

ABACUSSPIELE – Von den spielerischen Wurzeln zum modernen Verlag

So richtig los ging es am 1. Juni 1989; damals wurde aus dem Spielen Ernst. An diesem Tag erblickte der ABACUSSPIELE Verlag das Licht der Welt. Joe Nikisch stürzte sich zusammen mit einem Freund ins Verlagsleben. Stolz präsentierten die beiden bald die ersten Produkte – wohlweislich sollten Nischen auf dem Spielmarkt bedient werden. Das auf dem Bochumer Autorenwettbewerb entdeckte Spiel »Dicke Kartoffeln« wurde mit viel Zeitaufwand und Hingabe als erster Titel produziert. Er zeigt auf spielerische Weise den verantwortungsvollen Umgang mit der Umwelt, ohne drohend den Zeigefinger zu erheben. Parallel zu diesem engagierten Titel entstanden außergewöhnliche Geschicklichkeitsspiele aus Holz. Das faszinierende Aktionsspiel »Piratenbillard« findet sich heute noch im Verlagsprogramm.

Eine weitere Vorliebe der Verlagsbetreiber sollte in den folgenden Jahren eine neue Produktpalette erschließen: Taktik- und Strategiespiele mit hohem Spielwert erhielten als »Die weiße Serie« einen Platz im Programm. Mit Titeln von Sid Sackson, Alex Randolph, Claude Soucie und Reiner Knizia klingt die Serie wie ein WHO-ist-WHO der Spieleautoren. Später wurde daraus eine Serie exklusiver Spiele aus Holz, und es kamen weitere Titel hinzu.

Wegweisend war 1994 die Erweiterung des Programms um eine Kartenspiel-Linie. Klassiker wie »Volle Lotte – Tutto«, »Mamma Mia!«, »Tichu« und »Coloretto« beschränkten dem Verlag im Laufe der Zeit stetig steigende Umsatzzahlen. Heute ist ABACUSSPIELE einer der wenigen Verlage, die ein umfangreiches Sortiment an Autoren-Kartenspielen für die ganze Familie pflegen und steht mancherorts als Synonym für gute Kartenspiele.

Bald stellten sich auch Erfolge in Form von Auszeichnungen ein. Mit dem »Spiel des Jahres«-Sonderpreis »Bestes Geschicklichkeitsspiel« 1997 für Torsten Marolds »Husarengolf« rückte der Verlag immer mehr ins Rampenlicht. In den folgenden Jahren finden sich immer wieder ABACUSSPIELE auf der Auswahlliste zum »Spiel des Jahres«. 1998 gelang mit »Canyon« von Frederick Herschler nicht nur der Sprung auf die Auswahlliste »Spiel des Jahres« sondern es fand sich erstmals auch ein ABACUSSPIEL unter den ersten zehn Titeln beim »Deutschen Spielepreis«. Den vorläufigen Höhepunkt bildet die Auszeichnung von »Zooloretto«, dem beliebten Familienspiel von Michael Schacht, mit dem hochbegehrten Kritikerpreis »Spiel des Jahres 2007«.

Neben der Entwicklung neuer und ungewöhnlicher Spiele, begann der Verlag sich schon sehr frühzeitig »vergessener Perlen« anzunehmen, also guter Spiele, die inzwischen vergriffen waren. Darunter findet sich auch immer wieder das Besondere, das zugleich einmaliges Objekt ist, das stetig zum Spielen reizt und die Kreativität anregt, wie »Das Spiel«, die bekannte Würfelpyramide von Reinhold Wittig.

Mit beiden Füßen auf dem Boden bleiben: Dieser Maxime verdankt ABACUSSPIELE ein stetiges Wachstum. 1990 wurde das Privatunternehmen in eine KG umgewandelt. Seit 1996 ist Joe Nikisch allein verantwortlicher Geschäftsführer. Ihm zur Seite steht seine Frau Pia. Sie ist für die Pressearbeit verantwortlich. Anfang des Jahres 1996 kam Gerhard Philipp zum Verlag. Seinem Engagement im Vertrieb verdankt der Verlag eine kontinuierliche Steigerung. Damit wurde im Laufe der Jahre auch das Programm immer umfangreicher - heute umfasst es über 70 verschiedene Titel! Die Betreuung der Titel und die Entwicklung nahm immer größeren Raum ein, und so wurde im Sommer 2003 Ulrich Bauer als erfahrener Redakteur eingestellt.

In 1998 begann eine intensive Zusammenarbeit mit dem kleinen, hochangesehenen schweizerischen Verlag »Fata Morgana«. Das erste gemeinsame Produkt, »Anno Domini«, wurde ein glatter Erfolg. Bis heute sind 20 Serien und einige Sonderausgaben dieses genialen Quizspieles erschienen, und ein Ende ist nicht abzusehen.

Der hohe Qualitätsanspruch an die eigenen Produkte, die Originalität und der lange anhaltende Spielreiz der ABACUSSPIELE erweckten in den letzten Jahren auch zunehmend Interesse bei Verlagen und Vertriebsorganisationen in aller Welt. Schon fast seit Beginn werden ABACUSSPIELE in der Schweiz durch die Firma Carletto vertreiben, und wenig später nimmt die Firma Piatnik den Vertrieb für Österreich auf. Auch außerhalb des deutschsprachigen Raumes nahm das Interesse an den Spielen zu. So kam in den USA die Firma Rio Grande Games hinzu. Frankreich, Belgien, Skandinavien und Spanien folgten, und inzwischen werden ABACUSSPIELE auch in Japan, Korea und Taiwan verkauft. Die jüngsten Kontakte entstanden in Osteuropa, so kann man unsere Produkte nun auch Tschechien, Lettland und Polen kaufen. Aber das ist keine Einbahnstraße. So hat ABACUSSPIELE 2002 nun seinerseits den Vertrieb der Spiele von Rio Grande Games im deutschsprachigen Raum übernommen und vertreibt seit 2005 dv-Games aus Italien.

So wird ABACUSSPIELE auch in Zukunft ein breites Sortiment an Karten- und Brettspielen anbieten, in dem die spielebegeisterte Familie das passende Spiel für jede Gelegenheit findet.