

POKÉMON
Gotta catch 'em all!

LABYRINTH



Max J. Kobbert

Ravensburger

PL POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 27 036 1

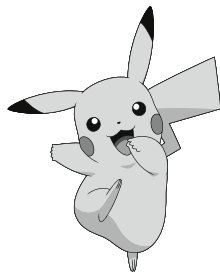
Twórca: Max J. Kobbert

Projekt: dreispur GmbH

Ekscytująca gra planszowa dla 2 i 4 graczy w wieku 7+.

Zawartość:

- 1 plansza do gry
- 34 kafle labiryntu
- 24 żetony Pokéball
- 4 pionki Pokémon
- 4 podstawki



Eevee, Gengar, Snorlax oraz cała masa innych Pokémonów ukryły się gdzieś w labiryncie. Czy uda Ci się je odszukać? Pikachu, Charmander, Bulbasaur oraz Squirtle pomogą Ci w ich schwytaniu!

Aby wygrać, odszukaj wszystkie Pokémony z żetonów Pokéball na planszy gry, a następnie wróć na swoje początkowe pole.

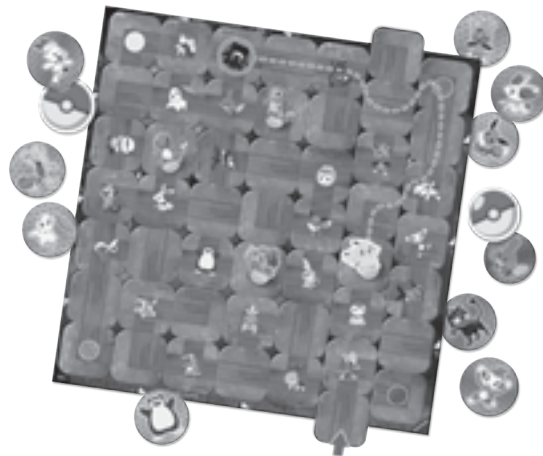
Przygotowania do Gry

Gdy grasz po raz pierwszy, ostrożnie wypchnij z ramek kafle labiryntu oraz żetony Pokéball.

Potasuj kafelki labiryntu awerssem do dołu. Następnie rozmieść je na pustych polach planszy (awerssem do góry) tak, aby stworzyć labirynt. Kafel, który nie zmieścił się na planszy umieść obok niej (awerssem go góry). Będzie potrzebny w późniejszym etapie gry.

Potasuj 24 żetony Pokéball i rozdziel je między graczami (po równo!). Każdy gracz układa otrzymane żetony Pokéball na stosie przed sobą (nie podglądaj ich zawartości!).

Gracze wybierają swojego Pokémona, a następnie umieszczają je na podstawkach. Rozstawcie Pokémony w rogach planszy, zgodnie z przypisanym do nich kolorem.

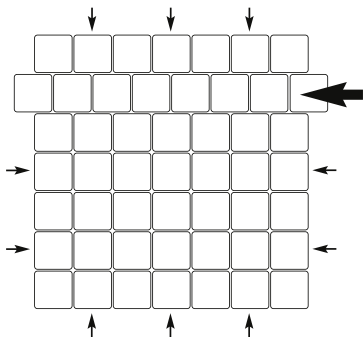


Rozgrywka

Każdy gracz podnosi pierwszy z góry żeton Pokéball ze swojego stosu, nie ujawniając go innym graczom. Pierwszy ruch wykonuje najmłodszy gracz, następnie kolejność przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W czasie swojej tury gracze próbują dostać się do kafelka na planszy, na którym widnieje Pokémon z żetonu. Rozpoczynając swoją turę umieść kafelek spoza pola gry na planszy, a następnie wykonaj ruch pionkiem.

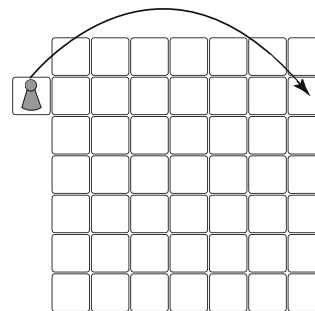
Przesuwanie Kafli Labiryntu

Wzdłuż brzegów planszy umieszczono 12 strzałek. Podczas swojej tury umieść pozostawiony kafelek na planszy tam, gdzie wskazuje strzałka. Kafel, który tym samym został zepchnięty z planszy, pozostaje w bezruchu, dopóki nie zostanie ponownie umieszczony na planszy, podczas tury kolejnego gracza.



Kafle labiryntu nie mogą zostać umieszczone w tym miejscu, z którego zostały zepchnięte. Labirynt musi ulec zmianie podczas każdej tury, nawet w przypadku gdy dany gracz jest w stanie złapać Pokémona bez przesuwania kafła.

Jeśli pionek gracza został zepchnięty z planszy wraz z kaflem labiryntu, należy umieścić pionek po przeciwnej stronie planszy na kafle, który został dostawiony. Czynność ta nie jest liczona jako ruch gracza, który został zepchnięty z planszy.



Przesuwanie Pokémonów

Po przesunięciu kafła możesz wykonać ruch. Przesuń swojego Pokémona na dowolny kafelek, który połączony jest nieprzerwaną trasą z kafelkiem, na którym obecnie przebywasz. Możesz zatrzymać się na dowolnym kafle, pod warunkiem, że jest on częścią pokonywanej trasy. Na kafłach przebywać może więcej niż jeden Pokémon.

