

MAX J. KOBBERT

Unicorn
Academy

LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger

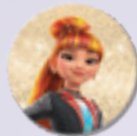


LABYRINTH JUNIOR

Der spannende Schiebe-Spaß für **2-4 Spieler*** ab **4 Jahren**.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 17 quadratische Wege-Karten
- 12 runde Bildkarten
- 4 Spielfiguren und Aufstellfüße



Auf der Insel Unicorn Island liegt die Unicorn Academy – eine Schule voller Magie, Freundschaft und Abenteuer.

Auch heute stehen Sophia und ihre Freundinnen Ava, Isabel und Layla vor einer besonderen Herausforderung: Einige ihrer Freunde, Einhörner und magische Wesen haben sich in den Gängen eines geheimnisvollen Labyrinths verirrt. Mutig wagen sich die vier Reiterinnen hinein – doch die Wege verändern sich ständig. Wo eben noch ein freier Durchgang war kommen die Mädchen nun nicht mehr weiter!

Jetzt ist klar, Sophia und ihre Freundinnen brauchen eure Hilfe!

Verschiebt die Wege-Karten klug und mit Weitblick. Nur wer den Überblick behält wird alle finden, die in diesem verrückten Labyrinth verlorengegangen sind.

Ziel des Spiels ist es, die meisten runden Bildkarten zu sammeln.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Wege-Karten und die runden Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Legt den Spielplan in die Tischmitte, sodass er für euch alle gut erreichbar ist.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Die Wege-Karten mischt ihr verdeckt und verteilt sie anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans. Dadurch entsteht ein zufälliges Labyrinth.

Vier Wege-Karten sind beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite befinden sich Kreuzungen mit vier Wegen, die das Spiel vereinfachen. Auf der Rückseite sind Kurven abgebildet. Entscheidet vor dem Mischen, ob und wie viele Kreuzungen ihr ins Spiel nehmen wollt. Je mehr Kreuzungen ihr verwendet, desto einfacher wird es!



Tipp an die Eltern:

Bei der ersten Spielrunde empfiehlt es sich, mit mehreren Kreuzungen zu spielen. Mit etwas Übung können jedoch in weiteren Spielrunden nach und nach die Kreuzungen entfernt (= umgedreht) werden.

Eine Wege-Karte bleibt immer übrig. Lasst sie zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht sie später zum Verschieben des Labyrinths. Die runden Bildkarten mischt ihr verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit. Nun wählt jeder eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Stern-Feld in einer der Spielplanecken.



Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, drehst du eine runde Bildkarte um und lässt sie offen liegen.

Darauf siehst du das Motiv, das du nun im Labyrinth mit deiner Spielfigur erreichen sollst. Dazu verschiebst du zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur.

So verschiebst du das Labyrinth

Schiebe die überzählige Wege-Karte von einer Seite in den Spielplan ein. Pfeile markieren die Stellen, an denen du die Wege-Karte einschieben kannst. Schiebe die Wege-Karte so weit ein, bis auf der gegenüberliegenden Seite eine andere Wege-Karte aus dem Labyrinth herausgeschoben wird. Die herausgeschobene Wege-Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an einer anderen Stelle wieder eingeschoben wird.



Schiebst du eine Wege-Karte heraus, auf der eine Spielfigur steht, so setzt du diese Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die Wege-Karte, die du gerade neu in den Spielplan eingeschoben hast. Das Versetzen einer Spielfigur gilt aber noch nicht als Spielzug!



Du musst das Labyrinth immer zuerst verschieben, bevor du mit deiner Spielfigur ziehst! Du verschiebst immer, auch wenn du das gesuchte Motiv ohne Verschieben erreichen könntest. In diesem Fall bewege dich natürlich nur Wege, die dich nicht stören.

So ziehst du mit deiner Spielfigur

Sobald du das Labyrinth verschoben hast, kannst du mit deiner Spielfigur ziehen. Du darfst auf jedes Feld ziehen, das deine Spielfigur durch einen ununterbrochenen Weg erreichen kann. Auf einer Wege-Karte können mehrere Spielfiguren stehen.

Erreichst du das gesuchte Motiv, darfst du die runde Bildkarte nehmen und vor dir ablegen. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler deckt eine neue runde Karte auf.

Kannst du das gesuchte Motiv nicht erreichen, so ziehst du deine Spielfigur so weit, dass du für deinen nächsten Zug eine möglichst gute Ausgangsposition hast, oder du ziehst in dieser Runde nicht voran.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch dieser versucht nun mit seiner Spielfigur zum gleichen Motiv zu gelangen. Das geht so lange weiter, bis einer von euch das gesuchte Motiv im Labyrinth erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt die Bildkarte. Erst jetzt dreht der nächste Spieler eine neue runde Bildkarte um.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das letzte gesuchte Motiv erreicht hat. Er darf die letzte runde Bildkarte nehmen und vor sich ablegen.

Gewonnen hat derjenige Spieler, der die meisten runden Bildkarten gesammelt hat.

Variante für geübte Labyrinth Spieler

Baut das Spiel auf, wie zu Beginn der Anleitung beschrieben. Dreht alle Kreuzungen mit vier Wegen auf die Rückseite, denn diese benötigt ihr bei dieser Variante nicht. Die runden Bildkarten mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

Jeder legt seine Bildkarten verdeckt als Stapel vor sich ab.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du deine oberste Bildkarte und schaust sie dir geheim an. Nur du kennst jetzt "dein gesuchtes Motiv", das du mit deiner Spielfigur im Labyrinth erreichen musst.

Wie zuvor beschrieben, verschiebst du zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur. Beim Einschieben der Wege-Karte gilt jedoch, dass du sie nicht an der Stelle einschieben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den

Spielzug des vorherigen Spielers nicht rückgängig machen!

Hast du dein gesuchtes Motiv erreicht, legst du die runde Bildkarte offen neben dich. Dein Spielzug ist damit beendet.

Erreichst du dein gesuchtes Motiv nicht, ziehst du mit deiner Spielfigur so weit du möchtest oder lässt sie in dieser Runde stehen. Dein Spielzug ist beendet und du versuchst es in der nächsten Runde noch einmal.

Der nächste Spieler schaut sich ebenfalls seine oberste runde Bildkarte an und versucht, das dort gesuchte Motiv zu erreichen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Motiv seiner letzten Bildkarte erreicht hat und danach mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist.

Wem dies zuerst gelingt, hat gewonnen!





243276



© 2026 Spin Master Ltd. UNICORN ACADEMY and all related titles, logos and characters, SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.

™/© Netflix. Used with permission.

© 2026

Game Design: Max J. Kobbert
Illustration: Wigwam Studios
Art Direction: Elena McMillin
Technical Development: Yvonne Varga
Game Development: Stefanie Fimpel

Ravensburger Verlag GmbH
 Postfach 24 60 · D-881994 Ravensburg
 Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
 PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB
 Ravensburger North America Inc.
 PO Box 9333 · Seattle, WA 98109 · USA
[ravensburger.com/service](https://www.ravensburger.com/service)

Ravensburger