

MAGNETISCHE BALANCE

KLICKADO

Häng dein Stäbchen so fest du kannst!

Mikado ist ein klassisches Spielprinzip für Spieler mit geschickten Fingern. Klickado verändert dieses Spielprinzip. An Mikado erinnern hier die Stäbchen, aber im Gegensatz zu Mikado baut man bei Klickado auf und nicht ab.

Klickado nutzt den Magneteffekt, man muss Stäbchen für Stäbchen vorsichtig an das lose baumelnde Basisteil anbauen.

Damit es nicht zu abstrakt wird, gibt es auch eine Hintergrundgeschichte, die nett erfunden ist, ein Igel will mit Magneten an seinen Stacheln am Trapez turnen, die Spieler müssen ihm die Stacheln geben.

Dagmar de Cassan

Eine witzige und gelungene Variante des Mikado-Prinzips unter Nutzung des Magneteffekts.

Zuerst aber wird einmal aufgebaut, aus zwei Stützen und dem Metallstab wird das Trapez aufgebaut, das dreieckige Basisteil, das den Igel darstellt, wird mit einem seiner magnetischen Ecken ans Trapez geklickt. Seine Stacheln sprich die Stäbchen werden gleichmäßig an die Spieler verteilt, eventuell überzählige Stäbchen gehen aus dem Spiel. Es gibt lange Stäbchen mit Metallring und einem Punktwert von 1, lange Stäbchen ohne Metallring mit einem Punktwert von 2 und kurze Stäbchen mit einem Punktwert von 3. Der erste Spieler klickt ein Stäbchen mit Metallring an den Igel, die anderen Spieler müssen im Uhrzeigersinn entweder ein weiteres Stäbchen anzuklicken oder ein Stäbchen ohne Metallring auf die bereits angeklickten Stäbchen zu legen. Fallen einem Spieler dabei Stäbchen herunter, muss er sie zu seinem Vorrat nehmen. Sind ihm mehr als drei Stäbchen insgesamt heruntergefallen, muss er die drei zu seinem Vorrat nehmen, die die meisten Punkte bringen.

Wer es als Erster schafft, alle seine Stäbchen loszuwerden, hat gewonnen! Man kann auch mehrere Runden spielen und die verbliebenen Punkte aller Spieler notieren, wer nach der vereinbarten Anzahl Runden die wenigsten Punkte hat, hat gewonnen.

Ein einfaches Spielprinzip, das aus der Umkehr eines anderen Spielprinzips entstanden ist. Eine Herausforderung ist das Unterbringen der Stäbchen ohne Metallring, sie so im Gewirr zu platzieren, dass sie sicher liegen bleiben, erfordert Geschicklichkeit und gutes räumliches Vorstellungsvermögen, auch für die Gewichtsverteilung.

Eine rundherum gelungene Spielidee, die sich auch hervorragend als Solitärspiel eig-

net, man kann immer wieder versuchen, den eigenen persönlichen Rekord zu brechen.

Dagmar.de.Cassan@spielen.at



UNSER ÖSTERREICHISCHER SPIELEAUTOR CHRISTIAN SOVIS BERICHTET:

KLICKADO – Hurra, mein erstes Spiel ist veröffentlicht!

Gespielt habe ich schon immer gerne, oft aber nicht mit fertigen Spielen, so wie ich sie geschenkt bekomme, sondern mit Teilen verschiedener Spiele und ganz unterschiedlichen Gegenständen. Weil mir wieder einmal langweilig war und ich kein besonders interessantes Spiel hatte, spielte ich mit Mikadostäbchen, Magneten und verschiedenen Verpackungsteilen. So hatte ich anfangs ein kleines Gerüst aus Kartontellen gebaut, ein

Stäbchen quer darüber gelegt und mithilfe eines Magneten Stäbchen in der Luft aufgehängt. Das hat mir sehr gut gefallen und ich habe immer wieder versucht, mehr und mehr Stäbchen aufzuhängen und in immer kürzerer Zeit. Das hat dann auch meine Schwester versucht und wir haben beide probiert, uns im „Stäbchen-Aufhängen“ zu übertreffen. Gleich haben wir beide einige Runden gespielt und wir konnten gar nicht mehr aufhören. Dann kamen noch meine Eltern dazu, ich zeigte ihnen meine neue Spielerversion und auch meinen Eltern gefiel das Spiel sehr gut.

Ziel von KLICKADO ist, dass man all seine Stäbchen die man am Anfang des Spiels bekommt, nach und nach möglichst geschickt auf den Magnetigel hängt, ohne dass ein Stäbchen herunterfällt. Wenn einem Spieler Stäbchen herunterfallen, so muss er sie zu sich nehmen und hat dadurch eine geringere Chance als erster all seine Stäbchen aufzuhängen. Wer als erster alle seine Stäbchen aufgehängt hat, der hat gewonnen. Besonders lustig ist es, wenn man versucht, sein Stäbchen „so viel“ wie möglich aufzuhängen, damit es einem der nachfolgenden Spieler herunterfällt – das erhöht die eigenen Chancen. Man kann aber auch mehrere Runden spielen und die Schlichtpunkte, die man für übriggebliebene Stäbchen erhält, am Schluss zusammenzählen. Auch allein ist KLICKADO spielbar, entweder auf möglichst viele aufgehängte Stäbchen, oder man spielt möglichst schnell auf Zeit.





