

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 3
notiert von Jörg Domberger

MOGEL Verlag Eine Familie schummelt

Richtige Familienunternehmen gibt es kaum noch. Lediglich das mafiose „family business“, manch bäuerlichen Gartenbetrieb und die Obst- und Gemüseläden in oft türkischer Hand kann man also solche bezeichnen. Sogar am Sonntag und manchmal bis Mitternacht halten diese offen, eben solange noch jemand von der Familie wach ist. Das gilt – etwas abgewandelt – auch für die Familie Loth. So lange noch nicht alle schlafen, wird gespielt. Und entwickelt. Und getestet. Und illustriert. Und verpackt. Und alle packen an.

Ratten statt Käfer

Früher wurde in der Familie Musik gemacht. Nicht Hausmusik, sondern durchaus erfolgreich deutscher Punk als Band „Käfer K“ (der Name wurde einer Textstelle der Band Gänsehaut entliehen, Interessierte finden den Song im Netz). Da schlackerten die Ohren, bis es einem zu viel war und das Musik-Business an den Nagel gehängt wurde. Aber einmal kreativ, immer kreativ – und Spiele waren wohl schon immer im punkigen Hinterkopf. Das manifestierte sich schon damals mit Songtiteln wie „Lego“ und der ersten Textzeile „Behutsam den (Spiel-)Karton geöffnet ...“ oder auch „Mühle“ - mit tollem Video auf youtube zu finden.

Erstmals auffällig wurde der Verlag bei seinem Debut-Auftritt bei der SPIEL 2016 in Essen. Gleich drei Spiele wurden präsentiert: *Tierisch bedroht!*, ein kooperatives Tierrettungsspiel, fand trotz hohem Zufallsfaktor viel Gefallen bei uns. Auch *Willi*, der sich durch Buchseiten fressende, kooperative *Wörterwurm*, macht Spaß. Kleine Kartenspiele boomten, die Loths boomten gleich bei ihrem Debut mit. Auch weil sie als Familie nett, sympathisch und enthusiastisch über die hölzerne Verkaufstheke überkommen. Petra, Jürgen, Michael, Gerrit und Thomas gehören zur verspielten Familie, die Freunde Jörne, Dominik und Fabian helfen tatkräftig mit.

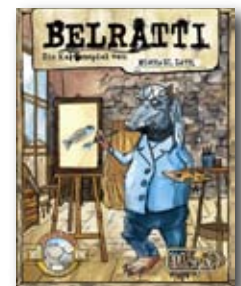
Der große Wurf „Belratti“

Erinnern wir uns noch an den Kunstfälscher Beltracchi? 2011 wurde er für 6 Jahre verurteilt, kam aber im Jänner 2016 wieder frei. Gut zwei Jahre später erinnern die Loths mit ihrem Spiel *Belratti* thematisch an den begnadeten Maler und sind mit legalen Mitteln fast so erfolgreich wie der Namensgeber des kooperativen und kommunikativen Spiels, bei dem es natürlich um Kunst und ihre Fälschungen geht. Quasi ums Mogeln eben. Der einfache Zugang, gepaart mit der kreativen Herausforderung, hat voll eingeschlagen

(auch bei der *Spiel des Jahres*-Jury, die das mit einer Empfehlung 2019 quittierte) und auch international für einige Aufmerksamkeit gesorgt. Es wundert nicht, dass sich der renommierte Verlag REPOS am Lizenz-Rennen um die weltweite Vermarktung (Ausnahme: Spanien) beteiligte und gewann. Ein Kommunikationsspiel wie *Belratti* passt perfekt in dessen Portfolio. Aktuell wird gemeinsam an einer internationalisierten Version gearbeitet. Sie soll 2020 verfügbar sein. Ob und was sich daran im Vergleich zur aktuellen Ausgabe ändert, weiß auch Jürgen noch nicht genau. Fest steht jedoch, dass das Thema überarbeitet wird und das Spiel einen anderen Titel bekommt.

Wie wird in Zukunft geMOGELt?

„Gerne so wie bisher“, meint Jürgen und ergänzt „Auch 2019 wird ein neues Spiel bei der SPIEL'19 in Essen vorgestellt. Es ist nicht kooperativ, nicht assoziativ und Affen im Wilden Westen spielen mit.“ Man darf gespannt sein. Ich bin es jedenfalls. Der Punk von „Käfer K“ ist/war nicht so meine Sache, die Spiele vom MOGEL Verlag sind es. So gesehen haben die Loths für mich schon vieles sehr richtig gemacht.



So stellt sich die verspielte Familie auf der Verlagsseite im Web vor.