

Ramble Gamble®

FUN IN FURNITURE

Inhalt

1. Einleitung

2. Idee

3. Entwurf

4. Prinzip

5. Prototyp

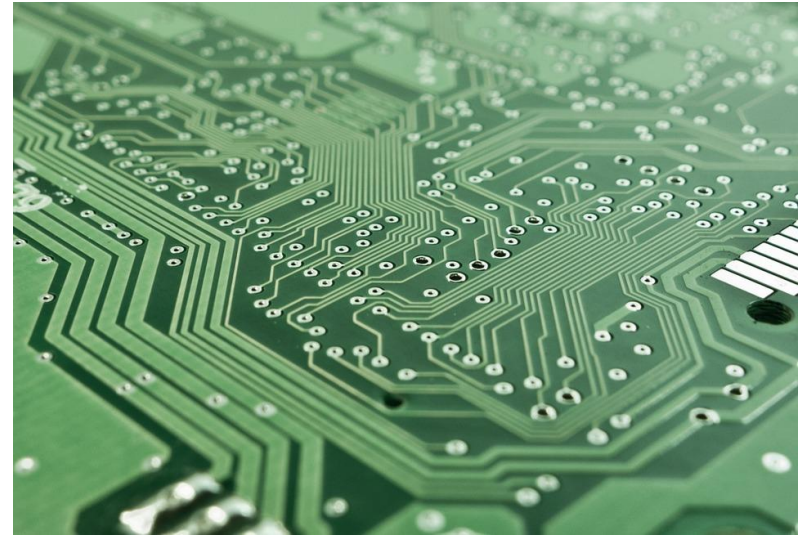
6. Brettspiel

7. Markt

8. Kontakt

Einleitung

Wir alle leben in einer mehr oder weniger technologisch geprägten Welt.



Einleitung

Doch je digitaler unsere Gesellschaft wird, desto mehr erfreuen wir uns an traditionellen Werten und haptischen Erfahrungen.



Einleitung

In diesem Zusammenhang sind zwischenmenschliche, kommunikative Aktivitäten, wie beispielsweise Brett- und Gesellschaftsspiele, wieder sehr stark gefragt.



Inhalt

1. Einleitung

2. Idee

3. Entwurf

4. Prinzip

5. Prototyp

6. Brettspiel

7. Markt

8. Kontakt

Idee

**Warum muss ein Couch-
oder Beistelltisch immer
nur EINEN Zweck erfüllen?**



Idee

Was wäre, wenn man einen ganz normalen Couch- oder Beistelltisch...



Idee

...mit einem klassischen
Labyrinth-Spiel*
kombiniert,...

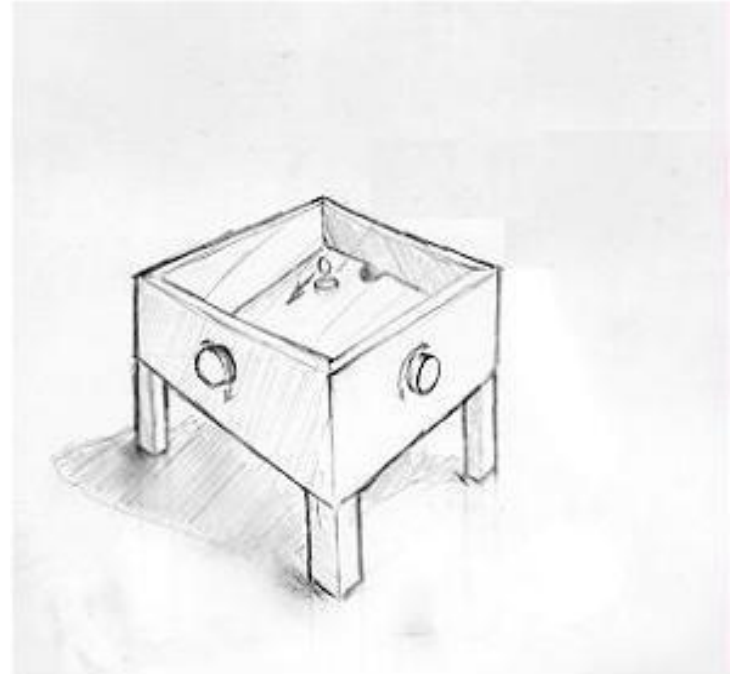


* Immer nur für eine Person spielbar.

