NEUES VOM AUSGUCK



Mischwald: Smoky Mountains
Von Boojum, Hootin' Annie und Milchhörnchen

Smart Counter App
Jetzt für alle drei Forest Shuffle Spiele

Nachhaltigkeitspreis
Mischwald nominiert!

Massenweise Monster
Werkstattbericht der Illustratorin Nele Diel

Multitalent
Bethany Linder: Autorin & Illustratorin

Mischwald Schwerpunkt

Forest Shuffle Event Kit 1 | 03
Deutscher Nachhaltigkeitspreis | 04
Mischwald Fans & Freunde | 05
Smoky Mountains Promos | 06
Mischwald Meisterschaft | 07
Smoky Mountains Lieblingskarten | 08
Die Forest Shuffle Smart Counter App³ | 16

Magazin

Editorial | 02
Claude Armadeil | 04
Werkstattbericht Massenweise Monster | 10
Jay Bendixen und Ryan Boucher | 12
Bethany Linder | 14
Women Empowerment Ghana | 15
Tipperary spielen in Tipperary? | 15

4 260402 319247

Liebe Leserschaft,

jetzt hat es doch wieder ein ganzes Jahr gebraucht, bis wir eine neue Ausgabe des Ausgucks für euch fertig bekommen haben. Aber das Warten hat sich hoffentlich für euch gelohnt, denn von diesem Ausguck erhaltet ihr einen tollen Ausblick auf all das, woran wir in der letzten Zeit gearbeitet haben und was bei euch auf dem Spieltisch landen könnte.

Der Schwerpunkt dieser Ausgabe liegt – mal wieder – im Wald. Im **Mischwald**. Aber auch diesmal ist es wieder ein anderer Wald: Wir entführen euch auf die andere Seite des Atlantiks, in die Appalachen und den Smoky Mountains National Park. Dort leuchten die Wälder im Herbst besonders schön, und Wasserläufe aller Art ermöglichen es euch, auch Fische und andere Wasserbewohner in euer Habitat zu integrieren.

Und eine gute Nachricht für alle, die eine schnelle Endwertung mit digitalem Helfer lieben: Die **Mischwald**-App für Smoky Mountains ist pünktlich zum Erscheinungsdatum fertig geworden und wie immer kostenlos erhältlich.

Aber die ganz große Überraschung für uns war, dass **Mischwald** beim Deutschen Nachhaltigkeitspreis in der Kategorie Natur nominiert wurde – und es dann sogar ins Finale geschafft hat. Wer gewonnen hat, erfahren wir erst Anfang Dezember bei der Preisverleihung – drückt uns die Daumen. Es ist eine unglaubliche Ehre, dass die Jury dieser renommierten Auszeichnung unser Spiel für so wertvoll im Bereich Natur und Nachhaltigkeit hält und dass Umweltbildung auch außerhalb der Spieleszene angekommen ist und gewürdigt wird.

Immer mehr Verlage bemühen sich inzwischen darum, den ökologischen Fußabdruck ihrer Spiele möglichst gering zu halten und Umweltthemen in den Fokus zu rücken. Diesen Trend können wir nur begrüßen, und unsere Nominierung sehen wir daher auch stellvertretend für alle anderen, die sich in diesem wichtigen Bereich ebenso engagieren.

Aber natürlich haben wir noch mehr für euch. Wir stellen euch drei unserer Autoren etwas näher vor, und unsere Grafikerin Nele Diel führt euch durch die verschlungenen Wege, die sich bei der graphischen Umsetzung unserer Frühjahrsneuheit **Massenweise Monster** vor uns aufgetan haben.

Viel Spaß beim Lesen!

Hanno & das Lookout Team



Impressum

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

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

Das Copyright für alle Beiträge liegt bei den Autoren. Alle Rechte vorbehalten. © 2026

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.

Forest Shuffle Event Kit 1

Es glitzert im Wald

Text: Hanno Girke

Spielen macht viel mehr Spaß, wenn es etwas zu gewinnen gibt. Nicht nur SWAG (stuff we all get), sondern auch und vor allem Sachen, die einzigartig sind.

Gleichzeitig finden immer mehr **Mischwald**-Turniere statt. Nicht nur die deutsche Mischwaldmeisterschaft (mehr dazu an anderer Stelle in diesem Ausguck), sondern auch in Spieleclubs, bei Fachhändlern und anderen organisierten Veranstaltungen. Ihr kennt alle das Prinzip aus Angebot und Nachfrage, und ihr kennt auch die Bereitschaft von Lookout, Sachen auszuprobieren.



Ab sofort gibt es ganz spezielle **Mischwald**-Karten, die man nicht kaufen, sondern nur beim Spielen erhalten kann.

Wie funktioniert das?

Wer ein **Mischwald**-Event organisiert, kann bei uns oder bei Asmodee Deutschland eines unserer Preis-Boosterpacks anfordern. Das funktioniert dann hoffentlich auch ohne große Bürokratie, und wir schicken diese Booster heraus.

In jedem Booster sind die gleichen 24 Preiskarten für das Spiel Mischwald, davon 8 mit besonderer Veredelung. Drei Holo-Karten für den 1.-3. Platz. Fünf Karten mit Glitzer für die Plätze 4-8. Und 16 Full-Art-Karten für die weiteren Teilnehmer noch dazu.



Und was soll man damit machen?

In einem Turnier sind die Karten als Preise für die Teilnehmer vorgesehen. Einen Vorschlag dazu findet ihr unten.

Falls ihr kein ganzes Turnier spielt, sondern regelmäßig in eurer Spielegruppe oder auf einem Spielertreffen – findet ihr schon eine gute Lösung, wie ihr die Karten verteilt. Man kann die Karten dieser Packung ja auch über mehrere Spieleabende strecken.

Habt ihr mehr Preise als Mitspieler, können alle Spieler vielleicht auch mehr als eine Karte mit nach Hause nehmen …

Was soll man damit nicht machen?

