

www.ravensburger.de/presse

Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg



30 Jahre „Das verrückte Labyrinth“ / Eine Erfolgsgeschichte

Weltweiter Schiebespaß „Das verrückte Labyrinth“ feiert 30. Geburtstag

Das erfolgreichste Familienspiel aus dem Ravensburger Spieleverlag feiert 30. Geburtstag: „Das verrückte Labyrinth“ gehört in Deutschland und vielen Ländern zu den beliebtesten Brettspielen, weil es wunderbar einfach und stets überraschend ist. Die Mitspieler verändern bei jedem Zug das Spielfeld neu, verschieben Gänge, irren durchs Labyrinth und suchen nach Schätzen. Mittlerweile ist aus dem Klassiker, den der Psychologie-Professor Max J. Kobbert erfunden hat, eine Familie aus 20 unterschiedlichen Labyrinth-Spielen entstanden. Rund 10 Millionen Mal ging der Schiebespaß allein in Deutschland über die Ladentische. Im Jubiläumsjahr bringt Ravensburger eine limitierte Sonderauflage heraus mit einer Variante zum im Dunkeln Spielen.

Schatzkarte, Ring, Kobold und der winkende Geist... sie alle sind im Wirrwarr der Labyrinthgänge aus Kärtchen zum Greifen nah. Doch Mauern und Sackgassen versperren den Weg. „Verrückt“ wird das Labyrinth erst mit dem stets überzähligen einen Kärtchen: Wer am Zug ist, schiebt es taktisch klug in eine der sechs Kärtchen-Reihen des Spielfelds, bis ein anderes Kärtchen herausplumpst. Mit diesem kleinen Einschub ändert sich das Gefüge aus Barrieren und Gängen. Plötzlich ist der Weg zu den Schätzen mit etwas Glück frei. Das Prinzip ist leicht zu verstehen und fasziniert Menschen unterschiedlichster Kulturen. Auf der ganzen Welt jagen Menschen durch die Gänge des verrückten Labyrinths und suchen nach Schätzen. Kein anderes Brettspiel von Ravensburger wurde in so viele Sprachen übersetzt.

Wie eine geniale Idee entstand

Auf den verschiedenen Schachteln der internationalen Ausgaben prangt der Schriftzug des Titels in kyrillischen Schriftzeichen ebenso wie in arabischen oder chinesischen. Darüber freut sich auch Prof. Dr. Max J. Kobbert. Der 71-Jährige hat das Spiel 1983 erfunden. Er reist gerne in ferne Länder und ein Besuch im Spielwarenladen gehört stets zum Reiseprogramm. Ob im mexikanischen Indianerdorf oder im Inselstaat Mauritius – Kobbert packt die Kamera aus und fotografiert das Spiel, das zu seinem Lebenswerk gehört. Schon als Kind zogen Irrgärten Max J. Kobbert magisch an. Doch ebenso rasch langweilten ihn die Labyrinthhefte in Rätselheften. War die Lösung einmal gefunden,



30 Jahre Das verrückte Labyrinth

Bilddaten, Presstext und weitere Informationen zum Jubiläum zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter www.ravensburger.de



Labyrinth-Erfinder Max J. Kobbert

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Janina Bücheler
Telefon +49(0)751.86 16 36
Telefax +49(0)751.86 16 57
Janina.buecheler@ravensburger.de

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

www.ravensburger.de/presse

Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg

war der Spaß vorbei. Die Idee von einem veränderbaren Labyrinth spukte seither in seinem Kopf herum – selbst dann noch, als er bereits an der Fachhochschule Münster als Professor für Wahrnehmungspsychologie lehrte. Tagsüber im Hörsaal referierte er über Themen wie bildhaftes Denken. Abends tüftelte er an einem Labyrinth, das sich selbst verändert, indem man es durchwandert. Er wollte ein Spiel entwickeln, das Erwachsenen helfen könnte das anschauliche Denken zu trainieren. Zunächst entwickelte er eine Kugelform. Inspiriert vom Rubik-Würfel, schuf er ein Gängesystem aus drehbaren Scheiben. Doch die Sache war letztlich zu kompliziert für ein größeres Publikum. Wie so oft bei genialen Einfällen war es eine Alltagssituation, in der Kobbert sein Heureka erlebte: Er arbeitete am Schreibtisch und zog eine Schublade auf. Als er sie wieder zuschob, blitzte vor seinem geistigen Auge der Schiebemechanismus für ein zweidimensionales Spiel auf. Eilig programmierte er es für seinen Atari-Computer, erst später übertrug er es auf Pappe.

