



Game Design: Max J. Kobbert

Explore the aMAZEing Pokémon Maze

Eevee, Gengar, Snorlax, and other popular Pokémon are hiding in the labyrinth, waiting to be caught! Cleverly move the maze to reveal new paths. Careful though: The walls may well shift again just when you think you're close to finding what you're after!

CONTENTS:

- A) 1 Game board
- B) 34 Maze tiles
- C) 24 Poké Ball tokens
- D) 4 Playing pieces



OBJECT OF THE GAME

Skillfully shift the path tiles to clear a passage to the Pokémon that you seek. The first player to find all of the Pokémon on their Poké Ball tokens and return to their starting space wins the game.

SETUP

Before your first game: Carefully remove the maze tiles, playing pieces, and tokens from the punchboards.

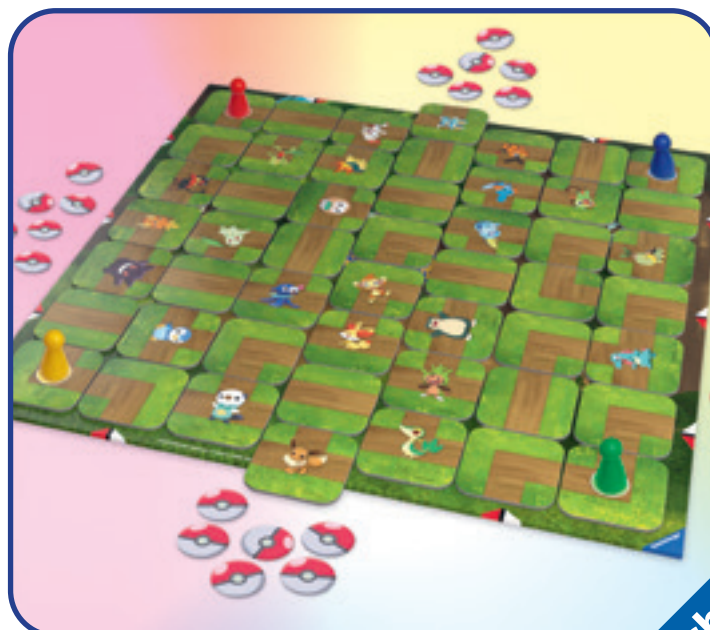
BEFORE EACH GAME:

Shuffle the 34 maze tiles and place them face up on the empty spaces on the game board to form a random maze of paths. There should be one path tile left over.

Use this spare tile to move the maze.

Also shuffle the 24 Poké Ball tokens and distribute them equally among all players. Place your tokens face down in a pile in front of you without looking at them. Now choose a playing piece and place it on the starting space in the same color in one of the four corners of the game board.

You're now ready to play!



HOW TO PLAY

Each player looks at the top Poké Ball token in their pile without showing it to the other players. It indicates the first Pokémon to find. The last person to watch Pokémon starts. If you're not sure who that is, then the youngest player starts. The game is played in a clockwise direction. A turn always involves two steps:

1. Move the maze.

2. Move your playing piece. *On your turn, try to move your playing piece to the space in the maze depicting the item on your current token. You must always shift a row of tiles in the maze first, then move your playing piece.*

1. MOVE THE MAZE

There are twelve arrows around the edge of the board. They indicate the rows where you can insert the spare maze tile. On your turn, choose a row and insert the spare maze tile so that exactly one maze tile is pushed out on the opposite side of the board. The only restriction: You cannot reinsert the maze tile in the place that it was shifted from in the previous turn.

Tip: At first, leave the path tile where it was pushed out. You can then immediately see where you aren't allowed to insert it during this turn.



When moving the maze, if any playing pieces are pushed off the board, immediately place them on the newly inserted maze tile on the opposite side of the game board. This does not count as a move.

Note: The spare maze tile must always be inserted, even if you can reach the item you're looking for without shifting any tiles.



2. MOVE YOUR PLAYING PIECE

Once you've moved the maze, move your playing piece as far as you like along a continuous path in the maze. After moving the maze, you may move your playing piece to any square that you can reach through an uninterrupted passage in the labyrinth.

You may pass through and even end on spaces that contain other playing pieces. Alternatively, you can choose to not move anywhere at all. If you end your move on the item you're looking for, then you've found it. Place the token face up next to your pile. You can now take a look at the next token in your pile. It shows the next item you must find.

Tip: If you can't reach the item on your turn, try to move closer to it so that you might be able to reach it on your next turn.



It's now the turn of the player to your left:

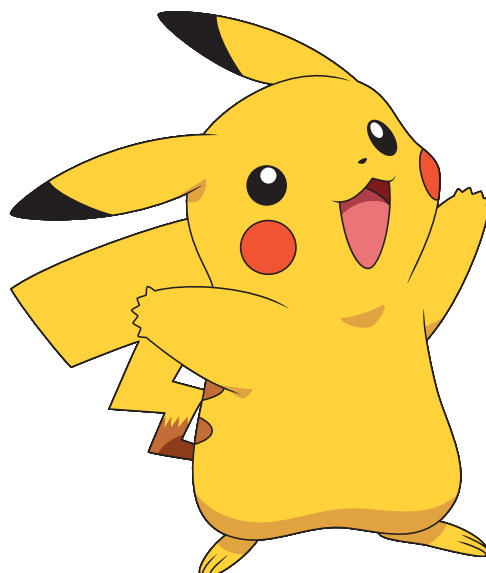
They must first insert the spare maze tile, then move their playing piece, and so on.

END OF THE GAME

Once you have found all of the items on your tokens, head back to your starting space. When a player reaches their starting space after finding all of their items, the game ends immediately and that player is the winner!

Tip for playing with younger children:

Distribute the tokens as usual. Then lay them all out face up in front of you (so that you can see the items). On your turn, try to reach any one of the items shown on your tokens. Each time you reach one of your items, turn the matching token over. Once you've turned all of your tokens over, return your playing piece to the starting space as usual to win the game.





Autor: Max J. Kobbert

Willkommen im Pokémon Labyrinth!

Einige der bekanntesten Pokémon, wie Evoli, Gengar und Relaxo haben sich in diesem verrückten Labyrinth versteckt und warten darauf von euch gefunden zu werden. Bewegt das Labyrinth geschickt, um neue Wege zu entdecken. Aber Vorsicht! Die Wände können sich wieder verschieben, gerade wenn ihr glaubt, dass ihr kurz davor seid, das zu finden, was ihr sucht!

INHALT:

- A) 1 Spielplan
- B) 34 Gängekarten
- C) 24 Pokéball-Chips
- D) 4 Spielfiguren



ZIEL DES SPIELS

Verschiebt vorsichtig und geschickt die Gänge, sodass ihr zu den Pokémon auf euren Chips gelangt. Wer als Erster all seine Pokémon gefunden hat und zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Vor der ersten Partie: Löst die Gängekarten und Chips vorsichtig aus den Stanztafeln.

