

# Autorenportraits

## *Game Designer*

## *Portraits*

### VERANSTALTUNGSZEIT

Freitag, den 3. Februar 2023

### EVENT DATE & TIME

Friday, 3 February 2023

9 – 18 Uhr Spieleerfindermesse  
18 – 22 Uhr GamingHour - die Spieleparty

9 am – 6 pm Game Inventors Convention  
6 pm – 10 pm GamingHour games party

### VERANSTALTUNGORT

Halle 11.1, Messezentrum Nürnberg

### LOCATION

Hall 11.1, Nuremberg Exhibition Centre

### ZUTRISSREGELUNG FÜR

- Spieleredakteure
- Produktmanager
- Spieleagenturen
- Spielekritiker
- Fachjournalisten
- Blogger

### ADMISSION REGULATIONS FOR

- Game editors
- Product managers
- Game agencies
- Game critics
- Trade journalists
- Bloggers

Ergänzend zu der Aussteller-, Presse- oder Blogger-Eintrittskarte zur Spielwarenmesse® 2023 ist eine Visitenkarte abzugeben.

*A business card must be handed in addition to the exhibitor, press or blogger entry card to Spielwarenmesse® 2023.*

# Geländeplan

## *Hall plan*

### VERANSTALTUNGSORT

Internationale Spieleerfindermesse  
 Halle 11.1, Messezentrum Nürnberg

### LOCATION

Game Inventors Convention  
 Hall 11.1, Nuremberg Exhibition Centre

### Tipps zur Anfahrt:

[www.spielwarenmesse.de/besuchen/anreise](http://www.spielwarenmesse.de/besuchen/anreise)

### Tips for getting here:

<https://www.spielwarenmesse.de/en/visit/travel>



SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Mark "Krimisu" Sienholz

E-MAIL / MAIL

krimsu@t-online.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / Germany

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- Family games, Expert games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Nach 25 Jahren als Spieleentwickler und Verleger der Spiele von "Krimsus Krimskramskiste", hab ich dieses tolle Hobby letztes Jahr aus persönlichen Gründen beendet. Bleibt noch der Spieleentwickler, mit den "etwas anderen" Spielen. Und vielleicht findet sich da ja ein Verleger im gleichen Geiste.

*After 25 Years as Gameinventor and Publisher of the Games of "Krimsus Krimskramskiste", i endend this magnificent Hobby last Year. So only the Gameinventor is left, with many Ideas for the "other type of Game". And maybe this ideas will find a publisher, who likes also Games, which are different..*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Spiele, deren Regeln immer nah am Thema oder der Geschichte des Spiels liegen. Einfacher Einstieg. Und hoffentlich etwas im Spiel, das noch nicht da war, oder wenn dann vor sehr langer Zeit..

*Games, where the Rules are near by the Story or Theme of the Game. Easy entrance. And hopefulls something in the Game, that was not there yet, or it was long time ago..*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dr. Nick Emmenegger

**E-MAIL / MAIL**

nick.emmenegger@protonmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Schweiz / Switzerland

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- Children's games, Family games

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Seit meiner Studienzeit lebe ich in Zürich. Vor dem Physikstudium absolvierte ich eine Lehre als Werkzeugmacher. Seit mehr als 25 Jahren unterrichte ich an einem Gymnasium Physik. In meiner Freizeit entwickle ich Spiele. Zwei davon sind im Verkauf: «Sentiero» und «Pick den Wurm» (beide Dusyma).

*I have lived in Zurich since my student days. Before studying physics, I completed an apprenticeship as a toolmaker. For more than 25 years I have been teaching physics at a high school.*

*In my spare time I develop games. Two of them are on sale: "Sentiero" and "Pick den Wurm" (both Dusyma).*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Meine Spiele vereinen immer mehrere verschiedene Spiel-Aspekte, welche sich gegenseitig zu einem abgerundeten Ganzen ergänzen. Die Spiele leben von der Spannung welche durch Aktionen der Mitspieler auf dem Spielbrett herrühren. So werden die Spielverläufe nie langweilig und überraschen immer wieder.

*My games always combine several different game aspects, which complement each other to a well-rounded whole. The games live from the tension created by the different actions of the players on the board.*

*Thus, the game progress is never boring and surprises again and again.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Arno Thelen

E-MAIL / MAIL

arno.thelen@gmx.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / Germany

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

BUMP! ist meine erste Spielidee, die ich bis zur Marktreife entwickelt habe. Parallel zu meinem Berufsleben als Ingenieur waren Brettspiele stets ein fester Teil meines Lebens. Mit 53 Jahren freue ich mich auf meine erste Spielpräsentation.

*BUMP! is my first board game which ready for a gaming fair. Parallel to my business life as engineer gaming was always a major part of my life. With 53 years of age I am looking forward to presenting my first board game.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

BUMP! flotter Spaß für die ganze Familie.. schnell zu verstehen für alle Altersklassen ab 10 Jahren.. Ein bisschen Taktik und etwas Würfelglück sind der Schlüssel dafür, die eigenen Spielsteine schnell über das Spielfeld ins Ziel zu bringen.

*BUMP! is a fast gaming fun for a complete family. BUMP! is easy to understand for all ages >10 years. A little bit of tactics and a little luck of the dice is the key to bring all the token to the other side of the game board.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Markus Hagenauer

## E-MAIL / MAIL

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Vor etwa 15 Jahren habe ich ernsthaft damit begonnen Spiele zu entwickeln. Mein erstes Spiel wurde 2010 veröffentlicht, seitdem sind 11 weitere dazu gekommen (Veröffentlichungen in Büchern und Sammlungen nicht mitgezählt). Seit 2017 engagiere ich mich auch im Vorstand der Spiele-Autoren-Zunft.

*I've seriously started designing games about 15 years ago. My first games has been published in 2010. Since then eleven more have followed, not counting those published in books or as a part of collections. Since 2017 I'm a member of the board of the Spiele-Autoren-Zunft /Game Designers Association.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Die von mir entwickelten Spiele reichen von einfachen (kooperativen) Kinderspielen über Familienspiele bis hin zu abstrakten Strategiespielen und auch Logikrätseln. Ich versuche innovative Kniffe einzubauen ohne die Spiele dadurch zu kompliziert zu machen.

*The games I design reach from simple (co-operative) childrens games via family games to abstract strategy games as well as logic puzzles. I always try to include innovative twists without making the game too complicated. Playing the game good can be a challenge, but learning the rules never should.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Franz Bogler

**E-MAIL / MAIL**

bogler@teleos-web.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin geboren 1962 und verheiratet mit Ines. Wir wohnen in einer Kleinstadt in Ostwestfalen in der Nähe von Hannover und haben zwei Kinder, 1 Enkelkind und die haben zwei Kaninchen. Meine Hobbies sind spielen und spielen... Wenn ich nicht spiele arbeite ich für ein großes Labor im Umweltbereich.

*I was born in 1962 and married with Ines. We live in a small town in "Ostwestfalen", near to Hannover (Germany). We have two children, 1 grandchild and the children have two rabbits. My Hobbies are playing and playing.. When I am not playing I work for a big Laboratory in environmental services.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

"Was machen wir morgen" klärt die Frage, was ein Freundeskreis oder die Familie als nächstes GEMEINSAM unternehmen könnte spielerisch mit Würfeln und Karten. Dazu kann jede/r Spielerin im Laufe von mehreren Spielrunden Punkte sammeln und für Aktivitäten voten. Die Aktivität "gewinnt".

*"Was machen wir morgen" helps you to find out, what a family or friends can do TOGETHER . The player collect points with dices and cards in different rounds and at the end, everyone can vote with these points for one or two activities. The activity will "win", not only one player.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Waldemar Schell

**E-MAIL / MAIL**

w.spass@rikrak.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Waldemar Schell, 57 Jahre alt, Sachbearbeiter in einem Energieversorgungsunternehmen, verheiratet, 2 Kinder (10 und 16J).

Ich spiele sehr gerne Brettspiele mit Freunden und Familie und besitze inzwischen weit über 100 Spiele.

Dies ist mein 2. Besuch auf einer Spieleautorenmesse.

*Waldemar Schell, 57 years old, clerk in an energy supply company, married, 2 children (10 and 16 years).*

*I really enjoy playing board games with friends and family and now own well over 100 games. This is my 2nd visit to a game designer fair.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Hin und wieder erhalte ich einen Geistesblitz für eine Spielidee und versuche sie umzusetzen. Meine Spielideen sollen Familientauglich sein und die Gehirnzellen fordern.

Aktuell ist ein Spiel in Entwicklung; 4 Spiele sind umgesetzt aber bisher nicht veröffentlicht.

*Every now and then I get a flash of inspiration for a game idea and try to implement it.*

*My game ideas should be suitable for families and challenge the brain cells.*

*A game is currently in development; 4 games have been implemented but have not yet been published.*



SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

Frank Döhler

E-MAIL / MAIL

fr-doehler@web.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Rentner.

*Pensioner*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Brettspiele. Gut geeignet als Handy -App.

*Board games. Well suited as a mobile app.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Alexander Blum

**E-MAIL / MAIL**

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Alexander Blum (geboren 1989) ist deutscher Spieleentwickler und lebt in Berlin. Nach dem BWL- und Management-Studium in Deutschland und den USA tauchte er in die Fintech-Welt als Startup-Manager und Unternehmer ein. Seit 2021 entwickelt er eigene Spielideen.

*Alexander Blum (born 1989) is a German game designer living in Berlin. After studying finance, economics, and management in Germany and the United States, he immersed himself in the world of Fintech as a startup manager and entrepreneur. He started developing his first games in 2021.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Meine Spielideen konzentrieren sich hauptsächlich auf kompetitive Brettspiele und Kartenspiele, die taktisches Denken und cleveres Spiel erfordern.

*My game ideas typically focus on competitive board and card games that require strategic thinking and clever play.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Petra Fürst

## E-MAIL / MAIL

Petra.Fuerst@Fuerst-Media.de

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Fürst Media

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- *Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Die Autorin und Businessfilmproduzentin Petra Fürst lebt in München und konnte viele kreative Projekte umsetzen. Sie illustrierte Bücher, schrieb und produzierte einen Orchideenratgeber mit DVD und hat noch 1001 Ideen im Kopf. Sie freut sich darauf, Ihnen davon eine Idee am Spieltisch vorzustellen.

*The author and business film producer Petra Fürst lives in Munich and has already implemented many creative projects. She has also illustrated books, written and produced a book including DVD. Among those she has a million ideas and wants to introduce you to one of them on the gaming table.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Wer Rommé kann, kann auch Up and Down spielen. Einfache Regeln, liebevoll gestaltete Spiel- und Sonderkarten. Mischen Sie diese mit ein wenig Strategie, einer Portion Glück und dem richtigen Moment beim Auslegen – und schon haben Sie ein interessantes Kartenspiel für die ganze Familie.

*If you can play rummy, you can also play Up and Down. Simple rules, lovingly designed game- and special cards. With a bit of strategy, luck and choosing the right moment to place cards, you have an interesting game for the whole family.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Remo Dürr

**E-MAIL / MAIL**

remo@vtxmail.ch

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Schweiz / *Switzerland*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Beruf: Übersetzer Französisch-Englisch-Deutsch  
Hobbys: Sprachen, Billard, Schach, Musik.

*Profession: translator French-English-German  
Hobbies: languages, billiards, chess, music*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Geflügelte Worte - das Wissens- und Laufspiel rund um Redensarten und Sprichwörter regt nicht nur die Fantasie an, sondern fragt auch schlummerndes Wissen ab. Ein kurzweiliges und spannendes Spiel mit hohem Wiederspielreiz und pädagogischem Nutzen. Das Spiel soll dazu beitragen, dass wenig gebrauchte und dennoch treffende Sprichwörter in Vergessenheit geraten.

*"Geflügelte Worte" - the quiz board game about idioms and proverbs stimulates not only your imagination, but also challenges your dormant knowledge. An entertaining and exciting game with high replay appeal and educational benefits. This board game is intended to prevent little-used but apt proverbs from falling into oblivion.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dr. Michael Eitel

**E-MAIL / MAIL**

eitel.michael.me@googlemail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin Chemiker, Familienvater und Spielplatzprofi. Als Hobby, sammle seit vielen Jahren Spieleideen. Seit Nürnberg 2022 Digital bezeichne ich mich selbst auch als Spieleautor. Nun ein Jahr später, möchte ich hier meine ersten Prototypen vorstellen.

*I am a chemist, family man and playground professional. As a hobby, have been collecting game ideas for many years. Since Nuremberg 2022 Digital, I also call myself a game inventor. Now, one year later, I would like to present my first prototypes here.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Die meisten meiner Spiele vereint, dass sie spielend einen gewissen Lehrinhalt vermitteln. Viele meiner Spiel-Ideen sind Strategiespiele mit einem kompetitiven Charakter. Ich entwickle gezielt Spiele, die in ihrer Spielweise komplex und vielfältig sind, aber einfache Regeln haben.

*Many of my game ideas are strategy games with a competitive character. I specifically develop games that are complex and diverse in their gameplay, but have simple rules. Most of my games playfully convey a certain educational content.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Dipl.-Ing. Carsten Jansen

E-MAIL / MAIL

casy2967@aol.com

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / Germany

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

55 Jahre alt. Beruflich tätig im Vertrieb eines Stahlkonzernes. Hobbys -neben dem Kreieren von Spielideen- sind Schreiben, Internet-Radio, Reisen. Der erste von 3 Spiele-Prototypen entstand Mitte 2021.

Spielt selbst gerne Poker o. Skat, aber auch Expertenspiele wie z.B. Mage Knight oder Arche Nova.

*Employed full-time in the sales department of a steel company. Hobbies -besides creating game ideas- are writing, internet radio, travelling. The first of 3 game prototypes was created in 2021.*

*Likes to play Poker or Skat himself, but also expert games such as Mage Knight or Arche Nova*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Mischung aus klassischen Brettspielen und einem kommunikativen Erwachsenenspiel mit Karten.

Schwierigkeitsgrade maximal gehobenes Familienspiel. Das Spielmaterial entsteht teilweise im 3D-Druck und ist sehr bunt ausgestaltet.

*Mixture of classic board games and a communicative adult game with cards.*

*Difficulty levels maximum upscale family game. The game material is partly created using 3D printing and is very colorful.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Anja Ankenbrand

**E-MAIL / MAIL**

anja.ankenbrand@freenet.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Expertenspiele

- *Children's games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin neu in der Branche und Bankkauffrau.

*I am new in the game scene and used to work as a bank clerk.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich stelle zwei völlig verschiedene Spiele vor.

Ein rundes Schachspiel, mit einem drehbaren Ring, der nach eindeutigen Regeln (ebenso klar berechenbar) gedreht werden kann.

Ein Kinderspiel mit taktischen Komponenten mit ansprechendem Erscheinungsbild.

*I presenting two completely different games:*

*A chess game, with a rotating ring, which can be rotated according to clear rules (equally clearly calculable).*

*A snap with tactical components with an appealing appearance*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Sjaak Griffioen

**E-MAIL / MAIL**

sjaak@griffioen.nl

**UNTERNEHMEN / COMPANY**

Griffioen Gameway

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Niederlande / *Netherlands*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele, Expertenspiele
- *Children's games, Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Sjaak Griffioen (1960) ist seit 1990 ein unabhängiger Erfinder und Designer von Spielen und Puzzles. Mehr als 100 Produkte seines kreativen Geistes wurden veröffentlicht. Und mehr als 400 Konzepte warten darauf, veröffentlicht zu werden.

*Sjaak Griffioen (1960) is an independent inventor and designer of games and puzzles since 1990. More than 100 products from his creative mind have been published. And more than 400 concepts are waiting to be published.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Alle Arten von Spielen: Familien-, Kinder-, Logik-, Party-, Strategie- und Lizenzspiele.

