

CASCADIA – IM HERZEN DER NATUR

Preisverleihung „Spiel des Jahres 2022“

- Pressemappe -

KOSMOS

Inhalt

- **Presseinformation: Nominierung für „Cascadia – Im Herzen der Natur“**
- **Presseinformation: „Cascadia – Im Herzen der Natur“**
- **Interview mit Randy Flynn – Autor, in deutscher und englischer Sprache**

- **Bildmaterial**
(zum Download unter kosmos.de/pressebilder, Copyright: KOSMOS, sofern nicht anders angegeben)
 - **Cover „Cascadia – Im Herzen der Natur“ (inkl. Logo „Nominiert zum Spiel des Jahres“)**
 - **Spielsituation**
 - **Spielmaterial**
 - **Autor Randy Flynn**

Ihre Pressekontakte

Silke Ruoff
Leitung
PR & Kommunikation
s.ruoff@kosmos.de
0711 2191 - 454

Anna Satrapa
PR & Kommunikation
Spiel
a.satrapa@kosmos.de
0711 2191 – 482

Spiel des Jahres 2022: Nominierung für „Cascadia – Im Herzen der Natur“

Zugängliches Legespiel für die ganze Familie aus dem KOSMOS Verlag nominiert // „My Gold Mine“ auf Empfehlungsliste

Stuttgart, 23.05.2022 – Das Familienspiel „Cascadia – Im Herzen der Natur“ von Autor Randy Flynn und Illustratorin Beth Sobel ist für die renommierte Auszeichnung „Spiel des Jahres“ nominiert. Auf der Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres ist mit „My Gold Mine“ ein weiterer Titel aus dem KOSMOS Verlag vertreten.

Weitläufige Landschaften auslegen und einheimische Tiere ansiedeln – das ist „Cascadia“ von Randy Flynn.

Bussarde, Hirsche, Bären, Füchse und Lachse leben in Cascadia. Sie alle brauchen einen passenden Lebensraum und haben ihre eigenen Bedürfnisse. Spielende vergrößern Plättchen für Plättchen ihre Landschaften und versuchen dabei, die Tiere möglichst passend bei sich anzusiedeln. Mit der richtigen Taktik fühlen sich hier bald viele Wildtiere wohl.

Das zugängliche Familienspiel fordert durch viele Varianten auch erfahrene Spielende. Und wer lieber allein spielt, kommt mit der enthaltenen Solo-Spielvariante voll auf seine Kosten.

„Cascadia – Im Herzen der Natur“ eignet sich für 1-4 Personen ab 10 Jahren.

Die Begründung der Jury zur Nominierung von „Cascadia – Im Herzen der Natur“ für die Wahl zum Spiel des Jahres:

„Cascadia“ ist ein wahres Wohlfühlspiel. Die Spielzüge sind immer belohnend, selbst wenn die angebotene Auswahl nicht immer passend liegt. Besonders gelungen ist die zweigeteilte Puzzleaufgabe, für die eine gute Balance zwischen den passenden Landschaften mit den richtigen Tiersymbolen gefunden werden muss. Für die hohe Wiederspielbarkeit sorgen die modularen Regelkarten, die die Spielenden jede Runde vor neue Herausforderungen stellen sowie eine optionale Kampagne.

Mit „My Gold Mine“ von Dr. Hans Joachim Höh, Michael Loth und Christoph Schilling sowie Illustrator Felix Wermke ist ein weiterer Titel aus dem KOSMOS Verlag auf der Empfehlungsliste der Jury vertreten. Hier schlüpfen die Spielen-

PresseInformation

den in die Rollen von Zwergen und wagen sich in die Höhle des feuerspeien-
den Drachen Dragobert, um reich zu werden. Aber Vorsicht: Das Ungeheuer
nimmt die Verfolgung auf und auch unter den Zwergen ist sich jeder selbst der
Nächste.

My Gold Mine eignet sich für 2-6 Personen ab 7 Jahren.

Das „Spiel des Jahres 2022“ wird am 16. Juli 2022 in Berlin gekürt.

Weitere Informationen zu den Titeln finden Sie unter [kosmos.de](https://www.kosmos.de).

