



NEUES VOM AUSGUCK

Mischwald, Kapitel 1

Ein Werkstattbericht

Mischwald, Kapitel 2

Autor Kosch im Interview

Eppi Lesereise

Alle Termine mit Autorin Felicitas Pommerening

Hinter den Kulissen

Was die Lookout-Redaktion beschäftigt

Promo für Tipperary

Aufgabenkarten und Solomodus

Neue Spiele

Mischwald	04
Mischwald im Detail: Der Maulwurf	06
Ankündigungen	11
Agricola Ehipparius Deck	12

Magazin

Editorial	02
Messe Info / Spiel zur SPIEL	02
Eppi Lesereise	03
Autor im Interview	05
Umweltspiele der 1980er	07
Aus der Redaktion	08

Ludothek

WIENXTRA Spielebox	14
--------------------	----

Promo

Tipperary Solomodus	10
Tipperary Aufgabenkarten	15



Liebe Leserinnen und Leser,

diese Ausgabe ist schon auf dem Titelbild sehr grün. Und auch innen geht es grün weiter, denn unsere Herbstneuheit gibt hier klar den Ton an. MISCHWALD ist nicht nur ein tolles Kartenspiel, sondern auch der erste Titel unserer LOOKOUT GreenLine – das wird unser Logo für Spiele, die ganz ohne Plastik auskommen. Die Spielkarten lassen wir ja schon seit 2022 in Papier statt in Cellophan einpacken. Bei MISCHWALD ersetzen wir die Schrumpffolie durch Klebepunkte aus Papier. Natürlich werden wir nicht von heute auf morgen alle Spiele umstellen können, doch suchen wir weiter nach Möglichkeiten, den Einsatz von wertvollen Ressourcen zu optimieren.

So stellen wir euch den Anhang mit den ausführlichen Kartenerklärungen zu MISCHWALD, wie ihr ihn von LOOKOUT-Spielen gewohnt seid, diesmal nur digital zur Verfügung. So können wir ihn passend ergänzen, zum schnellen Nachschauen sind 14 Hilfekarten beigelegt (für die auf dem Druckbogen noch Platz war).

Langfristig versuchen wir, die Produktion so weit wie möglich zu lokalisieren, so dass Spiele für den europäischen Markt in Europa, für den amerikanischen Markt in den USA und für den asiatischen Markt in Asien hergestellt werden, um den fertigen Schachteln eine halbe Weltreise zu ersparen. Noch ist das kein einfaches Unterfangen, da sich so natürlich das Auftragsvolumen pro Fabrik verringert und damit der Preis steigt, doch wir sind zuversichtlich, dass die erhöhten Kosten (auch für die Stanzwerkzeuge etc.) durch Einsparungen beim Transport aufgefangen werden können.

Ihr seht – wir tüfteln nicht nur an den Spielmechanismen, sondern auch am Meta-Spiel.

Viel Spaß beim Ausprobieren,
ihr und euer

Hanno & das Lookout Team

SIMILO Brettspiel-Edition zur SPIEL '23

2022 hat uns **Horrible Guild** mit einer **Sonderauflage des überaus beliebten Similo** zur Messe aller Messen erfreut. **Diesen Oktober gibt es dazu eine heiße Neuauflage, randvoll mit aktuellen**



Spielen. Ganz klar, dass LOOKOUT auch diesmal mitmisch!

Holt euch euer Exemplar! Alle Standorte auf der Messe findet ihr über die aktuelle SPIEL APP!



ATIWA liegt als SPIELEHIT im Trend

Die Jury der **Österreichische Spieleakademie** kürt das Aufbauspiel von Kultautor **Uwe Rosenberg** zum **SPIELEHIT 2023** in der Kategorie **TREND**.



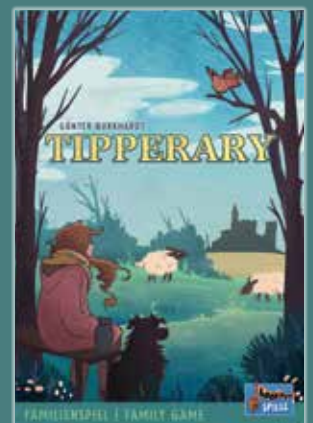
Alle Details:



TIPPERARY

hat euch diesen Sommer schwer begeistert.

Dass man ein gemütliches Familienspiel trotzdem gut solo spielen kann, beweisen wir euch **auf Seite 10** dieser Ausgabe. Als **extra Zuckerl** hat Autor **Günter Burkhardt** euch **auf Seite 15** mit den Aufgabenkarten neue Herausforderungen gestellt!



Impressum

Herausgeber: Hanno Girke
Chefredaktion: Sabine Laure-Müller
Redaktion: Anika Hoffmanns,
Maren Holderbaum, Sonja Hüttinger,
Grzegorz Kobiela, Nicolas Straccia
Layout & Satz: Andrea Kattinig

Das Copyright für alle Beiträge liegt bei den Autoren.
Alle Rechte vorbehalten. © 2023
Wir übernehmen keine Haftung für die Links auf Webseiten Dritter, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern nur auf deren Standpunkt zum Zeitpunkt der Veröffentlichung verweisen.



Lookout GmbH
Elsheimer Str. 23
D-55270 Schwabenheim
Telefon +49 6130 2070159
ausguck@lookout-spiele.de

Deutschland, halte dich bereit:

Termine der EPPI Lesereise

Text: Anika Hoffmanns; Fotos: Lookout

In der letzten Ausgabe haben wir euch unser neues interaktives Abenteuerbuch EPPI– Das Weltall ruft und EPPIs Schöpferin **Felicita Pommerening** vorgestellt. In den nächsten Monaten habt ihr die Gelegenheit, an einem ebenso tollen wie interaktiven Lesungsformat teilzunehmen, um EPPI und unsere zauberhafte Autorin kennenzulernen!



EPPI Teil 1: Das Weltall ruft

Autorin: Felicitas Pommerening

Illustrator: Andy Elkerton

Grafik: atelier198

Spielerzahl: 1+

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: 3-4 Stunden

Ab Herbst im Handel!

28.10. EPPI-Lesung bei der Buchhandlung Brockmann in 50321 Brühl

Eine Lesung für die ganze Familie in der Buchhandlung Brockmann: Felicitas Pommerening wird vorlesen und anschließend eine Beispielszene durchspielen, bei der man aktiv mitentscheiden kann!

