

OCEAN



D

Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Max J. Kobbert

Illustration: Joachim Krause, Walter Pepperle

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Lothar Hemme

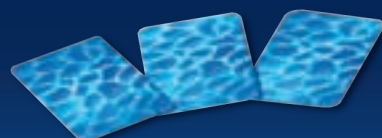
Inhalt

- 1 Spielplan
- 34 Schiebekarten
- 24 Bildkarten
- 4 Taucher (Spielfiguren)

In dieser Ausgabe des verrückten Labyrinths tauchen die Spieler in die phantastische Unterwasserwelt ein und entdecken im Korallengarten schillernde Fische, fremdartige Lebewesen und allerhand „Schätze“ auf dem Meeresboden.

Es gibt zwei Spielformen:

- **Grundspiel:**
Ihr könnt das Labyrinth in seiner bekannten ursprünglichen Form spielen.
- **Variante:**
In der Variante könnt ihr das Spiel um zusätzliche Ereignisse erweitern, die durch die Rückseiten einiger Schiebekarten ins Spiel kommen.



1. Das Grundspiel

Ziel des Spiels

Im Ocean-Labyrinth machen sich die Spieler auf die Suche nach den Geheimnissen des Meeres. Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Verschieben der Schiebekarten den Weg zu den Tieren, Pflanzen oder Gegenständen freizumachen und dorthin zu ziehen.

Wer als Erster alle eigenen Ziele erreicht und mit seinem Taucher wieder auf seinem Startfeld ankommt, gewinnt diesen Ausflug in die Unterwasserwelt.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Schiebekarten und die Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Die Schiebekarten werden verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Unterwasser-Labyrinth entsteht. Dabei bleibt eine Karte übrig. Sie wird neben den Spielplan gelegt. Diese freie Schiebekarte wird zum Verschieben der Wege im Labyrinth benötigt.

Die 24 Bildkarten werden ebenfalls verdeckt gemischt und anschließend zu gleichen Teilen an die Spieler verteilt. Die Spieler legen ihre Bildkarten als verdeckten Stapel vor sich ab, ohne sie anzusehen.

Abschließend wählt jeder Spieler einen Taucher als Spielfigur und stellt ihn auf das farbgleiche Start-/Zielfeld in einer Spielplanecke.

Spielverlauf

Jeder Spieler schaut sich seine **oberste** Bildkarte an, ohne diese seinen Mitspielern zu zeigen.

Dann beginnt das Spiel mit dem jüngsten Spieler und verläuft anschließend reihum im Uhrzeigersinn.

Ein Zug besteht aus zwei Schritten:

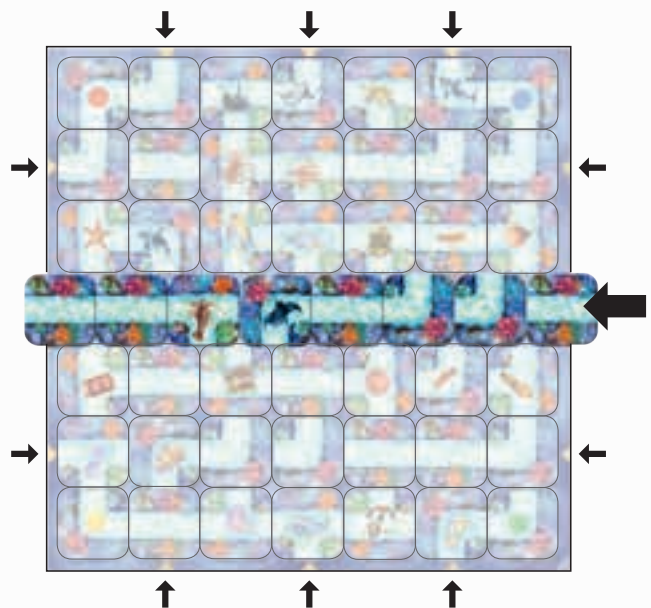
1. Die freie Schiebekarte einschieben.
2. Den eigenen Taucher ziehen.

Der Spieler versucht, in seinem Zug das Feld im Labyrinth zu erreichen, das dasselbe Motiv zeigt wie seine oberste Bildkarte. Dazu verschiebt er **immer zuerst eine Reihe des Labyrinths**, indem er die freie Schiebekarte einschiebt, und **zieht danach seinen Taucher**.

Wege verschieben

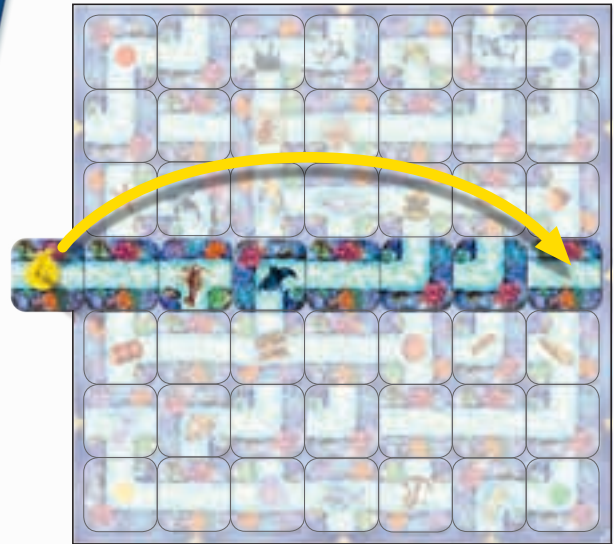
Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, die mit Hilfe der jeweils freien Schiebekarte verschoben werden können, um die Verbindungen im Labyrinth zu verändern.

