



# NEUES VOM AUSGUCK

## Happy Birthday, Patchwork!

Ein Klassiker hat sich fein gemacht

## Alle Wege führen nach Treos

20 Goldstücke für eine Portion Glück

## Neues aus dem Mischwald

Was bringen die zwei Erweiterungen?

## Eine App für Mischwald

Abrechnung leicht gemacht

### Neue Spiele

Patchwork Jubiläum | 03  
TREOS Interview | 04  
Nusfjord Big Box | 11

### Magazin

Editorial | 02  
Messe Info & Similo | 02  
Mischwald Erweiterungen | 06  
Forest Shuffle Smart Counter App | 10  
Spielwiese Merzig | 12  
Lookout Team News | 13

### Fanbase

Ja, sie will! | 08  
Patchwork Quilt | 08  
Caverna Set Up Tray | 08  
Board Game Camp | 08  
Solo für Camel Up | 09  
Für Selber Rechner | 11

### Promo & Challenges

Patchwork Challenge | 09  
Mischwald Automa | 16  
Mischwald Draft-Modus | 17



## Liebe Leserinnen, liebe Leser,

wie könnte es auch anders sein: gefühlt waren wir im letzten Jahr komplett im MISCHWALD. Von einer so überragenden Reaktion auf das Spiel hatten wir zwar geträumt, aber es fast nicht zu hoffen gewagt. Die Aufnahme in die Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres, die Top 3 beim Deutschen Spiele Preis, inzwischen 2 Erweiterungen, Lokalisierung in 20 Sprachen, verschiedenste Promokarten, knapp 1 Million Partien auf *boardgamearena.com* – das Spiel hat uns alle auf Trab gehalten. Daher wird es niemanden verwundern, wenn auch ein guter Teil dieses Ausgucks sich mit MISCHWALD beschäftigt. Und die Geschichte ist auch noch nicht auserzählt, unsere Redaktion arbeitet fleißig weiter daran. Am 1. April hatten wir für 2025 als Fortsetzung das Spiel DRAGON SHUFFLE / DRACHENWALD angekündigt – lasst euch überraschen, ob das ein Aprilscherz war, oder vielleicht doch nicht?

Doch nicht alles ist MISCHWALD. Mit TREOS haben wir in diesem Herbst wieder ein „großes“ Brettspiel für euch. Asymmetrische Startbedingungen, ein variabler Spielplan, ein Bewegungs-Programmiermodus ähnlich wie damals in *RoboRally*, dazu eine nicht übertrieben lange Spielzeit – das Spiel hat uns vom ersten Moment an abgeholt. Auf Instagram konntet ihr im Vorfeld schon einiges über das Spiel erfahren, jetzt ist es, wie inzwischen bei uns Standard, nicht nur im Laden erhältlich, sondern auch auf Board Game Arena zum Ausprobieren. Das Tutorial führt euch durch die Spielmechanismen gut hindurch, sodass ihr ohne großes Anleitungslesen gleich einsteigen könnt.

Und schließlich feiert PATCHWORK das 10jährige Jubiläum! Zur Feier haben wir dem Spiel einen komplett neuen Anstrich gegeben; in der Jubiläumsausgabe ist zudem noch das Automa-Deck fürs Solospiel beigelegt. Gefällt es euch? Lasst es uns wissen, unser Marketing-Team sammelt gerne Rückmeldungen auf Social Media!

Und ja, „Team“ wie in „Plural“. Mit Vanessa Benz haben wir eine tolle neue Mitarbeiterin dazugewonnen; sie stellt sich hier im Heft auch kurz vor.

Viel Spaß beim Schmöckern!

*Hanno & das Lookout Team*

## Lookout auf der SPIEL 2024

Alle Messeneuheiten von Lookout findet ihr an einem Platz in **Halle 6, Stand 6-B102!**

Nehmt Platz, erlebt Abenteuer mit TREOS und der neuen WALDRAND Erweiterung zu MISCHWALD und holt euch dafür eine exklusive MISCHWALD Promokarte!



## SIMILO Brettspiel-Edition zur SPIEL 2024

Auch dieses Jahr erfreut uns Horrible Guild mit einer Sonderausgabe des beliebten *Similo* zur Messe, randvoll mit aktuellen Spielen. Holt euch euer Exemplar!

Alle Standorte auf der Messe findet ihr über die aktuelle SPIEL App!



## Aller guten Dinge sind drei

Lange habt ihr auf eine neue Ausgabe vom Ausguck warten müssen – dafür belohnen wir euch diesmal gleich mit drei Promos: Challenges für PATCHWORK (Seite 9), einer Solo-Variante für MISCHWALD (Seite 15) und dem Draft-Modus für MISCHWALD (Seite 16). **Viel Spaß beim Ausprobieren!**

## Impressum

Herausgeber: Hanno Girke  
 Chefredaktion: Sabine Laure-Müller  
 Redaktion: Vanessa Benz,  
 Klemens Franz, Maren Holderbaum,  
 Grzegorz Kobiela  
 Layout & Satz: Andrea Kattinig

Das Copyright für alle Beiträge liegt bei den Autoren.  
 Alle Rechte vorbehalten. © 2024  
 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 hinweisen.



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



Ein Klassiker hat sich fein gemacht

## Happy Birthday, Patchwork!

Text: Sabine Laure-Müller

Kann man mit seltsam geformten Plättchen punkten? **Uwe Rosenberg** kann!

10 Jahre ist es her, dass der Kultautor sich in die Polyomino-Welt vertieft und PATCHWORK entwickelt hat.

### PATCH, KNOPF, SIEG

Das Spiel mit den kunterbunten Puzzleteilen erinnert an *Tetris*, orientiert sich jedoch an der Näh-Tradition des Patchwork, bei dem aus Stoffresten von geliebten Kleidungsstücken neue Schätze gefertigt werden. Anstatt mit Nadel und Faden werden hier jedoch Polyominos aus buntem Karton auf die quadratische Spielfläche gepuzzelt, immer gegen die Zeit. Als Währung kommen Knöpfe zum Einsatz. Am Ende gewinnt, wer seine Spielfläche möglichst lückenlos füllen konnte und dafür die meisten Knöpfe eingesammelt hat.

### ÜBERAUS BELIEBT

Das abstrakte Plättchenlegespiel für **2 Personen ab 8 Jahren** hat die Spielerwelt 2014 im Sturm erobert und einen unvergleichlichen Siegeszug um den Globus angetreten: In mittlerweile mehr als 27 Sprachen kommt es heute in 42 Ländern dieser Welt auf den Tisch!

In Spielerkreisen wird

PATCHWORK gerne als Gateway-Spiel herangezogen, um Neulinge in die Welt der Spiele einzuführen. Immer wieder erreichen uns Nachrichten von ganz wunderbaren Fan-Projekten, die rund um eure Liebe zu PATCHWORK entstanden sind.

Einige davon dürfen wir mit euch teilen – schaut mal auf **Seite 8!** Generell können wir davon ausgehen, dass in fast jedem Spieler-Haushalt zumindest ein Exemplar zu finden ist.