Jeśli nie jesteś w stanie złapać Pokémona podczas aktualnej tury, zbliż się do swojego celu na tyle, jak bardzo to możliwe. Ułatwi ci to rozgrywkę podczas następnej tury!

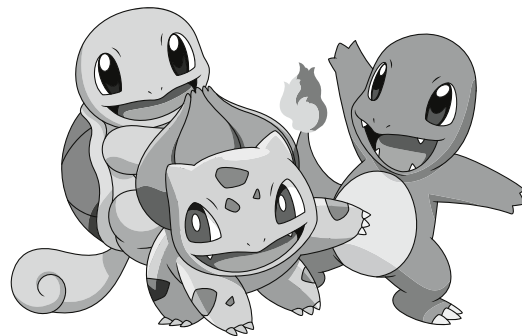
Gdy dostaniesz się do kafla z poszukiwanym Pokémonem, odstoń swój żeton Pokéball i umieść go awerssem do góry, obok stosu nieodkrytych żetonów. Następnie podnieś kolejny żeton z góry (nie ujawniając go innym graczom). Oto twój nowy cel! Postaraj się dostać do kafelka z Pokémonem w następnej turze.

Koniec Gry

Gra dobiega końca w chwili, w której jeden z graczy odstoń wszystkie należące do niego żetony Pokéball i powróci na pole startowe. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, wygrywa!

Wariant dla Najmłodszych:

Mechanika gry, jak i ułożenie wszystkich elementów pozostają bez zmian. Aby jednak uczynić grę nieco łatwiejszą, gracze mogą podejrzeć zawartość żetonów Pokéball na początku rozgrywki. Sami wybierają, do którego Pokémona chcą się udać podczas najbliższej tury. Dodatkowo możecie ustalić między sobą, czy powrót na pole startowe po złapaniu wszystkich Pokémonów jest warunkiem koniecznym, do wygrania gry.



©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ©, and character names are trademarks of Nintendo.

©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

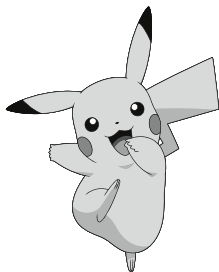
POKÉMON LABYRINTH

Hry Ravensburger® č. 27 036 1

Autor: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH

Chytrá zábava při posouvání cest pro 2–4 hráče ve věku od 7 let.



Obsahuje:

- 1 herní plán
- 34 čtvercových karet s cestami
- 24 Pokébal žetonů
- 4 hrací figurky Pokémon
- 4 stojánky

Několik oblíbených Pokémonů se poschovávalo v tomto bláznivém labyrintu a čekají, až je najdete. Vydejte se je hledat jako Pikachu, Bulbasaur, Charmander a Squirtle! Posouvejte šikvně cesty a pochytejte je do poslední příšerky.

Cílem hry je jako první vyložit všechny své Pokébal žetony a vrátit se na startovní políčko.

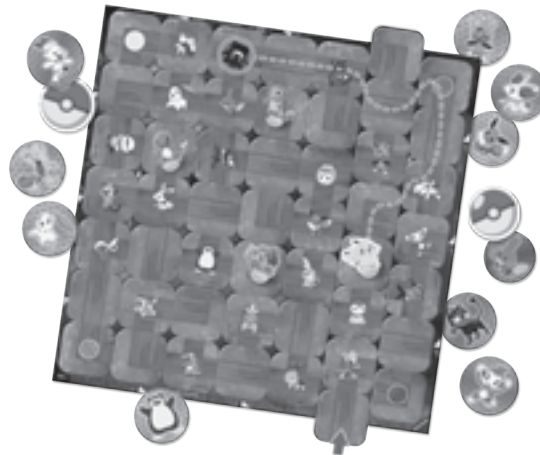
Příprava

Před první hrou opatrně vyloupněte všechny součástky z desek.

Zamíchejte karty s cestami obrázkem dolů a poté je obrázkem nahoru rozmístěte na prázdná políčka na herním plánu tak, aby vznikl náhodný labyrint. Jedna karta s cestami je navíc. Odložte ji obrázkem nahoru vedle herního plánu. Budete ji potřebovat později k posouvání labyrintu.

Zamíchejte všech 24 Pokébal žetonů a rovnoměrně si je mezi sebou rozdejte. Na příšerky na svých žetonech se nedívejte a položte je obrázky dolů na hromádku před sebe.

Nakonec si každý vyberte svou hrací figurku Pokémona, umístěte ji do stojánku a postavte ji na stejnobarevné startovní políčko v jednom z rohů plánu.

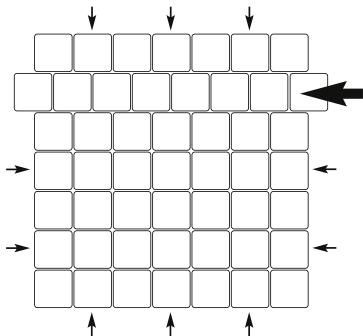


Průběh hry

Nejprve si každý hráč prohlédne svrchní žeton ze své hromádky, ale neukazuje ho ostatním hráčům. Začíná hrát nejmladší hráč a hra dále pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, se pokusí na herním plánu dostat na políčko, které ukazuje stejný obrázek jako svrchní žeton z jeho hromádky. Aby toho dosáhl, musí nejprve posunout labyrint zasunutím karty s cestami a potom postoupit se svou figurkou Pokémona.

