

board game design



Damit ein **Brettspiel** am Markt bestehen kann und als modern gilt, muss es gewisse Prinzipien erfüllen. In seinem **Vortrag** erläutert der **Spielleautor** Fabian Zimmermann einige dieser Prinzipien. Anhand seiner Verhandlungsspiele "Tiefe Taschen" und "GoodCritters" wird er **Design-Entscheidungen** und Gründe für **Regeländerungen** erläutern. Fabian ist Software-Entwickler und entwickelt nebenberuflich Brettspiele. Sein erstes Spiel "Tiefe Taschen" wurde 2017 mit dem **"Dice Tower Seal of Excellence"** ausgezeichnet.



**Board Game Design – Vortrag über die
Entwicklung des Verhandlungsspiel GoodCritters
bei Chaos inKL. e.V. – Eintritt frei –
am Dienstag, dem 19. Februar 2019, um 19:00 Uhr,
in den Vereinsräumen in der Rudolf-Breitscheid-
Straße 65 (Ecke Ziegelstraße) in Kaiserslautern.**