

Von Karsten Grosser

Das Spitzbübische weht Lukas Brand um die Nase. Dabei macht der Elfjährige allerdings nicht den Eindruck, als sei er ein Lausbengel oder Rotzlöffel. Eher ein cleveres Kerlchen. Jemand, der mit Leichtigkeit seine Freunde beim Spielen über den Tisch zieht. Ohne zu mogeln. Und doch: Lukas mogelt, wann immer es geht. Er lässt Karten unter den Tisch fallen. Zieht nicht nach, obwohl er es müsste. Oder er legt klammheimlich zwei Karten auf einmal ab. Verwerflich? Nein, bei „Mogel-Motte“ ist das erlaubt. Ja geradezu erwünscht. Niemand weiß das so gut wie Lukas, denn er hat das Kartenspiel erfunden. Gemeinsam mit seiner neunjährigen Schwester Emely. Ihr Erstlingswerk, veröffentlicht vom Berliner Verlag Schmidt Spiele unter der Marke Drei Magier, ist seit vergangem Monat im Handel. Und hat schon auf der Messe „Spiel“ in Essen sogar viele Erwachsene begeistert, die mit Leidenschaft auf Mückenkarten schlugen, Kakerlaken, Ameisen und Spinnen ausspielten und vor allem die Mogel-Motten verschwinden ließen. Schließlich ist das schnelle Loswerden aller Handkarten das Ziel.

Die Idee zündete vor rund zwei Jahren. Als die Eltern vor dem Fernseher saßen. „Uns war ziemlich langweilig“, erinnert sich Lukas. „Da haben wir uns überlegt, ein Spiel zu erfinden.“ Nicht unbedingt ein ausgefallener Gedanke im Hause Brand in Gummersbach. Denn Mama Inka und Papa Markus zählen zu den derzeit produktivsten Spieleautoren in Deutschland – und haben offensichtlich auch die kreativen Gene vererbt. „Wir wollten etwas Neues machen, bei dem man schummeln darf“, blickt Lukas zurück. In ihrem Zimmer bastelten die Kinder aus Karteikärtchen den ersten Prototyp. „Das hat schon gedauert. Bestimmt 'ne Stunde“, erklärt der Sechstklässler trocken und ringt den Eltern, die sicherlich auch mal gerne so fix entwickeln würden, ein herzhaftes Lachen ab. „Als die Kinder uns damals ihr Spiel zeigen wollten, haben wir den Fernseher sofort ausgemacht und angefangen“, sagt Inka Brand. Die Eltern waren vom Prinzip überzeugt und nutzten ihre Branchen-Kontakte, um das Spiel während des Spieleautoren-Treffens 2010 in Göttingen mehreren Verlagen zu präsentieren. Schmidt schlug zu.

Die Drei-Magier-Redaktion feilte dann noch am Thema. Aus den Monstern auf den Karten des Prototyps wurden Insekten, zudem kamen Sonderkarten hinzu. Mit der nun gewählten Optik passt „Mogel-Motte“ bestens ins Verlagsprogramm mit Spielen wie „Kakerlakensalat“ oder „Ta-



Bei Mogel-Motte ist Schummeln erlaubt. Das haben sich Lukas und Emely ausgedacht, die Kinder von Markus und Inka Brand.

Fotos: Grosser



Die Kelly Family der Spiele-Erfinder

Die Kinder des Autoren-Paares Brand kommen mit Mogeln groß raus

rantel-Tango“. Ein Ergebnis, mit dem auch Lukas' und Emelys Eltern zufrieden sind. „Wir sind sehr, sehr stolz auf unsere Kinder“, sagt Mutter Inka. Umgekehrt dürfte dies auch der Fall sein, denn die großen Brands veröffentlichten 2011 nicht nur ihr 35. Spiel, sondern landeten mit „Monster-Falle“ einen Hit. Das kooperative Geschicklichkeitsspiel war für den Preis Kinderspiel des Jahres nominiert und wurde mit dem Deutschen Kinderspiele-Preis ausgezeichnet.

Letzteren Titel hatten die Gummersbacher schon 2009 mit „Die Burg der 1000 Spiegel“ gewonnen. Erfolge, für die das Paar eine lange Anlaufzeit benötigt hat. „Wir haben sieben Jahre auf unsere erste Veröffentlichung warten müssen“, erklärt Inka Brand. Der

Entschluss, Spiele zu erfinden, war 1999 gefallen. Damals hatten die beiden leidenschaftlichen Spieler im sauerländischen Bilsen in einem Workshop teilgenommen und Tipps für das Basteln von Prototypen erhalten. „Auf dem Rückweg im Auto war klar: Das machen wir auch“, erzählt Markus Brand. Nach wenigen Monaten schickten die Oberbergischen eine erste Entwicklung an den Stuttgarter Kosmos-Verlag, für den Workshop-Leiter Wolfgang Lüdke als Spiele-Redakteur arbeitet. „Unser Entwurf passte zwar nicht ins Verlagsprogramm, aber eine Absage haben wir bis heute nicht bekommen“, sagen die Brands. Im Gegenteil: Lüdke habe sie ermutigt weiterzuentwickeln. 16 Entwürfe später gelang im Jahr 2006 mit „Das gro-

ße Dinosaurier-Spiel“ der Durchbruch: Kosmos druckte ihre Namen erstmals auf eine Spiele-schachtel. Seitdem läuft's.

