



4 260402 319186

€ 2,00

15 Jahre Agricola

Uwe Rosenberg zur Jubiläumsbox

Atiwa & die Flughunde

Wiederaufforstung in Ghana

Grand Austria Hotel

Werkstattbericht zum Kickstarter

Mehr Karten für Hallertau

Kleine Erweiterung für ein großartiges Spiel

Ciao, amici!

Interview mit Simone Luciani & Virginio Gigli

Neue Spiele

Atiwa | 08
Stapel & Stopf | 15

Magazin

Messeinfo | 02
15 Jahre Agricola | 04
Mönch ärgere dich nicht | 06
Uwe zu ATIWA | 07
Werkstattbericht Kickstarter | 10
Im Interview | 12
Neu an Bord | 16

Fanbase

DIY Meeple für Caverna | 14
XXL Patchwork Quilt | 14
3D Print für Hengist | 14

Spielkreis

Saarland spielt | 18

Beilagen & Mehr

Karten für Hallertau | 03
Neue Wunder für Ora et Labora | 19

UWE ROSENBERG
AGRICOLA
15

Liebe Leser und Leserinnen,

die Titelseite wird es euch schon verraten haben: wir feiern dieses Jahr das 15-jährige Jubiläum von AGRICOLA – dem Spiel, das nicht nur die Spielewelt revolutioniert, sondern auch bei uns für viele Veränderungen gesorgt hat. Dank AGRICOLA wurde Lookout von einem Hobby-Verlag zu einem Vollzeitjob, und passend zum Jubiläum sind inzwischen auch 15 Mitarbeiter bei Lookout beschäftigt. Das hätten wir uns 2007 nicht träumen lassen!

Einige von euch werden sich erinnern – nach den Auszeichnungen beim deutschen Spielepreis und beim Spiel des Jahres hatten wir damals eine Kampagne „Bauern helfen Bauern“ gestartet und konnten mit eurer Hilfe über mehrere Jahre den Arbore in Äthiopien Hilfe zur Selbsthilfe bieten – mit Tieren, Saatgut, Sachspenden und Schulgeld für Ausbildungen.

Auch diesmal wollen wir Danke sagen und zurückgeben. Für jedes Exemplar der AGRICOLA Jubiläumsbox spenden wir 1€ an die Zukunftsstiftung Landwirtschaft, die damit Schulbauernhöfe unterstützt und Kindern und Jugendlichen wertvolle Erfahrungen ermöglicht.

Darüber hinaus freuen wir uns über unseren neuen großen Titel von Uwe Rosenberg, der uns mit dem Spiel ATIWA nicht etwa abstrakt, sondern sehr detailliert und informativ nach Ghana mitnimmt und uns mit den Flughunden und deren Einfluss auf das Ökosystem vertraut macht. Den Spielen liegt eine Broschüre über die Hintergründe bei, zudem arbeiten wir mit Uwe an einem Sachbuch zum Spiel, das voraussichtlich im nächsten Jahr in den Handel kommt.

Zur Feier des Tages gibt es diesmal gleich zwei Beilagen: einerseits ein neues kleines Deck für Hallertau, andererseits spezielle Wunder für ORA&LABORA im Zusammenhang mit der sehenswerten Ausstellung im Museum Abtei Liesborn, die noch bis zum 20.11.2022 läuft.

Man sieht sich dort – oder in Essen, Darmstadt, Eppelborn und Mannheim!

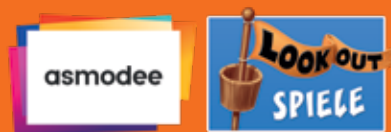
*Nice dice,
Euer Lookout-Team*

Lookout auf der SPIEL '22? Aber sicher: gleich zweimal!



Nach zwei Jahren Pause ist es soweit, 2022 sind wir wieder groß da:

Seit Januar diesen Jahres sind wir auch im Vertrieb bei **Asmodee Deutschland** angekommen, daher findet ihr Lookout mit allen großen Studios der Asmodee-Familie in **Halle 1**. Unser gewohnter Stammpplatz war leider anderweitig vergeben, dafür findet ihr uns zusätzlich in **Halle 6** – gemeinsam mit unserem Partner **HÜNE** Spielmöbel.



HALLE 1 / Stand 1-B103

Hier könnt ihr ATIWA und STAPEL & STOPF spielen, sowie einen Blick auf die AGRICOLA Jubiläumsbox werfen. Auch die **Signierstunde mit Uwe Rosenberg** findet hier statt:

Donnerstag, Freitag und Samstag
jeweils von 12:00-13:00 Uhr



HALLE 6 / Stand 6-H110

Hier warten an den HÜNE Spieltischen unsere englischen Ausgaben auf euch, und im **Lookout Shop** könnt ihr ganz viele **Messegoodies** erstehen. Solange der Vorrat reicht!

Wir freuen uns jedenfalls riesig, dass wir unsere Freude am Spiel wieder mit euch teilen können!

Dieser Ausgabe liegt ein **HALLERTAU** Promo-Deck mit **30** komplett neuen Karten bei, die Erklärung zu den Karten findet ihr **auf Seite 3**. Zudem findet ihr **ab Seite 19** eine neue Auflage *kleiner Wunder* für ORA ET LABORA, passend zur überaus interessanten Ausstellung im Museum Abtei Liesborn.

Impressum

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

Das Copyright für alle Beiträge liegt bei den Autoren. Alle Rechte vorbehalten. © 2022
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

Hallertau

Das Einsteiger-Deck

Spieldesign: Uwe Rosenberg; Text: Grzegorz Kobiela

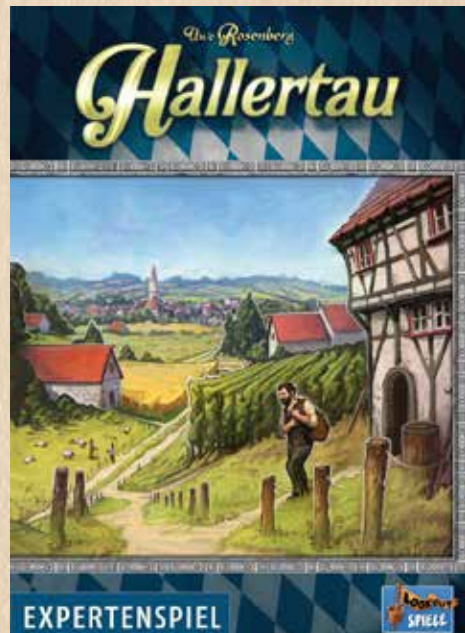
Das dieser Ausgabe beiliegende Deck bestehend aus 30 Karten (*mit den Nummern 1001-1030*) ist ein **fünftes Einsteigerkartendeck** für Hallertau, das ihr anstelle der Einsteigerkarten des Grundspiels verwenden könnt. Wie gewohnt wird dieses Deck bei der Spielvorbereitung gemischt und kommt auf das Feld links oben am Spielplan, das

für die Einsteigerkarten vorgesehen ist (*Pfortensymbol* ).

Die Karten dieses sogenannten Einsteiger-Decks führen keine neuen Spiel-elemente oder Regeln ein und sollten daher selbsterklärend sein. **Nichtsdestotrotz erhaltet ihr hier einen gewohnt vollständigen Anhang, in dem jede Karte genau erklärt wird.**

Erläuterung der Karten

- 1001** Du hast mind. 3 Schmuck.
Du kannst 1 Schaf auf die nächste Hofkarte verschieben. Von der Hofkarte der Runde 6 kommt das Schaf in die Stallung. Außerdem erhältst du 2 Bonuskarten.
- 1002** Du hast mind. 4 Geräte.
Du erhältst 1 Schaf.
- 1003** Du hast mind. 5 Milch im Vorrat.
Du erhältst 1 Schaf.
- 1004** Du hast mind. 4 Felle im Vorrat.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 5 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 1005** Du hast mind. 2 Wolle im Vorrat.
Du erhältst wahlweise 1 Acker, der in Zeile 4 kommt, oder 1 Schmuck.
- 1006** Du hast mind. 7 Lehm im Vorrat.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2 kommt, und 1 Gerät.
- 1007** Du hast mind. 4 Äcker.
Du erhältst 1 Gerät und 1 Lehm.
- 1008** Du hast mind. 3 Schafe.
Du erhältst 2 Geräte.
- 1009** Du hast bereits insgesamt mind. 3 andere Einsteigerkarten ausgespielt.
Du erhältst 1 Schmuck.
- 1010** Du hast mind. 1 Hopfen im Vorrat.
Du erhältst 1 Lehm und 1 Bonuskarte.
- 1011** Du hast mind. 5 Milch im Vorrat.
Du erhältst 3 Lehm und 1 Bonuskarte.
- 1012** Du hast mind. 5 Äcker.
Du erhältst 2 Lehm und 1 Bonuskarte.
- 1013** Du hast mind. 3 Hopfen im Vorrat.
Du kannst einmal aussäen. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 1014** Du hast mind. 4 Schafe.
Du kannst bis zu zweimal aussäen.
- 1015** Du hast mind. 5 Lehm im Vorrat.
Du erhältst 1 Flachs, 1 Gerste, 1 Hopfen und 1 Roggen.
- 1016** Du hast mind. 7 Lehm im Vorrat.
Du erhältst 3 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 1017** Du hast mind. 6 Äcker.
Du erhältst 1 Gerste, 2 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 1018** Du hast mind. 6 Roggen im Vorrat.
Du erhältst 3 Gerste.
- 1019** Du hast mind. 3 Felle im Vorrat.
Du erhältst 3 Flachs und 1 Bonuskarte.
- 1020** Du hast mind. 6 Gerste im Vorrat.
Du erhältst 2 Flachs und 1 Hopfen.
- 1021** Du hast mind. 4 Schmuck.
Du erhältst 1 Gerste, 2 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 1022** Du hast mind. 8 Roggen im Vorrat.
Du erhältst 3 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 1023** Du hast mind. 2 Fleisch im Vorrat.
Du erhältst 1 Hopfen und 1 Milch.
- 1024** Du hast mind. 2 Schafe.
Du erhältst 1 Milch und 1 Bonuskarte.
- 1025** Du hast mind. 8 Flachs im Vorrat.
Du erhältst 2 Milch und 1 Bonuskarte.
- 1026** Du hast mind. 4 Hopfen im Vorrat.
Du erhältst 3 Milch und 1 Bonuskarte.
- 1027** Du hast mind. 6 Flachs im Vorrat.
Du erhältst 3 Wolle.
- 1028** Du hast mind. 5 Geräte.
Du erhältst 3 Felle.
- 1029** Du hast mind. 2 Schmuck.
Du erhältst 2 Fleisch und 1 Bonuskarte.
- 1030** Du hast mind. 3 Geräte.
Du erhältst 1 Hofkarte (!) und 1 Bonuskarte.



EXPERTENSPIEL



Hallertau

Autor: Uwe Rosenberg

Illustrator: Lukas Siegmon

Grafik: atelier198

Spielerzahl: 1-4

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 50 - 140 Minuten

Uwe blickt zurück auf

15 Jahre Agricola

Text: Uwe Rosenberg

Lookout feiert diesen Oktober 15 Jahre AGRICOLA, für mich sind es 17 Jahre. Im November 2005 hatte ich AGRICOLA maßgeblich fertig entwickelt – danach kamen marginale Regeländerungen und unzählige Testspiele. **Hätte mir jemand prophezeit, was noch alles kommt, ich hätte geglaubt, man wolle mich auf den Arm nehmen.**

Die 17 war jahrelang die Glückszahl meiner Familie. Am Wald 17 – meine Adresse, als Hanno mich 1987 in Aurich besucht hat. *Merx* hieß der Prototyp, den ich ihm zeigte. 1993 wurde dann ein in mehrfacher Hinsicht besonderes Jahr: Meine beiden ersten Spiele wurden veröffentlicht und Hanno hat mir von seiner Vision zur Gründung eines Spielverlages erzählt. Der Name Lookout stand bereits fest. 1993 habe ich auch meine erste Messe in Essen erlebt, all das jährt sich bald zum 30. Mal.