Uhrzeit t.b.a., Uhlstraße 82

8.11. ZWEI EPPI-Lesungen in „Der bunte Hund“ (67685 Weilerbach und 67697 Otterberg)

Buchhändler Uwe Neu besitzt zwei Buchläden und lädt also direkt zweimal zu einer EPPI-Lesung ein! Erst liest Felicitas Pommerening in Weilerbach, dann in Otterberg - jeweils mit einer Lesung für die ganze Familie. Die Autorin wird aus

EPPIs Geschichte vorlesen und gemeinsam mit dem Publikum in die besondere Mechanik des Buches einsteigen.

Erste Lesung: 13:30 Uhr in Weilerbach

Zweite Lesung: 15:30 Uhr in Otterberg

17.11. Vorlesetag Rheinland-Pfalz (55116 Mainz)

Zum Vorlesetag wird die Autorin im Gymnasium zum kurfürstlichen Schloss in Mainz EPPI für die fünften Klassen präsentieren.

23.11. EPPI-Lesung für Familien und Pädagogen bei Atlantis Spiele (22081 Hamburg)

Der wunderbare, familiengeführte Brettspiel-Laden „Atlantis Spiele“ in Hamburg lädt dazu ein, EPPI kennenzulernen! Die Autorin hat eine exklusive Zusatzszene im Gepäck und stellt euch EPPI, die weiteren Figuren und den

Spielmechanismus des Buches vor – ohne dass etwas aus der Geschichte gespoilert wird. Im Anschluss könnt ihr euer eigenes Exemplar mitnehmen, auf Wunsch gerne signiert.

Beginn: 18 Uhr, Wagnerstraße 12

24.11. Mit EPPI in der Bücherhalle Bergedorf 21029 Hamburg

Die Autorin liest aus EPPI und es wird zusammen eine Szene durchgespielt, die extra für die EPPI-Lesungen kreiert wurde, also nichts aus dem Buch spoilert!

Beginn: 16 Uhr, Holzude 1 (im Körberhaus)

25.11 Mit EPPI in der Bücherhalle Born 22549 Hamburg

Die Autorin liest aus EPPI und es wird zusammen eine Szene durchgespielt, die extra für Lesungen kreiert wurde, also nichts aus dem Buch spoilert!

Beginn: 11 Uhr, Kroonhorst 11 (Born Center)

Sind auch Termine in eurer Nähe geplant? Weitere Lesetermine werden nach Vorliegen bekannt gegeben.

Das erste Spiel der Lookout GreenLine

Ein Werkstattbericht zu Mischwald

Text: Maren Holderbaum; Bilder: Lookout

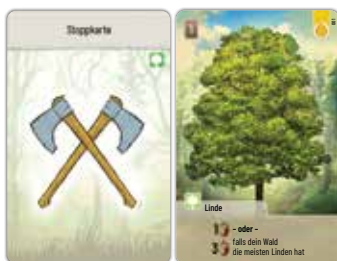
Wie kam das Spiel zu LOOKOUT und woher kommt eigentlich der Name MISCHWALD?

Es war noch recht früh am Tag, als die Lookout-Redaktion sich im Juni 2022 beim Spieleautorinnen-Treffen in der Göttinger Lokhalle zu Kosch an den Tisch setzte und er MISCHWALD (damals hieß es noch *Waldwunder*) vor uns ausbreitete. Schnell wurde klar, dass dieses Spiel etwas Besonderes ist und wir mehr davon sehen möchten. Einige Tage später erreichte uns ein Päckchen, darin waren 2 kleine Holzboxen mit jeweils 163 Karten: Die redaktionelle Arbeit konnte beginnen.



Riesige Änderungen am Spielablauf von MISCHWALD mussten nicht vorgenommen werden, denn der Prototyp spielte sich bereits ziemlich gut. Mit gezielten Anpassungen wurde das Spiel immer weiter verbessert, so z.B. bei der Regel rund um das Spielende: In den ersten Testpartien kam das Spielende immer sehr zufällig, denn die 3 *Wintereinbruch*-Karten (ehemals Axtkarten) wurden in die untere Hälfte des Stapels gemischt. Mit der Änderung zum untersten Drittel kommt jetzt das Spielende immer noch ungeplant und natürlich für die meisten Spieler zu früh, aber nicht mehr so abrupt.

Etwas umfangreicher war die Entwicklung der einzelnen Lebewesen und Bäume: Neue Spezies kamen



hinzu, andere wurden aus dem Spiel entfernt. Ebenso wurden Effekte, Boni oder Wertungen abgewandelt, angepasst oder ganz neu entwickelt. In diesem Arbeitsprozess kann ein Spiel gerne mal dutzende Iterationen durchlaufen. Insgesamt haben wir in einem Jahr ca. 25 Prototypen von MISCHWALD erarbeitet und getestet.

Die grafische Gestaltung lag uns bei MISCHWALD besonders am Herzen. Die Abbildungen der Tiere, Pflanzen und Bäume sollten möglichst naturalistisch sein. Wir hatten das Glück, mit **Toni Llobet** jemanden finden zu können, dessen Illustrationen genau unseren Vorstellungen entsprechen. **Judit Piella** hat die wunderschönen Kartenhintergründe kreiert und **Klemens Franz** war für den gestalterischen Aufbau der Karten verantwortlich.

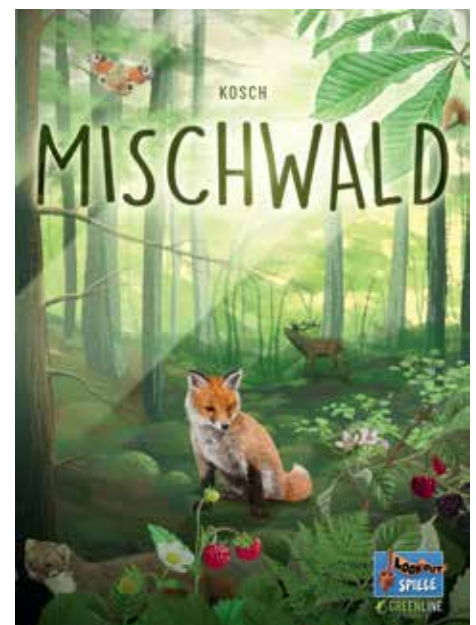
Leider überschreiten die Ideen einer Redaktion hin und wieder mal den Rahmen des Machbaren. Umso wichtiger war es, dass unser Grafikteam uns in diesem Prozess immer wieder zurück auf den Boden der Tatsachen brachte. Ungefähr 40 verschiedene Kartendesigns wurden gemeinsam mit Klemens erarbeitet und wieder verworfen. Wir haben Symbole hin und her geschoben, ersetzt, wieder eingefügt und mehrfach die Hintergrundfarben geändert.



