



SIE SPIELEN WIRKLICH ÜBERALL

So spielt die Welt

LinkbuttonHerstellereite
Bambus Verlag**Ein Reiseführer durch die internationale Spieleszene**

► Wie vielfältig die (Brett)Spieleszene schon von Stadt zu Stadt ist, kann jeder bestätigen, der umgezogen ist oder auch nur Freunde besucht hat. Der Autor stellt sich der schwierigen Aufgabe, in zwölf Ländern nicht nur zu analysieren, wer was spielt, sondern auch einen Überblick über traditionelle Spiele zu liefern.

Nun, der deutschsprachige Raum ist begünstigt. Die meisten Brettspiele erscheinen hier und auch sonst ist Spielen gesellschaftlich anerkanntes Hobby. Dass in Madagas-

kar hauptsächlich Traditionelles gespielt wird, leuchtet ein. Aber wer weiß um Polens aufstrebende Brettspieleszene? Viele Runden sind kleinräumig organisiert und oft gibt es ein oder zwei lokale Größen, die sich um das Hobby verdient gemacht haben. Daher sind die aktuellen Websites und Kontaktadressen für Interessenten an der „Szene“ doppelt wichtig.

Ein toller Bonus ist die Nennung zumindest eines traditionellen Spieles pro Land, von dem gleich die Regeln erklärt werden. Definitiv ein Buch zum Spielen und ausprobieren. Natürlich sind Zwölf Länder nur ein sehr wilder Querschnitt, aber ein Nachfolger ist

**SO SPIELT DIE WELT**

„Internationale Spieleszene“

VERLAG **BAMBUS**
AUTOR **PEER SYLVESTER**
GENRE **FACHBUCH**
SPRACHE **DEUTSCH**
FORMAT **A5 SOFTCOVER**
UMFANG **136 SEITEN**
ISBN/EAN **9783981189209**

gute Recherche

mehr Länder, bitte!

in Planung. Der Überblick reicht von der allgemeinen Historie eines Landes über die momentan vertretenen Spieleszenen bis hin zum meist genaueren Fokus auf die Brettspiele. Für neugierige Globetrotter in Sachen Verspieltheit ist dies das beste Fachbuch seit langem. Ich hoffe, dass ein Nachfolger bald erscheint. **{AKN}**

DIE REISE GEHT WEITER

Descent – Die Quelle der Finsternis

LinkbuttonHerstellereite
Heidelberger

Endlich auch auf Deutsch: Die erste Erweiterung des Grundspiels mit vielen neuen Regeln und Fragen!

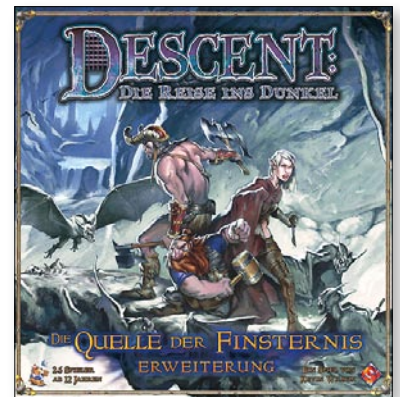
► Eine Reise, die ist lustig: Unsere geht von der Dunkelheit in die Finsternis! Nicht unbedingt ein guter Tausch, aber wie es sich für richtige Helden geziemt unumgänglich! Deswegen bietet diese Erweiterung auch jede Menge Hilfe und Unterstützung für unsere tapferen Reisenden.

Sechs neue Helden samt eigenen Kunststofffiguren und Fähigkeiten erhöhen ab

sofort die Auswahlmöglichkeiten der Gruppe. Dazu gibt es Krafttränke, die die Spieler alle 5 Machtwürfel beim nächsten Angriff verwenden lassen und sechs neue mächtige Relikte – die allerdings zuerst gefunden werden wollen. Und nicht zuletzt verstärkt „Furr der Geisterwolf“ als neuer Vertrauter die kämpfende Truppe.

Damit die Balance nicht flöten geht, erhält aber auch der Overlord zusätzliches Spielzeug: Die drei neuen Monsterarten mit ansehnlich gestalteten Figuren – heimtückische Kobolde, blutsaugende Ferroxx und eisenhäutige Golems – haben es mit ihren Fähigkeiten durchaus in sich. Ebenso wie die neuen andauernden Effekte, z.B. Blutung oder Benommenheit. Hinzu kommt die Möglichkeit für den Overlord, seinen Kartenstapel mit dem Einsatz von „Verrat“ zu modifizieren und ihn somit seinen Anforderungen gemäß anzulegen.

Um den Weg zum Ziel spannender zu gestalten, bereichern nun neue Hindernisse (wie Lava oder Schlamm) mit unangenehmen Nebeneffekten und tödliche Fallen die finsternen Dungeons. Letztere - Pfeilfelder, Sägeblät-



ter und rollende Felskugeln, die durch Rampen gelenkt werden (Grüße von „Indiana Jones“) – können vor allem für unachtsame Helden wirklich unbehaglich sein.

Diese gut bestückte Erweiterung wird ferner mit 12 Ersatzkarten für das Grundspiel (seitdem geändert), einem Abschnitt zu Regeländerungen und Klarstellungen, und einer guten Portion FAQ's (die mittlerweile auf Englisch weiter aktualisiert wurden) abgerundet. Und zuguterletzt sorgen 9 neue und abgestimmte Questen für weitere spannende Abenteuer. Für Fans und Neueinsteiger von „Descent“ einfach ein Muss! **{JS0}**

DIE QUELLE DER FINSTERNIS

„Die erste Erweiterung zu Descent: Reise ins Dunkel“

SERIE **DESCENT**
VERLAG **FANTASY FLIGHT GAMES**
VERTRIEB **HEIDELBERGER**
GENRE **BRETTSPIEL**
SPRACHE **DEUTSCH, ENGLISCH**
SPIELERANZAHL **FÜR 2 BIS 5 SPIELER**
SPIELDAUER **CA. 2 BIS 4 STUNDEN**
ALTERSEMPFEHLUNG **AB 12 JAHREN**
ISBN/EAN **4015566010185**

Ausstattung / Inhalt

Regelheft / Questhandbuch, 6 Heldenafeln, 6 Heldenfiguren, 27 Monsterfiguren, 110 Karten, 10 Spielplanteile, 73 Ausstattungsmarker, 1 Blitzschablone, 33 Effektmarker, 26 Schatzmarker, 1 Spukmarker, 1 Furr der Geisterwolf Marker

macht ein gutes Spiel noch besser und abwechslungsreicher

AUSSTATTUNG 88%
OPTIK 80%
REGELN 83%



ORIGINALITÄT 77%
MOTIVATION 79%
UNTERHALTUNG 81%