AGRICOLA ist meiner Begeisterung für Caylus entsprungen

Zwei Wochen lang hatte ich jeden Abend gespielt und mir tagsüber Gedanken zu AGRICOLA gemacht, das zu nächst eine Robinsonade werden sollte. Schon bald wollte ich, dass auch **Nachwuchs** gezeugt werden kann – also nix mit Robinson und Freitag. Schließlich verankerte ich AGRICOLA in der Zeit um 1670: Die große Pest war vorüber, die Landwirtschaft lag am Boden, es gab jedoch schon viele Erfindungen, auf die man – der *kleinen Anschaffungen* wegen – zurückgreifen können sollte. Hätte ich lieber eine andere Ära wählen sollen?

Ich war überwältigt, wie produktiv die große Spielecommunity, die sich alsbald auf play-agricola.com gefunden hat, das Kartenkonzept erweitert hat. Bis heute werden von mir, den Redakteurinnen und Redakteuren und von Fans neue Karten entwickelt!

Ich hatte ja keine Ahnung...

...wie viel es noch zu lernen galt. *Bohnanza* hat mein Leben 1997 zum ersten Mal verändert: Spiele zu erfinden wurde eine Betätigungsoption. 2007 änderte sich mein Leben mit AGRICOLA erneut,

denn mit einem Schlag wurde Spieleautor zu sein auch eine finanziell sinnvolle Perspektive. Als sich abzeichnete, dass das Spiel ein Klassiker werden könnte, wurde klar, dass ich mit meiner Tätigkeit sogar eine **Familie ernähren** könnte (*AGRICOLA-Spielern kommt das sicher bekannt vor*). Was war 2017? Immerhin: die Zahl 17 kann ich euch beisteuern. Da fällt mir ein, dass die Familienplanung abgeschlossen war – mit einem Regelbruch: 2016 kam nach dem dritten Kind (Keno) noch ein viertes dazu (Eiko) und AGRICOLA wurde in **überarbeiteter Neuauflage** auf den Markt gebracht.

Meine Lieblingserinnerungen an die SPIEL

Vor allem anderen, wie ich mit Susanne (kurz nachdem wir uns kennengelernt hatten) das allererste Mal gemeinsam über die Messe geschlendert bin. Geheiratet haben wir 11 Jahre später. Wie sich meine Schwester Insa im Endspiel um die Deutsche Meisterschaft in *Bohnanza* wiederfand. Wie ich das allererste Exemplar AGRICOLA selbst öffnen durfte – voller Angst, bei der Produktion könnte etwas schiefgelaufen sein. Besonders gefreut hat mich, dass meine Eltern bei der Verleihung des Deutschen Spielepreises dabei waren. Wie ich unserem Sohn Timon bei seinem ersten Messebesuch einige Leuten vorstellen wollte, er jedoch nur Augen für die Spiele hatte. Das wäre mir in seinem Alter garantiert auch so gegangen. Es kommen viele Kleinigkeiten dazu. Wie ich zum ersten Mal ohne Begleitung die Messehallen betrat – und mir dachte: „Wie wäre das wohl, wenn man dich hier als Autor erkennen würde?“ Oder 2008, als man mich nicht auf die Neuheiten-Show zum AGRICOLA-Stand lassen wollte, obwohl ich ebendort zum Dreh mit SAT1 verabredet war. Am Pressetag selbst, an dem ich Harald Bilz und Fritz Gruber gemeinsam erleben durfte, die sich beide sehr für mein Spiel eingesetzt hatten.

In Erinnerung ist mir auch ein Telefonanruf, den ich wenige Wochen nach dieser Messe erhielt. Ich hatte das erste Mal in meinem Leben mit persönlichen

Anfeindungen zu kämpfen und war in keinster Weise darauf vorbereitet. Da rief mich Ferdinand de Cassan aus Wien an. Ich erfuhr das beste und wichtigste Beratungsgespräch meines Lebens. Sollte mich jemand fragen, seit wann ich mich selbst als Profi sehe, würde mir sofort dieses Gespräch einfallen.

Harald, Fritz und Ferdinand. Sie alle drei leben heute nicht mehr. Wenn ich dieser Tage auf der Messe bin und an AGRICOLA zurückdenke, werde ich auch an sie denken.

Damals und heute

Auf 5x2 Metern präsentierten wir 2007 AGRICOLA. Mit einem einzigen Spieltisch. Die wenigsten konnten das Spiel bei uns ausprobieren, dennoch wurde das Spiel über die vier Tage hinweg bekannt – ganz ohne Internet. Ein Jahr später hatten wir als Preisträger des **Deutschen Spielepreises** einen übergroßen Stand, der auch LE HAVRE zugutekam. Bei AGRICOLA und LE HAVRE hatte ich die Redaktion noch selbst gemacht – man fiebert doch ganz anders mit, wenn man für Spiele in allen Belangen verantwortlich ist. 2009 bekam ich von Heidelberger einen eigenen Mini-Stand spendiert, um *Loyang* als dritten Teil der Ernte-Trilogie vorführen zu dürfen. Da hat mich Susanne am Stand besucht – mit Baby Nina im Kinderwagen. Ich weiß noch, wie Rahele zu Hagen sagte: „Kannst du sie nicht aus Versehen aufwecken? Ich möchte sie gerne auf den Arm nehmen.“

Mein herzlicher Dank gilt allen begeisterten Brettspielerinnen und Brettspielern, die in diesen Jahren AGRICOLA- oder sogar Uwe-Fans geworden sind sowie allen Entwicklern und Testern, die meine Spiele zur Tischreife begleiten!

Euer Uwe



Happy Birthday!

15 Jahre Agricola - die Jubiläumsbox

Text: Sabine Laure-Müller, Grafik: Klemens Franz

15 Jahre seit Erscheinen von Uwe Rosenbergs Ausnahmespiel! Grund genug für uns, in dieser Jubiläumsedition vergangene Highlights und verrückte Bauernhof-Exzesse ins Hier und Jetzt zu holen. Alles in einer feinen Box, mit Kartensortierer, Aufbewahrungsfächern für das Spielmaterial und natürlich dem kompletten Artifex- und Bubulcus-Deck! Ein bäuerliches Rundum-Wohlfühl-Sorglos-Paket.

Als eingeschworener AGRICOLA-Fan hast du bereits davon gelesen, vielleicht sogar auf der Berlin BrettspielCON oder der UKGE in Birmingham einen Blick auf den Prototypen werfen können. **Was steckt jetzt aber wirklich in dieser Jubiläumsbox?**

Was euch erwartet:

- eine XXL-Jubiläumsbox
- das komplette AGRICOLA (in der überarbeiteten Neuauflage von 2016)
- mit 430 Karten
- *große Anschaffungen* aus Karton
- größere Nährwerte
- eine *Sortierbox* mit Trennkarten
- ein übersichtliches Inlay
- variable Sortierschalen
- eine Fülle von 200 Spielsteinen
- mehr als 270 Holzteile
- viele Extra-Goodies
- 4 brandneue Spielmaterialfarben!
- eine limitierte Auflage

Folgende Kartendecks sind mit dabei:

- das Artifex- und Bubulcus-Deck
- ein Best-of-L-Deck mit neuen Karten
- Ereigniskarten
- das gefürchtete und begehrte X-Deck*
- das legendäre Tannenbäumchen-Deck*

**alle Decks erstmals aktualisiert für AGRICOLA (überarbeitete Neuauflage 2016)*

Ist das die ultimative Box für dich?

Du kennst AGRICOLA, hast es aber noch nie gespielt? Du magst es, doch es fehlt noch in deiner Spielesammlung?

Wenn du das legendäre Spiel von Uwe Rosenberg immer schon dein Eigen nennen wolltest, dann ist dies dein **Rundum-Sorglos-Startpaket!** Besser (oder größer) wird es nicht mehr. Versprochen. Wenn du dann (*wie viele Spieler da draußen*) happy bist, kannst du später alle aktuell verfügbaren Erweiterungen in deiner großen Box mitverstauen. Das nennen wir bei Lookout: vorausgedacht!

Du hältst deinem guten alten Original-AGRICOLA die Treue?

Mit der Erstauflage ist das so eine Sache – entweder du liebst sie und würdest dich auf keinen Fall davon trennen (*was wir absolut nachvollziehen können*), oder aber es kommt kaum auf den Tisch wegen der, nun ja, nennen wir es Flausen, Sperrigkeit, für die es bekannt war. **Dann ist die Jubiläumsbox vielleicht genau das Richtige, um dich neu zu verlieben:** 2016 haben wir mit der überarbeiteten Neuauflage alle Kinderkrankheiten ausgemerzt, Formulierungen vereinheitlicht und viele kleine Verbesserungen eingebaut für ein besseres Spielgefühl. Deine Familien musst du immer noch jede Runde ernähren - aber seither läuft es einfach runder.

Du hast noch gar nicht bemerkt, dass wir das Spiel verbessert haben? Dann solltest du ihm auf jeden Fall eine Chance geben!

Wenn du bereits ein AGRICOLA-Fan bist, dann sehen wir uns wahrscheinlich ohnehin auf der SPIEL '22, oder? Wir haben zur Messe sicher noch die eine oder andere Überraschung für dich.

Verfügbar ab Oktober 2022!

Die Agricola Jubiläumsbox wird auf der SPIEL '22 in Essen erhältlich sein. Die **limitierte Auflage** wird im Anschluss bei Asmodee Deutschland und Asmodee-Partnern weltweit verfügbar sein und in *Deutsch, Englisch, Spanisch, Portugiesisch, Koreanisch, Japanisch, Chinesisch (traditionell und vereinfacht) und Thai* erscheinen.

Lookout gibt zurück!

Von jeder verkauften AGRICOLA Jubiläumsausgabe geht € 1.- an den Bildungsfonds Landwirtschaft. Lookout unterstützt damit Schulbauernhöfe in Deutschland. Mehr Info an unserem Stand in Halle 6.



Mehr im Video

Museum Abtei Liesborn:

„Mönch ärgere dich nicht - Kriegerische Nonnen, trinkfeste Brüder und geheimnisvolle Klöster im Spiel“

Text & Fotos: Lukas Boch, Yvonne Püttmann

Mönche, Nonnen und Klöster begegnen einem im Brettspiel immer wieder, gerade, wenn es sich um Spiele mit Mittelaltersetting handelt. Man denke nur an Klassiker wie *Catan* (1995) und *Carcassonne* (2001). Doch wie werden diese eigentlich dargestellt und was sagt uns das über die Spiele? In der Ausstellung: „Mönch ärgere dich nicht – Kriegerische Nonnen, trinkfeste Brüder und geheimnisvolle Klöster im Spiel“ sind Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler des Museums **Abtei Liesborn**, des Seminars für Historische Theologie und ihre Didaktik der WWU-Münster und des Projekts Boardgame Historian diesem Phänomen auf den Grund gegangen.