Idee

**...sodass ein neuartiges
Spielmöbel für ZWEI
PERSONEN daraus entsteht?**

**Das aber ohne den Tisch in
seiner ursprünglichen Form
und Funktion als nützlichen
Gebrauchsgegenstand zu
vernachlässigen.**



Inhalt

1. Einleitung

2. Idee

3. Entwurf

4. Prinzip

5. Prototyp

6. Brettspiel

7. Markt

8. Kontakt

Entwurf

Auf den ersten Blick wirkt
RambleGamble© wie ein
ganz normaler Couch- oder
Beistelltisch.



Entwurf

Auffällig sind zunächst einmal nur Drehknöpfe an allen vier Seiten sowie das interessant gestaltete Innenleben des Tisches.



Entwurf

RambleGamble© kann es in den unterschiedlichen Farben, Formen und Materialien geben: Holz, Plastik oder Metall.

Von rechteckig über quadratisch bis rund.



Entwurf

**Von klassisch über modern
bis Avantgarde: aber stets
interessant und dekorativ.**



Inhalt

1. Einleitung

2. Idee

3. Entwurf

4. Prinzip

5. Prototyp

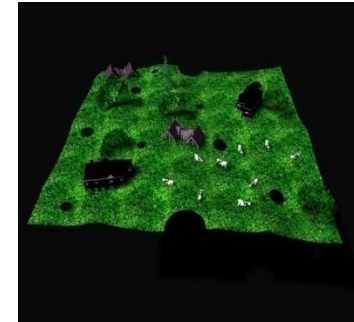
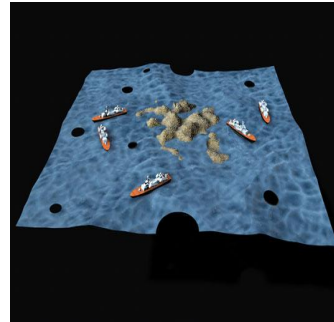
6. Brettspiel

7. Markt

8. Kontakt

Prinzip

Auf den zweiten Blick wird schnell klar, dass es sich bei RambleGamble© weder um einen gewöhnlichen Couch- oder Beistelltisch, noch um ein normales Labyrinth-Spiel handelt.



Prinzip

Die Landschaft bzw. Spielfläche im Bauch oder Torso des Tisches ist in Stufen beweglich und austauschbar.

Die Spielfläche wird über einen weltweit patentierten Raster-Mechanismus angesteuert.



Prinzip

Anders als beim klassischen Labyrinth-Spiel, ermöglicht es der Raster-Mechanismus beiden Spielern, ihre Kugeln in Stufen – also relativ kontrolliert – zu navigieren.

Dabei ist jeder Zug für beide Spieler optisch und akustisch stets nachvollziehbar.



Prinzip

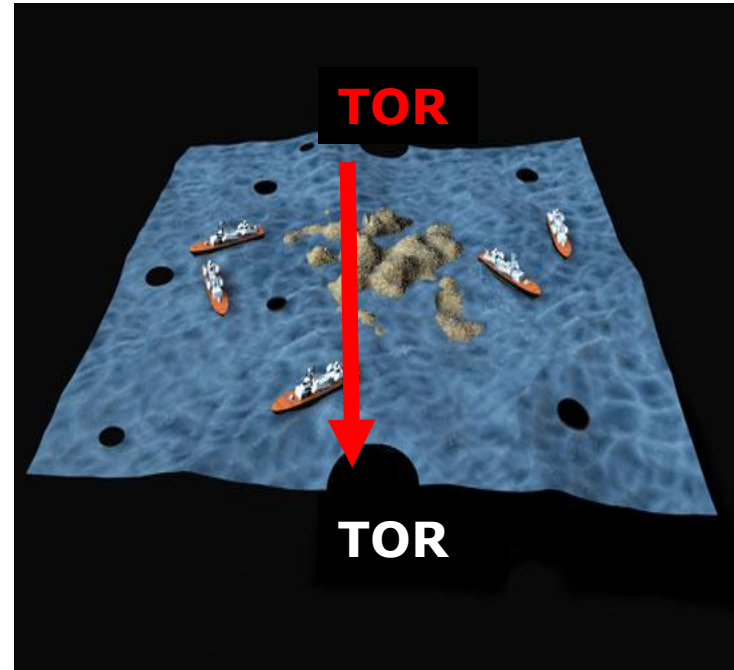
Die Spielkugeln werden über ein Loch in der Glasplatte eingeworfen.

