

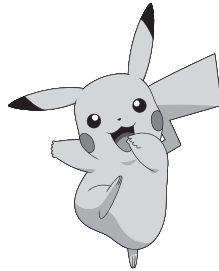
POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 26 949 5

Autor: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH

Der schlaue Schiebespaß für
2–4 Spieler ab 7 Jahren.



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 34 quadratische Labyrinth-Plättchen
- 24 Pokéball-Chips
- 4 Pokémon-Spielfiguren
- 4 Aufsteller

Einige der bekanntesten Pokémon haben sich in diesem verrückten Labyrinth versteckt und warten darauf von euch gefunden zu werden. Macht euch als Pikachu, Bisasam, Glumanda oder Schiggy auf die Suche nach Ihnen! Verschiebt geschickt die Wege und fangt Pokémon was das Zeug hält.

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Pokéball-Chips aufzudecken und zu seinem Startfeld zurückzukehren.

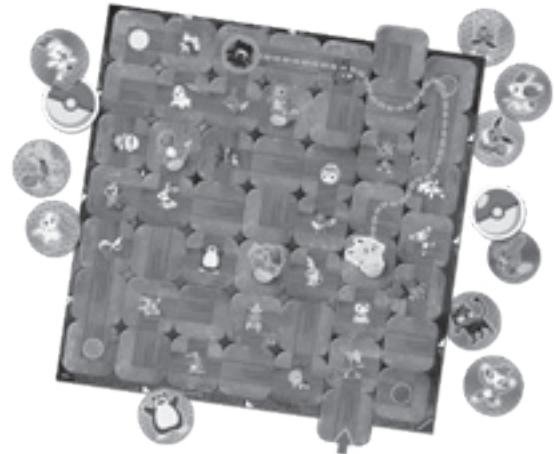
Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Kartonteile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Die Labyrinth-Plättchen werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Ein Labyrinth-Plättchen bleibt übrig. Es wird offen neben den Spielplan gelegt und später zum Verschieben des Labyrinths benutzt.

Die 24 Pokéball-Chips werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seine Chips, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab.

Zuletzt wählt jeder Spieler eine Pokémon-Spielfigur aus, steckt sie in die Aufsteller und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer der vier Spielplanecken.

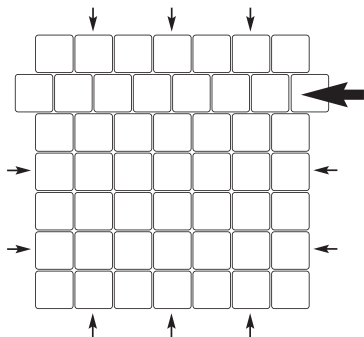


Spielverlauf

Zunächst schaut sich jeder Spieler den obersten Chip seines Stapels an, ohne ihn den Mitspielern zu zeigen. Der jüngste Spieler beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, versucht auf das Feld zu gelangen, das dasselbe Motiv zeigt, wie der oberste Chip seines Stapels. Dazu verschiebt der Spieler immer **zuerst** das Labyrinth durch Einschieben eines Labyrinth-Plättchens und zieht **danach** mit seiner Pokémon-Spielfigur.

Labyrinth verschieben

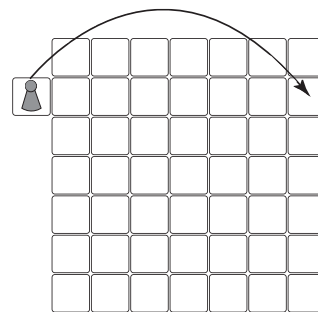
An den Seitenrändern des Spielfeldes befinden sich 12 Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier das überzählige Labyrinth-Plättchen so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau ein Labyrinth-Plättchen herausgeschoben wird. Das herausgeschobene Plättchen bleibt am Spielplanrand liegen, bis es vom nächsten Spieler an anderer Stelle wieder eingeschoben wird.



Ein Labyrinth-Plättchen darf also nicht an der gleichen Stelle, an der es vom vorigen Spieler herausgeschoben wurde, wieder eingeschoben werden.

Das Labyrinth muss auf jeden Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler das gewünschte Pokémon ohne Verschieben erreichen könnte.

Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Pokémon-Spielfigur aus dem Plan geschoben, so wird sie auf der gegenüberliegenden Seite auf das gerade neu eingeschobene Labyrinth-Plättchen gesetzt. Das Versetzen einer Spielfigur gilt nicht als Zug.



Pokémon-Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben des Labyrinths zieht der Spieler mit seiner Spielfigur.

Der Spieler kann auf jedes Feld ziehen, das er mit seiner Spielfigur durch einen ununterbrochenen Pfad erreichen kann, darf aber auch jederzeit stehen bleiben. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Erreicht ein Spieler sein Pokémon nicht auf direktem Wege, so kann er seine Pokémon-Spielfigur so weit ziehen, dass er für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsstellung besitzt. Er kann seine Pokémon-Spielfigur jedoch auch stehen lassen.

Hat der Spieler das Pokémon seines Pokéball-Chips erreicht, legt er ihn offen als Beweis neben seinen verdeckten Stapel. Danach darf er sofort seinen nächsten Chip anschauen. Dieses Pokémon muss er ab seinem nächsten Zug versuchen zu fangen.