*All kind of games: family, children, logic, party, strategy and licensed games*



## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Martina Dobrindt

## E-MAIL / MAIL

kontakt@apex-ideenschmiede.de

## UNTERNEHMEN / COMPANY

APEX Ideenschmiede

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Wir sind ein kleines, flexibles Autorenteam aus Deutschland und entwickeln anspruchsvolle Brettspiele sowie innovative Pen-&-Paper-Rollenspiele. Zusammen schaffen wir neue Ideen und jede Menge Unterhaltung – vom Konzept bis zur Grafik alles aus einer Hand.

*We are a small, flexible team of game designers from Germany and develop challenging board games as well as innovative pen & paper role-playing games. Together we create new ideas and lots of entertainment - from concept to graphics, everything from a single source.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Ein schneller und leichter Einstieg sowie langer Spielspaß sind für uns ein absolutes Muss. Dabei soll ein Neuling in unseren Spielwelten genauso gut Fuß fassen können wie ein Profi vor neue Herausforderungen gestellt wird. Mit unseren Spielen sollen die Spielenden über sich hinaus wachsen.

*A quick and easy start as well as long-lasting fun are an absolute must for us. At the same time, a newcomer should be able to gain a foothold in our game worlds just as easily as a professional is confronted with new challenges. With our games, the players should grow beyond themselves.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Michael Dötsch

**E-MAIL / MAIL**

Mike.doetsch@web.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich arbeite seit ca. 20 Jahren, als Brettspielberater, in München. Die Idee für mein Spiel, kam mir, nach unzähligen Kundengesprächen und Bedarfsermittlungen eher zufällig.

.

*I have been working for about 20 years, as a board game consultant, in Munich. The idea for my game came to me, after countless customer conversations and needs assessments, rather by chance.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Mein Spiel (Prototyp), entstand aus Zielgruppen Gesprächen und ist daher, einfach zu erlernen, bis zum Schluss spannend, Modern, Themen unabhängig/wechselbar, kurz gesagt: ein Zufall basiertes Strategie Spiel.

.

*My game (prototype), originated from target group conversations and is therefore, easy to learn, exciting until the end, modern, topics independent / changeable, in short: a random based strategy game.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dr. Detlef Wagner

**E-MAIL / MAIL**

drdetlefwagner@web.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Bildender Künstler: Nicht gegenständliche Malerei in meist größeren Formaten.  
Idee und Design von Brettspielen.

.

*Artist: Abstract Painting in mostly larger sizes.  
Idea and design of boardgames.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

DEDDA ist ein strategisches Brettspiel mit Zufallskomponente. Es beinhaltet ein Rasterspielfeld, Spielsteine und einen Würfel. Einfache Spielregel. Spannende und überraschende Wendungen. Kurze Spielrunden. Für größere Kinder und Erwachsene. Für zwei bis sechs Spieler.

*DEDDA is a strategic boardgames with random components. It includes a grid playing field, playing pieces and a dice. Simple game rules. Exiting and surprising twists. Short game rounds. Can be transformed into a virtual game. For older kids and adults. For two to six players.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Steffen Jähnel

**E-MAIL / MAIL**

paschader1@msn.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele
- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin Vater dreier Kinder und interessiere mich privat für Aufbau- und Strategiespiele, insbesondere mit geschichtlichem bzw. mittelalterlichem Hintergrund. Das ausgestellte Spiel ist meine erste Spieleerfindung und wurde von mir und meinem 15-jährigen Sohn auserdacht und gestaltet.

*I am father of three. In my free time I am interested in playing strategy and building games, especially when they relate to a historic context and medieval setting. The exhibited game is my first invention of an own game, designed together with my son, who is 15 years old.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Spiele die ich mag, sollten folgende Merkmale aufweisen:

- Gestaltung und Immersion
- einfaches Regelwerk
- angemessene Spieldauer
- Wiederspielbarkeit.

*Games I like often share the following properties:*

- *design and immersion*
- *simple rules*
- *suitable playtime*
- *replayability*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dr. Tobias Roeser

**E-MAIL / MAIL**

torogames@gmx.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele, Expertenspiele
- *Children's games, Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Unabhängiger Spieleautor mit Schwerpunkt auf intelligenten Familienspielen.  
Nominiert für das Deutsche Nachwuchsspieler\*innenstipendium 2022.

*Independent boardgame author, focus on smart family games  
Nominated for the German Nachwuchsspieler\*innenstipendium 2022.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Einfache Regeln, innovative Mechanismen, Spaß, und etwas Neues zu lernen. Mein Lieblingsthema ist die Natur, aus ihr ziehe ich auch meine Inspiration.  
Ich mag alles, was irgendwie zusammenpasst: Egal ob Gänge, Buchstaben, Worte, Tiere oder Pflanzen.

*Simple rules, innovative mechanisms, fun, and something new to learn. Nature is my favourite topic and inspiration.  
I like everything that somehow fits together: Routes, letters, words, animals or plants.*



## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Andy Daniel

## E-MAIL / MAIL

andy@enginuity.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Enginuity Games

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

USA / United States

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele,  
Expertenspiele- Children's games, Family games, Expert  
games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich entwerfe seit 28 Jahren Spiele und habe mehr als 12 Titel veröffentlicht. Zwei gewannen einen Mensa „Top 5 Mind Games“ Preis und zwei gewannen den „Games Magazine's Games 100“ Preis. Ich war Chipdesigner für einige bekannte Unternehmen und suche in Spielen nach mathematischer Schönheit.

*I have been designing games for 28 years, and have 12+ published titles. Two won a Mensa "Top 5 Mind Games" and two won Games Magazine's "Games 100" award. I've been a chip designer for companies very large (Microsoft, Meta) and very small (36 employees). I search for mathematical beauty in games.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Meine Spiele streben nach sehr wenigen Regeln, aber mit einer tiefen Strategie. Ich bin der Meinung, dass man ein Spiel in weniger als 5 Minuten lernen sollte, und ein neuer Spieler sollte eine Chance von 1/3 haben, einen Experten zu schlagen. Mathematik und Symmetrie sind immer Teil meines Designs.

*My games strive for very few rules but with deeper strategy. I believe a game should take less than 5 minutes to learn and a brand new player should have a 1/3 chance to beat an expert. Math and symmetry are always part of my designs. Licensees may use my packaging concepts and art at no extra cost.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Siegfried Witzel

**E-MAIL / MAIL**

Siegfried.Witzel@celebrationfriendshipgames.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Selbständig, mit sehr vielen Spielideen. Ich bin auf der Suche nach einem Vertriebsweg oder auch Materialhersteller unterschiedlichster Art.

*.Self-employed, a lot of game ideas, too little time. I am looking for a distribution channel or even material manufacturers of various kinds.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

*Various game ideas in very different states: from the hand-recorded and written idea to the almost saleable product.  
to the almost saleable product. Tell me what you're looking for and I'll tell you if and what I have.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Jochen Knittel

E-MAIL / MAIL

Jochen.knittel@gmx.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Geboren 1984 in Speyer (Deutschland)  
Ingenieur der Informationstechnik  
Neu im Umfeld der Brettspieleentwicklung.

*Born 1984 in Speyer (Germany)*

*IT Engineer*

*Just startet with Boardgame development*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

einfach  
kurzweilig  
schnell erklärt.

*simple*

*entertaining*

*quickly explained*



## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Margit Kolnberger

## E-MAIL / MAIL

margit.kolnberger@A1.net

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Österreich / Austria

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Spielerfinder ist mein Bruder Siegfried Kolnberger, geb. 1964 (Studium Technische Physik + Mathematikliebhaber). Ich, geb. 1965, habe die Ausarbeitung + Gestaltung des Spiels auch für den therapeutischen Einsatz gemacht. Ich bin Ergotherapeutin und habe einige handwerkliche Berufe.

*Inventor of the game is my brother Siegfried Kolnberger, born 1964 (study technical physics + mathematics lover). I, born 1965, did the elaboration + design of the game also for therapeutic use. I am an occupational therapist and have some handicraft professions.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Die Spiele sind aus dem geometrisch/mathematisch/logisch/strategischen Bereich. SIKO ist ein geometr. Puzzle (mit den 10 Teilen kann man alle latein. Buchstaben, Ziffern, röm. Zahlen, viele geometr. Figuren, .. mit/ohne Vorlage legen). Spielbar alleine/gemeinsam/im zeitl. Wettbewerb von 7 - 99 J.

*The games are from the geometric/mathematical/logical/strategic area. SIKO is a geometric puzzle (with the 10 pieces you can make all Latin letters, numbers, Roman numerals, many geometric figures, .. with/without template). Can be played alone/together/in timed competition from 7 - 99 years.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Dirk Dünnebeil

E-MAIL / MAIL

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele, Expertenspiele
- *Children's games, Family games, Expert games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Jung-Erfinder von Logikspielen sowie Partyspielen mit neuartigen Spielkonzeptionen (keine Kopien bekannter Spiele oder Spielkonzepte).

*Young inventor of logic games and party games with new game concepts (no copies of well-known games or game concepts).*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Neuartige Konzepte - wirklich.

*Neuartige Konzepte - wirklich.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Citie Lo

## E-MAIL / MAIL

dasholzspiele@gmail.com

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Taiwan / Taiwan

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- Family games, Expert games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin ein Designer und lebe in Berlin. Ich beginne meine Designkarriere ab 2017. Bisher habe ich 6 Titel veröffentlicht und mein Design umfasst hauptsächlich Familienspiele und Strategiespiele. Ich bringe immer gerne meine Ansicht der Kreativität in der Spielmechanik in jedes meiner Spiele ein.

*I'm a game creator based in Berlin. I start my design career from 2017. So far I have 6 published titles and my design mostly cover family games and strategy games. I always like to bring my perspective of creativeness in game mechanics to each of my games.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Meine Spielideen sind von meinem täglichen Leben und meinen Reiseerfahrungen inspiriert. Zum Beispiel, nach einem Besuch in Milazzo, Italien wurde das Stadtmauersystem erstellt. Nach einer Pizza-Party wurde die Bewegungsmechanik der Würfelrunde erfunden. Ich bringe immer gerne etwas Neu.

*My designs are mostly inspired from my daily life and travel experiences. For example, the wall town system was created after visiting Milazzo, Italy. The Dice-Roundle moving mechanic was invented after a Pizza party. I always like to bring something new to each of my games.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Olivier Mahy

**E-MAIL / MAIL**

omahy.games@gmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Frankreich / France

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin ein französischer Spiele designer mit einem schönen Akzent! Jetzt ist es mein Vollzeitjob.

Vielleicht kennst du einige meiner Spiele wie Cool runnings (InnoSpiel 2018), Imagenius, Dexterity Jane oder Oh my Ring!.

*I'm a french game designer with a lovely accent ! Now it's my full time job.*

*You may know some of my games like Cool runnings (InnoSpiel 2018), Imagenius, Dexterity Jane or Oh my Ring!*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Viele meiner Ideen kommen aus dem Material ! Ich spiele gerne mit neuem Material, um neue Spielgefühle zu schaffen. Meine Spiele werden normalerweise weniger als 30 Minuten gespielt und sind für Kinder oder die Familie gemacht.

*A lot of my ideas are from the material ! I like to play with new material to create new game sensations.*

*My games are usually played less than 30 min and are made for kids or family.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Christian Schloyer

## E-MAIL / MAIL

weiterleitung@textverstand.de

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

An (überwiegend komplexen, strategischen) Brettspielen bastle und feile ich schon seit über 25 Jahren. Ein Spiel muss für mich so sein, dass es auch (und vor allem!) nach dem dreihundertsten Testspiel noch Spaß macht. Hauptberuflich arbeite ich an Romanen, Gedichten und Werbetexten.

*I've been making and perfecting (mostly complex, strategic) board games for over 25 years. For me, a game has to be such that it is still (and above all!) fun after the three hundredth test game. I work professionally on novels, poetry and advertising copy.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Das Gegenteil von kooperativ: nichts für Schwachstrom-Hirne! Ideenreichtum, beim „Flavour“, aber vor allem in den Spielmechanismen – innovativ, strategisch komplex, ausgereift. Jederzeit flüssig spielbar. Ein Minimum an Regelwerk, stets klar und eindeutig. Spaß, wenn du einstecken kannst!.

*My games are non-cooperative: great fun, when you can take blows. They are strategically demanding, but can be played fluently at any time and are well thought out: a clear, reduced set of rules. A wealth of ideas is important to me, in terms of "flavour", but above all in the game mechanics.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Hajo Maelger

**E-MAIL / MAIL**

spiele@maelger.net

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Seit den 90ern immer gerne am Spielen: Videospiele, Sammelkartenspiele, Brettspiele. In dieser Reihenfolge. Seit zehn Jahren bei den Offenburger Spielefreunden mit komplexeren Spielen in Kontakt. Dort hat sich, auch durch den Kontakt zu anderen Autoren, der Plan gefestigt eigene Spiele zu machen.

*Always fond of games since the 90s: video games, trading card games, board games. In this order. In contact with more complex games at the Offenburger Spielefreunde for ten years. There, also through the contact to other authors, the plan to make own games was solidified. (Yes, translated by google)*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Historische Kontext und das Einfließen realer Hintergründe, soweit das möglich ist. Ansonsten achte ich auf klare Strukturen und eingängige Mechanismen.

*Historical context and the incorporation of real backgrounds, as far as this is possible. Otherwise, I pay attention to clear structures and catchy mechanisms. (Yes, this is also translated by google)*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Peter Wichmann

**E-MAIL / MAIL**

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Aktuell lege ich den Schwerpunkt vermehrt auf Kinderspiele, Würfelspiele, Kartenspiele und Legespiele.

*At the moment I am increasingly focusing on children's games, dice games, card games and laying games.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

In letzter Zeit entwickle ich vermehrt Spiele, die einen einfachen Zugang bieten, nur wenige Regeln haben, schnell gelernt sind und trotzdem Spaß erzeugen. Beispiel: „Monster 12“.

*Lately I've been developing more and more games that are easy to access, have only few rules, are learned quickly and still create fun. Example: "Monsters 12".*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Benno Thönelt

**E-MAIL / MAIL**

boardgamewiking@gmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Graphik / UX / Game Designer.

*Graphic / UX / Game Designer*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Einfache aber tieferegehende Spielkonzepte in der Kategorie Familienspiele u.a.

*Simple but deep familysize games u.a.*



**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Michael Fackelmann

**E-MAIL / MAIL**

Michlsspielideen@gmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Schon seit meiner Kindheit spiele ich gerne Brettspiele mit meinem Zwillingenbruder Thomas. Schon damals sind uns eigene Regeln und eigene Spiele eingefallen. Die Brettspiele, die wir als Brüder erschaffen, vermischen die Fantasie von damals mit der Kreativität und Technik von heute.

*As i was a kid, I've loved playing board games with my twin brother Thomas. Even then, we came up with our own rules and our own games. The board games we create as brothers mix the imagination of that time with the creativity and technology of today.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Mit unseren Spielen versuchen wir durch ausgetüftelte Spielmechaniken die Freude und den Spielspaß in jedem Mitspieler zu wecken. Durch unsere Kreativität wollen wir die Spieler in eine spannende Fantasiewelt locken und dafür sorgen, dass der Spieleabend nicht schon nach einer Runde zu Ende ist.

*With our games we try to awaken the joy and fun in every player through interesting game mechanics. Through our creativity, we want to lure the players into an exciting fantasy world and ensure that the game evening is not over after just one round.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Markus Werner Hubrich

**E-MAIL / MAIL**

mawehu333@aol.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele                      - *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Gelernter Bankkaufmann tätig im Familienbetrieb im Einzelhandel Lotto Tabak Zeitschriften  
Hobbys: Musiker Gesang in der Band Velvet Cry, Lyriker, Spieleautor

.

*I learned my Job in a Bank, now i Workshop in a familyshop stellen lottery, Tabak, newspaers.  
Hobbys: singing in the Band Velvet Cry, writing lyrics, cremtet tablegames*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Vom Konfliktspiel für Erwachsene bis zu Kinderspiel, alles ist möglich.

