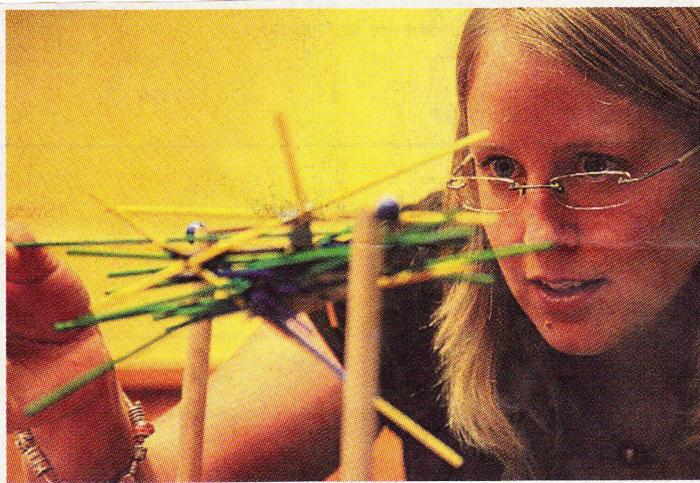


„Spielbaustelle“ vor ihnen aufgebaut hat. Wobei es, genau genommen, weniger ein freischwingendes Trapez als vielmehr ein kleines Metall-Reck ist, an dem ein dreieckiger Magnet mit aufgemalten Knopfaugen hängt: der Igel. Dann erhält jeder Spieler abgezählte grüne, gelbe und blaue Holzstäbchen: die Stachel. „Eigentlich ist »Klickado« ein Kinderspiel und eine Art umgekehrtes »Mikado«,“ erklärt Koppelberg. Denn die Spieler müssen die Hölzer nicht aufnehmen, sondern zu einem am Igel-Magneten haftenden und ansonsten frei schwebenden Stachel-Gespinst verbauen. Die Schwierigkeit: Nicht alle Stäbchen haben einen magnetischen Metallring, und so ist die Konstruktion eine äußerst fragile Angelegenheit. Wer Stäbchen zum Absturz bringt, muss bis zu drei von ihnen an sich nehmen. Koppelberg: „Derjenige, der als Erster alle Stäbchen verbaut hat, ist Sieger.“

### Magnetisch

Die Spielleiterin schaut in die Runde: „Wer von Ihnen hat denn zuletzt einen Igel beobachtet?“ Karl-Heinz Kaiser überlegt: „Ich hab' vorige Woche einen gesehen – allerdings im Fernsehen.“ Sabine Koppelberg lässt die Antwort gelten. Kaiser darf anfangen. Der erste Zug ist der einfachste. Ohne zu zögern, heftet der Rösrather einen gelben, magnetischen Stab an den „Igel“. Markus Brand schließt sich an. Seine Frau hat es schon schwerer. Vorsichtig bugsiert sie einen kurzen blauen „Stachel“ zwischen die beiden bereits am Magneten hängenden Exemplare. Die beiden Männer gucken gespannt, doch: „Das sitzt!“ Inka Brand ist zufrieden.

Weiter geht es Stab um Stab. Das luftige Gebilde wird wachsend wackeliger. Auch die Konzentration steigt, denn schon eine zitternde Hand oder ein falsch berührtes Hölzchen kann das „Gesamtkunstwerk“ zum Absturz bringen. Markus Brand bewegt seine Hand wie in Zeitlupe, sucht nach einer passenden Stelle für ein weiteres Stäbchen. „Nur nicht wackeln!“ Da ist es auch schon passiert. Prasselnd fallen die Höl-



*Auch Inka Brand sucht nach einer guten Stelle für ein weiteres Hölzchen. Das stachelige Gebilde darf dabei nicht das Gleichgewicht verlieren.*

zer auf das Spielbrett. „Abgeräumt!“ Markus Brand zählt mit gespielter Verzweiflung seine Strafpunkte, seine Frau feixt, Karl-Heinz Kaiser lächelt verschmitzt. „Immerhin ist es jetzt wieder einfacher“, kommentiert Inka Brand und pappt das nächste Stäbchen an den nun wieder „nackten“ Igel-Rumpf.

Später rutscht ihr ein bereits platziertes Hölzchen aus dem stacheligen „Gesamtkunstwerk“ heraus. Er fällt aber nicht zu Boden, sondern lehnt an der Konstruktion. Fragende Blicke. „Das ist jetzt ein Grenzfall“, bemerkt Sabine Koppelberg. Die Runde einigt sich darauf, dass der angelehnte Stab als Teil des Stachelkleides gewertet wird und keinen Strafpunkt gibt. Inka Brand ist zufrieden und Karl-Heinz Kaiser an der Reihe. Er scheint strategisch zu spielen, hat schon fast al-

le kurzen blauen Stäbe verbaut. Denn die geben, wenn sie übrig bleiben, die meisten Minuspunkte. „Die Strategie heißt: Die Fieser zuerst“, kommentiert Markus Brand und versucht, es dem Bridge-Spieler gleichzutun. „Klappt nur leider nicht immer“, muss Brand einsehen und nimmt das runtergeplumpste Stäbchen wieder an sich.

### Im Gleichgewicht

Kaiser sagt bescheiden: „Ich versuche nur, Stellen zu finden, an denen das Gleichgewicht stimmt.“ Ruhig und wie selbstverständlich verbaut er wenige Minuten später seinen letzten Igelstachel. „Ich hab' nur noch einen gelben übrig, das macht einen Minuspunkt“, ruft Inka Brand und triumphiert als zweite Siegerin. Ihr Mann kommt indes ans Zählen – und auf insgesamt

## Nicht nur für die Jüngsten

„Klickado“ ist ein magnetisches Geschicklichkeitsspiel aus dem Verlag Drei Magier. Es ist gedacht für einen bis fünf Spieler ab fünf Jahren und macht auch Erwachsenen Spaß. Es stand auf der Empfehlungsliste zum „Kinderspiel des Jahres 2009“. Eine Runde dauert etwa 20 Minuten.

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

Die „Burg der 1000 Spiegel“ von Inka und Markus Brand ist geeignet für Kinder ab sechs Jahren

und im Kosmos Verlag erschienen. Das dreidimensionale Spielbrett stellt eine Vampirburg dar, in deren Zimmern der nette, aber vergessliche Vampir seine Schatztruhe, Kronleuchter und viele andere Dinge sucht. Die Spieler müssen die Spiegel in den „Korridoren“ der Burg so einstellen, dass die Objekte, die auf den verdeckten Innenseiten der „Burgzinnen“ dargestellt sind, in einem Fenster sichtbar werden. (ela)

[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)