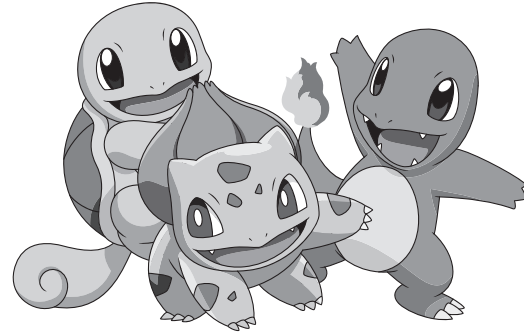
Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Pokéball-Chips aufdecken konnte und mit seiner Pokémon-Spielfigur zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist. Dieser Spieler hat **gewonnen!**

Spielvariante für jüngere Kinder:

Das Spiel wird wie beim Grundspiel aufgebaut und gespielt. Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen die Spieler jedoch zu Beginn alle ihre Pokéball-Chips anschauen. Die Spieler können sich nun vor jedem Zug entscheiden, welches Pokémon sie als nächstes fangen möchten.

Als Spielende kann man vereinbaren, dass die Spielfigur nicht zu ihrem Startfeld zurückgezogen werden muss, sondern an beliebiger Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen wird.

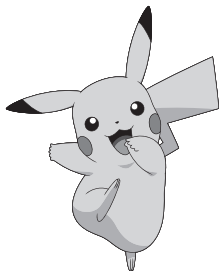


POKÉMON LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 949 5

Auteur : Max J. Kobbert

Design : dreipur GmbH



Un jeu astucieux tout en mouvement
pour **2 à 4** joueurs à partir de **7** ans

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Labyrinthe carrées
- 24 jetons Poké Balls
- 4 pions
- 4 socles

De célèbres Pokémon se sont cachés dans ce labyrinthe totalement fou et attendent que vous les trouviez. Endossez le rôle de Pikachu, Bulbizarre, Salamèche ou Carapuce et partez à leur recherche ! Faites coulisser le labyrinthe pour récupérer le maximum de Pokémon.

Le but du jeu consiste à être le premier à avoir retourné toutes ses Poké Balls avant de revenir à son point de départ.

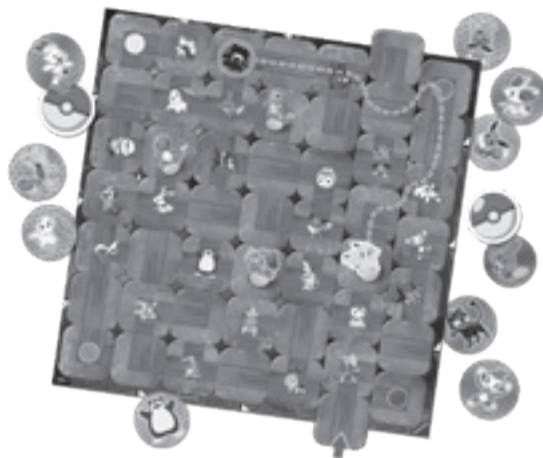
Préparation :

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments en carton des planches prédécoupées.

Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser le labyrinthe au cours de la partie ; elle est placée à côté du plateau en attendant.

Mélanger les 24 jetons Poké Balls et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun empile alors ses Poké Balls devant lui, sans les regarder.

Enfin, chaque joueur choisit un pion, l'insère dans son socle et le place sur la case Départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.

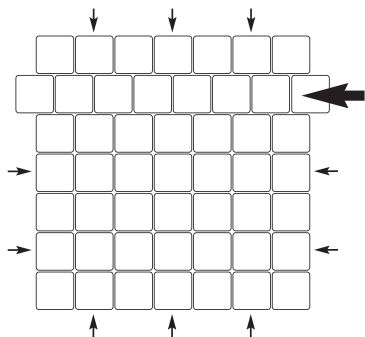


Déroulement du jeu

Chaque joueur commence par regarder la Poké Ball sur le dessus de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus jeune joueur entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même Pokémon que sur la première Poké Ball de sa pile. Pour cela, il modifie toujours **d'abord** le labyrinthe en insérant la plaque, **puis** déplace son pion.

Modification du labyrinthe

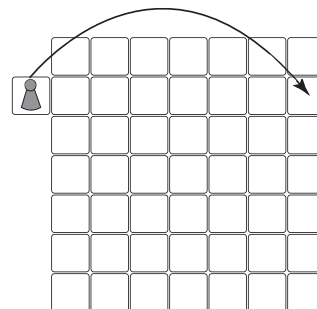
Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée. Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit.



Une plaque ne peut donc pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent.

Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe galactique, même s'il aurait pu atteindre le Pokémon souhaité sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas pour un déplacement du pion.



Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur déplace son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un passage ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est permis de se déplacer sur une case déjà occupée par un autre pion.

Si un joueur ne peut pas atteindre directement son but, il peut se déplacer aussi loin qu'il veut de manière à être en meilleure position pour le tour suivant. Mais il peut aussi parfaitement décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint le Pokémon représenté sur sa Poké Ball, il la retourne à côté de sa pile pour bien la montrer aux autres. Il peut alors immédiatement regarder en secret le Pokémon représenté sur la Poké Ball suivante de sa pile ; ce sera le Pokémon qu'il devra tenter d'attraper à partir du prochain tour.

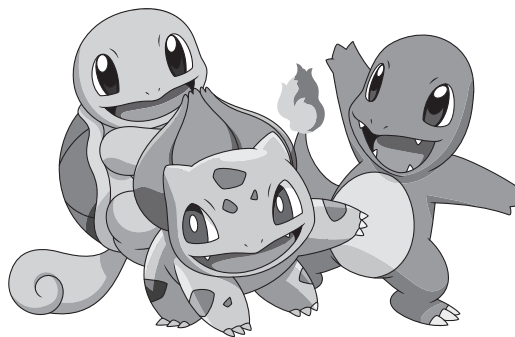
Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a retourné toutes ses Poké Balls et a regagné sa case Départ avec son pion. Il est déclaré **vainqueur**.