Die Augenzahl eines Würfels bestimmt, wie oft ein Spieler die Spielfläche zu seinen Gunsten bewegen bzw. neigen darf.



Prinzip

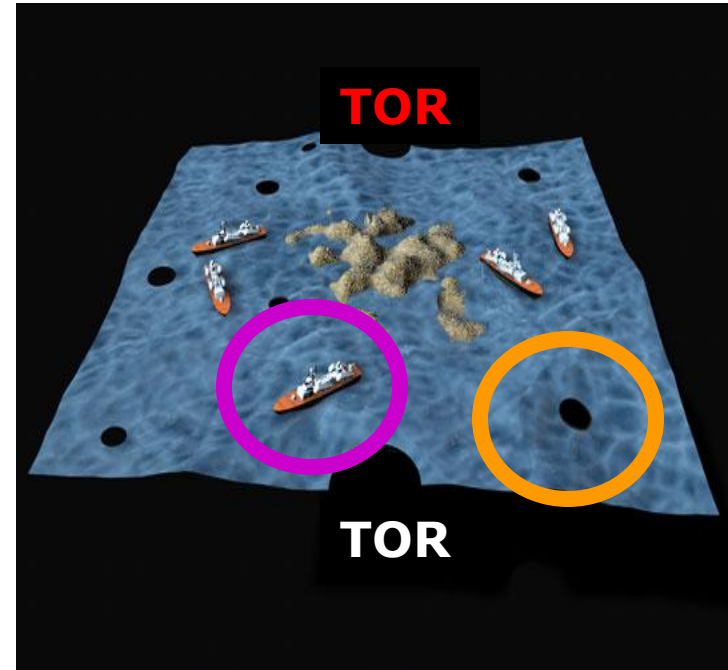
Dabei gilt es, möglichst alle Hindernisse auf dem Weg zum gegnerischen Tor geschickt zu umgehen.



Prinzip

Fallen Spielkugeln durch **Falltüren** oder bleiben an **Hindernissen** hängen, sind die Bälle für dieses Spiel verloren.

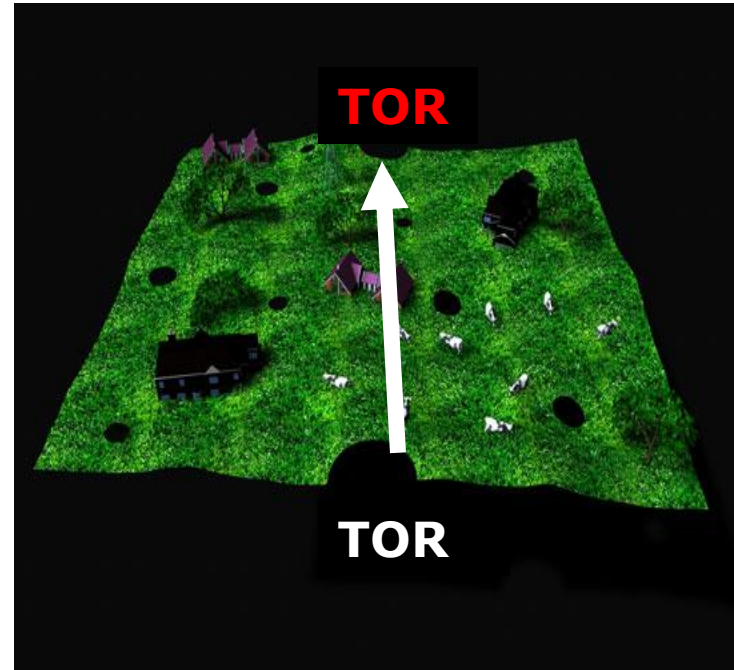
Die Kugeln können unterschiedliche Größen, Gewichte oder auch Wertigkeiten (Punkte) aufweisen.



Prinzip

Hat ein Spieler seinen Zug bzw. seine Züge (je nach Augenzahl des Würfels) beendet, ist der Mitspieler an der Reihe.