Doch wieso heißt das Spiel jetzt eigentlich MISCHWALD? Den Arbeitstitel *Waldwunder* unseres Autors konnten wir bei einem Blick auf den Brettspielmarkt nicht beibehalten – zu groß die Fülle an Spielen mit ähnlichem Titel. Es hat Monate gedauert, bis wir uns für den Namen MISCHWALD entschieden haben. Es gefällt uns, dass er gleich zwei Assoziationen hervorruft: Er nimmt Bezug auf das Mischen der Karten und auf das Thema, die mitteleuropäischen Mischwälder.

Der Mischwald ist übrigens die langlebige und produktivste Form des Waldes, womit wir auch beim Namen dem Nachhaltigkeitsgedanken unserer LOOKOUT GreenLine gerecht werden.

Und so ist MISCHWALD für euch entstanden: Das erste Spiel aus der LOOKOUT GreenLine, mit wunderschönen Illustrationen, einer eng mit dem Thema verzahnten Mechanik und einem simplen und dennoch naturnahen Kartendesign.



Mischwald

Autor: Kosch

Illustratoren: Toni Llobet, Judit Piella

Grafik: atelier198

Spielerzahl: 2-5

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: 60 Minuten

Interview mit Kosch

Der Mann hinter MISCHWALD

Interview: Maren Holderbaum, Anika Hoffmanns;
Foto: Kosch

Wer steckt denn nun eigentlich hinter MISCHWALD und dem Pseudonym Kosch? Diese Frage haben wir in unseren Testpartien immer wieder gestellt bekommen, daher möchten wir euch diesen vielversprechenden Autor gerne etwas genauer vorstellen.

MISCHWALD ist dein zweites Spiel und damit zählst du offiziell noch zu den Jungautoren. Die Menschen da draußen wissen daher kaum etwas über dich und vor allem dein Pseudonym stößt immer wieder auf Faszination. Kannst du uns dazu etwas mehr erzählen?

Kosch ist mein Nachname, aber alle die ich kenne und mag, alle meine Freunde nennen mich so und mir gefiel der Name. So sehr, dass ich mich tatsächlich auch bei Leuten, die ich in irgendeiner Form sympathisch finde, damit vorstelle. Ich denke, der Name hat auch etwas Prägnantes, das den Menschen gefällt. Also nennt mich ruhig Kosch. Ich mag das!

Was hat dich dazu gebracht, selbst Brettspiele zu entwickeln?

Was jeden Spieleautor, jede Spieleautorin antreibt: schlechte Spiele, die mich gärgert und frustriert haben. Ich wollte das besser machen.

Und dann die Tatsache, dass ich gerne kreativ bin und schon als Kind etwas Eigenes entwerfen wollte. Damals noch mit meinem kindlichen Wunsch, Ingenieur zu werden, ganz wie mein Vorbild Daniel Düsentrieb, der immer etwas verrücktes, aber brillantes erfunden hat und die Leute zum Staunen brachte. Spiele boten sich da später an. Da kann man etwas ganz Neues und Wunderbares schaffen.

Ich habe früher viel programmiert, aber mit der Zeit wurde meine



Liebe für analoge Brettspiele immer größer. Mit all den fantastischen Erlebnissen in einer Gemeinschaft, die sich für ein paar Stunden zusammenfindet. Diese Liebe wurde zu einer starken Triebfeder.

Spiele habe ich dann mit eigenen Hausregeln verbessert. Für mein bis heute liebstes Spiel *Magic - The Gathering* habe ich mir eigene Formate überlegt und selbst für die fabelhaften *Montagsmaler* habe ich mir eine Version ausgedacht, mit der ich bis heute meine Spielrunden unterhalten kann. Ich habe mir stets bewahrt, ab und an eine Spielidee mit einer starken Einschränkung umzusetzen. Zum Beispiel mit nur einem Stapel Karten oder reduziert auf ein Blatt Papier. Dadurch schafft man einen Mangel und damit ein ganz eigenes Problem, man bleibt geistig flexibel. Und ich bin ein ganz guter Problemlöser.

Was macht das Spiel MISCHWALD so besonders für dich?

MISCHWALD war eine besondere Eingebung. Ich lag nachts im Bett und konnte nicht schlafen. Immer wieder kreisten meine Gedanken um ein Kartenspiel.

Meine Freundin ist Biologin und ich wollte etwas machen, das ihr gefallen würde, etwas, das ihrem Metier und ihren Spielvorlieben entspricht. Etwas, das einfach ist und dennoch Spieltiefe hat.

Und dann hatte ich „die Idee“. Zwei Tage später war schon ein fertiger Prototyp geboren. Gar nicht so weit weg von dem, was man heute als MISCHWALD in den Händen halten kann. Und da meine Freundin mit Fledermäusen arbeitete und diese so sehr liebt, MUSSTE ich die kleinen „Fläuse“ als eine Hommage mit ins Spiel nehmen. Das war im Februar 2022.

Wie hast du die Entwicklung von MISCHWALD dann erlebt – von eben diesem Prototyp bis zum fertigen Spiel?

Mit dem Prototyp unter dem Arm ging ich auf das Spieleautorentreffen in Göttingen, mit der glühenden Hoffnung, dass auch andere das Potential in diesem Spiel erkennen würden. Am größten und flammendsten war das Interesse bei LOOKOUT, sodass ich in den Genuss einer wundervollen, fruchtbaren Zusammenarbeit kam, die dieses Projekt hat Wirklichkeit werden lassen.

Dann ging alles sehr schnell. Prototypen-Dateien wurden ausgetauscht. Es kam zu wöchentlichen Videocalls, in denen wir das Spiel immer weiter verfeinerten. Und dann passierte es! Ihr habt mir Bilder von Toni Llobet gezeigt und mir gesagt, dass er die Illustration übernimmt. Sein Werk spricht mehr als nur für sich! Ich bin wahnsinnig angetan und begeistert!

Was ist dein persönlicher Anspruch bei der Entwicklung eines Spiels? Was möchtest du mit einem Spiel erreichen?

Das ist einfach: Ein schönes Spielerlebnis, bei dem das Spiel nicht im Weg ist, sondern das Beisammensein trägt. Und dass man seinen Kopf anstrengen kann, wenn man das möchte. Oder eben nicht, wenn einem nicht danach ist.

Denn letzten Endes wollen wir doch einfach nur eine schöne Zeit mit unseren Freunden verbringen. Und wenn mein Spiel das schafft, kann ich mir nicht mehr wünschen!

Mischwald Strategietipp

Ein Königreich für einen Maulwurf!