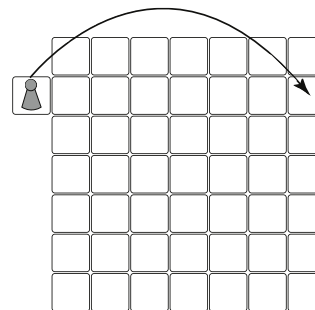
Jak posunout labyrint

Na okrajích herního plánu se nachází 12 šipek. Hráč, který je na řadě, se rozhodne pro jednu z těchto šipek a zasune na jejím místě volnou kartu s cestami tak daleko, aby se na protější straně labyrintu vysunula přesně jedna karta s cestami. Vytlačená karta s cestami zůstává ležet na okraji herního plánu, dokud ji další hráč opět nezasune na jiné místo.



Hráč, který je na řadě, nesmí kartu s cestami znovu zasunout na stejné místo, ze kterého byla vysunuta předchozím hráčem. Hráč musí labyrint posunout v každém případě, i kdyby mohl k hledanému Pokémonovi dojít beze změny cest.

Pokud hráč při posunu labyrintu vysune kartu, na které stojí jeho vlastní nebo cizí figurka Pokémona, postaví figurku na protilehlou stranu herního plánu na tu kartu s cestami, která byla právě do plánu zasunuta. Přemístění figurky se ale nepočítá za tah.



Jak táhnout figurkou Pokémona

Po posunutí labyrintu hráč postoupí se svou figurkou. Hráč může svou figurkou táhnout na jakékoli políčko, ke kterému vede nepřerušovaná cesta, ale může také kdykoli zůstat stát. Na jednom políčku se může nacházet více figurek.

Když hráč nedosáhne svého cíle přímou cestou, může svou figurkou Pokémona táhnout tak daleko, aby měl při příštím tahu výhodnější výchozí pozici.

Svou figurku Pokémona může také nechat stát.

Když hráč dorazí k Pokémonovi ze svého Pokébal žetonu, vyloží tento žeton obrázkem nahoru vedle své hromádky žetonů jako důkaz. Hned nato si může prohlédnout svůj další žeton a na něm vyobrazeného Pokémona. Při dalším tahu se bude snažit se k této příšerce dostat.

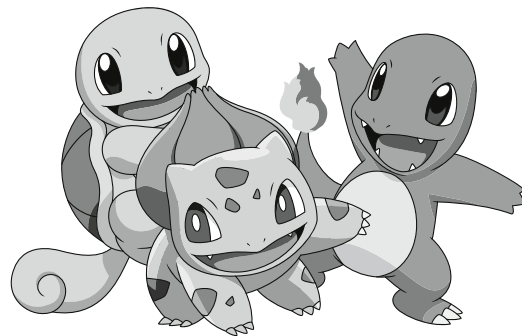
Konec hry

Hra končí, když jeden z hráčů vyloží všechny své Pokébal žetony a vrátí se na své startovní políčko se svou figurkou Pokémona. Tento hráč vyhrává!

Varianta pro menší děti:

Sestavte hru jako u základní varianty a hrajte podle jejích pravidel s následujícími změnami. Hráči si na začátku hry smějí prohlédnout všechny své Pokébal žetony a rozhodnout se před každým tahem, kterého Pokémona chtějí chytit jako dalšího.

Hráči se mohou také domluvit, že na konci hry nemusí vracet své figurky na startovní políčka, ale mohou hrací plán opustit na libovolném políčku.



©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ©, and character names are trademarks of Nintendo.

©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

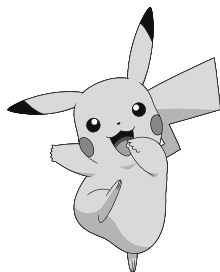
SK POKÉMON LABYRINTH

Hry Ravensburger® č. 27 036 1

Autor: Max J. Kobbert

Dizajn: dreisipur GmbH

Inteligentná zábava pri posúvaní ciest
pre 2–4 hráčov vo veku od 7 rokov.



Obsahuje:

- 1 herný plán
- 34 štvorcových kariet s cestami
- 24 Pokéball žetónov
- 4 hracie figúrky Pokémon
- 4 stojančeky

Niekoľko obľúbených Pokémonov sa poschovávalo v tomto bláznivom labyrinte a čakajú, kým ich nájdete. Vydajte sa ich hľadať ako Pikachu, Bulbasaur, Charmander a Squirtle! Posúvajte premyslene cesty a pochyťajte všetky príšery.

Cieľom hry je ako prvý vyložiť všetky svoje Pokéball žetóny a vrátiť sa na štartovacie políčko.

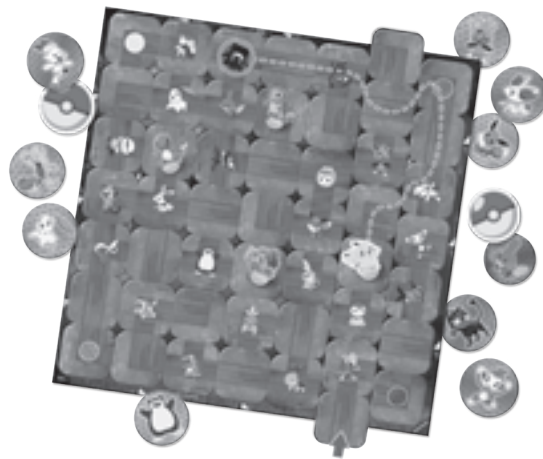
Príprava

Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky diely z dosiek.