*From conflictgames to Games for children, everything is possible*



## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Wolfgang Vogel

## E-MAIL / MAIL

vogelwo@googlemail.com

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- *Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich heiße Wolfgang Vogel, bin 47 Jahre alt und lebe zusammen mit meiner sechsköpfigen Patchworkfamilie. Meine hohe Affinität zu Spielen aller Art hat vor über 20 Jahren meinen Erfindergeist geweckt. Kein Spiel wird hier vorgestellt was nicht von Freunden und meiner Familie ausgiebig getestet wurde.

*My name is Wolfgang Vogel, I'm 47 years old and I live together with my Patchworkfamily of six persons. My high affinity for games of all kinds awakened my inventive spirit more than 20 years ago. No game is presented here that has not been extensively tested from my friends and my family.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Meine Spiele regen mehrere Sinne an, fördern logisches Denken sowie Feinmotorik. Das Material ist klassisch gewählt, darf aber auch immer in einem neuen Kontext auftreten. Meine Spiele sind auffällige Highlights in jedem Spieleschrank versprechen auch genau so viel Spielspaß für die ganze Familie.

*My games stimulate multiple senses, promote logical thinking and fine motor skills. My gameideas are based on classic materials, but they can always appear in a new context. My games are eye-catching highlights in every game cabinet and promise just as much fun for the whole family.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Julia Bender

**E-MAIL / MAIL**

julia-bender@freenet.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Zum ersten Mal stelle ich ein Spiel vor - es ist mein Erstlingswerk.  
Von Beruf bin ich Software-Entwicklerin als auch Business Coach. Aus diesen Perspektiven heraus kann ich Spielmechanik und Menschen gut in Einklang bringen.  
Ich liebe es, wenn sich Menschen nach dem Spielen verbundener fühlen.

*I am a first time presenter of my first board game.*

*My work as a software developer and business coach prepared me to develop game mechanics in harmony with how people think, creating complexity without frustration and flow without boredom.*

*I love it when people feel more connected after playing.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Kooperation. Alle Spieler sind jederzeit im Spiel eingebunden und zum Mitdenken gefordert. Überraschungsmomente im Spiel. Komplexität entfaltet sich erst während des Spiels. Neue Mechaniken im Einsatz, wie z.B. Würfelgestaltung und deren Einfluss auf das Spiel. Kreativer Spielplan und Spielelemente.

*Cooperation. Continuous player involvement. Players feeling strategically challenged. Moments of surprise. Complexity increases as the game progresses. New variations of common game components such as dice design and it's affect on game play. Engaging visuals. Creative layout.*



SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Andreas Zimmermann

E-MAIL / MAIL

zimmermann@andero-spiele.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / Germany

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- Family games, Expert games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Spielbegeisterter Familienvater aus dem schönen Baden, der schon früh Spielregeln veränderte und anpasste, wenn sie nicht schlüssig erschienen. Den ersten veröffentlichten, eigenen Spielen sollen noch weitere Folgen. Gerne befasst er sich auch mit Auftragsarbeiten zu einem bestimmten Thema.

*Family man from beautiful Baden who loves to play and who changed and adapted the rules of the game early on if they didn't seem logical. The first published, own games are to be followed by more. He also likes to deal with commissioned work on a specific topic.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Ich versuche, einen neuartigen Mechanismus in ein eingängiges Gesamtkonzept einzubetten. Im Vordergrund soll vor allem beim Familienspiel der Spielspaß stehen, aber ein Kenner- oder Expertenspiel muss auch immer herausfordernd sein.

*I'm trying to embed a novel mechanism in a catchy overall concept. In the family game, the focus should be on fun, but a connoisseur or an expert game must always be challenging.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Max Harbauer

**E-MAIL / MAIL**

max-harbauer@hotmail.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin Max Harbauer, Grafik-Designer und Videograf.

Durch meinen Job, bei dem ich sehr viel Zeit nur vor dem PC verbringe, wollte ich mich wieder mehr Gesellschaftsspielen widmen.

Nach anderthalb Jahren Entwicklung möchte ich nun mein erstes Spiel "Serve!" vorstellen.

.

*I'm Max Harbauer, graphic-designer and videographer.*

*As my job consists of me spending a lot of time in front of the computer I wanted to go back to focusing on board games.*

*After one and a half years developing and designing I would like to introduce my first game "Serve!"*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

"Serve!" ist eine Mischung aus Würfel- und Kartenspiel, das man sowohl zu zweit als auch in größeren Gruppen spielen kann. Es ist geeignet für Familienabende genauso wie für Partys. Durch die Karten kann man es den Mitspielern schwerer machen oder sich selbst vor den Anderen retten.

*"Serve!" is a dice and card game that can be played in pairs or in larger groups. It is suitable for family evenings as well as for parties. With the cards you can make it harder for the other players or save yourself from them.*



**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Joachim Maas

**E-MAIL / MAIL**

mail@jimmy-maas.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich heiße Jimmy Maas und komme aus Süddeutschland. Ich bin 54 Jahre alt und seit 2011 Mitglied der Spielautorenzunft.

2019 wurde mein Spiel "Auf der Walz" bei Spielworxx veröffentlicht. Auf der Walz ist ein Reise- und Ressourcenmanagementspiel.

.

*My name is Jimmy Maas and I come from the south of Germany. I am 54 years old and I published 2019 the game "Auf der Walz" in with the publisher Spielworxx.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Familienspiele, Interaktion, Ärgerfaktor, Strategie mit Glücksfaktor.

*Familygames, interaction, strategy, luck.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dr. Tim Weis

**E-MAIL / MAIL**

tim\_weis2004@yahoo.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin Ingenieur und als Produktmanager beruflich tätig. Als Hobby entwickle ich seit über 15 Jahren Spiele. Meine Frau Sonja ist Grundschullehrerin und unterstützt mich bei der Entwicklung. Unsere Spiele testen wir ausgiebig mit unseren beiden Söhnen und im Freundeskreis.

*I am an engineer and work professionally as a product manager. As a hobby, I have been developing games for over 15 years. My wife Sonja is an elementary school teacher and supports me in the development. We test our games extensively with our two sons and among friends.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Neue Spielideen mit elementarem Aufbau und einfachen Spielanleitungen.

*New game ideas with elementary structure and simple game instructions.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Malte Welling

E-MAIL / MAIL

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Malte begann vor vier Jahren, Brettspiel-Prototypen zu entwickeln. Er wohnt in Berlin und forscht dort hauptberuflich als Umweltökonom an einem Forschungsinstitut zu Klimawandel und biologischer Vielfalt. Die Umweltforschung bietet immer wieder Inspirationen für neue Spielideen.

*Malte has been developing board game prototypes for four years. He lives in Berlin and is an environmental economist at a research institute on climate change and biodiversity. The environmental research frequently provides inspiration for new game ideas.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Familien- bis Expertenspiele für 2-5 Spieler:innen. Enge Verbindung von Mechanik und Thema. Zahlreiche freundliche Interaktionen zwischen Spieler:innen. Thematische Gewinnbedingungen.

*Family and expert games for 2-5 players. Close connection between mechanism and theme. Numerous friendly interactions between players. Thematic victory conditions.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dr. Hartmut Heß

**E-MAIL / MAIL**

hartmut.hess@arcor.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Diplomingenieur (Dr.-Ing.) Elektronik; Programmierung; Organisation.

*Master of Electronics Engineering; Programming; Organization*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Hardware-Legespiel, kooperative Spielweise, mit farbigen sechseckigen Spielsteinen;  
Teilnehmer ab 1 (empfohlen 2 - 5), Alter 5 - 99, sprachunabhängig  
Spielregeln sehr einfach und variabel, aber Spielweise anspruchsvoll und attraktiv;  
Testspiel zur Beurteilung erforderlich.

*Puzzle-game with colorful hexagon tiles; cooperative game;  
1 to x players (recommended 2 to 5), aged 5 to 99, language independent;  
rules simple and variable, but attractive and challenging;  
Evaluation game necessary.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Carlo Bogaerts

E-MAIL / MAIL

rotombo@outlook.com

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Belgien / *Belgium*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- *Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich genieße das Auftreten von Zufällen.

Ich interessiere mich für den Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung.

Ich zwingen die Spieler, ihre Freiheit zum Scheitern zu nutzen, zu experimentieren und den Aufwand zu wählen, um eine Strategie zu definieren.

Ich liebe schnelle Spielerinteraktion.

*I enjoy the occurrence of coincidence.*

*I am passionate about the relation between cause and effect.*

*I force the players to make use of their freedom to fail, to experiment and to choose the amount of effort to define a strategy.*

*I love quick player interaction, game influence and dynamics.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Abstrakt, strategisch und mit voller Information.

Spieler vs Spieler, Team vs Team und multilateraler Wettbewerb.

Schnell, mit einem einfachen Regelsatz, einem Überraschungselement und einem komplexen ganzheitlichen Verständnis.

Spaß für den Neuling und genug Herausforderung zur Meisterschaft.

*Abstract, strategical, full information games.*

*Player vs. player, team vs. team and multilateral competition.*

*Fast in duration (well below the 60 min), with a simple ruleset, an element of surprise and a complex holistic understanding.*

*Fun for the newby and enough challenge to grow to mastery.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Martin Mader

**E-MAIL / MAIL**

[martinwmader@gmx.de](mailto:martinwmader@gmx.de)

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Geboren und aufgewachsen in Süddeutschland und seit meiner Kindheit dem Brettspielhobby verfallen.

Ich bin aktiver Vielspieler und versuche die Ideen, Erfahrungen und Eindrücke, welche ich über die Jahre gesammelt habe, in eigenen Brettspielen niederzubringen.

*Born and raised in Southern Germany and since my childhood addicted to the board game hobby.*

*I am an active player and try to bring down the ideas, experiences and impressions I gathered over the years in my own board games.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Auf der Suche nach neuen Mechaniken

leicht zu erlernende Spiele

Familientaugliche Spiele

Hoher Wiederspielreiz

.

*Looking for new mechanics*

*Easy to learn games*

*Family friendly games*

*High replay appeal*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Darren Horspool

## E-MAIL / MAIL

info@d-boardgames.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

D-Pools

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin eine energiegeladene, ehrgeizige Person, die eine ausgereifte Herangehensweise an die Entwicklung von Brettspielen entwickelt hat, die von den ersten Ideen über den Bau spielbarer Prototypen bis hin zur Ausarbeitung der Regeln reicht.  
Meine erste Spielidee kam von meinem Sohn, als er 7 war.

*I am an energetic, ambitious person who has developed a mature approach to creating board games, ranging from the first ideas, following through to building playable prototypes and then adventuring into finalising the rules.  
My first game idea came from my son when he was 7 years old.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Ich bin Engländer und alle meine Spiele werden zunächst mit einem englischen Regelwerk erstellt.

*I am English and all of my games are firstly made with an English rule book.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Harald Friese

**E-MAIL / MAIL**

mhuri@mail.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele, Expertenspiele
- *Children's games, Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Seit 25 Jahren im Bereich Grafik, Innenarchitektur und Design tätig.

*Working in the fields of graphics, interior architecture and design for 25 years.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

MHORI® präsentiert sich hochwertig, sowohl in der Verpackung wie auch in den Spielteilen und gruppiert sich im Bereich Echtholzspiel. Leicht verständliche Spielregeln, sowie ein enorm dynamisches, spannendes Führungsverhalten erfreut Kinder wie Erwachsene.

*MHORI® presents itself as high-quality, both in the packaging and in the game parts, and is grouped in the real wood game area. Easy-to-understand rules of the game, as well as an enormously dynamic, exciting leadership behavior delight children and adults alike.*



## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Thomas Weber

## E-MAIL / MAIL

kontakt@weber-thomas.org

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele, Expertenspiele
- *Children's games, Family games, Expert games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich entwickle seit 2017 Gesellschaftsspiele und war 2021 für das deutsche Nachwuchs-Spieleautoren-Stipendium nominiert. In diesem Jahr erscheinen meine ersten beiden Spiele. Hauptsächlich entwickle ich Spiele auf Familienspielniveau.

*I have been developing board games since 2017 and was nominated for the German Game Inventor Fellowship in 2021. This year my first two games will be published. Mainly I develop games on family game level.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Die meisten meiner Spiele bewegen sich auf Familienspielniveau und teilweise Familienspiel Plus. Die Spieldauer beträgt in der Regel ca. 30 Minuten. Gerne zeige ich Spiele in den folgenden Rubriken:

- Schnelle Kartenspiele
- Kooperative Spiele
- Brettspiele mit leicht anpassbarem Thema

*Most of my games are on family game level and partly family plus. The game duration is usually about 30 minutes. I like to show games in the following categories:*

- *Fast card games*
- *Cooperative games*
- *Board games with easily adaptable themes*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Stefan Schröder

E-MAIL / MAIL

UNTERNEHMEN / COMPANY

7 Bazis GbR

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Seit der Jugend befreundet, entwickeln und testen wir (die 7 Bazis) seit 2015 gemeinsam Prototypen für Gesellschaftsspiele.  
Im Jahr 2023 wird unser drittes Spiel veröffentlicht und wir hoffen, dass noch viele weitere folgen werden.

*Friends since our youth, we (the 7 Bazis) have been developing and testing prototypes for board games together since 2015.  
In 2023 our third game will be released and we hope that many more will follow.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Unser Fokus liegt vorwiegend auf kurzweiligen leicht zu erlernenden Würfel-, Karten- und Partyspielen sowie auf Kinderspielen mit einem besonderen (meist dreidimensionalen) Element. Hierbei bietet uns der 3D-Druck unzählige Möglichkeiten.

*Our focus is mainly on entertaining, easy-to-learn dice, card and party games as well as children's games with a special (mostly three-dimensional) part. Here, 3D printing offers us countless possibilities.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Inon Kohn

**E-MAIL / MAIL**

inon.k.games@gmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Israel / *Israel*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin seit über 20 Jahren selbstständiger Spiele designer mit einem Lebenslauf von über 30 weltweit veröffentlichten Spielen.

Experte für verschiedene Spielarten wie: Logik-Puzzlespiele, abstrakte Spiele für 2 Spieler, Kartenspiele, Würfelspiele, Familienspiele usw.

außerdem bin ich Game- und Level.

*I'm a self employed game designer for over 20 year, with resume of over 30 games published worldwide.*

*Expert in variety of games types such as: logic puzzle games, 2 players abstract games, card games, dice games, family games, etc.*

*furthermore I'm a game and level designer for mobile games.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Experte für verschiedene Spielarten wie: Logik-Puzzlespiele, abstrakte Spiele für 2 Spieler, Kartenspiele, Würfelspiele, Familienspiele usw.

*Expert in variety of games types such as: logic puzzle games, 2 players abstract games, card games, dice games, family games, etc.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Anja Klein & Thomas Klein

E-MAIL / MAIL

to.mexx@gmx.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / Germany

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

1969 geboren und seitdem spielbegeistert & kreativ tätig.  
Neben Malen & Zeichnen in der Freizeit wird auch modelliert u. fotografiert (analog u. digital).  
Verheiratet mit Anja Klein (Spielerautorin). Haben eine Tochter und zwei Enkel.  
Berufstätig.

*Anja's trained profession is educator. Her practiced profession is self-employed game author.  
Thomas is born in 1969 and since then game enthusiastic and creative with painting,  
drawing, modelling and take photos (analogue and digital).  
Both are married and have a daughter and two grandchildren.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Mir ist es wichtig auch Wenigspieler zu begeistern, sodass diese die Freude am Brettspiel entdecken und zusammen mit Vielspielern Spaß beim Spielen haben.  
Gemeinsam mit meiner Frau entwickle ich Familienspiele bei denen man Spaß haben, sich aber auch gegenseitig ärgern kann.

*It is important to inspire infrequent players so that they discover the joy of board games and have fun playing with frequent players. We develop together family games where you can have fun but also annoy each other.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Philipp Höfer

**E-MAIL / MAIL**

philipp.hoefler1@freenet.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Stochastiker mit Spieltrieb.  
Nach dem Mathematikstudium lehrte Philipp Höfer die Kunst ohne Zahlen zu rechnen.  
Die Lehre wich, die Kunst blieb.  
Musik, Film und Spiele sind seine Berufung.