Das universelle Thema inspirierte zu saisonalen Ausgaben (*Winter*, *Valentinstag*, *Halloween*) und immer wieder zu zauberhaften Folklore-Editionen, die traditionelle Stoffmuster einer Region oder eines Landes einfangen, meist unter Einbindung lokaler Illustratoren. Ein Eldorado für Sammler!

### AUSGEZEICHNET

PATCHWORK erfreut sich seit seinem Erscheinen großer Beliebtheit. So gewann es bereits 2014 den Golden Geek Award in der Kategorie "Best Abstract Board Game", erhielt ein Jahr darauf beim österreichischen „Spiel der Spiele“ den „Sonderpreis 2 Personen“ und belegte Platz 10 beim „Deutschen Spielepreis“. Auch heute noch rangiert PATCHWORK auf Platz 5 in der Kategorie Abstrakte Spiele auf [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)

### HAPPY BIRTHDAY!

**Klemens Franz** hat dem Original PATCHWORK mit seinen Illustrationen den passenden Anstrich gegeben. Zum Jubiläum haben wir unseren Klassiker herausgeputzt: Ein neues Farbkonzept und zauberhafte Muster der Illustratorinnen **Carrie Cantwell** und **Cecilia Mok** geben der Jubiläums-Ausgabe unseres Klassikers einen zeitgemäßen Auftritt. Die von Klemens Franz gestaltetete Jubiläums-Schachtel rundet das Gesamtbild ab.

An der Spielmechanik wurde nichts geändert, doch haben wir das lange vergriffene Automa Deck mit hineingepackt.

Feiert ihr mit uns? Teilt eure persönliche Liebesgeschichte mit PATCHWORK auf Social Media unter [#HappyBirthdayPatchwork](https://twitter.com/HappyBirthdayPatchwork) ♥



### Patchwork Specials: 10-jähriges Jubiläum

Autor: Uwe Rosenberg

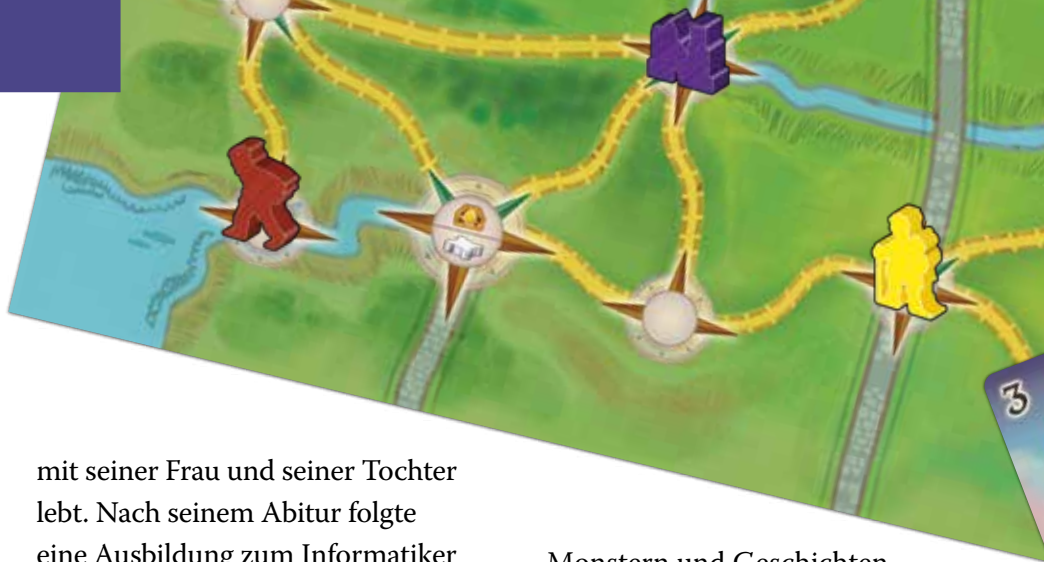
Illustratorinnen: Carrie Cantwell, Cecilia Mok

Grafik: Klemens Franz | atelier198

Spielerzahl: 2

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: 30 Minuten



20 Goldstücke für eine Portion Glück

## Die Welt von



Interview: Urs von Hallen, Text: Vanessa Benz  
Foto: Arne aus dem Siepen



Gestatten:  
Urs von Hallen.  
Ihr habt  
vermutlich  
schon von  
Treos gehört,

der Stadt, um die sich alles dreht. Zumindest in meinem Leben. Dort soll es einen Trank zu kaufen geben, der das Glück auf deine Seite holt. In letzter Zeit musste ich so manchen Rückschlag einstecken. Den Trank könnte ich gut gebrauchen. Also versuche ich schnellstmöglich die nötigen Goldstücke zusammen zu kriegen und mich auf den Weg dorthin zu machen. Treos ist übrigens die Hauptstadt des Königreiches Betwood und gleichzeitig auch Namensgeberin des ersten Brettspiels des Autors Arne aus dem Siepen.

**Ihr kennt Arne noch nicht?  
Lasst mich euch von ihm  
erzählen:**

Geboren wurde dieser in Essen, im Herzen des Ruhrgebiets. Daher ist es für ihn eine große Ehre, dass TREOS offiziell zur SPIEL Essen 2024 erscheint. Doch auf welchen Pfaden ist er in den Jahren dazwischen so gewandelt?

Aufgewachsen ist er im benachbarten Mülheim an der Ruhr, wo er auch heute zusammen

mit seiner Frau und seiner Tochter lebt. Nach seinem Abitur folgte eine Ausbildung zum Informatiker und schon während dieser hatte er die ersten Ideen für ein Brettspiel. Damals nutze er dafür noch die Karte einer anderen Fantasywelt namens *Mittelerde*. Doch er dachte sich: Weshalb eine fremde Welt nutzen, wenn er doch schon längst eine eigene erschaffen hatte?

**Klingt spannend, oder?**

Seit mehr als 20 Jahren arbeitet Arne also an der Welt *Gurandor*, mit seinen Völkern, Königreichen,

Monstern und Geschichten. Gerade von letzteren gibt es zahlreiche, welche seine Welt erst richtig beleben. Noch arbeitet er daran, seine längste Erzählung zu veröffentlichen. In dieser spiele ich zwar nur eine kleine Rolle, dafür wurde ich zu einem der vier Helden seines Spiels gemacht.