Dafür werden zahlreiche aktuelle Spiele, in denen Klöster, Mönche und Nonnen als Handlungsorte und Handlungstragende dargestellt werden, gesammelt und in der ehemaligen Abtei Liesborn präsentiert. Neben klassischen Brettspielen mit Klosterthema wie *ORA ET LABORA* (2014), *Heaven und Ale* (2017) oder *Monasterium* (2020) finden sich auch Sammelkartenspiele, Rollenspiele und Tabletop-Strategiespiele. Auch digitale Spiele dürfen natürlich nicht fehlen. Hierdurch kann man sich einen breiten Überblick über Klosterkultur in der aktuellen Spielkultur verschaffen.

Im Zentrum der Ausstellung steht die Frage, wie Klöster und Klerus in modernen Spielen präsentiert werden, welche Rolle sie in der Story der Spiele einnehmen und wie sie durch das Regelwerk tatsächlich spielbar werden. Außerdem geht es darum, herauszuarbeiten, auf welche Vorbilder die Autorinnen und Autoren zurückgreifen, wenn sie Mönche, Nonnen und Klöster in ihre Spiele einbauen. So ist es sicherlich kein Zufall, dass wir in Spielen vermehrt

auf dickbäuchige, fröhliche Mönche treffen und auch immer wieder auf kriegerische Nonnen (zum Beispiel in *Warhammer 40.000*), die sich dunklen Mächten in den Weg stellen. Dabei kann gezeigt werden, dass neben historischen Quellen auch Produkte der Populärkultur, beispielsweise Umberto Ecos *Der Name der Rose*, einen erheblichen Einfluss auf Spiele mit Klosterthematik haben.

Weil Spiele Teil der Populärkultur sind, spiegeln sich in ihnen besonders wirkmächtige Bilder, Ideen und Vorstellungen der Öffentlichkeit, die diese mit bestimmten Themen verbindet, wider. Damit sind Brettspiele eben auch ein Kulturgut, das es zu erforschen gilt.

Begleitet wird die Ausstellung von einem umfangreichen Programm,

das Podiumsdiskussionen und Mitmachveranstaltungen umfasst. Im Zuge der Ausstellung ist es dank der Zusammenarbeit mit Lookout auch gelungen, die kleinen Wunder der Abtei Liesborn in ein Spiel zu bringen, mehr dazu erfahrt ihr **am Ende dieser Ausgabe!**

Wenn ihr also analoge Spiele einmal unter einem anderen Blickwinkel in einer klösterlichen Atmosphäre erleben wollen, habt ihr bis 20.11.2022 hierzu erstmals die Möglichkeit.

Hier gibt es weitere Infos zum Programm und die Möglichkeit, sich für Führungen anzumelden:



Wir freuen uns auf euren Besuch!
*Lukas Boch, Anna Klara Falke,
Yvonne Püttmann, Dr. Sebastian
Steinbach*

Mönch ärgere dich nicht

Kriegerische Nonnen,
trinkfeste Brüder
und geheimnisvolle Klöster
im Spiel

**AUSSTELLUNG
28.08. – 20.11.2022**

MUSEUM ABTEI LIESBORN
des Kreises Warendorf
Abteiring 8 | 59329 Wadersloh-Liesborn
www.museum-abtei-liesborn.de

BOARDGAME HISTORIAN | WWU MÜNSTER | Sparlasse Münsterland Ost

Spielvergnügen ab 1 Spieler ab 10 Jahren

Spieldesign heute: Uwe Rosenberg blickt über den Tellerrand.

UND WAS KOMMT NACH ATIWA?

Text: Uwe Rosenberg



„Flughunde kacken Bäume.“ Mit dieser einfachen Formel hat mein Sohn Timon das Spiel ATIWA zusammengefasst,

als ich es vor drei Jahren erfunden hatte und mit ihm spielte. Damals hieß es noch „Kibi“. Timon war da gerade 7 Jahre alt.

Die Wichtigkeit der Flughunde im Hinblick auf Aufforstungen hatte mich in den Monaten vor Corona dazu gebracht, ATIWA zu erfinden. Wenige Monate später waren Fledermäuse in aller Munde, als klar wurde, dass das Coronavirus von ihnen auf den Menschen übersprungen war. Da uns die Wirklichkeit der Pandemie kurz danach in den Stillstand gezwungen hat, habe ich die vergangenen zwei Jahre dazu genutzt, über Ghana zu recherchieren und Ansatzpunkte zu gleich mehreren Spielen zu entwickeln. Ghana ist einer der sicherlich vielfältigsten Staaten der Erde, und diese Spielentwürfe sind alle dort angesiedelt. Auch die zahlreichen Probleme, die sich das Land größtenteils nicht selbst ausgesucht hat, spielen eine Rolle.

ATIWA IST ERST DER ANFANG

Bei ATIWA geht es um das Aufforsten und Verwerten von Bäumen. Ja, in diesem Spiel wird noch mit Holzkohle geheizt. **Energiewirtschaft** – und damit auch das langfristige Ziel, von



der Holzkohle wegzukommen – sehe ich als Themenfeld für ein weiteres mögliches Spiel. **Landwirtschaft** in der Savanne, Lagunenbewirtschaftung und der riesige **Stausee** sind drei weitere Themenkomplexe, denen ich mich verschreiben will – die letzten beiden vielleicht sogar in Kombination. Fortgeschrittene Spielentwürfe habe ich zu den Themen **Bergbau** und zu einer Kombination aus **Plantagen** und **Ökotourismus**. Beim Bergbau sind Investoren die Feinde der Spielenden und ich möchte auf großartige Pflanzen aufmerksam machen, die Böden entgiften. Beim Plantagenspiel haben die Spielenden ihre persönliche Spielfläche randvoll mit Plantagen. Sie sollen die Plantagen nach und nach zurückbauen, um die Fläche nachhaltig zu nutzen. Dies geht nur allmählich. Sie müssen ja auch den Lebensunterhalt ihrer Familien bestreiten.

Was alle Spiele gemeinsam haben, ist, dass sie in der Gegenwart oder in der jüngeren Vergangenheit spielen. Ich habe noch den Spruch eines Spiele-schaffenden aus den 1990er-Jahren im Ohr: „*Spiele müssen vor Napoleon spielen. Alles, was danach kam, war nur noch Krieg.*“ Wir glaubten ihm damals alle und brachten ein Mittelalterspiel nach dem anderen auf den Markt.

Heute spielen wir Themen aus der Gegenwart – auch Themen, die uns belasten. Damals war das unvorstellbar.

FÜR EINE GEMEINSAME ZUKUNFT

Was meine Ghana-Spiele noch gemeinsam haben werden, ist, dass es im Kern immer darum gehen soll, was den Menschen in Westafrika guttut. Nur selten ist das mit den bis heute wirkenden Einflüssen der Kolonialmächte in Einklang zu bringen. Immer wieder liest man, dass die Menschen in Ghana keine wohlgemeinten Analysen ihrer Notlage (oder vermeintlichen Notlage) lesen wollen. **Sie möchten, dass wir Menschen miteinander reden.** Folgender Satz ist einer meiner Kernsätze, den ich immer wieder vorgebracht habe: „*Augenhöhe stellt sich blitzartig ein, wenn alle am Gespräch Beteiligten sich mehr für das interessieren, was die anderen sagen, als für das, was sie selbst sagen wollen.*“ Ich selbst habe in der zurückliegenden Pandemiezeit zwar viel recherchiert, konnte aber außerfamiliär nur sehr wenige Gespräche führen. Ich hoffe sehr, dass dies irgendwann wieder gefahrloser möglich sein wird.

Ich wünsche mir, dass alle Menschen über einen bloßen Austausch von Höflichkeiten hinaus mehr miteinander reden – und vor allem, dass sie sich gegenseitig zuhören. Abschließend möchte ich noch Hanno zitieren: **„Wir sind alle Menschen – wir sehen nur unterschiedlich aus.“**

Beeinflusst Spieldesign unsere Zukunft?

ATIWA HAT ES IN SICH

Text: Sabine Laure-Müller, Grafik: Klemens Franz, Illustrationen: Andy Elkerton

ATIWA, das neue Lookout-Spiel von Uwe Rosenberg, trägt die Hoffnung auf eine bessere Umwelt.

ATIWA entführt Spielerinnen und Spieler nach **Ghana, Westafrika**, in eine Dorfgemeinschaft am Rande eines Naturschutzgebietes, welches sauberes Trinkwasser für ein riesiges Einzugsgebiet liefert. **Die Geschichte spielt in einer Region, die aus ökologischer Sicht höchste Aufmerksamkeit fordert.**

AB IN DEN REGENWALD

Atiwa (auch bekannt als „*Atewa Range*“) ist eine Hügelkette im Südosten von Ghana, ein **Waldreservat mit 17.400 Hektar** hochgelegenen immergrünen Wald, der in Ghana eher selten ist. Bodenschätze wie Diamanten, weiße Tonerde und Bauxit sind dort ebenfalls zu finden. Doch das ist nicht Thema dieses Spiels.

Die Menschen in Ghana sprechen das Wort „Ä-ti-ua“ aus – mit Betonung auf der dritten Silbe.

Der Atiwa-Bergregenwald ist auch die Heimat vieler schöner und **bedrohter Arten**, seine Quellen **versorgen 5 Millionen Menschen mit Trinkwasser**. Das Reservat ist nicht nur durch den Bauxitabbau, sondern auch durch die Jagd auf Buschfleisch und durch Abholzung bedroht - beide Aspekte finden sich im Spiel wieder.



Die Inspiration zu ATIWA fand Uwe u.a. in folgender Studie:

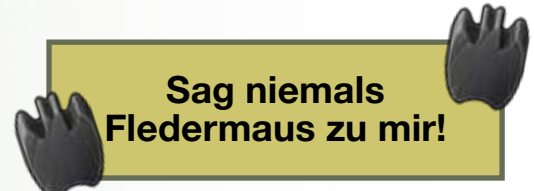
(Quelle: Max Planck Society, Max Planck Institute for Ornithology)



WORUM GEHT ES IN ATIWA?

In der Rolle einer Familie von Obstbauern lernen die Spielerinnen und Spieler, dass **Palmenflughunde** (*Eidolon helvum*) – als Obstdiebe verschrien und bejagt – in Wirklichkeit unheimlich nützliche Tiere sind. Zwar fressen die nachtaktiven Tiere weiterhin Früchte von Obstbäumen in der Region, verteilen dadurch jedoch gleichermaßen die Samen über weite Landesteile. Damit helfen sie, brachliegendes Land wieder aufzuforsten und – mittelfristig – die Ernten zu verbessern. **Diese Erkenntnis hat zu einer symbiotischen Zusammenarbeit von Flughunden und den Obstbauern geführt.** Den Tieren wird Unterschlupf gewährt,

um die Obstanbauflächen schneller zu vergrößern. Man lässt hohe Bäume als Schlafplätze stehen und bietet ihnen Schutz, statt sie wegen ihres wenigen Fleisches zu jagen. **Wer allerdings viele Flughunde hat, der braucht auch viel Platz ...**



Bei diesem Worker Placement sind Expertinnen und Experten gefragt: Das Spiel enthält viele Karten und über 300 Holzteile (*darunter viele, viele #batmeeples*). Das perfekte Gleichgewicht zwischen Flughunden und dem Wachstum eurer Siedlung ist der Schlüssel zum Erfolg und damit zum Sieg.

ATIWA für 1-4 Spielerinnen und Spieler ab 12 Jahren, ist bei Lookout als **KENNERSPIEL** gelistet und wird auf der SPIEL '22 in Essen erhältlich sein.