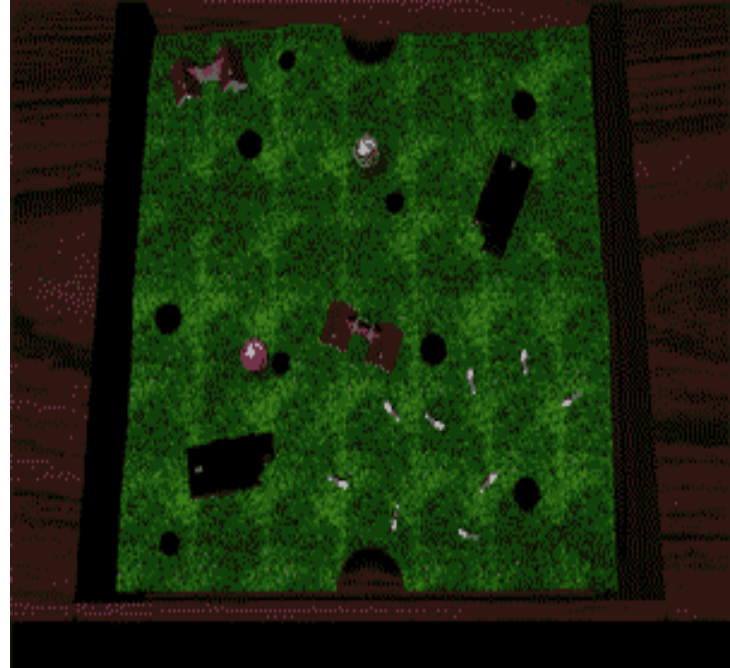
Nun würfelt er und versucht dann ebenfalls, seine Spielkugeln in das gegnerische Tor zu navigieren.



Prinzip

Ziel ist es, so viele Kugeln im gegnerischen Tor zu versenken, wie möglich.

Nicht einfach, wenn sich beispielweise 10 Kugeln GLEICHZEITIG im Spiel befinden! Denn jeder Spieler verfügt über mehrere Kugeln.



Inhalt

1. Einleitung

2. Idee

3. Entwurf

4. Prinzip

5. Prototyp

6. Brettspiel

7. Markt

8. Kontakt

Prototyp

**In erster Linie ist und bleibt
RambleGamble© ein äußerst
dekorativer und stabiler
Couch- oder Beistelltisch.**



Prototyp

Denn alles, was man auf einem normalen Couch- oder Beistelltisch abstellen würde, kann auch auf der widerstandsfähigen Glasplatte von RambleGamble© abgestellt werden.



Prototyp

Doch sobald sich die Gelegenheit ergibt, wird RambleGamble© zu einem durchweg kommunikativen und interessanten Spielmöbel.



Prototyp

Dabei können die Landschaften bzw. Spielflächen je nach Belieben gestaltet sein und nach Lust und Laune ausgetauscht werden.



Prototyp

Egal, ob vordefiniertes,
klassisches Holz-Labyrinth...



Prototyp

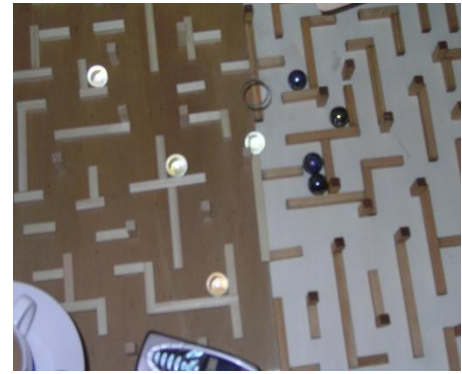
...oder offener, verspiegelter
Irrgarten.



Prototyp

Das Prinzip bleibt immer dasselbe: Mit Glück, etwas Strategie und ein wenig Übung so viele Kugeln im gegnerischen Tor zu versenken, wie möglich.





Inhalt

1. Einleitung

2. Idee

3. Entwurf

4. Prinzip

5. Prototyp

6. Brettspiel

7. Markt

8. Kontakt

Brettspiel

RambleGamble© ist aber auch in einer kleineren Version – als reines Brettspiel und ohne Tisch – denkbar.

Maße: z.B. 40x50 cm



Brettspiel

Dabei sind die Landschaften
auch beim Brettspiel individuell
gestaltbar.



