

Tom Werneck, Leitfaden für Erfinder – Inhaltsübersicht

1. Erfinderschicksal – erster Teil	9
2. Geben Sie Ihrer Idee eine Chance!	15
3. Einige Begriffserklärungen –	
Damit wir alle das Gleiche meinen	17
4. Über Spiele und gute Spiele	20
5. Wie „erfindet“ man eigentlich ein neues Spiel?	30
6. Was hat Erfolgsaussichten?	36
7. Wie aus der Idee etwas Vorzeigbares wird	46
8. Die Idee kommt aufs Papier: die Spielregel	53
9. Die Idee auf dem Prüfstand:	
Das Spiel wird getestet	65
10. Erfinderschicksal – zweiter Teil	
Keine Angst vor dem Ideendieb!	75
11. Schutzrechte sichern	79
12. Herstellung im Eigenverlag?	86
13. Ab geht die Post!	
Angebote zur Verwertung – an wen und wie?	102
14. Alles komplett? Checkliste für Einsender	116
15. Hurra! Ein Vertragsangebot ist da!	121

Was ein Autor sonst noch wissen sollte:

16. Was tut eigentlich ein Spielverlag?	132
17. Autoren unter sich: Erfahrungsaustausch	138
18. Spielertage, Messen und andere Veranstaltungen	153
19. Andere Länder, andere Regeln:	
Spiele in den USA anbieten.....	157
20. Auf ein letztes Wort	162

Zum Nachschlagen:

21. Mustertexte	164
22. Stichwortverzeichnis	171