VOR JEDEM SPIEL:

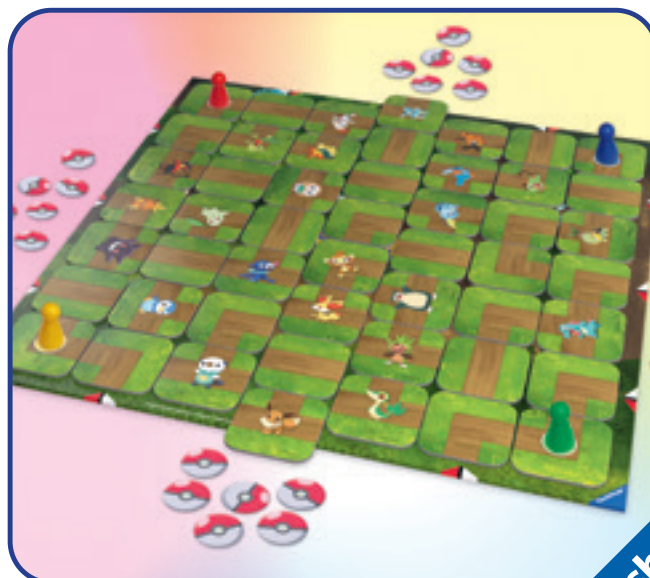
Mischt die Gängekarten verdeckt und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, sodass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig.

Sie wird offen neben den Spielplan gelegt und später verwendet, um Gängekarten zu ersetzen, die vom Spielplan geschoben worden sind.

Mischt die 24 verdeckten Pokéball-Chips und verteilt sie gleichmäßig unter den Spielern. Jeder Spieler* legt seine Chips verdeckt in einem Stapel vor sich auf den Tisch. Dann wählt jeder Spieler eine Spielfigur und stellt sie auf das Eckfeld der entsprechenden Farbe.

Jetzt kann's losgehen!

**Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.*



SPIELABLAUF

Alle Spieler sehen sich den obersten Pokéball-Chip ihres Stapels an, ohne ihn den Mitspielern zu zeigen. Dann sucht jeder auf dem Spielplan das Feld, das dasselbe Pokémon zeigt. Wer als Letztes Pokémon gespielt hat, beginnt. (Im Zweifelsfall beginnt der jüngste Spieler.) Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spielzug besteht immer aus zwei Phasen:

1. Gänge verschieben

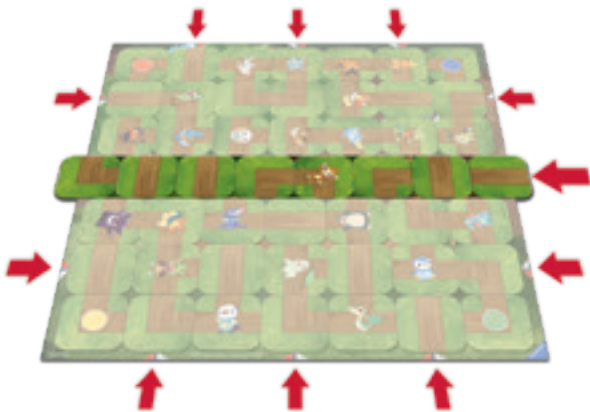
2. Spielfigur ziehen Wenn du an der Reihe bist, versuchst du, deine Spielfigur zu dem Pokémon zu bewegen, das auf deinem Chip abgebildet ist. Dazu schiebst du zuerst die Gängekarte, die neben dem Spielplan liegt, ins Labyrinth hinein und bewegst dann deine Spielfigur.

1. GÄNGE VERSCHIEBEN

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Stellen, an denen die freie Gängekarte eingeschoben werden kann. Wenn du an der Reihe bist, entscheidest du dich für eine der mit einem Pfeil markierten Reihen und schiebst die Gängekarte soweit hinein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau eine Gängekarte herausgeschoben wird.

Hinweis: Die Gängekarte darf nicht an dieselbe Stelle zurückgeschoben werden, bei der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde.

Zur Erinnerung bleibt die Gängekarte zunächst dort liegen, wo der vorherige Spieler sie herausgeschoben hat.



Steht auf der Gängekarte, die du herauschiebst, eine Spielfigur, stellst du diese sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die Gängekarte, die du eben hineingeschoben hast. Dieses Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug!



Wichtig: Du musst eine Reihe des Labyrinths verschieben, bevor du deine Spielfigur bewegen kannst – selbst wenn du das gesuchte Pokémon erreichen könntest, ohne das Labyrinth zu verändern.

2. SPIELFIGUR ZIEHEN

Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Spielfigur zu jedem Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Das gilt auch, wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht. Du darfst soweit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben. Aber du darfst nicht durch Wände hindurch ziehen. Beendest du deinen Zug auf dem gesuchten Pokémon, hast du es gefunden. Decke deinen Pokéball-Chip auf und leg ihn neben deinen Stapel. Nun darfst du dir den nächsten Chip deines Stapels anschauen. Er zeigt dir dein neues Ziel auf dem Spielplan.

Falls du in deinem Zug dein Ziel nicht erreichst, solltest du versuchen, dir eine möglichst gute Ausgangsposition für deinen nächsten Zug zu verschaffen.



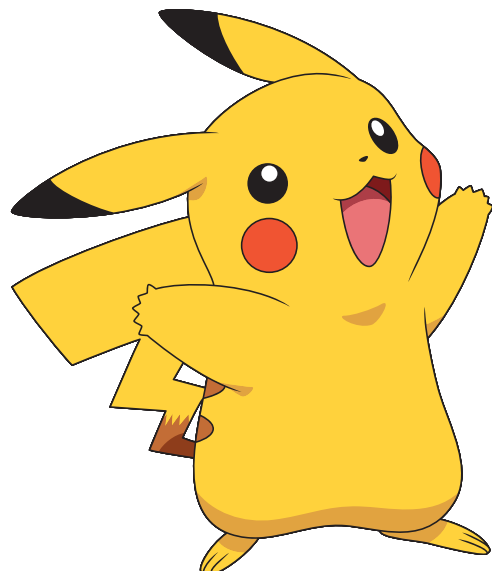
Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe: Er schiebt die freie Gängekarte in das Labyrinth hinein, bewegt dann seine Spielfigur usw.

SPIELENDE

Die Partie ist zu Ende, sobald ein Spieler alle seine Pokéball-Chips aufgedeckt und mit seiner Spielfigur wieder sein Startfeld erreicht hat. Wer das als Erster schafft, gewinnt.

Für jüngere Spieler

Die Schatzplättchen werden wie üblich aufgeteilt. Dann legt jeder Spieler alle seine Chips offen vor sich aus (sodass alle Pokémon zu sehen sind). Bist du an der Reihe, versuchst du, ein beliebiges deiner Pokémon zu erreichen. Falls du das schaffst, drehst du den entsprechenden Pokéball-Chip um. Sind alle deine Pokéball-Chips umgedreht, musst du – wie gewohnt – noch zurück zu deinem Startfeld laufen, um die Partie zu gewinnen.





Évoli, Ectoplasma, Ronflex et d'autres Pokémon se cachent dans le labyrinthe, attendant d'être attrapés ! Déplacez astucieusement le labyrinthe pour révéler de nouveaux chemins. Mais attention : Les murs peuvent se déplacer à nouveau au moment où vous pensez être sur le point d'attraper le Pokémon que vous cherchez !