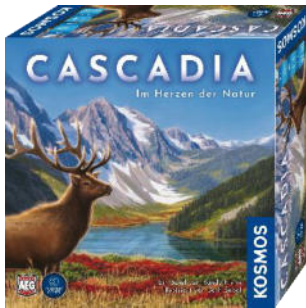
Ihr Pressekontakt:

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Anna Satrapa
PR und Kommunikation Spiel
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel. +49 (0) 711/21 91-482
E-Mail: a.satrapa@kosmos.de, Internet: www.kosmos.de

PresseInformation

Spielend ins Herz der Natur

Zugängliches Familienspiel mit taktischem Tiefgang



Randy Flynn
Cascadia – Im Herzen der Natur

*Ab 10 Jahren
Für 1 - 4 Personen
Spieldauer ca. 30 - 60 Minuten*

€/D 34,99
Format: 24 x 24 x 7 cm (LxBxH)
EAN 4002051682590

ET: Februar 2022

Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart

TELEFON/PHONE
+49 (0)711 / 21 91 -
482

FAX
+49 (0)711 / 21 91 -
413

E-MAIL
a.satrapa@kosmos.de

INTERNET
www.kosmos.de

KOSMOS

Weitläufige Landschaften auslegen und einheimische Tiere ansiedeln – das ist Cascadia von Randy Flynn. Wer hier die verschiedenen Tiere am cleversten platziert und die größten Gebiete erschafft, hat die besten Chancen auf den Sieg.

Bussarde, Hirsche, Bären, Füchse und Lachse leben in Cascadia. Sie alle brauchen einen passenden Lebensraum und haben ihre eigenen Bedürfnisse. Spielende ab 10 Jahren vergrößern Plättchen für Plättchen ihre Landschaften und versuchen dabei, die Tiere möglichst passend bei sich anzusiedeln. Mit der richtigen Taktik fühlen sich hier bald viele Wildtiere wohl.

Cascadia ist ein zugängliches Familienspiel, das durch viele Varianten auch erfahrene Spielende fordert. Und wer lieber allein spielt, kommt mit der enthaltenen Solo-Spielvariante voll auf seine Kosten.

Spielmaterial: 100 bedruckte Tierscheiben aus Holz, 85 Wildnisplättchen, 25 Zapfenmarker, 21 Wertungskarten, 5 Start-Landschaften, 1 Wertungsblock, 1 Stoffbeutel, 1 Spielanleitung

Ihr Pressekontakt für KOSMOS Spiele:
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Anna Satrapa
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: 0711/21 91-482
E-Mail: a.satrapa@kosmos.de, Internet: www.kosmos.de

“Wie spaßige und interessante Mechanismen unvergessliche Momente schaffen – das zu sehen ist wunderbar.“

Fragen zum Spiel

Cascadia, nominiert zum „Spiel des Jahres 2022“, ist ein wahres Wohlfühlspiel mit hohem Wiederspielreiz. Wie kamen Sie auf die Idee, solch ein Spiel zu entwickeln?

Die Grundidee für Cascadia entstand auf dem Rückflug von einem Urlaub mit meiner Partnerin Marleen. Wir hatten gerade Tiny Towns von Pete McPherson gekauft und auf der Reise sechs Mal gespielt. Als ich auf dem Heimweg mein Ideenbuch durchging, fand ich eine Notiz für ein Legespiel, bei dem der erste Schritt bestimmt, was im zweiten gespielt werden kann. Ich beschloss, das - ähnlich wie bei Tiny Towns - mit verschiedenen Wertungskarten zu kombinieren und zu schauen, was daraus werden konnte. Sobald ich zu Hause war, nahm das Spiel schnell Gestalt an.

Wie lange haben Sie an der Entwicklung des Spiels gearbeitet, bis es auf den Markt kam?

Etwa zweieinhalb Monate. Dann unterschrieb ich den Vertrag mit Flatout Games. Etwa ein Jahr lang haben wir noch mit ihrem CoLab daran gearbeitet, bevor wir die Kickstarter-Kampagne gestartet haben.

[Anm.: Cascadia erschien zunächst im Rahmen einer internationalen Kickstarter-Kampagne im Sommer 2021. Im Januar 2022 brachte KOSMOS die deutsche Version auf den Markt.]

Was war bei der Entwicklung besonders knifflig?

Das Auswählen der Plättchen war lange Zeit der langweiligste Teil des Spiels und hatte nicht die Dynamik, die wir uns gewünscht hatten. Dann schlug das CoLab ein kombiniertes Auswahlssystem vor – da haben wir uns reingehängt und so lange daran gearbeitet, bis die entsprechende Spannung da war.

