

## Leitfaden für Spieleautor\*innen

Sie sind Spieleautor\*in, haben ein Spiel entwickelt und möchten es gerne unserer Spieleredaktion vorstellen? Dazu haben wir für Sie wichtige Informationen und Tipps für eine gelungene Einsendung gesammelt! Im Folgenden finden Sie einen Überblick, von den ersten Überlegungen zum eigenen Spiel, über die Konzeption der Anfrage per E-Mail und zu den Abläufen nach der Einsendung.

Ausführliche Informationen und weitere Tipps zur Spielentwicklung finden Sie auf den Internetseiten der [Spieleautorenzunft](#).

*Sie haben gar keine Spiel-Idee für uns, sondern ein anderes Anliegen? Ups, dann sind Sie hier falsch. Schicken Sie Ihre Frage gerne an [info@moses-verlag.de](mailto:info@moses-verlag.de)*

### **1. Vor der Einsendung – Was gilt es zu beachten?**

Bevor Sie uns ein Spiele-Konzept zusenden, sollten Sie sich fragen, ob Ihre Spiele-Idee zu moses. und unserem Spieleprogramm passt. Stöbern Sie gerne durch unseren [Webshop](#) oder unseren [Spiele-Katalog](#), um einen ersten Eindruck über unser Programm zu erhalten.

Außerdem sollten Sie sich generelle Gedanken über Ihr Spiel machen. Wichtige Fragen dabei sind: An welche Personen richtet sich das Spiel (Kinder, Erwachsene, Wenigspieler, ...)? Ab welchem Alter ist das Spiel zu empfehlen? Gibt es vergleichbare Spiele auf dem Markt, und wenn ja, wie unterscheidet sich Ihres davon?

*Hinweis:* Bitte sehen Sie davon ab, ungefragt postalisch einen Prototyp zu senden. Eine E-Mail reicht für einen ersten Eindruck völlig aus.

#### **Was wir suchen:**

Unsere Spiele sollen schnell zu verstehen sein, einen einfachen Zugang haben und sich durch neue, pfiffige Mechanismen oder Materialien von anderen Spielen abheben – eben eine Idee mehr haben! Solche Spiele denken bekannte Konzepte modern weiter oder bieten neue außergewöhnliche Spielelemente und -erlebnisse.

- **Familienspiele (ab 8 Jahren)**  
*leichte Spiele mit außergewöhnlichem Spielmaterial oder besonderer Mechanik (z.B. Kraqua)*
- **Erlebnis-, Krimi- & Escapespiele für Kinder und/oder Erwachsene**  
*Erlebnis- und Storyspiele, die eine kooperative Gruppenerfahrung bieten (z.B. Die verlassene Bibliothek, QUIZscape, Unter Schock)*
- **Karten- und Würfelspiele (ab 8 Jahren)**  
*simple, aber geniale Ideen in unserem hochwertigen Schuber-Format (z.B. Namaste, Kryptx)*
- **Außergewöhnliche Kommunikations-, Wort- und Quizspiele**  
*innovative Wortspielereien, Fragen-Formate oder Assoziationsspiele, usw. (Das perfekte Wort, 4 aus Acht, Outlines)*
- **Spiele mit Stift und Zettel**  
*Schreiben, malen, kritzeln, rätseln auf Papier (z.B. Salto Wortale oder Picture Points)*

#### **Was wir derzeit nicht suchen:**

- Klassische Partyspiele
- Logikspiele
- Komplexe Strategiespiele (Kenner-/Expertenspiele)
- Lern- und Memospiele
- Klassische Kinderspiele unter 6 Jahren
- Fantasy- oder Rollenspiele
- Solitär- und Zweispielerspiele

## 2. Die schriftliche Einsendung – Wie sollte die E-Mail aussehen?

Sollten Sie zu dem Entschluss gekommen sein, dass Ihr Spiel zu moses. passt, dann freuen wir uns über Ihre schriftliche **Einsendung per E-Mail** an [spieleredaktion@moses-verlag.de](mailto:spieleredaktion@moses-verlag.de) Diese sollte folgendes beinhalten:

- einige Infos über Sie als Autor\*in (Person, Werdegang, Kontakt mit der Spiele-Branche, Motivation)
- kurze Beschreibung des Spielprinzips
- Was macht Ihr Spiel einzigartig und hebt es von anderen Spielen ab?
- Spielanleitung (im Anhang)
- Beispiel-Karten, oder (bei Quizspielen) auch Beispiel-Fragen
- ggf. Fotos vom Spielaufbau oder einer Spielsituation
- eine Kontaktangabe, wie wir Sie erreichen können

### **Was sollte eine Spielanleitung enthalten:**

- Arbeitstitel des Spiels
- Personen-Anzahl und Spieldauer
- eine genaue Auflistung des enthaltenen Spielmaterials
- eine kurze Beschreibung des Spielprinzips
- alle Spielregeln (Aufbau, Ablauf, Spielende)

## 3. Nach der Einsendung – Wie geht es weiter?

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung! Bitte haben Sie jedoch Verständnis dafür, dass wir nicht alle Anfragen unmittelbar bearbeiten, testen und beantworten können. Diese Prozesse benötigen ungefähr **8 bis 12 Wochen**. Leider können wir nicht zu allen Einsendungen eine ausführliche Rückmeldung geben. Bitte sehen Sie daher von weiteren Nachfragen oder E-Mails ab.

Sollten wir von Ihrem Konzept überzeugt sein, fordern wir anschließend einen **Prototyp** von Ihnen an und testen diesen ausgiebig in internen und externen Spielrunden.

## 4. Der Prototyp – Wie mache ich meine Idee spielbar?

Der Prototyp ist ein erstes **Muster**, mit dem sich das Spiel in Gänze spielen lässt. Verwenden Sie dazu Materialien, die Sie in der Wohnung finden oder in anderen Spielen. Denn auch das **Testen und Optimieren** des Spiels mit Familie, Freunden und Bekannten gehören zu einer guten Vorbereitung. Denken Sie daran: Der erste Eindruck zählt auch bei einem Prototyp!

Wenn wir zu der Entscheidung kommen, dass Ihr Spiel in unser Programm passt, setzen wir uns wieder mit Ihnen in Verbindung. Falls Ihre Spielidee abgelehnt wird, erhalten Sie in jedem Fall Ihren Prototyp zurück. Bitte geben Sie daher unbedingt auf der Spielschachtel und in der Spielanleitung Ihre vollständigen Kontaktdaten an. Selbstverständlich behandeln wir Ihre Anfrage stets **vertraulich**. Sowohl Ihre Ideen als auch Ihre persönlichen Daten werden bei uns nicht für andere Zwecke verwendet außer für den Kontakt mit Ihnen.

**Wichtig zum Schluss:** Verzagen Sie nicht an einer Absage! Vielleicht klappt es ja bei der nächsten Spiel-Idee!

Wir freuen uns auf Ihre Spiele-Einsendung!

**Ihre moses. Spieleredaktion**

Hinweise zum Datenschutz finden Sie [hier](#).