A) 1 plateau de jeu
B) 34 plaques Couloir
C) 24 Jetons Poké Ball
D) 4 pions personnages



Déplacez habilement les tuiles du chemin pour libérer un passage vers le Pokémon que vous recherchez. Le premier joueur à trouver tous les Pokémon sur ses jetons Poké Balls et à revenir à sa place de départ gagne la partie.

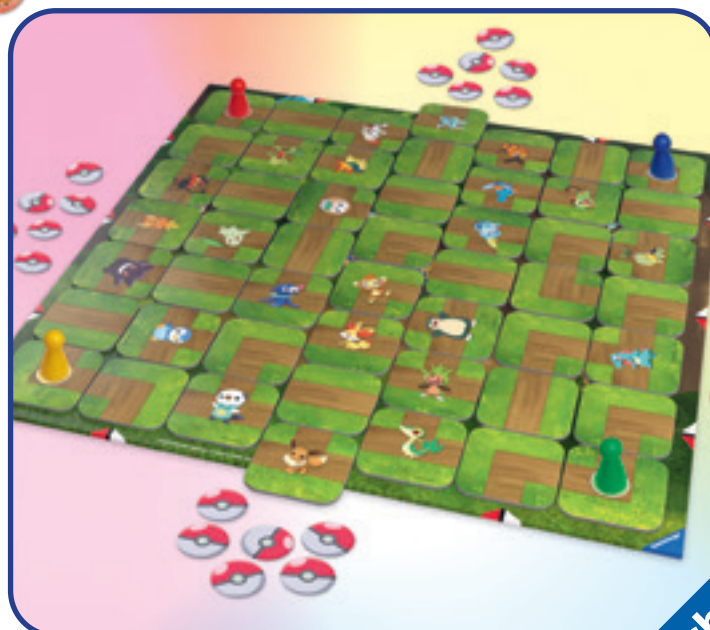
Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloir et les jetons Poké Balls.

Mélangez les 34 plaques Couloir du labyrinthe et placez-les face visible sur les emplacements vides du plateau de jeu pour former un labyrinthe aléatoire. Il doit rester une plaque Couloir.

Utilisez cette tuile pour déplacer le labyrinthe.

Mélangez également les 24 jetons Poké Balls et répartissez-les équitablement entre tous les joueurs. Placez vos jetons face cachée en pile devant vous sans les regarder. Choisissez maintenant un pion et placez-la sur la case de départ de la même couleur dans l'un des quatre coins du plateau de jeu.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !



COMMENT JOUER ?

Chaque joueur regarde le jeton Poké Ball du haut de sa pile sans le montrer aux autres joueurs. Il indique le premier Pokémon à trouver. La dernière personne à avoir regardé Pokémon commence. Si vous ne savez pas de qui il s'agit, c'est le plus jeune joueur qui commence. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se poursuit dans le sens horaire.

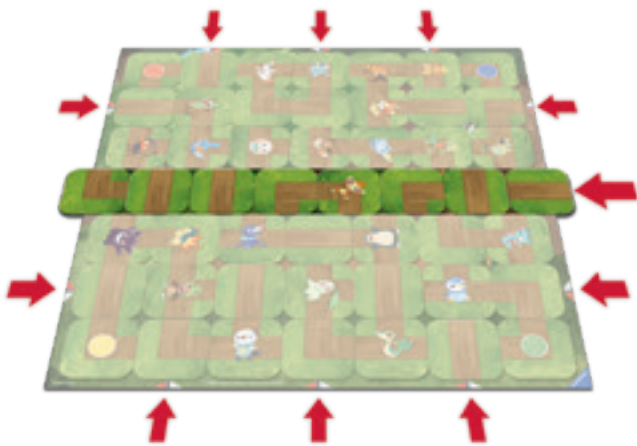
1. Déplacez le labyrinthe.

2. Déplacez votre pion. Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même trésor que sur le jeton supérieur de sa pile. Pour cela, il modifie toujours d'abord le labyrinthe en insérant la plaque Couloir, puis déplace son pion.

1. MODIFIER DES COULOIRS

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les endroits où peut être insérée la plaque supplémentaire. Quand vient son tour, le joueur choisit une rangée et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce qu'une et une seule plaque à l'opposé soit expulsée. Contrainte : Une plaque ne peut jamais être réintroduite à l'endroit même d'où elle a été expulsée par le joueur précédent.

Pour s'en souvenir, laissez la plaque à l'endroit où elle a été expulsée jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à son tour.



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

Attention : Le joueur doit toujours réintroduire la plaque supplémentaire, même s'il aurait pu atteindre le Pokémon sans modifier les couloirs.



2. DÉPLACEZ VOTRE PION.

Une fois que vous avez déplacé le labyrinthe, déplacez votre pion aussi loin que vous le souhaitez le long d'un chemin continu dans le labyrinthe. Après avoir déplacé le labyrinthe, vous pouvez déplacer votre pion sur n'importe quelle case que vous pouvez atteindre par un passage ininterrompu dans le labyrinthe.

Vous pouvez traverser et même terminer sur des espaces qui contiennent d'autres pions. Vous pouvez également choisir de ne pas bouger. Si vous terminez votre mouvement sur le Pokémon que vous recherchez, c'est que vous l'avez capturé. Placez le jeton face visible à côté de votre pile. Vous pouvez maintenant regarder le jeton suivant dans votre pile. Il indique le prochain Pokémon que vous devez trouver.

Conseil : Si vous ne pouvez pas atteindre l'objet à votre tour, essayez de vous en rapprocher pour pouvoir l'atteindre à votre prochain tour.



C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche :

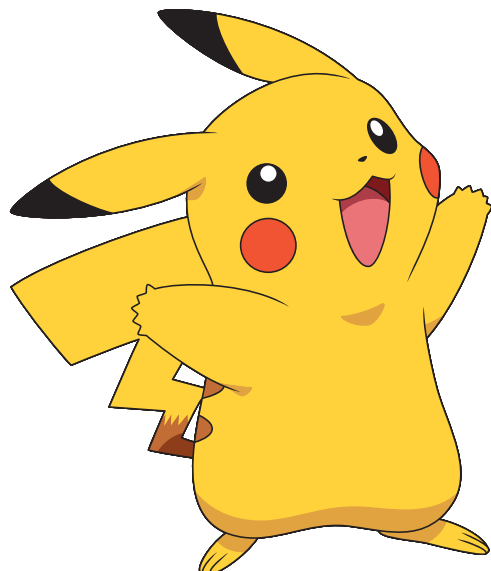
Il doit d'abord insérer la tuile de labyrinthe de réserve, puis déplacer son pion, et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur à avoir retourné tous ses jetons et à ramener son pion à son point de départ. Lorsqu'un joueur atteint sa case de départ après avoir trouvé tous ses objets, le jeu se termine immédiatement et ce joueur est le gagnant !

Variante avec les plus jeunes :

Distribuez les jetons Poké Balls comme d'habitude. Chacun les retourne tous devant lui (les trésors sont donc visibles). Quand vient son tour, le joueur essaye d'atteindre l'un de ses trésors, au choix. Dès qu'il y parvient, il retourne le jeton. Lorsque tous les jetons ont été retournés, le joueur doit encore rejoindre son point de départ, comme d'habitude.