Schummeln. Natürlich ist uns allen klar, dass es viel einfacher ist, sich ein ganzes Pack unter den Nagel zu reißen, als bei vielen Turnieren mitzuspielen, um an alle verschiedenen Karten zu kommen. Trotzdem: bleibt fair. Wenn ganze Packungen auf eBay auftauchen, obwohl dick „not for sale“ drauf steht oder Leute anfangen, sich auf Reddit damit zu brüsten, ihre Sammlung nach drei Tagen komplett zu haben, werden wir das Konzept noch einmal überarbeiten müssen …



Turniere:

Ein **Mischwald**-Turnier sollte möglichst mindestens 8 Teilnehmer haben; insgesamt sind Preise für bis zu 24 Leute vorhanden. Ihr könnt euch entweder selbst ein Turniersystem ausdenken oder unseren Vorschlag für ein Turniersystem übernehmen bzw. es an eure Bedürfnisse anpassen.

Wer dazu einen Vorschlag benötigt: auf der Boosterpackung findet ihr einen QR-Code, der euch auf unsere Turnierseite führt.

Mit welcher Mischwald-Variante wird ein Mischwald-Turnier gespielt?

Das ist euch überlassen! Ihr könnt euer Mischwald-Turnier in allen bisher möglichen Konstellationen spielen – egal, ob ihr nur das Grundspiel verwendet oder auch Erweiterungen dazu nehmt.

Trommelwirbel:

Mischwald nominiert für den Deutschen Nachhaltigkeitspreis

Text: Sabine Laure-Müller
Bildmaterial: Lookout

Im September wurden die Finalisten für den Deutschen Nachhaltigkeitspreis bekannt gegeben. Das Lookout-Team freut sich riesig, dass wir mit **Mischwald** beim *Deutschen Nachhaltigkeitspreis: Produkte im Transformationsfeld Natur* dazu gehören!

Von der Seite des Veranstaltungskomitees:

Der Deutsche Nachhaltigkeitspreis macht Lösungen sichtbar, die die Transformation wirksam voranbringen und damit in ihrem Markt beispielgebend sind.

Wir fühlen uns sehr geehrt, für diesen Preis nominiert worden zu sein. Ein herrliches Lob für unsere Bemühungen! Die Sieger werden am 3. Dezember 2026 in Düsseldorf ausgezeichnet. Drückt uns gerne weiter die Daumen!



Neu bei Lookout: Claude Amardeil

Text: Vanessa Benz

Claude tauchte schon als kleiner Junge in die Welt der Spiele ein, ganz gleich, ob es um Brettspiele, Miniaturen oder Rollenspiele ging. Nach verschiedenen beruflichen Stationen in der Unterhaltungsbranche wechselte er schließlich zum Brettspiel, wo er seit vielen Jahren seine Leidenschaft ausleben kann.

In der Geschäftsführung von Lookout kümmert er sich als COO um unterschiedlichste Aspekte im Tagesgeschäft, aber auch vor allem um strategische Entscheidungen im Bereich der Produktion, Produktentwicklung und Vermarktung.

Wann und warum bist Du in der Brettspielbranche gelandet?

Ich beschäftige mich schon seit meiner Jugend allgemein mit Spielen, habe Artikel in kleinen Fanmagazinen veröffentlicht und hatte das Glück, schon direkt nach dem Studium für Spieleverlage tätig sein zu können, obwohl ich parallel noch einen anderen Job hatte. In Vollzeit arbeite ich erst seit 2015 in der Branche.

Wie hast Du Lookout kennengelernt?

Mein allererster Kontakt war in Essen auf der SPIEL, als ich eine endlose Schlange von Menschen



vor dem Lookout-Stand gesehen habe, die „Le Havre“ kaufen wollten. Später habe ich dann für Funforge gearbeitet, die den Vertrieb von Lookout in Frankreich übernommen hatten.

Was muss ein Spiel mitbringen, damit es zu Deinem neuen Lieblingsspiel wird ?

Es muss einfach Spaß machen, es im Freundeskreis zu spielen.

Mischwald im Fokus

Julia referiert gerne über Mischwald

Text: Sabine Laure-Müller
Fotos: Julia Becker

Julia liebt Tiere, ist viel in der Natur unterwegs und spielt mit ihren Freunden auch gerne Brettspiele. Vor allem aber steckt sie mitten in der Ausbildung zur Einzelhandelskauffrau in der Spielwiese Merzig.

Im Rahmen ihrer Ausbildung hatte sie unlängst eine Präsentation zu halten und hat dafür **Mischwald** von Kosch gewählt. Das Naturthema, welches im Spiel schön ineinandergreift, und die gewählten Materialien unseres Sortimentes standen dabei im Mittelpunkt. Lehrer, Kolleginnen und Kollegen waren darüber sehr begeistert.

Auch wir gratulieren! Ein ganz fabelhaftes Thema hast du dir da ausgesucht, Julia!



Fan-Erweiterung

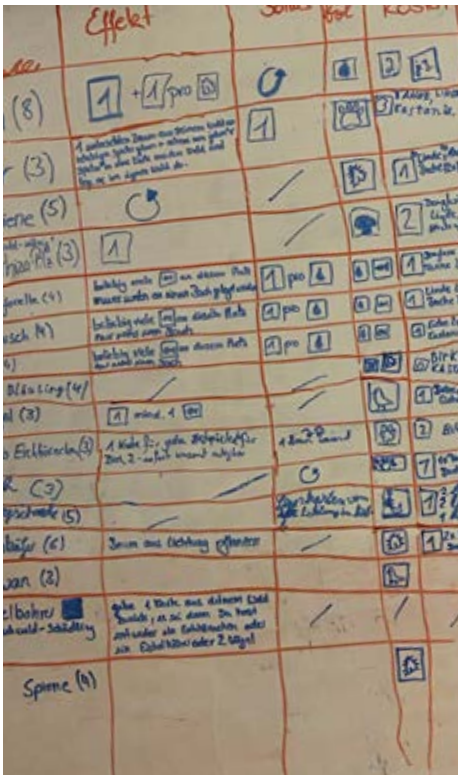
Waldrauschen

Text: Hanno Girke

Lennard (7), Rafael (9), Julian und Caro (beide 44) sind riesige **Mischwald**-Fans aus Berlin.