**Doch Moment! Wie bin ich nun eigentlich aus Gurandor in ein Brettspiel gekommen? Arne! Wärs du so frei und klärst uns auf?**

*Selbstverständlich! Nunja, die älteste Idee, welche auch bis heute im Spiel existiert, sind die Orte, die mit Wegen in den verschiedenen Himmelsrichtungen verbunden sind. Schnell ergänzte ich die Wegelagerer, da es mir wichtig war, dass sich die Konkurrenz gegenseitig ärgern kann. Über zahllose Testspiele kamen dann noch die Burgen, geheimen Orte, Gasthäuser und natürlich die Charaktere hinzu. Fast wärs du auch ein Dieb geworden, Urs. Doch ich habe mich dann eher für Helden anstatt für Schurken entschieden.*

**Ach, so begab sich das! Und wie wurde dann aus deiner Idee ein fertiges Spiel?**

*Zufällig bekam ich die Information, dass an den*







Ratinger Spieletagen 2022 noch ein Autorentisch frei war, welchen ich dann nutzen durfte, um mein Spiel vorzustellen. Meine Frau half mir noch ein vernünftiges Design für die Anleitung zu erstellen. Vielleicht war sie mein Glücksbringer, denn bei den Spieletagen wurde Lookout auf mich aufmerksam. Nach und nach setzte ich die Änderungswünsche um, und war sehr froh, dass die Grundidee des Spiels und meine Welt in diesem bestehen bleiben konnten. Exakt ein Jahr später wurde mir zurück in Ratingen gesagt, dass Lookout mein Spiel veröffentlichen möchte. Seitdem sind nun wiederum eineinhalb Jahre vergangen und jetzt habe ich das fertige Spiel tatsächlich in den Händen. Vielleicht hatte ich ja einen Glückstrank.

**Spannend! Habt Dank, bester Arne. Eine Sache noch! Seit ich das Gerücht um den Glückstrank gehört habe, halte ich meine Augen und Ohren besonders weit offen. Die Konkurrenz ließ nicht lange auf sich warten. Weißt du mehr über sie?**

*Bisher weiß ich von drei weiteren Personen, mit denen du dich messen musst. Carolijn Cerfontain*

*aus dem Königreich Glen verdient ihr Gold vor allem mit dem Erfüllen von kleinen Missionen, Leonardo*



*Bastoras ist ein schneller Bote aus Cerem, und Sophia Larousse ist eine geschickte Händlerin aus der großen Stadt Taressian, die ihre Aufträge nicht immer ans exakte Ziel bringen muss. Doch vielleicht warten da draußen noch andere Personen, die dir den Glückstrank streitig machen wollen.*

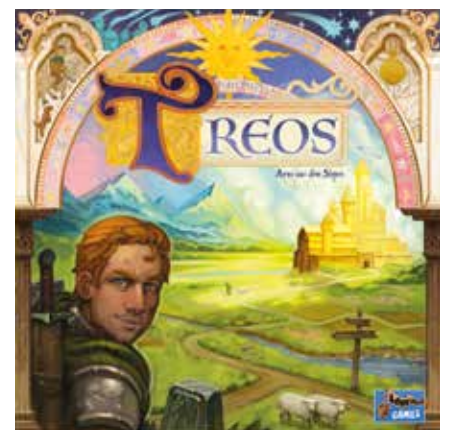


Ein jeder bringt da seine Stärken ins Spiel. Umso wichtiger, dass ich meine Züge gut plane, um mein Säckchen mit dem nötigen Gold zu füllen. Dann breche ich gleich auf, um meinen ersten Auftrag zu erfüllen. Begleitet mich doch, werte Leserinnen und Leser. Das wird eine spannende Reise!

**Arne, wohin führt dich nun der Weg?**

*Meine Reise ist hier sicherlich noch nicht zu Ende. Wie auch du, lieber Urs, befinde ich mich gerade erst am Anfang. Selbst wenn ich in den letzten 2 ½ Jahren schon so viel erlebt habe. Ich habe noch viele Ideen, wie ich meine Welt Gurandor und Treos ausbauen kann und vielleicht finde ich neben einem Spiele-sogar noch einen Buchverlag, um meine Geschichte zu veröffentlichen. Es ist und bleibt jedenfalls spannend. Viel Erfolg auf deiner Reise!*

Besten Dank, das wünsche ich dir auch. Gehabt euch wohl!



### Treos

**Autor:** Arne aus dem Siepen

**Illustrator:** Gabriel Campagnolo

**Grafik:** Klemens Franz | atelier198

**Spielerzahl:** 2-4

**Alter:** ab 10 Jahren

**Spieldauer:** 20 Minuten pro Person



Neues aus dem Wald:

## Was bringen die zwei Erweiterungen zu Mischwald?

Text: Hanno Girke

Wer sich im Urlaub in die Berge traut, wird irgendwann feststellen, dass ab einer bestimmten Höhe die Vegetation immer spärlicher wird. In Mitteleuropa liegt die Baumgrenze zwischen 1800 m und 2000 m, im Himalaya sogar bei etwa 4400 m. Doch so weit wollen wir heute nicht gehen, sondern wir bleiben in den heimischen Höhenregionen, wo MISCHWALD: ALPIN angesiedelt ist. In dieser kleinen, aber feinen Erweiterung zu MISCHWALD finden sich auf **36 Karten typische Alpenbewohner**, die dem Spiel ganz neue Nuancen geben. Einige davon will ich hier gerne kurz vorstellen.



Lärche und Zirbe sind zwei **neue Baumarten**. Die Lärche hilft dir, weitere ALPIN-Karten ins Spiel zu bekommen, während die Zirbe dir zusätzliche Karten bringt. Doch der eigentliche Wert der beiden Bäume ist, dass es das Sammeln von 8 verschiedenen Baumarten viel einfacher macht, was sowohl *Eiche* als auch *Walderdbeere* plötzlich zu prima Optionen macht.

Ein weiterer Gewinner der ALPIN-Erweiterung ist die Grundspielkarte *Brombeere*. Bislang war es nicht unbedingt reizvoll, möglichst viele Pflanzen spielen zu wollen. Doch mit dem *Murmeltier* und dem *Auerhahn* gibt es jetzt zwei weitere Karten, die das Spielen von Pflanzen belohnen. Und dazu mit dem *Edelweiß*, der *Blaubeere* und vor allem dem *Enzian* drei weitere, sehr spielbare Pflanzen.



Blau, blau, blau blüht der *Enzian*. Und er hat zwei herausragende Eigenschaften, die ihn zu einer der beliebtesten Karten der Erweiterung machen. Einerseits bringt er kostenlos einen Schmetterling mit, wenn er ins Spiel kommt. Und dazu gibt er auch noch 3 Punkte pro Schmetterling. Plötzlich ist die Schmetterlingsstrategie bemerkenswert gut, denn auch der *Bergmolch* kann fleißig mithelfen. Wenn sein Bonus genutzt wird, darf erst eine Alpinkarte und danach noch ein Insekt ins Spiel gebracht werden. Das können auch zwei Schmetterlinge sein, denn mit dem *Alpen-Apollo* kommt ein sechster Schmetterling ins Spiel, der die Punkte für eine vollständige Sammlung noch einmal um 15 Punkte erhöht.

Und das Schöne ist: am Spielverlauf ändert sich so gut wie nichts. Ihr mischt die Erweiterungskarten einfach dazu, **nehmt ein paar mehr Karten zu Spielbeginn heraus** und freut euch, wenn sich vielleicht mal ein *Steinbock* oder eine *Gämse* in euren Wald verirren. Oder ein *Bartgeier* über den Bäumen kreist, der den Wert von allen Karten, die *Waschbär* und *Bär* in die Höhle geschleppt haben, verdoppelt.



Um die Karten besser ins Grundspiel einzubinden, haben alle Karten der Erweiterung mindestens eines der Farbsymbole der beiden neuen Bäume. Außerdem haben alle Karten das Erweiterungssymbol der **Bergsilhouette**, auf das sich auch *Totentrompete* und *Zirbe* beziehen.



### Mischwald: Alpin

**Autor:** Kosch

**Illustratoren:** Toni Llobet, Judit Piella

**Grafik:** Klemens Franz | atelier198

**Spielerzahl:** 2-5

**Alter:** ab 10 Jahren

**Spieldauer:** 60 Minuten

Nur mit dem Grundspiel spielbar.

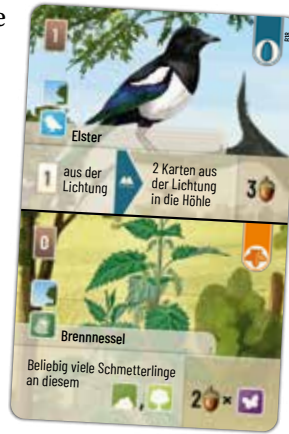


Die zweite Erweiterung, MISCHWALD: WALDRAND, führt aus dem dichten Wald etwas heraus, in das Übergangsgebiet zwischen Wald und Wiese. Der Waldrand ist ein ganz eigenes Habitat, wo oft schnell wachsende Büsche eine natürliche Barriere bilden.



Und das ist auch einer der Schwerpunkte von WALDRAND: **Sträucher** sind ein neuer Kartentyp. *Schlehdorn*, *Haselnuss* und *Holunder* funktionieren einerseits wie Bäume. Du kannst also an alle vier Seiten Karten anlegen. Aber sie geben dir keine Punkte, sondern haben eine Eigenschaft. Wie bei den Pilzen bekommst du Karten, wenn du einen bestimmten Kartentyp spielst. Zum Beispiel der *Holunder*: Immer, wenn du eine Pflanze ausspielst, ziehst du eine Karte nach. Und wenn du den *Holunder* beim Ausspielen passend bezahlst, darfst du sogar gleich noch kostenlos eine Pflanze ausspielen – und dafür natürlich gleich eine Karte nachziehen. Da alle Sträucher vier Mal im Spiel sind, kannst du deinen Wald also mit einem sehr effektiven Gebüsch umgeben und deine Hand immer schnell wieder auffüllen.

Aber auch die Tierwelt hat einige sehr interessante neue Effekte vorzuweisen. Sowohl die „diebische“ *Elster* als auch die *Wildkatze* erlauben es,



nach dem Ausspielen eine Karte aus der Lichtung auf die Hand zu nehmen. Das klingt jetzt nicht unheimlich spannend, hat es aber in sich. Bisher konnte man gelassen Karten in die Lichtung abwerfen, wenn die Anderen die Hand voll hatten und die Lichtung so voll war, dass das Ausspielen einer Karte mit Extrazug die Lichtung leerräumen würde.

**Meine Lieblingskarten?** Das ist auf jeden Fall die *Brennnessel*, die Schmetterlinge anzieht und es dir erlaubt, an einen Baum oder Strauch so viele davon zu stapeln, wie du willst. Das ist nicht nur effektiv, sondern sieht am Tisch auch noch prima aus.

Und der *Waldiltis*... den mag nämlich sonst niemand. Der scheidet in der Natur ein wirklich stinkendes Sekret aus, um sein Revier abzugrenzen. Und das ist im MISCHWALD auch so: nur wenn er allein an einem Baum oder Strauch liegt, bringt er Punkte, aber die dafür happig.



Schließlich noch die *Bache* – das weibliche Wildschwein. Sie gibt Punkte pro *Frischling*, was aus dem Quieker plötzlich eine ernstzunehmende Karte macht. Und sie gräbt die Lichtung um, wenn sie ins Spiel kommt, so dass man gefährliche Karten damit gut aus dem Spiel nehmen kann.

Auch in der WALDRAND-Erweiterung findet ihr **wieder 36 neue Karten**, die einfach dazu gemischt werden können. Ganz Wagemutige können auch beide Erweiterungen ins Spiel bringen. Für die ersten Partien würde ich es nicht empfehlen. Denn es wird dann längst nicht mehr so einfach, immer die passenden Farben auf die Hand zu bekommen, um beim Bezahlen den Bonus freizuschalten, und das Handmanagement wird schwieriger. Aber – es funktioniert, und eröffnet noch mehr neue taktische Möglichkeiten und Strategien.

**Viel Spaß am WALDRAND und hoch oben in den ALPEN!**



### Mischwald: Waldrand

Autor: Kosch

Illustratoren: Toni Llobet, Judit Piella

Grafik: Klemens Franz | atelier198

Spielerzahl: 2-5

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: 60 Minuten

Nur mit dem Grundspiel spielbar.



## Ja, sie will!

Als Abigael diesen Juni GRAND AUSTRIA HOTEL spielt, ist ihr Mitspieler ungewöhnlich nervös: Wird Abigael diese Gästekarte wählen?

Und wenn – wird sie die geheime Botschaft darauf erkennen? Seine Liebste ist bei GRAND AUSTRIA immer sehr konzentriert. Der Plan scheint jedoch aufgegangen zu sein: **Für die bevorstehende Hochzeit wünschen wir Abigael und ihrem Verlobten alles Gute!**



Foto: Abigael Crowe

## "This game has given us lots of joy!"

Jared und Amanda sind große Brettspielfans, ganz besonders hat es ihnen PATCHWORK angetan. Nach über 100 gemeinsamen Spielen haben sie gemeinsam Stoffe ausgesucht, zugeschnitten und diesen wunderschönen Quilt geschaffen. Vielen Dank, dass wir das mit der Community teilen dürfen!

#HappyBirthdayPatchwork



Foto: Jared Ingersoll

*Lookout-Fan vor den Vorhang:*

## Caverna Set up DIY

Colin lebt in Duisburg, stammt aus einer Brettspielerfamilie und ist ein großer Fan von CAVERNA. Da ihn das Gefummel mit den Einrichtungsplättchen beim Aufbau stört, hat er dafür eine sehr probate Lösung entwickelt:

Die **Tile Trays** aus dem 3D Drucker sehen nicht nur hervorragend aus, Colin teilt die Anleitung natürlich gerne über den beigeestellten Link auf [thingiverse.com](https://www.thingiverse.com). Tolle Arbeit, Collin!



Foto: Colin Dömer

## Post aus dem Boardgame Camp

Diesen Sommer trafen sich Brettspielbegeisterte aus ganz Rumänien in Colibita, um direkt am Wasser einige Tage ihrem Hobby zu frönen.

Beim *Tabăra Jocurilor* mit dabei: Autor **Simone Luciani**, der mit den Fans nicht nur GRAND AUSTRIA HOTEL, sondern auch HOCHSAISON spielen durfte. Vielen Dank für die netten Grüße!



Foto: Andreea Georgescu



*Herausforderung angenommen*

## Patchwork Challenge

Idee & Foto: Bruce Webster  
Redaktion: Grzegorz Kobiela

Noch nicht genug an großartigen Fan-Ideen: Bereits vor über zwei Jahren sind wir auf **Bruce Webster** gestoßen, einen gebürtigen Schotten, der heute in Tauranga, Neuseeland lebt. Der App-Entwickler mag Spiele, die den Entdecker in ihm ansprechen und herausfordernde Puzzles. Spiele wie PATCHWORK von Uwe Rosenberg also. Eines seiner absoluten Lieblingsspiele, mit dem er sogar seine Mutter begeistern konnte.

Für das Jubiläumsjahr hat sich Bruce etwas ganz Spezielles für euch ausgedacht:

**CHALLENGE Boards** für unser aller Geburtstagskind. Das Herz habe ich ja ganz gut hinbekommen, doch ob mir das bei den anderen Challenges auch so gelingt?

Probiert es selbst aus und teilt eure Erfolge gerne auf Social Media mit dem Hashtag **#HappyBirthdayPatchwork!**



Wem das noch nicht genug Herausforderung ist:

### Solo oder Trio?

Die Jubiläumsausgabe enthält das (lange vergriffene) **Automa Deck**, mit dem ihr euch an

PATCHWORK auch mal solo ausprobieren könnt. Gerade recht für einen geruhsamen Abend, jetzt wo der Herbst vor der Tür steht.

Bruce hat sich darüber hinaus eine **Variante für drei Spieler** ausgedacht.

Diese findet ihr ebenfalls auf [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com).



Lasst Bruce und uns doch bei Gelegenheit wissen, was ihr davon haltet!



Foto: Bruce Webster (rechts im Bild)



Ein Herz für PATCHWORK, Foto: Lookout

## Ein Solo für Camel Up

Auch Dustin aus South Dakota in den USA spielt sehr gerne im Freundeskreis.

Nach einer besonders lustigen Partie CAMEL UP wollte er ausprobieren, ob sich dieses Spielgefühl nicht doch auch in eine Solo-Version umwandeln ließe:

Hier also Dustins Regeln, die er auf [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com) mit der community teilt.

**Sehr schöne Idee, Dustin!  
Was meint ihr dazu?**



Foto: Lookout



Habt auch ihr Fan-Beiträge, die ihr mit uns und der Community teilen wollt?

Auf diese und euer Feedback freuen wir uns unter:

[ausguck@lookout-spiele.de](mailto:ausguck@lookout-spiele.de)





Abrechnung leicht gemacht

## Die Forest Shuffle Smart Counter App

Text & Projektleitung: Sabine Laure-Müller  
 Fotos & Grafik: Lookout GmbH

MISCHWALD, das fabelhafte Kartenspiel um den Wald und die Tiere von **Kosch**, hat euch vergangenen Oktober vom Fleck weg begeistert. Es macht ja auch unheimlichen Spaß zu entdecken, wie die Karten am besten ausgespielt werden und wo sich die meisten Punkte im Ökosystem Wald anlegen lassen.

### Ausgezeichnet

Es spielt sich in jeder Spielerkonstellation gut und sieht am Tisch einfach wunderschön aus, was wir den Illustratoren **Tony Llobet** und **Judit Piella** verdanken. Punkte sammelt MISCHWALD daher auch international und ist nun schon vielfach nominiert und ausgezeichnet worden. Was uns natürlich ebenso freut, wie dass wir schon bei der fünften Auflage allein für Deutschland angelangt sind.



Einziger Kritikpunkt, der uns immer wieder erreicht:

### Die Abrechnung

Diese kann am Spielende bei großen Mischwäldern dann doch etwas dauern. Das entspricht zwar ganz der Spielidee, weil auch die Tiere ihre Vorräte „einsammeln“ müssen – doch ist die Rechnerei nicht jedermanns Ding.

### Das geht auch einfacher: Wir lassen nun rechnen!

Für alle, denen Mathe ein Gräuel ist, oder die schlicht nicht warten wollen, um gleich eine weitere vergnügliche Partie MISCHWALD zu starten, haben wir daher mit unserem Partner



eine **Smart Counter App** für unser aller Lieblingsspiel entwickelt:

Smartphone oder Tablet gezückt und schon könnt ihr die Karten eures MISCHWALDES scannen. Die App kann bis zu 5 Scanergebnisse pro Wertungsvorgang verarbeiten. Der Scanvorgang ist komfortabel und ihr könnt eure Scanergebnisse bearbeiten. Mittels QR Code könnt ihr die Ergebnisse zwischen euren Geräten austauschen.

Somit könnt ihr euren MISCHWALD nun nicht nur super einfach abrechnen, sondern auch gleich untereinander vergleichen. **Smart gedacht – smart gemacht.** Und weil die App weltweit allen MISCHWALD Fans gleichermaßen zur Verfügung stehen soll, heißt sie eben **Forest Shuffle Smart Counter App**.

Da diese App **kostenlos** ist, solltet ihr sie auf jeden Fall ausprobieren!

Ab sofort verfügbar für Apple und Android.



### Die Funktionen der Forest Shuffle™ Smart Counter App im Überblick:

- Bäume aus der Auslage scannen
- Punkte automatisch erfassen
- Scans von mehreren Geräten zusammenführen
- Ergebnisse in den sozialen Medien teilen
- frühere Sitzungen archivieren
- Anhang mit Kartenübersicht nutzen
- Benutzeroberfläche in Englisch / Deutsch
- sprachunabhängig scannen
- Erweiterungen und Promos werden laufend unterstützt



## Klemens bricht eine Lanze für die Kopfarbeit

Text: Klemens Franz

Nein, ich werde bei MISCHWALD auch weiterhin zu Fuß, im Kopf, per Hand, wie auch immer, nur eben ohne App abrechnen.

Jede Partie MISCHWALD ist ein Abwägen an Optionen. Jedes Mal entsteht vor mir am Tisch ein kleines, sehr grünes Ökosystem, in dem im Idealfall alles mit allem irgendwie verknüpft ist und so Punkte bringt. **Und eben dies kann und will ich am Ende des Spiels noch einmal Revue passieren lassen.** Ich möchte abschließend das Dickicht beiseiteschieben, um einen klaren Blick auf die Zusammenhänge zu erhaschen, die ich in der Hitze der Partie vielleicht übersehen oder auch falsch eingeschätzt habe. Um zu spüren, wie vernetzt die Natur ist, wie abhängig Tiere, Pflanzen und Pilze voneinander

sind und wie tragisch es sein kann, wenn eines dieser Elemente wegfällt.

In Mischwald spüre ich dies eben durch **Punkte**. Ich bekomme viele davon, wenn ich die Lebewesen gut miteinander in Beziehung setze.

**Die Abrechnung gehört zum Vergnügen des Spiels, sie ist – und jetzt müssen viele ganz stark sein – die Belohnung.** Und ja, wenn es denn unbedingt sein muss: Sie ist pädagogisch wertvoll. Nicht etwa, weil wir rechnen, sondern weil wir eben wirklich spüren und nachvollziehen (müssen), wie fragil Ökosysteme sind. Wie wichtig jedes einzelne Tierchen sein kann, das vielleicht das laubfroschgrüne Zünglein an der Waage zum Sieg ist.

**Und damit schafft MISCHWALD es, die Abrechnung zu einem thematischen Teil des Spiels zu erheben, der für die nachhaltige Aussage unabdingbar ist.** Und das

will ich mir nicht nehmen lassen. Ich will weiterhin zu Fuß durch den Wald spazieren und dabei nicht aufs Smartphone glotzen, sondern genau und in Ruhe hinschauen. Auch wenn ich – und da muss ich ehrlich sein – die App natürlich testen werde, weil das schon irgendwie magisch ist ... aber das Spiel heißt schließlich *Misch-* und nicht magischer Wald.



## Wieder verfügbar

### Die Nusfjord Big Box

Lange war sie angekündigt, nun wird sie ausgeliefert: Mit der NUSFJORD Big Box bringen wir euch den wohl am meisten nachgefragten Lookout-Klassiker in einer Neuauflage. Die NUSFJORD Big Box enthält neben dem **Grundspiel** mit seinen drei Kartendecks **insgesamt vier (!) Erweiterungen**, darunter eine Neuauflage des **Schollen- und Lachs-Decks**, sowie zweier Neuentwicklungen: Das **Forellen-Deck** und ein **Besøkende-Deck**, das mit **Besucher Meepeln** frischen Wind nach NUSFJORD bringt.

Da wir wissen, dass doch einige von euch ihr geliebtes NUSFJORD lediglich um die Erweiterungen ergänzen wollen, haben wir zusätzlich zur Big Box eine **Sonderauflage** mit jeweils zwei der NUSFJORD Erweiterungs-Decks für euch gepackt.



Die NUSFJORD Big Box ist bereits im Handel und wird auf der SPIEL 2024 auch in den Asmodee Shops verfügbar sein.

## Aktion Hoher Spielwert

HINWEIS: Aufgrund der kleineren Auflage sind die beiden **Erweiterungsboxen** ausschließlich bei Händlern der **Aktion Hoher Spielwert** erhältlich, z.B. bei *Spielwiese Merzig*, im *Hiveworld Köln*, der *Spielburg* in Göttingen, bei *Highlander Games* Bremen und dem *Seetroll*. Fragt doch gleich mal an!



*Willkommen in einer Welt voller Spiel, Spaß und Spannung!*

## Die Spielwiese in Merzig

Text, Fotos: Michael Schäfer

In Merzig im wunderschönen Saarland ist das Spielwarenfachgeschäft *Spielwiese* beheimatet. Gegründet wurde die Spielwiese 2012 als klassisches Spielwarenfachgeschäft auf ca. 250 m<sup>2</sup>. Die Resonanz war von Anfang an hervorragend und daher haben wir bereits nach 11 Monaten auf rund 470 m<sup>2</sup> erweitert. Dabei bieten wir ein umfangreiches Sortiment an Spielwaren aller Art, eine umfangreiche Kinderbuchabteilung, Schul- und Schreibwarenbedarf inklusive Schulranzen und -rucksäcke, Kreatives und Geschenkartikel. Service wird bei uns dabei großgeschrieben: neben fachkundigen Beratungen bieten wir großzügige Umtausch- und Kulanzregelungen, Einpack-, Bestell- und Lieferservice, Reservierungen bis zu 7 Tagen, einen *Wunschboxservice*, einen Onlineshop mit Lieferung oder Abholung vor Ort u.v.m.



Im Oktober 2021 folgte dann die 2. Erweiterung, um eine erwachsene Zielgruppe anzusprechen: auf ca. 110 m<sup>2</sup> entstand unsere *Spielewelt*. Dort bieten wir eine spezialisierte Abteilung für Brett-, Gesellschaftsspiele und Trading-Cards. Viele Spiele können dabei direkt vor Ort mit Erklärung ausprobiert werden. Es finden regelmäßige Veranstaltungen statt wie Spieleabende, TCG-Turniere oder Spiel- und Tauschbörsen für *Pokémon*. In unserem großen Verleih stehen außerdem viele Spiele zum Ausleihen für zu Hause zur Verfügung.

Eine besondere Freude für uns ist die Mitgliedschaft in der *Spieleallianz*, einem Zusammenschluss namhafter Spielefachhändler. Bei vielen Brettspiel-Begeisterten ist dabei besonders die **Aktion**

**Hoher Spielwert** bekannt. Deren Ziel ist es, aktuelle Spiele unterschiedlicher Genres und Schwierigkeitsgrade in den Fokus zu stellen, die aus der Masse der Neuerscheinungen herausstechen. Alle 2 Monate stimmen sich die Läden untereinander ab, um für ihre Community Spiele mit besonders hohem Spielwert zu finden.

Auch unsere Markenwelt lässt keine Wünsche offen. In der Spielwiese führen wir (fast) alle bekannten Hersteller - daneben aber auch viele nicht so bekannte Anbieter, die oft das besondere Spielerlebnis bieten. Die Kombination aus klassischem Spielwarenbereich und spezialisierter Brettspiel- und TCG-Abteilung auf einer Fläche von fast 600 m<sup>2</sup> macht die Spielwiese einzigartig in unserer Region.



### Spielwiese Merzig

**Inhaber:** Michael Schäfer

Tel. 06861 90 80 370

Email: [info@spielwiese.saarland](mailto:info@spielwiese.saarland)

Web: [www.spielwiese.saarland](http://www.spielwiese.saarland)

### Öffnungszeiten:

Montag-Freitag 10 – 18 Uhr

Samstag 10 – 16 Uhr

*"Also: Schau einfach vorbei und lass dich begeistern."*



### 3 Fragen an...

## Herzlich Willkommen bei Lookout!

Text: Vanessa Benz

Um großartige Spiele zu verlegen braucht es einige Köpfe, Hände und Herzen. In den letzten Monaten hat das Team gleich an drei Stellen Verstärkung bekommen. So unterschiedlich wie ihre Aufgaben sind auch die Menschen dahinter. Wir möchten sie euch hier mit jeweils drei Fragen vorstellen.

### Felix Behnke

Kennt ihr eigentlich schon Felix? Auch wenn er vorwiegend eher hinter den Kulissen die Schnittstelle zwischen Lookout und unseren Vertriebspartnern ist, könntet ihr ihn schon einmal gesehen haben. Warum, erzählt er euch gleich. Bis Ende des Jahres wird Felix sein Bachelorstudium in Bioressourcennutzung beenden.

*Brettspiele begleiten Felix schon seit seiner Kindheit. Kein Wunder, dass er in seiner Freizeit mit einem Freund an seinem eigenen Roleplay-Universum bastelt. Am selbstgebauten Brettspieltisch mit indirekter Beleuchtung und doppelter Ebene geht das besonders gut. Ansonsten findet*



Foto: Lookout

*ihr ihn oft bei Poetryslams, Konzerten oder im Theater.*

#### **Warum könnte man dich denn schon als Teil von Lookout kennen?**

Schon als Kind habe ich zusammen mit meinem Bruder und meinem Vater bei Lookout auf der Spiel in Essen ausgeholfen. Über die Kartons klettern und mir daraus einen Thron zu bauen war unvergesslich.

#### **Dein Studium und deine Arbeit bei Lookout sind sehr unterschiedlich. Konntest du die beiden trotzdem schon verbinden?**

Erfreulicherweise ja! Zum einen konnte ich durch mein Wissen überprüfen, ob die Pflanzenarten und Effekte in MISCHWALD auch wirklich passen. Zum anderen bietet mein Studium eine gute Basis, um an der Weiterentwicklung unserer Lookout Greenline mitzuarbeiten.

#### **Du siehst ein neues Spiel und willst es sofort ausprobieren. Welche drei Stichworte stehen auf der Verpackung?**

Das ist gar nicht so leicht zu beantworten. Ich mag sehr gerne leichte, kurze Spiele, mit denen man auch Menschen ohne viel Brettspielerfahrung begeistern kann. Da es davon einige gibt, habt ihr mich mit „kooperativ“ oder einem Thema Richtung Zombies oder Frost an der Angel.

### Vanessa Benz



Foto: privat

Wenn ihr uns auf unseren Social-Media-Kanälen folgt, habt ihr sicherlich auch schon etwas von Vanessa gesehen. Denn sie ist seit kurzem Teil des Marketing-Teams. Dabei textet, fotografiert und filmt sie fleißig für all unsere Kanäle. Ihr werdet noch einiges Interessantes von ihr hören und sehen.

*Wenn Vanessa sich nicht um das Marketing von Lookout, ihren Garten oder eines ihrer DIY-Projekte kümmert,*



*schreibt sie einen kleinen Blog über Nachhaltigkeit im Familienalltag. Oder sie packt ihre Liebsten und die Campingausrüstung ein und erkundet die Welt.*

**Bevor du bei uns angefangen hast, hast du im Tourismus gearbeitet. Da das Reisen – neben dem Brettspiele spielen – eines deiner Hobbys ist: Welches andere Hobby hätte die Basis für deinen Job sein können?**

Das Marketing für ein Unternehmen zu machen, das sich um dein Hobby dreht, kann viel Spaß machen. Daher wäre alles rund ums Gärtnern oder Handarbeiten wie Nähen, auch schön gewesen. Aber ich bin sehr glücklich Teil der Brettspiel-Gemeinschaft zu sein.

**Es gibt so viele Brettspiele. Welche Art Spiel magst du?**

Mir gefallen meist die Spiele, bei denen ich mit den anderen am Tisch interagieren kann. Also immer her mit Spielen, bei denen kommunizieren, handeln oder sogar kooperieren im Mittelpunkt stehen.

**Wie ist es mit dir ein Spiel zu spielen?**

Ich glaube, dass es immer eine gute Idee ist, mich mit an den Spieltisch zu holen. Warum? Ganz einfach: Ich liebe Brettspiele – egal, ob ich gewinne oder verliere!

### Fun Fact

Das Lookout Team arbeitet seit Jahren remote. Die Kolleginnen und Kollegen sorgen aus dem Home Office dafür, dass unsere Spiele so herausragend werden.

## Emmanuel Albisser

Die **Board Game Arena (BGA)** ist eine tolle Ergänzung zum analogen Spielen gemeinsam am Tisch. Besonders wenn man, wie wir, über ganz Deutschland und Österreich verteilt ist. Mit unserem dritten Neuzugang Emmanuel ist Lookout nun auch Frankreich im Team vertreten. Emmanuel kennen wir schon, seit wir nach einem Entwickler für MISCHWALD auf BGA gesucht haben. Seither hat er nicht nur MISCHWALD auf den digitalen Spieltisch gebracht, sondern wurde auch Teil unseres Teams, um noch mehr unserer Spiele für euch zu programmieren.

*Mag Emmanuel Brettspiele? Nein, er liebt sie voll und ganz! Wenn er nicht für BGA programmiert, dann spielt er sicherlich selbst etwas. Außer natürlich, seine Füße sind nicht auf dem Boden, sondern hoch in der Luft beim Paragliden. Außerdem hat er schon selbst Brettspiele entworfen. Bevor er damit angefangen hat, die Spielevielfalt auf BGA zu erweitern, war er 17 Jahre lang Journalist.*

**Was ist für dich das Beste daran Spiele auf BGA zu verwirklichen?**

Mit gefällt es am meisten Lösungen zu finden, um ein Brettspiel, das so groß ist wie ein Tisch, auch auf einem kleinen Bildschirm, bis hin zum Smartphone, spielbar zu machen. Wenn es am Ende fast mehr Spaß macht, das Spiel auf BGA zu spielen, als auf einem echten Tisch, bin ich sehr zufrieden. Nein, Spaß! Nichts kann eine freundschaftliche Runde am Tisch ersetzen.

**Hast du programmieren extra für BGA gelernt?**

Ich habe eigentlich nie professionell gelernt zu programmieren... Aber

ich habe vor kurzem bemerkt, dass ich schon mein ganzes Leben lang programmiere. Jedes Mal, wenn ich ein Tool brauche, baue ich es mir: als ich jünger war, war das ein Spiel, Software für die Verwaltung von Badminton-Turnieren, eine Website, um meine Bilder zu teilen, Software, um automatisch Wörter in einer anderen Sprache zu lernen... Im Endeffekt schien es mir nie zu komplex zu sein, Spiele auf BGA zu bringen.

**Zu welcher Art von Spiel nimmst du auf BGA und im echten Leben gerne eine Einladung an?**

Ich kann so ziemlich alles spielen, aber ich liebe Spiele mit einer mittleren Schwierigkeit, einer cleveren Mechanik und möglichst wenig Downtime. Außerdem mag ich Roll and Write-Spiele und alle, die ein wenig Glück fordern. Und ich habe mich absolut in MISCHWALD verliebt.



Foto: privat



Eine Variante für Menschen die Herausforderungen schätzen

# MISCHWALD AUTOMA

Print and Play, Idee: Anna Triebert,  
Redaktion: Maren Holderbaum



Vor dem ersten Spiel musst du zunächst die Automa Karten ausdrucken und ausschneiden. Diese kannst du über den QR-Code abrufen.

## SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie gewohnt vor, berücksichtige dabei folgende Anpassungen:

- Lege bei der Vorbereitung des Nachziehstapels **30 Karten** (wie im 2 Personenspiel) zurück in die Spielschachtel.
- Du benötigst nur **eine Winterkarte**, diese mischst du unter die letzten 10 Karten des Nachziehstapels.
- Ziehe **6 Handkarten** und lege **5 weitere Karten** offen in die Lichtung.
- Mische die **20 Automakarten** und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
- Wähle eine **Herausforderung** und entscheide, auf welche **Mindestpunktzahl** du in dieser Partie spielst: Bronze, Silber oder Gold.
- Du beginnst das Spiel.

