

## Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 21  
notiert von Jörg Domberger



### Halbierte Steine und seltsame Pilze SPLIT STONE Games

*Es war einmal ein Liebespaar, nennen wir sie Rosa und Jack, die hatten ein romantisches Date am Strand an Englands Südküste nahe Worthing. Sie alberten herum und spielten mit glatt geschliffenen, dunkelgrauen Kieselsteinen. Ein Stein brach genau in der Mitte auseinander und jeder der beiden nahm einen Teil mit dem Versprechen an sich, diesen Talisman für immer zu behalten und ewig in Ehren zu halten.*

#### Ein Märchen?

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann lieben sie sich noch immer. Ein Märchen? Nein! Jack Nevill, mittlerweile Illustrator und Grafikerdesigner, und Rosa sind noch immer ein Paar. Außer auf Strandspaziergängen sind die beiden aber auch gerne im Wald unterwegs und suchen Schwammerl. Jack liebt Pilze, nicht nur, aber auch wegen ihrer fantasievollen, schrägen Namen. Der ‚Destroying Angel‘ (Knollenblätterpilz) oder der ‚Devils Fingers‘ (Tintenfischpilz) und andere haben es ihm angetan. Aber, wie er glaubhaft versichert, isst er sie auch gerne auf der Pizza Funghi und kocht sehr häufig selbst damit. Zum Zeitpunkt unseres „distanzierten“ Interviews per E-Mail – Jack ist in England zu Hause – schmorte er Pilze in der Pfanne. Es war um die Mittagszeit und er erzählte mir das sehr glaubwürdig von Pilzfan zu Pilzfan.

#### Illustrator + Pilzfan = MYCELIA

Rosa und Jack sind generell begeisterte Brettspieler. Irgendwann entstand die Idee, selbst ein Spiel zu entwickeln, das Thema war durch intensive Beschäftigung damit fast vorgegeben: Mushrooms, Pilze, Schwammerl, Funghi. Pilze sind für Jack einfach faszinierend, mystisch und wunderschön. Sie sind ökologisch unglaublich wichtig, der größte Teil von ihnen (das My-

cel) lebt quasi unsichtbar im Verborgenen unter der Erde oder in morschem Holz und ihre optische Vielfalt ist absolut beeindruckend. Von der Spielidee zum Prototyp mit tollen, von Jack selbst erschaffenen eigenen Illustrationen und zum Verlag Split Stone Games dauerte es ein paar Monate. Am 7. 9. 2023 startete er dann seine Kickstarter-Kampagne, sie endete durch perfektes Timing während der SPIEL '23 am 8. Oktober und konnte letztlich unglaubliche 10.492 „Backer“ zur Vorfinanzierung von **MYCELIA** motivieren. „Mind blowing“, nennt Jack sowohl das Ergebnis wie auch das Feedback von vielen Seiten. Pilze sind IN! Das dachte sich wohl auch Ravensburger und veröffentlichte just zur gleichen Zeit ebenso ein Mycelia wie YadCo Games eines namens Mycelium. Für Jack kein wirkliches Problem, sondern einfach eine herbstliche Messeerscheinung: „games popping up like mushrooms“. Mit dem Illustrator des doch kom-



plett unterschiedlichen deutschen Konkurrenzprodukts traf er sich sogar während der Messe und die beiden verstehen sich bestens. Außerdem schätzt Jack die boardgamer durchaus als klug genug ein, die Produkte auseinander halten zu können.

#### Wohin breitet sich das Mycel aus?

Bereits in Essen konnte Jack – immer unterstützt von Rosa mit ihrem überdimensionalen Fliegenpilzhut – Verträge für Versionen in den Sprachen koreanisch, holländisch und französisch abschließen. Jack hofft natürlich auch auf eine deutsche Version. Neuerdings schießen Verlage, die sich auf Anpassungen für den deutschsprachigen Markt spezialisiert haben, bekanntlich wie Pilze aus dem Boden. Passt ja! 😊

Mittlerweile ist klar, dass die Pilzfäden auch über den großen Teich nach USA geschwappt sind. Aktuell entwickelt Jack die Nordamerika-Erweiterung mit neuen Mechanismen, einer gesteigerten Spieltiefe und dem Material für einen fünften Spieler sowie vielen neuen Pilzen mit weiteren genialen Illustrationen von Jack. Die Northamerica-Expansion wird – wie auch das Grundspiel – als Kickstarter-Kampagne auf uns spielende Pilzfreunde losgelassen. Mitte 2025 sollte der Startschuss zur Schwarmfinanzierung fallen. Ich bin mir sicher, dass das Nachfolgeprojekt keinerlei Probleme mit der Finanzierung haben wird. Es wurden in den bereits 14 verfügbaren Sprachen rund 34.000 Exemplare des Grundspiels verkauft. Viel Potenzial für neue Schwammerl. Ich werde die geplante Erweiterung jedenfalls haben müssen!