Gemeinsam haben sie eine eigene Erweiterung erfunden, die den wunderbaren **Mischwald** noch bunter, vielfältiger, lebendiger und auch ein klein wenig chaotischer macht. Sie haben ihre Erweiterung „Waldrauschen“ getauft – denn alles, was es darin gibt, bringt wunderbare Geräusche in den Wald.

Was interessant ist – dabei haben sie ganz eigene Konzepte für Flüsse im Wald entwickelt, ohne zu wissen, was wir bereits für **Smoky Mountains** vorbereitet hatten. Ganz neu sind aber auch Ärgerkarten – wie der Eichelbohrer,



ein **Mischwald**-Schädling, der zum Abwerfen einer Karte führt, wenn man nicht die abwehrenden Tiere im Wald hat. Oder ihre Version des Bibers, der an unbesetzten Bäumen nagt und den anderen Spielern Karten aus dem Wald klaut.

Jeder der vier hat eigene Karten vorgeschlagen, und alles wird auf dem gemeinsamen Entwicklungsbrett festgehalten, das ihr hier sehen könnt.

Dazu haben sie uns auch noch ein nettes Video geschickt, in dem sie uns ihre Lieblingskarten vorstellen.

Vielen Dank dafür!

Habt ihr auch eigene Karten entwickelt? Meldet euch bei uns!

Die Geschichte vom Boojum und von Hootin‘ Annie

Text: Hanno Girke

Es war einmal, ja, so fangen viele Märchen und Sagen an. Nicht nur bei uns, sondern auch in anderen Gegenden gibt es viele Geschichten, die mündlich von Generation zu Generation weitergegeben wurden, und dies ist eine Geschichte aus den Smoky Mountains. Dort lebte vor langer Zeit der Boojum in der Wildnis, zwischen Bäumen und Bergen. Wo er herkam, weiß keiner, aber heute würde man ihn wohl als eine Mischung aus Naturburschen und Tom Bombadil beschreiben. Der Boojum kannte alle geheimen Pfade und hatte vor allem eine Leidenschaft: glitzernde Edelsteine. Das war alles in einer Zeit, wo man sich nicht gerade schnell bei IKEA eine Glasvitrine für die Sammlung besorgen konnte, und er war in ständiger Unruhe, dass ihm herumwandernde Abenteurer – Jäger, Fallensteller, Goldsucher – seine Schätze rauben würden.

Daher formte er sich aus Ton vasenförmige Behälter, in denen er seine Steine aufbewahren konnte … und dann füllte er diese mit selbstgebranntem Schnaps, dem sogenannten Moonshine, auf. Denn selbst wenn ein Fremder sein Versteck gefunden hatte, wurde dieser vom Schnaps so berauscht und müde, dass der Boojum dem bald schlafenden Räuber schnell die Beute wieder abnehmen konnte.

Lange Zeit führte der Boojum ein einsames Leben. Doch irgendwann entdeckte er einen Teich, an den immer wieder junge Mädchen aus einem nahegelegenen Dorf kamen, um dort zu baden und ihre Wäsche zu waschen. Doch wenn er sich ihnen näherte, flohen sie – alle, bis auf eine. Deren Name war Annie. Mit der Zeit kamen sich die beiden immer näher und wurden ein Paar. Doch der Boojum war immer in Bewegung, er schaute ständig im Wald nach dem Rechten und schaute nach, ob seine Schätze noch in Sicherheit waren. Und weil es damals noch keine Mobiltelefone und keine Tracking-Apps gab und Rauchzeichen im Wald eher sinnlos sind, lernte Annie den Ruf der Kreischeule, mit dem sie den Boojum rufen konnte, damit er wusste, dass es Zeit war, nach Hause zu kommen. Und das führte zu ihrem Spitznamen Hootin‘ Annie – ein Wort, dass als „hootenanny“ ursprünglich für ein „Dingsda“ verwendet wurde und später in der Musikerszene als ungezwungener Liederabend bekannt wurde.

Jedenfalls – der Boojum und Hootin‘ Annie sind jetzt auf zwei Promokarten zu **Mischwald Smoky Mountains** verewigt, die ihr auf der SPIEL in Essen und anderen Veranstaltungen, auf denen Lookout vertreten ist, bekommen könnt.

Legendär!

Text: Hanno Girke

Boojum und Hootin‘ Annie sind die ersten Karten im **Mischwald**, die Ausspielkosten von 4 haben. Es sind aber auch legendäre Gestalten mit legendären Eigenschaften!

Ist der **Boojum** verwandt mit dem Braunbären? Denn seine Eigenschaft ist quasi ein entsprechender Daueffekt: Immer wenn ein Spieleffekt sagt, dass die Karten aus der Lichtung aus dem Spiel genommen würden (zum Beispiel weil sie voll ist), gehen sie nicht aus dem Spiel, sondern werden vom Boojum eingesammelt und in deine Höhle gelegt. Zum Glück ist der Boojum eine einzigartige Karte,



und deshalb stellt sich die Frage nicht, was geschähe, wenn 2 Boojums im Spiel wären.

Hootin‘ Annie ist eine Großmeisterin im Sammeln. Wenn du sie spielst, bestimmst du ein Typsymbol (also , , , etc.) und darfst dann 3 Karten mit diesem Symbol aus der Lichtung in deinen Wald spielen. Und sogar bis zu 3 Karten vom Stapel in die Lichtung nachlegen, falls dort nicht genügend Karten dieses Typs liegen. Dein Wald ist danach also um bis zu 3 Insekten, 3 Vögel (oder was auch immer du gewählt hast) reicher. Du kannst allerdings nicht drei verschiedene Symbole wählen.

Die erste offizielle Deutsche Mischwald-Meisterschaft

Mischwald – der Weg zum Champion

Text: Hanno Girke
Fotos: Veranstalter

Am 23. November 2025 fand in Darmstadt im Rahmen des Darmstadt-Spielt-Wochenendes auch die erste offizielle Deutsche **Mischwald**-Meisterschaft statt, hervorragend organisiert von der Spielerei Bergstraße e.V. und ihrem Turnierkoordinator Jens Zehrbach.

In den Jahren zuvor hatte es nur kleine, lokale Turniere gegeben, doch jetzt war die Zeit reif für den nächsten Schritt. Bei lokalen Qualifikationsturnieren ging es um die Eintrittskarte für Darmstadt, und am Ende waren 33 Spieler aus ganz Deutschland vor Ort, die sich um den Meistertitel bemühten.





Am Ende setzte sich im Finale Tim Petzold aus Bindlach gegen Michael Heidinger aus Frankfurt, Xing Liu aus Loxstedt und Matthias Köhler aus Halle durch und geht als erster deutscher Meister in die Ehrenhalle ein!

Für 2026 wurde das Format noch erweitert, um dem großen Interesse Rechnung zu tragen. An insgesamt 24 Qualifikationsorten (noch mit einem hohen Süd-Nord-Gefälle) wurden Turniere ausgetragen, bei denen sich jeweils die ersten beiden für die Endrunde qualifizieren konnten. Zusammen mit den 3 Erstplatzierten von 2025 werden im November dann also bis zu 51 Spieler gegeneinander antreten!





Und 2027? Natürlich geht es weiter! Wer Ausrichter eines der Qualifikationsturniere sein möchte, sollte sich bis spätestens Mitte Dezember unter der E-Mail turnier@spielerei-bergstrasse.de bewerben! Ein Anmeldeformular befindet sich auf deren Internetseite.

Viel Spaß – und viel Glück bei den Turnieren!



Unsere Tester verraten ihre Lieblingskarten und -strategien.

Gibt es auch Milchhörnchen?

Fleißiger Online-Tester

Carsten

Rein was die Optik angeht, find ich das **Gleithörnchen** richtig schön. Außerdem ist es witzig, dass das Sammel-Set diesmal nicht aus Insekten besteht. Auch die Umsetzung, dass alle vier Hörnchen an unterschiedlichen Stellen des Baumes Platz finden, ist ein schöner spielerischer Kniff.

Die zweite Karte, die ich so richtig mag, ist der **Flussotter**. Erstens ist er optisch absolut top, auch der Hintergrund der Illustration passt zum Lebensraum. Und zweitens mag ich den Effekt der Karte, weil er mehrere Strategien kombinieren kann, aber nicht zwangsläufig muss und so sehr flexibel spielbar ist.

Darüber hinaus bringt der Bonus des neuen Icons (= das Auge) verschiedene spielerische Kombinationen mit Karten wie dem **Nerz** oder dem **Schmalblättrigen Laichkraut** oder der **Wühlmaus**, mit denen man abgeworfene Karten dann auch noch gezielt mit möglicher Vergünstigung spielen kann.



Kritische Prototypen-Testerin

Carola

Ich liebe die Wasser-Karten, ganz besonders die **Flussbiegung**. Dass Fischreichtum mir weitere Karten in die Hand spielt, ist einfach genial. Aufpassen muss man allerdings, dass man für den **Bachsaibling** auch Flusskarten ohne Fischbestand ausliegen hat.



Generell ist ein gesunder Mix aus Bäumen und Flusskarten eine solide Basis. Und nur fünf unterschiedliche Bäume reichen bereits, um mit dem **Wapiti** richtig gut abzuräumen! Was ich auch an dieser **Mischwald**-Version mag, ist dass man seine Strategie immer wieder neu ausrichten kann. Ich schaue, was daherkommt, und bleibe wachsam – wie bei einem echten Waldspaziergang!



Eifriger Mischwald-Erklärbär

Stefan

Die offensichtlichste Kombination ist natürlich, **Fische und Flüsse** zu spielen. Ich finde: Man kann hier die **Insekten** auch sehr gut ergänzen, da sie genau die anderen Slots einnehmen und die Fische das ja auch befeuern.

Ansonsten spiele ich sehr gerne die **Hörnchen** in Kombination mit den **Mäusen** und dabei dann **Coyoten**, **Füchse** und **Wiesel**, damit man viele Pfotentiere werten kann.





Eine andere Variante ist, viele Bäume in den Mischwald zu spielen. Das lässt sich mit vielen Spezies kombinieren z. B. durch Vögel, mehreren **Grauhäubchenmeisen** und **Weißwedelhirschen**. Da habe ich gegen Felix einmal ganz böse verloren :-)

Generell sollte man, glaube ich, schon auf die Karten achten, die einen weitere Karten ziehen lassen und auch die 10-30 Punkte Karten finde ich generell sehr lukrativ.

Die Redakteurin hinter Mischwald

Maren

Die **Hörnchen** gefallen mir besonders gut, da sie frischen Wind in das Spiel bringen, aber dennoch bereits „alte Hasen“ im Mischwald Universum sind. Aus den Schmetterlingen und Libellen wurden in Smoky Mountains nämlich das **Rothörnchen, Grauhörnchen, Streifen-Backenhörnchen** und **Gleithörnchen**.

Genauso wie die Schmetterlinge und Libellen bilden sie ein Set, allerdings ist jedes Hörnchen auf einer anderen Kartenhälfte zu finden: das Rothörnchen links, das Grauhörnchen rechts, das Streifen-Backenhörnchen unten und das Gleithörnchen natürlich oben. Das gibt dem Sammelaspekt natürlich nochmal einen ganz neuen Charakter und noch dazu finde ich alle 4 Hörnchen unwahrscheinlich süß.

