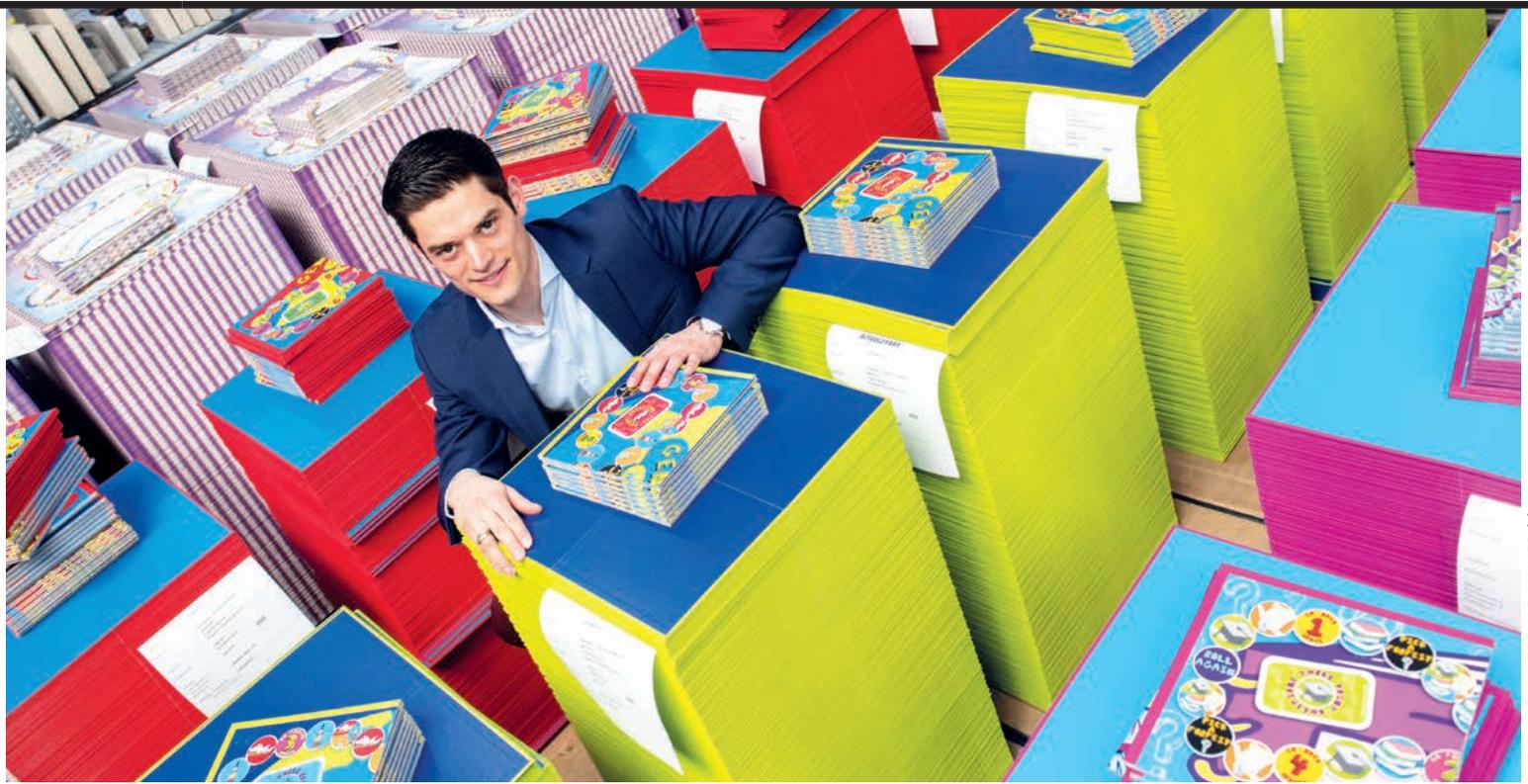


Herr der Spiele:  
Geschäftsführer  
Fabian Walz  
zwischen einigen  
der Spiele und  
Puzzles, die Ludo  
Fact herstellt.