Mittlerweile wird Cascadia in vielen verschiedenen Ländern gespielt. Hat Sie dieser weltweite Erfolg überrascht?

Ich war immer zuversichtlich, dass der Kern des Spiels überall gut funktionieren würde – nur wegen des Themas war ich mir unsicher. Ein großes Lob spreche ich hier der Illustratorin Beth Sobel und dem Rest des Teams aus, die das Thema wirklich zum Klingen gebracht haben. Und natürlich AEG, die hart daran gearbeitet haben, Publishing-Partner in so vielen Sprachen und Ländern zu gewinnen, sowie KOSMOS, die das Spiel so wunderbar nach Deutschland gebracht haben.

Haben Sie einen Tipp für Spielende, die Cascadia zum ersten Mal spielen?

Ich denke, dass viele Erstspieler am besten zurechtkommen, wenn sie sich erst einmal auf die Wertung der Tiere konzentrieren. Aber sie werden schnell merken, wie wichtig es ist, auch die Landschaften gut zu spielen.

Arbeiten Sie derzeit an einer neuen Spielidee?

Immer! Sogar an mehreren. Aber am meisten freue ich mich auf die kommende Kampagne für mein zweites Spiel - Tabriz. Es ist ein Worker-Movement-Spiel, in dem man auf dem Basar Materialien sammelt, um daraus Perserteppiche zu weben. Es wird im September oder Oktober bei Gamefound online gehen. Der Publisher ist Crafty Games.

Zur Person

Was genau fasziniert Sie an Brettspielen?

Mich fasziniert sowohl die technische als auch die soziale Seite von Spielen. Ich liebe trockene Spiele mit einer ausgeklügelten Mechanik wie Concordia. Aber ich habe auch großen Spaß an chaotischen Spielen wie Kakerlakenpoker oder an Stichspielen wie Skull King. Wie spaßige und interessante Mechanismen unvergessliche Momente schaffen – das zu sehen ist wunderbar.

Wie sind Sie Spieleautor geworden?

Ich spiele mit meiner Familie oft Brettspiele als schöne gemeinsame Unternehmung. Mit jedem Spiel bin ich neugieriger geworden, wie die Entwicklung und Produktion eines Spiels funktionieren. Ich war schon immer ein Tüftler – das sieht man auch an meiner Karriere als Softwareentwickler. Diese Leidenschaft habe ich dann auch auf Brettspiele übertragen.

Wo und mit wem testen Sie Ihre Prototypen?

Da habe ich ganz unterschiedliche Möglichkeiten. So oft ich kann teste ich Spiele virtuell und in Persona mit unserem Autorenteam in Seattle. Dort gibt es auch eine tolle lokale Organisation, Playtest Northwest, die Spieletests in Kneipen und Shops sowie auf Messen veranstaltet. Ich gehe auch auf viele andere Messen mit Möglichkeiten zum Spieletesten, die von großartigen Organisationen wie Unpub angeboten werden. Und seit Anfang 2020 mache ich virtuelle Spieletests mit Leuten, die ich von Twitter und anderen Online-Plattformen kenne. Auch meine Familie und Freunde waren sehr gnädig mit mir und haben viele meiner Spiele getestet.

Spielen Sie noch zum Spaß? Und wenn ja, was sind Ihre Lieblingsspiele?

Sehr oft! Mit meiner Familie spiele ich ein bis zwei Mal die Woche. Mein absolutes Lieblingsspiel ist Concordia – es ist so elegant und bisher macht es kein anderes Spiel besser. In den letzten Jahren haben wir viel Die Verlorenen Ruinen von Arnak gespielt. 6 Nimmt, LLAMA, Skull King und Floriferous spielen wir auch regelmäßig. Meine liebsten Spiele für Zwei sind Lost Cities und The Field of the Cloth of Gold. Five Tribes schafft es auch des Öfteren auf unseren Tisch. Es ist eigentlich immer eine Mischung aus neueren Spielen und alten Favoriten.

Was machen Sie, wenn Sie nicht gerade an einem Spiel arbeiten?

Fußball schauen. Basketball spielen. Wandern. Brett- und Kartenspiele spielen. Science-Fiction und übernatürliche Serien und Filme schauen. Mit den Hunden rausgehen. Go, Seattle Sounders!! FIFA Club World Cup or bust!

Vielen Dank!

