



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Avatar Labyrinth

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 7

JAHREN

Avatar Labyrinth ist die 3D-Variante des bekannten Schiebespiels von Max J. Kobbert. Ihr bewegt die Gänge eines Regenwald-Labyrinths, um zu Jake, Neytiri und weiteren Figuren aus der Welt von Pandora zu gelangen. Dazu setzt ihr 3D-Brillen auf, mit denen die Abbildungen räumlich wirken.

Spielziel

Du willst als Erster alle deine Bildkarten aufdecken und danach mit deiner Figur zurück auf dein Startfeld kommen.

Vorbereitung

Mischt die 34 Wege-Karten verdeckt und legt sie offen auf die freien Felder des Plans, so entsteht ein zufälliges Labyrinth. Eine Wege-Karte bleibt offen neben dem Plan liegen. Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig verteilt, jeder stapelt sie ungesehen verdeckt vor sich. Jeder wählt eine Figur, stellt sie auf das farbgleiche Eckfeld und setzt die 3D-Brille auf.

So spielt ihr

- 1 Schau dir heimlich die oberste Bildkarte deines Stapels an. Dieses Motiv ist dein Ziel.
- 2 Bist du dran, schiebst du zuerst die überzählige Wege-Karte an einem der 12 blauen Pfeile ein. Auf der Gegenseite wird eine Karte herausgeschoben.
- 3 Danach ziehst du deine Figur beliebig weit über zusammenhängende Wege. Stehenbleiben ist erlaubt.
- 4 Erreichst du dein Motiv, legst du die Bildkarte offen neben deinen Stapel und schaust sofort die nächste Karte an.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

So gewinnt ihr

Wer alle eigenen Bildkarten offen vor sich liegen hat und seine Figur zurück auf sein Startfeld gezogen hat, gewinnt.

Spielziel

Jeder Spieler hat einen verdeckten Stapel Bildkarten vor sich. Die Motive darauf zeigen Bewohner und Wesen des Planeten Pandora, die irgendwo im Labyrinth zu finden sind. Du musst die Motive nacheinander mit deiner Figur ansteuern und die passenden Karten aufdecken. Zum Schluss führst du deine Figur zurück auf dein Startfeld in der Ecke des Plans.

Spielmaterial

1 Spielplan

34 Wege-Karten

24 Bildkarten

4 3D-Brillen

4 Spielfiguren

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie die Wege-Karten und die Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Mischt die Wege-Karten verdeckt.
- Deckt mit den Wege-Karten alle freien Felder des Spielplans offen ab – auf diese Weise ergibt sich jedes Mal ein anderes Labyrinth.
- Die letzte Wege-Karte findet keinen Platz mehr auf dem Plan. Legt sie offen daneben; mit ihr werden während des Spiels die Gänge verschoben.
- Mischt die 24 Bildkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Mitspieler.
- Jeder legt seine Bildkarten verdeckt als Stapel vor sich ab, ohne sie anzusehen.
- Jeder wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in einer Ecke des Plans.
- Alle setzen ihre 3D-Brille auf.

Spielbeginn

Zuerst sieht sich jeder Spieler heimlich die oberste Karte seines Bildkartenstapels an und zeigt sie niemandem. Dann eröffnet der jüngste Spieler die Partie. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Dein Ziel im Blick behalten

Die oberste Karte deines verdeckten Stapels zeigt das Motiv, das du als Nächstes mit deiner Figur erreichen willst. Du kennst sie, deine Mitspieler nicht. Auf dem Spielplan und den Wege-Karten sind dieselben Motive abgebildet.

1. Gänge verschieben

Am Rand des Spielplans sind 12 blaue Pfeile aufgedruckt. Wenn du an der Reihe bist, suchst du dir einen dieser Pfeile aus und schiebst dort die überzählige Wege-Karte so weit hinein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau eine Wege-Karte den Plan verlässt.

Das Verschieben ist Pflicht. Auch wenn du dein Motiv ohne Änderung des Labyrinths erreichen könntest, musst du zuerst eine Karte einschieben.

Die herausgeschobene Karte bleibt am Rand des Plans liegen. Der nächste Spieler nimmt sie und schiebt sie an einer anderen Stelle wieder ein. Direkt an der Stelle, aus der sie gerade herausgekommen ist, darf sie nicht wieder eingeschoben werden.

2. Figuren, die vom Plan geschoben werden

Wird beim Verschieben eine Spielfigur aus dem Plan gedrückt, egal ob deine eigene oder die eines Mitspielers, kommt sie auf der gegenüberliegenden Seite auf die gerade eingeschobene Wege-Karte. Dieses Umsetzen ist kein Zug.

3. Figur ziehen

Nach dem Verschieben ziehst du deine Figur. Du darfst auf jedes Feld ziehen, das über einen durchgehenden, ununterbrochenen Weg mit deinem aktuellen Feld verbunden ist. Die Anzahl der Felder spielt keine Rolle. Du darfst auch stehen bleiben, es gibt keinen Zugzwang. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

Kommst du nicht direkt an dein Motiv, ziehst du deine Figur am besten so weit, dass du im nächsten Zug eine gute Ausgangsposition hast.

4. Karte aufdecken

Erreichst du das Feld mit dem Motiv deiner Bildkarte, legst du die Karte offen als Beweis neben deinen verdeckten Stapel. Danach schaust du dir sofort die nächste Karte deines Stapels an. Dieses neue Ziel steuerst du ab deinem nächsten Zug an.