„Spieleerfinden ist ein wunderbarer Ausgleich zum Job“, schwärmt der 36-jährige Markus Brand, hauptberuflich Versicherungskaufmann. An drei von sieben Abenden in der Woche steht das Spielen im Vordergrund. „Markus kümmert sich um die Wahrscheinlichkeitsrechnung, ich bastele das Material für die Prototypen“, gibt die 34-jährige Inka einen Einblick in den heimischen Alltag. Die eigentliche kreative Arbeit könne man indes nicht aufteilen. Und das Erfolgsgeheimnis? „Weil wir zusammenarbeiten, können wir viele Ideen gleich ausprobieren und uns ein Feedback geben“, argumentiert

Inka Brand. Mit einem Augen-zwinkern wirft ihr Mann ein: „Wir sind auch gut!“ Aktuell lägen 20 ausgearbeitete Prototypen verschiedenen Verlagen zur Begutachtung vor. Die 36. Veröffentlichung ist damit wohl nur noch eine Frage der Zeit.

Auch Lukas und Emely haben schon das nächste Spiel in der Pipeline. Ihr zweites Werk soll im Frühjahr vorgestellt werden. Details dürfen sie noch nicht verraten. Ihr Wirken wird unter den Spieleautoren aber schon zur Kenntnis genommen. Da ja nun alle Brands in der Branche aktiv sind, werden sie bereits die „Kelly Family der Spieleerfinder“ genannt. Um diesem Vergleich auch äußerlich standzuhalten, müssten aber Markus und Lukas noch ihre Haare wachsen lassen.

DAS FASZINIERT!

Auspöppeln

Vorfreude auf neue Spielewelten

Von Karsten Grosser

Ein neues Spiel. Der Fingernagel ritzt die dünne Plastikfolie auf. Weg damit in den gelben Sack. Jetzt nur noch den Schachteldeckel öffnen. Der erste Hauch des konservierten Fabrikationsgeruchs weht in die Nase. Den oben aufliegenden Spielplan auspacken, die Anleitung beiseitelegen, dann geht's los. Auspöppeln! Das Ausdrücken von vorgestanzten Goldtalern, Siegpunktmarkern oder Gebäudeteilen aus den Papptafeln steigert die Vorfreude auf die erste Partie. Teile zusammenstecken, Plättchen sortieren – das erweckt das Gefühl, selbst an der Konstruktion einer neuen Spielwelt mitzuwirken. Ein Reiz, der um sich greift. Mein Sohn drängelt sich zwischen mir und

Spielkarton. Auch er will auspöppeln. Teile in den Schachtelboden schnipsen. Das ist wie puzzeln, nur umgekehrt. Manchmal puzzelt er aber auch richtig, setzt die Pappscheiben wieder in die löchrigen Rahmen ein. Mit seinen vier Jahren hat er (noch) keine Ahnung, welche Feinessen und Strategiemöglichkeiten sich später im Spiel selbst entfalten. Da macht er sich halt seine eigenen Regeln. Gut so, wächst mit ihm doch ein potenzieller und aufgeweckter Mitspieler heran. Obwohl es mir selbst in den Fingern juckt, lasse ich ihn werkeln. Weiß ich doch, dass mein Kind später nicht naiv über eine Messe schlendern wird und – wie tatsächlich beobachtet – ausgepöppelte Pappen für Malschablonen-Giveaways hält.



Pappmarken ausdrücken: Mit dem Auspöppeln beginnt das Spielerlebnis. Foto: Benedict



Hiermit spielt man an der Wii – aber wie? Der Neffe weiß es, der Onkel nicht. Foto: Westdorp

DAS NERVT!

Lebenslang Verlierer

Mittdreißiger sind eine Zwischengeneration

Von Daniel Benedict

Als Kind konnte ich nicht verlieren. Ich habe auch nie verloren. Bevor ich aus Wut das Spielbrett zerbeißen konnte, hat man mich regelmäßig gewinnen lassen. Der Triumph war fad. Als Kind spürt man es, wenn ein Sieg erheuchelt ist. Wer ältere Geschwister hat, kriegt es auch ganz unmissverständlich zu hören.