Ein weiterer Hörnchen-Fan

Fabi

Meine Lieblingskarte in **Mischwald Smoky Mountains** ist keine einzelne Karte, sondern die verschiedenen **Hörnchen**. Besonders gut gefällt mir an ihnen, dass es das erste Mal ist, dass die Karten, die man sammelt, an verschiedenen Stellen am Baum sitzen und nicht wie die Schmetterlinge oder Libellen alle an dieselbe Stelle wollen. Mit der **Scheinbeere** und dem **Kojoten** gibt es auch genug Karten, die die Strategie sinnvoll unterstützen und somit gut zum Sieg führen können.

Insgesamt gefällt es mir sehr gut, dass es so viele verschiedene spielbare Strategien in **Smoky Mountains** gibt.





Von der ersten Idee bis zum fertigen Artwork

Werkstattbericht: Massenweise Monster

Text und Bilder: Nele Diel

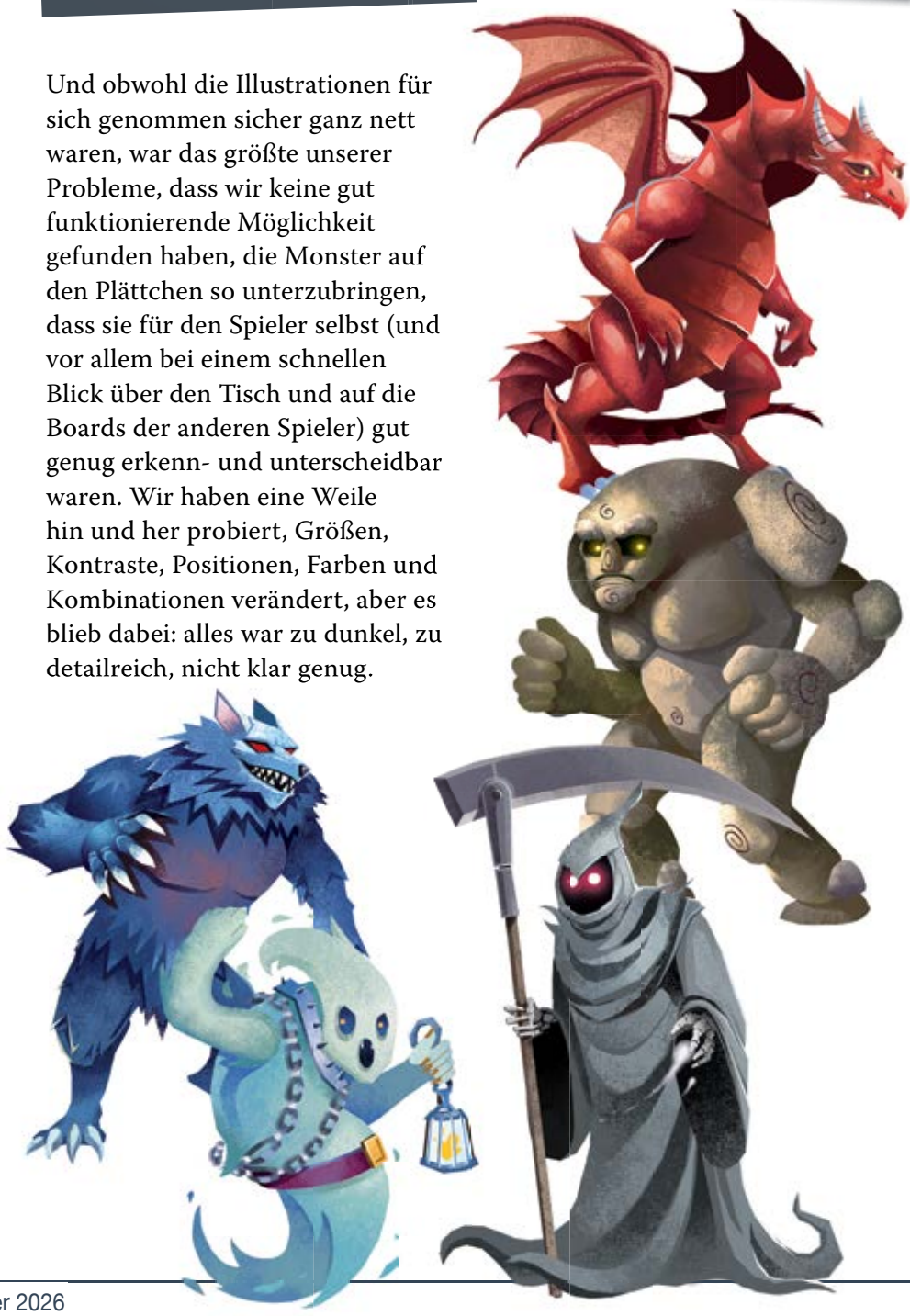
Mit der Grafik für ein ganz neues Spiel anzufangen, macht viel Spaß. Trotz oder gerade wegen der vielen Herausforderungen am Anfang? Stimmung, Look, Spielbarkeit – alles wichtige Punkte. Und die grafische Entwicklung von **Massenweise Monster** ist ein so schönes Paradebeispiel geworden, dass wir euch davon berichten möchten.

Um mit der optischen Umsetzung beginnen zu können, muss sich selbstverständlich zuerst auf ein Thema geeinigt werden. Einer der Vorschläge, die uns gut gefielen, war das Setting „Mine“. Ein anderer war das Setting „Geisterbahn“. Am Ende ist es eine Mischung aus beidem geworden und wir haben uns auf das Thema „Gruselmine“ geeinigt. Damit starteten wir in die optische Umsetzung.

Nachdem wir bereits einiges an Arbeit investiert hatten, stellte sich jedoch heraus, dass das Spiel „heller“, „freundlicher“ und „niedlicher“ werden sollte. Zum einen, um die Zielgruppe besser anzusprechen und den Spaßfaktor zu erhöhen. Zum anderen schlicht und einfach aus dem Grund, dass die Lesbarkeit der kleinen Plättchen und damit die Funktionalität und optimale Spielbarkeit nicht gewährleistet waren.

Wie ihr oben sehen könnt, sollte das ursprüngliche Cover sehr viel dunkler und die Stimmung des Spiels deutlich düsterer werden. Auch die ursprünglichen Illustrationen der Monster waren gruseliger und unheimlicher.

Und obwohl die Illustrationen für sich genommen sicher ganz nett waren, war das größte unserer Probleme, dass wir keine gut funktionierende Möglichkeit gefunden haben, die Monster auf den Plättchen so unterzubringen, dass sie für den Spieler selbst (und vor allem bei einem schnellen Blick über den Tisch und auf die Boards der anderen Spieler) gut genug erkenn- und unterscheidbar waren. Wir haben eine Weile hin und her probiert, Größen, Kontraste, Positionen, Farben und Kombinationen verändert, aber es blieb dabei: alles war zu dunkel, zu detailreich, nicht klar genug.





Es ist nicht immer einfach, bereits getane Arbeit noch einmal zu verwerfen und zu entscheiden, dass man neu anfangen muss. Letztendlich sind wir jedoch sehr froh darüber, diesen Weg gegangen zu sein. Wir entschieden: Das Spiel muss heller, gemütlicher, freundlicher werden. Die Monster sollten niedlicher werden, sodass man mehr Spaß daran haben würde, sie zu sammeln. Und vor allem sollten die Plättchen klarer und besser lesbar werden.

Ein Weg, das zu erreichen, war, den Illustrationsstil der Monster zu ändern und den Kopf im Verhältnis zum Körper deutlich größer zu machen. Dadurch waren insgesamt weniger Details nötig und die Monster passten viel besser auf die Plättchen, weil sie deutlich kompakter waren. Keine Drachenflügel, Geisterlampen oder Sensen ragten mehr in Bereiche, in denen sie nur unnötig Platz wegnahmen und ohnehin kaum erkennbar waren. Es wurde auch einfacher, satte, leuchtende, sich gut abgrenzende Farben zu verwenden und jedem Monster einen klaren Farbbereich zuzuordnen, der sich auch auf den kleinen Plättchen gut vom Hintergrund abgrenzt und vor allem die Unterscheidbarkeit der Monster untereinander viel besser gewährleistet.

Die Skizzen sind dieses Mal direkt in Farbe entstanden. Manchmal macht es Sinn, eine klassische Skizze mit Linien anzufertigen, um die Komposition festzulegen und erst danach Farbe hinzuzufügen. Der neue Stil jedoch besteht hauptsächlich aus klaren, farbigen Flächen.





Also ist es sinnvoller, Skizzen direkt mit Farbflächen zu erstellen, um den Workflow zu erleichtern und ein bestimmtes, gewünschtes Ergebnis zu erzielen.

Selbstverständlich musste nun auch das Cover an den neuen Stil angepasst werden:



Sobald wir mit diesen Elementen zufrieden waren, war es kein Problem mehr, ein Logo zu erstellen und die restlichen Elemente zu setzen, weil die schwierigsten Herausforderungen bewältigt waren.





Massenweise Monster
Autor: Michael Luu
Illustration: Nele Diel
Spielerzahl: 2-5
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 20 Minuten





Interview mit Jay Bendixen und Ryan Boucher

Ist 2026 das Australienjahr bei Lookout?

Interview: Maren Holderbaum

2024 erreichte das Redaktions-Team eine Mail von Jay Bendixen und Ryan Boucher aus Down Under. Nüchtern betrachtet, ist das erst einmal nichts Neues, doch die Geschichte dahinter ist größer, als man anfangs denkt. In der Mail erwartete uns ein gut aufbereiteter Videopitch für das Spiel „Little Succulents“ (heute **Gretchens Garten**). Das Spiel hatte dieses besondere Etwas und vermittelte uns direkt das Gefühl, selbst Sukkulenten zu züchten.

Einige Monate später, als wir bereits tief in der Arbeit an **Gretchens Garten** steckten, erreichte uns erneut eine Mail von Jay Bendixen, in der er uns ein kleines, aber feines Kartenspiel vorstellte. Je länger wir uns den Videopitch anschauten, desto aufmerksamer wurden wir: „Da steckt doch mehr Spiel drin als in einem einfachen Kartenspiel?“, dachten wir uns und forderten es zum Playtesting an. Es brauchte nicht viele Partien, bis wir wussten, dass dieses Spiel mehr kann, als nur ein 2-Personen-Tauziehen zu simulieren.

So kam es, dass wir 2026 gleich zwei Spiele von australischen Autoren veröffentlichen. Was uns am meisten freut: Diesen beiden Autoren gehen die Ideen nicht aus, und sie tüfteln am anderen Ende der Welt weiter an cleveren Spielideen. Doch wer sind Jay Bendixen und Ryan Boucher überhaupt?

Maren: Bitte stellt euch einmal kurz vor.

Jay & Ryan: Wir sind zwei Spieleautoren aus Australien, die in verschiedenen Teilen des Landes leben. Jay arbeitet in der Werbebranche und Ryan im Bereich Software-Engineering.

Maren: Was hat euch dazu gebracht, selbst Brettspiele zu entwickeln?

Jay: Ich habe mich schon immer für Spiele interessiert und bei den meisten Spielen, die ich drinnen oder draußen spiele, die Regeln leicht abgeändert. Der Aufstieg von Kickstarter hat mir gezeigt, dass jeder mit Leidenschaft und einer guten Idee etwas zum Leben erwecken kann, und das hat mich dazu inspiriert, meine eigenen Spiele zu entwerfen.

Ryan: Ich komme ursprünglich aus dem Bereich der digitalen Spiele. Erst als ich einen Burnout hatte und bei einer Technologieberatung anfing, lernte ich die Techniken von Papierprototypen kennen. Ich fing an, über digitale Spiele in kleineren Einheiten nachzudenken, die getestet werden konnten. Was ich damals noch nicht wusste war, dass ich dadurch anfing zu lernen, wie man Brettspiele entwickelt. Ein Jahrzehnt später begann ich, meine Spiele auf den Markt zu bringen.

Maren: Was gefällt euch am meisten daran, Brettspielautoren zu sein?