Variante avec les plus jeunes

La mise en place et le déroulement du jeu restent identiques au jeu de base. Mais pour simplifier la règle, chaque joueur peut regarder toutes ses Poké Balls au début de la partie. Au moment de se déplacer, un joueur peut choisir le prochain Pokémon qu'il souhaite attraper.

Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au pion de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.

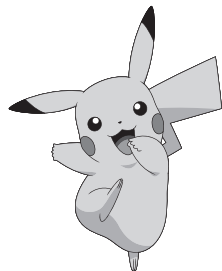


POKÉMON LABYRINTH

Gioco Ravensburger® n° 26 949 5

Autore: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH



Un divertente gioco d'astuzia per
2-4 giocatori dai **7** anni in su.

Contenuto:

- 1 tabellone
- 34 tessere quadrate del labirinto
- 24 gettoni Poké Ball rotonde con figure
- 4 pedine Pokémon
- 4 piedistalli

Alcuni Pokémon si sono nascosti in questo intricato labirinto: adesso tocca a voi trovarli! Aiutate Pikachu, Bulbasaur, Charmander o Squirtle e acchiappateli tutti! Spostate con astuzia i percorsi e mettetecela tutta: dovete assolutamente scovarli!

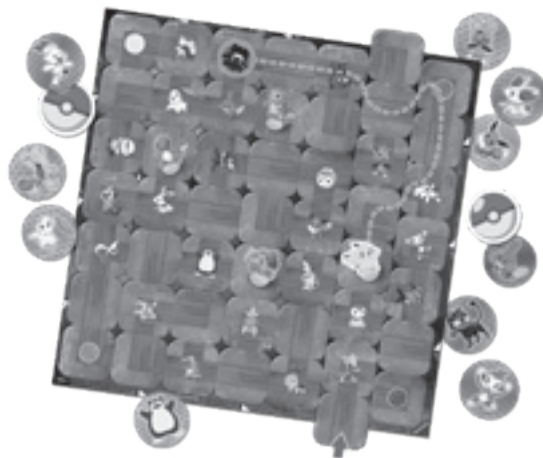
Scopo del gioco è scoprire per primo tutti i gettoni Poké Ball in proprio possesso e tornare alla postazione di partenza individuale.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate dalle tavole prefustellate tutti i pezzi in cartone.

Mantenendole coperte, mescolate le tessere del labirinto, dopodiché posizionatele, scoprendole, sulle caselle vuote del tabellone a formare un labirinto casuale. Al termine di questa fase preparatoria, avanzerà una tessera del labirinto: appoggiatela scoperta accanto al tabellone, successivamente la utilizzerete per spostare il labirinto.

Mescolate i 24 gettoni Poké Ball con figure e distribuiteli in eguale quantità ai partecipanti. Ciascun giocatore riunirà i propri gettoni, senza guardarli, in un mazzo coperto che posizionerà davanti a sé, dopodiché ognuno deve scegliere una pedina Pokémon, infilarla nel piedistallo e metterla sulla casella di partenza dello stesso colore situata in uno dei quattro angoli del tabellone.

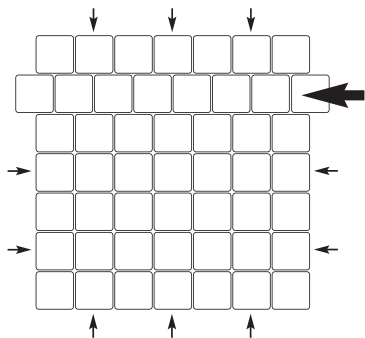


Svolgimento del gioco

All'inizio, ciascun giocatore osserva il gettone che si trova in cima al proprio mazzo di gettoni Poké Ball: attenzione, gli altri non devono vederlo! Il giocatore più giovane dà il via al gioco, poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno deve cercare di raggiungere la casella con raffigurato lo stesso simbolo trovato sul gettone in cima al proprio mazzo. Ciascun giocatore deve sempre **prima** spostare il labirinto inserendo una tessera del labirinto e **poi** far avanzare la sua pedina Pokémon.

Spostamento del labirinto

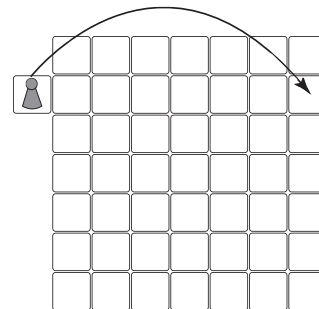
Sui margini laterali del piano di gioco si trovano 12 frecce. Il giocatore di turno deve scegliere una di queste frecce e inserire in quel punto la tessera del labirinto eccedente, in modo da spostare il labirinto e fare fuoriuscire una tessera situata sul lato opposto.



La tessera espulsa resta sul bordo del tabellone, fino a quando il giocatore successivo non la inserirà di nuovo in un altro punto (diverso da quello dal quale è stata fatta fuoriuscire dal giocatore precedente).

E' obbligatorio spostare sempre il labirinto, anche quando il giocatore di turno potrebbe raggiungere il Pokémon che deve cercare senza effettuare alcuno spostamento.

Nel caso in cui una pedina Pokémon (propria o nemica) fuoriesca dal tabellone a causa dello spostamento, allora questa dovrà essere riposizionata sulla tessera del labirinto appena inserita al lato opposto del tabellone. Tale spostamento della pedina non vale come mossa.



Avanzamento della pedina Pokémon

Dopo aver spostato il labirinto, il giocatore può muovere la sua pedina facendola avanzare su ogni casella collegata alla posizione in cui si trova tramite un percorso continuo, ma può anche decidere di fermarsi in qualsiasi momento. Sulla stessa casella possono sostare anche più pedine.