Text: Hanno Girke

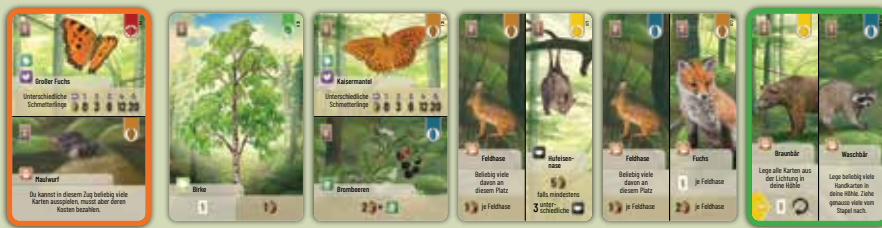
Der Maulwurf ist ein possierliches Tierchen, das man nicht häufig zu Gesicht bekommt - nur die Hügel, die er in relativ kurzen Intervallen in Wald und Flur aufwirft. Wenn er Lust hat, gerne bis zu 20 Stück am Tag.

Auch in MISCHWALD ist der Maulwurf ein besonderer Geselle. Er selbst bringt keine Punkte, durch seine Fähigkeit jedoch Tempo ins Spiel: Nachdem man 2 Karten bezahlt und den Maulwurf ins Spiel gebracht hat, darf man in diesem Zug noch beliebig viele Karten ausspielen - sofern man sie vorab auch bezahlen kann.

Das ist spieltechnisch komplizierter, als es aussieht und will wohl überlegt sein.

Um beim Abhandeln des Maulwurfs nichts zu vergessen, nutzen wir das Konstrukt einer Warteschleife:

Ist der Maulwurf ausgespielt, legen wir alle Karten, die durch den Effekt des Maulwurfs gespielt werden sollen, in die Warteschleife und bezahlen die Summe ihrer Kosten (ich merke mir dabei, welche Karten ich passend bezahlt habe, um ggf. den Bonus nutzen zu können). Dabei ist die Reihenfolge der Karten wichtig, um in den Genuss aller Effekte und Boni zu kommen.

Beispiel 1:


Die Karten aus der Warteschleife werden in der Reihenfolge abgehandelt, in der sie ausgespielt wurden. Also erst die Birke (2) (eine Karte ziehen, eine in die Lichtung legen), dann der Kaisermantel (3), der Feldhase (4), der Fuchs (5) (eine Karte pro Feldhase ziehen), und schließlich der Braunbär (6), der die Lichtung aufräumt und den Kartenvorrat in die Höhle schleppt.

Wählt man eine andere Reihenfolge, brächte der Braunbär weniger Punkte:

Beispiel 2:


Der Braunbär (2) leert die Lichtung. Dann folgt der Fuchs (3), der eine Karte weniger zieht als im vorherigen Beispiel, da der Feldhase (5) erst nach ihm ausgespielt wird. Zudem bleibt jene Karte, die beim Ausspielen der Birke (6) in die Lichtung gelangt, dort liegen, da der Effekt des Braunbären (2) bereits ausgeführt wurde.

Noch lustiger wird es, wenn zwei Maulwürfe aufeinandertreffen, also der zweite Maulwurf im Rahmen des Effekts des ersten Maulwurfs ausgespielt wird. Eigentlich läuft alles so ab wie oben beschrieben.

Aber: Sobald der zweite Maulwurf in der Warteschleife an die Reihe kommt und ich seinen Effekt ausführe, wird eine neue Warteschleife eröffnet. Und in der kann ich dann auch die Karten spielen, die ich inzwischen nachgezogen habe:

Beispiel 3:



In der ersten Warteschleife spiele ich erst die drei Feldhasen (2)(3)(4), dann den Fuchs (5) und ziehe damit 3 Karten nach (da ich insgesamt 3 Feldhasen in meinem Wald habe). Dann eröffnet der zweite Maulwurf (6) eine neue Warteschleife, in der ich die gerade durch den Fuchs (5) gezogenen Karten spielen kann (oder welche, die ich noch auf der Hand habe). Sobald diese zweite Warteschleife beendet ist, geht es in der ersten Schleife mit dem Waschbären (7) weiter, und ich kann alle Handkarten, die ich nicht mehr haben will, in die Höhle legen und dafür nachziehen.

Richtig gespielt kann der Maulwurf eine sehr starke Karte sein – aber man verbringt auch viel Zeit damit, die kostenfreien Karten zu sammeln, um sie in einem Schwung ins Spiel zu bringen. Je näher der Winter rückt, desto riskanter wird das. Wenn man jedoch seine Hand leeren kann, seine Schmetterlingssammlung oder Feldhasen ergänzt oder den Birkenwald sprießen lässt, entschädigen die erstaunten Gesichter für vieles.



Hier kommst du zum digitalen Anhang, in dem alle Karten nochmal detailliert erklärt werden.

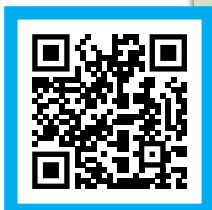
Uwe Rosenberg über Trends bei Brettspielen

Alles grün macht der Mai... 🎵

Text: Hanno Girke, Uwe Rosenberg

Es ist kein wirklich neuer Trend, sich in Spielen mit unserer Umwelt zu beschäftigen. Doch wann genau hat das angefangen? Wären wir bei der Sendung mit der Maus, hätte Armin Maiwald einen Einspieler und eine Erklärung für uns. Nun sind wir nicht der WDR (leider!), doch wir haben Uwe Rosenberg, der für uns die Ausbildung „Archivar“ ausgespielt und tief in der Vergangenheit gegraben hat, um Antworten zu finden. Selbstredend ist er dabei fündig geworden – so umfangreich, dass es die Printausgabe des Ausgucks sprengt hätte.

Daher an dieser Stelle nur einige Auszüge – den ganzen Artikel findet ihr als digitale Beilage zum Ausguck, den ihr über den abgebildeten QR-Code abrufen könnt.



Umweltspiele der 1980er Jahre

Text: Uwe Rosenberg

Die 1980er Jahre, das waren Tschernobyl, Waldsterben und Aids. An das Thema „Tschernobyl“ traute sich kein Spieleautor heran, das Spiel „Kreml“ nahm sich hingegen den gesamten sowjetischen Staatsapparat vor. Das Thema „Waldsterben“ wurde eher abstrakt behandelt – und zum Thema „Aids“ hätte man mal lieber gar kein Spiel erfinden sollen, statt der Versuchung nachzukommen, seinen Mitspielern durch das Ausspielen einer bösen Karte die Krankheit „unterzuschieben“. Spielerisch ernsthaft behandelt wurde allerdings der Seveso-Skandal, der sich bereits 1976 nördlich von Mailand abgespielt hat. Es ging um Dioxin, das ausgetreten ist.