*Stochastic with a play instinct.  
After studying mathematics, Philipp Höfer taught the art of calculating without numbers.  
The teaching gave way, the art remained.  
Music, film and games are his calling.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Planen, bewegen, sammeln und erobern gehören zu Eckpfeilern seiner Spiele.  
Die Story dominiert.  
Der Spieler entscheidet im Kleinen, was im Großen geschehen soll.  
Seine Heimat - diemittelalterliche Stadt Landshut prägt seine Spielideen ebenso wie die Faszination an den Wundern der Natur.

*Planning, moving, collecting and conquering are cornerstones of his games.  
The story dominates.  
The player decides on a small scale what should happen on a large scale.  
His homeland - the medieval town of Landshut - shapes his game ideas as well as his fascination with the wonders of nature.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Lara Koller

## E-MAIL / MAIL

lara@ticklebeargames.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Tickle Bear Games Inc.

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele
- *Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

- Junge Spieldesignerin aus Deutschland und Mitgründerin eines kanadischen Brettspiel Startups
- Absolvierte Studium der Wirtschaftswissenschaften und arbeitet aktuell für eine deutsche Digitalagentur
- Top 3 Lieblingsspiele: Lost Cities, Everdell, Jaipur
- *Young game designer from Germany and co-founder of a Canadian board game startup*
- *Graduated in economics, currently working for a German digital agency*
- *Top 3 favorite games: Lost Cities, Everdell, Jaipur*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

- Farbenfrohe Familienspiele mit Tier- und Naturthematik
- Außergewöhnliche Spielkomponenten, die visuell ins Auge stechen und für einzigartigen Spielspaß sorgen
- Leicht erlernbare, aber zum Grübeln anregende Spiele.
- *Colorful family games with animal and nature themes*
- *Unusual game components that are eye-catching and provide a unique gameplay experience*
- *Easy to learn but challenging games*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Frank Müller

E-MAIL / MAIL

frank@mueller-priv.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin seit über 30 Jahren leidenschaftlicher Brettspieler. Mich interessieren insbesondere thematische Spiele und neue Mechanismen. Außerhalb der Welt von Brettspielen reise und fotografiere ich gerne. Hauptberuflich bin ich IT-Spezialist.

*I have been a passionate board gamer for over 30 years. I am especially interested in thematic games and new mechanisms. Outside the world of board games, I enjoy traveling and photography. In daily business I'm a IT specialist.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Thematische Spiele für Familien und Kenner mit geringer Abstraktion, die sich vom Mainstream abheben.

*Themed games for families and experienced players with low abstraction that stand out from the mainstream.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Moritz Krug

E-MAIL / MAIL

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Expertenspiele

- *Expert games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich mag Rollenspiele und taktische, rundenbasierte Spiele. Spielerfinden ist eine neugefundene Liebe meinerseits.

*I like RPGs and tactical round based Games. Gamemaking is a newly found love of mine.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Charakterentwicklung und Kombos.

*Characterdevelopment and Combos.*





**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Jay Gallagher & John Shaw

**E-MAIL / MAIL**

civilisedgamesstudio@gmail.com

**UNTERNEHMEN / COMPANY**

Civilised Games

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Vereinigtes Königreich / *United Kingdom*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Expertenspiele

- *Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Lebenslange Spieler und Entwickler von Spielen: Als Partnerschaft bringen wir eine gemeinsame Perspektive mit komplementären Fähigkeiten aus unseren täglichen Jobs als Kommunikator und Buchhalter ein - Geschichtenerzählen und tiefes Rechnen.

*Lifetime players and creators of games – from evolving the rules of games we already love, to creating our own from the ground up. Working as a partnership, we bring a shared perspective with complementary skills from our day jobs as a communicator and an accountant - storytelling and deep numeracy.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Unsere Ideen beginnen mit einem Thema – der Art von Geschichte, in die wir unsere Spieler eintauchen lassen möchten. Sie werden mit unkomplizierten Regeln, viel Spielerinteraktion und geringer Ausfallzeit zum Leben erweckt. Strategische Entscheidungen sorgen für eindrucksvolle Geschichten.

*Our ideas start with a theme – the type of story we want to immerse our players in. They are brought to life with straightforward rules, lots of player interaction and low down time. Strategic choices make for evocative stories*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Julian Steinwachs

**E-MAIL / MAIL**

steinwachsgames@mail.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin Softwareentwickler und liebe es schon immer, analog wie digital, Spiele zu entwickeln. Diese Leidenschaft und meine Fähigkeiten, die ich durch mein Studium in Physik erworben habe, sowie meine weiteren vielseitigen Interessen machen mich zu einem passionierten Brettspielentwickler.

*I am a software developer who has always loved developing games, both analog and digital. This passion, along with my skills gained from my physics degree and my diverse interests, make me an enthusiastic board game developer. <https://steinwachsgames.com>*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich erschaffe gerne Spielwelten, in denen die Spieler in der Interaktion mit den Mitspieler, sei es über Diplomatie oder direkte Auseinandersetzung, ihren eigenen Weg zum Erfolg finden können. Das meist futuristische Thema unterstreiche ich in meinen Prototypen gerne mit KI-generiertem Artwork.

*I like to create game worlds where players can find their own path to success through interaction with fellow players, whether through diplomacy or direct confrontation. I like to emphasize the mostly futuristic theme in my prototypes with AI-generated artwork.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Simon Vincek

**E-MAIL / MAIL**

simon.president@gmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Slowenien / *Slovenia*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Mein Name ist Simon Vincek und Brettspiele sind meine Leidenschaft. Erstellen, Testen, Spielen und Kritisieren sind die Dinge, die mein Herz höher schlagen lassen. Ich glaube an die Kraft von Brettspielen als Mittel, um echte Beziehungen zu schaffen. Ich habe 2 Kindern und arbeitete als Ingenieur.

*My name is Simon Vincek and board games are my passion. Creating, testing, playing and critiquing are the things that make my heart beat faster. I believe in the power of board games as a means to create genuine relationships and brain exercise. I work as a sales engineer and have 2 children.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

mit der Natur, der Geschichte und den Menschen verbunden.  
Versteckte Komplexität der Entscheidungen und einfache Regeln, Wiederholbarkeit des Spiels und Begrenzung der Spielzeit von 20 - 90 Minuten sind immer meine Leitprinzipien.  
Meine Spiele bis jetzt: Carantania, Vineyard und Alpino.

*linked to nature, history and people.  
Hidden complexity of decisions and simple rules, replayability and limiting the game time to 90 min. are always my guiding principles.  
Carantania, Vineyard and Alpino are the games I have developed so far.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Aaron Baldon

**E-MAIL / MAIL**

adbaldon@gmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

USA / *United States*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ursprünglich aus Los Angeles, Kalifornien, ist Aaron ein Veteran der US-Armee, der 2012 nach Afghanistan entsandt wurde. Er hat Erfahrung in der Unterhaltungs- und Spielzeugindustrie als Art Director, Senior Designer, Illustrator und jetzt Game Designer.

*Originally from Los Angeles, California, Aaron is a U.S. Army Veteran that deployed to Afghanistan in 2012. He has experience in the entertainment and toy industries as an Art Director, Senior Designer, Illustrator, and now Game Designer.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Mit einem Auge für taktisches Spiel und einem Wunsch nach Balance entwickelt Aaron Spiele, die sowohl taktisches Spiel als auch Balance umfassen und gleichzeitig zum Nachdenken anregen und fesseln.

*With an eye for tactical play and a desire for balance, Aaron is creating games that embrace both tactical play and balance while being thought-provoking and engaging.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Professor Alan Bruton

E-MAIL / MAIL

UNTERNEHMEN / COMPANY

Alan Bruton Studio

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Italien / *Italy*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Alan Bruton ist Architekt, Designer und Professor und lebt in Venedig, Italien. Sein Studio entwirft Räume, Ausstellungen, Events, Interaktionen (SPIELE!) und Objekte.

[www.alanbruton.com](http://www.alanbruton.com)

[salonthegame.com](http://salonthegame.com).

*Alan Bruton is an architect, designer and educator based in Venice, Italy. His studio designs spaces, exhibitions, events, interactions (GAMES!), and objects.*

[www.alanbruton.com](http://www.alanbruton.com)

[salonthegame.com](http://salonthegame.com)

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

My game ideas are typically.. (German version)Meine Designs handeln von Interaktionskräften .. psychologischen, sozialen und physischen .. Kräften in uns, zwischen uns und von uns in der Welt der Dinge.

.

*My game ideas are typically.. (English version)My designs are about forces of interaction..psychological, social and physical..forces within us, between us, and of us in the world of things.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Jan Stronkman

## E-MAIL / MAIL

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Madilo Games

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Niederlande / Netherlands

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Wir sind alle zum Spielen geboren, denn "Spiel" definiert unsere Kultur und gute Spiele bringen Freude und Frieden in die Welt. In diesem Sinne bin ich ein Spielerfinder der Spiele entwickelt die Spaß machen UND den Spielern etwas mehr Bewusstsein für die Welt bringt. Das begeistert mich am meisten!.

*"I am born to play! We are all born to play, as "Play" defines our culture and good games bring joy and peace to the world. In that sense I strive to be a game designer creating games that are fun AND make players a bit more conscience about the world. That really excites me!"*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Leicht zu verstehen und zu lernen, gespielt von Familien. Außerdem versuche ich mit meinen Spielen neue Wendung zu verleihen. Dies kann eine ungewöhnliche Mech-Kombination oder eine innovative Spielkomponente sein.

Z.Bsp. mein neueste Spielkonzept enthält ein völlig neues Spielplätzen: den Triac!.

*Easy to understand and learn, played by families. Furthermore, I'm always aiming to add some kind of new twist to my games. This could be an unusual mech combination or even an innovative game component.*

*E.g. my latest game concept entails a totally new tile model: the Triac, successor of the HEX ;-)*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Michael Wybierek

**E-MAIL / MAIL**

michael.wybiererek@gmx.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin der Michael (25) - entwickelt Karten-, Würfel- und Brettspiele für Familien, manchmal auch Kinderspiele. Typisch sind einfache Regeln, die mit spannenden, neuartigen Aktionen und Mechanismen verknüpft sind - man muss sich die Spiele einfach anschauen :).

*I'm Michael (25) - develops card, dice and board games for families, sometimes also children's games. Typical are simple rules that are linked to exciting, new actions and mechanisms - you just have to look at the games :).*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

einfaches Regelwerk, spannende Aktionen, schneller, einfacher Einstieg, interessante Kniffe, wenig Material .. immer ein tolles Erlebnis, man möchte eigentlich nicht mehr aufhören.

*Simple set of rules, exciting actions, faster, easier entry, interesting tricks, little material .. always a great experience, you really don't want to stop*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Christian Sauer

**E-MAIL / MAIL**

contact@3-headed-dog.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Expertenspiele
- *Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

- Stolz auf sein Erstlingswerk (BGG: 8,0, W. Herold (Spielerei): 2+, Meeple Porn: "Top 5 für 3 Spieler")
- akademischer eSport-Background, Spielestipendium in Polen
- 10+ Jahre Online Game Management (8-stellige Umsätze)
- 25+ Jahre Passion für kompetitive Spiele (Magic, Poker, Bloodbowl, Esports).
- *great feedback for his first game (BGG: 8,0; w. herold (spielerei): B+; meeple porn: "top 5 for 3 players")*
- *academic esports background, game scholarship in poland*
- *10+ years online game management (8-digit revenues)*
- *25+ years playing competitive games (magic, poker, bloodbowl, esports..)*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

- Design mit Fokus auf Konkurrenz, Zugänglichkeit und rasante Taktik
- Spannung und Wiederspielwert durch asymmetrische + Skill vs Luck-Mechaniken
- hoher Anspruch bzgl. Vereinfachung von Regeln + Reduktion von Komplexität, ohne Tiefe zu opfern
- Lizenzspiele (Ihre Marke!) und Erweiterungen möglich.
- *design with a focus on competition, accessibility and fast paced tactics*
- *high tension and replayability via asymmetrical + skill vs luck mechanics*
- *high standard in simplifying rules + cutting complexity without sacrificing depth*
- *licensed-games (your brand!) + content extensions possible*





SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Julius Kampfmann

E-MAIL / MAIL

Julius.Kampfmann@gmail.com

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Mein Name ist Julius Kampfmann. Ich arbeite seit 6 Jahren in München als Grafikdesigner. In meinem nebenberuflichen Bachelor-Studium habe ich als Abschlussarbeit das Brettspiel "CO2Operate - Es geht um eure Existenz" entwickelt.

*My name is Julius Kampfmann. I have been working as a graphic designer in Munich for 6 years. In my part-time bachelor studies I developed the board game "CO2Operate - It's about your existence" as my final thesis.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Das Brettspiel besteht aus ineinander liegenden, verdrehbaren runden Scheiben. Die Spieler können die einzelnen Ringe des Spielbretts zu ihrem Vorteil oder dem Nachteil eines Gegenspielers verdrehen. Die Spieler starten von unterschiedlichen Seiten und versuchen das Ziel in der Mitte zu erreichen.

*The board game consists of interlocking, rotatable round discs. Players can twist the individual rings of the board to their advantage or to the disadvantage of an opponent. Players start from different sides and try to reach the target in the middle.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dominik Riede

**E-MAIL / MAIL**

dominik.riede@gmx.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Geboren in Roth, Bayern, war seit jeher die Natur für mich wichtig. Daneben trieb mich die Neugier in die Ferne, und immer wieder nach Italien, dem ich mich verbunden fühle. Seit 2015 lebe ich in Palermo, wo ich Deutsch lehre. Daneben widme ich mich Skulpturen, und zuletzt der Spieleerfindung.

*Born in Roth, Bavaria, nature has always been important to me. Curiosity drove me to faraway places, and again and again to Italy, to which I feel connected. Since 2015 I live in Palermo, where I teach German. In addition, I devote myself to sculptures, and most recently to the invention of games.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Neben Spielbarkeit und Spielspaß ist die Schönheit des Spiels immer ein Hauptkriterium. Meine Lieblingsthemen, von welchen ich mich inspirieren lasse, sind Labyrinth, Runen, Geschichten und das Reisen in all seinen Formen.

*Besides playability and fun, the beauty of the game is always a main criterion for me. My favorite themes, from which I draw inspiration, are labyrinths and mazes, runes, stories and travel in all its forms.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Fabian Zimmermann

E-MAIL / MAIL

fobsgames@gmail.com

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Autor von tiefe Taschen und GoodCritters.

*Designer of Tiefe Taschen and GoodCritters*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Einfache Regeln.

*Simple rules*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Martin Halbach

**E-MAIL / MAIL**

[martin.halbach@gmx.de](mailto:martin.halbach@gmx.de)

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin 32 Jahre alt und arbeite als Erzieher in einer Kindertagesstätte. Meine Erfahrungen mit Spielen sind sehr persönlich, da ich mit meiner Familie früher oft zusammen Brettspiele gespielt habe. Ich mache das hier als Hobby und um mich kreativ auszutoben.

*I'm 32 and works as an Educator in a Daycare. My approach on games is a quite personal, because in our family we played often together. I do this as a hobby and for fun.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich versuche einzigartige Spiele zu schreiben die es so auf ihre Art und Weise noch nicht gibt.

*I try to find something unique that doesn't exist on the market.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Eng. Des. Margarit (Mark) Ralev

## E-MAIL / MAIL

## UNTERNEHMEN / COMPANY

GEMJI.com

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Bulgarien / *Bulgaria*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele, Expertenspiele
- *Children's games, Family games, Expert games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Multidisziplinärer Designer, Unternehmer und Lehrer mit einem Hintergrund in Webdesign, UX, Markendesign und Werbung.

Als Vater von zwei Kindern entwickelt er leidenschaftlich Learn & Play-Spiele.