Quando un giocatore si trova su un percorso che non gli consente di raggiungere direttamente il suo Pokémon, può fare avanzare la sua pedina Pokémon fino a una posizione vantaggiosa dalla quale ripartire quando sarà di nuovo il suo turno. Oppure ha anche la possibilità di decidere di non spostare la propria pedina Pokémon.

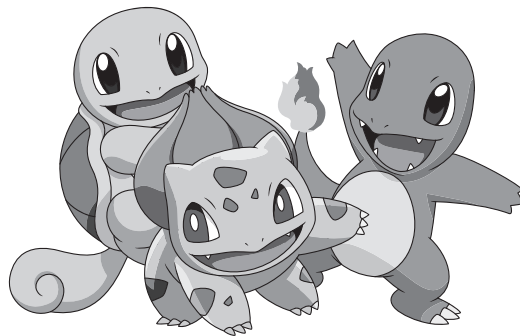
Una volta raggiunto il Pokémon, il giocatore mette il proprio gettone Poké Ball scoperto accanto al suo mazzo di gettoni dimostrando così agli altri giocatori che è riuscito a compiere una delle sue missioni. Dopodiché potrà guardare subito il gettone successivo che gli indicherà quale Pokémon dovrà raggiungere al prossimo turno.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore riesce a scoprire tutti i suoi gettoni con le figure Pokémon e a tornare con la sua pedina Pokémon sulla propria casella di partenza. E' lui il **vincitore!**

Variante di gioco per bambini più piccoli:

Preparazione e svolgimento del gioco sono simili alla versione base ma, allo scopo di facilitarne lo svolgimento, all'inizio i giocatori possono guardare tutti i propri gettoni Poké Ball e, ogni volta che è il loro turno, scegliere quale Pokémon raggiungere.. Un'ulteriore facilitazione consiste nello stabilire che, per terminare il gioco, sia sufficiente condurre la propria pedina fuori dal labirinto in un punto qualsiasi, anziché farla tornare alla propria casella iniziale.



POKÉMON DOOLHOF

Ravensburger® Spiele Nr. 26 949 5

Auteur: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH

Het slimme schuifspel voor
2–4 spelers vanaf **7** jaar.

Inhoud:

- 1 spelbord
- 34 vierkante doolhof-kaartjes
- 24 Poké Ball schijfjes
- 4 Pokémon-speelfiguren
- 4 opzetvoetjes

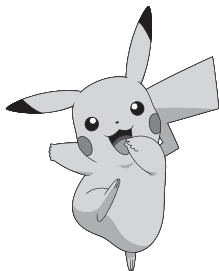
Een aantal bekende Pokémon hebben zich verstopt in dit betoverde doolhof en wachten tot ze door jullie gevonden worden. Ga als Pikachu, Bulbasaur, Charmander of Squirtle op zoek naar hen! Verschuif de wegen slim en vang zo veel mogelijk Pokémon.

Doel van het spel is, als eerste alle eigen Poké Ball schijfjes om te draaien en naar je startveld terug te keren.

Voorbereiding

Voordat jullie met het eerste spel beginnen, worden de kartonnen delen voorzichtig losgemaakt.

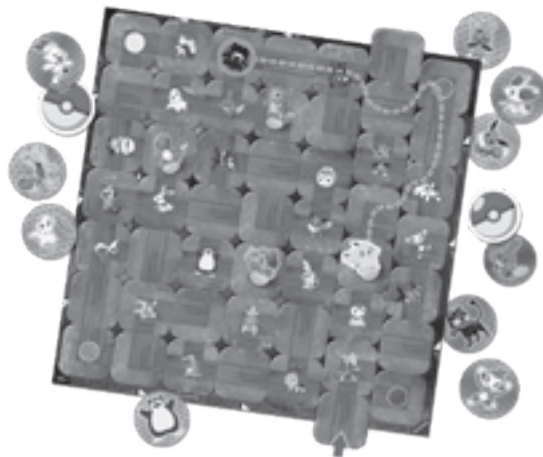
De doolhof-kaarten worden eerst omgekeerd geschud en vervolgens open op de vrije velden van het spelbord gelegd, zodat een toe vallig doolhof ontstaat. Er blijft één doolhof-kaart over.



Die wordt open naast het spelbord gelegd en later gebruikt voor het verschuiven van het doolhof.

De 24 ronde Poké Ball schijfjes worden geschud en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Iedere speler legt zijn schijfjes, zonder te kijken, omgekeerd als stapel voor zich neer.

Als laatste kiest iedere speler een Pokémon-speelfiguur, zet het in een opzetvoetje en vervolgens op het startveld van dezelfde kleur in één van de vier hoeken van het spelbord.

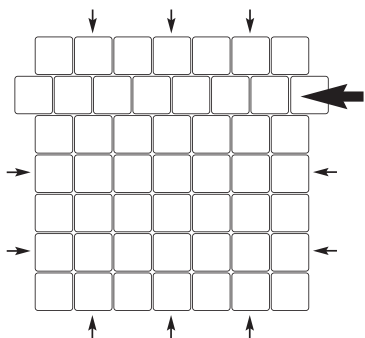


Spelverloop

Als eerste kijkt iedere speler naar het bovenste schijfje van zijn stapel Poké Ball schijfjes, zonder dit aan de andere spelers te laten zien. De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, probeert op het veld te komen met dezelfde afbeelding als de afbeelding op het bovenste schijfje van zijn stapel. Daarvoor verschuift de speler altijd **eerst** het doolhof door er een doolhof-kaart in te schuiven en zet **vervolgens** zijn Pokémon-speelfiguur.

