

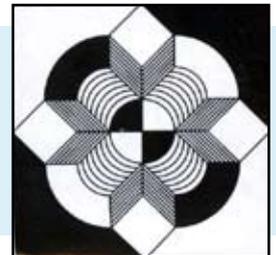
In Zeiten von Internet, Kickstarter und Schwarmfinanzierung schießen die Verlage wie Pilze aus dem mittlerweile gut geackerten Boden und bieten ihre entstehenden

Spiele mit Stretchgoal hier und Bonus da für investitionsbereite, Risiko nicht scheuende Spiele-Freaks an. Aber wer steht hinter solch einem Kleinstverlag? In unserer

Rubrik „Kleinst aber Feinst!“ stellen wir sie Ihnen vor und werfen mehr als nur einen Blick hinter die Kulissen.

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 1
notiert von Jörg Domberger



Logo des Adlung Verlags

Adlung Spiele | F-Hein-Spiele

Um vorweg klarzustellen, dass Kleinstverlage keine reine Zeitgeist-Erscheinung sind und trotz anderer Bedingungen auch schon einige Jahre am Buckel haben können, wollen wir uns zunächst zwei „Dinosauriern“ in diesem Bereich widmen und anfangs das Rad der Zeit ein wenig zurückdrehen.

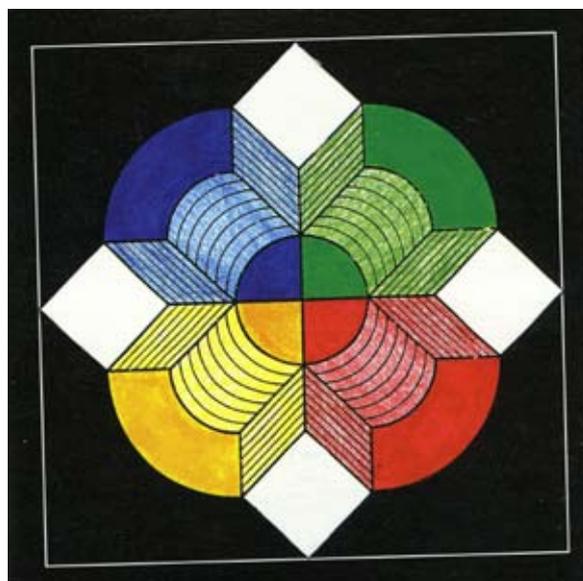
Ein Blick zurück

Früher war das alles anders und schwieriger. Tolle Spiele waren nicht genug, ohne Mundpropaganda ging damals gar nichts und manches ging schief. Nicht sehr viele Kleinstverlage können wie **Adlung** und **F-Hein** auf eine lange Geschichte zurückblicken.

Wie definiert sich ein Kleinstverlag überhaupt? Eine gute Frage, die Matthias, nach rund 13 Jahren als Chef seines eigenen Verlags und seit 2011 Verlagschef und Besitzer von F-Hein-Spiele, unvermittelt in den Raum wirft. Die Antwort ist einfach: One-Man-Shows mit einem Mädchen für alles. Matthias Kumpernaß und Karsten Adlung machen in Personalunion die Show und sind auch das Mädchen. Beide sind schon lange im Geschäft. Karsten gründete seinen Verlag am 1. Juli 1990, Dr. Ferdinand Hein den seinen – damals als „Dr. Ferdinand Hein Spiele“ – schon im Jahr davor. Gründerzeit, sozusagen.

Damit stehen bald zwei runde Jubiläen an. 30 Jahre und noch immer am Puls der Verspieltheit.

Für beide Verlage gab es schon recht früh richtungsweisende Ereignisse. Für F-Hein war es der Entschluss, nur mehr quadratische Plättchen in Memory-Größe zu verwenden, eventuell mit etwas Zusatzmaterial. Mein *Gecko Ballett* erschien 2017 und dauerte von „ja, das machen wir“ im Juli bis zur Verfügbarkeit im Herbst auf der Spiel in Essen nur ein paar Monate. Mut zur Entscheidung aus dem Bauch heraus ist ein Vorrecht der Verlagsalleinunterhalter. Dass Projekte auch ein wenig länger dauern können und reifen müssen, erkannte ich bei der Entwicklung von *Der Zaubergarten* bei F-Hein-Spiele. Es erscheint etwa zeitgleich mit diesem Heft, dauerte aber ein paar Monate länger.



Für Adlung war es das Spiel *Speed* von Reinhard Staupe, das dem Verlag angeboten wurde und nachhaltig die Reduktion des Verlagsprogramms auf Kartenspiele mit 60 Karten fixierte. Mittlerweile erschienen 112 Spiele bei Adlung, 65 davon sind noch immer im Programm. Erfreulicherweise mit *Spot!*, *Like Dice* und *Light Line* auch drei von mir selbst. Ganz so flexibel wie Matthias ist Karsten – Menschen sind eben unterschiedlich – bei der Umsetzung seiner Neuheiten allerdings nicht. Prototypen müssen bis zu einer gewissen Deadline bei ihm sein, Tests werden bis etwa Ostern gemeinsam mit seinem kleinen Team erledigt und dann wird die konkrete Umsetzung in Angriff genommen. Karsten ist Perfektionist. Das behauptet auch Matthias von sich, allerdings mit dem Nachsatz „es klappt halt meistens nur nicht ...“

Weil das Leben wichtiger ist

Der große Magier – wie Karsten seinen Vater Werner auch nennt – hatte im Jänner 2018 seinen 90. Geburtstag. Grund genug, seinem Verlag ein Jahr ohne Neuheiten und ohne Teilnahme an der Spiel in Essen zu gönnen und dafür seinem Vater viel zusätzliche Zeit zu widmen. Vaterkarenz sozusagen und ein Verlag, der das verkraftet, auf Sparflamme. Wer kann sich das sonst schon leisten?