Haltet Ausschau nach #fruitbats #eidolonhelvum #Palmenflughund #strawcoloredfruitbat #atiwa

UWE, LOOKOUT UND DER ÖKOLOGISCHE FUSSABDRUCK DIESES SPIELS

ATIWA lenkt unsere Aufmerksamkeit nicht nur darauf, dass wir Zeitgeschichte positiv mitgestalten können. Das Spiel punktet mit über 300 Holz-Spielsteinen (einschließlich vieler süßer #batmeeples) und wird aus nachwachsenden Rohstoffen hergestellt (Papier, Pappe, Buchenholz). Nicht zuletzt wird ATIWA bei unserem Partner **ASS Altenburger** in Deutschland gedruckt und konfektioniert.

Fakten geben Hoffnung: Eine einzige Kolonie von 150.000 Flughunden kann innerhalb eines Jahres zur Wiederaufforstung von 800 ha Wald beitragen. Quasi im Vorbeifliegen.

ILLUSTRATIONEN & SPIELDESIGN

Viele Menschen haben daran mitgewirkt, dieses Spiel zum Leben zu erwecken. Die Illustrationen wurden von Andy Elkerton mit viel Rückmeldungen von Uwes ghanaischen Kontakten und von Kulturanthropologen entwickelt. Das graphische Design basiert auf typischen ghanaischen Landschaften.

Wegen der ländlichen Lage des Gebiets fehlen befestigte Straßen, und die abgebildeten Rundhütten basieren auf lokalen Vorbildern. Nicht zuletzt wurden die #batmeeples mit viel Liebe und Sorgfalt von Klemens Franz entworfen.

Mehr Informationen über die Entwicklung des Spiels, Ghana sowie die Palmenflughunde findet ihr in einem Begleitheft, welches zusammen mit ATIWA erscheint. Wie von Uwe Rosenberg bereits angekündigt, wird dies nur das erste von mehreren Ghana-Spielen sein. Hintergrundgeschichten und alle Recherchen werden in einem Buch mit dem Titel „Weckruf aus Ghana“ zusammengefasst, das 2023 bei Lookout geplant ist.



Ein Luxushotel als Großbaustelle:

Grand Austria Hotel und Kickstarter

Text: Ralph Bienert

Grand Austria Hotel – Checken Sie ein!

Es gibt Spieleprojekte, die fordern die Redaktion (und das Produktionsteam) enorm. Und es gibt Crowdfunding-Projekte, die einem über Monate fast alles abverlangen. Klingt nach Gejammer? Ein bisschen vielleicht, aber meistens macht es – aller Anstrengung zum Trotz – einen Heidenspaß.

Zu Lookouts Crowdfunding-Projekt aus dem Herbst 2020, GRAND AUSTRIA HOTEL: ALLES WALZER!, ließen sich rückblickend viele Seiten mit Texten, Bildern und Tabellen füllen. An dieser Stelle wollen wir uns jedoch kurzfassen, und euch einen kleinen Einblick in den „Komplex Kickstarter“ gewähren. Streng subjektiv, versteht sich.

~~Kraut~~Crowdfunding?

Crowdfunding (auch Schwarm- oder Gruppenfinanzierung) ist eine Finanzierungsart, bei der Projekte durch eine Vielzahl von Kapitalgebern (meist Internetnutzer) umgesetzt werden, die ansonsten eher nicht das Licht der Welt erblickt hätten. Plattformen zum Abwickeln dieser Finanzierungskampagnen gibt es einige; gerade im Spielektor hat sich **kickstarter.com** als Platzhirsch positionieren können. Um entsprechende Reichweite zu erzielen, war dies auch unsere Wahl.

Wieso das Ganze?

Wir hatten zwei Gründe dafür. Zum einen: reine Neugier. Zum anderen: GRAND AUSTRIA HOTEL (2015) ist tatsächlich ein Spiel, bei dem schwer einzuschätzen war, wie rentabel eine Neuauflage sein würde. Als „Dauergast“ in den Top 100 bei

Boardgamegeek.com war es schon so etwas wie Kult und durchaus begehrt. Wir hatten dennoch kaum Anfragen von unseren inzwischen weltweit verstreuten Vertriebseinheiten, hätten also ins Blaue hinein produzieren müssen. Deshalb bot sich das Spiel geradezu an, zumal die Autoren uns bereits Ideen für eine **Erweiterung** gezeigt hatten, die man als Aufhänger für die Kampagne gut nutzen konnte.

Was man vorab noch so tun muss

(Frühjahr / Sommer 2020)

Zunächst wurde in Kooperation mit den französischen Kollegen von Asmodee eine Fallstudie (Business Case) aufgesetzt, um verschiedene Szenarien durchzuspielen und auf die Machbarkeit hin zu prüfen. **Das Resultat war: machen!** Diese Studie diente zudem als Grundgerüst für die Projektstruktur: Inhalte, Preise, Dauer, zeitliche Abläufe usw.

Business as usual?

Parallel lief die aufwendige redaktionelle und grafische Entwicklung der Erweiterung (wir taufen sie LET'S WALTZ bzw. ALLES WALZER), in Absprache mit den beiden Autoren **Virginio Gigli** und **Simone Luciani**. Für den Solo-Modus kam **Mauro Gibertoni** mit an Bord.

ASS Altenburg baute uns nach Vorarbeit von Klemens Franz mehrere Edel-Prototypen, die wir zum Test an diverse Rezensenten schickten: Das schaffte Nachfrage beim Publikum, die ersten Rückmeldungen stimmten uns durchaus positiv. Ein animiertes Video für Kickstarter wurde gedreht (Danke an **Holger Zimmermann** und **Hanno von Contzen**). Ferner wurde

für die Hauptphase der Projektdauer eine helfende Hand engagiert: **Sabrina von Contzen** half bei der laufenden Projektverwaltung und hielt in den sozialen Medien die Stellung.

Auch das Luxus-Zubehör (z.B. ein Würfelturm von Gamegenic) musste auf Qualität und Preise abgeklopft werden und die Produktion im Vorfeld sichergestellt werden.

Ja und dann wurde die Seite mit der „Story“ bei Kickstarter aufgesetzt (natürlich musste man das Projekt vorher bei Kickstarter freischalten lassen). Parallel dazu haben wir einen Plan für die verschiedenen Meilensteine installiert (mit einem Online-Projekt-Tool).

Das Produkt musste grafisch und inhaltlich zu 90% stehen, ihr wolltet ja vorab schon wissen, was ihr später bekommt ...

Die heiße Phase

(22.10. bis 21.11.2020)

Während der SPIEL 2020 (die digital stattfand, weshalb wir dazu auf Twitch.tv streamten) ging die Kampagne am **22. Oktober**

um 18:00h los und endete genau einen Monat später. Während der ersten Stunden überschlugen sich die Kommentare und E-Mails.

Mit so viel Feedback hatten wir nicht gerechnet. Die anvisierte Mindestsumme von 35.000 € hatten wir ratzfatz zusammen. Jetzt hieß es, ständig Anfragen zu beantworten und den „Buzz“ aufrecht zu erhalten: Umfragen, neue Stretchgoals (also aufgestockte Finanzierungsziele, die dafür mehr Produktinhalt bringen) und alles, was den Unterstützern die Chance gab, Teil einer exklusiven Sache zu sein.



Die Zeit danach – alles andere als ruhig

(Ende 2020 bis Ende 2021)

Um später alles für den Versand aufzubereiten und den Leuten noch die Chance auf Zusatzkäufe zu geben, installierten wir das Webshop-Tool **PledgeManager** (Dezember 2020). Die Unterstützer wurden aufgefordert, hier ihre Adresse zu hinterlegen und für Zielort und ggf. weitere Produkte die korrekten Versandkosten zu bezahlen. Daraus konnten wir dann für die Versanddienstleister (*Fulfillment-Center*) entsprechende Listen generieren.

Die Produktion (April 2021) lief rund, es dauerte indes, bis die Ware auch die Auslieferungszentren in

den USA sowie Frankreich erreichte (Sommer 2021). Die Auslieferung selbst verlief den Umständen entsprechend gut - weltweite Einschränkungen durch *Covid* bremsen natürlich die Logistik. Doch es lief wie versprochen, lediglich nach Asien dauerte es viel länger als erhofft (teilweise bis Ende 2021).

Nach der kompletten Abwicklung erstellten wir noch eine Evaluierung: **neben dem Zugewinn an Reputation und Erfahrung erzielten wir noch ein kleines monetäres Plus.** Die Fulfillmentkosten waren deutlich höher als antizipiert und brachten die Kalkulation durcheinander. Auch die Gebühren der diversen Plattformen fielen ganz schön ins Gewicht. Dennoch ...



Grand Austria Hotel – Baustelle erfolgreich abgeschlossen?

Hat es sich gelohnt? Obwohl sich für Lookout die herkömmlichen Vertriebskanäle eher zu lohnen scheinen, muss man die Frage klar bejahen. Vor allem unser Zugewinn in Sachen Crowdfunding-Kompetenz und gestiegene Markenwahrnehmung durch die Öffentlichkeit lässt das Projekt auf „immaterieller“ Ebene als profitabel dastehen. **Die Zukunft wird zeigen, ob Lookout andere Projekte auf ähnliche Weise finanzieren wird.**



Key Facts

Projekt: GRAND AUSTRIA HOTEL: Grundspiel in der exklusiven Luxusausgabe sowie die (neue) Erweiterung „ALLES WALZER“ / „LET'S WALTZ“ (deutsche und englische Versionen)

Projekt-URL:



Plattformen:

Kickstarter (primär) und PledgeManager (sekundär)

Unterstützer:

5337 (aus 50 Ländern, ca. 40% davon aus den USA)

Fördersumme Kickstarter

(Produkte): 383.870 €

Fördersumme PledgeManager

(Versandkosten + Zusatzkäufe):

191.784 €

Förderzeitraum:

22.10. bis 21.11.2022

Auslieferung:

Sommer + Herbst 2021

„Autsch!“

Frei nach Murphys Gesetz hier einige „Learnings“ – solltet ihr euch auch mal an einem Kickstarter probieren:

- **FAQs? Welche FAQs?** Ein paar FAQs sind gut, viele FAQs sind besser. Denn es kommen SEHR VIELE Fragen!
- **Wo ist der Container?** Das Schiff mit den Spielen für Amerika an Bord macht verschiedene Schlenker, verschwindet vom Radar und taucht ganz woanders wieder auf. Ein Wurmloch vermutlich.
- **Ohne Strichcode läuft nix!** Sonst müssen die Fulfillment-Center teuer nachetikettieren ...
- **Millimeter, die die Welt bedeuten!** Wenn das Schneidemesser verrutscht, haben manche Spielkarten plötzlich eine andere Größe. Das ist weder gewollt noch gut.
- **Aufwachen bitte!** Nicht alle, die ein Kickstarter-Projekt unterstützen, sind in weiterer Folge erreichbar. Das wissen wir jetzt.
- **Ecken sind empfindlich!** Ein Schuber (Slipcase) ist superschick für die Spiele. Und super anfällig für Dellen.

Spielautoren im Interview

UNA GRANDE FAMIGLIA!

Interview: Ralph Bienert

GRAND AUSTRIA HOTEL steht bei euch nach wie vor hoch im Kurs, daher haben wir **Simone Luciani** und **Virginio Gigli**, die beiden Autoren dieses fabelhaften Brettspiels, zum Interview gebeten.

