Break enthält 144 Quizkarten mit 864 abwechslungsreichen Fragen. Viele davon sind mit QR-Code versehen, über den ihr einen kurzen Liedausschnitt hören könnt (mit Spotify-Premium-Account). Da ihr maximal neun Karten pro Partie benötigt, liefert **Chart Break** reichlich Material für viele spannende Quizrunden. [laut]



Chart Break (TOPP)

So nehmt Ihr am Gewinnspiel teil:

Besucht www.pegasus.de/ringbote und füllt dort das Gewinnspielformular aus.

Teilnahmeschluss: 10.12.2026

Spieldesign: Günter Burkhardt
Illustration: Eva Hook



Impressum: Ringbote #3/2026

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

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], Maximilian Zehentbauer

Design: Jens Wiese

Layout: Ralf Berszuck | www.berszuck-design.de

Produktionssteuerung: Daria Parkhomovich

Bildnachweise: Pegasus Spiele (S. 1–24, 26–33, 35–36), Benjamin Kraft (S. 32), Darmstadt spielt (S. 35), Deep Print Games (S. 1, 21), Frechverlag (S. 34), Hidden Games (S. 19), Maximilian Zehentbauer (S. 32–33), Merz Verlag (S. 35), PD Verlag (S. 4), Portal Games (S. 18, 20), Ralph Bruhn (S. 8–9), Simon Vierke (S. 33), Spiel des Jahres e. V. (S. 5), Sunny Games (S. 25)

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

Für Vertriebsfragen wenden Sie sich bitte an:
Pegasus Spiele GmbH | Am Straßbach 3 | 61169 Friedberg
Kontakt: www.pegasus.de/kontakt

Anzeigen Ringbote #3/2026:
Jumbo Spiele (S. 35), Pegasus Spiele (S. 2, 36)

Anzeigenverkauf:

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

Ringbote erscheint viermal jährlich.
Ausgabe #4/2026: voraussichtlich 11. Dezember 2026
Anzeigenschluss: 5. Oktober 2026
Druckunterlagenschluss: 2. November 2026
Redaktionsschluss: 11. November 2026

TERMINE

SPIEL
Essen



INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL
22.10.–25.10.2026 | www.spiel-essen.de

DARMSTADT SPIELT



DARMSTADT SPIELT
21.11.–22.11.2026 | www.darmstadt-spielt.de



10.10.–11.10.2026

>> **KlingenCon**

www.klingencon.de

06.11.–08.11.2026

>> **Spielwiesn Augsburg**

www.spielwiesn.de

14.11.–15.11.2026

>> **Dreieich Convention**

www.dreieichcon.de

14.11.–14.12.2026

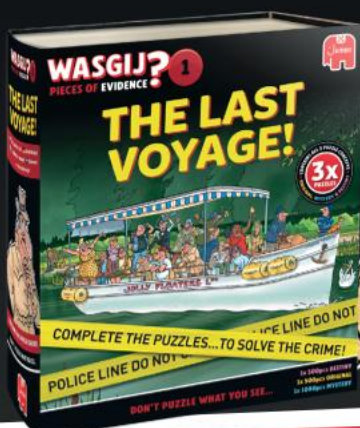
>> **Pegasus Spiele Tage**

www.pegasus.de



WASGIJ?
PIECES OF EVIDENCE

Hilf **Kommissar Wasgij** und komme der Lösung des Mordfalls mit jedem Puzzle einen Schritt näher!



Mehr Hinweise...
...auf wasgij.com

VERVOLLSTÄNDIGE DIE PUZZLES,... UM DEN FALL ZU LÖSEN!

jumboplay.com



MIDGARD

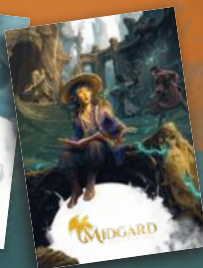
LEGENDEN VON DAMATU

Erlebt das älteste deutsche
Rollenspiel jetzt brandneu
in der 6. Edition!



Grundregelwerk
Standardausgabe

Grundregelwerk
Limitierte Ausgabe



Grundregelwerk
Ultralimitiertes
Box-Set



Macht eure ersten Schritte in Damatu
mit dem kostenlosen Schnellstarter!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele