

NEU!

Eine neue Background Story *** Eine neue Background Story *** Eine neue Background Story

Ganz im Gegensatz zu den bisherigen an dieser Stelle präsentierten Spiele-Erfolgsstories, steht diesmal der Beginn einer etwas anders verlaufenden, realen Spiel-Entstehungsgeschichte in drei (Misser)Folgen, wo es am Ende nicht heißt: „Man bringe den Spritzwein!“ – unterhaltsam ist es allemal, Sie werden sehen!

Die Leiden des alten Weaners eine Misserfolgsgeschichte von Harald Schatzl - Teil 1

Raunz´ned – spiel!

Wien, Anno 2015: Die ersten Frühlingssonnenstrahlen erwärmen deine Wohnung. Dabei verfassen sich diese auch in der Staubschicht, welche sich mittlerweile ausgerechnet auf den Schachteln deiner Lieblings-Brettspiele gebildet hat. Aber was willst du machen? Als Brettspielrezensent kommst du ja zu gar nichts mehr, stets ruft die Pflicht; was ist denn diesmal Neues dabei? Aha, *Vienna*, von einem deutschen Verlag und der Autor ist vermutlich auch ein „Piefke“? Nein, immerhin ein Oberösterreicher und die Schachtel verspricht sogar „atmosphärische Tiefe“. Na die trauen sich was; Wien und seine stets grantelnden, raunzenden, sudernenden, keppelnden und hämisch nörgelnden Bewohner sind doch ein eher „gefährliches“ Terrain. Und tatsächlich, die atmosphärische Umsetzung des Spielthemas ist – man möchte sagen „naturgemäß“ – weniger gelungen (fg 1/2015 - siehe Online-Ausgabe).

Es lässt dir keine Ruhe, dass die Ringstraße – trotz ihres aktuellen 150-Jahre-Jubiläums – in diesem Spiel kaum berücksichtigt

wird. Außerdem ist kein stimmiger Zusammenhang zwischen den einzelnen Feldern des Spielplans und deren jeweiliger Funktion erkennbar. Während einer unruhigen Nacht schießt dir eine kreative Idee ein: Warum nicht deine drei Lieblingsspielmechanismen kombinieren und in ein eigenes Wien-Spiel verpacken? So schlaun bist aber

1 2 3 4 5: 1 3 6 10 15	Chip: - neu würf. - + / - 1 - höher setz. - erneut setz. - passen - 1/3 SP
1.: Karte	
2.: Tausch	
3.: 2 Chips	
X.: 1 Chip	

Mit sowas soll man spielen?

sogar du: Das wäre viel zu kompliziert, am besten erst gar nicht anfangen mit so einem Mammutprojekt. Als Basis bleibt immerhin der geniale Würfel-Einsetz-Mechanismus aus *Bora Bora* (fg 1/2013 - siehe Online-Ausgabe) übrig, kombiniert mit taktischem Kartensammeln. Nach dem Zusammenbasteln der ersten, noch gänzlich abstrakten

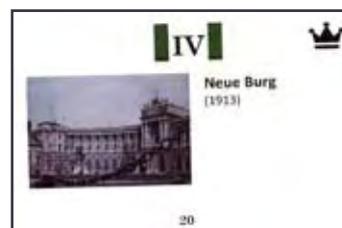
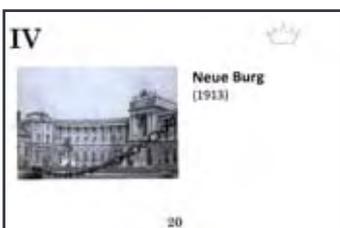
Karten bist du auf das Testerlebnis gespannt; tatsächlich finden sich einige „Opfer“ für das Jungfernspiel: Aber leider, völlig unbefriedigend, geradezu misslungen.

Du gibst dennoch nicht auf, änderst dies und das, „zwingst“ andere Mitspieler zu weiteren Testpartien – und siehe da, allmählich wird es doch was und fühlt sich sogar recht brauchbar an. Parallel dazu suchst du für 36 Karten historische Ringstraßengebäude, die jeweils mit zwei verschiedenen Eigenschaften verbunden werden können. Und weil die Ringstraße eigentlich aus sechs „eckigen“ Abschnitten besteht, passt das Thema schon auch irgendwie mit dem Würfelmechanismus zusammen (immerhin hat ein Würfel ja auch sechs Seiten und hast du schon viel „aufgesetztere“ Themen spielen müssen):

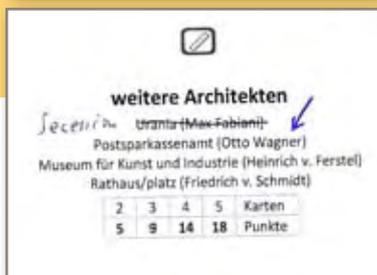
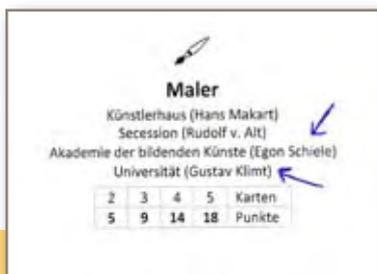
Die Wiener Ringstraße ist nicht rund, sondern eckig; dennoch formen ihre sechs Geraden kein Sechseck. Am ersten Mai 1865 wurde sie offiziell eröffnet; bis sie aber tatsächlich fertig war, hat es noch mehrere Jahrzehnte gedauert. In Wien ist es eben immer



online



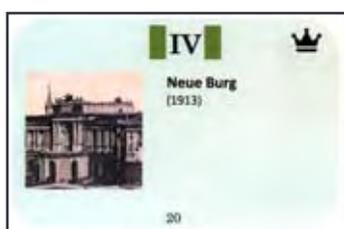
Von der ältesten zur neuesten Burg



Klimt, Schiele & Wagner immer dabei!

schon eher gemütlich zugegangen; außerdem nimmt man es hier nicht so genau, irgendwas geht immer (vor allem für ein bisserl Geld).

Schnell, schnell, schon im Juni naht ein Spieleautoren-Treffen und die Karten müssen noch hübscher gemacht werden! Im Internet findest du die passenden Motive dafür: Voller Entdecker- und Sammelfreude fügst du alle per „Copy & Paste“ in ein einziges Word-Dokument ein. Am nächsten Tag dann aber die böse Überraschung: Die Datei ist irreparabel beschädigt – „OK“ – alle Bilder sind somit futsch. Zusätzlich kannst du dir schlimme Vorwürfe deines Liebblingsmenschen anhören: Du Dummy, wie konntest du nur, jedes Foto muss als eigene Datei abgespeichert sein, dann lassen sie sich auch besser bearbeiten. Die ganze Internet-Such- und Kopier-Arbeit also nochmal von vorn.



Immerhin bist du zum Spieleautoren-Treffen mit grafisch durchaus passablen Kartenvorlagen fertig. Du schmückst deinen Tisch mit den Karten und einigen Foldern aus den aktuellen Ausstellungen zum 150-Jahre-Jubiläum der Ringstraße (immerhin sollen ja auch deutsche „Touristen“ kommen). Danach geht es los, vorerst aber nur mit einer elendlangen Herumwarterei. Der Event ähnelt einem Speed-Dating für „Übriggebliebene“: Auf der einen Seite die verzweifelten, dennoch hoffnungsfrohen Autoren, auf der anderen Seite die abgeklärten, dennoch hoffnungsfrohen Verlagsvertreter – wobei es eben nicht wirklich „schnell“ zugeht. Und dafür hast du einen Teilnahmebeitrag von € 15,- bezahlt?! Andere sind aber noch schlimmer dran als du: Ein Konkurrent bzw. Kollege möchte seinen Prototypen eines (mit unvorstellbarem Zeit- und Kostenaufwand) selbst geschaffenen *Herr-der-Ringe-Risikos* mit einem riesigen Spielplan und vielen, vielen laser-gedruckten Figuren vorstellen.

Dann endlich: Drei freundliche Gespräche mit Piatnik, mit Schmidt und auch mit Eggertspiele. Letztlich gehst du sogar ein wenig euphorisch nach Hause, der Tag hat sich also doch gelohnt – einige Wochen später kommt von Schmidt eine freundliche Email, leider aber eine Absage. Immerhin gibt es weder von Piatnik noch von Eggertspiele Absagen, von diesen Verlagen wirst du nämlich nie wieder etwas hören oder lesen! Passend zu ihren jeweiligen Ausstellungen könnten aber vielleicht das Wien Museum, die Österreichische Nationalbibliothek und/oder die Wienbibliothek Interesse an der Veröffentlichung eines Karten-/Würfelspieles haben? Leider, leider, sagt der Schneider: Zwei Absagen („wir veröffentlichen keine Spiele“), einmal keine Reaktion.

Kann es dazu noch eine Fortsetzung geben? Ja, im nächsten Heft!



Du hast ein Spiel erfunden und möchtest wissen, ob es Chancen hat veröffentlicht zu werden?

Komm zum **White Castle AutorInnen Stammtisch**

Autoren aller Altersgruppen und Spielvorlieben treffen sich unter unserer Regie regelmäßig zur Perfektionierung ihrer Spielideen.

Wir als Agentur greifen auf über 10jährige Branchenerfahrung zurück und haben bereits über zwanzig Autoren zu ihrer Erstveröffentlichung verholfen.

jeden Montag, ab 19.00 im Lokal »Spielbar« Lederergasse 26 in 1080 Wien

Voranmeldung nicht notwendig! Wer schnuppern möchte, kann natürlich auch ohne Spiel vorbeikommen!

Nähere Infos unter: www.whitecastle.at

White Castle Games AutorInnen Sprechstunde Jeden Mittwoch 17.00-20.00 und Donnerstag 10.00-12.00 im MQ/quartier 21

MITMACHEN ERWÜNSCHT!

Background Story: alle bisher erschienenen Teile finden Sie in unserer Online-Ausgabe.

Ganz im Gegensatz zu den bisherigen an dieser Stelle präsentierten Spiele-Erfolgsstories, steht diesmal der Beginn einer etwas anders verlaufenden, realen Spiel-Entstehungsgeschichte in drei (Misser)Folgen, wo es am Ende nicht heißt: „Man bringe den Spritzwein!“ – unterhaltsam ist es allemal, Sie werden sehen!

Die Leiden des alten Weaners eine Misserfolgsgeschichte von Harald Schatzl - Teil 2

* frei nach Liedermacher Georg Danzer

Des kaun do no ned ollas gwesn sein (*)

Du bist ja nicht so: Das Österreichische Spiele Museum könnte vielleicht eine kostenfreie Print & Play-Version anbieten und zur (Herbst-)Messe 2015 in Essen publik machen; quasi als Geschenk für Wien, für die Welt, ja sogar für das ganze Universum (und auch gleich für alle Paralleluniversen)! Damit einher geht aber erneut die mühsame Bilderrecherche im Internet. Schließlich kann es heutzutage schon fast die Todesstrafe bedeuten, wenn Fotos ohne Genehmigung verwendet werden. Immerhin findest du auf Wikipedia und Wiki Wien mehrere Bilder, die allgemein genutzt werden dürfen, sofern die (gänzlich unverständliche) Lizenz zitiert wird – einige Stellen in deinem persönlichen „Ringstraßen-Panini-Album“ bleiben dennoch leer.

Dann entdeckst du das Foto-Archiv der Österreichischen Nationalbibliothek: Ein Quell' unzähliger passender und toller alter Bilder strömt auf deinen Schirm! Aber leider: Die ÖNB verlangt für deren Nutzung Lizenzgebühren, auch für ein kostenloses Projekt gäbe es keine Ausnahme. Also wieder mal frustrierende Freudlosigkeit – plötz-

lich ereignet sich ein unerwartetes Wunder: Eine andere Abteilung der ÖNB stellt zahlreiche alte Ansichtskarten online zur Verfügung (AKON), davon viele auch aus Wien! Und deren Motive sind nicht nur bunter, sondern schauen auch noch viel besser aus als die bisher verwendeten Bilder.

Jetzt aber: Unter hohem Zeitdruck müssen die Karten erneut grafisch umgearbeitet werden, auch die Spielanleitung wird neu gestaltet samt Wien-Plan (für einen virtuellen Spaziergang rund um die alte Ringstraße) und dazu kommt noch ein Glossar zu allen im Spiel vorkommenden Gebäuden und Personen – sogar eine englische Übersetzung geht sich zeitgerecht aus.

Dein Spiel „erscheint“ tatsächlich im Oktober 2015 auf der Homepage des Spielemuseums, in der Ausgabe fg 3/2015 sowie online! Endorphine und sonstige Glückshormone durchströmen dich wie nach der Geburt eines Kindes! Zu deinem Spiel gibt es außerdem Notizen bei den aktuellen Nachrichten der Seite spielbox.de (am 20.10.2015), im Dezember-Newsletter der (Wiener)



spielbox und einen dauerhaften Eintrag auf *boardgamegeek*! Dort findet sich nur wenige Tage später sogar die erste positive Bewertung (und die stammt nicht einmal von dir selber oder von sonst jemandem, den du kennst)! Danach tut sich aber rein gar nichts mehr, keine weitere Bewertung, keine Postings, keine Fragen, keine Rezension.

Winter 2015/2016: Beim Wandern überlegst du dir ein anderes wienersches Thema; der Tiergarten Schönbrunn wäre doch fein, anstelle der 36 Ringstraßengebäude nimmst du 36 Tiere, die als „Untertanen“ der „Großen Sechs von Wien“ in sechs „Bezirken“ des Tiergartens wohnen:

Auf einer Foto-Safari in Afrika möchten wohl alle unbedingt die „Großen Fünf“ (Büffel, Elefant, Leopard, Löwe und Nashorn) vor die Linse bekommen. Der gleiche Erfolg

Die „Großen Sechs von Wien“

<p>überaus bagschierliche Tiere (herzig, reizend, niedlich)</p> <ul style="list-style-type: none"> Kirk-Dikdik Nacktnasewombat Roter Panda Schwarzschwanz Präriehund Wildkaninchen Zwergseidenaffe 	<p>zumeist büselnde Tiere (schlafend, schlummernd, dösend)</p> <ul style="list-style-type: none"> Arktischer Wolf Dunkler Tigerpython Habichtskauz Koala Löwe Zweifinger Faultier 	<p>irgendwie entrische Tiere (unheimlich, gespenstisch, gruselig)</p> <ul style="list-style-type: none"> Australische Riesenmantis Jaguar Kaiserskorpion Komodowaran Schwarzschwanz-Klapperschlange Waldrapp 	<p>offenbar gscham (schüchtern, verschäm)</p> <ul style="list-style-type: none"> Feuersalamander Kurzschnabel Nördliche Riesenschildkröte Rosa Flamingo Südliches Kugelgürteltier Ursonne
---	--	---	--

Anleitung und Spielmaterial als PDF zum Ausdrucken finden Sie hier:

ist im Tiergarten Schönbrunn, dem ältesten Zoo der Welt, viel einfacher zu erreichen. Dort residieren nämlich sogar die „Großen Sechs“: Afrikanischer Elefant, Eisbär, Großer Panda, Löwe, Orang-Utan und Panzernashorn. Und als Nachfolge zur ehemals kaiserlichen Historie fungieren sie quasi als „Bezirksherrscher“ und werden jeweils mit großen Bronzestatuen des Künstlers Prof. Gottfried Kumpf gewürdigt.

Exemplare für entrinche, wamperte, gschamige, büselnde und stade Tiere sind bald ausgewählt, aber wie schwer kann es denn eigentlich sein, einen wienerischen Ausdruck für „süß/herzig“ zu finden? Nach dem Durchblättern mehrerer Wörterbücher bietet sich endlich „bagschierlich“ an. Und anstelle von 18 verschiedenen Symbolen gibt es nur mehr 12, das macht das Spiel flotter und leichter zugänglich. Für die neuen Kartenmotive versucht du dich vor Ort mit frierenden Fingern an dilettantischen Fotos von ohnehin kaum sichtbaren Tieren; letztlich hältst du es nicht mehr aus und flüchtest dich in die Innengehege, dort beschlägt sich die Kameralinse – dein mehrstündiger beinhardter „Reportage-Einsatz“ unter extremen klimatischen Bedingungen bringt somit letztlich nur eine äußerst magere Ausbeute.