Ciao Simone, ciao Virginio! Würdet ihr euch bitte kurz vorstellen?

SIMONE: Hallo! Ich bin Simone und lebe im Herzen Italiens. Ich bin Spieleautor in Vollzeit und arbeite zudem bei *Cranio Creations* als Cheftwickler. Die Leute verbinden meinen Namen hauptsächlich mit Spielen mittlerer Komplexität, wie etwa GRAND AUSTRIA HOTEL, *Marco Polo* und *Wasserkraft*.



VIRGINIO: Hi, ich bin Virginio und entwickle seit 20 Jahren Spiele, seit 2018 ist das mein Hauptberuf. Ich lebe in Rom. Ich mag Eurogames mit mittlerem und gehobenem Anspruch und widme mich daher eher solchen Spielen. Ich arbeite gerne gemeinsam an Projekten mit Freunden wie Flaminia Brasini, Antonio Tinto und Stefano Luperto (das Acchittocca-Team), Simone Luciani, Marco Pranzo sowie Gabriele Ausiello. Um ein paar meiner Titel zu nennen: *Egizia*, *Lorenzo il Magnifico*, *Coimbra*, und natürlich GRAND AUSTRIA HOTEL.



Wie ist es um die Brettspielszene in Italien bestellt? Welchen Stellenwert hat unser Hobby dort in der Gesellschaft?

VIRGINIO: Erfreulicherweise wächst die Zahl der Brettspiel-Fans in Italien rapide. Im Vergleich zu anderen Ländern verlief diese Entwicklung aber zunächst schleppend, deswegen ist der Markt hier auch noch nicht so groß.

SIMONE: Der Markt für Brettspiele in Italien und auch die ganze Brettspielkultur ist in den letzten Jahren tatsächlich stark gewachsen. Im Vergleich zu Deutschland muss man zwar von einem Nischenmarkt sprechen, die Medien berichten aber immer öfter darüber und auch die hiesigen Verlage gedeihen.

Es gibt ja einige namhafte Spielautoren und – autorinnen aus Italien. Seid ihr miteinander vernetzt? Und weshalb gibt es dort – verglichen mit der Größe des Landes – so viele von euch?

SIMONE: In Italien sind wir stark vernetzt, die wichtigste Vereinigung heißt *Inventori di Giochi*, ein wirklich starkes Bündnis. Dem gehören viele meiner Bekannten an und wir sind da für gemeinsame Projekte stets offen.

VIRGINIO: Ja, die Verbundenheit ist groß. Wir haben mit einigen anderen zur etwa gleichen Zeit angefangen und so sind Freundschaften entstanden und gemeinsame Testgruppen. Warum es in Italien so viele gute Autoren gibt, weiß ich nicht. Vielleicht ist am Klischee vom „kreativen Italiener“ was dran, doch es liegt wahrscheinlich an unserer Vereinigung *Inventori di Giochi*, die für viele sehr wichtig ist.

Ihr habt das Werk GRAND AUSTRIA HOTEL kreiert, ein Spiel, das 2015 bei Lookout veröffentlicht wurde und 2021 in einer Kickstarter-Version erschien (zusammen mit einer großen Erweiterung namens ALLES WALZER). Nachdrucke hiervon werden bald auf den Markt kommen. Obendrein ist das Spiel Dauergast in den Top 100 auf Boardgamegeek.com. Was macht den besonderen Reiz dieses Spiel aus?

VIRGINIO: Oftmals lässt sich der Erfolg oder Misserfolg eines Spiels nicht so einfach erklären. Ich finde die Mechanismen dieses Spiels originell und spannend, aber nicht zu komplex. Und sie passen gut zum Thema. Wir konnten auch häufig beobachten, dass es vor allem bei Spielerinnen gut ankommt und es deshalb vielfach zu zweit von Pärchen gespielt wird.

SIMONE: Ich glaube, es ist die Mischung aus einer dynamischen Aktionsauswahl, einem zugänglichen Thema und den vielen möglichen Kombinationen.

Welches Thema hattet ihr ursprünglich für GRAND AUSTRIA HOTEL und wie kam es zu dem jetzigen Thema?

SIMONE UND VIRGINIO: Es ging von Anfang an darum, ein Lokal zu leiten. Der Prototyp, den wir an Lookout schickten, handelte hingegen noch von einer Taverne im Mittelalter. Lookout schlug nach einigen Gesprächen vor, das Spiel in das Gewand eines österreichischen Hotels Anfang des 20. Jahrhunderts zu packen. Wir fanden das gut.

Erkennt ihr bestimmte Trends im Brettspielsektor? Was werden die Leute in 5 Jahren spielen?

VIRGINIO: Der Geschmack der Leute lässt sich kaum vorhersehen. Spiele mit kooperativem Charakter haben sich stark ausgebreitet (Escape- und Rätselspiele und auch komplexere Sachen). Auch Kickstarter hatte einen starken Einfluss auf die Art der Spiele, für die die Leute Geld ausgeben. Viele Kampagnen setzen dabei auf Miniaturen und imposantes Material; ein Trend, den ich nicht so mag, denn manchmal halten diese echt hübschen (und teuren) Spiele dann auf mechanischer und regeltechnischer Ebene nicht das, was sie versprechen.

Womöglich erleben wir noch die stärkere Verbreitung von Spielen auf App-Basis oder von Touchscreen-Tischen, die dann neue Mechanismen ermöglichen, die wir bei physischen Brettspielen nicht hinkriegen. Mal sehen.

SIMONE: Die Brettspielindustrie ist noch ziemlich jung, wächst jedoch rasant. Ideen und neue Mechanismen sprießen aus allen Ecken, jede Richtung wird da eingeschlagen. Wir sehen viele kooperative Spiele, der Trend mit Roll&Write, der Bereich der Escape-Spiele und so weiter. Da ist alles in Bewegung und von daher lässt sich da kaum was vorhersagen.

Die sensible Wahrnehmung und ein entsprechender Umgang mit kulturellen Hintergründen gewinnt in unserer Branche immer mehr an Bedeutung. Wie schätzt ihr das ein und wo liegen hier die kritischen Aspekte?

SIMONE: Wir befinden uns in einer Ära, in der es sehr wichtig ist, auf kulturelle und geschlechterspezifische Belange zu achten. Mitunter ist das nicht leicht, denn es macht die redaktionelle Arbeit komplexer. Ich halte es aber

auch für eine gute Gelegenheit, Sichtweisen zu ändern.

VIRGINIO: Ich denke, dass Brettspiele ihren Beitrag leisten können: Wer ist der Gute? Wer der Schurke? Welche verschiedenen Geschlechter, Ethnien und Kulturen kommen in diesem Spiel vor? Früher hat man das eher oberflächlich behandelt, nun ist es aber an der Zeit für eine differenziertere Wahrnehmung. Überdies wird auch das Umweltbewusstsein bei Spielen (und den Leuten) zunehmen müssen.

Gibt es ein Spiel von Lookout (außer natürlich GRAND AUSTRIA HOTEL), zu dem ihr einen speziellen Bezug habt?

VIRGINIO: Ja, ich mag AGRICOLA sehr gerne, das damals eine kleine Revolution auslöste, indem es das Konzept von vielen verschiedenen Karten aufbrachte, was jede Partie einzigartig macht. Davor legte man kein Augenmerk auf Variabilität in Spielen, seit AGRICOLA schon ...

SIMONE: Ich habe mich auch in AGRICOLA verliebt. Was die leichteren Titel angeht, da ist PATCHWORK mein Liebling.

Und nun zu unserer obligatorischen Schlussfrage: Wenn man euch auf eine einsame Insel setzen würde, ihr aber drei Spiele mitnehmen dürft – welche wären das?

SIMONE:

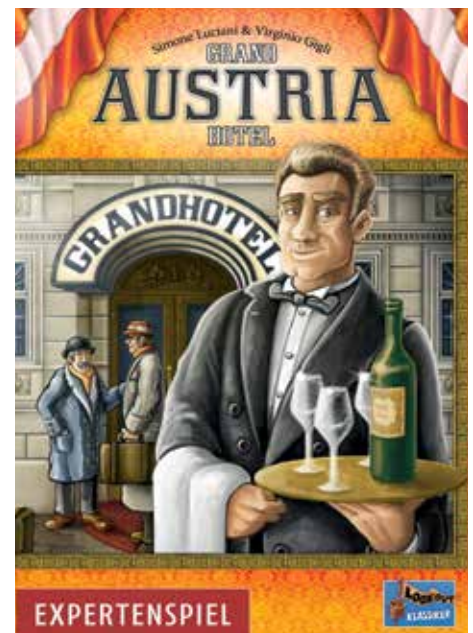
- *Terraforming Mars*: Ein Spiel, das ich in den letzten Jahren immer öfter auf dem Tisch hatte.
- Ein paar Schachteln mit *Magic - The Gathering*: Das hat in den vergangenen 25 Jahren viel meiner Freizeit verschlungen.
- *Race for the Galaxy*: Noch ein Spiel, bei dem ich nie nein sagen würde.

VIRGINIO:

- *The War of the Ring*: Ein komplexes Wargame für zwei und mein Favorit. Da heißt es, auf der einsamen Insel noch wen zum Mitspielen zu bewegen, das lässt sich sicher machen ...
- *Magic - The Gathering*: Ein tolles Spiel mit endlosem Wiederspielreiz, ich darf ja bloß drei Spiele mitnehmen ...
- *Imperial*: Für mich das beste Wirtschaftsspiel – verpackt in ein Wargame.

Und ich hoffe, dass ich auch einen PC und einen Drucker mitnehmen kann, oder zumindest Karton und Stifte, denn mir kommen dort sicher neue Spielideen ...

Danke euch beiden, Grüße nach Italien und arrivederci!



Grand Austria Hotel

Autor: Simone Luciani, Virginio Gigli

Illustrator: Klemens Franz

Grafik: atelier198

Spielerzahl: 1-4

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 60 - 120 Minuten

Lookout-Fans vor den Vorhang: #1

DIY-Meeple-Mannschaft für Caverna

Text: Sabine Laure-Müller, Fotos & Meeple: Jeanette de Zeeuw

Welche Möglichkeiten hat man, um ein Lieblingsspiel noch besser zu machen? **Jeanette** fand, CAVERNA – Die Höhlenbauern verträgt mehr Flair. Da sie gerne bastelt, hat sie sich kurzerhand eine ganze Figuren-Truppe modelliert. Da steckt viel Feinarbeit und Liebe zum Detail drin - bis hin zum Halteschlitz für

die Kampfstärke-Marker. **Wir sind begeistert!**

Mit ihrem Mann lebt Jeanette in Düsseldorf, am liebsten spielen die beiden 2-Personen-Spiele. Was sie sonst noch so für ihre Spiele zaubert, teilt sie unter @jaysn00py auf Instagram.



DIY-Meeple für CAVERNA © Jeanette de Zeeuw

Lookout-Fans vor den Vorhang: #2

XXL Patchwork-Quilt

Text: Sabine Laure-Müller, Fotos & Quilt: Teddie Patton

Teddie ist eine Asmodee-Kollegin aus Minneapolis, Minnesota und ein großer Fan von Uwe Rosenbergs PATCHWORK. Warum wir das wissen? Zum einen besitzt sie ALLE PATCHWORK-Ausgaben, zum anderen näht sie gerne, wenn sie gerade nicht PATCHWORK spielt. Könnt ihr euch vorstellen, wie viele Stunden sie gebraucht hat, um diese XXL-Kopie unseres Original PATCHWORK herzustellen? Für die erfahrene Hobby Schneiderin war dies ihr bisher größtes Projekt und wir finden das GROSSartig!