So erfand er ein einzigartiges hybrides Spielzeug-/Brettspielsystem namens GEMJI.com.

*Multidisciplinary designer, entrepreneur & teacher with a background in web design, UX, brand design, and advertising.*

*As a father of two, he is passionate about creating Learn & Play games.*

*This is how he invented a unique hybrid toy/board game system called GEMJI.com*

*More: [linkedin.com/in/ralev](https://www.linkedin.com/in/ralev)*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

um das einzigartige Spielerlebnis für Kinder und Erwachsene. Ich möchte alle einbeziehen und die Spielzeugplattform als Familienbrücke nutzen, wo die Eltern die Zeit mit ihren Kindern in vollen Zügen genießen können. Ich glaube an Multifunktionalität, Bildung, Nachhaltigkeit.

*about the unique game experience both for kids & adults. I want to include everyone and use the toy platform as a family bridge where the parents can enjoy their time with their kids to the fullest. I believe in multifunctionality, education, sustainability. If you are into it, too - contact me.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Sofia Salas

## E-MAIL / MAIL

juegos@puercomonte.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Puercomonte

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Mexiko / Mexico

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- Children's games, Family games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Gründer von Puercomonte, einem mexikanischen Unternehmen für kulturbewusstes Spielen wie HilaDos, Brijes und Mexico en Mil Adivinanzas.

Sofia Salas ist Gewinnerin von Shark Tank Mexico mit 2 finanzierten Kickstarter-Kampagnen und benutzerdefinierten Spielen für 3M; UNAM und Alan x el Mundo.

*Founder of Puercomonte, a Mexican company of cultural awareness toys and games such as HilaDos, Brijes and Mexico en Mil Adivinanzas.*

*Sofia Salas is winner of Shark Tank Mexico, with 2 funded Kickstarter campaigns (Brijes' Stories; Ofrendados) and custom games for 3M; UNAM and Alan x el Mundo.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Im Zusammenhang mit kulturellem Verständnis und der Entwicklung von Fähigkeiten, wie Teamarbeit oder Kreativität. Ich glaube an das Spiel als Ausdrucksform und als Werkzeug zum Lernen. In meinem Spiele ich arbeite um eine Erzählung zu entwickeln, in der Dynamik, Thema und Materialien zusammenspielen.

*Related with cultural understanding and skills development, such as teamwork or creativity. I believe in play as a way of expression and a tool for learning. In my designs I really consider developing a narrative where dynamic, theme and materials play together.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Stefan Bernhardt

**E-MAIL / MAIL**

info@stefan-bernhardt.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin begeisterter Wahl-Leipziger und Hobby-Spielautor. Hauptberuflich bin ich Medien-gestalter an einem Forschungszentrum. Situationen des Alltags und Erlebnisse mit Freunden und Familie bieten eine nicht enden wollende Quelle an Inspiration.

*I am an enthusiastic Leipzig resident by choice and a hobby game author. My main job is as a media designer at a research centre. Everyday situations and experiences with friends and family provide a never-ending source of inspiration.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Mit meinen Spielen verarbeite ich Situationen, die so gut wie jeder aus eigener Erfahrung kennt wie Erlebnisse beim Bahnfahren oder das Kopfzerbrechen beim Geschenkemachen. Mit Augenzwinkern und Überspitzung werden aus banalen oder nervigen Dingen kurzweilige und witzige Spiele.

*With my games, I deal with situations that almost everyone knows from their own experience, such as experiences on the train or the headaches of making presents. With a wink of the eye and exaggeration, banal or annoying things become entertaining and funny games.*



**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Richard Lenherr

**E-MAIL / MAIL**

rimadeta@hispeed.ch

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Schweiz / Switzerland

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- Family games

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Mich fasziniert es, eine Geschichte spielerisch darzustellen. Dabei gefällt die Kombination vieler Spielmechanismen - vom Aufdecken dunkler Geheimnisse, über tränenlachende Situationskomik bis hin zu umfangreichen Ressourcenverwaltungen. Kurzum, ich liebe es, Spiele zu erfinden!

*I am fascinated by presenting a story in a playful way. The combination of many game mechanisms is pleasing - from uncovering dark secrets to tear-jerking situational comedy to extensive resource management. In short, I love inventing games!*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Meine Spiele sollen ein bisschen anspruchsvoll sein und der Glücksfaktor darf ein (nicht zu grosse) Rolle spielen. Spieler sollen Entscheidungen treffen können, doch zwischendurch auch dem Schicksal ausgeliefert sein. Würfel, Karten und geschichtsträchtige Szenerien sind wesentliche Elemente.

*My games should be a bit challenging and the luck factor can play a (not too big) role. Players should be able to make decisions, but in between be at the mercy of fate. Dice, cards and scenes steeped in history are essential elements.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Helge Nyncke

## E-MAIL / MAIL

helge@nyncke.de

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Diplom-Designer. Berufsbezeichnung: Kreativist. Erfahrung in vielen gestalterischen und pädagogischen Bereichen: Buch-, Spiel-, Objekt- Illustration und Gestaltung, Texte von Gebrauchsanweisung bis Roman, 10 Jahre berufliche Kreativarbeit mit Kindern, pädagogische Fortbildungen für Erwachsene.

*Graduated designer. Preferred job title: Creativist. Decades of experience in many creative and pedagogical areas: book-, game-, object- illustration and design, texts from instructions to novels, more than 10 years of professional creative work with children, pedagogical training for adults.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

- herausragendes Design, unverwechselbare Optik
- ausgewogene Mischung von Zufall, Glück, Taktik und Raffinesse
- klarer Spielaufbau mit ausgeklügelten Überraschungselementen
- gewaltfreier lebensnaher Spielinhalt
- Spaß und Spannung für jung und alt

.

- *Outstanding design, unmistakable look*
- *A balanced mix of chance, luck, tactics and finesse*
- *Clear game structure with sophisticated surprise elements*
- *non-violent true-to-life game content*
- *Fun and excitement for young and old*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Lawyer Guillermo Villarroel

## E-MAIL / MAIL

contacto@egar.cl

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Egar

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Chile / Chile

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Rechtsanwalt, Studium der Rechtswissenschaften mit dem Schwerpunkt auf Unternehmen, insbesondere geistiges Eigentum (Urheberrecht, Marken, Lizenzen usw.). Regionale Höchstpunktzahl beim nationalen Geschichtstest (Chile, 2008). Amateur-Brettspielentwickler seit 2014.

*Lawyer, master's in law focused on enterprise matters. He practices Intellectual Property (copyright, trademarks, licenses, etc). Regional top score on the History national test (Chile, 2008). Amateur board game creator since 2014, their games merge fun with knowledge aimed at a familiar public.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Spaß & Kultur sind die Hauptkonzepte meiner Spiele. Mit Familie, Freunden oder Fremden auf unterhaltsame Weise etwas über unsere Welt zu lernen und einen fröhlichen Atmosphäre zu schaffen, ist der Kern meines Vorschlags. Einfache und schnelle Spiele verbessern das Wissen und schaffen menschliche Ver.

*Fun & culture, are the main concepts of my games. To learn about our world in an amusing way with family, friends, or strangers, creating a happy space is the essence of my proposal. Easy, fast, and simple games improve knowledge and human connections, making them strong and transcendental.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Patrick Strese

## E-MAIL / MAIL

INFO@BAFF.EU

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Baff GmbH

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Patrick Strese ist verheiratet, Familienvater von 2 Kindern und Inhaber der Firma Baff GmbH. Die Firma Baff GmbH hat sich auf pädagogische Produkte für Kinder, Schulen, pädagogische Einrichtungen spezialisiert und entwickelt seit über 10 Jahren Produkte wie Spielwaren und Musikinstrumente.

*Patrick Strese is married, father of 2 children and owner of the company Baff GmbH. The company Baff GmbH has specialised in educational products for children, schools, educational institutions and has been developing products such as toys and musical instruments for over 10 years.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Bei uns dreht sich alles um den richtigen Rhythmus. Mit Musik fällt es Kindern leichter zu lernen und Familien haben bei unseren Spielideen Spaß. Bei den meisten unserer Spiele geht es aber auch um Teamwork und Gemeinschaft.

*At our games all is about the right rhythm. Music makes it easier for children to learn and families have fun with our game ideas. But most of our games are also about teamwork and community.*



**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Jan Kette

**E-MAIL / MAIL**

jan.kette@gmx.net

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Mein Name ist Jan Kette. Ich bin Politik- und Sozialwissenschaftler. Spielen bedeutet für mich, „in andere Welten zu wandern“ und damit völlige Freiheit. Nur eines bereitet mir noch mehr Freude, als selbst zu spielen: eine Spieleidee kreativ umzusetzen und Anderen damit eine Freude zu bereiten!

*My name is Jan Kette. I am a political and social scientist. For me to play a game equals to „wander to other worlds“ and therefore total freedom. Only one thing brings even more joy to me than playing myself: to implement the idea for a game in a creative way and with this bring joy to others!*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Mein Spielideen zeichnen sich dadurch aus, dass sie konsequent um ein neues Element herum designt sind und zugleich den beiden Grundsätzen folgen: So einfach wie möglich! UND: Einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern! Meine Spiele können von Kindern und Erwachsenen gemeinsam gespielt werden.

*My ideas for games have the distinction of being designed in a consequent way around a new element while following at the same time two principles: Keep it as simple as possible! AND: Easy to learn, but difficult to master! My games can be played by kids and adults together.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Alexander Horn

## E-MAIL / MAIL

alexander\_horn8@web.de

alexander\_horn8@web.de

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Expertenspiele

- *Expert games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Seit 20 Jahren schreibe ich Spielregeln – zunächst Tabletop-Kampagnen, dann Änderungen und Erweiterungen für existierende Brettspiele. Mit der Zeit entstanden Ideen für eigene Spiele. Die erste davon setzte ich mit der Entwicklung von „OcTaa“ in die Tat um, ein Projekt, an dem ich seit 2016 arbeite.

*I began writing game rules 20 years ago – starting with tabletop campaigns, then modifications and expansions for existing board games. Over time, ideas for original games started growing. The first of those I realized with the development of “OcTaa”, a project I’ve been working on since 2016.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Typisch an meinen Spielideen ist ein hoher Grad an Komplexität, mit taktischem und strategischem Tiefgang sowie zahlreichen Variationen und Möglichkeiten. Dadurch möchte ich einen hohen Wiederspielwert erreichen. Mir ist zudem Ausgewogenheit wichtig, um eine möglichst hohe Fairness zu garantieren.

*Typical for my game ideas is a high degree of complexity, with tactical and strategic depth, as well as numerous variations and options. With this I want to maximize the game’s replay value. In addition, I care about good balance in order to guarantee fairness for all players.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Dr. Klaus Rödler

## E-MAIL / MAIL

klaus.roedler@onlinehome.de

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Als Grundschullehrer, Fachautor und Fortbildner möchte ich Rechenkompetenz fördern. Diese entsteht, wenn zählendes Rechnen durch das Rechnen mit Bausteinen ersetzt wird und die Operationen im Zusammenhang beachtet werden. Daher entwickle ich Rechenspiele, die reversibles Denken fördern.

*As an elementary school teacher, author and teacher trainer, I would like to promote arithmetic competence. This arises when calculations are based on partitions and in the field of multiplication on factors and when operations are observed in context. My games serve this goal.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Reversibles Denken sucht automatisch nach Zusammenhängen. Wenn ich 20 als Lösungszahl sehe, kommt Struktur- und Operations-Wissen zur Anwendung, um durch Lösungen zu finden, die davon abhängig sind, welche Rechenoperation die Grundlage bilden soll. Alle meine Spiele nutzen diesen Mechanismus.

*Reversible thinking automatically searches for connections. When I see 20 as a solution number, structural and operational knowledge comes into play. Depending on the allowed arithmetic operation I search for building blocks of the solution. All my calculation games use this basic idea.*



**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Katrin Abfalter

**E-MAIL / MAIL**

katrin@abfalter.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Seit 2018 bin ich hauptberufliche Spieleautorin. In diesen fünf Jahren sind bereits 18 Titel von mir erschienen. Von einer erfolgreichen Escape-Game-Serie, über einfache Karten- und Quizspiele bis hin zu Kinderspielen decke ich dabei eine große Bandbreite ab.

*I have been a full-time game designer since 2018. In these five years, I have already published 18 titles. From a successful escape game series to simple card and quiz games to children's games, I cover a wide range.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Kurze Regeln und maximaler Spielspaß - meine Spiele bieten einen schnellen Einstieg und eine intuitive Umsetzung. Dabei achte ich auf eine besonders enge Verknüpfung von Geschichte und Mechanik, sodass ein rundes und emotionsreiches Gesamterlebnis entsteht.

*Short rules and maximum fun - my games offer a quick start and intuitive implementation. In doing so, I pay attention to a particularly close link between story and mechanics so that a rounded and emotionally rich overall experience is created.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# M.A. Florian Gar

**E-MAIL / MAIL**

florian.gar@gmx.de

florian.gar@gmx.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele

- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Träumer  
Fasziniert vom Erschaffen kleiner, spielbarer Welten.

*Dreamer  
Fascinated of Creating little, playable Worlds*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Erschaffen von Welten, Charakteren und einer eigenen Atmosphäre.

*Creating Worlds, Characters and a specific atmosphere*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Martin Berger

## E-MAIL / MAIL

martin.berger@schachregal.de

martin.berger@schachregal.de

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele

- *Family games, Expert games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Als Schachspieler und -trainer entwickelte ich schon immer spezielle Trainingsspiele für Schachanfänger und Einsteiger. Spieleentwicklungen daraus präsentiere ich nun als neue Familienspiele für ein breiteres Publikum, die kein Spezialwissen benötigen. Als Spieleautor bin ich neu auf dem Markt.

*As a chess player and trainer, I have always developed special training games for chess beginners and novices. Game developments from this I now present as new family games for a broader audience, which do not require special knowledge. As a game author, I am new to the market.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Im Mittelpunkt meiner Spielewelt befindet sich das Schachspiel. Für Einsteiger biete ich mit meinen Ideen Verknüpfungen zu anderen bekannten Spielarten, aus denen sich auch alleinstehende Familienspiele entwickeln. Der Spaß am Spiel, nicht der Wettkampf, soll hierbei im Vordergrund stehen.

*At the center of my game world is the game of chess. With my ideas I offer especially for beginners a connection to other known types of games. From these games also stand-alone family games are created. The fun of the game, not the competition, should be the focus here.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Volker Wagner

**E-MAIL / MAIL**

hv.wagner@onlinehome.de

hv.wagner@onlinehome.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Seit einigen Jahren erfinde und entwickle ich Würfelspiele, die bisher nur im privaten Umfeld zum Tragen gekommen sind.

Auf der Erfindermesse in Nürnberg möchte ich nun 2 meiner spannenden Spiele den Spielverlagen zur Herstellung und Vermarktung im großen Stil anbieten.

*For several years I have been inventing and developing dice games that have so far only been used in private life.*

*At the inventors' fair in Nuremberg, I would now like to offer 2 of my exciting games to game publishers for production and marketing on a large scale.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich entwickle hauptsächlich Würfelspiele, die nicht nur auf Glück beruhen, sondern auch auf Strategie ausgerichtet sind.

Vor allem Spannung bis zuletzt ist ein wichtiges Kriterium.

*I mainly develop dice games that are not only based on luck but are also based on strategy. Above all, suspense to the end is an important criterion.*



## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Jean-Christophe Dalka

## E-MAIL / MAIL

info@boardygames.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Boardy Games

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / Germany

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin 35 Jahre alt und arbeite als Wirtschaftsingenieur. Ich liebe Brettspiele und entwickle in meiner Freizeit eigene Spiele. Brettspiele begleiten mich seit meiner Kindheit in Südafrika, übers Studium und bis heute, wenn ich mit meinen Kindern spiele. Mein Motto: Always board & never bored :).