Warum schaut du nicht gleich auf der Homepage des Tiergartens nach? Dort gibt es viele, viele perfekte Tierfotos, die alle nur auf Dich warten – das Leben kann so einfach sein! Bald ist der neue Prototyp grafisch fertig und wirkt gelungen, du schickst ein Email an den Tiergarten. Noch am selben Tag kommt

ein Anruf: „Wir wollen gar kein Spiel haben“ – auch Kommunikation kann so einfach sein! Na gut, Plan A ist gescheitert; du aber bist schlau und hast bereits einen Plan B, und zwar mit „B“ wie „besser“. Auch heuer gibt es nämlich wieder den Kartenspiel-Autorenwettbewerb der Wiener Spiele Akademie: Dafür änderst du das Thema auf „Opernball der Tiere“, mit nahezu denselben Tieren, diesmal aber aus den sechs Kontinenten:

Der Wiener Opernball ist der alljährliche gesellschaftliche Höhepunkt der Ballsaison. Stets mit dabei ist auch ein bekannter Baulöwe, in Begleitung von Maus, Hasi, Bambi, Katzi, Kolibri oder Spatzi. Und heuer lädt er als seine weiteren Gäste sogar echte Tiere ein: Erstmals findet also ein Opernball der Tiere statt! Aus der ganzen Welt strömen sie in Frack und Robe zum festlichen Ereignis herbei. Das ist selbstverständlich eine „Riesenhetz“ für die Stadtbewohner, alle wollen das sehen und fotografieren; und nebenbei natürlich auch noch das Aussehen der Ballbesucher mit dem bekannten „Wiener Charme“ kommentieren.

Wienerischer geht's ja wohl kaum! Und statt der Würfel funktioniert jetzt alles über „Selfie-Stick-Karten“ (auf diese Idee bringt dich das Kartenspiel zu *Die Burgen von Burgund* (siehe fg 2/2016 und Online-Ausgabe): Je höher die Zahl bzw. je länger der Stick, desto eher lässt sich ein Foto grapschen!

nächste Fortsetzung (!) in fg 4/2018

ige Tiere
(schönhaft)

der
igel
erkenratte
go
ürteltier

cher stade Tiere
(ruhig, leise, still)

Bartagame
Beulenkrokodil
Giraffe
Hausen
Panzernashorn
Vikunja

etwas wamperte Tiere
(dickhäutig, belebt)

Bennettkänguru
Bison
Flusspferd
Großer Panda
Humboldtpinguin
Pustertaler Sprinzen (Wiener Kuh)



Du hast ein Spiel erfunden und möchtest wissen, ob es Chancen hat veröffentlicht zu werden?

Komm zum **White Castle AutorInnen Stammtisch**

Autoren aller Altersgruppen und Spielevorlieben treffen sich unter unserer Regie regelmäßig zur Perfektionierung ihrer Spielideen.

Wir als Agentur greifen auf über 10jährige Branchenerfahrung zurück und haben bereits über zwanzig Autoren zu ihrer Erstveröffentlichung verholfen.

jeden Montag, ab 19.00 im Lokal »Spielbar« Lederergasse 26 in 1080 Wien

Voranmeldung nicht notwendig! Wer schnuppern möchte, kann natürlich auch ohne Spiel vorbeikommen!

Nähere Infos unter: www.whitecastle.at

White Castle Games AutorInnen Sprechstunde
Jeden Mittwoch 17.00-20.00 und Donnerstag 10.00-12.00 im MQ/quartier 21

MITMACHEN ERWÜNSCHT!

Background Story: alle bisher erschienen Teile finden Sie in unserer Online-Ausgabe.

Ganz im Gegensatz zu den sonst an dieser Stelle präsentierten Spiele-Erfolgsgeschichten, steht nun der dritte Teil einer etwas anders verlaufenden, (leider) realen Spiel-Entstehungsgeschichte in drei (Misser)Folgen, wo es am Ende nicht heißt: „Man bringe den Spritzwein!“ – oder vielleicht doch? Unterhaltsam ist es allemal!

