

Beim Kartenspiel geht das: Tiere stehen Schlange vor einer angesagten Bar

Stefan Kloß hat mit „Beasty Bar“ sein erstes Spiel veröffentlicht – Die Idee kam beim Brainstorming

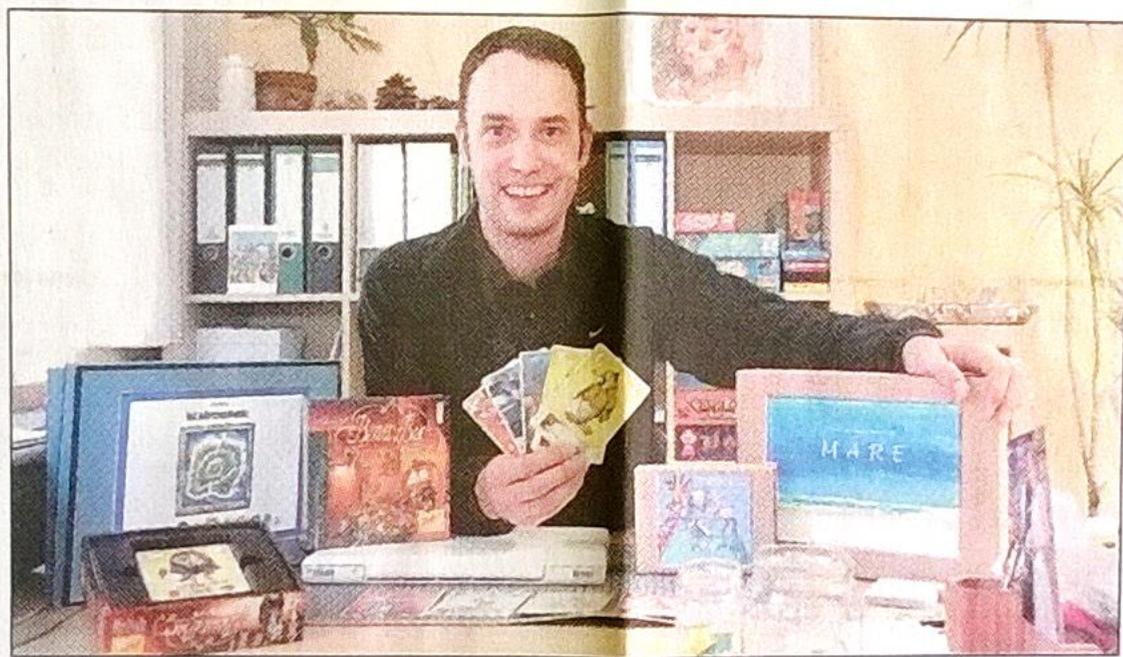
Von Steffen Blatt

Am Arbeitsplatz von Stefan Kloß sieht es ein bisschen aus wie in einer Bastelstube. In den Regalen liegt buntes Papier neben Klebstoffflaschen und Scheren. Steine und bunte Figuren sind zu sehen – und jede Menge Brett- und Kartenspiele. Die entwirft Kloß, und im vergangenen Oktober hat er mit „Beasty Bar“ sein erstes veröffentlicht.

Bei dem Kartenspiel für zwei bis vier Teilnehmer ab acht Jahren wollten alle Tiere in die angesagte „Beasty Bar“. Dazu müssen sie sich in die Schlange stellen und sich gegen drängelnde Kontrahenten behaupten. Dabei haben die Tiere verschiedene Stärken: Der Löwe kann sich vordrängeln, das Känguru einige Plätze überspringen, das Chamäleon sich für andere Tiere ausgeben.

„Ich bin übers Spielen auf die Idee gekommen“, sagt Kloß. Denn das macht er gerne, am liebsten Familienspiele, die nicht so lang dauern. Vom Thema „Zoo/Tiere“ ging es per Brainstorming weiter zu den Eigenschaften und zum Spielprinzip. Der 35-Jährige zeigt die ersten Entwürfe, als die Stärken der Tie-

re nur als Text auf den Karten standen. In der zweiten Variante kamen Fotos dazu, dann wurden Freunde zum Testspielen eingeladen. Zum Schluss gestaltete Kloß' Frau Anna Oppolzer ein illustriertes Kartenset. „Wir mussten die Ei-



Stefan Kloß zeigt in seinem Atelier die Spielkarten von „Beasty Bar“. Sein zweiter Entwurf heißt „Mare“, ein Brettspiel mit Strand-Thema. Foto: Hentschel

genschaften der Tiere dann noch ausbalancieren. Der Löwe war lange zu stark“, erklärt der Spieleentwickler.

Im Februar 2014 stellten Kloß und Oppolzer ihr Spiel auf einer Autorenmesse vor. Der Zoch-Verlag war interessiert und forderte einen Prototypen zum Testen an. Dass „Beasty Bar“ schon im folgenden Oktober erschien, ist nicht

unbedingt die Regel. „Das kann auch schon mal zwei Jahre dauern“, sagt Kloß. Fast immer schlägt der Verlag auch noch Änderungen vor, so war es auch bei „Beasty Bar“. „Die haben das sehr gut gemacht und das Spiel noch beschleunigt.“

Auch die „Story“ wurde modifiziert. Bei Kloß' ursprünglichem Entwurf wollten die Tiere aus dem Zoo ausbrechen, jetzt wollen sie in die Bar rein. „Wichtig ist nur, dass nicht das gesamte Prinzip umgeworfen wird“, ergänzt die 31-jährige Oppolzer.

Kloß ist eigentlich Diplom-Geograf, hat in Stuttgart im Marketing und der IT-Beratung gearbeitet. Über seine Frau, die in Heidelberg arbeitete, kam er an den Neckar. Im Mai 2014 machten sich die beiden selbstständig, um Spiele zu entwickeln. Unter dem Namen „Mosaik Atelier“ haben sie ein Büro im Kreativwirtschaftszentrum Dezernat 16.

Dort brüten die beiden schon an weiteren Spielen, das Brettspiel „Mare“ liegt schon zum Test bei einigen Verlagen. Auf neue Ideen kommt Kloß beim Brainstorming mit seiner Frau – oder auch spontan unterwegs: „Deswegen habe ich immer mein Notizbuch dabei.“