Franz Scholles

Scholles, Jahrgang 1953, kommt als Begründer des deutschen Umweltspiels große Bedeutung nach der Grundschulzeit an bei ihm wie bei vielen anderen eine „Monopoly“-Phase. In den 1970er Jahren war er aktiv. Dennis Meadows über „Die Grenzen des Wachstums“ hat ihn 1976 „wach“ gemacht. 1978 war er auf einem Umweltsymposium in Berlin. Scholles, Planspiele, aber Brettspiel zum Thema Umweltschutz. Seine Idee war, in der Spielmechanik nicht nur eine Größe, sondern auch die drei Ressourcen Wasser, Luft und Energie zu lassen. Bütehorn hat die Spielmechanik entwickelt. Die Verlage trauten sich nicht, das Ökologiethema zu behandeln. Und so legte Scholles ...

Hinter den Kulissen

Wie arbeitet eigentlich eine Brettspielredaktion?

Text: Anika Hoffmanns, Maren Holderbaum;
Bildmaterial: Lookout

Da liegt es, das Spiel, auf das du so lange gewartet hast. Vielleicht ist es der neue Uwe-Rosenberg-Titel, vielleicht ist es MISCHWALD oder eine CAVERNA-Erweiterung. Du hast Freunde eingeladen und die Regeln bereits studiert. Ihr breitet das Spiel auf eurem Spieltisch aus und legt los. Endlich!

Eine Frage geht dir seitdem nicht mehr aus dem Kopf. Wie entsteht eigentlich so ein Spiel? Klar kannst du dir die Autorinnen und Autoren vorstellen, die nächtelang tüfteln, testen, basteln, rechnen. Und dann?

Auf dem Weg in den Handel und auf euren Spieltisch durchläuft ein Spiel viele Stationen. Die meiste Zeit davon verbringt es vermutlich in der Entwicklung bei den Autorinnen und Autoren und schließlich – da kommen wir ins Spiel – als Prototyp in

einer Redaktion. Doch was genau passiert dann eigentlich bei uns? Diese Frage wollen wir in den nächsten Ausgaben unseres Hefts beantworten und euch schrittweise einen Einblick in unseren Redaktionsalltag geben.

Teil 1: Auf der Suche nach dem nächsten großen Spielehit

Das Scouting

Auch wenn es am Ende nur ein kleiner Prozentsatz aller Spiele zu einer Veröffentlichung schafft, lassen wir keine Gelegenheit aus, neue Prototypen kennenzulernen. Die wohl wichtigste Gelegenheit bietet ohne Frage die SPIEL in Essen. Denn während der Messe hat die Redaktion genau zwei Aufgaben: neue Spielideen **scouten**, indem wir uns mit Autorinnen und Autoren vor Ort treffen, sowie Trends und Highlights unter den Neuerscheinungen ausfindig machen. Letzteres hat auch einen großen Einfluss auf das Scouting selbst, da die Auswahl



ein weiterer Prototyp

der Spiele immer auch unter Berücksichtigung aktueller Trends stattfinden muss. In den Tagen der Messe lernen wir auf diese Weise viele spannende Spielideen kennen.

Im laufenden Tagesgeschäft erreichen uns Spieleinsendungen erstmal als E-Mail. Das Abhandeln dieser sogenannten **Submissions** macht einen wesentlichen Teil der redaktionellen Arbeit aus und kann uns in Hochphasen gerne mal mehrere Tage am Stück beschäftigen. An dieser Stelle sei unser Kollege **Grzegorz Kobiela** zitiert, der in einem Interview mit Brettspiel-News sagte:

„Natürlich häufen sich die Einsendungen auch immer vor Essen oder anderen größeren Messen. Es kommt immer was rein, es gibt keinen Monat, wo wir gar keine Mails mit neuen Submissions bekommen. In Hochzeiten sind es manchmal 70 im Monat und ansonsten im Schnitt eine Mail alle zwei Tage.“

Beim Kennenlernen eines Spiels, sei es nun auf einer Messe oder digital, stellen wir uns grundsätzlich die Frage:



Testen ist Teamarbeit

Ist das Spiel für uns als Verlag interessant?

Wenn wir an einem Spiel nicht interessiert sind, kann das ganz unterschiedliche Gründe haben und heißt nicht per se, dass wir das Spiel nicht gut finden. Es kann auch sein, dass es aktuell einfach nicht in unser Portfolio passt oder wir schon ein vergleichbares Spiel in Planung haben.

Hat die zuständige Redakteurin bzw. der Redakteur die vorangegangene Frage mit „Ja“ beantwortet, landet die Spielidee auf dem Tisch des gesamten Redaktionsteams. Dann diskutieren wir gemeinsam, ob wir uns das Spiel genauer anschauen und ggf. einen **Prototyp anfordern** möchten.

Die **Testphase** eines Prototyps läuft dann meistens sehr ähnlich ab, dabei sind die Meinungen unserer Testerinnen und Tester sehr wichtig. Uns interessiert u. a., ob ihnen das Spiel Spaß macht und ob sie es wieder spielen würden. Redaktionsintern müssen wir aber noch ganz



Hat das Spiel Potential?

andere Fragen beantworten, wie z. B.: Passt das Spiel zu uns? Haben wir in absehbarer Zeit einen freien Slot für dieses Spiel? Ist das Spiel aus produktionstechnischer Sicht machbar? Erst, wenn wir eine Antwort auf jede einzelne Frage gefunden haben, können wir entscheiden, ob das Spiel für uns in Frage kommt. Eine gute Portion Bauchgefühl ist natürlich auch immer dabei!

Das Scouting ist ein wichtiger und ernstzunehmender Prozess

innerhalb unserer redaktionellen Arbeit. Natürlich sind wir einerseits auf der Suche nach erfolgsversprechenden Titeln – andererseits knüpfen wir durch das Scouting auch wichtige Kontakte mit vielversprechenden Autorinnen und Autoren, lernen immer neue Trends kennen und erweitern unseren Erfahrungsschatz.

Dabei müssen wir natürlich viele Spiele zurückschicken. Doch wir bemühen uns, die Ablehnungen zu begründen und, wo es uns möglich ist, ausführliches Feedback und hilfreiche Tipps zu geben.

Wie es nach dem **Scouting** mit der **Entwicklungsarbeit** eines Prototyps weitergeht, erfahrt ihr im Ausguck #21.



Habt ihr erkannt, welchen Prototyp die Redaktion hier gerade testet?



Wenn auch du uns deine Spielidee vorstellen möchtest, findest du hier unseren Leitfaden für Autorinnen und Autoren.