Die Leiden des alten Weaners eine Misserfolgsgeschichte von Harald Schatzl - Teil 3

Auch ein echter Weaner geht mal unter

Sommer 2016: Beim Kartenspiel-Autorenwettbewerb der Wiener Spiele Akademie hast du – außer einer weiteren negativen Erfahrung – nichts gewonnen. Aber vielleicht hat Baumeister Richard Lugner zu Werbezwecken Interesse an der Veröffentlichung eines Kartenspiels mit Karikaturen seiner Person (mit und ohne Frack)? Der gibt ohnehin so viel Geld für das Engagement von Begleiterinnen für seine alljährlichen Opernball-Besuche aus. Auf deine erste Email erhältst du keine Antwort. Du gehst also direkt in die Höhle des (Bau-)Löwen, in die Lugner City, vorsprechen. Danach wieder keine Antwort; zweite Email: Endlich eine Antwort der Chefsekretärin, ablehnend. Dir ergeht es also ähnlich wie dem Baumeister selbst bei seinen zahlreichen Versuchen, wenigstens einmal zur Audienz bei Kaiser Robert Heinrich I. vorgelassen zu werden.

Auch *Schmidt-Spiele* hat kein Interesse an dieser Kartenspiel-Variante. Dir kommt eine neue Idee: *Alea*

bringt derzeit mehrere Kartenspiele zu früheren Brettspielen heraus, warum nicht auch zu „Bora Bora“ (fg 1/2013)? Quasi „back to the roots“! Neben einer Verbesserung bei der Punktwertung und einer Variante für nur zwei Mitspieler ist auch eine neue Hintergrundgeschichte (samt kleiner Hommage an Stefan Feld) schnell gefunden:

Was tut ein Wiener am liebsten? Granteln, Raunzen, Sudern und Keppeln; und am besten Jammern lässt es sich natürlich auf Reisen. Deswegen fliegt eine Wiener Touristengruppe (nach Rom, Paris, Hamburg, Straßburg, Brügge, Venedig und Burgund) heuer sogar bis in die ferne Südsee! Dort muss gleich einmal alles fotografiert und mit dem bekannten „Wiener Charme“ kommentiert werden. Den Inselbewohnern bleibt kaum Zeit, sich in ihre Hütten zu flüchten; doch nicht einmal dort sind sie vor den fotografierwütigen Touristen sicher.

Schnell beantwortet wird auch deine Email: Und was für eine großartige und tolle Überraschung – es ist eine Absage! Immerhin ist dein Prototyp sogar von Stefan Feld höchstpersönlich getestet worden, das kannst du mal deinen Enkerln erzählen. Zum Jahreswechsel 2016/2017 herrscht somit wieder mal winterliche Tristesse vor. Wird in Wien aber nicht gerade an der U5, der (endlich) sechsten U-Bahn-Linie gebaut? „Oida“, ändere die Kartenmotive einfach wieder zurück auf Gebäude (bzw. zu diesen jeweils nahegelegenen U-Bahn-Stationen). Und anstelle der Karten wird alles wieder über Würfel gesteuert. Die Wiener Linien könnten ohnehin eine Ergänzung zu ihrem Brettspiel und ihrem Kartenspiel gebrauchen – und seit heuer gibt es außerdem noch stimmige Würfel im U-Bahn-Linien-Design!

So einfach bzw. schnell geht es dann doch nicht, du bist nur mehr schwer zu motivieren. Und es ist auch gar nicht so leicht, je sechs passende



hier residieren die „Großen Sechs“



siehe Newsletter vom Dezember 2015!

Gebäude zu den sechs U-Bahn-Linien zu finden. Erst im Herbst 2017 ist alles (wieder einmal) grafisch umgearbeitet, fertig ausgedruckt, die Karten laminiert und mit dem Stanley-Messer zugeschnitten (dir fällt wieder ein, wie weh das nach einiger Zeit eigentlich in den Fingern tut; selbst wenn du es schaffst, die Klinge unter den Fingern zu belassen). Mit neuem Titel – „Das U-Bahn-Würfel-Spiel“ – und einer neuen Hintergrundgeschichte ...