Spelontwerp: Max J. Kobbert

Ontdek het spannende Pokémon doolhof

Eevee, Gengar, Snorlax en andere populaire Pokémon verstoppen zich in het doolhof en wachten erop om gevangen te worden! Verschuif het doolhof op een slimme manier om nieuwe wegen te onthullen. Maar wees voorzichtig: de muren kunnen weer verschuiven net wanneer je denkt dat je al bijna bij je doel bent.

INHOUD:

- A) 1 speelbord
- B) 34 doolhofkaarten
- C) 24 Poké Ball schijfjes
- D) 4 speelfiguren



DOEL VAN HET SPEL

Verschuif de doolhofkaarten slim om de weg vrij te maken naar de Pokémon die je zoekt. De eerste speler die alle Pokémon op zijn Poké Ball schijfjes vindt en terugkeert naar zijn startveld, wint het spel.

VOORBEREIDING

Vóór je eerste spel: haal voorzichtig de doolhofkaarten, speelfiguren en schijfjes uit het karton.

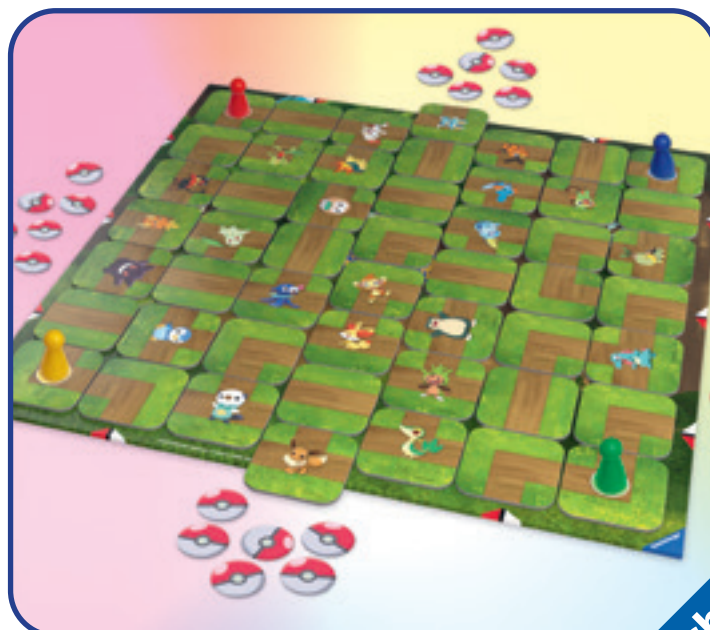
VOOR ELK SPEL:

Schud de 34 doolhofkaarten en leg ze open op de lege plekken op het speelbord om een willekeurig doolhof te vormen. Er moet één doolhofkaart over zijn.

Gebruik deze extra kaart om het doolhof te verschuiven.

Schud ook de 24 Poké Ball schijfjes en verdeel ze gelijk onder alle spelers. Leg je Poké Ball schijfjes met de beeldzijde naar beneden op een stapel voor je zonder ernaar te kijken. Kies nu een speelfiguur en plaats het op het startveld in dezelfde kleur in één van de vier hoeken van het speelbord.

Je bent nu klaar om te spelen!



SPELVERLOOP

Elke speler bekijkt het bovenste Poké Ball-schijfje in zijn stapel zonder deze aan de andere spelers te laten zien. Hier staat de eerste Pokémon op die gevonden moet worden. De laatste speler die Pokémon heeft gekeken, mag beginnen. Als je niet zeker weet wie dat is, dan begint de jongste speler. Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Een beurt bestaat altijd uit twee stappen:

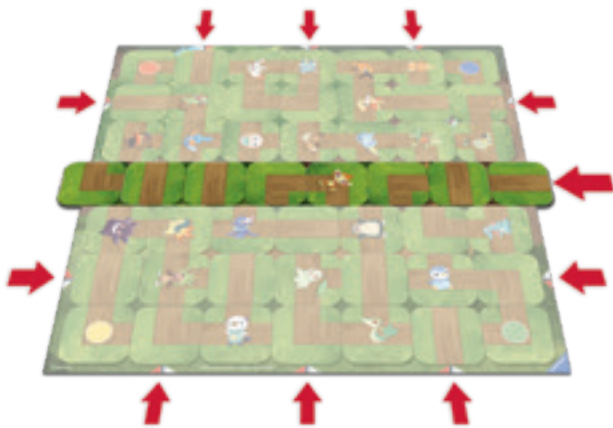
1. Verschuif het doolhof.

2. Verplaats je speelfiguur. Als je aan de beurt bent, probeer je je speelfiguur te verplaatsen naar het veld in het doolhof waarop de Pokémon van je huidige schijfje staat. Om dit te doen moet je altijd eerst een rij kaarten in het doolhof verschuiven en daarna je speelfiguur verplaatsen.

1. VERSCHUIF HET DOOLHOF.

Er staan twaalf pijlen langs de rand van het bord. Ze geven de rijen aan waar je de extra doolhofkaart kunt inschuiven. Als je aan de beurt bent, kies je een rij en plaats je de overgebleven doolhofkaart zo dat er precies één doolhofkaart aan de andere kant van het bord naar buiten wordt geschoven. De enige beperking: je kunt de doolhofkaart niet opnieuw plaatsen op de plek waar hij in de vorige beurt is uitgeschoven.

Tip: Laat de doolhofkaart eerst liggen waar hij naar buiten is geschoven. Je kunt dan meteen zien waar je de kaart tijdens deze beurt niet mag invoegen.



Als er bij het verschuiven van het doolhof speelfiguren van het bord worden geschoven, plaats ze dan onmiddellijk op de nieuw geplaatste doolhofkaart aan de andere kant van het speelbord. Dit telt niet als een zet.

Opmerking: De extra doolhofkaart moet altijd worden ingeschoven, zelfs als je de voorwerp die je zoekt kunt bereiken zonder kaarten te verschuiven.



2. VERPLAATS JE SPEELFIGUUR.

Zodra je het doolhof hebt verschoven, verplaats je je speelfiguur zo ver als je wilt langs een doorlopende weg in het doolhof. Na het verschuiven van het doolhof mag je je speelfiguur verplaatsen naar elk veld dat je kunt bereiken via een ononderbroken weg in het doolhof.

Je mag velden waar andere speelfiguren staan passeren en er zelfs op eindigen. Je kunt er ook voor kiezen om helemaal nergens heen te gaan. Als je eindigt op de Pokémon die je zoekt, dan heb je deze gevonden. Leg het schijfje met de afbeelding naar boven naast je stapel. Je kunt nu naar het volgende schijfje op je stapel kijken. Het laat de Pokémon zien die je moet vinden.

Tip: Als je de Pokémon tijdens je beurt niet kunt bereiken, probeer er dan dichterbij te gaan staan zodat je er tijdens je volgende beurt misschien wel bij kunt.