Eine Variante für passionierte Solisten

TIPPERARY Solomodus

Idee: Sevan Kirder Hegetschweiler, Redaktion: Nicolas Straccia
Übersetzung: Maren Holderbaum

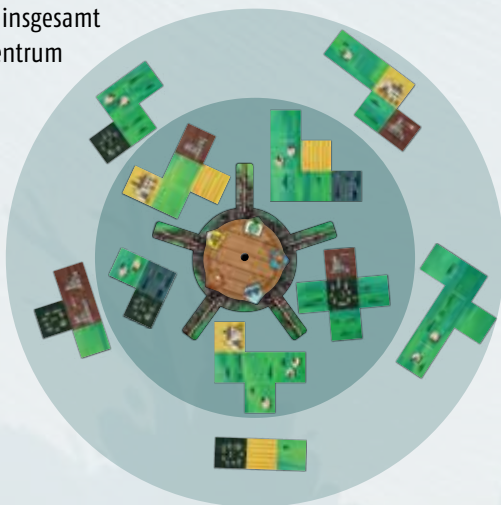
Diesen Solomodus verdanken wir Sevan Kirder Hegetschweiler, der ihn erstmals über boardgamegeek.com allen Tipperary-Fans zur Verfügung gestellt hat. Dieser Fan-Beitrag ist Teil des Lookout-Magazins *Neues vom Ausguck* Ausgabe 20.

SPIELVORBEREITUNG

Wähle ein Heimatplättchen und bereite das Spiel wie gewohnt vor. Nutze für den Fluss die Seite für 2-4 Personen.

Wenn du die 10 Landschaftsteile auf die fünf Bereiche des Spielplans verteilst, bilde damit insgesamt

zwei Ringe um das Zentrum der Drehscheibe. Die ersten 5 Teile legst du in einen inneren Ring (näher an der Drehscheibe) und bildest dann mit den noch übrigen 5 Teilen einen äußeren Ring (etwas weiter außerhalb).



Entscheide dich, mit welchem Schwierigkeitsgrad für die „Größte Schafherde“ du in dieser Partie spielen möchtest:

Schwierigkeitsgrad	Größe der Schafherde für das Sonderplättchen
Einfach	12+
Mittel	15+
Schwer	18+
Experte	20+

SPIELABLAUF

Puzzlephase

Versetze die Drehscheibe in Bewegung und wähle eines der beiden Landschaftsteile **aus dem Bereich, auf den dein Wappen auf der Drehscheibe zeigt**. Puzzle das ausgewählte Teil unter Beachtung der Legeregeln in deine Auslage.

Schafphase

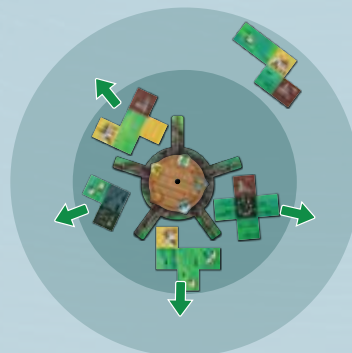
Nachdem du das Landschaftsteil platziert hast, überprüfst du, ob du das Ziel für die größte Schafherde erreicht hast. Das ist dann der Fall, wenn deine größte Schafherde aus mindestens so vielen Schafen besteht, wie dein gewählter Schwierigkeitsgrad vorgibt.

Dann erhältst du das Sonderplättchen „Größte Schafherde“ und legst es neben deine Auslage. Es ist am Spielende 5 Bonuspunkte wert.

Ende des Durchgangs

Nach der Schafphase bereitest du den nächsten Durchgang vor.

1. **Entferne** alle übrigen Landschaftsteile des **äußeren Rings** aus dem Spiel, sodass in jedem Bereich nur noch ein Landschaftsteil liegt. Dabei überspringst du den Bereich, aus dem du in diesem Durchgang ein Landschaftsteil genommen hast. (Denn hier liegt bereits nur noch ein Landschaftsteil).



2. Mit den **5 übrigen** Landschaftsteilen formst du nun den **neuen äußeren Ring**.



3. Ziehe dann **5 neue Landschaftsteile** aus dem Stoffbeutel und bilde mit ihnen den **inneren Ring** um die Drehscheibe.

Wichtig! Du spielst insgesamt über 12 Durchgänge. In der Vorbereitung für den letzten Durchgang überspringst du Punkt 3, in jedem Bereich des Spielplans liegt dann nur ein Landschaftsteil.

SPIELEND

Nach der Schafphase des 12. Durchgangs kannst du, wie üblich, deine im Spiel erhaltenen Türme in deiner Auslage platzieren.

WERTUNG

Gehe bei der Wertung vor wie in der Standardregel beschrieben. Addiere die 5 Bonuspunkte, wenn du das Sonderplättchen „Größte Schafherde“ erhalten hast.

Verfolge deine Ergebnisse! Anhand dieser Liste kannst du deinen Fortschritt über mehrere Partien nachverfolgen:

Punktzahl	Erreichtes Level
< 70 Punkte	Modriges Moor
71-80 Punkte	Träger Turm
81-90 Punkte	Wilde Wiese
91-100 Punkte	Standhafter Steinkreis
101-110 Punkte	Schillernde Schafe
111+ Punkte	Wundervoller Whiskey

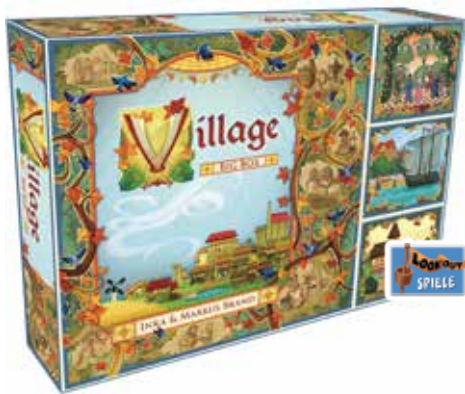
Lookout übernimmt

Juhu, neue Spiele!

Text: Sabine Laure-Müller

Manchmal öffnen sich Türen unerwartet, wenn man Glück hat, treten sogar Schafe und Rinder hindurch.

VILLAGE, CAMEL UP und die gesamte **GREAT WESTERN TRAIL**-Reihe, die bislang unter den Marken *Plan B*, *Eggert Spiele* und *Pretzel Games* veröffentlicht wurden, werden ins LOOKOUT-Sortiment übernommen.



Kennerpiel des Jahres 2012

Für euch als Brettspielerinnen und Brettspieler bleibt alles beim Alten – Qualität, Herausforderung, Spielvergnügen, Verfügbarkeit. Das Einzige, was sich ändert, ist das Logo auf der Box. Ab sofort kümmert sich das LOOKOUT Team mit gewohnter Sorgfalt und Liebe um die Produktion



Spiel des Jahres 2014



vielfach nominiert und ausgezeichnet

auch dieser Titel. Eine Win-win Situation also.

Wir freuen uns jedenfalls gewaltig, weil alle drei Titel unser Sortiment großartig ergänzen!

