



... weil's einfach Spaß macht

## Information für Spieleautoren

### Lieber Spieleautor!

Das Wissen darum, was Verlag und Autor voneinander erwarten, ist grundlegend für eine fruchtbare und erfolgreiche Zusammenarbeit. Nachfolgend möchten wir darlegen, was wir von Ihnen benötigen, damit aus Ihrer Idee am Ende im besten Fall ein tolles Produkt in unserem Programm wird. Gleich vorweg: Machen Sie sich mit unserem Programm vertraut! Spielen Sie unsere Spiele! Nur so bekommen Sie ein Gefühl für unsere Zielsetzung.

### Was wir suchen

Wir sind ausschließlich auf der Suche nach Kartenspielen mit einem Umfang von maximal 120 Karten (normale Spielkarten, keine Sonderformate!) oder Würfelspielen mit sehr wenig Material (wie etwa unser *Qwixx*, *Knister*, *Twenty One*). Das Spiel muss **für unsere kleine Kartenspielschachtel** geeignet sein, gegebenenfalls für unsere etwas größere quadratische Schachtel (*Würfelland*).

Ihr Spielentwurf sollte **sehr einfache** Spielregeln und einen interessanten, neuen Ansatz haben, oder zumindest einen pfiffigen, innovativen Teilaspekt. Als Anhaltspunkt können Sie sich am besten an unseren Spielen *Qwixx*, *The Game*, *Qwinto*, *Illusion* oder *The Mind* orientieren, die beispielhaft für unsere Zielsetzung sind. An Spielen, deren Regelumfang unseren kleinen *Qwixx*-Streifen deutlich überschreiten, haben wir kein Interesse.

**Ganz wichtig:** Jeder Verlag, auch wir, wünscht sich idealerweise Spiele, die inhaltlich nahezu fertig sind, die nur noch hier und da etwas redaktionell optimiert und dann zum Endprodukt umgesetzt werden müssen. Unsere Philosophie und Arbeitsweise gehen an dieser Stelle jedoch ausdrücklich weiter: Wir sind insbesondere auch auf der Suche nach Spielen, die noch nicht fertig oder gar weit davon entfernt sind – sofern sie eine brillante Grundidee haben. Die richtige Idee entscheidet über alles! Wir arbeiten mit unserem Team gegebenenfalls sehr lange, tiefgreifend und kreativ-entwickelnd an Projekten, suchen nach passenden Ansätzen, Mechaniken, Wertungssystemen, steuern eigene Ideen bei, was immer auch noch fehlen mag, damit letztlich ein ganz besonders gutes, in jeder Hinsicht perfektes Produkt dabei entsteht – manchmal braucht es nur noch ein oder zwei entscheidende Details, manchmal mehr. Wir geben uns nicht mit 80% oder 90% zufrieden, wir wollen immer 100% herausholen!

**Kein Interesse** haben wir generell an Lernspielen, Wortspielen, sehr stark mathematisch ausgerichteten Spielen, Sport- und Wirtschaftssimulationen, Mau-Mau-Varianten, Sammelkartenspielen, Rollenspielsystemen und allzu komplexen Werken. Auch an reinen Kinderspielen oder reinen 2er-Spielen haben wir kein Interesse.

Schicken Sie uns **maximal drei** Spielvorschläge. Wenn Sie deutlich mehr Spiele haben, die in unser Suchfenster passen, wählen Sie bitte diejenigen Spiele aus, die in Ihren Testrunden die besten Ergebnisse erzielt haben.

### Kontaktaufnahme

Kontaktieren Sie uns immer und ausschließlich per Email: [redaktion@nsv.de](mailto:redaktion@nsv.de)

Wir benötigen zunächst nur die Spielregel (als PDF oder Word-Dokument) und mehrere Fotos vom Material. Die Spielregel sollte unbedingt **Beispiele und veranschaulichende Abbildungen** enthalten. Bitte keine Bleiwüsten mit ausschließlich Text.

**Ganz wichtig:** Senden Sie uns ohne ausdrückliche Aufforderung keine Prototypen per Post zu. Unaufgefordert zugesandte Prototypen gehen ungeprüft zurück. Ferner bitten wir, von telefonischen Anfragen abzusehen und uns keine Spielregeln per Post zuzuschicken.

Die erste Begutachtung ihrer Spielregel dauert zumeist nur wenige Tage. Haben Sie nach etwa zwei Wochen nichts von uns gehört, fragen Sie ruhig per Email bei uns nach.

Bei der Erstsichtung Ihrer Spielidee können wir keine inhaltliche Stellungnahme abgeben. Mehr als ein „bitte Prototyp zuschicken“ oder „ist nicht das Richtige für uns“ ist aufgrund der Vielzahl an Zusendungen nicht möglich.