*I'm 35 years old and work as an industrial engineer. I love board games and I develop them as a hobby. As far as I can remember, I always played board games in my childhood in South Africa, during my studies in Germany or currently with my own kids. My motto: Always board and never bored :)*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Meine Spielideen sollen unterhalten, das Köpfchen anregen und Menschen zusammenbringen. Mein Fokus liegt auf Familienspielen mit einfachen Spielmechanismen, logischem Denken und Erweiterungsmöglichkeiten für Kenner:innen.

*My games should entertain, tingle the brain and bring people together. I focus on family games with simple mechanics, logical thinking and extensions for the more advanced players.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Ing., Ph.D. David Dubcak

**E-MAIL / MAIL**

info@pexino.cz

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Tschechien / *Czech Republic*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin Technischer Manager im Unternehmen Smart View. Wir befassen uns mit dem Design und der Implementierung von 2D- und 3D-Vision-Systemen. Die Entwicklung von Spielen ist mein Hobby. Ich habe bereits den Pexino-Zug und jetzt Pexino-Piraten erstellt und verkauft.

*I am Technical Manager in company Smart View. We are concerned with design and implementation of 2D and 3D vision systems. Development of games is my hobby. I have already created and was selling the Pexino Train and now Pexino Pirates. I have several different and tested games without publishing.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich entwerfe alle meine Spiele nach dem Prinzip Memory, Pairs oder Pexeso (auf Tschechisch), das in vielen Ländern beliebt ist. Aber ich füge der Spielstrategie unterschiedliche Werte und Bedeutungen von Karten, Münzen und anderen Funktionen hinzu.

*I design all my games on principle game the Memory, Pairs or Pexeso (in Czech) which is favourite in many countries. But I add to games strategy, different values and meaning of cards, coins and other features.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Karsten Habicht

## E-MAIL / MAIL

hoellebockgames@gmx.de

hoellebockgames@gmx.de

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- *Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Mit Überraschung stellte ich auf der Messe "Spiel" in Essen mit einem Autoren-Tisch fest, dass meine Spiele ein breites Publikum ansprechen. Ich bin Spiele-Enthusiast seit Kindertagen und entwickle eigene Brettspiele seit einigen Jahren. Eine Präsentation für Fachleute bedeutet "Level Up" für mich.

*I was surprised to figure out at the "Spiel" trade fair in Essen with a booth for authors, that my games appeal to a wide audience. I am a game enthusiast since childhood and have been developing my own board games for several years. A presentation for professionals means "level up" for me.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Ich verwende einfache Mechaniken aus den Bereichen: Abstrakt, Eurogames und Ameritrash. Vom Anspruch her sind meine Werke im Bereich Familien- und Kenner-Spiele anzusiedeln.

*I use simple mechanics from: Abstract, Eurogames and Ameritrash. The level of difficulty is settled in the area of average and below.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Bogdan Aftanski

**E-MAIL / MAIL**

**UNTERNEHMEN / COMPANY**

ibogics

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Expertenspiele

- *Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Seit 2019 Mitglied von Spiele-Autoren-Zunft e.V. in Deutschland.  
Ausbildung - Humanmedizin. Seit 2004 Hausarzt in Deutschland.

*Since 2019 member of Game Designers Association in Germany.  
Education - Human Medicine. Since 2004 Family Doctor in Germany.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Logische Brettspiele für zwei (oder mehr) Personen.  
Förderung: strategisches und taktisches Denken, räumliche Vorstellungskraft,  
Aufmerksamkeit, Konzentration, Planung, Flexibilität.

*Logical board games for two (or more) persons.  
Required: strategic and tactical thinking, spatial imagination, attention, concentration,  
planning, flexibility.*



SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Axel Hennig

E-MAIL / MAIL

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- *Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin 47 Jahre, wohne in Köln und bin seit über 15 Jahren als Spieleautor hobbymäßig engagiert. Regelmäßig nehme ich am Kölner Autorentreffen teil. Bisher wurden vier meiner Spiele bei kleineren Verlagen veröffentlicht, zwei weitere sind aktuell auf dem Weg.

*Im am 47 years old from Cologne/Germany and have been developing games for more than 15 years as a hobby. I frequently participate the monthly authors meeting in Cologne. There have been published four of my games in smaller publishing companies. Two more games are actually on their way.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Aktuell haben meine Spiele einfache Grundregeln, die aber viele Handlungsmöglichkeiten bieten. Zielgruppe sind im wesentlichen Familienspieler. Gerne verwende ich Karten, die in unterschiedlicher Bedeutung verwendet werden können.

*Actually my games have simple basic rules which offer different actions for the players. The target audience for my games are mainly family players. I often use cards in my games, which can be used in different meanings.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dr. Andreas Wolfsteller

**E-MAIL / MAIL**

info@andreas-wolfsteller.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Doktor in Physik, Master in Philosophie, Reiseleiter und Übersetzer. Technical Editor für Fantasy Flight Games (u. a. Doom, KeyForge). Übersetzer für Feuerland Spiele und Asmodee (u. a. Marvel Champions, Marvel United).

*PhD in Physics, Master in Philosophy, Tour Guide and Translator. Technical Editor for Fantasy Flight Games (e.g., Doom, KeyForge). Translator for Feuerland Spiele and Asmodee (e.g., Marvel Champions, Marvel United).*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich entwickle Spiele ausgehend von der Geschichte, d. h. die Mechanismen sollen das Storytelling unterstützen, um letztendlich eine bestmögliche Immersion zu erzeugen. Mein Ziel ist es, Erinnerungswürdige Spielmomente und -erlebnisse zu schaffen, an die Spielende sich noch lange erinnern.

*I develop games based on a story I want to tell, i.e. the game mechanics are meant support storytelling to create the best possible immersion. My goal is to create memorable moments and experiences that players will remember for a very long time.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Jeffrey Ross

**E-MAIL / MAIL**

jeffrey@threedunes.com

Three Dunes Entertainment

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

USA / *United States*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele

- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Jeffrey hat in seinem Leben unzählige kreative Arenen durchlaufen, vom Werbedesign über das Filmemachen bis hin zum Erstellen von Animationsskripten, wobei er sich dabei Fähigkeiten und Tricks aneignete und schließlich seine große Bandbreite an Erfahrungen seiner ältesten Liebe, dem Gaming, zur Verf

*Jeffrey has barreled through countless creative arenas in his life, from advertising design to filmmaking to animation scripting, picking up skills and tricks along the way, finally bringing his vast array of experiences to his oldest love: gaming.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Meine Spiele sind so vielfältig wie meine Interessen. Jedes hat seine eigene einzigartige Ästhetik und Richtung.

*My games are as diverse as my interests. Each one having its own unique aesthetic and direction.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Luís Dinis

## E-MAIL / MAIL

jogosdumundo@gmail.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Jogos do Mundo

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Portugal / Portugal

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- Children's games, Family games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Luís Dinis, 42 Jahre alt, Portugal, Vater von 2 Söhnen, arbeitet seit 2019 mit Brett- und Kartenspielen. Eines meiner 1. Spiele, «Scape Line», war in Grossa Lista beim Archimedes-Preis 2021 in Italien. Mein Spiel «Eauceberg» war Finalist bei FLIP Créateurs 2022 in Frankreich, Kategorie «Divertisseme».

*Hi. I'm Luís Dinis, 42 years old, from Portugal, father of 2 sons, working with boardgames and cardgames since 2019. One of my 1st games, «Scape Line», was in Grossa Lista in Archimedes Prize 2021 in Italy. My game «Eauceberg» was finalist on FLIP Créateurs 2022 in France, category «Divertissement».*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

für 2 Zielgruppen: (1) Spiele für Kinder (+5 Jahre), die die Vorstellungskraft und Interaktion anregen, und (2) Spiele für eine allgemeinere und vertrautere Zielgruppe (+8 Jahre) mit einfacheren Regeln und fast unmittelbarem Spielablauf für diese die gerne aus Freude spielen. Lass uns zusammen spiel.

*for 2 types of audience: (1) games for children (+5 years) that stimulate imagination and interaction and (2) games for a more general and familiar audience (+ 8 years), with simpler rules and almost immediate gameplay, for those who like to play for the pleasure of playing. Let's play together?*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Tobias Brozio

E-MAIL / MAIL

t.brozio@web.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele
- *Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin ein selbständiger Hobby-Spieleerfinder mit großer Begeisterung am Spielen und Erfinden von Spielen.

Bisher habe ich entwickelt:

- zwei heitere Familien-Brettspiele zum Thema Camping und Handel mit Ressourcen.
- Quartette zu unterschiedlichen Themenbereichen.

.

*I am a freelance hobby game inventor with a great passion for gaming and inventing games.*

*So far I have developed:*

- *Two funny family board games about camping and resource trading.*
- *Quartets on different topics*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Die Grundidee meiner beiden Spiele ist jeweils die strategische Expansion eines eigenen Unternehmens, generell stehen aber immer die Lockerheit und der Spaß im Vordergrund. Meine Spiele zeichnen eine sehr ausgewogene Balance aus Glück und Strategie sowie Einfachheit und Realitätsbezug aus.

*The basic idea of both of my games is the strategic expansion of your own company, but in general the focus is always on recreation and fun. My games are characterized by a very good balance of luck and strategy as well as simplicity and realism.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Peer Thies

**E-MAIL / MAIL**

pt@peerthies.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Expertenspiele

- *Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

40 Jahre alt, 3 Kinder, Hauptberuflich Chemiemeister;  
Tüftler, Zeichner, und Spieleerfinder als Hobby.

*40 years old, three kids, working in chemistry;  
tinkerer, drawer and inventor of a game as a hobby*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

unkonventionell; komplex; ich lege viel Wert auf Details, anspruchsvolle Spiele, die in erster Linie Spaß machen sollen.

*unconventional; complex; I put a lot of value in details; demanding games, primarily intended to be fun*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Andreas Lau

**E-MAIL / MAIL**

andidebob@gmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Expertenspiele

- *Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin ein Hobby Spieleautor, hauptsächlich auf digitale Spiele spezialisiert, und entwickle und präsentiere derzeit mein erstes Brettspiel.

*I am a hobbyist game author mainly focused on digital games, currently developing and presenting my first board game.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich liebe es kooperative Spiele zu entwickeln, mit cleveren und intuitiven Mechaniken, welche auch nach mehrfachem Spielen immer noch interessant und frisch sind.

*I love making cooperative games that use clever and intuitive mechanic, which also don't get boring after you played them twice.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Veronika Graf

**E-MAIL / MAIL**

veronikagraf@t-online.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Rentnerin, 5 Kinder, 6 Enkel - seit 1/2022 SAZ-Mitglied  
Seit Kindheit hatte ich Ideen, Spiele zu verändern, zu erweitern. Jetzt habe ich Raum und Zeit, um eigene Spiele zu entwickeln.  
Meine Prototypen :  
Bau dein Haus, Bau dein Häuschen, Du darfst dich ärgern! (Brettspiele)  
Hut auf! (Stapelspiel).

*Retired, 5 children, 6 grandchildren - SAZ member since 1/2022.  
Since childhood I had ideas to change games, to extend them. Now I have space and time to develop my own games.  
My prototypes :  
Build your house, Build your cottage, You may be angry! (board games)  
Hat on! (stacking game)*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Bei meinen Spielen soll sich kein Kind überfordert fühlen, also einfache Spiele, die jedem, auch Erwachsenen, Spaß machen und gerne wiederholt werden.  
Bei den meisten Spielen von mir ist Teambildung möglich.  
Die Spiele sollen mit möglichst wenig Kunststoff hergestellt werden können.

*In my games, no child should feel overwhelmed, so simple games that are fun for everyone, including adults, and are happy to repeat.  
With most of the games from me team building is possible.  
The games should be able to be made with as little plastic as possible.*



## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Horst Pöppel

## E-MAIL / MAIL

info@poeppel-spieleverlag.de

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Spieleverlag Horst Pöppel

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

2010 beschloss ich, meine Passion zum Beruf zu machen und wurde Spieleautor im Eigenverlag. Hilfreich war dabei meine langjährige Tätigkeit bei MB-Spiele / Hasbro. Bereits erfolgreich im Markt eingeführte Titel, als auch sehr interessante unveröffentlichte Spielideen suchen geeignete Lizenznehmer!

*After 15 years of work experience at MB-Spiele / Hasbro I decided to turn my passion into a profession and became a self-published game inventor.*

*Titles that have already been successfully launched on the market, as well as very interesting unpublished game ideas, are looking for suitable licensees.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Erfrischend ungewöhnliche Spielansätze führen zu AHA-Erlebnissen. Auspacken und loslegen ist die Devise.

Kreativität ist gefordert, wenn aus Silhouetten Begriffe geformt werden sollen.

Im kooperativen Kartenspiel entsteht die perfekte Welt.

Kann ein Seniorenspiel reale Erinnerungen wecken? JA!

..

*Refreshingly unusual game approaches lead to AHA effects. Unpack and get started is the motto.*

*Creativity is required when players try to find a term out of two silhouettes.*

*The perfect world is created while playing a cooperative card game.*

*Can a senior-game bring back real memories? YES!*

..

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Mark Schönweiß

E-MAIL / MAIL

mark.schoenweiss@gmx.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- *Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin Mark, 34 Jahre alt, selbstständiger Musiker aus Nürnberg und leidenschaftlicher Spieler. Meine erste Spielidee möchte ich dieses Jahr auf der Spieleerfindermesse vorstellen.

*I'm Mark, 34 years old, a freelance musician from Nuremberg and a passionate player. I would like to present my first game idea at the game invention fair (Spieleerfindermesse) this year.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Mein Spiel (Hack Michl) ist ein Gesellschaftsspiel/Familienspiel für jedermann. Es ist kurzlebig, leicht verständlich und durch die Variantenvielfalt sehr abwechslungsreich. Der große Spassfaktor steht hier im Vordergrund.

*My game (Hack Michl) is a party game/family game for everyone. It is short-lived, easy to understand and very varied due to the wide variety of variants. The big fun factor is in the foreground here.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Mike Messner

**E-MAIL / MAIL**

mikemessner123@gmail.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Österreich / *Austria*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele
- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Schon als Kind immer am Spielen und Zusatzregeln erfinden, war der Weg zu meinen eigenen Spielen nicht weit. Vom Skisprungspiel über die Vier Spiele in einer Box, sind innovative Spielmethoden meine Leidenschaft. Neugierig geworden? Dann kommen Sie an meinen Stand und starten Sie ins Spielvergnügen!

*As a child already playing and inventing bonus rules the journey to my own games wasn't far away. From the Skisprungspiel over the Vier Spiele in einer Box, innovative game mechanics are my passion. Curious? Then head over to my booth, get playing and enjoy a good game!*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

- einfach verständliche Spielidee
- familienfreundlich
- von der Uroma bis zum Enkel gemeinsam spielbar
- einfacher Aufbau
- und nicht zu vergessen: der kleine Ärgerfaktor
- .

- *easy to get, easy to play*
- *family friendly*
- *for players in every age group*
- *easy set up*
- *and as always: a bit of mischief*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Jakob Grundherr

**E-MAIL / MAIL**

[jakob-grundherr@web.de](mailto:jakob-grundherr@web.de)

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich studiere in Bayreuth "Theater- und Medienwissenschaften" mit Schwerpunkt Performance und Games. Hier durfte ich federführend an verschiedenen interaktiven Installationen und gamifizierten Theaterperformances mitarbeiten, die mein Bild davon, was "Spiel" alles sein kann, maßgeblich geprägt haben.

*I'm studying "Theater- and Media-Studies" at the University of Bayreuth, focussing primarily on games and performance art. Here, I was able to work on several interactive installations and performance-pieces, that profoundly shaped my understanding of "play".*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich mag es, performative Räume für meine Spielenden zu schaffen, die es ihnen erlauben, ihre eigenen Geschichten und "Momente" zu kreieren. Meine Spiele sollen die Spielenden möglichst wenig einschränken, sondern sie ermutigen, mit den ihnen gegebenen Mitteln kreativ umzugehen.