XXL Patchwork Quilt © Teddie Patton



Auch du möchtest dein Projekt mit uns teilen? Schreib uns unter: ausguck@lookout-spiele.de

Lookout-Fans vor den Vorhang: #3

Hengist wäre begeistert von diesem Inlay

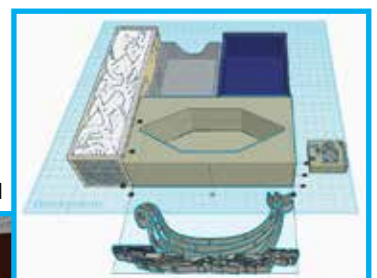
Text: Sabine Laure-Müller, Fotos & Inlay: Duncan McLeod

HENGIST mag eines unserer kleineren Spiele sein, **Duncan** aus Aberdeen hat ihm dennoch ein großartiges Inlay verpasst. Erdacht und entworfen mit Tinkercad, einer Ausgestaltung mit Runen und thematisch passenden Oberflächen – HENGIST würde es sofort zu seinen Schätzen packen! Einen Monat Arbeit hat Duncan in dieses aufwändige Projekt für den **3D-Drucker** investiert. Es hat sich gelohnt! Vielen Dank, dass du die Anleitung mit uns teilst.

Zur Anleitung:



HENGIST Inlay © Duncan McLeod



Making of

STAPEL & STOPF

Von der Patchworkdecke zum Umzugswagen

Text: Sonja Hüttinger, Illustrationen: Andy Elkerton

STAPEL & STOPF heißt die neue Version unseres beliebten Spiels PATCHWORK EXPRESS von Uwe Rosenberg. PATCHWORK EXPRESS selbst ist eine Variante von PATCHWORK, dabei aber etwas zugänglicher, um auch jüngere Fans anzusprechen bzw. ältere Spielerinnen und Spieler, die sich mit den größeren Teilen haptisch leichter tun.

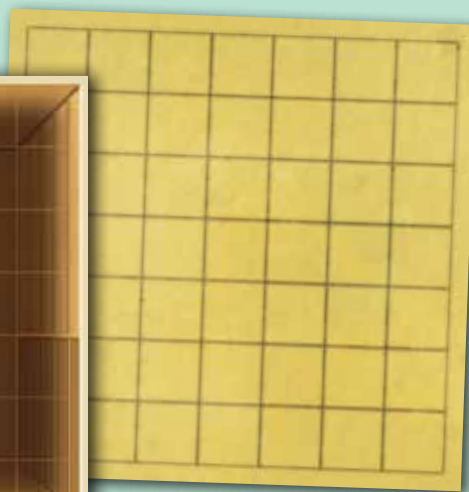
Die Idee zu diesem besonderen „Re-make“ stammt von **Marianne Waage** aus den USA. Auf Boardgamegeek.com sind wir auf ihre Fanversion aufmerksam geworden.

Anstatt eine Patchworkdecke zu kreieren, packen wir unseren Umzugswagen. Anstatt Stoffflicken zu kombinieren, stapeln wir sperrige Möbelstücke. Dieses simple, aber thematisch eingängige Thema hat uns gut gefallen: denn jeder, der schon mal mit Sack und Pack umgezogen ist, weiß sofort, was hier zu tun ist!

Also machten wir uns an die Arbeit, um diese schöne Idee in die Tat umzusetzen. Regeln anpassen, an neuen Grafiken feilen, Schachtel gestalten. Heraus kam STAPEL & STOPF, ein PATCHWORK Spiel für **2 Spieler:innen ab 6 Jahren**.

Den neuen farbenfrohen Look des Spiels haben wir dem britischen Illustrator **Andy Elkerton** zu verdanken, der schon bei unserem HEXENHAUS und bei unserer Neuheit ATIWA Hand angelegt hat.

Wie heißt es so schön auf der neuen Spieleschachtel: „**Auf die Möbel, fertig, los!**“



Spielplan neu / Spielplan alt



Marianne lebt mit ihrem Mann und ihrem Sohn in Davis, Kalifornien und bastelt immermal wieder an einem Brettspiel herum.



Puzzleteile neu / Puzzleteile alt



Stapel & Stopf

Autor: Uwe Rosenberg

Illustrator: Andy Elkerton

Grafik: atelier198

Spielerzahl: 2

Alter: ab 6 Jahren

Spieldauer: 20 Minuten

Lookout stellt sich vor

Die Neuen im Lookout Team

Text: Sabine Laure-Müller, Anika Hoffmanns, Fotos: privat

2021 hat sich bereits abgezeichnet, dass viel Arbeit auf uns zukommen wird. Der Erfolg unserer interaktiven Abenteuerbuch-Reihe (CANTALOOOP), das Jubiläum von AGRICOLA, viele neue Spielideen ... also hat Hanno das Team um ein paar unglaublich tüchtige und sympathische Kolleg:innen aufgestockt. Ihr werdet sie sicher auf der Messe sehen, daher stellen wir sie kurz vor.

Anika, die #Storytellerin.



Euch interessiert, wie es in CANTALOOOP Buch 3: *Rache warm serviert* weitergeht? Anika weiß es. Sie unterstützt Grzegorz als Junior-Redakteurin und ist bereits mittendrin in CANTALOOOP ...

Anika kommt aus Viersen am Niederrhein, hat ihre Studienzzeit in Köln verbracht und ist im Januar frisch von der Uni zu Lookout gestoßen. Sie ist eine penible Korrektorin, hat Erfahrungen im Lektorat gesammelt und darüber hinaus auch eigene Texte veröffentlicht.

Anika, viele Menschen suchen nach ihrer Bestimmung. Du scheinst deine bereits gefunden zu haben. Wie bist du zum Schreiben gekommen?

Ich mag gute Geschichten und bin da schon als Kind voll eingetaucht. Abends habe ich meiner Zwillingsschwester regelmäßig Geschichten erzählt. Als ich schreiben konnte, war ich nicht mehr zu halten. Ich habe auch schon immer viel gelesen und die Bücher bereits als Kind analysiert, mich gefragt: Warum ist genau dieses Buch jetzt so spannend? Was haben bestimmte Buchfiguren an sich, dass ich das Gefühl habe, sie stehen gleich neben mir? Mit Mitte Zwanzig hatte ich nochmal einen Schlüsselmoment, der ganz viel kreative Energie freigesetzt hat. Somit war der Weg zum Studienlehrgang „Theorien und Praktiken professionellen Schreibens“ eigentlich vorgezeichnet.

Was haben Geschichten und Brettspiele deiner Meinung nach gemeinsam?

Bei beiden gleich wichtig ist mir, dass man ins Thema so richtig eintauchen kann.

Neudeutsch nennt man das immersiv – eine gut erzählte Story nimmt dich mit auf die Reise. Ein Buchtitel kann dich ansprechen, der Inhalt allein entscheidet, ob du das Buch zu Ende liest. Bei Gesellschaftsspielen ist das nicht viel anders: Lookout hat 2020 mit CANTALOOOP für Spieler ein ganz neues, spannendes Kapitel aufgeschlagen. Da sehe ich Potenzial.

Anika, du bist sehr quirlig und lebendig. Was wirst du als Junior-Redakteurin bei Lookout einbringen?

Zum einen kümmere ich mich gerade sehr intensiv um unseren Kollegen Oz „Hook“ Carpenter und seine Crew. Den Charakteren muss man ab und an ein paar Flausen aus- und die Story in die richtige Richtung vorantreiben. Ihr wollt sicher bald wissen, wie es in CANTALOOOP Band 3 weitergeht, oder? Parallel dazu arbeiten wir am nächsten Abenteuer-Titel, der ein fröhliches Abenteuer für die ganze Familie werden soll. Im Gegensatz zu CANTALOOOP, das man durchaus als Solospiel bestreiten kann, ist die neue Geschichte als Teamarbeit angelegt. Es wird Rätsel geben, mehrere mögliche Handlungsstränge und einen absolut entzückenden Hauptdarsteller. Aber wir wollen hier noch nicht zu viel verraten.

Schreiben ist für Anika wie für andere essen, trinken oder atmen. Gottseidank hat sie auch das Spielen für sich entdeckt. Anika spielt und lebt heute in Düsseldorf und ist exakt 4 Minuten jünger als ihre Zwillingsschwester. Wenn sie gerade nicht an einem Text feilt, findet ihr sie garantiert im Kino, im Museum oder in ein Buch vertieft. Und falls es euch interessiert: Anika spielt Gelb.

Sonja, das #Sprachtalent.



Unser jüngstes Teammitglied kommt aus Westmittelfranken. Die staatlich geprüfte Fremdsprachenkorrespondentin hat uns mit ihrer zielstrebigem Art gleich im ersten Interview begeistert. Seit Januar verstärkt sie unser Redaktionsteam, kümmert sich um Übersetzungen und packt im Marketing mit

an. Auch bei Events ist sie fleißig im Einsatz – auf der Berlin Brettspiel Con hat sie euch schon ATIWA und unser XXL-Standspiel erklärt.

Sonja, als Lookout AGRICOLA veröffentlicht hat, warst du im Kindergarten. Wird bei euch daheim gespielt?

Mit zwei Geschwistern ist das unumgänglich. Allerdings gab es unterschiedliche Vorlieben – also weniger die großen Spielerunden am Familientisch, eher kleine Matches. Die konnten aber durchaus sehr lebhaft werden, bei UNO zum Beispiel. Mein Papa bevorzugt realistische Spielszenarien, vor allem aber dürfen bei ihm Spiel-Erklärungen nicht zu lange dauern. Sonst steigt er aus.

Dann ist es also kein Zufall, dass du als Assistentin in der Spieleredaktion genau da ansetzen kannst? Was bringst du ins Redaktionsteam ein?

Was Spielanleitungen betrifft - ich denke, da hat jeder von uns schon mal das Handtuch geworfen. Dabei helfen oft schon ein genauer Blick und eine andere Sichtweise.

Primär werde ich mich um Redaktionsbelange und Übersetzungen kümmern. Regelhefte wollen überarbeitet oder verfeinert werden, Beiträge für den „Ausguck“ verfasst und redigiert. Dann gibt es jede Menge Satzfehler, die Korrektur gelesen werden müssen.

Um alle Bereiche kennenzulernen, packe ich auch in der Produktion und im Marketing mit an. Lookout ist seit letztem April auch auf Social Media sehr aktiv. Dann gibt es Events, bei denen ihr mich mit den anderen Redakteuren am Spieltisch treffen könnt, um eines unserer Spiele auszuprobieren.

Du hast dich mit einer erstaunlichen Geschwindigkeit bei Lookout eingearbeitet. Was war für dich bis jetzt besonders interessant?

Zuerst einmal unser neues PATCHWORK-Spiel STAPEL & STOPF. Das war das erste Projekt, an dem ich gleich zu Beginn mitarbeiten durfte, weshalb das Spiel auch etwas Besonderes für mich ist. Auch das originelle Konzept von CANTALOOOP hat mich begeistert, wobei ich den dritten Teil einige Male testgespielt habe. Und natürlich ATIWA, bei dem ich unter anderem einen Prototyp des Spiels für die BerlinCon gebastelt habe und das Spiel dort erklären durfte.

Du bist für deine Ausbildung zwei Jahre lang täglich nach Nürnberg gependelt. Reist du gerne?