Nu is de speler links van je aan de beurt:

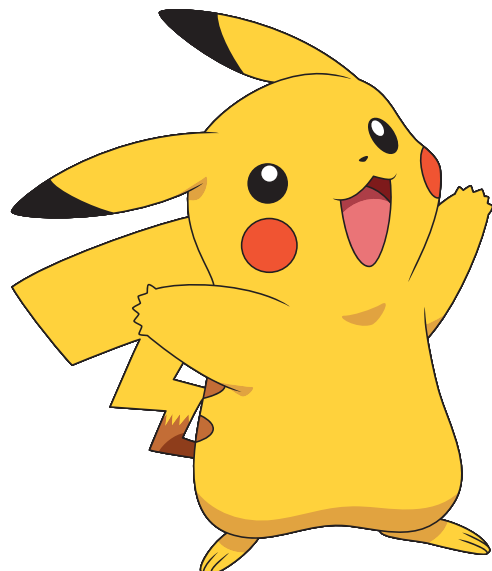
Deze moet eerst de extra doolhofkaart inschuiven, dan zijn speelfiguur verplaatsen, enz.

EINDE VAN HET SPEL

Als je alle Pokémon op je schijfjes hebt gevonden, ga je terug naar je startveld. Als een speler zijn startveld bereikt nadat hij alle Pokémon heeft gevonden, eindigt het spel onmiddellijk en is die speler de winnaar!

Tip om met jongere kinderen te spelen:

Verdeel de Poké Ball schijfjes zoals gebruikelijk. Leg ze vervolgens allemaal open voor je neer (zodat je de Pokémon kunt zien). Als je aan de beurt bent, probeer je één van de Pokémon op je schijfjes te bereiken. Elke keer dat je een van je Pokémon bereikt, draai je het bijbehorende schijfje om. Als je al je schijfjes hebt omgedraaid, zet je je speelfiguur zoals gebruikelijk terug op het startveld om het spel te winnen.



Pokémon



Autore: Max J. Kobbert

Esplora il fantastico Labirinto Pokémon

Eevee, Gengar, Snorlax e altri famosi Pokémon si nascondono nel labirinto, in attesa di essere catturati! Muovete abilmente il labirinto per scoprire nuovi percorsi. Attenzione però: Le pareti potrebbero spostarsi di nuovo proprio quando pensate di essere vicini a trovare ciò che cercate.

CONTENUTO:

- A) 1 tabellone
- B) 34 tessere labirinto
- C) 24 Gettoni Poké Ball
- D) 4 pedine



SCOPO DEL GIOCO

Muovete abilmente i corridoi del labirinto per creare nuovi percorsi e raggiungere i Pokémon che state cercando. Il primo giocatore che trova tutti i Pokémon sui propri gettoni Poké Ball e torna alla propria casella di partenza vince la partita.

PREPARAZIONE

Prima della vostra primissima partita: estraete con cura le tessere labirinto, le pedine e i gettoni dalle fustelle.

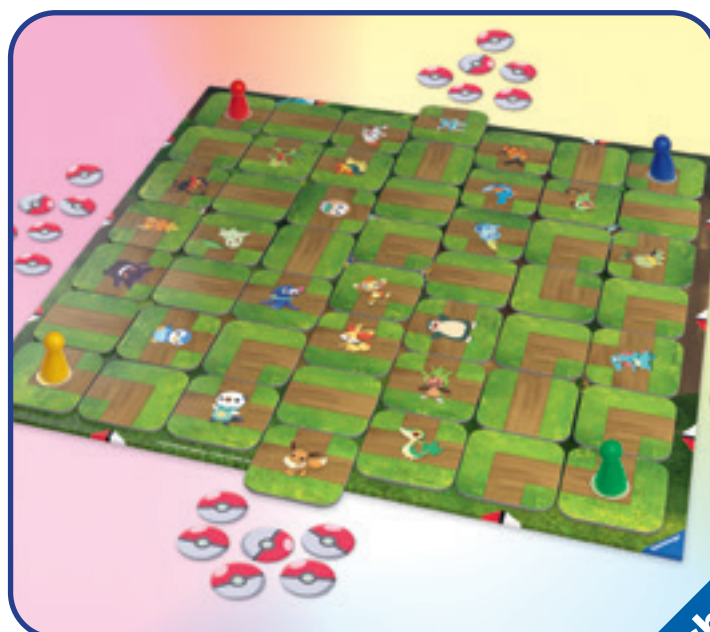
PRIMA DI OGNI PARTITA:

Mescolate le 34 tessere labirinto e posizionatele a faccia in su sugli spazi vuoti del tabellone, andando a formare un labirinto casuale di percorsi. Dovrebbe restare fuori una tessera labirinto dopo questo processo.

Userete questa tessera in eccesso per muovere il labirinto.

Mescolate anche i 24 gettoni Poké Ball e distribuiteli equamente tra tutti i giocatori. Posizionate i vostri gettoni a faccia in giù in una pila di fronte a voi, senza guardarli. Ora, scegliete una pedina e posizionate la sullo spazio di partenza dello stesso colore, in uno dei quattro angoli del tabellone.

Ora siete pronti a giocare!



COME SI GIOCA

Ogni giocatore guarda il gettone Poké Ball in cima alla propria pila, senza mostrarlo agli altri. Il gettone indica qual è il primo Pokémon da catturare. L'ultima persona ad aver visto Pokémon inizia. Se non si sa chi è, inizia il giocatore più giovane. Il gioco si svolge in senso orario. Un turno comporta sempre due fasi:

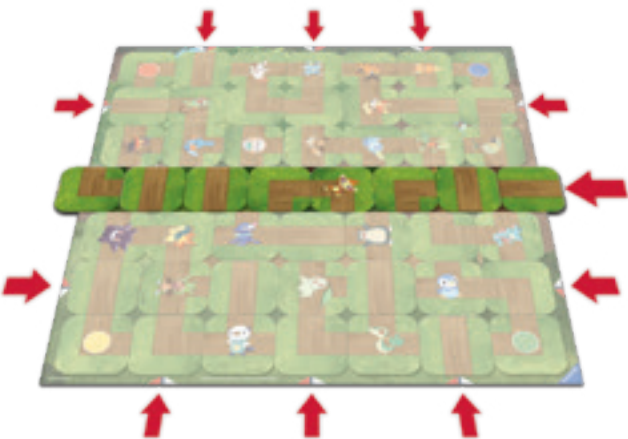
1. Muovere il labirinto.

2. Muovere la pedina. Al vostro turno, cercate di spostare la vostra pedina nello spazio del labirinto che raffigura il Pokémon del vostro gettone corrente. Dovete sempre prima spingere una fila di tessere nel labirinto, poi potete muovere la vostra pedina.

1. MUOVERE IL LABIRINTO

Ci sono dodici frecce intorno al bordo del tabellone. Indicano le file in cui è possibile inserire la tessera labirinto in eccesso. Al vostro turno, scegliete una fila e inserite la tessera labirinto in eccesso in modo che venga spinta fuori in modo che esattamente una tessera. Unica restrizione: non potete inserire la tessera labirinto nel punto da cui era uscita nel turno precedente.

Suggerimento: All'inizio, lasciate la tessera labirinto nel punto in cui è stata spinta fuori. In questo modo potete vedere subito dove non vi è permesso inserire la tessera durante questo turno.



Quando muovete il labirinto, se qualsiasi pedina viene spinta fuori dal tabellone, piazzatela immediatamente sulla tessera labirinto appena inserita sul lato opposto del tabellone. Questo non conta come movimento.