Zamiešajte karty s cestami obrázkom nadol a potom ich obrázkom nahor rozmiestnite na prázdne políčka na hernom pláne tak, aby vznikol náhodný labyrint. Jednu kartu s cestami máte navyše. Odložte ju obrázkom nahor vedľa herného plánu. Budete ju potrebovať neskôr k posúvaniu labyrintu.

Zamiešajte všetkých 24 Pokéball žetónov a rovnomerne si ich medzi sebou rozdajte. Na príšerky na svojich žetónoch sa nepozerajte a položte ich obrázkami nadol na kôpku pred seba.

Nakoniec si každý vyberte svoju hracie figúrku Pokémona, umiestnite ju do stojanu a postavte ju na štartovacie políčko rovnakej farby v jednom z rohov herného plánu.

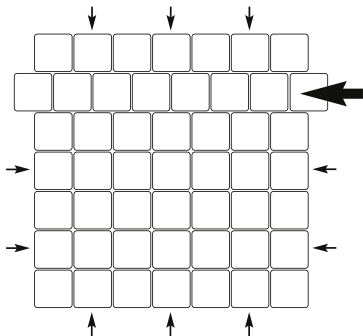


Priebeh hry

Najprv si každý hráč prezrie vrchný žetón zo svojej kôpky, ale neukazuje ho ostatným hráčom. Začína hrať najmladší hráč a hra ďalej pokračuje v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, sa pokúsi na hernom pláne dostať na políčko, ktoré ukazuje rovnaký obrázok, ako vrchný žetón z jeho kôpky. Aby to dosiahol, musí najskôr posunúť labyrint zasunutím karty s cestami a potom postúpiť so svojou figúrkou Pokémona.

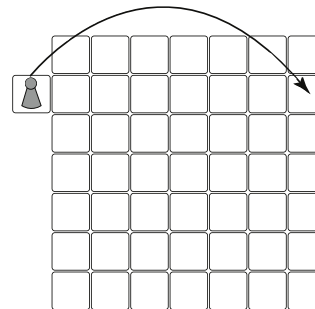
Ako posunúť labyrint

Na okrajoch herného plánu sa nachádza 12 šípok. Hráč, ktorý je na rade, sa rozhodne pre jednu z týchto šípok a zasunie na jej miesto voľnú kartu s cestami tak ďaleko, aby sa na protiláhlej strane labyrintu vysunula presne jedna karta s cestami. Vytlačená karta s cestami zostáva ležať na okraji herného plánu, kým ju ďalší hráč opäť nezasunie na iné miesto.



Hráč, ktorý je na rade, nesmie kartu s cestami znovu zasunúť na rovnaké miesto, z ktorého ju vysunul predchádzajúci hráč. Hráč musí labyrint posunúť za každých okolností, aj keby mohol k hľadanému Pokémonovi prísť bez toho, aby zmenil cestu.

Ak hráč pri posune labyrintu vysunie kartu, na ktorej stojí jeho vlastná alebo cudzia figúrka Pokémona, postaví figúrku na protiláhlu stranu herného plánu, a to na tú kartu s cestami, ktorá bola práve do plánu zasunutá. Premiestnenie figúrky sa ale nepočíta za ťah.



Ako posúvať figúrkou Pokémona

Po posunutí labyrintu hráč postúpi so svojou figúrkou. Hráč môže svoju figúrku posúvať na akékoľvek políčko, ku ktorému vedie neprerušená cesta, ale môže tiež kedykoľvek zostať stáť. Na jednom políčku sa môže nachádzať aj viac figúrok.

Keď hráč nedosiahne svoj cieľ priamou cestou, môže svoju figúrku Pokémona posúvať tak ďaleko, aby mal pri ďalšom ťahu výhodnejšiu východiskovú pozíciu.

Svoju figúrku Pokémona môže tiež nechať stáť.

Keď hráč dorazí k Pokémonovi zo svojho Pokéball žetónu, vyloží tento žetón obrázkom nahor vedľa svojej kôpky žetónov ako dôkaz. Hneď potom si môže prezrieť svoj ďalší žetón a na ňom zobrazeného Pokémona. Pri ďalšom ťahu sa bude snažiť dostať k tejto príšerke.

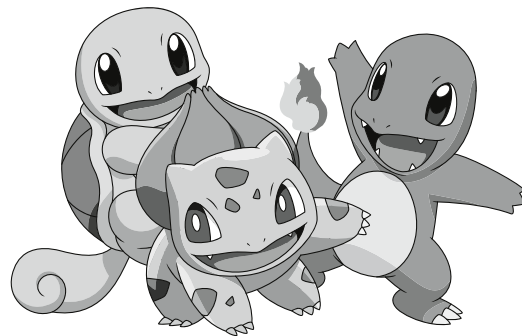
Koniec hry

Hra sa končí, keď jeden z hráčov vyloží všetky svoje Pokéball žetóny a vráti sa so svojou figúrkou Pokémona na štartovacie políčko. Tento hráč vyhráva!

Variant pre menšie deti:

Zostavte hru ako pri základnom variante a hrajte podľa pravidiel s týmito zmenami. Hráči si na začiatku hry môžu prezrieť všetky svoje Pokéball žetóny a rozhodnúť sa pred každým ťahom, ktorého Pokémona chcú chytiť ako ďalšieho.

