

Es ist das erfolgreichste Ravensburger Familienspiel und hat sich weltweit rund 13 Millionen Mal verkauft. Kein anderes Brettspiel von Ravensburger wurde in so viele Sprachen übersetzt, so dass es bereits über 60 verschiedene Ausgaben von Professor Max J. Kobberts Werk gibt. Und jetzt wird es ein viertel Jahrhundert alt!

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. „Ver-rückt“ 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. Das Gefüge aus Barrieren und Gängen ändert sich, der Weg zu den Schätzen wird mit etwas Glück frei. Das Prinzip ist leicht zu verstehen und fasziniert Menschen unterschiedlichster Kulturen und so jagen Menschen der ganzen Welt durch die Gänge des „Muuttuva Labyrintti“ in Finnland, des „il labirinto magico“ in Italien oder des „aMAZEing Labyrinth“ in den USA.

Schon kurz nach dem großen Erfolg mit der Urversion tüftelte Prof. Max J. Kobbert an weiteren Labyrinth-Spielen. Mittlerweile gibt es eine Familien von 19 unterschiedlichen Labyrinth-Spielen und der zunächst befürchtete „Kannibalisierungseffekt“ – eine zusätzliche Version verdrängt die erste – ist nicht

eingetreten: Die Grundidee behielt für Millionen Menschen auf allen Kontinenten ihren Reiz. Aktuell im Programm findet man riesengroße und klitzekleine Labyrinth-Spiele, superschnelle, beinharte und bald auch elektronische – im Ravensburger Spieloland misst das Größte gar 30 mal 30 Meter und hat zwei Meter hohe Wände. Hier eine Versionsübersicht. Im September 2011 bekommt der Klassiker elektronische Intelligenz: Ein sprechendes Zauberbuch steht den Abenteurern zur Seite, die im verrückten Labyrinth von Grimelda nach Zaubersteinen und verwunschenen Fabelwesen suchen.

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.“

### Wie eine geniale Idee entstand

Schon als Kind zogen Irrgärten Max J. Kobbert magisch an. Doch ebenso rasch langweilten ihn die Labyrinthe in Rätselheften. War die Lösung ein-

## »DAS VERRÜCKTE LABYRINTH« FEIERT 25. GEBURTSTAG

mal gefunden, war der Spaß vorbei. Die Idee von einem veränderbaren Labyrinth spukte seither in seinem Kopf herum - auch als er als Professor für Wahrnehmungspsychologie lehrte. Tagsüber 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 helfen könnte, anschauliches Denken zu trainieren. Zunächst entwickelte er eine Kugelform. Inspiriert vom Rubik-Würfel, schuf er ein Gänge-System aus drehbaren Scheiben. Doch die Sache war letztlich zu kompliziert. 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.

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 ein echtes Familienspiel erfunden hatte. „Kinder sind einfach besser im an-



schaulichen 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!“



## JUBILÄUMSAUSGABE

25 Jahre  
*Das verrückte Labyrinth*

**Den 25. Geburtstag des verrückten Labyrinths feiert Ravensburger 2011 mit einer limitierten Jubiläumsausgabe. In der Metallbox finden die Freunde des Klassikers die jüngste von 19 Varianten mit einer „Bahn-brechenden“ Zusatz-Regel: Einige Gänge-Kärtchen enthalten auf ihrer Rückseite Botschaften, die magische Kräfte verleihen, und so den Weg zu den Schätzen erleichtern.**

Das Spiel in der rot-goldenen schimmernden Metallbox kommt genau ein Jahr lang auf den Markt und birgt zwei Spielformen. Zum einen kann „Das verrückte Labyrinth“ wie

gewohnt gespielt werden: In einem Gängesystem irren die Spieler umher und versuchen, Ring, Geist, Krone oder andere Schätze als Erste einzuheimsen. Den richtigen Weg schaffen sie selbst, indem sie bei jedem Spielzug die Gänge im Labyrinth verschieben. Dieses besteht aus festen und losen Kärtchen – schiebt man ein freies Gänge-Kärtchen an einer Stelle ein, verändert sich der Spielplan. Bei der zweiten Variante spielen die Rückseiten von zwölf Gänge-Karten eine besondere Rolle. Sie enthalten geheime Botschaften: Wer das jeweils heraus geschobene Kärtchen umdreht, darf zum Beispiel nochmals schieben oder ein

Zielkärtchen austauschen ... - oder das tun, was so mancher Labyrinth-Fuchs schon längst gerne mal getan hätte: In einer gottverlassenen Sackgasse einfach mit dem Kopf durch die Wand gehen. Die ist dann kurz mal für eine Durchfahrt geöffnet.



Grundsolides Mauerwerk: Das verrückte Labyrinth (seit 1986)  
Das Einfachste: Junior-Labyrinth (seit 1995)  
Das Größte: Das verrückte Labyrinth (seit 1998)  
Das Kleinste: Labyrinth Kartenspiel (seit 2000)  
Das Schnellste: Die Schatzjagd (seit 2005)  
Das erste Digitale: Das verrückte Labyrinth für Nintendo DS (seit 2008)  
Das Tiefgründigste: SpongeBob Labyrinth (seit 2008)  
Das Härteste: Das Duell (seit 2009)  
Das Plastische: Avatar Labyrinth 3D (seit 2010)  
Das Bahn-Brechende: Das verrückte Labyrinth Jubiläumsausgabe (2011)  
Das Mobilste: Das verrückte Labyrinth auf iPhone und iPad (Frühjahr 2011)  
Das Aktuellste: Elektronik Labyrinth (Herbst 2011)

### Varianten & bekannte Klone

In 19 verschiedenen Varianten ist der Klassiker nun erschienen, das sind aber beileibe nicht alle verrückten Labyrinthe, die uns seit damals im Spieleregale begegneten. Diese sind nicht immer so deutlich zu erkennen, aber doch mit erkennbaren Parallelen ausgestattet, die

als bewährt erfolgreiche Basis variiert, ergänzt und angepasst wurden. Auch ausgezeichnete Spiele waren hier dabei: So wurde das spätere deutsche Kinderspiel des Jahres 2007, Burg Appenzell (übrigens in fg 1/2007, der allerersten Ausgabe des Magazins, gefeiert), als die Autoren bei Ravensburger mit

seinem Prototyp vorstellig wurden, kurzerhand abgelehnt – wegen zu großer Ähnlichkeit zum Klassiker. Auch aktuell trafen wir wieder auf einen entfernten Verwandten der Labyrinth-Sippschaft, diesmal aus Fernost, genauer gesagt im Dschungellabyrinth von Sumatra angesiedelt: siehe hierzu Seite 11.