

# 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.**  
am Dienstag, dem **19. Februar 2019, um 19:00 Uhr**,  
in den Vereinsräumen in der Rudolf-Breitscheid-  
Straße 65 (Ecke Ziegelstraße) in Kaiserslautern.