Die zwei Jahre waren eine Herausforderung, doch ich hatte ein klares Ziel vor Augen. Englisch war schon immer mein Lieblingsfach und ich habe vor allem die praktischen Aspekte meiner Ausbildung sehr genossen. Allerdings reise ich noch lieber in die weite Welt hinaus – Italien mag ich und ich möchte unbedingt noch mehr von der Welt sehen!

Sonja hat ihren Lebensmittelpunkt vor kurzem nach Berlin verlegt. Sie mag Filme, den Frühling und das Meer. Auch draußen ist sie gerne unterwegs, ob zu Fuß oder mit dem Fahrrad. Als Spielerin überlegt sie sich ihre Züge gut – ihr seht, wir haben hier eine weitere Taktiererin im Ausguck! Sonja spielt übrigens Gelb.

Nicolas, der #Sammler.



Nicolas stammt aus Mar del Plata in Argentinien und studiert in Mainz Philosophie und Germanistik. Er spielt leidenschaftlich gern, entwickelt eigene Spiele, hat jedoch kein Lieblingsspiel. Ob wir ihm das glauben wollen? Seit März unterstützt er uns als Werkstudent im Produktionsmanagement.

Nicolas, schön dass du dabei bist. Verrate uns - wie bist du zu Lookout gekommen?

Lookout als Verlag kannte ich, weil ich immer schon gerne gespielt habe. Besonders interessiert hat mich die Vielfalt an Spielen. Lookout ist bekannt für seine Uwe Rosenberg-Titel, Familienspiele und Zwei-Personen-Spiele. Mit den CANTALOOP Abenteuerbüchern geht man wieder ganz neue und innovative Wege – das hat mich gereizt. Dem folgte dann ein glücklicher Zufall: Nachdem ich an der Uni scheinbar war, habe ich eine Stelle gesucht, wo ich mit Brettspielen arbeiten kann. Der Rest ist Geschichte.

Welche Rolle spielen Brettspiele in deinem Leben?

Eine sehr große, wenn ich ehrlich bin. Ich erinnere mich an lange Sonntagnachmittage mit den Großeltern, traditionelle Spiele, Kartenspiele. Schon damals habe ich mir kleine Spiele mit eigenen Regeln ausgedacht. Spiele entwickeln, mir was Neues ausdenken ist meine Leidenschaft. Ich habe selbst noch kein Brettspiel veröffentlicht, arbeite aber daran.

Unterscheidet sich die Spieleszene in Argentinien von der in Deutschland?

Sehr. In Argentinien wurde das Potenzial des Marktes lange nicht wahrgenommen, es wurden nur wenige bekannte Spiele importiert. Spielen war eine noch sozialere

Angelegenheit als hier – man konnte viele Spiele nicht kaufen, sondern musste eine Person kennen, die es besaß. Die hat zu sich eingeladen und dort wurde dann gespielt. Dafür herrschte dabei oft richtige Partystimmung. ☺

Welche Spiele haben dich besonders fasziniert?

Es gibt für mich kein spezifisches Lieblingsspiel. Moderne Spiele inspirieren mich, einzelne Aspekte, Mechaniken, diese Vielfalt an möglichen Erlebnissen triggern dann gerne den Entwickler in mir. Ich habe dennoch kein Lieblingsspiel. Welches Spiel auf den Tisch kommt, hängt immer von der Runde und der aktuellen Stimmung ab. Es muss allen Spaß machen, dann passt es.

Wenn du in den Urlaub fährst, heißt es „spielen – reisen – sammeln“

Teil meiner Reisevorbereitung ist immer, mich auch in die Spieltraditionen meines Urlaubslandes einzulesen. So habe ich aus Dänemark ein dänisches Bridge-Deck mitgebracht, das dort völlig anders gestaltet ist als z.B. in Deutschland. Auch aus anderen Ländern habe ich lokale Kartendecks oder Spiele in meiner Sammlung. Man könnte mir ein kulturwissenschaftliches Interesse an Spielen attestieren.

Nicolas kam über einen Schüleraustausch erstmals nach Deutschland, seit 2017 studiert er in Mainz. Er ist ein kreativer Kopf, der gerne zeichnet, schreibt und Klavier spielt. Seine größte Leidenschaft gilt dem Brettspiel, sowohl als Spieler als auch als Entwickler eigener Spiele. Erkennt ihr seine Spielerfarbe?

Maren, die #Vielspielerin.



Maren kommt aus Völklingen im Saarland und ist direkt nach ihrem Masterstudium zu Lookout gestoßen. Als Junior-Redakteurin kümmert sie sich seit Mai um die Entwicklung eurer Lieblingsspiele und testet Prototypen auf Herz und Nieren und ihre Spieltauglichkeit.

Maren, das Spielen liegt dir im Blut?

Das kann man so sagen, ja. Als kleines Kind, als ich noch viel zu jung war, um selbst mitspielen zu dürfen, habe ich

für meinen Papa die Würfel gerollt, um zumindest zusehen zu können. 2015 hat es meinen Papa, meinen Bruder und auch mich in „unseren“ Brettspielverein im Saarland verschlagen. Seither mussten unsere Brettspiel-Regale ganz schön ausgebaut werden. Auch meinen Freund habe ich auf Spieleabenden kennengelernt und heute bestimmen Brettspiele einen wesentlichen Teil unserer Freizeit. Seit 2019 bin ich außerdem im Vorstand unseres Spielvereins tätig.

Du bist bekennende Vielspielerin. Gibt es Spielmechaniken, die du gar nicht magst?

Ich spiele eigentlich fast alles, mit ein paar Ausnahmen: Mit Stichspielen und Roll & Write kann man mich im wahrsten Sinne des Wortes jagen. Am liebsten mag ich Spiele, bei denen Mechanik und Thema geschickt ineinander verzahnt sind – wie z.B. bei unserer Neuerscheinung ATWA.

Du hast sogar deine Studienschwerpunkte an deine Brettspiel-Leidenschaft angepasst. Wie darf man sich das vorstellen?

Ich habe Kulturwissenschaften in Saarbrücken studiert und mich auf die Fächer: *Europäische Regionalstudien, historische Anthropologie/europäische Ethnologie und Kultur- und Medien-geschichte* fokussiert. Um später in der Brettspielbranche Fuß fassen zu können, habe ich meine Schwerpunkte entsprechend ausgelegt und z.B. auch meine Bachelorarbeit über Brettspiele verfasst. Gerade Spiele sind ja auch Teil der Kultur einer Nation.

Welche Projekte stehen für dich nun an?

Zurzeit befasse ich mich intensiv mit der Neuauflage eines älteren Lookout-Titels sowie mit einer Neuentwicklung, die wir euch 2023 vorstellen wollen: ein Familienspiel mit einem sehr ansprechenden Thema, das euch sicher gefallen wird. Uns gefällt es nämlich schon sehr gut! Daneben kommen immer wieder neue Vorschläge herein, die von der gesamten Redaktion begutachtet werden.

Wenn Maren in ihrer Freizeit nicht gerade Brettspiele spielt, ist sie mit dem Fahrrad unterwegs oder spielt Fußball. Sie besucht sehr gerne Konzerte und hat Freude daran, beim Reisen Natur- und Kulturräume kennen zu lernen. Beim Spielen nimmt sie schlicht jene Farbe, die übrig bleibt. Außer es handelt sich dabei um rosa oder lila.

Wie ihr seht, haben unseren jungen Kolleg:innen eines gemeinsam: Sie spielen unheimlich gerne. Das ist es, was die Stärke von Lookout ausmacht – wir machen Spiele, die **wir selbst jederzeit gerne spielen wollen**. Das merkt man unseren Spielen einfach an ... **Schön, euch alle im Team zu haben!**

Spielkreis

Saarland spielt.

Text: Maren Holderbaum

Das Saarland, eine Hochburg der Brettspielkultur? Und ob! Das kleinste Flächenbundesland ist ein wahres Mekka für alle Brettspielenthusiastinnen und -enthusiasten.

Hier gibt es mit der **Spielelagune Saar e.V.** und der **Gedankenwelten e.V.** gleich zwei Vereine, die sich ganz dem Hobby Brett- und Gesellschaftsspiele verschrieben haben. Die Gründung der Spielelagune Saar ist ein Resultat des durch *Die Siedler von Catan* erzeugten Eurogamebooms in den 1990er Jahren:

„Es gab zu ‚Siedler von Catan‘ eine deutsche Meisterschaft. Und wir haben gesagt, wir hätten gerne auch so ein Turnier im Saarland. Und als Ausrichter musstest du irgendwie einen Club, einen Verein haben. Also haben wir gesagt, wir gründen einen Verein.“
(Udo Möller, 1. Vorsitzender der Spielelagune Saar e.V.)

Gesagt, getan. Die Spielelagune gibt es seit nunmehr 23 Jahren und bietet heute allerhand rund um unser liebstes Hobby. Dazu zählen öffentlich stattfindende Spielerevents, eine **Spieleausleihe** sowie die Wahl des **Saarländischen Spielepreises**. Der Verein und seine Mitglieder sind auf Veranstaltungen im ganzen Saarland unterwegs. In Schulen und Kulturzentren stellen sie nicht nur alles vom Kinder- bis Expertenspiel aus dem eigenen Fundus zur Verfügung, sondern erklären auch gerne

und geduldig die Regeln der Spiele. Die Highlights stellen ohne Frage die beiden größten Veranstaltungen, der „Ottweiler Spieletag“ und „Eppelborn spielt“, dar. **Getreu der Vereinsatzung steht hierbei die Werbung für das Gesellschaftsspiel im Fokus.**

„Wir wollen möglichst viele Menschen am Tisch vereinen. Dass man am gleichen Spielbrett mit den gleichen Karten, mit den gleichen Pöppeln zusammen irgendetwas spielt. Von daher ja, genau das ist die Aufgabe des Vereins.“
(Udo Möller).

So ist der Verein seit 1999 um ein zehnfaches gewachsen und zählt heute rund 150 Mitglieder vorwiegend aus dem Saarland. Fast 2000 Spiele finden ihren Platz in den unterschiedlichen Räumlichkeiten, die saarlandweit genutzt werden. Im Gegensatz zu vielen anderen Vereinen kann der 1. Vorsitzende Udo Möller davon berichten, dass regelmäßig neue Spielbegeisterte hinzustoßen und gleichzeitig kaum jemand die Spielelagune verlässt; etwas, wovon die meisten Vereine heute nur noch träumen können.

Aktuelle Informationen zu den Treffs und den Veranstaltungen findet ihr hier:

Doch bereits vor der Spielelagune Saar e. V. wurde 1993 in Homburg der „Einöder Rollenspielverein“ gegründet. Ursprünglich richtete sich das Angebot hauptsächlich an Rollenspielbegeisterte. So entstand auch der Name „Gedankenwelten e. V.“, schließlich verlangen die Spiele einem eine Menge Kreativität und Vorstellungskraft ab. Mit der Zeit wurde das Angebot durch weitere Genres ergänzt, sodass heute neben Sammelkartenspielen und Tabletops auch Brettspiele im Fokus stehen.

