



SpongeBob  
SCHWAMMKOPF



Ravensburger



## SpongeBob Labyrinth

Ravensburger® Spiele Nr. **26 489 6**  
Ein Spiel für 2-4 SpongeBob-Fans ab 7 Jahren  
Autor: Max J. Kobbert

### Inhalt:

- 1 Spielplan
- 34 quadratische Gänge-Karten
- 24 Bildkarten
- 4 Spielfiguren  
(je 1 in den Farben rot, gelb, grün und blau)



Der naive, aber liebenswerte SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde aus der Unterwasserstadt Bikini Bottom haben sich in den Gängen eines Labyrinths verirrt. Die Aufgabe der Spieler ist es, die lustigen Unterwasserbewohner im Labyrinth ausfindig zu machen.

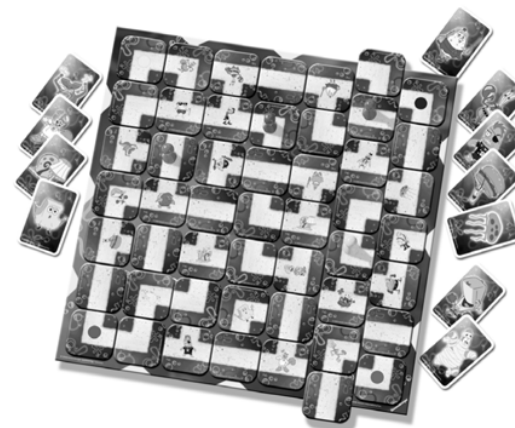
Es gilt dabei die Gänge im Labyrinth geschickt zu verschieben, um mit der eigenen Spielfigur zu SpongeBob und seinen Kumpanen zu gelangen.

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster alle eigenen Bildkarten aufzudecken und zu seinem Startfeld zurückzukehren.

### Vor dem Abtauchen:

Vor dem ersten Spiel werden die Gänge-Karten und die Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst. Die Gänge-Karten werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Sie wird offen neben den Spielplan gelegt und später zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt.

Die 24 Bildkärtchen werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Spieler legen ihre Bildkarten, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer der vier Spielplanecken.

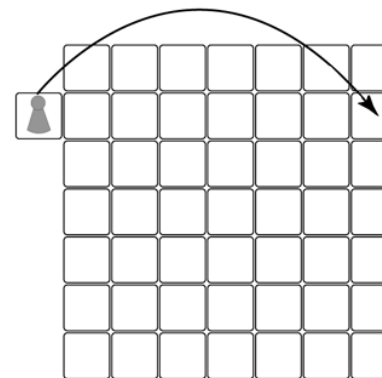
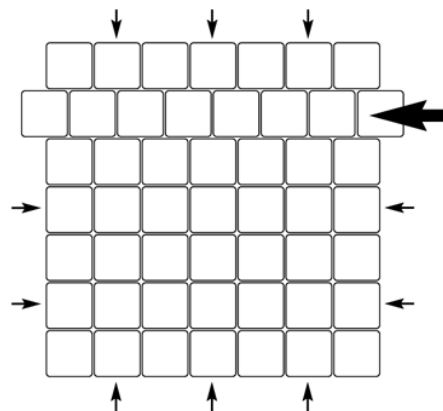


### Nochmals tief Luft holen und dann geht's los...

Zunächst schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Bildkartenstapels an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Der größte Krabbenburger-Fan beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Ist ein Spieler an der Reihe, versucht er auf das Feld zu gelangen, das dasselbe Motiv zeigt, wie die oberste Karte seines Stapels. Dazu verschiebt er immer zuerst das Labyrinth durch Einschieben einer Gänge-Karte und zieht danach mit seiner Spielfigur.

### Gänge verschieben

An den Seitenrändern des Spielfeldes befinden sich 12 gelbe Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier die überzählige Gänge-Karte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau eine Gänge-Karte herausgeschoben wird.



Die herausgeschobene Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an anderer Stelle wieder eingeschoben wird. Eine Gänge-Karte darf also nicht an der gleichen Stelle, an der sie vom vorigen Spieler heraus geschoben wurde, wieder eingeschoben werden. Das Labyrinth muss auf jeden Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler das gewünschte Motiv ohne Verschieben erreichen könnte.

Wird beim Verschieben die eigene oder fremde Spielfigur aus dem Plan geschoben, so wird die Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die gerade neu eingeschobene Gänge-Karte gesetzt. Das Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug.





### **Spielfigur ziehen**

Nach dem Verschieben des Labyrinths, zieht der Spieler mit seiner Spielfigur.

Der Spieler kann auf jedes Feld ziehen, das mit seiner Spielfigur durch einen ununterbrochenen Gang verbunden ist, darf aber auch jederzeit stehen bleiben. Es ist erlaubt, auf Felder zu ziehen, auf denen bereits eine Spielfigur steht.

Erreicht ein Spieler sein Ziel nicht auf direktem Wege, so kann er seine Figur so weit ziehen, dass er für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsstellung besitzt. Er kann seine Spielfigur jedoch auch stehen lassen.

Hat der Spieler das Motiv seiner Bildkarte erreicht, legt er sie offen als Beweis neben seinen verdeckten Bildkartenstapel. Danach darf er sofort seine nächste Karte anschauen. Dieses Ziel muss er ab seinem nächsten Zug versuchen zu erreichen.



### **Spielende**

Das Spiel endet sobald ein Spieler, alle Bildkarten aufdecken konnte und zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist.

**Gewonnen hat**, wer als Erster alle seine Bildkarten aufgedeckt und seine Spielfigur danach wieder auf sein Startfeld gezogen hat.

### **Das Spiel mit jüngeren Kindern**

Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen sich die Spieler zu Beginn alle ihre Bildkarten ansehen. Die Spieler können sich nun beim Zug entscheiden, welches Ziel sie als nächstes erreichen möchten.

Als Spielende kann man vereinbaren, dass die Spielfigur nicht zu ihrem Startfeld zurückgezogen werden muss, sondern an einer beliebigen Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen wird.

© 2008 Viacom International Inc. All Rights Reserved.  
Created by Stephen Hillenburg.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

220723

**Ravensburger**