## SPIELABLAUF

Führe deinen Spielzug wie gewohnt durch, danach ist der Automa am Zug. Decke dafür die oberste Karte des Automastapels auf und führe die Aktion aus:

- +1** Lege die angegebene Anzahl Karten vom Stapel in die Lichtung. Dabei legst du immer ganz rechts an.
- 1** Lege die angegebene Anzahl Karten aus der Lichtung auf den Ablagestapel. Die Pfeilrichtung ◀/▶ gibt an, von welcher Seite der Lichtung die Karten genommen werden. Liegen weniger Karten in der Lichtung, als der Automa nehmen müsste, nimm so viele Karten, wie möglich.

**1** Lege die oberste Karte des Nachziehstapels auf den Ablagestapel.

Danach legst du die Automakarte auf einen separaten Ablagestapel. Ist der Automastapel jetzt leer, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und es wird ein neuer Automastapel gebildet.

**Wichtig!** Achte, egal wer an der Reihe ist, immer darauf gerade entstandene Lücken in der Lichtung zu schließen. Schiebe dafür die Karten so weit nach links, bis die Lücke geschlossen ist.

## HERAUSFORDERUNGEN

Du kannst die Herausforderungen in beliebiger Reihenfolge spielen. Um eine Herausforderung zu bestehen, musst du bei Spielende sowohl die **Vorgabe** als auch die zuvor festgelegte **Mindestpunktzahl** (Bronze, Silber, Gold) erfüllen.

## SPIELENDEN

Sobald die Winterkarte aufgedeckt wird, **endet das Spiel sofort** und es wird gewertet. Zähle dafür die Punkte in deinem Wald zusammen (*Der Automa sammelt keine Punkte!*) und überprüfe, ob du die **Herausforderung bestanden** hast.

Beachte bei der Wertung folgende **Anpassungen** für Linden und Buntspechte:

- Die **Linde** bringt dir nur dann Punkte, wenn du mindestens 3 Linden in deinem Wald hast. Dann ist jede Linde 3 Punkte wert.
- Der **Buntspecht** bringt dir nur dann 10 Punkte, wenn du mindestens 10 Bäume in deinem Wald hast.

	Vorgabe	Bronze	Silber	Gold
1) Fledermauswald	Mind. 4 Fledermäuse im Wald.	200 🍎	250 🍎	300 🍎
2) Ornithologe	Auf jedem Baum einen Vogel.	200 🍎	275 🍎	350 🍎
3) Höhlenforscher	Mind. 18 Karten in der Höhle.	150 🍎	225 🍎	300 🍎
4) Aufforstung	Mind. 15 Bäume im Wald (inkl. Sprösslinge).	200 🍎	275 🍎	350 🍎
5) Schmetterlingssammler	Alle 5 vers. Schmetterlinge im Wald.	200 🍎	300 🍎	400 🍎
6) Amphibien	Mind. 5 Amphibien im Wald.	200 🍎	275 🍎	350 🍎
7) Pfortentiere	Mind. 15 Pfortentiere im Wald.	200 🍎	275 🍎	350 🍎
8) Schnäppchenjäger	Mind. 17 Karten im Wald die 0 Kosten (ohne Sprösslinge).	200 🍎	275 🍎	350 🍎
9) Es Keucht und Fleucht	Mind. 1 Insekt an jedem Baum und mind. 10 Insekten im Wald.	200 🍎	300 🍎	400 🍎
10) Jäger und Beute	Mind. 100 Punkte durch Luchse und Rehe.	200 🍎	250 🍎	300 🍎
11) Wo sich Fuchs und Hase Gute Nacht sagen	Insgesamt mind. 8 Füchse und Hasen im Wald.	200 🍎	300 🍎	400 🍎
12) Stampede	Mind. 4 versch. Paarhufer im Wald.	200 🍎	300 🍎	400 🍎

Weitere Herausforderungen sowie die Möglichkeit diesen Solomodus mit einer oder beiden Erweiterungen zu spielen, findest du unter dem QR-Code.



# MISCHWALD DRAFT-MODUS

Text: Maren Holderbaum; Bilder: Lookout

In dieser Variante stellt ihr durch Draften die Karten eurer Starthand selbst zusammen. Danach wird Mischwald nach den üblichen Regeln gespielt.

Legt während der Spielvorbereitung eine bestimmte Anzahl Karten unbesehen zurück in die Spielschachtel:

	Grundspiel	mit Erweiterung
<b>ZU ZWEIT</b>	20	35
<b>ZU DRITT</b>	10	20
<b>ZU VIERT</b>	0	5
<b>ZU FÜNFT</b>	0	0

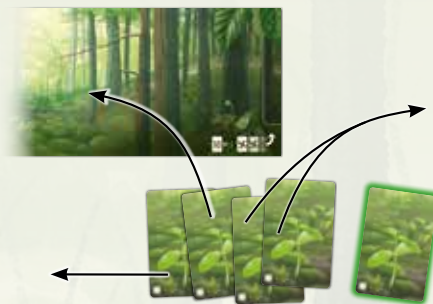


Wie genau ihr draftet, hängt davon ab, mit wie vielen Leuten ihr spielt. Gedraftete Karten legt ihr zunächst verdeckt ab. **Am Ende des Drafts** deckt ihr zunächst die Karten in der Lichtung auf und nehmt dann die vor euch ausliegenden Karten auf die Hand. Habt ihr jetzt auf eurer Starthand keinen Baum, dürfen die Karten in dieser Variante nicht ausgetauscht werden.

## ZU ZWEIT

Führt insgesamt **3 Draftrunden** durch: Zieht jeweils **5 Karten** und ...

- Legt 1 Karte verdeckt vor euch ab.
- Gebt 1 Karte verdeckt an eure Mitspielerin weiter.
- Legt 1 Karte verdeckt in die Lichtung.
- Legt 2 Karten verdeckt zurück in die Spielschachtel.



## ZU DRITT

Führt insgesamt **2 Draftrunden** durch: Zieht jeweils **6 Karten** und ...

- Legt 1 Karte verdeckt vor euch ab.
- Gebt jeweils 1 Karte verdeckt nach links und nach rechts weiter.
- Legt 1 Karte verdeckt in die Lichtung.
- Legt 2 Karten verdeckt zurück in die Spielschachtel.

## ZU VIERT

Führt insgesamt **1 Draftrunde** durch: Zieht jeweils **9 Karten** und ...

- Legt 2 Karten verdeckt vor euch ab.
- Gebt jeweils 2 Karten verdeckt nach links und nach rechts weiter.
- Legt 1 Karte verdeckt in die Lichtung.
- Legt 2 Karten verdeckt zurück in die Spielschachtel.



### Mischwald

**Autor:** Kosch

**Illustratoren:** Toni Llobet, Judit Piella

**Grafik:** Klemens Franz | atelier198

**Spielerzahl:** 2-5

**Alter:** ab 10 Jahren

**Spieldauer:** 60 Minuten

## ZU FÜNFT

Führt insgesamt **1 Draftrunde** durch: Zieht jeweils **7 Karten** und ...

- Legt 2 Karten verdeckt vor euch ab.
- Gebt jeweils 2 Karten verdeckt nach links und nach rechts weiter.
- Legt 1 Karte verdeckt in die Lichtung.