Kleinst, aber feinst!

Auch Matthias hat in seinem Leben schon mal Wichtigeres im Sinn als das Konfektionieren der Spiele oder das Verschweißen der Netze für den Zaubergarten. An der Nordsee mit seiner Frau und den beiden Hunden wandern kann so eine ausfüllende Tätigkeit sein. Oder im Wald Holz machen und danach am prasselnden Kaminfeuer ein Glas Rotwein trinken. Karsten trinkt nur Wasser. Ich mag beides.

Weil es ohne Messen fast nicht geht

Auf Messen und ausgewählten Märkten muss man auch als kleiner Verlag vertreten sein. Nicht immer und nicht auf allen, das geht sich sowieso nicht aus, aber wie ein Tennisspieler seine Turniere plant, tun es auch Karsten und Matthias. Spiele und weiteres Material einpacken – hinfahren – Stand aufbauen – auspacken – viel verkaufen und Verträge abschließen – einpacken – heimfahren – idealerweise nicht zu viel auspacken und weiter zur nächsten Messe – und so weiter ...

Der Kleinstverlagsbesitzer geht so lange zur Messe, bis er – nein, nicht bricht – sondern eine Pause vom Messestress braucht oder sich um die neuen Spiele kümmern muss oder beides. Neuheiten werden zwangsläufig, aber auch durchaus

Logo des F-Hein-Spieleverlags



bewusst nicht in großer Anzahl realisiert. Matthias meint dazu: „Reine Menge führt zu Belanglosigkeit, wir brauchen nicht die dritte Wurst (oder Tofu, Anmerkung des Vegetariers) auf dem Grill, sondern eine gute und dazu die passende Soße!“ Ziel beider Verlage ist nicht die schnelle Riesenaufgabe, sondern ein langfristig angelegtes Verlagsprogramm. Das älteste Spiel im Programm von F-Hein ist *Der große und der kleine Baum*, es ist seit 1992 ununterbrochen im Programm, bei Adlung ist *Speed* seit 1995 noch immer unverzichtbarer Bestseller, den es sogar bereits in verschiedenen künstlerischen, aber auch populär-thematischen Ausgaben gibt.

30 Jahre sind nicht genug

Von Veröffentlichungswahn und der damit einhergehenden Spieleflut hält Matthias nichts. Karsten veröffentlicht ohnehin seit Jahren nur drei bis vier Spiele. Ausreißer nach oben oder unten bestätigen

die Regel. Auch der konsequente Ausbau seiner Reihen *Teamwork* und *Manimals*, an dem immer wieder neue Tierparks und Zoos Interesse haben, sind wichtiger Bestandteil seines Portfolios. Ein paar kommen sicher noch dazu.

Und wie feiern die beiden wohl das Jubiläum? Feiern wird Matthias nicht, er sieht die beiden Spiele *Mandala – eine kreative Patience* und *Der Zaubergarten* ohnehin als Hommage an die Verlagsgeschichte. Das reicht! Außerdem denkt er schon an das Fest zum 50er. 2039 ist es soweit. Bis dahin, meint er, hat er mit ihm sympathischen Menschen noch einige schöne Spiele gemacht und wird dann wohl einen Nachfolger präsentieren. Und Karsten? Er denkt noch nicht ans Jubiläum, es dauert ja noch ein Jahr hin, und auch nicht ans Feiern. Hauptsächlich denkt er an seinen Magier!

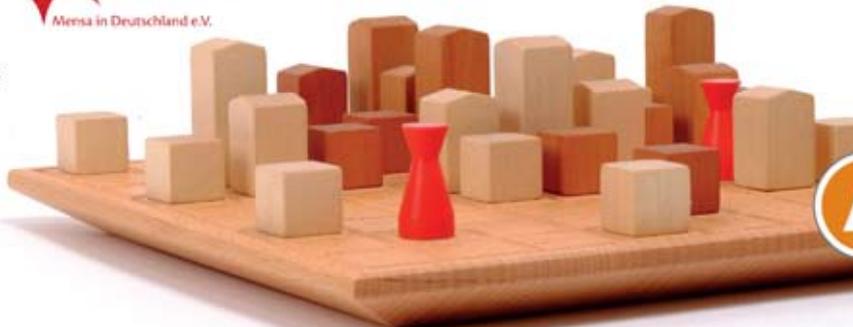
Fortsetzung folgt.

URBINO

von Dieter Stein



Häuser, Paläste, Türme
und zwei Architekten.
Wer baut die besten
Viertel der Stadt?



Spielbrett Buche massiv, geölt, 25 x 25 cm
2 Architekten (rote Spielfiguren), 18 Häuser,
6 Paläste und 3 Türme in 2 Holzarten



Spielfreude
aus der Holz-
manufaktur



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spiel-und-design.eu