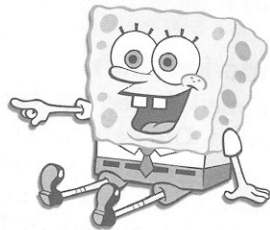


# SpongeBob™ Barricade®



Het nieuwe en toch al klassieke dobbelsteenspel voor 2–4 spelers van  
6 tot 99 jaar  
Ravensburger spel nr. 26 346 2

**Inhoud:** 20 speelfiguren (4 karakters x 5)  
20 opzetvoetjes  
11 stekende kwallen  
1 dobbelsteen  
1 spelbord



## Doel van het spel

Winnaar van het spel is de speler die als eerste met één van zijn speelfiguren het huis van SpongeBob betreedt.

## Vorbereiding

Voor het allereerste spel worden de speelfiguren en de stekende kwallen voorzichtig uit het karton gedrukt.  
De speelfiguren worden vervolgens op de opzetvoetjes gestoken.  
Iedere speler krijgt de 5 figuren van één karakter, die hij op de bijbehorende startvelden zet.  
De stekende kwallen worden op de roze velden gelegd.

## Het spel begint

De dobbelsteen bepaalt wie mag beginnen. Wie de hoogste ogen gooit, begint met dat aantal ogen.  
Daarna is de speler links van hem aan de beurt en zo verder.  
De speelfiguren beginnen altijd op het eerste loopveld dat voor hun startvelden ligt. De startvelden zelf tellen dus niet mee.

## Zetten

Een speler moet in zijn beurt één van zijn speelfiguren verzetten.  
Een speelfiguur mag in elke gewenste richting gezet worden, dus vooruit, achteruit of opzij. Per beurt echter slechts in één richting.  
Het gegooid aantal ogen moet altijd volledig worden gezet.

Velden die bezet worden door eigen speelfiguren of die van de andere spelers, tellen daarbij gewoon mee. (Dit geldt niet voor velden waarop een stekende kwal ligt!) Aan de hand van elke worp beslist de speler of hij wel of niet een nieuwe speelfiguur in het spel brengt. Als een speler geen van zijn speelfiguren het gegooide aantal plaatsen kan verzetten, vervalt zijn beurt.

## Slaan

Op een loopveld mag slechts één speelfiguur staan.

Als een speelfiguur op een bezet veld eindigt, slaat hij de aanwezige speelfiguur. De geslagen speelfiguur keert terug naar zijn startveld, van waaruit hij later opnieuw in het spel gebracht kan worden.

## Stekende kwalen

De stekende kwalen zijn hindernissen waarover niet gesprongen kan worden. Om een stekende kwal uit de weg te ruimen, moet de zet van een speelfiguur precies op de stekende kwal eindigen. Alleen dan mag de speler de stekende kwal wegnemen en op een veld van zijn keuze leggen. Dat mag ieder onbezet veld op het spelbord zijn, met uitzondering van de velden in de rij die voor de startvelden ligt. Dus wie een stekende kwal slim neerlegt, kan de speelfiguren van tegenspelers tegenhouden en een eigen speelfiguur beschermen tegen achtervolgers.

## Einde van het spel

De speler die er als eerste in slaagt één van zijn speelfiguren in het huis van SpongeBob te laten eindigen is de winnaar.



## Tactiek

Stekende kwalen worden gemakkelijk uit de weg geruimd als men zijn speelfiguren dicht bij elkaar houdt. Als bijvoorbeeld vier speelfiguren van een speler achter elkaar op een rij staand door een kwal worden geblokkeerd, kan die kwal met een worp van 1, 2, 3 of 4 ogen verwijderd worden. Een tegenspeler kan effectief worden geblokkeerd door de stekende kwal zo te plaatsen dat hij alleen verder kan als hij 1 gooit.

Als een speelfiguur van een tegenspeler in de buurt van het huis van SpongeBob komt, is het zaak om deze speelfiguur zoveel mogelijk stekende kwalen voor de voeten te leggen. Vanzelfsprekend zijn daarbij (vrijblijvende) afspraken met de andere spelers toegestaan!

Als alle speelfiguren van een speler geblokkeerd zijn, zodat hij dus niet kan zetten, blijven die onveranderd staan totdat hij in een volgende beurt het aantal ogen gooit dat één van zijn speelfiguren bevrijdt.

Als op één na alle speelfiguren van een speler zijn geblokkeerd, dan moet deze vrije figuur verzet worden naar gelang het aantal gegooide ogen. Vlak bij het huis van SpongeBob staande, kan dat dus betekenen dat deze speelfiguur ná de zet verder van het doel verwijderd is dan daarvóór!

## Spelregel voor spelers, die nooit tijd hebben!

Bij de voorbereiding worden slechts vijf stekende kwalen op het spelbord gelegd. Drie op de tweede horizontale rij, uiterst links en rechts en in het midden en twee op de roze velden van de derde horizontale rij. De spelregels blijven onveranderd. Het spel wordt nu veel sneller maar niet minder leuk!

© Ravensburger Spieleverlag 2004