Nota: la tessera labirinto in eccesso deve sempre essere inserita, anche se potete raggiungere l'oggetto che cercate senza spostare alcuna tessera.



2. MUOVERE LA PEDINA

Una volta che avete mosso il labirinto, muovete la vostra pedina di quanti passi volete lungo un percorso continuo all'interno del labirinto.

È possibile attraversare e persino finire su spazi che contengono altre pedine. In alternativa, potete scegliere di non muovervi affatto. Se finite il vostro movimento sul Pokémon che cercate, allora lo avete catturato. Mettete il gettone scoperto accanto alla pila coperta. Ora potete dare un'occhiata al gettone successivo nella pila. Mostrerà il prossimo Pokémon che dovete trovare.

Suggerimento: Se non riuscite a raggiungere il Pokémon nel vostro turno, provate ad avvicinarvi in modo da poterlo raggiungere nel vostro prossimo turno.



Ora è il turno del giocatore alla vostra sinistra:

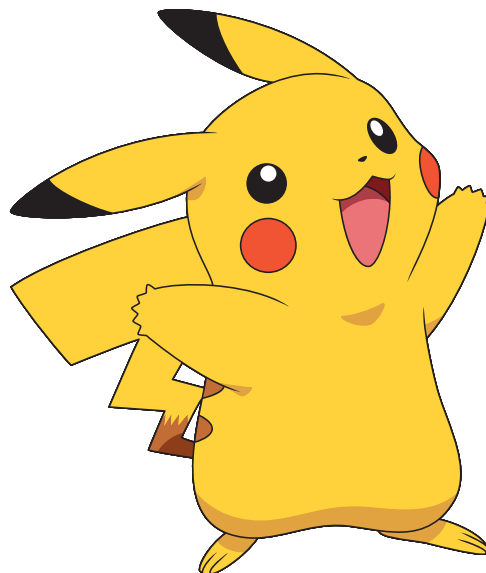
Deve prima inserire la tessera in eccesso, poi muovere la sua pedina, e così via.

FINE DEL GIOCO

Una volta una volta trovati tutti i Pokémon sui gettoni, tornate al vostro spazio di partenza. Quando un giocatore raggiunge il suo spazio di partenza dopo aver trovato tutti i suoi Pokémon, il gioco termina immediatamente e quel giocatore è il vincitore!

Suggerimento per giocare con i bambini più piccoli:

Distribuite i gettoni come di consueto. Poi disponeteli tutti a faccia in su davanti a voi (in modo da poter vedere i Pokémon). Al vostro turno, cercate di raggiungere uno qualsiasi dei Pokémon indicati sui vostri gettoni. Ogni volta che raggiungete uno dei vostri Pokémon, girate il gettone corrispondente. Una volta coperti tutti i gettoni Poké Ball, riportate la vostra pedina nella casella di partenza come di consueto per vincere la partita.





Diseño de juego: Max J. Kobbert

Explora el increíble Laberinto Pokémon

Eevee, Gengar, Snorlax y otros populares Pokémon se esconden en el laberinto, ¡esperando a ser capturados! Moved astutamente el laberinto para descubrir nuevos caminos. Pero tened cuidado: ¡las paredes pueden volver a transformarse justo cuando crees que estás cerca de encontrar lo que buscas!

CONTENIDO:

- A) 1 tablero de juego
- B) 34 losetas de laberinto
- C) 24 Fichas de Poké Ball
- D) 4 peones



OBJETIVO DEL JUEGO

Moved con habilidad las losetas del laberinto para abriros paso hasta el Pokémon que buscáis. El primer jugador que encuentre todos los Pokémon de sus fichas Poké Ball y vuelva a su espacio inicial gana la partida.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de la primera partida: separad con cuidado las losetas de laberinto, los peones y las fichas de la plancha troquelada.

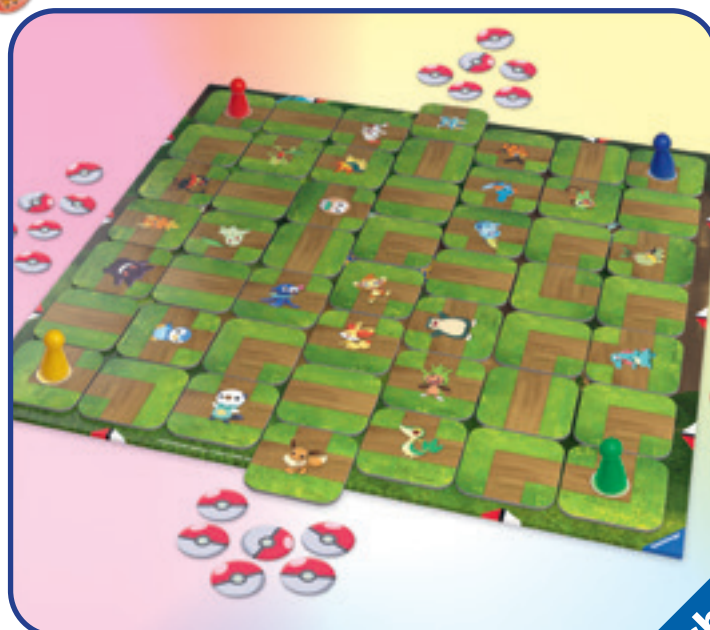
ANTES DE CADA PARTIDA:

Barajad las 34 losetas de laberinto y colocadlas boca arriba en las casillas vacías del tablero de juego para formar un laberinto aleatorio de caminos. Os sobrará una loseta de laberinto.

Utilizad esta loseta sobrante para mover el laberinto.

Barajad también las 24 fichas de Poké Ball y repartidlas equitativamente entre todos los jugadores. Colocad las fichas boca abajo en una pila frente a vosotros sin mirarlas. Ahora cada jugador escoge un peón y lo pone en la casilla de salida del mismo color, situada en una de las cuatro esquinas del tablero de juego.

¡Ya estáis listos para jugar!



CÓMO SE JUEGA

Cada jugador mira la ficha Poké Ball superior de su montón sin mostrársela a los demás jugadores. Indica el primer Pokémon que hay que buscar. Empieza la última persona en haber visto Pokémon. En caso de duda, empieza el jugador más joven. El juego se desarrolla por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Un turno siempre consta de dos pasos:

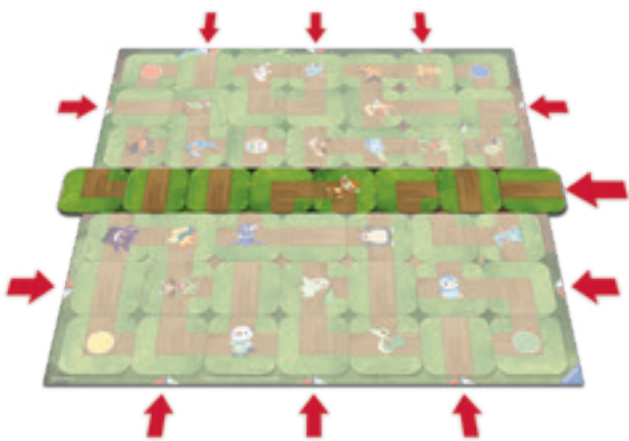
1. Mover el laberinto.