Oft gewinnen die Kinder

Den ersten gebastelten Papp-Prototypen legte er seiner vierköpfigen Familie vor und erlebte eine Überraschung: Jedes Mal gewann seine damals siebenjährige Tochter. Schnell wurde ihm klar, dass er gerade das perfekte Familienspiel erfunden hatte. „Kinder sind einfach besser im anschaulichen Denken“, weiß Kobbert aus der Wahrnehmungspsychologie. Das habe damit zu tun, dass diese Form des Denkens im Kindesalter ausgebildet, aber später kaum genutzt wird. Nachdem Kobbert inzwischen viel Gelegenheit hatte, die Wirkung auf die Spieler zu beobachten, ist er überzeugt, dass sich das vernetzte, nicht-lineare Denken trainieren lässt: „Auch Erwachsene werden besser darin, je öfter sie ‚Das verrückte Labyrinth‘ spielen.“

Als Kobbert den Prototyp auf den Göttinger Autorentagen ausgebufften Spielern vorstellte, bildeten sich schnell Trauben von Menschen um jenes ungewöhnliche Spielfeld, das ständig seine Gestalt wandelte. Auch Erwin Glonegger, der damals das Programm des Ravensburger Spieleverlags betreute und schon Jahre zuvor ein Spiel des Autors aufgenommen hatte, erkannte das Potential dahinter. Inmitten des Andrangs rief er dem Tüftler zu: „Herr Kobbert, das ist Ihre Rente!“

Die Labyrinth-Familie entsteht

1986 schaffte es „Das verrückte Labyrinth“ auf die Auswahlliste zum Spiel des Jahres und wurde im Finale schließlich nur noch von der Konkurrenz aus dem eigenen Haus überholt: „Heimlich & Co“. Ravensburger legte den Grundstein für die erste Produktfamilie in der

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Janina Bücheler
Telefon +49(0)751.86 16 36
Telefax +49(0)751.86 16 57
Janina.buecheler@ravensburger.de

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

2/3

www.ravensburger.de/presse

Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg
Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg

Verlagsgeschichte und Kobbert tüftelte weiter und weiter an sich-selbst-bewegenden Systemen. So ist aus dem Ur-Labyrinth binnen 30 Jahren ein weit verzweigtes Reich von Labyrinth-Spielen geworden, an dem sich auch andere Ravensburger Autoren beteiligten. Von der Junior-Version, über die Miniatur-Version als Kartenspiel bis zur Labyrinth-App oder der begehbaren Version im Ravensburger Spieleland sind bis heute 20 verschiedene Spielformen erschienen. „Das Labyrinth der Meister“ erhielt 1991 nicht nur den Deutschen Spielepreis, sondern auch den Preis „Schönstes Spiel“ von der Jury „Spiel des Jahres“. Bekannte Charakter- und Lizenzthemen bekamen eigene Labyrinth-Ausgaben. So erfreut heutzutage etwa das Star Wars Labyrinth die Fans der Kinofilme. Und die Entwicklung geht weiter: auf der Website www.myRavensburger.com kann man sich inzwischen mit eigenen Fotos sein personalisiertes Labyrinth gestalten.

Warum auch heute noch Millionen von Menschen Gänge schieben und Schätze jagen, hat neben dem Spielspaß noch einen tieferen Grund: Max Kobbert notiert ihn, wenn er um eine Widmung gebeten wird und verrät damit sein Lebens- und Erfindermotto: „Es gibt nichts Schöneres, als einen Weg zu entdecken, der unmöglich schien.“

(6.059 Zeichen mit Leerzeichen)



Ravensburger ist führender Anbieter von Puzzles, Spielen und Beschäftigungsprodukten in Europa und Marktführer bei Kinder- und Jugendbüchern im deutschsprachigen Raum. Das blaue Dreieck zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland. Das Programm umfasst rund 8.000 verschiedene Produkte (inkl. aller landesspezifischer Ausgaben), die weltweit verkauft werden. 85 % seiner Spielwaren fertigt Ravensburger in eigenen Werken. 2.007 Mitarbeiter erwirtschafteten 2015 einen Umsatz von 444 Millionen Euro.



Ravensburger Spielverlag GmbH

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Janina Bücheler
Telefon +49(0)751.86 16 36
Telefax +49(0)751.86 16 57
Janina.buecheler@ravensburger.de

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

3/3