Der Spieler am Zug entscheidet sich für eine markierte Reihe und schiebt die freie Schiebekarte so ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder eine Karte herausgeschoben wird. Diese herausgeschobene Karte bleibt so lange am Spielplanrand liegen, bis der nächste Spieler am Zug ist und sie an anderer Stelle wieder in das Labyrinth hineinschiebt.



Man **darf** die freie Schiebekarte **nicht** an derselben Stelle wieder in das Labyrinth hineinschieben, an der sie vom vorigen Spieler herausgeschoben wurde!

Die freie Schiebekarte muss in jedem Fall eingeschoben werden. Das gilt auch dann, wenn der Spieler sein Motiv ohne Verschieben der Wege erreichen könnte!



Wird beim Verschieben der eigene – oder ein fremder – Taucher aus dem Labyrinth herausgeschoben, so wird er sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die soeben eingeschobene Karte gestellt. Dieses Versetzen eines Tauchers gilt nicht als Zug!

Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben einer Reihe zieht der Spieler mit seinem Taucher: Er darf auf jedes Feld ziehen, das er auf einem ununterbrochenen Weg im Labyrinth erreichen kann.

Er darf so weit ziehen, wie er möchte, auch auf ein Feld, auf dem bereits ein anderer Taucher steht. Der Spieler darf ihn auch stehen lassen.

Erreicht der Spieler in seinem Zug nicht sein Ziel (= Motiv auf der obersten Bildkarte), zieht er seinen Taucher am besten so weit, dass er für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsposition hat.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler alle Motive seiner Bildkarten erreicht und seinen Taucher wieder auf sein Startfeld gezogen hat. Dieser Spieler hat sich am besten in der Unterwasserwelt zurechtgefunden und gewinnt das Spiel!

Kleiner Tipp: Manche Spieler haben Schwierigkeiten, die Wege in der Unterwasserwelt gut und klar zu erkennen. In diesem Fall hilft es, die Augen etwas zusammenzukneifen.

Erreicht der Spieler in seinem Zug das Motiv seiner Bildkarte, legt er sie offen neben seinen Stapel mit den übrigen Bildkarten. Er darf sich jetzt die nächste Bildkarte seines verdeckten Stapels anschauen. Sie gibt ihm sein nächstes Ziel vor.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Er geht in derselben Reihenfolge vor:

- Die freie Schiebekarte einschieben und anschließend
- den eigenen Taucher ziehen, um möglichst das nächste Ziel zu erreichen.



2. Variante

Bei dieser Variante gelten alle Regeln des Grundspiels unverändert. Es kommen folgende Regeln hinzu:

Einige Schiebekarten enthalten auf der Rückseite Abbildungen, die ein Ereignis auslösen.

Diese Abbildungen befinden sich nur auf solchen Karten, die auf der Vorderseite entweder eine gerade Strecke (3-mal) oder einen im rechten Winkel abknickenden Weg (3-mal) zeigen.

Schiebt der Spieler am Zug eine solche Karte aus dem Labyrinth heraus, muss er zunächst nachschauen, ob die Karte auf der Rückseite eine Abbildung enthält. Ist dies der Fall, muss der Spieler sie beim Ziehen seines Tauchers berücksichtigen.

Die Abbildungen stehen für folgende Ereignisse:



Kugelfisch (aufgeblasen)

Der Spieler hat Angst vor diesem giftigen Fisch und bleibt in dieser Runde vor Schreck stehen. In der nächsten Runde spielt er ganz normal weiter.



Tauchscooter

Der Tauchscooter hilft dir, schneller voranzukommen! Du hast einen kompletten zusätzlichen Zug! (Noch einmal Karte einschieben, Taucher ziehen.) *Wird bei dem zusätzlichen Zug erneut eine Karte herausgeschoben, die auf der Rückseite eine Abbildung haben könnte, wird diese nicht umgedreht und nicht beachtet, um eine Kettenreaktion zu vermeiden!*



Sauerstoffflasche

Die Luft wird knapp! Du musst zum Luftholen auf ein **beliebiges** Startfeld. Dort endet dein aktueller Zug. Bist du das nächste Mal an der Reihe, startest du von dort!

Für alle drei Ereignisse gilt, dass der Spieler am Zug sie befolgen **muss**!

Auch bei der Variante müssen die Spieler zu Ihrem Startfeld zurückkehren, nachdem sie alle Ziele erreicht haben, um das Spiel zu gewinnen. Wer dies als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

Das Spiel mit jüngeren Kindern

Beim Spiel mit jüngeren Kindern kann in beiden Versionen darauf verzichtet werden, dass die Spieler am Schluss zu ihrem Startfeld zurückkehren müssen. In diesem Fall ist das Spiel beendet und der Gewinner steht fest, sobald ein Spieler alle seine Ziele erreicht hat.

©2015

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
CH: Carlit+Ravensburger · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
ravensburger.com

