**Struktur:**

**(Hinweise zu ersten Partien)**

**Spielidee:**Einführung in das Grundprinzip in wenigen Sätzen.  
Prinzip eines Spiels erklären, das sich über mehrere Szenarien zieht und weiterentwickelt.  
Größere Titelseite mit wenig Text, dafür Titel, Artwork, kurze Einleitung und QR-Code. [Bei Hybrid gut!].  
Anmerkung, dass es sinnvoll ist immer wieder mit einer festen Gruppe zu spielen, aber kein Muss.

**Spielmaterial:**Auflistung der gesamtenSpielmaterialien (zumindest eins von jedem Teil), mit Bildern.

**Vorbereitung:**  
Genaue Angaben wer was erhält.  
Abbildungen der meisten zu verteilenden Spielmaterialien.  
Auch das bereitlegen nicht direkt relevanter Materialien neben dem Spielplan erwähnen.

**Überblick zum Spielablauf:**  
Ablauf in Stichpunkten (nummeriert oder mit Pfeilen).  
Alle Optionen kurz erwähnen.

**Spielablauf:**  
Detaillierte Ausführung der einzelnen Optionen / Möglichkeiten.  
Hauptteil der Anleitung und in mehrere einzelne Punkte unterteilt.  
Gleiches Wording wie im vorherigen Überblick benutzen.  
Beispielhafte Bilder einbringen (am besten unter der beschreibenden Passage damit man sich nicht zuerst nur auf die Bilder versteift, sondern diese eher danach anguckt um sich die Mechanik noch einmal klar zu machen).  
Entscheidungsmöglichkeiten als einzelne Stichpunkte und Verwendung von a), b), c), … , um später besser darauf referenzieren zu können.  
Direkt auch Zusammenhänge zu anderen Systemen/Mechaniken ansprechen.  
Sonderfälle am Ende dieses Abschnitts erwähnen (wenn diese stark mit einzelnen Schritten zusammenhängen aber besser sofort).  
Bekannte Symbole wie rote Kreuze, grüne Haken usw. nutzen um erlaubte und verbotene Züge zu zeigen. -> Auch verbotenes zeigen und nicht nur mögliches!  
Abgebildete Materialien nummerieren, zum besseren Referenzieren.  
Tabellen nutzen, Keys zu Farbgebung von Komponenten angeben.

Am Ende dieses Abschnitts erklären wie man nun mit dem Tutorial fortfährt.

**Spielende:**  
Klar formulieren wodurch und wann genau ein Spiel beendet wird.  
Mögliches Scheitern eines Spiels / Szenarios erläutern und die folgende Herangehensweise erläutern (erleichtern durch behalten von Fortschritten, einfachere Gegner,…).

**(Varianten)**

**Allgemein zu beachten:**  
Beispiele für Abläufe *Kursiv* drucken!  
Hinter Begriffen im Text Symbole einfügen für eine direkte Assoziation bei den Spielern.  
Bestimmte Hervorhebung von Wörtern, die man noch einmal auf einer Übersichtsseite nachsehen kann (Beispiel: Siedler von Catan mit Begriffen wie Kreuzung, Straße,…).  
QR Code zum scannen, der Regeln liefert.  
Kurz halten.  
Seiten relativ klar trennen, also lieber auf nächster Seite mit neuem Thema anfangen.  
Freien Platz lassen, aber nicht Platz verschwenden.  
Auf Abbildungen muss nicht der genaue Inhalt einer Karte lesbar sein, solange es nur um das beispielhafte Zeigen dieser geht.  
Bei Abbildungen Fotos von physischen Komponenten verwenden, auch wenn es stilistisch nicht ganz passt. Es muss deutlich werden was Symbol und physische Komponente ist.   
Unterschiede bei verschiedenen Spieleranzahlen anmerken.  
Extra farblich hervorgehobene Kästen mit „Wichtig:“, um Fragen die vermutlich beim Lesen der Anleitung aufkomme direkt zu klären. [oder „Achtung:“]  
Pfeile für die Bewegung von Komponenten angeben.  
Ausgegraute / Blasse Komponenten, wenn diese bei dem Erklärungsschritt nicht im Vordergrund stehen.  
Tipps zur Taktik / Sinnvollem Vorgehen angeben, dann allerdings anmerken, dass dieser Teil der Anleitung allen vorgelesen muss, damit sich niemand benachteiligt fühlt.

Spieltester in Credits erwähnen (Sympathiepunkte).

[Schriftgröße ist in manchen Anleitungen sehr klein, eher vermeiden?!]

**Layout Extras:**  
Klare Abgrenzung der relevanten Informationen zu den dekorativen Elementen.  
Oben auf Titelseite Banner mit Titel und „Spielanleitung“.  
Bekannte Formen aus dem Spiel wieder in Anleitung aufgreifen (z.B. Sechseckige Stichpunkte bei einem Feld mit Sechsecken).  
Einheitliches Design (einmal abgerundete Ecken -> überall abgerundete Ecken).  
Bekanntes Farbschema aus dem Spiel nutzen. (Trotzdem natürlich zum Hervorheben andere Farben möglich).  
Andere Schriftart für Text und Überschriften?  
Auf scharfe Bilder achten!!!  
Horizontale Striche als Trennung von Abschnitten (‚------Überschrift------‘).  
Freien Platz auf Seite (wenn neuer Abschnitt folgt) für Eyecandy nutzen.  
Extra Banner für Meilensteine, wie das abschließen eines Szenarios [wird das überhaupt in der Anleitung erwähnt?].

Bei z.B. Werwörter sehr große Schrift (vielleicht auch durch kleines Format der Anleitung) und dafür viele Seiten. [Finde ich eher unübersichtlich, wenn man viel umblättern muss].

**Hybridspiele:**  
Haben teilweise ergänzende Anleitungen für Spielen ohne App [Bei uns einfach nicht möglich]  
Auch wenn die App Dinge erklärt / Tutorial hat nochmal alles, zumindest zum Nachschlagen, erklären.  
Erwähnen wo und wie man die App erhält.  
Anmerken, dass nur eine Person die App benötigt. Tablet empfohlen.  
Handy sichtbar für alle platzieren (oder gut für den „Spielleiter“).  
Die grobe Funktionalität der App beschreiben, also wie diese den Spielablauf führt und wie mit dieser interagiert wird. [Vielleicht auch nochmal am Ende der Anleitung eine Übersicht mit verschiedenen Screens aus der App und wie diese bedient werden.].  
Empfehlungen angeben, mit was man starten sollte!!!  
Anmerken, dass die Anleitung das Spiel mit App erläutert und diese notwendig ist.  
Auf das Aktivieren des Sounds aufmerksam machen, wenn dieser Bestandteil der Spielerfahrung ist.

**Storyspiele:**Einführende Seite („Spielleitfaden“), die angibt, dass man die Anleitung währende des Spielens immer weiter erfährt (Learning by doing).  
Erwähnen, dass man nicht unbedingt immer alles erledigen kann, um den Spielern die Angst davor zu nehmen.  
Erstes Szenario als einführende Erfahrung anpreisen.