*I like to create performative spaces for my players, in which they are able to experience their own unique stories and "moments". I try to restrict gameplay as little as possible and instead encourage my players to make creative use of the tools given to them.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Federico Colovini

## E-MAIL / MAIL

info@studiogiochi.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

studiogiochi

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Italy / *Italy*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele,  
Expertenspiele

- *Children's games, Family games, Expert  
games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Federico Colovini, Spieledesigner und -entwickler, vertritt studiogiochi. Viele berühmte Titel wurden unter unserer Lizenz veröffentlicht, wie zum Beispiel: Inkognito, Marco Polo, Imhotep, Leo goes to the Barber, Clans, Cartagena, Cacao, neuerdings: KuZOOka, Old London Bridge, OverbookKing.

*Federico Colovini, game designer and developer, is representing studiogiochi. Many famous titles have been published under our license, such as: Inkognito, Marco Polo, Imhotep, Leo goes to the Barber, Clans, Cartagena, Cacao, more recently: KuZOOka, Old London Bridge, OverbookKing.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Überraschend einfach, familienfreundlich und spaßorientiert. Ein originelles Element in jedem Prototypen, mit Blick auf die Zielgruppe: unsere Familienspiele? Wirklich toll für Familien (einfach für Kinder, trotzdem herausfordernd für Eltern, Spaß für alle); Unsere Gesellschaftsspiele? Wirklich groß.

*Surprisingly simple, Family friendly and fun oriented. An original element in each prototype, with the target audience in mind: our family games? Really great for families (easy for children, still challenging for parents, fun for everyone); Our party games? Really big surprising fun! ..*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Michal Jex & Lena Schorr

E-MAIL / MAIL

michal.jex@fjfi.cvut.cz

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Tschechien / Czech Republic

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- Family games, Expert games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Wir haben uns bei den Lindauer Nobelpreisträgertagen kennengelernt. Michal ist ein mathematischer Physiker in Prag, der eine große Leidenschaft für Brettspiele hat. Lena ist Doktorandin am Deutschen Krebsforschungszentrum und beschäftigt sich mit Wissenschaftskommunikation.

*We got to know each other during the Lindau Nobel Laureate days. Michal is a mathematical physicist at the Czech Technical University in Prague who has a great passion for board games. Lena is a PhD student at the German Cancer Research Center in Heidelberg and is engaged in Science communication.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

... über Spielmechaniken, die den Spielern verschiedene Konzepte aus der Wissenschaft zeigen, inklusive der Aufbau und die Führung eines Labors. Dabei ist uns Edutainment wichtig, weil wir Bildung und Kreativität in unserem Spiel kombinieren möchten um Spaß in der Forschung zu zeigen!

*... about game mechanics which introduce players to various concepts from science. Games convey how research works, including building up a laboratory and publishing the scientific results. Edutainment is important to us since we want to combine education and fun in a playful way.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Nikolaus Friedrich

**E-MAIL / MAIL**

nf@nikamundus.com

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Jede freie Minute, die mir als Vater von sechs Kindern und mit einem herausfordernden (Haupt-) Beruf verbleibt, verbringe ich mit meiner Lieblingsbeschäftigung, dem Erfinden von Spielen. Mit meiner Familie lebe ich im Chiemgau in Bayern.

*Every free minute that I have as a father of six children and with a challenging (full-time) job, I devote to my favorite pastime, inventing games. I live with my family in Chiemgau in Bavaria (Germany).*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich versuche mit jeder Spielidee etwas neues auszuprobieren und bin auch thematisch immer offen für Neues. Besonders gerne experimentiere ich (zur Zeit) mit kartenbasierten Mechanismen.

*I try something new with every game idea and am always open to new themes. I particularly like experimenting with card-based mechanics (at the moment).*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Enrico Hahn

E-MAIL / MAIL

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele, Expertenspiele
- *Children's games, Family games, Expert games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich arbeite hauptberuflich seit über 20 Jahren als Schweißer und bin immer ein Spieler geblieben.

Auf der Suche nach einem einfachen Strategiespiel, fand ich leider nicht was ich wollte und musste selbst Hand anlegen und das gewünschte Spiel erfinden.

Mittlerweile sind noch ein Paar dazu gekommen.

*I have been working as a welder for over 20 years and have always been a gamer. Looking for a simple strategy game, I unfortunately did not find what I wanted and had to invent the desired game myself. Since then, other games have joined it.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Strategisch und leicht verständlich.

Spiele für alle Altersgruppen.

*Strategic and easily understandable. Games for all age groups.*



**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Jose Manuel Guimera Marti

**E-MAIL / MAIL**

guimeragames@gmail.com

**UNTERNEHMEN / COMPANY**

J.M.G

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Spanien / *Spain*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich liebe es, Spaß mit meinen Spielen zu haben und Leute zu unterhalten.  
Ich arbeite in einem Telekommunikationsunternehmen  
Mitglied des spanischen Spieleerfinderverbandes LUDO.

*I love having fun and entertaining people with my games.  
I work in a telecommunications company  
Member of spanish games inventor association LUDO*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich erstelle Spiele für das Familienumfeld und Gesellschaftsspiele  
Ich spiele auch gerne viel mit Geometrie und räumlichem Bild.

*I create games for the family environment and party games  
I also like to play a lot with geometry and spatial image.*

124.125



SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Walter Schneider

E-MAIL / MAIL

schneider.walt@live.de

UNTERNEHMEN / COMPANY

SKILL BOARD GAMES + tricky-micro-sports

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Österreich / Austria

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- Children's games, Family games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin der Autor von CRAZY COCONUTS verlegt von Korean Board Games.

*I am the author of CRAZY COCONUTS by Korean board games*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Geschicklichkeit.

*Skills*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Steffen Geitner

E-MAIL / MAIL

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Mit Kreativität und Leidenschaft möchte ich Kinder und Familien zum Spielen, Bewegen und Lernen animieren.

*With creativity and passion I'd like to animate children and families to play, move and learn.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

In meinen Spielen werden klassische Elemente neu kombiniert.

*Fantasy has no borders.*

*My (board) games combine classical elements in a new way.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Juri Alexander

## E-MAIL / MAIL

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich komme aus Berlin, bin 29 Jahre alt und arbeite als App-Entwickler. Alles was mich begeistert will ich auch selber machen und so erfinde ich Spielsysteme seitdem ich spiele. In den letzten Jahren allerdings immer ambitionierter und freue mich nun darauf, meine Prototypen hier zu präsentieren.

*I'm from Berlin, 29 years old and work as a mobile app developer. Everything I'm passionate about I want to do myself and so I've been inventing game systems ever since I started playing. In recent years, however, more and more ambitious and now I'm looking forward to present my prototypes to you.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Bei Kennerspielen im Strategie-Bereich fühle ich mich am wohlsten, allerdings kann auch mal eine Idee für ein Party-Spiel meine Begeisterung wecken. Themen sind mir in der Regel sehr wichtig, aber ich mache gern Ausnahmen, wenn sich ein abstraktes Design als elegant erweist.

*I feel most at home with connoisseur games in the strategy field, although an idea for a party game can also arouse my enthusiasm from time to time. Themes are usually very important to me, but I like to make exceptions when an abstract design proves elegant.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Johann Weidenspointner

E-MAIL / MAIL

tico@hawepo.de

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Beruflich bin ich als Ingenieur im technischen Bereich tätig. In meiner Freizeit beschäftige ich mich am liebsten mit Musik und mit Kindern. Als Spieleautor möchte ich das Spielerische mit dem Vermitteln von musikalischem Wissen verbinden.

*Being an engineer I work in the technical field. In my free time, I like to spend my time with music and children. As a game designer, I want to combine playing with teaching a little bit of music theory.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Als Spieleautor möchte ich Spiele entwickeln, die Kindern und Erwachsenen viel Spaß bereiten. Während des Spielens sollen die Spieler so nebenbei aber auch noch musikalisches Grundwissen erlernen, ohne dass sie das als Lernen empfinden.

*As a game designer, I want to create games that are fun for both kids and adults. While playing, the players should also learn basic musical knowledge without feeling like they are learning.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Eric Thelen

## E-MAIL / MAIL

eric@approiq.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Approiq B.V.

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Netherlands / Netherlands

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Eric Thelen ist Ingenieur der Elektrotechnik, Innovator und Unternehmer. Nach 18 Jahren in Forschungs- und Geschäftsfunktionen in einer grossen Firma steht er nun als Innovationsberater zur Verfügung, während er an seinem elektronischen Puzzelspiel-Konzept und an seinen mobilen Apps arbeitet.

*Eric Thelen is an electrical engineer, an innovator and an entrepreneur. After 18 years in research and business functions in a large corporate organization, he is now an independent innovation consultant, who works on his electronic puzzle game concept and on his mobile App ideas whenever possible.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

.. eine Kombination von Mathematik und Elektronik. Ein Puzzle-Spiel sollte nicht zu einfach sein, aber doch lösbar mit einem klugen Ansatz und etwas Geduld. Der Einsatz von Elektronik ermöglicht flüssiges Spielen, die Auswahl zwischen Schwierigkeitsgraden sowie eine automatische Punktezahl.

*.. a combination of mathematics and electronics. A good puzzle game should not be too easy, but still solvable with a smart approach and some patience. The use of electronics enables a smooth gameplay, the introduction of different levels of difficulty, as well as automatic score keeping.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Dr. Jonathan Linke

## E-MAIL / MAIL

jo.linke@posteo.de

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Expertenspiele

- *Expert games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Aus meiner Leidenschaft für Expertenspiele erwuchs das Bedürfnis ein eigenes Brettspiel zu entwickeln. Das Ergebnis ist mein erster Titel "Moon Race", ein hochaktuelles Spiel über die technologische Eroberung des Mondes. Ich bin 32 Jahre alt, promovierter Physiker und Familienvater.

*My passion for expert games gave rise to the need to develop my own board game. The result is my first title, "Moon Race", a highly topical game about the technological conquest of the moon. I am 32 years old, physicist with PhD and father of a family.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Erfolgreiche Spiele haben allzu häufig ein austauschbares Thema. Als Kontrast ist mir daher die Untrennbarkeit von Thema und Spielmechanismen wichtig. Außerdem ist das Thema des Spiels eine persönliche Leidenschaft und entsprechend gut recherchiert.

*Successful games often have an interchangeable theme. As a contrast, the inseparability of theme and game mechanics is important to me. In addition, the theme of the game is a personal passion and accordingly well researched.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Mykyta Zakharchenko

**E-MAIL / MAIL**

nik.zayne@gmail.com

**UNTERNEHMEN / COMPANY**

Proton Games

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Ukraine / *Ukraine*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele

- *Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Entworfenes und selbst veröffentlichtes Spiel „Emix: game of emotions“ (Kartenspiel über den Umgang mit emotionalen Ressourcen)

In Zusammenarbeit mit Oleksandr Ushan (Autor von Spyfall, Spycon und anderen) entwickelt und veröffentlichtes Spiel „S.Y.N.C.: Discovery“ (kooperatives Assoziationspiel).

*Designed and self-published game "Emix: game of emotions" (card game about managing emotional resource)*

*Co-designed in collaboration with Oleksandr Ushan (author of Spyfall, Spycon and others) and published game "S.Y.N.C.: Discovery" (cooperative association based game)*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Kartenspiele, Ressourcenmanagement, Spiele mit versteckten Rollen/Zielen, Familien- und Gesellschaftsspiele.

*Card games, resource management, hidden roles/objectives games, family and party games*



**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Lars Seiffert

**E-MAIL / MAIL**

lars.seiffert@t-online.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin freischaffender Künstler, mit beruflichen Hintergrund im Bereich Comic-Design, Illustration und Trickfilm.

Mit meiner Arbeit produziere ich für Kunden aus diversen medialen Bereichen, Fernsehen, Werbung und E-Learning für Firmenkonzpte. Dies ist meine erste Spielentwicklung.

*I am a freelance graphic designer coming from an background in cartoon design and animation. Working on commissioned projects for television, advertising and e-learning concepts. I always loved to draw to play, create stories with interesting characters. This is my first venture into game design.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Mein allererstes Spielkonzept ist die Interpretation eines Märchens, ein rundenbasiertes Mehrspieler-Kartenspiel mit Würfelementen.

*My very first game concept is a competitive card game with dice elements, based on a german fairy tale.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Richi Anna Haarhoff

**E-MAIL / MAIL**

richi@spielwerk hamburg.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Meine Spiele reichen vom anspruchsvolleren Kinderspiel (Alter 6+) bis zum anspruchsvolleren Familienspiel (Alter 12+). Ich habe 2018 das Spieleautoren-Stipendium vom Spiel des Jahres gewonnen; meine bisherigen Veröffentlichungen sind Memorinth (2020) und Space Dragons (2021).

*My games span from the upper end of childrens' games (age 6+) to the upper end of family games (age 12+). I won the game designer scholarship of Spiel des Jahres in 2018. My published works so far are Memorinth (2020) and Space Dragons (2021).*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Ich lege großen Wert auf elegante, leicht verständliche Spielregeln, die nichtdestotrotz spannende Spielerlebnisse liefern. Ebenso nutze ich mein Spielmaterial so effizient wie möglich, damit großer Spaß nicht große Produktionskosten bedeuten muss.

*I strive for simple, elegant rules in my games, so they are easy to learn but nonetheless exciting to play. I also make very efficient use of game material, keeping production costs low and entertainment value high.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# PhD Hendrik Poulsen Nautrup

E-MAIL / MAIL

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Österreich / Austria

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Expertenspiele

- Expert games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Wir sind Wissenschaftler, die die Wissenschaft auf's Spielbrett bringen, sowohl in der Entwicklung als auch im Spiel. Wir sind drei Forscher der Universität Innsbruck, die in den Bereichen Physik, Informatik und Mathematik arbeiten. Wir kümmern uns um alles: von der Entwicklung, bis Test und Design.

*We are a team of scientists that brings science to the boards, both during the development and in-game. We are three researchers from the university of Innsbruck working in physics, computer science and math. As developers, we take care of everything: from development to playtesting and design.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Unsere Spiele sind elegant, effizient, strategisch und thematisieren Wissenschaft. Unser Schwerpunkt liegt auf strategischen Kartenspielen für Spieler, die Tiefe und Komplexität schätzen. Der Inhalt und das Design unserer Spiele ist immer von realer Wissenschaft inspiriert.

*Our games are elegant, efficient, strategic and science themed. Our focus is on strategic card games for players that appreciate depth and complexity arising from only a few core game mechanics. The content and design of our games is always inspired by real world science.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Reinhold Stockenhuber

## E-MAIL / MAIL

reinhold.stockenhuber@gmail.com

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Österreich / Austria

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele
- Children's games, Family games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Reinhold (Evolutionsbiologe) ist mit Christian (Heilmasseur) aus Wien angereist, um ein erstes gemeinsames Abenteuer als Brettspielautoren zu bestehen. Seit 2020 tüfteln die beiden beinahe jedes Wochenende an ihren Ideen, um die Spielwelt mit eigenen Kreationen zu bereichern.

*Reinhold (evolutionary biologist) has travelled from Vienna with Christian (massage therapist) to have their first adventure together as board game authors. Since 2020, the two have been tinkering with their ideas almost every weekend to enrich the game world with their own creations.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Unsere Ideen zeichnen sich durch Witz und Leichtigkeit aus. Wir versuchen, Regeln möglichst kurz und knackig zu halten, und Brettspiele zum Mitnehmen zu konzipieren. Wenn ein Spiel länger dauern soll, muss es auch ein bisschen Schmääh (österreichisch für Spaß) haben - Lachen ist schließlich gesund!

*Our ideas are characterised by wit and lightness. We try to keep the rules as short and crisp as possible and to design board games to carry along. If a game is to last longer, it must also have a bit of 'Schmääh' (Austrian word for fun) - after all, laughing is healthy!*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Riccardo Ortombina

## E-MAIL / MAIL

riccardo.ortombina@gmail.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Neverdrop Games

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Italien / *Italy*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- *Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin Riccardo Ortombina, Spieldesigner bei Neverdrop Games, einem kleinen Team von Freunden, die sich während des Studiums des Spieldesigns in Italien kennengelernt haben. Wir haben einige kleine Videospiele entwickelt und haben die Arbeit am Prototyp unseres ersten Brettspiels abgeschlossen.