Brettspiel

Und die Spielflächen sind natürlich auch beim Brettspiel komplett austauschbar.



Brettspiel

Der Spielverlauf und die Funktionalität des Raster-Mechanismus ist mit dem Spiel- bzw. Tischmöbel identisch.



Brettspiel

So wird gewährleistet, dass auch das Brettspiel mit zwei Personen gespielt werden kann.





Inhalt

1. Einleitung

2. Idee

3. Entwurf

4. Prinzip

5. Prototyp

6. Brettspiel

7. Markt

8. Kontakt

Markt

RambleGamble© wurde primär als Couch- bzw. Spieltisch für Wohnzimmer konzipiert.

Als Vertriebskanal bieten sich daher **Möbelgeschäfte** und **-märkte** an.



Markt

Für das Brettspiel bieten sich
in punkto Vertrieb primär
Spielwarengeschäfte an.



Markt

Für beide Konzepte kommen außerdem Restaurants, Bars und Cafés sowie Flughäfen oder Bahnhöfe in Frage.



Markt

Zusätzlich bieten sich viele Wartezonen an: Beim Arzt, im Krankenhaus, im Büro, auf Behörden oder in der Hotellobby.

Aber auch Kindergärten, Schulen oder Jugendzentren sind als Abnehmer durchaus interessant.



Inhalt

1. Einleitung

2. Idee

3. Entwurf

4. Prinzip

5. Prototyp

6. Brettspiel

7. Markt

8. Kontakt

Kontakt

Stefan Meyhoefer

Elebeken 9
22299 Hamburg

Tel.: 040 67956145
Mobil: 0175 2251346
E-Mail: meyhoefer@contentville.de



Copyright

Stefan Meyhoefer

Elebeken 9
22299 Hamburg

Tel.: 040 67956145
Mobil: 0175 2251346
E-Mail: meyhoefer@contentville.de

HINWEIS: Copyright

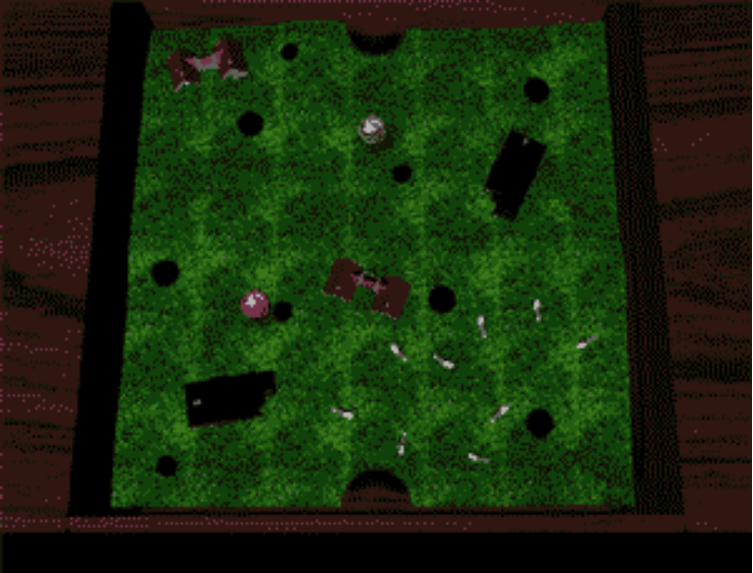
RambleGamble© ist ein Produkt von Stefan Meyhoefer und weltweit patentiert (PCT/EP2005/001003). Sämtliche Inhalte dieser Präsentation dienen ausschließlich der geschäftlichen Information.

Eine Reproduktion und/oder Weiterverwendung der Inhalte über den o.g. Gebrauch hinaus ist nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung durch Stefan Meyhoefer gestattet.

Wird die Zustimmung erteilt, muss die Publikation/Texte/ Bilder und der Autor explizit erwähnt werden. Die ganze oder teilweise Verwertung von Texten und Bildern durch unberechtigte Dritte ist untersagt. Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen wird gerichtlich verfolgt.

Im Streitfall kommt deutsches Recht zur Anwendung. Gerichtsstand ist Hamburg.

© 2005 Stefan Meyhoefer. Alle Rechte vorbehalten.



Vielen Dank für Ihr Interesse!