### **Prototyp**

Wenn wir Ihren Prototyp anfordern, schreiben Sie bitte unbedingt Ihre Kontaktdaten auf die Schachtel und prüfen Sie sorgfältig, ob das Material vollständig ist. Wir benötigen etwa 6-8 Wochen, um das Spiel ersten eingehenden Tests zu unterziehen. Falls wir Ihr Spiel ablehnen, nehmen Sie es bitte sportlich und haken Sie nicht unnötig nach. Wir werden uns im Einzelfall zwar bemühen, inhaltlich etwas dazu zu sagen, aber sehr häufig ist es einfach so, dass der entscheidende Funke nicht überspringen wollte, und das kann man mitunter nur schwer an spielmechanischen Details festmachen. Wenn wir ein Spiel ablehnen, bitten wir in jedem Fall von überarbeiteten Neuvorstellungen abzusehen.

Falls Ihr Spiel in den Tests positiv abschneidet und wir von seinem Potential überzeugt sind, werden wir anschließend sehr eng mit Ihnen zusammenarbeiten und versuchen, es zu perfektionieren, es „auf den Punkt zu bringen“. Sollte das gelingen und Ihr Spiel auch in unserer abschließenden Programmkonferenz positiv bewertet werden, erhalten Sie von uns einen Lizenzvertrag. Alle notwendigen Vertragsdetails werden wir offen mit ihnen kommunizieren. Was immer es auch ist, sprechen Sie es an. Die Zufriedenheit des Autors, der den Prototyp eingereicht hat, ist für uns enorm wichtig.

### **Vertrauensvolle Zusammenarbeit**

Für uns ist von Anfang an Fairness oberstes Gebot. Nur wenn beide Seiten ehrlich und respektvoll miteinander umgehen, kann die Zusammenarbeit dauerhaft ein Erfolg werden.

Jeder Spielevorschlag wird bei uns sorgfältig und so rasch wie möglich bearbeitet. Uns ist bewusst, wie viel Arbeit und Herzblut darin stecken und wie leidvoll langes Warten auf eine Antwort ist. Ferner sichern wir Ihnen zu, Ihren Spielevorschlag absolut vertraulich zu behandeln. Ohne vertragliche Regelung werden wir Ihr Werk, oder Teile davon, nicht anderweitig nutzen. Gerade Neulingen unter den Autoren sei gesagt, dass so etwas bei keinem renommierten deutschen Verlag denkbar ist. Ideenklau und unsauberes Arbeiten würden in der überschaubaren Spieleszene sehr schnell die Runde machen. Die Folgen für den Verlag wären katastrophal.

Wenn Sie uns ein Spiel anbieten, gehen wir grundsätzlich davon aus, dass Sie es uns exklusiv vorstellen. Dies gilt insbesondere für angeforderte Prototypen. Falls Ihr Spielevorschlag parallel bei einem anderen Verlag in Sichtung ist, informieren Sie uns bitte ausdrücklich vorab.

### **Tipps**

Als Spieleautor sollten Sie das Metier, in dem Sie sich bewegen, so gut wie möglich kennen. Sammeln Sie deshalb so viele Informationen wie möglich und vor allem: spielen Sie, so viel Sie können! Nur wenn Sie Ihr eigenes Werk mit denen vergleichen können, die es auf dem Markt gibt und gab, werden Sie die Chance haben, erfolgreich zu sein.

Umfassende Informationen zum Thema Spiel finden Sie am einfachsten im Internet unter:

[www.spielbox.de](http://www.spielbox.de) oder bei der Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ): [www.spieleautorenzunft.de](http://www.spieleautorenzunft.de).

Auf der Spielboxseite finden Sie auch Links zu den umfassenden deutschen und englischen Spieldatenbanken „Luding“ und „Boardgamegeek“. In den verschiedenen Spielbox-Foren können Sie Fragen stellen, die gewiss und gerne von erfahrenen Spielern, Autorenkollegen, Spieleskritikern oder Verlagsmitarbeitern beantwortet werden.

Jedes Jahr finden Spieleautorentreffen in Göttingen und in München/Haar statt. Falls Sie die Möglichkeit dazu haben, sollten Sie unbedingt daran teilnehmen. Die dortigen Erfahrungen und Kontakte sind Gold wert.

**Wir hoffen auf eine gute Zusammenarbeit und viele interessante Spielevorschläge.**

Mit spielerischen Grüßen, Ihr NSV-Team!

**Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH**

Forsthausstr. 3-5

90768 Fürth-Dambach

[redaktion@nsv.de](mailto:redaktion@nsv.de)

[www.nsv.de](http://www.nsv.de)