2. Mover tu peón. En tu turno, intenta mover tu peón al espacio del laberinto que representa el Pokémon de tu ficha actual. Siempre debes mover primero una fila de losetas de laberinto y, a continuación, mover tu peón.

1. MOVER EL LABERINTO

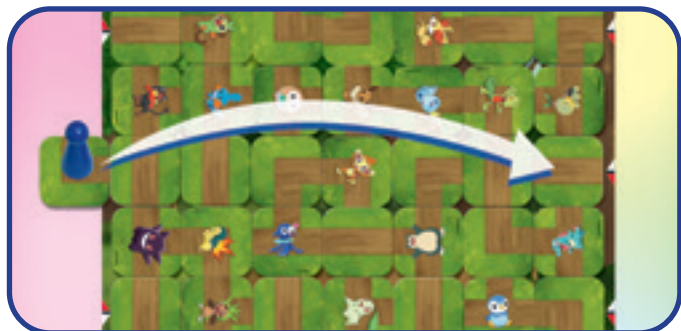
En el borde del tablero hay doce flechas que indican las filas por las que puedes introducir la loseta de laberinto sobrante. En tu turno, elige una fila e introduce la loseta de laberinto sobrante de modo que salga una loseta de laberinto por el lado opuesto del tablero. Excepción: no puedes volver a introducir la loseta de laberinto por el lugar del que acaba de salir expulsada en el turno anterior.

Sugerencia: Dejad la pieza sobrante justo al lado de donde ha salido. Así podréis ver inmediatamente por qué fila no podréis introducir la loseta sobrante en ese turno.



Al mover el laberinto, si algún peón sale del tablero junto con la loseta expulsada, colócalo inmediatamente en la loseta de laberinto recién introducida en el lado opuesto del tablero de juego. Esto no cuenta como un movimiento.

Nota: La ficha sobrante del laberinto debe insertarse siempre, incluso si puedes alcanzar el Pokémon que buscas sin desplazar ninguna ficha.



2. MOVER TU PEÓN

Una vez que hayas movido el laberinto, mueve tu peón tantas casillas como quieras, siguiendo los caminos creados. Después de mover el laberinto, puedes mover tu peón a cualquier casilla a la que puedas, siguiendo un camino ininterrumpido del laberinto.

Puedes pasar por casillas ocupadas por otros peones e incluso terminar tu turno en ellas. También puedes optar por no mover tu peón y dejarlo donde estaba. Si terminas tu movimiento en el Pokémon que buscabas, voltea tu ficha de Poké Ball boca arriba y déjala al lado de tu pila de fichas. Ahora puedes echar un vistazo a la siguiente ficha de tu pila. Esta te indica el siguiente Pokémon que debes encontrar.

Consejo: Si no puedes alcanzar el objetivo en tu turno, intenta acercarte a él para poder alcanzarlo en tu siguiente turno.



Ahora es el turno del jugador de tu izquierda:

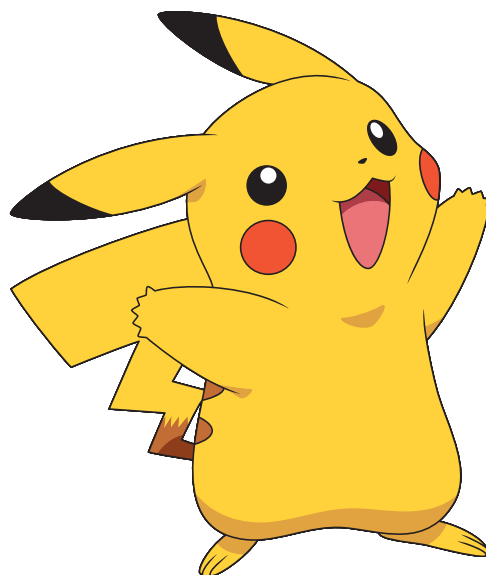
Primero debe insertar la ficha de laberinto sobrante, luego mover su peón, y así sucesivamente.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez que hayas encontrado todos los Pokémon de tus fichas, vuelve a tu casilla de salida. Cuando un jugador llegue a su casilla de salida después de haber encontrado a todos sus Pokémon, la partida terminará inmediatamente y ese jugador será el ganador!

Consejo para jugar con niños pequeños:

Distribuye las fichas como de costumbre. Colócalas boca arriba delante de ti (para que puedas ver los Pokémon). En tu turno, intenta alcanzar cualquiera de los Pokémon que aparecen en tus fichas. Cada vez que alcances uno de los Pokémon, voltea la ficha correspondiente. Cuando hayas volteado todas las fichas, vuelve a colocar tu peón en tu casilla inicial para ganar la partida.





Projekt gry: Max J. Kobbert

Odkryj niezwykle LABIRYNT PokémonMaze

Eevee, Gengar, Snorlax i inne popularne Pokémony ukrywają się w labiryncie, czekając na złapanie! Sprytnie przesuwaj labirynt, aby odkryć nowe ścieżki. Uważaj jednak: Ściany mogą przesunąć się ponownie akurat wtedy, gdy myślisz, że jesteś blisko znalezienia tego, czego szukasz!

ZAWARTOŚĆ:

- A) 1 plansza do gry
- B) 34 płytki labiryntu
- C) 24 Żetony Poké Ball
- D) 4 pionki



CEL GRY

Umiejętnie przesuwaj płytki ścieżki, aby utorować sobie przejście do poszukiwanego Pokémona. Pierwszy gracz, który znajdzie wszystkie Pokémony na swoich żetonach Poké Ball i wróci na swoje pole startowe, wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką: Ostrożnie usuń płytki labiryntu, elementy do gry i żetony z planszy.

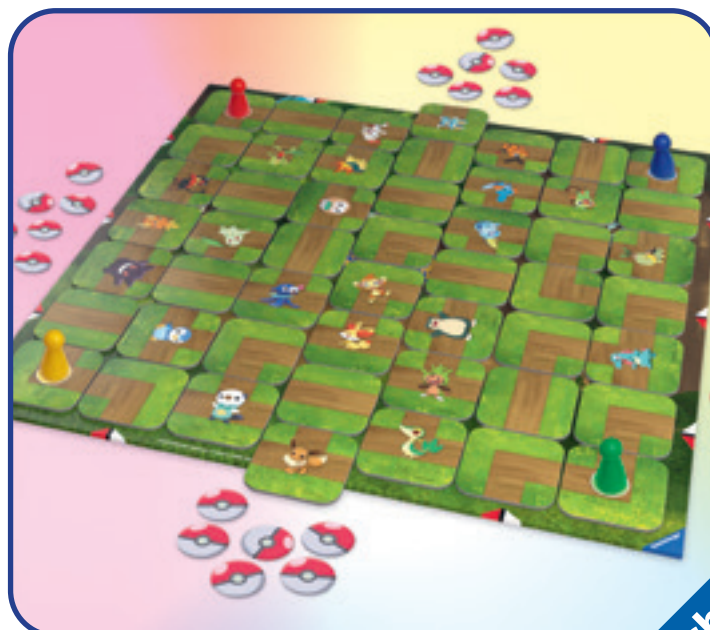
PRZED KAŻDĄ GRĄ:

Potasuj 34 płytki labiryntu i umieść je odkryte na pustych polach na planszy, aby utworzyć losowy labirynt ścieżek. Powinna zostać jedna płytki ścieżki.