Das Saarland hat also einiges zu bieten. Hier kennt nicht nur jeder jeden, sondern sicherlich auch jeder eine Person, die schon einmal auf einer der zahlreichen Brettspielveranstaltungen oder Spielerevents war. Mittlerweile sind Brettspiele allgegenwärtig und in fast jeder Ecke des Landes zu finden. Für einen besseren Überblick haben wir euch eine Auswahl hier zusammengefasst:

Spielerevents im Saarland:

- 1 Merzig:** Montags ab 18 Uhr im ev. Gemeindehaus, Gaswerk 7, 66663 Merzig.
- 2 St. Ingbert:** Mittwochs ab 18:30 Uhr, in der Stadionklausur des SV St. Ingbert, Spieser Landstr. 3, 66386 St. Ingbert.
- 3 Püttlingen:** Freitags ab 19:00 Uhr im Kulturbahnhof Püttlingen, Bahnhofstr. 74, 66346 Püttlingen.
- 4 Saarbrücken:** In jeder geraden Kalenderwoche dienstags ab 19:00 Uhr in der Stadtbibliothek Saarbrücken, Gustav-Regler-Platz 1, 66111 Saarbrücken.
- 5 St. Wendel:** In jeder ungeraden Kalenderwoche mittwochs ab 18 Uhr in der Stadt- und Kreisbibliothek, Wilhelmstr. 11, 66606 St. Wendel.
- 6 Niederlinxweiler:** In jeder geraden Kalenderwoche freitags ab 19:30 Uhr in der alten Schule, Hedestr. 13, 66606 St. Wendel.
- 7 Homburg-Erbach:** Spielerevent der Gedankenwelten e.V. an verschiedenen Freitagen und Samstagen im Haus der Begegnung, Spandauerstr. 10, 66424 Homburg.
- 8 Überherrn:** Spielerevent der Brettspielfüchse an einem Samstag im Monat ab 17:00 Uhr im Café Vielfalt des ev. Gemeindezentrums, Beethovenstr. 2, 66802 Überherrn.

Spielveranstaltungen im Saarland 2022:

- A Eppelborn Spielt:** am 22. und 23.10.2022, im Kulturzentrum Big Eppel, 66571 Eppelborn
- B Saarcon:** am 29. und 30.10.2022 in der Aula der Universität des Saarlandes, 66123 Saarbrücken
- C Saarländisches Spiele-Festival:** am 12. und 13.11.2022 in der Sporthalle Mettlach, 66693 Mettlach



Uwe Rosenberg

Ora & Labora

Die kleinen Wunder
der Abtei Liesborn



Ersetzt die Wunderplättchen des Grundspiels durch die 26 Wunderplättchen dieser Erweiterung. Diese haben zwei unterschiedliche Seiten: eine dunkelblaue Vorderseite mit variablen Punktwerten sowie eine hellblaue Rückseite mit einem festen Wert von lediglich 20 Punkten.

Vorbereitung: Zu Beginn des Spiels mit 1/2/3/4 Personen kommen 3/5/7/9 zufällig gewählte Wunderplättchen mit der dunkelblauen Seite nach oben in eine Auslage. Die restlichen Plättchen legt ihr mit der hellblauen Seite nach oben beiseite.


Ablauf: Immer, wenn ihr ein Wunder erhaltet, könnt ihr euch wahlweise eines mit der dunkelblauen Seite aus der Auslage nehmen oder eines mit der hellblauen Seite vom Stapel. Ihr dürft die Wunderplättchen danach nicht umdrehen: Habt ihr ein dunkelblaues genommen, so bleibt es dunkelblau und umgekehrt. Die Auslage der dunkelblauen Plättchen wird nicht wieder aufgefüllt. Sobald alle dunkelblauen Wunder von euch genommen wurden, bleibt euch nur noch das Nehmen eines hellblauen vom Stapel.

Dunkelblaue Wunder: Diese Wunder bringen euch einen Basispunktwert, der in der linken oberen Ecke abgedruckt ist, sowie eine variable Punktzahl, die darunter zusammen mit einer Bedingung in Textform versehen ist. Beachtet, dass vier dieser Wunder einen negativen variablen Wert aufweisen: Diese sind leicht zu erkennen an dem roten Wappen mit Minuszeichen davor.


<p>12 +3 pro Klostergebäude (inkl. Klosterstammhaus)</p>	<p>20 +2 pro das verbaut wurde</p>	<p>20 +2 pro 5</p>	<p>20 +4 pro</p>	<p>20 +1 pro</p>
<p>0 +3 pro Gebäude oder Siedlung mit mindestens 5</p>	<p>42 -3 pro freies Landschaftsfeld, das an eine Siedlung grenzt</p>	<p>15 +1 pro Baustoffmarke</p>	<p>15 +1/2 pro</p>	<p>5 +? die Wohnwertpunkte der wertvollsten Siedlung</p>
<p>20 +1 pro und pro</p>	<p>10 +? Klosterstammhaus als Siedlung gewertet (Wohnwert)</p>	<p>20 +1 pro weltliches Gebäude (inkl. Start-Gebäude)</p>	<p>36 -2 pro freies Landschaftsfeld (Küste, Ebene, Hang)</p>	<p>18 +1 pro der verbaut wurde</p>
<p>0 +1 1/2 pro Baustoff, der verbaut wurde</p>	<p>6 +4 pro Siedlung</p>	<p>18 +1 pro das verbaut wurde</p>	<p>25 +1 pro Kombination</p>	<p>20 +2 pro Kombination</p>
<p>28 +1 pro</p>	<p>12 +2 pro der verbaut wurde</p>	<p>25 +2 pro</p>		
<p>6 +4 pro Landschaft (inkl. Kernland)</p>	<p>45 -3 1.5 pro Landschaft (inkl. Kernland)</p>	<p>60 -2 1 pro Gebäude (inkl. Start-Gebäude)</p>		

„Auferstehung Christi“, Meister von Liesborn, um 1480

Das Museum Abtei Liesborn besitzt mehrere Tafelgemälde wie die auf den Plättchen abgebildete „Auferstehung Christi“, die in der Werkstatt des sogenannten Meisters von Liesborn entstanden sind. Die Werkstatt des unbekanntenen Künstlers wird in Soest (Westfalen) vermutet, da seine Werke überwiegend in umliegenden Kirchen nachzuweisen sind. Seinen Namen erhielt er aufgrund eines Hochaltars, den er um 1480 für die Liesborner Klosterkirche schuf. Dieser wurde bei der Aufhebung der Abtei 1803 verkauft. Die Fragmente sind heute im LWL-Museum für Kunst und Kultur Münster und in der National Gallery in London zu sehen.



MUSEUM ABTEI LIESBORN
des Kreises Warendorf





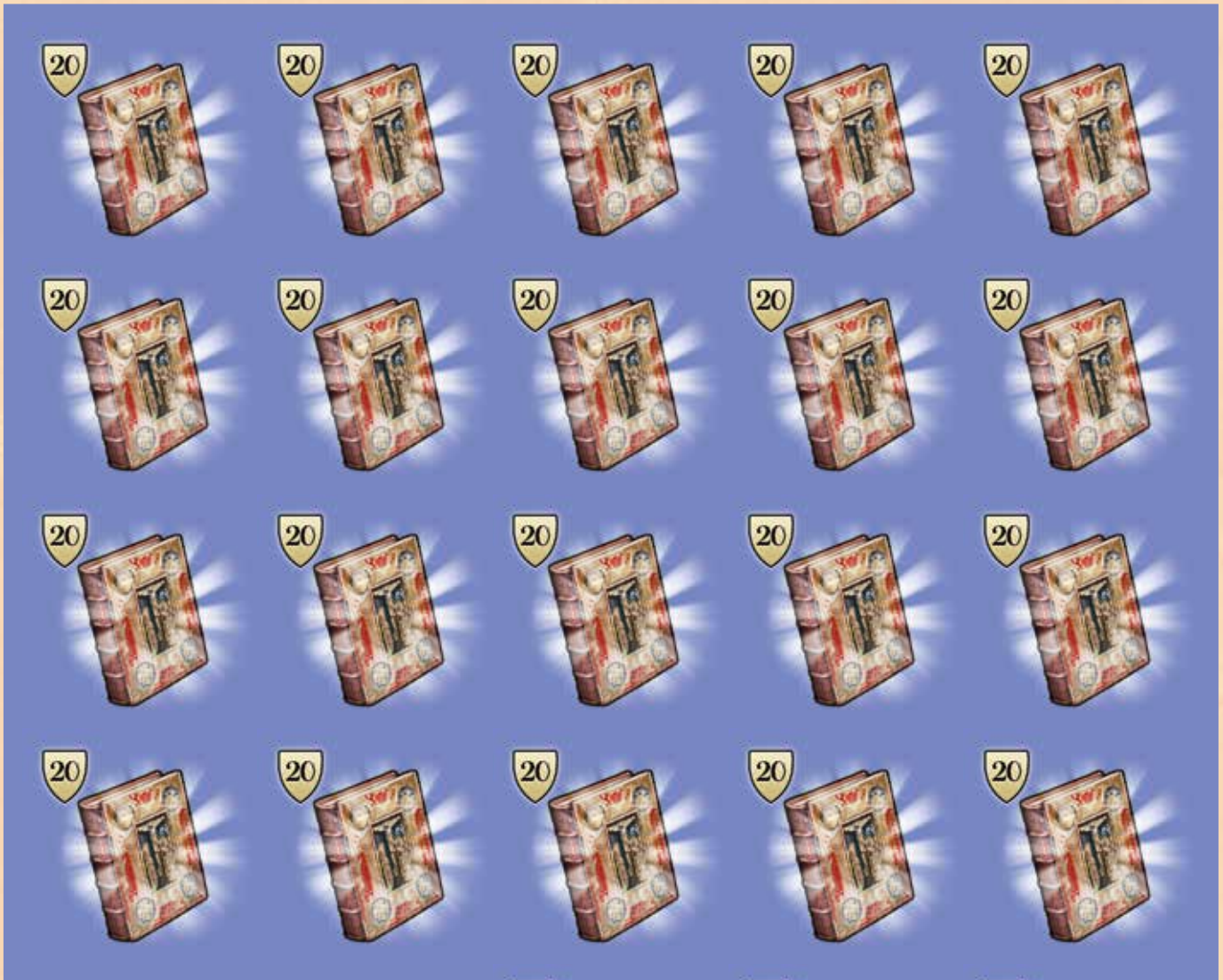
Erläuterungen zu ausgewählten Plättchen:

Drei Wunder weisen einen reduzierten variablen Wert für das lange Zweipersonen- sowie für das Solospiel auf. Diese erkennt ihr an nebenstehendem Symbol. Im kurzen Zweipersonen- sowie im Mehrpersonenspiel gilt der linke (höhere) Wert.



Bei diesen Plättchen zählt bei der Kombinationsbildung die abgebildete Ware, von der ihr weniger übrig habt.

Es zählen nur die Baustoffe der abgebildeten Art auf den Karten eurer eigenen Auslage.



Das Liesborner Evangeliar

Zu Beginn des 11. Jahrhunderts stiftete die Äbtissin Berthildis ihrem Damenstift in Liesborn ein Evangeliar. Darin sind die vier Bücher enthalten, die vom Leben und Sterben Jesu berichten. Diese Handschrift wurde beinahe 800 Jahre lang in Liesborn im Gottesdienst verwendet. Nur der Buchdeckel, der auf den Plättchen zu sehen ist, ersetzte um 1520 den ursprünglichen Einband. Nach der Aufhebung der Liesborner Abtei 1803 war das Evangeliar im Besitz verschiedener Buchliebhaber, bis es 2017 mit Hilfe von Förderern zurückgekauft werden konnte. Voraussichtlich Mitte 2023 kann das Evangeliar im Museum Abtei Liesborn besichtigt werden.



© 2022 Lookout GmbH
 Geschäftssitz:
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Deutschland
 www.lookout-spiele.de