*I'm Riccardo Ortombina, game designer at Neverdrop Games, a small team of friends who met while studying Game Design in Italy. We've created some small videogames and we have finished our work on the prototype of our first board game, which we'll be showing at the event.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Fröhliche und farbenfrohe Spiele, die sich von Videospiele inspirieren lassen und die inklusive sind.

*Joyful and colorful games that take some inspiration from videogames and that try to include all kinds of people.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Dipl.- Ing. Susanne Hendel

E-MAIL / MAIL

info@animals-sassa.de

UNTERNEHMEN / COMPANY

Animals von Sassa

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele, Expertenspiele
- *Children's games, Family games, Expert games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Innenarchitektin, Diplom- Ingenieurin  
Webseite: [animalsvonsassa.de](http://animalsvonsassa.de).

*Interior designer, graduate engineer  
Web: [animalsvonsassa.de](http://animalsvonsassa.de)*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Ich fokussiere mich auf Tierbrettspiele (ANIMALS, erschienen 2022 und ANIMALS Kids/ Prototyp). In den Spielen sammelt man Tiere aus 6 verschiedenen Kontinenten mal über Frage- Antwortkarten oder über Aktionen wie: Tier- Yoga,- Turnen,- Geschichten. In jedem Spiel gibt es niedliche 3D Tiere.

*I focus on animal board games (ANIMALS, released in 2022 and ANIMALS Kids / prototype). In the games you collect animals from 6 different continents using question and answer cards or about actions such as: animal yoga, gymnastics, stories. There are cute 3D animals in every game.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Thomas Krauleidis

**E-MAIL / MAIL**

games@krauleidis.net

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin Medien-Informatiker aus Stuttgart. Sie können mich vor und nach der Messe gerne auch über LinkedIn erreichen. Meine Leidenschaften sind Spiele, Fotografie, Design, Kunst sowie logische Abläufe.

*I am media computer scientist from Stuttgart. You can also reach me via LinkedIn before and after the fair. My passions are games, photography, design, art and logical processes.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

- 1) Innovativ und Umweltfreundlich: mit der zusätzlich präsentierten Weltneuheit, können Sie als Verlag auch Ihre eigenen Spiele auf neue und innovative Weise präsentieren.
- 2) Erprobte und kontinuierlich verbesserte Spielidee. Würfelspiel. Spielspaß für jung und alt in div. Größen und Ausführungen.

*1) Innovative and Environmentally friendly: additionally, I'm presenting a world premiere. With that, you can also present your own games as a game publisher, in a new and innovative way.  
2) Tested and continuously improved game idea. Dice game. Fun for young and old in different sizes and designs.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Dr. Agnes Rosahl

**E-MAIL / MAIL**

Agnes.Rosahl@alice.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

- zwei Lerntherapeutinnen mit Erfahrung in der Förderung von Lernprozessen
- Agnes kreiert Lernumgebungen, in denen Kinder selbst zu Laut-Entdeckern werden, Sprach-Regeln erkennen und Merkstrategien entwickeln
- Katja regt mit Spielen intrinsische Lernprozesse an, weckt Lernfreude und Motivation.

- *two therapists with experience in supporting learning processes*
- *Agnes creates learning environments in which children discover sounds, recognize structures of speech and develop memorizing strategies*
- *Katja excites intrinsic learning with games, arouses pleasure to learn and motivation*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

- einfache Regel, großer Lerneffekt
- Spiele zur Förderung des Leseprozesses, Automatisierung und Buchstabensynthese;
- Spielmaterial mit Entdeckungsmöglichkeiten für Erstleser: mit Farben verknüpfte Vokallänge, häufige Laut-Buchstaben-Verbindungen, Reime finden, Silbenaufbau, Wortzusammensetzungen.

- *easy rule, big effect for learning*
- *games support reading process, automation, synthesis of letters*
- *gaming material contains possibilities for discoveries for german first readers: vowel length marked with colors, frequent sound-letter-combinations, rhymes, syllables, composite nouns*



SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Dipl.- Ing. Günther Bronner

E-MAIL / MAIL

gb@umweltdata.at

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Österreich / Austria

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Im Hauptberuf bin ich in der Forstwirtschaft tätig mit Inventuren, Geoinformation und Fernerkundung. Das Erfinden von Brettspielen ist seit langem mein Hobby und meine Leidenschaft. Meine Spiele teste ich mit Freunden und mit meiner Familie, nun auch mit meinen Enkelkindern.

*My main profession is forest inventory, geoinformatics and remote sensing. Inventing board games is my hobby and my passion since long. I test my games with friends and my family including my grandchildren.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Abstrakte Spielmechanismen, optimiert mit Computersimulation  
70% Strategie & kombinatorisches Tüfteln <> 30% Zufall & Glück  
Anspruchsvolles Design und Haptik, Holz = bevorzugtes Material  
Max 10 Minuten zum Erklären und Verstehen des Spiels  
Spannung und offener Ausgang bis zur letzten Minute.

*abstract game mechanism, optimized by computer simulation  
70% strategy & brain racking combinatorics vs. 30% hazard & luck influence  
sophisticated design, excellent haptics, wooden materials  
max. 10 minutes to explain & understand game mechanism  
excited state and open outcome until last minute*



## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Paul Duriez

## E-MAIL / MAIL

paulduriez33@gmail.com

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Halles Dis

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Frankreich / France

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Children's games

- Children's games

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin fasziniert von Bauspielen also habe ich 3 erfunden. Mein erstes Spiel wurde mit der Medaille des Eiffelturms und der Silbermedaille des Lépine-Wettbewerbs in Frankreich ausgezeichnet. Alle meine Spiele sind in 170 Ländern geschützt. Sie müssen wirklich zu ihnen kommen.

*I am fascinated by the construction kit so I have invented 3 of it. My first toy have been recompensed by the medal of the Eiffel Tower and silver medal at the concours Lépine in France. All of them are protected in 170 country. You really have to see it.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Mein erstes Set ist aus 100% recycelbarem Karton. Mein zweites Spiel kann gesammelt werden und mischen von einem Kit zum anderen. Es macht wirklich Spaß und die Möglichkeiten sind endlos. Mein letztes Spiel ist ein Bauspiel für Mädchen, die schöne Blumen bauen wollen.

*My first toy is in cartwood so 100% recyclable. My second toys can be collected and be mixed from one kit to another one. It's really funny and possibility are infinity. My last toy is a construction kit for girls who wants to build beautiful flowers.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Dr. Christoph Krieger

E-MAIL / MAIL

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele
- *Family games, Expert games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Beruflich bin ich Entwicklungsingenieur. Es gefällt mir neue Sachen auszudenken, die es noch nicht gibt. Daher finde ich das Entwerfen von neuen Brettspielen auch besonders gut!  
Arten von Brettspielen, die ich selber gerne spielen sind Experten-, Kenner- und Erklärspiele.

*Professionally, I am a development engineer. I like to think up new things that don't exist yet.  
That's why I like designing new board games!  
Types of board games I like to play myself are expert and explainer games.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Wichtige Eigenschaften bei Spielen sind für mich keine langen Wartezeiten (am besten sind alle Spieler gleichzeitig aktiv), dass man entweder grübeln oder lachen kann und ein hoher Wiederspielwert bei den Spielen!

Die Königsdisziplin für mich sind Spiele mit Tiefgang, aber relativ wenig Regeln.

*Important characteristics in games for me are no long waiting times (preferably all players are active at the same time), that you can either ponder or laugh and a high replay value in the games! The supreme discipline for me are games with depth, but relatively few rules.*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Sarai Aporta

## E-MAIL / MAIL

sar.apo@gmx.de

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- *Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Sarai Aporta (24 Jahre) studiert Kunst und Englisch auf Lehramt in Köln. Als Tochter zweier Opernsänger liebt auch sie alle Facetten von Kunst und Musik. Sarai mag Gesellschaftsspiele, die Gefühl, Humor und Intellekt aufs Beste verbinden. 2023 stellt sie nun ihr erstes Karten-Ratespiel vor.

*Sarai Aporta (24) is studying art and English to become a teacher in Cologne. As the daughter of two opera singers, she loves all facets of art and music. Sarai likes board games that combine emotion, humour and intellect in the best possible way. She is now presenting her first card guessing game.*

## TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Meine Spiele zeichnen sich durch ihre Flexibilität aus. Die Regeln sind kinderleicht erlernbar und es kann in großen Gruppen, aber auch alleine gespielt werden. Kniffliges Knobeln trifft auf eine große Portion Humor.

*My games are characterised by their flexibility. The rules are easy to learn and the game can be played in large groups, but also alone. Tricky puzzles are combined with a good portion of humour.*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Maj-Britt Jönsson & Dirk Jönsson

E-MAIL / MAIL

m.joensson@gmx.net

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Dirk (IT/Softwareentwicklung) und Maj-Britt (Kultur/Journalismus). Unterschiedliche Ausrichtungen, gemeinsame Spielideen. Spaß, Kreativität und Geselligkeit sind uns dabei wichtig. Wir bringen analoge Prototypen mit, haben aber auch ein Hybridspiel-Konzept und freuen uns auf interessante Gespräche.

*Dirk (IT/software development) and Maj-Britt (culture/journalism). Different orientations, common game ideas. Fun, creativity and conviviality are important to us. We bring analogue prototypes, but also have a hybrid game concept and look forward to interesting discussions.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

- Spielspaß, Kreativität und Geselligkeit
- Spielbarkeit für (fast) alle Altersklassen.
- Einfaches Spielkonzept, ohne lange und komplizierte Anleitung leicht erlernbar.
- Die Vielfalt entsteht mit der Kreativität der Spieler, so dass jede neue Runde einzigartig wird.
- fördert kreatives Denken.

- fun, creativity and sociability*
- playable for (almost) all age groups.*
- simple game concept, easy to learn without long and complicated instructions.*
- variety emerges with the creativity of the players, making each new round unique.*
- promotes creative thinking*

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Manfred Heinze

E-MAIL / MAIL

jutta.holtmann@gmail.com

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / Germany

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele

- Family games

AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ich bin 85 Jahre alt und habe Zeit meines Lebens gerne getüftelt. Von Haus aus Heizungsbaumeister. Nach dem Tod meiner Frau vor 2 Jahren habe ich ein GartenSpiel erfunden und immer weiter entwickelt. Mein Traum ist es, der Welt zu präsentieren.

*I am 85 years old and have enjoyed tinkering with my life. I am heating builder from the house. After the death of my wife 2 years ago, I invented a garden game and developed it further and further. My dream is to present it to the world.*

TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES

Ein GartenSpiel für Jung und Alt.  
Ich habe alles per Hand gebaut.  
Leicht aufzubauen, Umweltfreundlich (Holz und Metall).  
Ein Spiel, das einfach Spaß macht.

*A garden game for young and old.  
I built everything by hand.  
Easy to set up, environmentally friendly (wood and metal).  
A game that is simply fun.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Thomas Maiss

**E-MAIL / MAIL**

spiel@thomasmaiss.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele
- *Children's games, Family games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Als Hamburger Architekt entdeckte ich im Lockdown 2021 meine Leidenschaft für das Spiele-Erfinden. Die Brettspiele entstanden zunächst als persönliche Geschenke, welche Kinder und Familien von 7 bis 70 begeistern und in unzähligen Spielrunden erprobt und verfeinert wurden.

*As an architect from Hamburg, I discovered my passion for inventing games during lockdown in 2021. The board games were created initially as personal gifts, which fascinate children and families from 7 to 70 and have been tested and refined in countless rounds of play.*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Die besondere, untypische Grafik der Spiele basiert auf meinem beruflichen Verständnis von Gestaltung. Einfache, klare Regeln lassen die Spiele sofort verstehen und Spielvarianten bieten einen zusätzlichen Wiederspielwert.

*The special, atypical graphics of the games are based on my professional understanding of design. Simple, clear rules allow the games to be understood immediately and game variants offer additional replay value.*



A

SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

Marcel Davidsohn

E-MAIL / MAIL

info@kuriosum-verlag.de

UNTERNEHMEN / COMPANY

Kuriosum Verlag

HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Familienspiele, Expertenspiele

- *Family games, Expert games*

## SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER

# Michael Tschiggerl

## E-MAIL / MAIL

tschiggerl@smartcookiegames.de

## UNTERNEHMEN / COMPANY

Smart Cookie Games

## HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN

Deutschland / *Germany*

## ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES

- Kinderspiele, Familienspiele

- *Children's games, Family games*

## AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE

Ziel von Smart Cookie Games ist es, gute und zeitlose Spiele wiederzubeleben und sie neuen Generationen zugänglich zu machen – als klassische Gesellschaftsspiele oder für den digitalen Games-Markt. Aber auch neue, unveröffentlichte Spiele haben wir in unserem Programm.

*The Agency for gaming licenses was founded in June 2014. Our goal is to revive good and timeless games from well known authors and make them accessible again to new generations - as classic board games or for the digital games market. But we also have new, unreleased games in our portfolio.*

## SERVICE / SERVICE

Wir präsentieren Spiele, die leicht von der Hand gehen oder das besondere taktische Etwas haben. Spiele unserer Kunden Günter Burkhardt, Thomas Sing, Rudi Hoffmann, Alex Randolph und Michel Matschoss.

*We present games that are easy to play or have that special tactical something. Games by our customers Günter Burkhardt, Thomas Sing, Rudi Hoffmann, Alex Randolph and Michel Matschoss.*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Michael Csorba

**E-MAIL / MAIL**

michael@spieletexter.de

**UNTERNEHMEN / COMPANY**Michael Csorba Textingenieur /  
spieletexter.de**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**Deutschland / *Germany***ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Kinderspiele, Familienspiele,  
Expertenspiele

- *Children's games, Family games, Expert  
games*

**SERVICE / SERVICE**

Michael Csorba ist Dipl.-Fachübersetzer für Gesellschaftsspiele und Gründer von Spieletexter, den Experten für Spielefachübersetzung, Redaktion und Lektorat. Im Rahmen der Spieleerfindermesse bieten er und sein Team kostenlose Spielregel-Checks für alle Teilnehmenden an: <https://bit.ly/3vJ5W5R>.

*Michael Csorba is a specialist translator for games and founder of Spieletexter, the experts for board game translation, editing and proofreading. As part of the Game Inventors Convention, he and his team are offering free rulebook checkups for all participants: <https://bit.ly/3vJ5W5R>*

**SPIELEAUTOR / GAME DESIGNER**

# Harald Mücke

**E-MAIL / MAIL**

harald.muecke@spielmaterial.de

www.spielmaterial.de

**HERKUNFTSLAND / COUNTRY OF ORIGIN**

Deutschland / *Germany*

**ART DER SPIELE / TYPE OF GAMES**

- Familienspiele, Expertenspiele

- *Family games, Expert games*

**AUTORENPROFIL / DESIGNER PROFILE**

Ich bin seit 1999 als Spieleautor tätig. Mein Kleinverlag Mücke Spiele ist für Autorenwettbewerbe bekannt, in denen man ausgehend von festgelegten Materialien neue Spiele erfindet. Ich bin Gründungsmitglied der Spiel direkt eG und Mitglied der SAZ (ehem. Vorstand).

*I have been working as a game designer since 1999. My small publishing house, Mücke Spiele, is known for author competitions in which people invent new games based on specified materials. I am a founding member of Spiel direkt eG and a member of the SAZ (former board).*

**TYPISCHE MERKMALE MEINER SPIELE / TYPICAL FEATURES OF MY GAMES**

Meine Spiele basieren meist auf der Nutzung von vorhandenen Materialien, die ich in einen neuen Kontext bringe, und auf Sachthemen, zu denen ich Spielkonzepte erstelle.

*My games are mostly based on the use of existing materials that I put into a new context and on factual themes for which I create game concepts.*