Anno 2033: Wien jagt wieder Mister X! Mister X und seine Komplizen, Miss U und Mister W, treiben ihr Unwesen im Wiener Untergrund. Für ihre konspirativen Treffen wollen sie sich unerkannt bei besonders sehenswerten Gebäuden und Örtlichkeiten von Wien verabreden. Zwei bis sechs Agenten werden gesucht, um Mister X und seinen Kumpanen einen Strich durch ihre ganovenhafte Rechnung zu machen. Mit den sechs U-Bahn-Linien sind Mister X und seine Verbündeten in Wien unterwegs. Die Agenten erhalten von der Zentrale jede Runde Hinweise auf deren Aufenthaltsorte (U-Bahn-Stationen). Wer sichert sich die meisten und siegpunkteträchtigen Beweise? Zug fährt ab!

... kontaktierst du zunächst *White Castle Games*, die ja auch das Brett- und das Kartenspiel der Wiener

Linien betreut haben. Das Testspielerlebnis ist zwar durchaus positiv, das Ganze wird aber als zu kompliziert für die Wiener Linien befunden; man habe sogar schon mit dem Brettspiel Probleme gehabt (wie können die Wiener Linien dann annehmen, dass ihre Kunden das Tarifsysteem oder gar die AGB verstehen?). Vielleicht könnte immerhin kommuniziert werden, dass dieses Spiel zwar komplizierter ist als die beiden anderen, aber auch nicht komplizierter als sonstige Familienspiele? Stattdessen lautet die Antwort, das Regelwerk wäre „relativ kompliziert“ – was soll das denn bitte heißen? Alles im Leben ist „relativ kompliziert“ (außer vielleicht Nasenbohren), bei den Wiener Linien muss ein derartiges Urteil aber natürlich ein „No-Go“ bewirken. Somit endet das Projekt so wienerisch, wie es begonnen hat: Quasi mit einem „Hackl ins Kreuz“!

Wien Anno 2018: Du bist jetzt ein Drittel so alt wie die Ringstraße im Jahre 2015, hast bislang kein Haus gebaut, keinen Sohn gezeugt und auch keinen Baum gepflanzt – und du hast es nicht einmal geschafft, ein Spiel drucken zu lassen! Stattdessen ist die Staubschicht auf den Schachteln deiner Lieblings-Brettspiele mittlerweile noch dicker geworden. Aber was willst du machen? Als Brettspielrezensent kommst du ja zu gar nichts mehr, stets ruft die Pflicht; was ist denn diesmal Neues dabei?



Du hast ein Spiel erfunden und möchtest wissen, ob es Chancen hat veröffentlicht zu werden?

Komm zum **White Castle AutorInnen Stammtisch**

Autoren aller Altersgruppen und Spielevorlieben treffen sich unter unserer Regie regelmäßig zur Perfektionierung ihrer Spielideen.

Wir als Agentur greifen auf über 10jährige Branchenerfahrung zurück und haben bereits über zwanzig Autoren zu ihrer Erstveröffentlichung verholfen.

jeden Montag, ab 19.00 im Lokal »Spielbar« Lederergasse 26 in 1080 Wien

Voranmeldung nicht notwendig! Wer schnuppern möchte, kann natürlich auch ohne Spiel vorbeikommen!

Nähere Infos unter: www.whitecastle.at

White Castle Games AutorInnen Sprechstunde
Jeden Mittwoch 17.00-20.00 und Donnerstag 10.00-12.00 im MQ/quartier 21



Museen

Belvedere
 Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum
 KHM / NHM
 MAK
 Remise-Verkehrsmuseum
 wienXtra-spielebox



(Musik-)Theater

Burgtheater
 Kosmos Theater / Theater der Jugend
 Staatsoper
 Theater an der Wien
 Volksoper
 Volkstheater

Wien heute: Alles (bald) per U-Bahn erreichbar

Anleitung und Spielmaterial als PDF zum Ausdrucken finden Sie hier:
www.spielmuseum.at/wordpress/spieleatelier-2014 und www.frisch-gespielt.at

MITMACHEN ERWÜNSCHT!