Als Grundschüler hatte ich also einen Traum: Noch war ich zu schlecht, um echte Siege zu erringen – aber irgendwann würde ich erwachsen sein. Bis dahin, das stand fest, würde ich mit allen Wassern gewaschen sein. Und ob es dann „Vier gewinnt“ oder Mau-Mau sein würde: Die Welt wäre voller Kinder, die ich täglich besiegen könnte. Oder eben –

noch besser – mit Gönnermiene gewinnen lassen.

Heute habe ich Neffen und Nichten. Aber die spielen nicht mehr Mau-Mau. Wenn mein Neffe mich besucht, hat er seine Wii dabei. Die stöpselt er höchstselbst an den Fernseher, weil ich noch nicht einmal das beherrsche. Unter flüchtigen Erklärungen bekomme ich dann ein Ding in die Hand gedrückt, das zumindest früher mal Joystick hieß. Dann erklärt mein Neffe mir: Der doofe Skateboard-Fahrer, der auf dem Fernseher immerzu gegen eine Wand fährt – das bin ich. Oder der tote Jedi-Ritter – auch ich. Die Mittdreißiger von heute sind die Zwischengeneration. Lebenslange Verlierer. Hin und wieder hilft mir mein Neffe und schafft meine Figur ins nächste Level.

SILBERBLICK

Besinne dich!



Von Franziska Holthaus

Mit ihr liegt man in den kommenden Wochen richtig im Trend: Sie ist zeitgemäß, sie ist gesund – und sie ist das besinnlichste Früchtchen überhaupt. Ich rede von der Mandarine. Nichts passt so gut wie sie in die Vorweihnachtszeit des 21. Jahrhunderts. Hektik im Advent? Keine Zeit zum Zeithaben, zum Innehalten, Entspannen, zum Einfachmal-langsam-Machen? Dann greifen Sie zur Mandarine!

Wer hat schließlich heute noch die Zeit, sich mit Kerzenschein, Gesang um den Adventskranz oder ausschweifenden Plätzchenbackaktionen auf Weihnachten vorzubereiten? Wir leben in der Zeit von Internet, iPhone und Facebook, wo immer alles schnell und sofort geschehen muss – besser gestern als heute. Alles auf Knopfdruck, auch die Besinnung. Mit der Mandarine geht das. Es gibt wenig Entschleunigeres als das bedächtige Pellern einer Mandarine. Wer sich auf diesen Akt einlässt, kann ihn jederzeit erfahren, den Moment des Innehaltens im Alltag, der Ruhe, in dem die Gedanken schweifen können, auch wenn die Welt sich in gewohnt rasantem Tempo weiterdreht. Probieren Sie es aus. Nehmen Sie eine Mandarine, breiten Sie ein Papiertuch vor sich aus, schlagen Sie einen Fingernagel in die orange Schale, und fangen Sie gemächlich an zu pellen. Und nun – halt! Das Innere nicht einfach in die Mund stecken. Brechen Sie Segment für Segment ab, begutachten Sie jedes Stück. Freuen Sie sich darauf, es gleich essen zu dürfen, und ziehen Sie langsam und sorgfältig die feinen weißen Fäden ab. Und dann: Genießen Sie. Es ist Ihr Moment. Ihre Auszeit, Ihre Stille.

Verzweifeln Sie also nicht, wenn Ihr perfekter Plan für eine besinnliche Vorweihnachtszeit an der viel zu schnellen Wirklichkeit zerbricht. Die Welt dreht sich nicht langsamer, nur weil Advent ist. Entschlüpfen Sie ihr zwischendurch. Greifen Sie einfach zur Mandarine.

AUSBLICK



Wenn **Thomas Gottschalk** (Bild) am kommenden Samstag (3. Dezember) im ZDF zum 151. und letzten Mal „Wetten, dass...?“ präsentiert, endet damit wohl auch die Ära der großen Samstagabend-Unterhalter im deutschen Fernsehen – Männer wie Hans-Joachim Kulenkampff, Peter Frankfeld, Rudi Carrell oder eben Gottschalk, die mit einem Mix aus Grandezza und Schnoddrigkeit das Publikum bannen konnten, gibt es nicht mehr. Wohl auch deshalb tut sich das ZDF so schwer, einen **Nachfolger** für den 61-jährigen „Tommy“ zu finden.

RÜCKBLICK



Er ist dafür bekannt, dass er gerne mal ins Fettnäpfchen tritt. Jetzt hat sich **Prinz Philip** den nächsten verbalen Ausrutscher geleistet: Windparks, behauptete der 90-jährige Gatte von Großbritanniens Königin Elizabeth II., seien „vollständig nutzlos“ und „eine Schande“. Das sagte er laut „Sunday Times“ einem Unternehmer für erneuerbare Energien ins Gesicht. Auf dessen Antwort, Windenergie sei sehr rentabel, fragte der Prinz, ob er denn auch an Märchen glaube. Das ist wohl kaum die feine englische Art.