Der Spielzug

- 1 Eine der 12 blauen Pfeilstellen wählen und die überzählige Wege-Karte dort einschieben.
- 2 Auf der Gegenseite wird eine Wege-Karte herausgeschoben, sie bleibt für den nächsten Spieler liegen.
- 3 Figuren, die dabei vom Plan geschoben wurden, auf die neu eingeschobene Karte der Gegenseite setzen.
- 4 Eigene Figur beliebig weit über einen durchgehenden Weg ziehen oder stehen bleiben.
- 5 Wurde das gesuchte Motiv erreicht, die Bildkarte offen neben den Stapel legen und die nächste Karte heimlich ansehen.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Das Labyrinth muss in jedem Zug verschoben werden, auch wenn das Ziel schon erreichbar wäre.
- Eine Wege-Karte darf nicht dort wieder eingeschoben werden, wo sie der vorherige Spieler herausgeschoben hat.
- Wird eine Figur vom Plan geschoben, kommt sie auf der gegenüberliegenden Seite auf die neu eingeschobene Karte. Das zählt nicht als Zug.
- Es gibt keinen Zugzwang für die Figur, du darfst stehen bleiben.
- Mehrere Figuren dürfen auf demselben Feld stehen.
- Bildkarten werden immer nur einzeln angesehen und dürfen den Mitspielern nicht gezeigt werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Bildkarten aufgedeckt hat und mit seiner Figur wieder auf seinem eigenen Startfeld steht. Dieser Spieler gewinnt. Zu Gleichständen sagt die Anleitung nichts, da immer nur ein Spieler als Erster beide Bedingungen erfüllt.

Varianten

- Variante für jüngere Kinder: Alle sehen sich zu Beginn ihre kompletten Bildkarten an. Vor jedem Zug darf dann frei entschieden werden, welches Ziel als Nächstes angesteuert wird.
- Vereinfachtes Spielende: Ihr könnt vereinbaren, dass die Figur am Ende nicht zum Startfeld zurückkehren muss, sondern an einer beliebigen Stelle aus dem Labyrinth gezogen wird.
- Spiel ohne 3D-Brillen ist möglich, die Abbildungen wirken dann etwas verschwommen und unscharf.

Tipps

- Denke beim Einschieben nicht nur an deinen eigenen Weg. Du kannst mit derselben Karte den Weg eines Mitspielers unterbrechen.
- Erreichst du dein Motiv nicht, zieh trotzdem so weit wie möglich in die Richtung, aus der du es im nächsten Zug erreichen kannst.
- Merke dir, wo die Motive liegen, die noch nicht aufgedeckt wurden. Durch das Verschieben wandern sie mit ihren Karten über den Plan.
- Beachte, dass eine Karte nie sofort dort zurückgeschoben werden darf, wo sie gerade herauskam. Du kannst deinen Nachfolger damit gezielt einschränken.
- Denke gegen Ende daran, dass du nach der letzten Bildkarte noch den Rückweg zu deinem Startfeld schaffen musst.

Häufige Fragen

Muss ich das Labyrinth verschieben, auch wenn ich mein Ziel ohnehin erreichen kann?

Ja. Das Verschieben ist in jedem Zug Pflicht und geht dem Ziehen der Figur immer voraus.

Darf ich die Wege-Karte dort einschieben, wo sie gerade herausgekommen ist?

Nein. Eine Wege-Karte darf nicht an der Stelle wieder eingeschoben werden, an der sie der vorherige Spieler herausgeschoben hat.

Was passiert, wenn meine Figur vom Spielplan geschoben wird?

Sie wird auf der gegenüberliegenden Seite auf die gerade neu eingeschobene Wege-Karte gesetzt. Dieses Versetzen zählt nicht als dein Zug.

Wie weit darf ich meine Figur ziehen?

So weit du willst, solange ein ununterbrochener Weg vom aktuellen Feld zum Zielfeld führt. Die Anzahl der Felder ist egal.

Muss ich meine Figur jedes Mal bewegen?

Nein. Du darfst deine Figur jederzeit stehen lassen, es gibt keinen Zugzwang für die Figur.

Dürfen zwei Figuren auf demselben Feld stehen?

Ja, auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen.

Darf ich mehrere Bildkarten in einem Zug aufdecken?

Die Anleitung sagt, dass du die erreichte Karte offen ablegst und sofort die nächste ansiehst. Dieses neue Ziel musst du aber erst ab deinem nächsten Zug ansteuern.

Wer fängt an?

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn.

Kann man das Spiel auch ohne die 3D-Brillen spielen?

Ja. Die Abbildungen wirken dann allerdings etwas verschwommen und unscharf.

Was ist, wenn jemand den 3D-Effekt nicht sehen kann?

Bei manchen Menschen funktioniert das räumliche Sehen nicht, etwa wegen einer Fehlstellung der Augen. Sie nehmen die Bilder dann nicht dreidimensional wahr. Außerdem hängt die Stärke des Effekts vom Blickwinkel ab.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Max J. Kobbert
Erscheinungsjahr	2010
Edition / Regelstand	3D-Ausgabe (mit 3D-Brillen), Artikel-Nr. 26 533 6
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand 3D-Ausgabe (mit 3D-Brillen), Artikel-Nr. 26 533 6, zuletzt geprüft am 15.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/avatar-labyrinth/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/avatar-labyrinth/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 15.09.2026