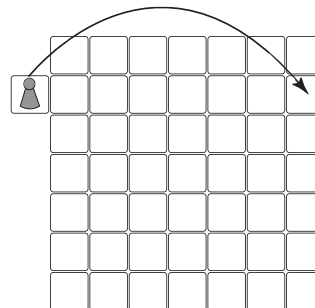
Doolhof verschuiven

Aan de randen van het speelveld bevinden zich 12 pijlen. De speler die aan de beurt is kiest één van deze pijlen en schuift hier de overgebleven doolhof-kaart zo ver in, dat aan de tegenoverliggende zijde een doolhof-kaart wordt uitgeschoven. De kaart die eruit geschoven is blijft aan de rand van het spelbord liggen, tot hij er door de volgende speler op een andere plaats weer wordt ingeschoven.



Een doolhof-kaart mag dus niet op dezelfde plaats worden ingeschoven als waar hij er zojuist is uitgeschoven. Het Doolhof moet in ieder geval worden verschoven, ook als de speler de gewenste Pokémon zonder schuiven kan bereiken.

Als bij het schuiven de eigen of de Pokémon-speelfiguur van een andere speler van het bord wordt geschoven, wordt de speelfiguur aan de tegenoverliggende zijde op de zojuist ingeschoven doolhof-kaart gezet. Het verzetten van de speelfiguur geldt niet als zet.



Pokémon-speelfiguur zetten

Na het verschuiven van het Doolhof zet de speler met zijn speelfiguur. De speler kan op ieder veld zetten dat met zijn speelfiguur door een ononderbroken weg is verbonden, maar hij mag ook blijven staan. Op een veld mogen meer speelfiguren staan.

Kan een speler zijn Pokémon niet direct bereiken, dan kan hij zijn Pokémon-speelfiguur zo ver zetten, dat hij voor de volgende beurt een gunstige uitgangspositie heeft. Hij kan zijn Pokémon-speelfiguur ook laten staan.

Heeft de speler de Pokémon van zijn Poké Ball schijfje bereikt, dan legt hij dit open als bewijs naast zijn dichte stapel schijfjes. Daarna mag hij direct zijn volgende schijfje bekijken. Deze Pokémon moet hij vanaf zijn volgende beurt proberen te vangen.

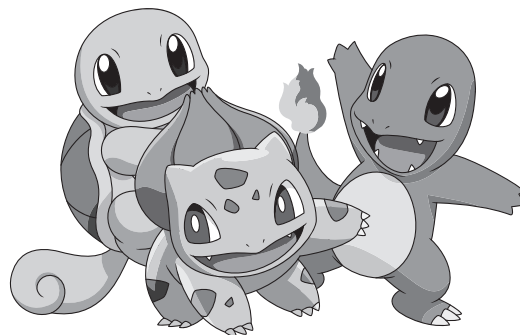
Einde van het spel

Het spel is ten einde zodra een speler al zijn schijfjes met afbeeldingen heeft omgedraaid en met zijn Pokémon-speelfiguur bij zijn startveld is teruggekeerd. Deze speler heeft **gewonnen!**

Spelvariant voor jonge kinderen:

Het spel wordt zoals bij het basisspel opgebouwd en gespeeld. Om het spel wat gemakkelijker te maken mogen de spelers in het begin al hun Poké Ball schijfjes bekijken. De spelers kunnen nu bij elke beurt beslissen welke Pokémon ze als volgende willen vangen..

Als einde van het spel kan worden afgesproken dat de speelfiguur niet op het startveld terug gezet hoeft te worden, maar dat hij op een willekeurige plaats van het doolhof wordt gezet.



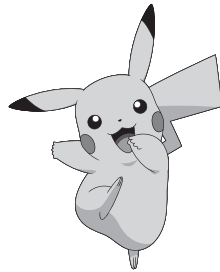
POKÉMON LABYRINTH

GB USA

Ravensburger® Games No. 26 949 5

Author: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH



The aMAZEing shifting board game for two to four players ages seven and up.

Contents:

- 1 game board
- 34 square maze tiles
- 24 Poké Ball tokens
- 4 Pokémon standees
- 4 bases

Eevee, Gengar, Snorlax, and other favorite Pokémon are hiding in the labyrinth, waiting to be caught! Search for them as Pikachu, Charmander, Bulbasaur, and Squirtle.

To win the game, be the first to find all the Pokémon on your Poké Ball tokens and return to your starting space!

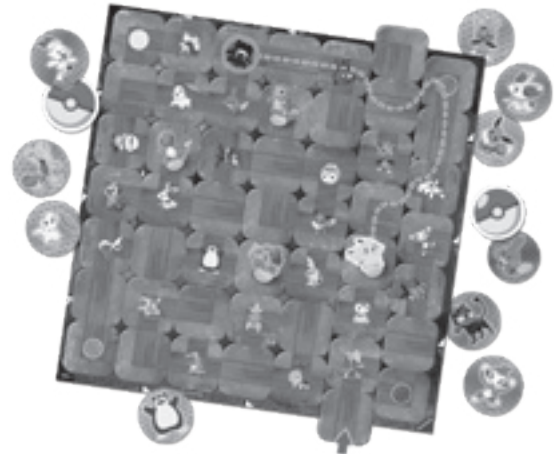
Preparation

When playing for the first time, carefully punch out the maze tiles and Poké Ball tokens.

Shuffle the maze tiles facedown and place them face up on the empty spaces of the game board to form a random maze. There should be one maze tile remaining. Lay it face up next to the game board and use it later in the game to shift the maze.