Jay: Ich liebe es, Probleme zu lösen. Da ich viele Spielideen im Kopf habe, wird mir nie langweilig. Es hat mir schon immer Spaß gemacht, Inspiration für neue Ideen zu finden, und beides geht Hand in Hand. Ich schaue mich also immer um und frage mich: „Wie könnte daraus ein Brettspiel werden?“

Ryan: Ich liebe es, Dinge zu erschaffen. Etwas Neues zu entwickeln und zu basteln, das Spaß macht und das die Leute gerne spielen.









Maren: Ihr lebt beide in Australien – für uns ist das „auf der anderen Seite der Welt“. Was ist das Besondere daran, Brettspielautor in Australien zu sein?

Jay & Ryan: Wir scherzen oft, dass wir Spieldesign auf dem Level „schwierig“ betreiben, weil wir so weit weg vom Rest der Welt leben. Obendrein leben wir beide in verschiedenen Teilen des Landes, sodass unsere Zusammenarbeit meist online stattfindet. Daher ist es immer großartig, wenn wir die Gelegenheit haben, uns persönlich zu treffen.

Unsere größte Herausforderung ist die Entfernung zu den meisten Verlagen weltweit und die fehlende Möglichkeit, unsere Spiele persönlich vorzustellen. Durch COVID begannen Verlage damit, mehr Online-Pitches zu akzeptieren. Das hat australischen Designern viele Türen geöffnet.

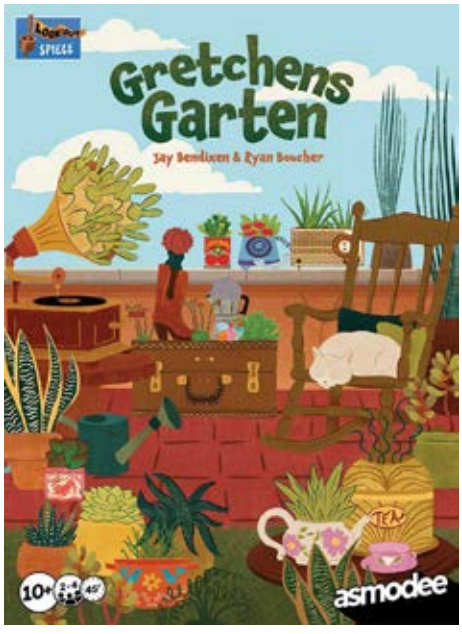
Maren: Und wie tickt die australische Brettspielszene so?

Jay & Ryan: Die australische Spieldesign-Szene ist wahrscheinlich größer, als man vermuten würde, aber das Land ist riesig und wir sind weit verstreut. Es ist schön, wenn wir uns bei jährlichen Networking-Events treffen können. Wir haben im ganzen Land Testgruppen und wir können uns glücklich schätzen, Branchenlegenden wie Phil Walker-Harding, Matthew Dunstan und Martin Wallace zu haben, die alle sehr unterstützend gegenüber australischen Spieldesignern sind.

Maren: Was ist euch bei der Entwicklung eurer Spiele besonders wichtig?

Jay & Ryan: Das Produkt und das Erlebnis sind uns am wichtigsten. Wir versuchen, jedes Spiel als ein fertiges Produkt im Regal zu betrachten. Normalerweise setzen wir uns ein Ziel, welche Art von Spiel wir entwickeln wollen und versuchen sehr früh, die Zielgruppe und geeignete Verlage dafür zu bestimmen. Dies hilft uns, die Entwicklung des Spiels zu lenken und sicherzustellen, dass wir ein klares Ziel vor Augen haben.

Da wir unsere Spiele meist online präsentieren, können Verlage das Spiel nicht in seiner eigentlichen Form sehen und „fühlen“. Deshalb überlegen wir sehr früh, wie wir den Pitch gestalten und wie wir das Spielerlebnis sowie die einzigartigen und spaßigsten Momente des Spiels einfangen können.



Gretchens Garten
Autoren: Jay Bendixen und Ryan Boucher
Illustration: Carrie Cantwell, Nele Diel
Spielerzahl: 2-4
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 30-45 Minuten

Maren: Jay, du warst letztes Jahr zum ersten Mal auf der SPIEL in Essen, und wir hatten sogar das Glück, uns dort zu treffen und auszutauschen. Wie hast du die SPIEL denn so erlebt, insbesondere im Vergleich zu den Conventions in Australien?

Jay: Die SPIEL war riesig und fantastisch! Die größte australische Convention ist die PAX AUS in Melbourne, die weniger als halb so groß ist wie die SPIEL. Wir haben ein paar spezialisierte Brettspiel-Conventions, und ich kann einen Besuch der PlayCon in Sydney sehr empfehlen. Auf der SPIEL kommen so viele Menschen aus der ganzen Welt zusammen, und für mich war es auch das erste Mal, dass ich in Deutschland war. Da ich am anderen Ende der Welt lebe, arbeite ich normalerweise mit jedem online zusammen, daher war es ein echtes Vergnügen, endlich viele Menschen zum ersten Mal persönlich zu treffen. Ich freue mich schon darauf, wieder zu kommen.



Duell der Drachen
Autor: Jay Bendixen
Illustration: Nele Diel
Spielerzahl: 2
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 15 Minuten





Vorstellung Bethany Linder

~~Autoren~~ Helden gesucht!