Noch eine Veränderung:

Bye, bye, Lookout Webshop!

Text: Sabine Laure-Müller

Die eifrigen Besteller unter euch werden es schon bemerkt haben: Zum 30. Juni haben wir unseren Webshop geschlossen. Aber warum?

Nun, unser Webshop war ein Relikt aus alten Zeiten und jahrelang ein Mittel gewesen, um zusätzliche Reichweite zu gewinnen.

Doch seit 2018 sind wir Teil der Asmodee-Gruppe, dank deren ausgedehntem Vertriebsnetzwerks Lookout-Spiele weltweit verfügbar sind. In Deutschland, Österreich und der Schweiz liefert Asmodee Deutschland

zuverlässig an Fach- und Buchhandel aus.

Dies gibt uns endlich die Möglichkeit, uns voll und ganz auf die Entwicklung neuer Spiele zu konzentrieren - und auch mal neue Dinge auszuprobieren.

Den Ausguck bekommt ihr weiterhin von uns auf Veranstaltungen, auf denen wir einen Stand haben - aber auch in eurem Spielegeschäft. Und... irgendwann wird er sogar auch digital erhältlich sein. Mit einem klaren Fokus darauf, mehr tolle Spiele zu machen, haben wir **unseren Webshop zum 30.06.2023 geschlossen.**

Was an dieser Stelle noch fehlt, ist ein großes Dankeschön

an unsere Mitarbeiterin

Britta, die jahrelang zusätzlich zum Kundenservice auch noch den Webshop betreut hat. Die stilsicher mit Hand geschriebenen Adressen waren legendär, die vielen in die Päckchen hineingeschmuggelten Goodies ebenfalls ...



Ein Blick auf die neuen Karten

Text: Hanno Girke

Das neue AGRICOLA-Deck heißt EPHIPPARIUS, nach der historischen Bezeichnung für den Sattelmacher oder Sattler. 168 neue Karten, von einigen der weltbesten AGRICOLA-Spielern erdacht und von der Lookout-Redaktion zusammen mit Uwe Rosenberg zusammengestellt und überarbeitet, wollen erforscht werden. Was verbirgt sich im neuen Deck? Wir stellen hier stellvertretend ein paar Karten vor, die im richtigen Moment spannend zu spielen sind.

Die **Stelzenscheune** ist eine sehr situative Karte. Sie kann erst gespielt werden, wenn alle 15 Zäune verbaut sind. Was ein guter Agricola-Spieler gerne macht, um die vollen Punkte für seine Weiden zu bekommen. Dann bringt sie normalerweise 3 Siegpunkte für 2 Holz, was für eine kleine Anschaffung ganz ordentlich ist.



Wenn ich diese Karte auf der Hand hielte, würde ich versuchen, sie zu spielen, wenn ich in Runde 11 oder 12 auf den Versammlungsplatz gehe, um den Startspielergockel und die freie Wahl zwischen den neuen Aktionen der vorletzten Spielphase zu haben: Familienzuwachs ohne Raum oder Pflügen und Aussäen. Zwar muss ich die Karte danach weitergeben, aber mein linker Sitznachbar hat nun nicht mehr viel Zeit, sie auch noch sinnvoll einzusetzen.

Eine Combo, die ich gerne mal ausprobieren würde, ist **Streichelzoo** mit **Dornhecken**. Mit dem Zoo gelingt es, schon früh alle drei Tierarten unterbringen zu können. Und dann sparen einem die Dornhecken bis zu 7 Holz ein. Das mag nach nicht viel klingen, aber in Spielrunden, wo Holz gehortet wird (*und davon kenne ich einige!*), kann das ein Lebensretter sein.



Die Reihenfolge, in der das Aktionsfeld **Kinderwunsch** besucht werden kann, um die Familie auf 3 Personen zu erhöhen, ist in vielen Partien heiß umkämpft. Wer darf zuerst das Haus auf 3 Räume ausbauen? Wer sichert sich den Startspieler?



Das **Schaffell** sorgt dafür, dass man sich ruhig zurücklehnen und auf seine eigene Agenda konzentrieren kann.



Klar – vorher muss die eigene Schafzucht stehen. Aber dann tauscht man eins seiner Schafe gegen einen Punkt, zeigt die anderen drei Schafe vor und kann gemütlich für Nachwuchs sorgen, selbst wenn jemand anderes das Feld schon belegt hat.

Das Schaffell ist eine Karte, bei der ich nicht wüsste, ob ich sie bei einem Draft überhaupt weitergeben wollte...



Omnia ist eine der Karten, über die man erst einmal nachgrübeln muss. Ist es gut oder schlecht, das Spiel sozusagen mit einer Ausbildung im Spiel zu beginnen? Denn das Ausspielen weiterer Ausbildungen wird dann gleich automatisch teurer.

Andererseits: Einige Anschaffungen wie **Steinbühne**, **Seerosenteich** oder **Trübes Gewässer** (und einige mehr) verlangen früh im Spiel eine Anzahl ausgespielter Karten bzw. Ausbildungen. Dann ist die



Älteste plötzlich ein wichtiger Tempobaustein in der eigenen Strategie.

Hast du genügend andere Karten auf der Hand, die davon profitieren, rasche Ausbildungen gespielt zu haben, dann lohnen sich die Zusatzkosten auf dem Unterrichts-Aktionsfeld sicher. Und sonst bleibt Omnia dann doch lieber daheim.

In der Ur-Version von Agricola war der **Krämer** bereits eine der beliebtesten Karten, brachte er doch einen stetigen Vorrat an Waren mit, bei denen man sich in der vorgegebenen Reihenfolge bedienen konnte.



Der **Baustoffhamsterer** ist quasi sein kleiner Bruder. Auch er kommt mit einem Stapel Ressourcen ins Spiel, von dem die oberste immer griffbereit ist – für kleine und große Anschaffungen, für Räume und Renovierungen. Klar, das will geplant sein. Gerade das Schilf an Stelle 3 schreit nach der ersten Renovierung – oder zusammen mit dem Holz nach einem zusätzlich angebauten Raum. Klar kann man sich die seltenen Baustoffe auch über das Zauberfeld **Baustoffmarkt** besorgen – aber da wollen auch andere hin. Dann schon lieber hamstern.



Agricola - Ehipparius Deck

Autoren: Uwe Rosenberg und Fans

Illustrationen: Klemens Franz

Grafik: atelier198

Spielerzahl: 1-4

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 90 Minuten



WIENXTRA Spielbox**Ein Spieleparadies
mitten in Wien**

Johanna France, Stefan Graf,
Bildmaterial: WIENXTRA Spielbox

In der WIENXTRA-Spielbox gibt es über 8.000 verschiedene Brettspiele zum Ausborgen und Ausprobieren. Mit einer Ludothek, Veranstaltungen und Fortbildungen verfolgen die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen ein Ziel: Möglichst viele Menschen für Brettspiele zu begeistern.