Shuffle the 24 Poké Ball tokens and divide them evenly among the players. Each player lays their Poké Ball tokens down in front of them on the table in a pile without looking at them.

Each player chooses one of the Pokémon standees, inserts it into a base, and places it on the corresponding color in one of the four corners of the game board.



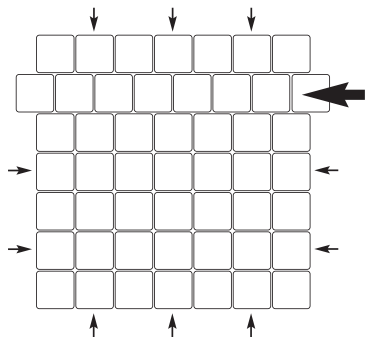
How to Play

Each player looks at the first card of their Poké Ball tokens without showing it to the other players.

The youngest player goes first, and play continues clockwise. Each player will start by trying to reach the Pokémon shown on their first Poké Ball token. First, insert the maze tile lying next to the game board and then move your Pokémon playing piece on the board.

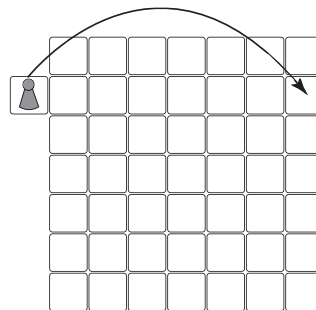
Shifting Maze Tiles

There are 12 arrows along the edge of the board. On your turn, insert the extra maze tile into the game board at one of the arrows until a maze tile slides off the edge on the opposite end of the board. The maze tile that was pushed out stays next to the board and will be used by the next player to shift the maze on their turn.



The maze tile that has just been replaced cannot be inserted back into the board at the same place where it was pushed out. The maze must be shifted on each turn, even if you can catch your Pokémon without inserting the extra maze tile.

If a Pokémon standee slides off the board along with the replaced maze tile, the piece is placed on the opposite end of the board on the new tile that has just been added. This does not count as a move.



Moving Your Pokémon Standee

After shifting the tiles of the maze, move your Pokémon along the path. You can move your piece to any tile on the board that is connected to your square by an uninterrupted path. You may not move through the green maze walls and you can stop your move at any time. You may move your Pokémon to a tile that is already occupied by another player's Pokémon.

If you cannot catch the Pokémon on your first token this turn, you may move as close as you can to it and try to catch it on your next turn. You can also choose to leave your standee where it is.

Once you have reached the tile with the matching Pokémon, turn over your Poké Ball token and lay it faceup next to the rest of your tokens. Now look at your next Pokémon card. On your next turn you have to find your way to this Pokémon on the game board.

End of the game

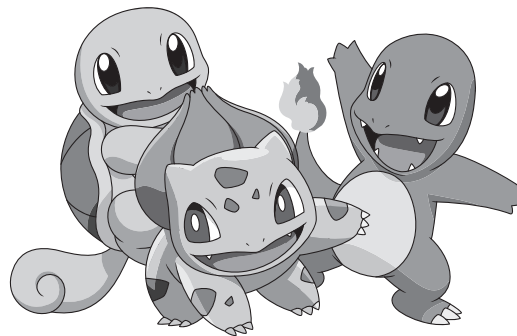
The game is over as soon as someone has turned over all their Poké Ball tokens and returned their Pokémon playing piece to its starting position.

This player has **won** the game!

Variation for younger children:

The same preparation and rules of the basic game apply. To make the game a little easier, players are allowed to look at all their Poké Ball tokens at the beginning of the game. Players can choose for themselves which Pokémon they want to catch on their next turn.

If everyone is in agreement, you can decide not to have to return your piece to its starting position once all the Pokémon have been reached.



POKÉMON LABYRINTH

Juegos Ravensburger® n.º 26 949 5

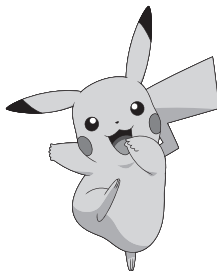
Autor: Max J. Kobbert

Diseño: dreispur GmbH

El divertido juego de astucia para
2-4 jugadores a partir de **7** años.

Contenido:

- 1 tablero
- 34 piezas cuadradas de laberinto
- 24 fichas Poké Ball redondas ilustradas
- 4 peones de Pokémon
- 4 pedestales



Los Pokémon más conocidos se han escondido en el laberinto mágico y esperan a que los encontréis. ¡Meteos en la piel de Pikachu, Bulbasaur, Charmander o Squirtle e id a buscarlos! Moved astutamente los pasillos del laberinto y capturad Pokémon a más no poder.

El objetivo del juego es ser el primero en destapar todas sus fichas Poké Ball ilustradas y volver a su casilla de salida.

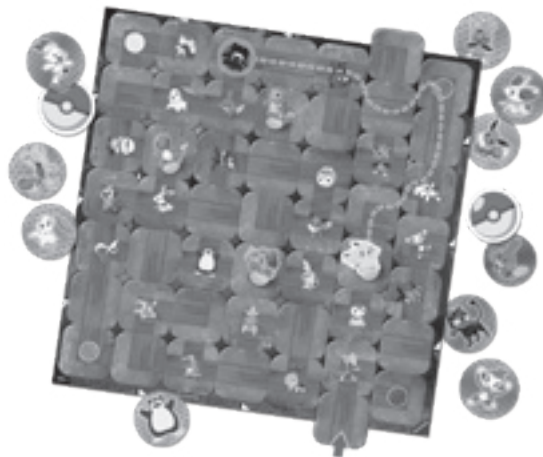
Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez, se deben separar con cuidado todos los componentes de cartón de los paneles troquelados.