Hráči sa môžu tiež dohodnúť, že na konci hry nemusia vracieť svoje figúrky na štartovacie políčka, ale môžu herný plán opustiť na ľubovoľnom políčku.



©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ©, and character names are trademarks of Nintendo.

©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

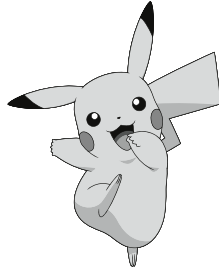
POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 27 036 1

Author: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH

A szórakoztató tologató játék,
2-4 játékos részére, 7 éves kortól.



Tartalom:

- 1 játéktábla
- 34 labirintuskártya
- 24 Pokélabda korong
- 4 Pokémon karakter
- 4 karaktertartó láb

Eevee, Gengar, Snorlax és a többi kedvenc Pokémon karaktered elbújik a labirintusban és arra várnak, hogy megtaláld őket! Keresd meg őket Pikachu, Charmander, Bulbasaur és Squirtle karaktereivel.

Ahhoz, hogy megnyerd a játékot juss el a Pokélabda korongokon található összes Pokémon karakterhez, majd térj vissza a starthelyre!

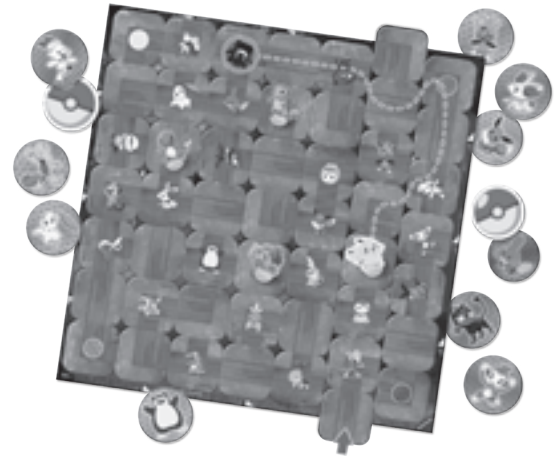
Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan pattintsuk ki a labirintuskártyákat és a Pokélabda korongokat.

Keverjük össze a mozaikkártyákat képpel lefelé, majd felfordítva helyezzük őket a játéktábla üres helyeire véletlenszerűen. Egy mozaikkártya kimarad, melyet helyezzünk a játéktábla mellé felfordítva. Ezzel fogjuk kezdeni a tologatást.

Keverjük össze jól mind a 24 Pokélabda korongot és osszuk szét egyenlő arányban a játékosok között. Minden játékos helyezze maga elé lefordítva egy kupacban ezeket a korongokat, anélkül, hogy megnéznék.

Minden játékos választ egy Pokémon karaktert, majd a bábuval megegyező színű sarokba helyezi el őket. (Ez lesz a kiindulópont, ahova majd a végén vissza kell jutni.)

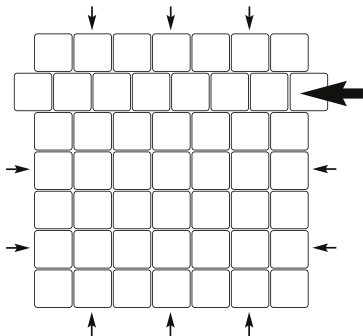


A játék menete

Minden játékos megnézi az első Pokélabda korongján szereplő képet úgy, hogy a többi játékos ne lássa. A legfiatalabb játékos kezdi a kört, majd az óra járásának megfelelő irányába haladnak tovább. Minden körben egyre közelebb próbálnak jutni a játékosok az elérni kívánt Pokémon szereplő képéhez. A játék elején kimaradó mozaikkal kell a sorokat eltolni, majd lépni a játékfigurával.

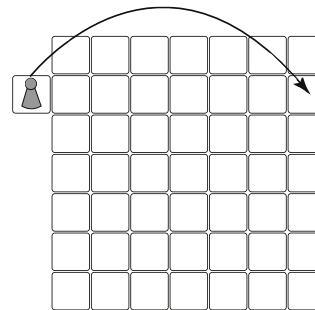
A mozaikok mozgatása

12 nyilat látsz a tábla szélein. Ezek a nyilak jelzik, hogy melyik sort tudod eltolni a labirintuskártyával. A mozaik, amit letolt az egyik játékos a tábláról, a következő veszi fel és azzal tol tovább egy másik sort a táblán.



Nem lehet a következő játékosnak ugyanazt a sort visszatolni, amit az előző játékos eltol. Nem szükséges mindenképp mozgatni a labirintus mozaikját, ha enélkül is el tudsz jutni az elbűjt Pokémon karakteredhez.

Ha azon a labirintuskártyán áll a Pokémon karaktered, amit letoltak a tábláról tedd a másik oldalon levő mozaikra. Ez az áthelyezés nem számít lépésnek.



Lépés a Pokémon karaktereddel

Először a labirintusmozaikot kell eltolni, majd a kialakult útvonalon végigmenni a karaktereddel, amíg falba nem ütközik. Nem szükséges mindenképp mozgatni a labirintus mozaikját, ha enélkül is el tudsz jutni a Pokémon karakter képéhez. Nem muszáj ütközni, bárhol meg lehet állni a labirintusban, akkor is ha van további útlehetőség. Egy mozaikon több játékos is állhat egy időben.