Den ersten Test absolvierte ich also mit meiner Schwester und mit meinen Eltern – alle drei waren begeistert und so wurden alle Besucher und die ganze Verwandtschaft zum Spielen überredet. Auch einen Titel fanden wir schnell – „Stück-Kick“ wurde von uns gemeinsam zum Namen meiner Entwicklung ausgewählt. Zu meinem Erstaunen gab es fast nur positive Reaktionen und einige wollten gar nicht mehr zum Spielen aufhören. Durch diese vielen Spielversuche konnte ich noch einiges verbessern. Ich glaube, es hat allen deshalb so gut gefallen, weil es sehr schnell und einfach zu verstehen ist und weil die Spielzeit nur um die zehn Minuten beträgt.

Meine Eltern motivierten mich bald darauf, das Spiel einer Spielagentur vorzustellen, um zu sehen, ob das Spiel am Markt eine Chance hätte – das war der Startschuss für das Basteln eines professionelleren Prototypen. Aus Materialien vom Baumarkt und vom Bastelgeschäft stellte ich Stäbchen her, umwickelte diese mit magnetisierbaren Drahthülsen, schnitt ein haltbares Gerüst für die Aufhängung des Magneten zurecht und sägte und hobelte einige Tage lang an einer Formverpackung für alle Teile, schließlich bastelte ich sogar eine Verpackungsschachtel mit Titel, Bildern vom Spielen und Spielanleitung. So, mehr konnte ich jetzt für mein Spiel nicht tun.

Schon ein halbes Jahr zuvor hatte ich ein Spiel erfunden – ein Piratenspiel. In diesem Spiel ging es um einen Schatz, den man mit Hilfe eines Piratenschiffs sicher an Land bringen musste. Auch dieses Spiel gefiel der gan-

zen Familie recht gut, doch nach der Besprechung mit Herrn Hofstätter von der Wiener Spieleagentur White Castle Games war klar: eine gute Idee für einen Zwölfjährigen, aber noch nicht reif für einen nächsten Schritt in Richtung Spielmarkt. Aber Hofstätter motivierte mich, dass ich weitermachen sollte, das ein oder andere Spiel zu erfinden – irgendwann würde es dann schon klappen. Als „Stück-Kick“ nun fertig war, zeigte mein Vater nun auch dieses Spiel Ronald Hofstätter. Ich hoffte, dass sein Urteil diesmal günstiger ausfallen würde. Auf seine Reaktion brauchten wir nicht lange zu warten und sein Kommentar war wirklich aufbauend: er fand das „Stück-Kick“ gut gelungen war. Gemeinsam feilte man noch an kleinen Details und der Anleitung und er versprach „Stück-Kick“ in sein Agenturprogramm aufzunehmen und es Spielverlagen vorzustellen. Damit war die zweite Hürde genommen! Aber es war mir klar, dass es nicht die letzte sein würde und vor einer möglichen Produktion noch ein schwieriger Auswahlprozess stehen würde. Nach einigen Monaten und der einen oder anderen Enttäuschung, dass Verlage mein Spiel ablehnten, war es dann soweit – die unermüdlichen Versuche von Herrn Hofstätter hatten Erfolg – Johann Rüttinger von Drei Magler begeisterte sich für mein Spiel und wollte es auf den Markt bringen. Einige kleinere Veränderungen in der Spielanleitung wurden vorgenommen und dem Spiel ein neues Äußeres gegeben. Ein Igel am Trapez wurde zur Hauptfigur im Spiel und die Graphiker leisteten ganze Arbeit. Ein wichtiger Schritt war auch die Diskussion um einen

neuen Namen für das Spiel – „KCLICKADO“ wurde geboren. Zu meinem Erstaunen wurde die Spielanleitung auch gleich in mehrere Sprachen übersetzt und das Spiel war dann eigentlich schon fertig designed. Schließlich war es die Firma Schmidt-Spiele, die das Drei Magler-Produkt dann vor ein paar Wochen auf den Markt brachte, nach dem Johann Rüttinger schwer erkrankte und seine Firma Drei Magler schweren Herzens verkaufen musste.

Auf den Spielermessen in Essen und Wien war KCLICKADO ein Riesenerfolg. Man erzählte mir, dass Groß und Klein von meinem Spiel begeistert waren. Noch immer hatte ich selbst aber kein einziges Stück „KCLICKADO“ in Händen, da die erste Auflage gleich vergriffen war – KCLICKADOs vor Weihnachten zu bekommen schien schwieriger, als im Lotto zu gewinnen. Erst vor kurzem erhielt ich dann ein Belegexemplar und meinen Prototyp retour. Die ganze Familie spielt inzwischen wieder KCLICKADO mit viel Begeisterung und ich bin sehr froh und stolz, dass mein zweites Spiel so gut ankommt.

Inzwischen überlege ich schon, wie mein nächstes Spiel aussehen könnte, es wird wieder ein Geschicklichkeitsspiel werden – hoffentlich gelingt mir wieder etwas, was auch andere spannend finden und gerne spielen werden.

Christian Sovis
Stockerau, im Februar 2009

ÜBERBLICK

Autor: Christian Sovis
Grafik: Ralf Vogt, arvit
Vertrieb: A. Schmidt
Preis: ca. 30,00 Euro
Verlag: Drei Magler 2008
www.dreimaglerspiele.de

SPIELER

1-5

ALTER

5+

DAUER

15

BEWERTUNG

Geschicklichkeitsspiel
Für Familien
Stäbchen an Basis befestigen

Zufall	□ □ □ □ □ □
Wissen/Gedächtnis	□ □ □ □ □ □
Planung	□ □ □ □ □ □
Kreativität	□ □ □ □ □ □
Kommunikation	● ● ● ● ● □
Geschicklichkeit	● ● ● ● ● □
Action	● ● ● ● ● □

Kommentar
Sehr schöne Ausstattung
Junger österr. Autor

Vergleichbar mit
Stapelmännchen, Zappelfisch

Atmosphäre