Luego se barajan las piezas del laberinto boca abajo y se colocan boca arriba sobre las casillas libres del tablero. De esta manera, se forma un laberinto aleatorio. Sobrará una pieza de laberinto, que se debe dejar boca arriba junto al tablero, ya que luego se utilizará durante la partida para desplazar las piezas del laberinto.

A continuación se mezclan las 24 fichas Poké Ball redondas ilustradas y se reparten por igual entre los jugadores. Cada jugador agrupa sus fichas Poké Ball, sin mirarlas, en un mazo y lo coloca en la mesa delante de él.

Por último, cada jugador debe elegir un peón de Pokémon, montarlo en un pedestal y ponerlo en la casilla de salida correspondiente a su color situada en una de las cuatro esquinas del tablero.



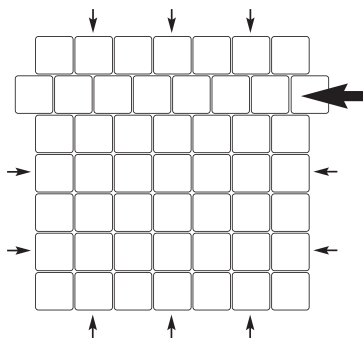
Desarrollo del juego

Primero cada jugador mira la ficha de arriba de su mazo de fichas Poké Ball ilustradas sin mostrarla a los demás jugadores. Empieza la partida el jugador más joven y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, tendrás que intentar llegar a la casilla donde esté el Pokémon que se muestra en la primera ficha Poké Ball de tu mazo. Para ello, **primero** tendrás que modificar el laberinto desplazando una pieza del laberinto y **luego** mover tu peón de Pokémon.

Cómo mover el laberinto

En los bordes del laberinto hay 12 flechas.

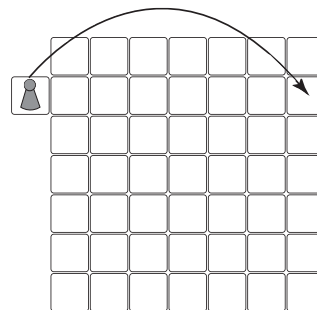
El jugador al que le toque tiene que elegir una de estas flechas e introducir por ese lado la pieza de laberinto sobrante para que en el otro extremo del tablero salga desplazada otra pieza del laberinto. La pieza que ha salido se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la coja y la introduzca de nuevo en el laberinto por otra parte.



No se puede introducir una pieza de laberinto en el mismo sitio de donde el anterior jugador la había sacado.

Es obligatorio desplazar el laberinto en cada turno, aunque el jugador pueda llegar al Pokémon deseado sin necesidad de moverlo.

Si al modificar el laberinto, tu peón de Pokémon o el de otro jugador sale desplazado fuera del tablero, hay que colocar el peón en el otro extremo sobre la pieza que se acaba de introducir en el laberinto. El desplazamiento de este peón no se considera como jugada.



Cómo mover tu peón de Pokémon

Después de desplazar el laberinto, el jugador mueve su peón. El jugador puede moverlo hasta cualquier casilla que esté conectada con su peón mediante un camino ininterrumpido, pero si lo desea, puede decidir pararse en cualquier momento. Se puede mover un peón a una casilla ya ocupada por el peón de otro jugador.

Si al mover su peón de Pokémon, el jugador no llega directamente al Pokémon deseado, puede moverlo igualmente para que en la próxima jugada parta de una posición favorable, o puede dejarlo donde está sin moverlo.

Cuando el jugador llega al Pokémon que quería capturar, coloca la ficha Poké Ball ilustrada correspondiente boca arriba junto a su mazo de fichas tapadas, como prueba de que lo ha conseguido. A continuación ya puede mirar la siguiente ficha de arriba de su mazo. Ese nuevo Pokémon será el que tendrá que capturar en su siguiente jugada.

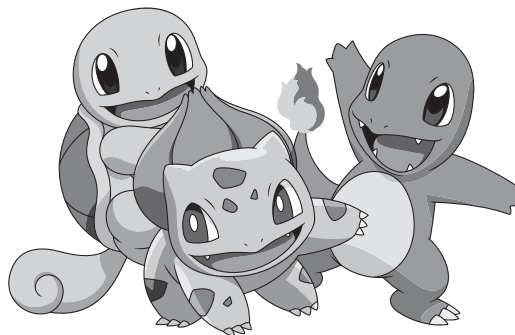
Fin del juego

El juego termina cuando un jugador consigue destapar todas sus fichas Poké Ball ilustradas y vuelve con su peón de Pokémon a su casilla de salida. ¡Ese jugador **ha ganado!**

Variante de juego para los más jóvenes:

La partida se prepara y se desarrolla como en el modo básico. Para simplificar el juego, los jugadores pueden mirar todas sus fichas Poké Ball ilustradas al inicio de la partida. De esta forma, los jugadores pueden decidir en cada jugada qué Pokémon quieren capturar a continuación.

También se puede acordar al inicio de la partida que no hace falta llevar el peón hasta la casilla de salida, sino que se puede salir del laberinto por cualquier parte del tablero.



POKÉMON LABYRINTH

PT

Jogo Ravensburger® n° 26 949 5

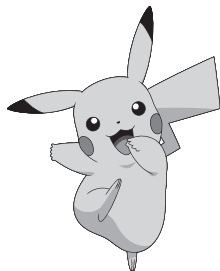
Autor: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH

Um jogo divertido de astúcia para
2–4 jogadores a partir de 7 anos.