Ha nem jutsz el a kártyádon szereplő képhez egy lépésből, akkor helyezd el úgy a karakteredet, hogy a következő körben minél könnyebb legyen elérned. Akár ugyanott is hagyhatod a karakteredet, anélkül, hogy lépnél.

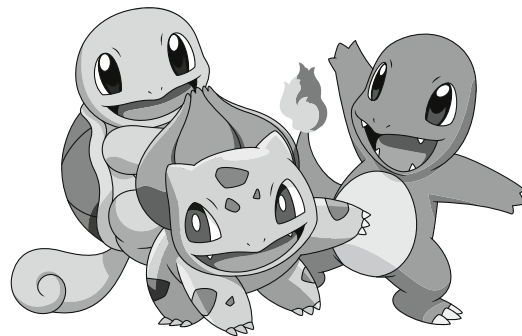
Amikor sikerült eljutnod a képkártyán szereplő karakterhez a táblán, fordítsd fel a Pokélabda korongodat és rakd a lefordított kártyakupac mellé. Ekkor húzhatsz újabb korongot, amihez szintén el kell jutnod a táblán.

A játék vége

Az a játékos, aki a leghamarabb megtalálja a neki kiosztott Pokélabda korongon levő képeket, majd visszajut a saját kiindulási helyére a táblán, nyert!

Kisgyermekes variáció

Az alap játékhoz hasonlóan történnek az előkészületek. A játék könnyítése érdekében minden játékos láthatja a másiknak kiosztott Pokélabda korongjait is. A játékosok kiválaszthatják, hogy melyik karakterhez szeretnének először eljutni a játéktáblán. Ha mindenki beleegyezik, megállapodhattok abban, hogy a játék végén nem kell visszajutni a kezdő pozícióba.



©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ©, and character names are trademarks of Nintendo.

©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

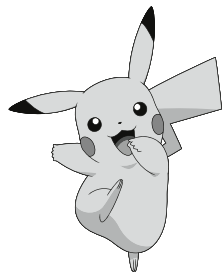
www.ravensburger.com

POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger® Games № 27 036 1

Автор: Max J. Kobbert

Дизайн: dreispur GmbH



Прекрасная настольная игра для двух-четырех игроков в возрасте от семи лет и старше.

Содержание:

- 1 игровое поле
- 34 квадратные карточки с изображением ходов лабиринта
- 24 Покебол фишки
- 4 игровые фигурки Покемонов и
- 4 подставки

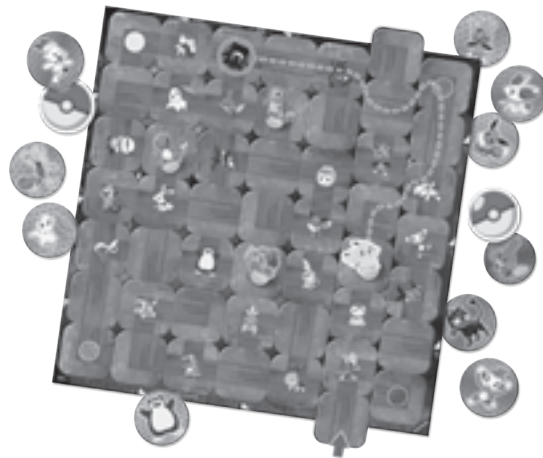
Покемоны прячутся в лабиринте, ожидая, когда их поймают! Ищите их как Пикачу, Чармандера, Бульбазавра и Сквиртла. Чтобы выиграть игру, нужно первым найти всех покемонов на своих Покебол фишках и вернуться в исходное положение!

Подготовка. Прежде чем начать первую игру, осторожно отделите карточки с изображением ходов лабиринта и Покебол фишки от листа картона. Перетасуйте карточки лабиринта лицевой стороной вниз, а затем положите их лицевой стороной вверх на пустые клетки игровой доски, чтобы построить случайный лабиринт.

Одна карточка должна остаться свободной. Положите ее лицевой стороной вверх рядом с игровым полем: в дальнейшем она пригодится в игре для смещения лабиринта.

Перетасуйте 24 Покебол фишки и поровну разделите их между игроками. Каждый игрок кладет свои Покебол фишки стопкой перед собой, не заглядывая в них.

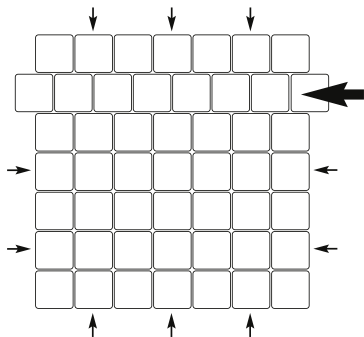
Каждый игрок выбирает одну из фигурок покемонов, вставляет ее в подставку, а затем ставит готовую игровую фигуру на соответствующий цвет в одном из четырех углов игровой доски.



Правила игры.

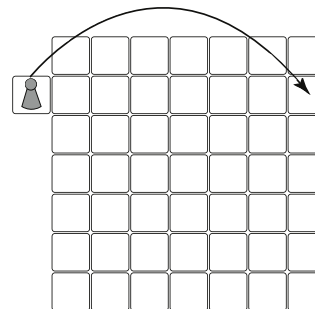
Каждый игрок заглядывает в свою первую Покебол фишку, не показывая её другим игрокам. Самый молодой игрок ходит первым, и игра продолжается по часовой стрелке. Участник начинает игру с попытки добраться до Покемона, изображенного на первой Покебол фишке. Сначала вставьте карточку лабиринта, лежащую рядом с игровой доской, а затем переместите свою фигуру покемона на игровой доске.