Text: Hanno Girke
Foto: Bethany Linder

Auf der UK Games Expo, die jedes Jahr Ende Mai in Birmingham stattfindet, wird meistens auch ein Workshop für angehende Spieledesigner angeboten, durchgeführt von Alex Yeager, einem Veteranen der Spieleindustrie. In den letzten Jahren war ich eingeladen, mich als Vertreter der Spieleverlage in ein Kreuzfeuer von Fragen zu stellen – was man als Autor beim Einreichen beachten sollte, wie professionell ein Prototyp sein sollte, wie ein Vorvertrag aussehen sollte und vieles mehr. Und nach der Podiumsdiskussion sprachen mich zwei Leute an, ob sie mir nicht ihr aktuelles Spiel kurz vorstellen könnten. Das eine Gespräch startete ungefähr so:

"Hi! I'm Bethany, a first-time game designer from Manchester in the UK. Adventurers Required is really special to me as I've actually been playing it (in some form) for over ten years! It started life as a card game I invented in high school, just called 'Beth's Game' at the time. Years later, after falling in love with modern board games at university, I dug it back out and started wondering whether I could turn it into a full game. I worked on it on and off over the years, gradually illustrating the noisy adventurers and the mysterious wizard's tower, until it eventually became the game it is today. "

Nun, das Spiel war spannend. Spannend genug, dass wir nur Wochen später die Druckdaten für einen Prototyp hatten, ihn durch unsere Testgruppen laufen ließen, Ideen sammelten, die Grafiker an die Arbeit schickten ... und genau ein Jahr später, auf der Expo 2026, Bethany das erste gedruckte Exemplar ihres Spiels in die Hand drücken konnten. Und sie beim Autorenpanel dieses Mal nicht im Publikum, sondern auf der Bühne sitzen und sich den Fragen der Anwesenden stellen durfte.

"It's still slightly surreal to me that what started as 'Beth's Game' is now an actual game that other people can buy and play! I hope that you can try out the game and experience being a stressed HR manager for a chaotic bunch of adventurers for yourself!"

Wer eine eigene, gute Spielidee hat, muss aber nicht unbedingt nach Birmingham reisen, um uns zu treffen. Auf unserer Internetseite befindet sich ein Leitfaden für Spieleautoren, der verrät, wie man bei uns am besten Spiele einreicht. Und wir sind auch auf vielen kleineren Spieleveranstaltungen zu finden und lassen uns neue Ideen vorstellen!





Helden gesucht
Autorin: Bethany Linder
Illustration: Bethany Linder
Spielerzahl: 3-8
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 15-30 Minuten

Wirkung über den Spieltisch hinaus

Women Empowerment in Ghana

Text: Nadine Heiß, Sabine Laure-Müller
Bildmaterial: Click A Tree

Was haben Brettspiele, Bäume und Women Empowerment miteinander zu tun?

Mehr, als man auf den ersten Blick vielleicht denkt. Mit unserer Beteiligung an der Board Game Road von Click A Tree in Ghana unterstützt Lookout die Pflanzung und Pflege von Bäumen.

Gleichzeitig sind mit dem Projekt weitere soziale Aspekte verbunden, darunter die Einbindung und Förderung von Frauen vor Ort.

Frauen und Männer arbeiten gemeinsam in den Aufforstungsprojekten und werden nach den gleichen Grundsätzen bezahlt. Zusätzlich stehen die Bildungsangebote und Business-Schulen von Click A Tree Frauen und Männern offen.

Dort werden unter anderem praktische, handwerkliche und unternehmerische Kenntnisse vermittelt.



Mit unserer Beteiligung tragen wir zur Finanzierung der Baumpflanzungen und der damit verbundenen Projektstrukturen vor Ort bei.

So verbindet die Board Game Road die Brettspielwelt mit konkreter Projektarbeit in Ghana – und Women Empowerment ist einer von mehreren Aspekten, die damit einhergehen.

Mehr über Women Empowerment und die Projektarbeit von Click A Tree in Ghana:

Ein Ausflug nach Irland

Tipperary spielen in Tipperary?!

Text: Sabine Laure-Müller
Fotos: Alanna Shaw, Team Dagda Con



Vergangenen Herbst erreichte uns eine Anfrage aus Irland, der wir als Verlag nur zu gerne nachgekommen sind: Das Organisations-Komitee der Dagda Con lud im April 2026 zu einem verspielten Wochenende in Tipperary!

Klar, dass **Tipperary** von Günter Burkhardt dabei auch auf die Spieltische gekommen ist. Alanna und ihr Team konnten an dem Wochenende 300 Teilnehmer im Great National Ballykisteen Golf Hotel in Tipperary willkommen heißen.



Die Gäste aller Altersstufen waren begeistert und so wird es vom 9.-11. April 2027 bereits eine Fortsetzung der Dagda Con geben. Wer Irland auf seiner Reiseliste stehen hat, sollte sich den Termin gleich vormerken. Mehr Infos gibt es beim Veranstalter:



Abrechnung leicht gemacht

Die Forest Shuffle Smart Counter App³

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

Die Punktewertung 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.

Zudem sind seither mit **Mischwald Dartmoor** und **Mischwald Smoky Mountains** (neu seit Oktober 2026) zwei völlig eigenständige neue Habitate ins Spiel gekommen. Höchste Zeit also, dass wir auch bei der **Smart Counter App** ein Update liefern, denn:

Egal welches Mischwald, smarte Spieler lassen rechnen!

Einerlei ob **Mischwald**, **Mischwald Dartmoor** oder **Mischwald Smoky Mountains**, schnapp dir dein Mobiltelefon oder Tablet und lege los:

- Wähle die passende Wertungs-App zur **Mischwald**-Version
- Scanne die Bäume, Moore und Flüsse in deiner Auslage
- Die App summiert für dich
- Füge Scans von mehreren Geräten zusammen
- Einfacher Zugriff auf den Anhang
- Mehrsprachige Benutzeroberfläche
- Die Scanfunktion ist sprachunabhängig
- Detaillierte Analyse durch intelligente Punkteansicht
- Erweiterungen und Promokarten werden laufend unterstützt
- Auch Sleeves sind für die App kein Problem
- Für neue Geräte bietet die App zudem einen Farbabgleich an

Somit könnt ihr euren **Mischwald** nicht nur super einfach abrechnen, sondern auch gleich untereinander vergleichen und noch eine Partie dranhängen.

Smart gedacht – smart gemacht.

Die Anwendung ist ein **kostenfreier Service** von Lookout, verfügbar für Android und Apple Geräte:

zu allen Apps:

DIGIDICED

