

## Steffen Spiele

## Speluitgever in een nichemarkt

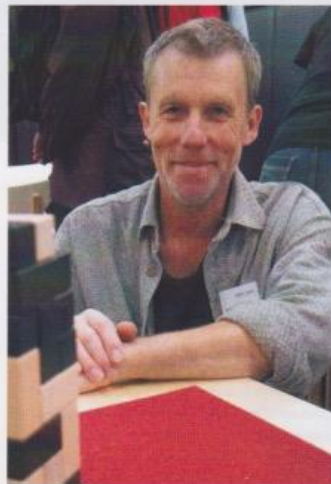
**Prachtig vormgegeven spellen van hout, ontworpen door hemzelf, of door meer of minder bekende spelauteurs, daarmee gaat Steffen Mühlhäuser regelmatig op pad, wanneer hij zich niet met de productie ervan bezighoudt. Op de spellenbeurs SPIEL wordt zijn stand altijd druk bezocht en ook op de Spielwarenmesse worden de spellen getoond in een stand in hal 10.0.**

Voor de productie van de spellen is geen grote fabriek nodig; Steffen werkt gewoon vanuit zijn huis in Krastel, een piepklein dorp in de Duitse Hunsrück, ten zuiden van Koblenz. De straatnaam is heel toepasselijk, Zum Spielplatz. Steffen Mühlhäuser (1956) is van oorsprong graficus en ergens in de tijd ontstond het idee om een speluitgeverij te starten, en dat is in 2003 daadwerkelijk gebeurd. Het was min of meer noodzakelijk, en niet zijn grote wens. Maar zijn passie was om spellen te ontwikkelen en ze ook zelf vorm te geven. De frustratie die de meeste spelauteurs wel kennen, dat uitgevers de spellen niet willen opnemen in hun portfolio, leidde er uiteindelijk toe om ze dan maar zelf uit te gaan geven.

#### Was het moeilijk om een uitgeverij te starten?

Spellen maken is op zich niet moeilijk, en een uitgeverij draaiend houden ook niet. Maar wij bevinden ons in een nichemarkt en moeten daarom onconventionele wegen bewandelen. Met de kwaliteit van onze spellen en de uitvoering daarvan onderscheiden wij ons van andere uitgevers. Wij koesteren een direct contact met

onze wederverkopers en zijn op veel evenementen en markten met een stand aanwezig, zodat we ook in gesprek komen met de eindgebruiker, de consument, en dat is heel waardevol.



Steffen Mühlhäuser toont zijn spel *Turris* op de spellenbeurs SPIEL

#### Hoe heeft Steffen Spiele zich ontwikkeld?

We zijn gegroeid, we hebben ook in het buitenland belangstelling gekweekt en sommige van onze titels zijn door distributeurs opgenomen. Wat sterk veranderd is, zijn de oplages van de spellen. In eerste instantie liet ik maximaal 300 stuks maken van een spel. Dat gebeurde meestal met de hand in een voormalige DDR-manufactuur. Een machinale productie is bij dat soort aantallen niet mogelijk. Nu kan dat gelukkig met een startoplage van 3000 stuks wel. Ik ben ik mij meer bewust van wat wel of niet goed verkoopt. Ik ben dus zakelijker geworden.

#### Waar zie je mogelijkheden om de uitgeverij verder uit te bouwen?

Steffen Spiele rust op vier zuilen: de directverkoop via internet, de verkoop aan consumenten op evenementen, de handel via wederverkopers, en de licentieverkoop van spellen aan buitenlandse uitgeverijen. Het grootste potentieel ligt voor mij in de laatste twee zuilen. Als ik de statistieken van de afgelopen jaren erbij haal, zie ik hier de grootste toename.

*Copa heeft vier spelmogelijkheden bedacht door Mühlhäuser zelf, Fred Horn en Daniel Krieg. Hier het spel Kala*



*Linja is misschien wel een van de mooiste ontworpen spellen*



#### Je geeft ook spellen van andere auteurs uit?

Ja, maar alleen als ik er zelf helemaal in geloof. Ik neem het dan op alsof het een spel van mijzelf is. De contacten met andere auteurs gaan vanzelf. Men komt elkaar tegen op beurzen en bijeenkomsten. Meestal ontstaat samenwerking door wederzijdse sympathie. Het meeste van wat ons als spelidee aangeboden wordt, is waardeloos. Dan blijkt weer het belang van een ervaren speler. Ik ben blij dat bekende spelauteurs als Faidutti en Knizia met mij wilden samenwerken. Uit Nederland komt speler Fred Horn, van wie ik enkele mooie spellen heb gemaakt. Een spel moet te produceren zijn en binnen het portfolio van de uitgeverij passen. Daarbij moet het ook weer een nieuw aspect daaraan toevoegen.

#### Wat maakt een spel tot een goed spel?

Er is slechts één criterium: als de speler het na een eerste keer nóg een keer wil spelen.

*Nieuw is Blocks, waarmee het spel Kwinty van Fred Horn, of Turris van Steffen Mühlhäuser zelf, gespeeld kan worden*