Conteúdo:

- 1 cartela
- 34 cartões quadrados do labirinto
- 24 fichas-Poké Ball redondas com figuras
- 4 peças Pokémon
- 4 pedestais



Alguns Pokémon esconderam-se neste labirinto emaranhado: agora é a sua vez de achá-los! Ajudem Pikachu, Bulbasaur, Charmander ou Squirtle e apanhem todos! Mova com habilidade os caminhos e façam o máximo que podem: devem absolutamente encontrá-los!

O objetivo do jogo é descobrir primeiro todas as fichas redondas Poké Ball em próprio poder e voltar à posição de partida individual.

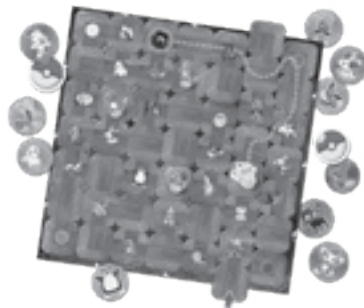
Preparação

Mantendo-os cobertos, misture os cartões do labirinto, em seguida posicione-os, descobrindo-os, nas casas vazias da cartela para formar um labirinto casual. No fim desta fase preparatória, irá sobrar um cartão do labirinto: apoie descoberto ao lado da cartela, em seguida será utilizado para deslocar o labirinto. Embaralhe as 24 fichas redondas Poké Ball e distribua-as em número igual aos participantes. Cada jogador reunirá as próprias fichas, sem olhá-las, em um maço coberto que irá posicionar diante de si, depois cada um deve escolher uma

peça Pokémon, enfiá-la no pedestal e colocá-la na casa de partida da mesma cor situada em um dos quatro cantos da cartela.

Andamento do jogo

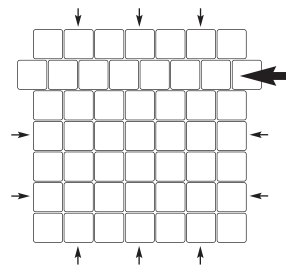
No começo, cada jogador observa a ficha que está em cima do próprio maço de cartas Poké Ball: atenção, os outros não devem vê-la! O jogador mais novo dá o sinal de início do jogo, depois prossegue-se no sentido horário. O jogador que tem a vez deve procurar alcançar a casa com representado o mesmo símbolo encontrado na ficha em cima do próprio maço. Cada jogador deve sempre antes deslocar o labirinto introduzindo um cartão do labirinto e depois fazer avançar a sua peça Pokémon.



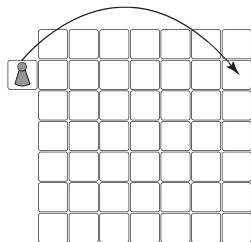
Deslocamento do labirinto

Nas margens laterais do campo de jogo há 12 setas. O jogador na sua vez deve escolher uma dessas setas e introduzir naquele ponto o cartão do labirinto excedente, de forma a deslocar o labirinto e deixar sair um cartão situado no lado oposto.

O cartão expulso fica na beirada da cartela, até quando o jogador seguinte o introduzir de novo em outro ponto (diferente daquele do qual foi feito sair pelo jogador anterior). É obrigatório deslocar sempre o labirinto, também quando o jogador na sua vez poderá alcançar o Pokémon que deve procurar sem fazer nenhum deslocamento.



Se porventura uma peça Pokémon (própria ou inimiga) sair da cartela por causa do deslocamento, então esta deverá ser reposicionada no cartão do labirinto recém inserido no lado oposto da cartela. Esse deslocamento da peça não vale como jogada.



Avanço da peça Pokémon

Depois de ter deslocado o labirinto, o jogador pode mexer a sua peça fazendo-a avançar em cada casa ligada à sua peça por meio de um percurso contínuo, mas pode também decidir parar em qualquer momento. Na mesma casa podem ficar também várias peças.

Quando o jogador está em um percurso que não lhe permite alcançar diretamente o seu Pokémon, ele pode fazer avançar a sua peça Pokémon até uma posição vantajosa da qual reiniciar quando será de novo a sua vez. Ele tem também a possibilidade de decidir não deslocar a própria peça Pokémon.

Depois de alcançado o Pokémon, o jogador coloca a própria peça Pokémon descoberta ao lado do seu maço de fichas demonstrando assim aos outros jogadores que conseguiu cumprir uma de suas missões. Depois disso ele pode olhar logo a ficha seguinte que lhe indicará qual é o Pokémon que deverá agarrar na próxima vez.

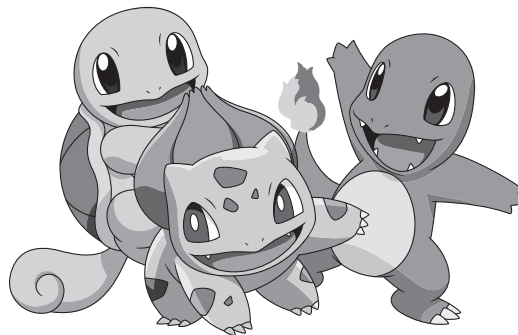
Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador consegue descobrir todas as suas fichas com as figuras Pokémon e voltar com a sua peça Pokémon na própria casa de partida. Ele é o ganhador!

Variante de jogo para crianças menores:

a preparação e o andamento do jogo são semelhantes à versão base mas, para facilitar o seu andamento, no início os jogadores podem olhar todas as próprias fichas Poké Ball e, cada vez que for a própria vez, escolher qual Pokémon agarrar.

Outra facilitação consiste em estabelecer que, para terminar o jogo, seja suficiente conduzir a própria peça fora do labirinto em um ponto qualquer, ao invés de fazê-la voltar à própria casa inicial.



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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 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