Перемещение карточек с изображением лабиринта. По краю игровой доски расположены 12 стрелок. Игрок, делающий ход, вставляет лишнюю карточку лабиринта в игровое поле в месте одной из стрелок, передвигая при этом ряд карточек, пока с противоположного края доски не соскользнет крайняя карточка. Соскользнувшая карточка лабиринта остается лежать рядом с игровой доской и будет использоваться следующим игроком для перемещения лабиринта во время его хода.



Только что вытесненную карточку с изображением лабиринта нельзя вставлять обратно в доску в том же месте, где она была вытолкнута. Лабиринт сдвигается на каждом ходу, даже если вы можете поймать своего покемона, не вставляя дополнительную карточку лабиринта.

Если игровая фигура покемона соскальзывает с доски вместе с вытесненной карточкой, фигурка помещается на противоположный конец доски на новую, только что добавленную, карточку лабиринта. Это не считается ходом.



Перемещение игровой фигуры вашего покемона.

После того, как карточки лабиринта оказываются сдвинутыми, переместите по дорожке своего покемона. Вы вправе переместить свою фигурку на любую карточку, расположенную на доске, если эта карточка лабиринта связана с отправным пунктом непрерывным проходом. Вы не можете перемещаться сквозь зеленые стены лабиринта и вправе остановить свое движение в любой момент. Вы вправе переместить своего покемона на карточку, которая уже занята покемонами другого игрока.

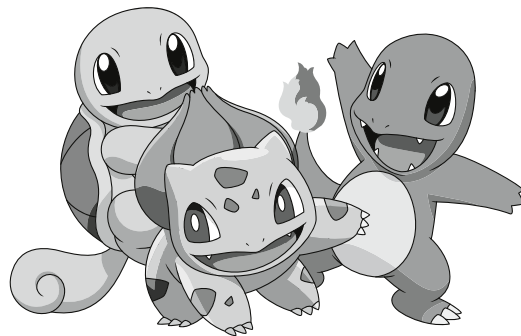
Если вы не можете поймать покемона, который изображен на вашей первой фишке за один ход, вы можете приблизиться к нему как можно ближе и попытаться поймать его на следующем ходу. Вы также можете оставить свою игровую фигуру покемона на месте.

Как только вы дойдете до карточки лабиринта с соответствующим покемоном, переверните свою Покебол фишку и положите её лицевой стороной вверх рядом с остальными своими фишками. А теперь посмотрите на свою следующую карточку с изображением Покемона. На следующем ходу вам нужно будет найти этого покемона на игровой доске.

Конец игры. Игра заканчивается, как только кто-то перевернет все свои Покебол фишки и вернет фигуру покемона в исходное положение. Этот игрок и становится победителем!

Вариант для детей младшего возраста:

Применяются те же правила и подготовка, что и в основной игре. Чтобы немного упростить игру, игрокам позволяется подглядывать во все свои Покебол фишки в начале игры. Игроки вправе сами выбрать, какого покемона они хотят поймать на следующем ходу. По общему согласию, можно не возвращать свою фигуру в исходное положение после поимки всех покемонов.



©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ©, and character names are trademarks of Nintendo.

©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

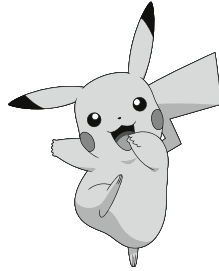
www.ravensburger.com

POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 27 036 1

Autor: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH



Un joc de planșă fantastic pentru doi până la patru jucători cu vârsta de peste 7 ani.

Conținut:

- 1 tablă de joc
- 34 de cărămizi pătrate pentru labirint
- 24 de jetoane Poké Ball
- 4 pionii Pokémon
- 4 suporturi

Eevee, Gengar, Snorlax și alți Pokémoni îndrăgiți se ascund în labirint și așteaptă să fie prinși! Căutați-i ca și Pikachu, Charmander, Bulbasaur și Squirtle.

Pentru a câștiga jocul, fiți primul care va găsi toate Pokémon-urile de pe jetoanele Poké Ball și va reveni la punctul de început!

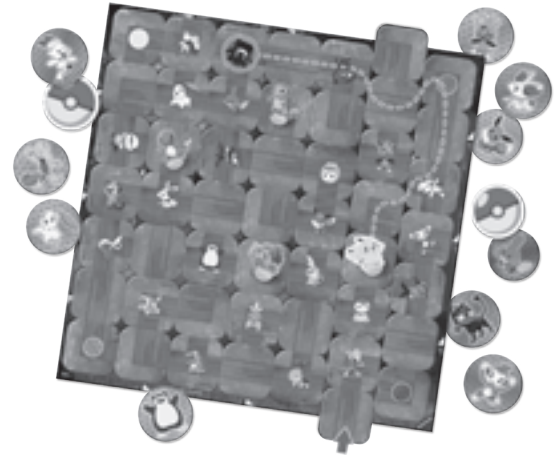
Pregătirea jocului

Când jucați pentru prima dată, desprindeți cu atenție cărămizile pătrate pentru labirint și jetoanele Poké Ball.

Amestecați cărămizile pătrate pentru labirint cu fața în jos și plasați-le cu fața în sus pe spațiile goale ale tablei de joc pentru a forma un labirint aleatoriu. Trebuie să vă rămână o cărămidă de labirint. Așezați-o cu fața în sus lângă tabla de joc și folosiți-o mai târziu în joc pentru a modifica labirintul.