Etwas versteckt in einer Seitenstraße im 8. Wiener Bezirk, nahe dem Stadtzentrum, liegt Österreichs größte Ludothek. In den leuchtend gelben Regalen finden die Besucher und Besucherinnen alles, was das Brettspiel-Herz begehrt: Von bekannten Klassikern über Lieblingsspiele aus der eigenen Kindheit bis hin zu allem, was moderne Brettspiele so zu bieten haben. Auf den großen gelben Spieltischen kann man die Spiele ausprobieren oder diese auch für zuhause ausborgen.

Es ist kurz vor zehn Uhr und Christina und Stefan treffen die letzten Vorbereitungen für den Start in den Verleihtag. Gerade tragen sie Vorbestellungen aus den sechs verschiedenen Lagerräumen zusammen. Die Nachfrage an Brettspielen ist groß und immer mehr Menschen interessieren sich für das Hobby. „In den letzten ein, zwei Jahren kamen besonders viele

junge Menschen zu uns, die gerne einmal ein Brettspiel ausprobieren möchten“, weiß Ludothekar Stefan Graf zu berichten. Mit gezielter Beratung versucht das Team der Spielbox für jede Person das passende Spiel zu finden. Die Trefferquote ist dabei hoch: „Es freut uns riesig, wenn Leute ein Spiel zurückbringen, sich für die Empfehlung bedanken und danach gleich wieder eines ausborgen. Da merkt man, dass man einen guten Job gemacht hat.“

Ein Schwenk ins Nebengebäude, Johanna hat im Veranstaltungsraum der Spielbox gerade eine Schulklasse zu Gast. Das Thema des Workshops: Neue Brettspiele kennenlernen! „In den Workshops greifen Kinder in erster Linie zu den bekannten Spielen, mit der Zeit wagen sie sich aber auch an neue Titel ran.“, erzählt Johanna France. „Denn dafür sind wir da: der Einstieg in ein Spiel soll möglichst einfach sein. Und wenn ein paar Kinder am Ende des Workshops ein neues Lieblingsspiel für sich entdeckt haben, freu ich mich sehr.“

Für Johanna bringt das Spielen mit Kindern viel interessantes Feedback, denn seit 2021 ist sie Teil der „Kinderspiel des Jahres“-Jury. „Spiele wirken auf Kinder anders als auf Erwachsene. Strategien, die man als Erwachsene auf den ersten Blick sieht, sind für Kinder herausfordernde Entscheidungen. Gleichzeitig leben Kinder noch viel mehr in Fantasiewelten und können



so bei Brettspielen ganz anders darin eintauchen. Deshalb finde ich es so wertvoll und wichtig, Spiele mit vielen verschiedenen Kindern ausprobieren zu können, weil sie neue Blickwinkel liefern.“

Gemeinsam mit Menschen spielen, Spielregeln erklären und den Einstieg ins Spielerlebnis erleichtern - das sind Dinge, die dem Team der Spielbox besonders am Herzen liegen. Daher finden regelmäßig Spielenachmittage und Spieleabende statt, bei denen neue Brettspiele ausprobiert werden können. Ein besonderes Highlight sind die großen Events, bei denen die Spielbox mehrmals pro Jahr den Festsaal des Wiener Rathauses bespielt.

WIENXTRA

SPIELEN DAS GANZE JAHR

WIENXTRA Spielbox
Albertgasse 37, 1080 Wien
wienextra.at/spielbox

Öffnungszeiten

Mo, Mi, Fr, 13:00–18:30
Di, Do, 10:00–12:00
Sa (Okt.–März), 10:00–14:00

VERANSTALTUNGEN

Spielerabende
Fr, 20.10.23, 17.11.23, 15.12.23,
26.1.24, jeweils von 18:30–23:00

Spielenachmittage
Sa, 4.11.23, 16.12.23, 27.1.24,
jeweils von 14:00–17:00



Neue Herausforderungen

Zielkarten für TIPPERARY

Autor: Günter Burkhardt, Redaktion: Maren Holderbaum

Mit diesen Zielkarten könnt ihr euch neuen Herausforderungen stellen.

VORBEREITUNG

Mischt die Zielkarten und legt insgesamt 2 Karten offen in die Tischmitte. Die übrigen Karten legt ihr unbenutzt zurück in die Spielschachtel.

SPIELABLAUF

Am Spielablauf von TIPPERARY ändert sich nichts. Aber ihr könnt euch nun im Spiel darauf fokussieren, eine oder mehrere der offen ausliegenden Ziele für euch zu entscheiden.

WERTUNG

Zusätzlich zu den 5 bekannten Wertungskategorien werden nun auch die Zielkarten gewertet. Überprüft für jede Karte, eine nach der anderen, wie ihr bei dem Ziel abgeschnitten habt. Die erstplatzierte Person addiert 10 Punkte, die zweitplatzierte 7 Punkte und die drittplatzierte 4 Punkte zu ihrer Gesamtpunktzahl hinzu. Die übrigen gehen leider leer aus. Spielt ihr nur zu zweit fällt der zweite Platz weg, ihr bekommt also 10 oder 4 Punkte.

Anleitung und Karten bitte entlang der gepunkteten Linie bzw. den Passmarken ausschneiden.



Von Galway nach Waterford
Habe am Spielende die größte Nord-Süd-Ausdehnung

1.	10	2	♀
2.	7		
3.	4	2	♀

Von Kilkenny nach Limerick
Habe am Spielende die größte Ost-West-Ausdehnung

1.	10	2	♀
2.	7		
3.	4	2	♀

Ein County voller Schafe
Habe am Spielende die meisten Schafherden in deiner Auslage

1.	10	2	♀
2.	7		
3.	4	2	♀

Schützt die Moore!
Habe am Spielende die meisten Moore in deiner Auslage (egal ob einzeln oder zusammen)

1.	10	2	♀
2.	7		
3.	4	2	♀

Auf den Spuren der Kelten
Habe am Spielende die meisten Ruinen in deiner Auslage (egal ob einzeln oder zusammen)

1.	10	2	♀
2.	7		
3.	4	2	♀

Zielkarten für TIPPERARY



Lookout GmbH
Elsheimer Str. 23
D-55270 Schwabenheim
Telefon +49 6130 2070159
ausguck@lookout-spiele.de

Diese Promo ist Teil des Lookout-Magazins *Neues vom Ausguck* Ausgabe 20.
Anleitung für diese Promo bitte mit den Spielkarten aufheben!