Über den Autor

Randy Flynn ist Softwareentwickler und Spieleautor und lebt derzeit in Seattle, Washington. Seine Inspiration für *Cascadia* lieferte ihm die gleichnamige Region im Pazifischen Nordwesten Nordamerikas. Dort verbringt er viel Zeit mit Wandern, Radfahren, Paddeln und weiteren Abenteuern – bis die nächste Spielidee ruft.

[Umfang: ca. 5.100 Zeichen
Die Fragen stellte Anna Satrapa, KOSMOS Verlag]

“Seeing how fun and interesting mechanics come together to create memorable experiences is wonderful.”

About the game

Cascadia, which was nominated for “Spiel des Jahres 2022” (Game of the Year 2022), is a true feel-good game with great replayability. How did you get the idea to develop such a game?

The core ideas for Cascadia came together on the plane trip home from a vacation with my partner, Marleen. We had just purchased then played Pete McPherson’s Tiny Towns six times on the trip. While reviewing my game ideas notebook on the trip home, I found a note about creating a double tile laying game where the first level determined what could be played on the second level. I decided to put that together with varied scoring cards similar to Tiny Towns and see what I could make. The game took shape quickly after I got home.

How long did you work on the development of the game before it was launched?

I worked on it for about two and a half months before signing it with Flatout Games. We then worked on it together with their CoLab for about a year before launching the Kickstarter campaign.

What was particularly tricky about the development?

The tile & token drafting was the least interesting part of the game for a long time. That weakness meant the game was not delivering the tension we wanted. When members of the CoLab suggested a paired drafting system we dove in and worked on it until it delivered the tension we all wanted.

Your game is played in many different countries. Were you surprised by the international success?

I was always confident that the core of the game would work well anywhere, though I was less sure of how the theme would be received. I give a lot of credit to Beth Sobel and the rest of the team for making the theme really sing. And of course, AEG for working hard to bring on publishing partners in so many languages and countries as well as KOSMOS for bringing it so beautifully to Germany.

What should first-time players pay attention to?

I think many first-time players do best if they focus on wildlife scoring to ensure they understand that part of the puzzle. But they’ll quickly realize how critical it is to play the habitats well to get a high score.

Are you currently working on a new game idea?

Always! Several. But I’m most excited for the upcoming campaign for what will be my second published game - Tabriz. It’s a worker movement game about collecting materials at the bazaar to weave Persian Carpets. It will come to Gamefound this September or October from Crafty Games.

Personal questions

What exactly fascinates you about board games?

I'm fascinated both by the technical side of games and the social. I love a dry game with super tight mechanics, like *Concordia*. But I also enjoy the chaos of a game like *Cockroach Poker* or trick takers like *Skull King*. Seeing how fun & interesting mechanics come together to create memorable experiences is wonderful.

How did you become a game designer?

I started playing a lot of board games with my family as a great activity for us. The more games we played, the more curious I got about what the design and production process would be like. I've always been a builder, and I turned that into a career in software engineering. I just applied that same passion to board games.

Where and with whom do you test your prototypes?

I have a few different outlets for this. I playtest games virtually and in person with our local Seattle design crew as often as I can. Seattle also has a wonderful local organization, *Playtest Northwest*, that runs playtest events at game pubs & stores as well as conventions. I also attend conventions with playtest sections run by great organizations like *Unpub*. And I've done a lot more virtual playtesting since early 2020 with folks I know from Twitter and other online spaces. My family and friends have also been very gracious in playtesting many of my games.

Do you play for fun? And if so, what are your favourite games?

Often! Our family group plays games once or twice a week. *Concordia* is my favorite game overall - so elegant that it's hard to see a game doing what it does any better. We played a lot of *Lost Ruins of Arnak* over the last couple years. *6 nimmt*, *LLAMA*, *Skull King*, and *Floriferous* are getting played regularly. *Lost Cities* and *The Field of the Cloth of Gold* are two of my favorite two player games. *Five Tribes* comes back to the table fairly often. It's always a mix of newer titles and old favorites.

What do you do when you are not working on a game?

Watch football (soccer). Play basketball. Backpack. Play board & card games. Watch science fiction and supernatural shows and movies. Walk my dogs. Go *Sounders!!* *FIFA Club World Cup* or bust!

Thank you very much!

[approx. 4.600 characters]
Questions asked by Anna Satrapa, KOSMOS]