Amestecați cele 24 de jetoane Poké Ball și împărțiți-le în mod egal între jucători. Fiecare jucător își aranjează în fața sa jetoanele Poké Ball, într-un teanc, fără să se uite la acestea.

Fiecare jucător alege unul dintre pionii Pokémon, îl introduce într-un suport și îl plasează pe culoarea corespunzătoare într-un colț al tablei de joc.



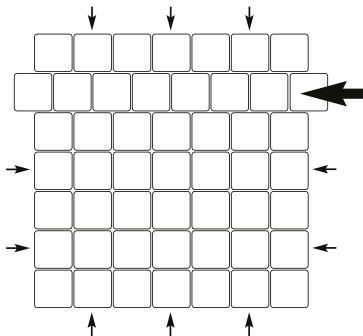
Cum se joacă

Fiecare jucător privește primul dintre jetoane Poké Ball din teancul său fără să îl arate celorlalți jucători.

Cel mai tânăr jucător începe, iar jocul continuă în sensul mișcării acelor de ceasornic. Fiecare jucător va începe încercând să ajungă la Pokémon-ul afișat pe primul său jeton Poké Ball. Mai întâi, introduceți cărămida de labirint liberă de lângă tabla de joc și apoi mutați pionul de joc Pokémon pe tabla de joc.

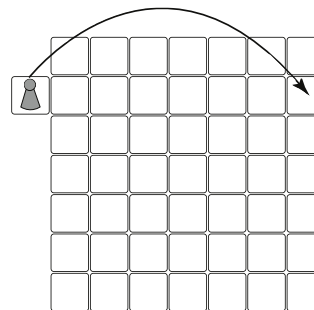
Schimbarea cărămizilor de labirint

De-a lungul marginii plăcii sunt amplasate 12 săgeți. Când vă vine rândul, introduceți cărămida suplimentară de labirint pe tabla de joc la locul indicat de una dintre săgeți până când o cărămidă de labirint alunecă de pe marginea de la capătul opus al tablei de joc. Cărămida de labirint care a fost împinsă rămâne lângă tabla de joc și va fi folosită de următorul jucător pentru a modifica labirintul la rândul său.



Cărămida de labirint care tocmai a fost înlocuită nu poate fi introdusă înapoi pe tabla de joc în același loc de unde a fost împinsă afară. Labirintul trebuie să fie modificat la fiecare tură, chiar dacă puteți prinde Pokémon-ul ales fără a introduce o cărămidă de labirint suplimentară.

Dacă un pion Pokémon alunecă de pe tabla de joc împreună cu cărămida de labirint înlocuită, pionul este plasat în capătul opus al tablei de joc pe noua cărămidă de labirint care tocmai a fost adăugată. Aceasta nu se consideră o mișcare.



Deplasarea pionului Pokémon

După ce ați re poziționat cărămizile labirintului, mutați pionul de joc Pokémon mai departe de-a lungul cărării. Puteți muta pionul de joc pe orice cărămidă de labirint de pe tabla de joc care este în contact direct cu pătratul dumneavoastră. Nu este posibil să vă deplasați prin pereții verzi ai labirintului și vă puteți opri deplasarea în orice moment. Puteți muta pionul Pokémon pe o cărămidă de labirint care este deja ocupată de Pokémon-ul altui jucător.

Dacă nu puteți prinde Pokémon-ul de pe primul jeton în această tură, vă puteți apropia cât mai mult de el și puteți încerca să-l prindeți la următoarea tură. De asemenea, puteți alege să vă lăsați pionul acolo unde este.

Odată ce ați ajuns la cărămida de labirint cu Pokémon-ul pe care trebuie să îl prindeți, întoarceți jetonul Poké Ball și așezați-l cu fața în sus lângă restul jetoanelor pe care le aveți. Acum uitați-vă la următorul jeton Pokémon pe care l-ați primit la începutul jocului. La următoarea tură, trebuie să vă găsiți drumul pe tabla de joc către acest Pokémon.

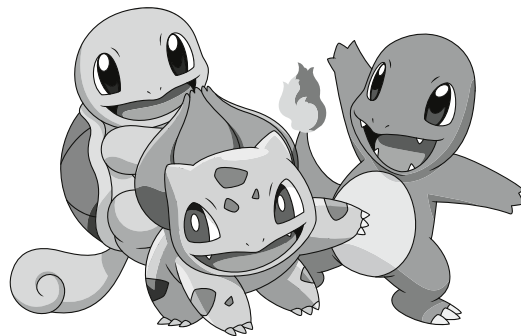
Sfârșitul jocului

Jocul se încheie de îndată ce cineva și-a predat toate jetoanele Poké Ball și și-a readus piesa de joc Pokémon în poziția sa de început.

Acest jucător a câștigat jocul!

Variație a jocului pentru cei mai mici:

Se aplică aceeași pregătire și reguli ca în cazul jocului de bază. Pentru a face jocul puțin mai ușor, jucătorilor li se permite să se uite la toate jetoanele Poké Ball la începutul jocului. Jucătorii pot alege singuri ce Pokémon vor să prindă la următoarea lor tură. Dacă toată lumea este de acord, puteți decide să nu vă mai întoarceți pionul la poziția sa de început odată ce toate Pokémon-urile au fost prinse.



©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ©, and character names are trademarks of Nintendo.

©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