FOTOS: AKTIV/STEFAN PUCHNER (3)

# Ein Kinderspiel – oder?

**Mittelstand** Der Spiele- und Puzzle-Hersteller Ludo Fact ist gut durch die Corona-Krise gekommen – muss jetzt aber mit den hohen Energiepreisen kämpfen

**Jettingen-Scheppach.** Ein bisschen muss sich Fabian Walz noch gedulden, bis er mit seiner (noch zu kleinen) Tochter endlich Puzzles legen kann. Aber dann hat der Geschäftsführer der Firma Ludo Fact jede Menge davon – direkt vor der Haustüre. 70.000 Puzzles sowie Gesellschafts- und Kartenspiele werden in den Hallen jeden Tag hergestellt. Pro Jahr kommen so 17 Millionen zusammen!

Der Spielehersteller aus dem bayerischen Jettingen-Scheppach hat sich zu Europas größtem verlagsunabhängigen Produzenten aufgeschwungen und erobert jetzt ein neues Geschäftsfeld: Seit Kurzem fertigt die Firma Puzzles auch digital, on demand, in Losgröße eins.

## Die Preise für Pappe, Papier und Energie sind geradezu explodiert

Eigentlich könnte der 35-jährige Walz rundum zufrieden sein: Obwohl sich die Puzzle-Saison dem Ende zuneigt, sind die Auftragsbücher voll. Die Corona-Krise hat die Firma mit ihren 350 Mitarbeitern vor Ort gut überstanden. Wären da nur nicht die Kosten für Pappe, Papier und Energie, die schon im vergangenen Jahr extrem gestiegen, zuletzt aufgrund des Kriegs in der Ukraine aber geradezu explodiert sind. Pappe

kostet aktuell um 100 Prozent mehr als noch vor einem Jahr. Für Walz war das ein Schock: „Solche Preiserhöhungen sind noch nie da gewesen, das ist ein historisch hohes Niveau.“

Um die Pappe, die etwa für Spielpläne benötigt wird, weiterzuverarbeiten, brauche es „sehr viel Strom und Wärmeenergie“. Papier- und Papppreise werden daher derzeit monatlich „angepasst“ – nach oben. Ludo Fact muss reagieren: Derartige Preissprünge könne die Firma nicht selbst tragen, sondern müsse sie

auch für bereits bestehende Aufträge an die Kunden weitergeben.

Zu Ludo Facts Kunden weltweit gehören namhafte Verlage wie Asmodee, Kosmos, Schmidt Spiele, Amigo oder Heye. Im Gründungsjahr 1995 landete die junge Firma gleich einen Volltreffer und stellte mit „Siedler von Catan“ das erste „Spiel des Jahres“ her. Bis heute folgten 16 weitere!

Und jetzt kommen auch die

Endkonsumenten direkt ins Spiel. Auf der Plattform „MyPuzzle.com“ können sie im Internet an Puzzle-Motiven bestellen, „worauf immer sie Lust haben“:

entweder eigene Fotos hochladen und ein Puzzle mit bis zu 1.000 Teilen ordern oder einfach eines von 2.266 Motiven auswählen. Die neue Plattform kommt laut Walz sowohl in Europa als auch in den USA gut an.

Obwohl die USA in Sachen Klimaschutz „so weit weg sind wie wir vom Mond“, hat sich Walz ein großes Ziel gesetzt: Er will

der erste Hersteller von Brettspielen und Puzzles werden, der CO<sub>2</sub>-neutral agiert. In Jettingen-Scheppach und in der Digitaldruckerei Friedmann Print in Gomaringen werden seit 2020/21 CO<sub>2</sub>-Emissionen kompensiert. Bei einigen Spielen wird der Kunststoff weitgehend eliminiert. Spieleschachteln werden mit Schutzlack anstatt mit Folie versiegelt. Und wenn Walz dann später mal mit seiner kleinen Tochter ein Puzzle spielen kann, ist es vielleicht schon klimaneutral hergestellt.

HEIKE SCHREIBER



Volltreffer: Das beliebte „Siedler“-Spiel produziert Ludo Fact seit 1995.



Konfektionierung: In dem bayerischen Betrieb gibt es gut zu tun.

