

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 23
notiert von Jörg Domberger

QANGO: Der Verlag mit QU ohne U

Klaus Burmester erfand schon im letzten Jahrhundert immer wieder mal Spiele und dachte auch immer wieder daran, das mit einer Veröffentlichung zu manifestieren.

Der Wunsch nach mehr drängte sich seit der Jahrtausendwende immer stärker in sein Denken. Er wollte neben seinem Leben als Angestellter auch was Eigenes schaffen, eben ein eigenes Spiel realisieren. Klaus muss – das behaupte ich einfach – *TicTacToe* und *4 gewinnt* bereits mit der Muttermilch aufgesogen haben. Das war ihm aber langfristig zu wenig und so entwickelte er mit Qango ein Spiel, das diese beiden Klassiker noch zusätzlich mit 5 in einer Reihe kombiniert. Gutes muss reifen, so dauerte es eben ein Jahrzehnt und 2012 präsentierte er das Spiel in Essen während der Spiel. Die Resonanz der Spielenden war sehr gut, das motiviert, das Verlagsinteresse recht verhalten, das demotiviert.

Do it yourself, Klaus!

Im Jahr 2016 war es nach vorbereitenden kommerziellen Aktivitäten (Qango als APP bzw. als online-Spiel zu realisieren und damit zu pushen) Zeit für die Verlagsgründung. Wie macht man Verlag und Spiel mit reduziertem Aufwand gemeinsam bekannt? Logo: Man gibt beiden denselben Namen! Und weil Kango zwar ein netter Produktname ist, es aber mit QU ohne U fetziger wirkt und eben einprägsamer ist, heißt beides Qango. Das Verlagslogo schlägt in dieselbe Kerbe. Das

Q mit dem blauen Auge, das den Betrachter betrachtet und verfolgt wie der Blick der Mona Lisa, gefällt, hat aber keinesfalls mit allfälliger Blauäugigkeit des Verlagsbesitzers zu tun. Von Anfang an war es der Plan und erklärtes Ziel, viele Spiele im neu gegründeten Verlag zu veröffentlichen. Optimistisch geht Klaus an die Sache heran. Trotz des geplanten Welterfolgs ☺ hatte er sich keine Gedanken gemacht, wie Qango im fremdsprachigen Ausland ausgesprochen werden würde. Die Mehrheit spricht K für Q, das passt für Klaus mit K.

Mittlerweile gibt es neben dem Original verschiedene Ausgaben des Spiels. Die Master-Edition, die Reiseausgabe (siehe Spielbericht auf unserer Webseite) und auch die Turnier-Edition. Bei der Turnier-Variante wurde auch der erkannte Startspielervorteil behoben, einige Felder des Spielplans dürfen im ersten Zug nicht gespielt werden. Qango hat zudem das Generationenspiel-Siegel erhalten.

Unterstützung von Andrea und Arnold

Von Beginn an hatte Klaus wichtige MitstreiterInnen aus dem Umfeld des Spielwerks Hamburg. Andrea Boennen steuerte mit *Nova* und

Nova Duell sowie *Floris* mit den Varianten *Schönster Garten* und *Amphora* zwei recht unterschiedliche Spielprinzipien bei. Arnold Reisse zeichnet für das optische Erscheinungsbild der Spiele verantwortlich. Generell kann Klaus immer wieder auf treue HelferInnen zählen. Messeauftritte wären ohne sie überhaupt nicht zu stemmen. Mittlerweile wurde das Portfolio durch *Ozeango*, *Savango* und *Amazongo* vergrößert. Bei allen drei Spielen handelt es sich um 2-Personen-Spiele, untertitelt sind sie mit das clevere, das tiefgründige und das wilde Tierschach. Als Verlagsklassiker für „Kinder, Katzenbegeisterte und Alle, die gerne andere ärgern“ wird *Miau Miau Katzenklau* (zum Ausgleich ein Titel mit vielen U) auf der Homepage des Verlags genannt. Ersonnen wurde es von der erst zehnjährigen Annika Hamann.

QANGO im Umbau

Aktuell ist die Homepage des Verlags zwar erreichbar, Details über die Spiele sind jedoch nicht zu erfahren. Insider haben es mir von den Bäumen gezwitschert, dass auch der Verlag selbst dabei ist, sich neu aufzustellen. Mit besseren Strukturen, größerem Team und weniger Klaus – er nimmt sich aus der Verlagsarbeit zurück und will sich wieder mehr um die Spielentwicklung kümmern – startet Qango 2026 mit neuen Spielen voll durch. Wir halten die Daumen.