Użyj tej zapasowej płytki, aby przesuwać labirynt.

Potasuj także 24 żetony Poké Ball i rozdziel je równo pomiędzy wszystkich graczy. Umieść żetony zakryte w stosie przed sobą, nie patrząc na nie. Teraz wybierz pionek i umieść go na polu startowym w tym samym kolorze w jednym z czterech rogów planszy.

Jesteście teraz gotowi do gry!



JAK GRAĆ

Każdy gracz patrzy na znajdujący się na samej górze żeton Poké Ball w swoim stosie, nie pokazując go innym graczom. Wskazuje on pierwszego Pokémona do znalezienia. Rozpoczyna ostatnia osoba, która oglądała Pokémony. Jeśli nie masz pewności, kto to jest, zaczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tura zawsze składa się z dwóch kroków:

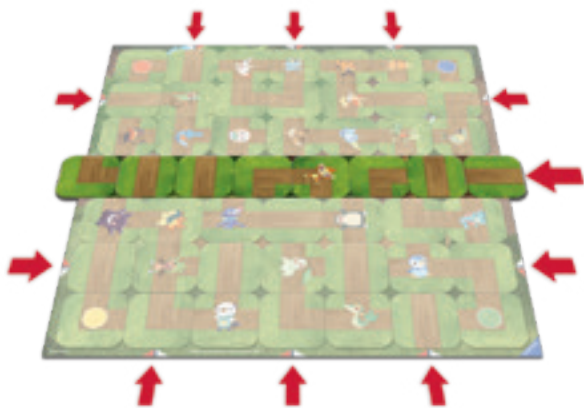
1. Przesuń labirynt.

2. Przesuń swój pionek. W swojej turze spróbuj przesunąć swój pionek na pole w labiryncie przedstawiające Pokémona na aktualnym żetonie. Najpierw musisz przesunąć rząd kafelków w labiryncie, a dopiero potem przesunąć swój pionek.

1. PORUSZANIE SIĘ PO LABIRYNCIE

Wokół krawędzi planszy znajduje się dwanaście strzałek. Wskazują one rzędy, w których można umieścić zapasową płytkę labiryntu. W swojej turze wybierz rząd i dołóż zapasową płytkę labiryntu tak, aby dokładnie jedna płytkę labiryntu została przesunięta na przeciwną stronę planszy. Jedyne ograniczenie: Nie możesz ponownie umieścić płytki labiryntu w miejscu, z którego została przesunięta w poprzedniej turze.

Wskazówka: Na początku pozostaw płytkę ścieżki w miejscu, z którego została wypchnięta. Dzięki temu od razu zobaczysz, gdzie nie możesz jej wstawić w tej turze.



Podczas przesuwania labiryntu, jeśli jakieś elementy gry zostaną zepchnięte z planszy, natychmiast umieść je na nowo umieszczonym kafelku labiryntu po przeciwnej stronie planszy. Nie liczy się to jako ruch.

Uwaga: Zapasowa płytkę labiryntu musi być zawsze dołożona, nawet jeśli można dotrzeć do poszukiwanego przedmiotu bez przesunięcia płytek labiryntu.



2. PRZESUNIĘCIE SWOJEGO PIONKA

Po przesunięciu labiryntu przesun swój pionek tak daleko, jak chcesz, wzdłuż ciągłej ścieżki w labiryncie. Po przesunięciu labiryntu możesz przesunąć swój pionek na dowolne pole, do którego możesz dotrzeć przez nieprzerwaną ścieżkę w labiryncie.

Możesz przechodzić, a nawet kończyć na polach, na których znajdują się inne elementy gry. Alternatywnie, możesz też nigdzie się nie ruszać. Jeśli zakończysz ruch na przedmiocie, którego szukasz, oznacza to, że go znalazłeś. Umieść żeton odkryty obok swojego stosu. Możesz teraz spojrzeć na następny żeton w swoim stosie. Wskazuje on następnego Pokémona, który musisz znaleźć.

Wskazówka: Jeśli nie możesz osiągnąć Pokémona w swojej turze, spróbuj zbliżyć się do niego, aby móc go osiągnąć w następnej turze.



Teraz kolej na gracza po lewej stronie:

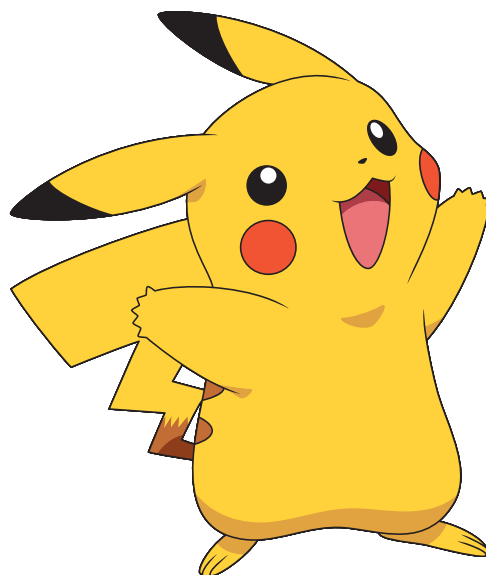
Musi on najpierw dołożyć zapasową płytkę labiryntu, następnie przesunąć swój pionek i tak dalej.

KONIEC GRY

Po znalezieniu wszystkich Pokémonów na swoich żetonach, wróć do swojego pola startowego. Gdy gracz dotrze do swojego pola startowego po znalezieniu wszystkich Pokémonów, gra kończy się natychmiast i ten gracz zostaje zwycięzcą!

Wskazówka dla młodszych dzieci:

Rozdaj żetony jak zwykle. Następnie połóż je przed sobą rewersem do góry (tak, abyś mógł zobaczyć Pokémony). W swojej turze spróbuj osiągnąć dowolnego z Pokémonów pokazanych na żetonach. Za każdym razem, gdy osiągniesz jednego z Pokémonów, odwróć pasujący żeton. Po odwróceniu wszystkich żetonów, gracz powinien jak zwykle umieścić swój pionek na polu startowym, aby wygrać grę.





Herní design: Max J. Kobbert

Prozkoumejte báječné Pokémonní bludiště

Eevee, Gengar, Snorlax a další populární Pokémoni se skrývají v bludišti a čekají, až je chytíte! Chytře posouvajte bludiště a odkrývejte nové cesty. Ale pozor: Stěny se mohou znovu posunout právě ve chvíli, kdy si budete myslet, že už jste blízko svého cíle!

OBSAH:

- A) 1 hrací deska
- B) 34 dílků bludiště
- C) 24 žetony Poké Ball
- D) 4 hrací figurky



CÍL HRY

Šikovně posouvajte dílky bludiště, abyste uvolnili průchod k Pokémonovi, kterého hledáte. Hráč, který jako první najde všechny Pokémony ze svých žetonů Poké Ball a vrátí se na start, vyhrává.

PŘÍPRAVA

Před první hrou: Opatrně oddělte dílky bludiště, hrací figurky a žetony z perforovaných desek.

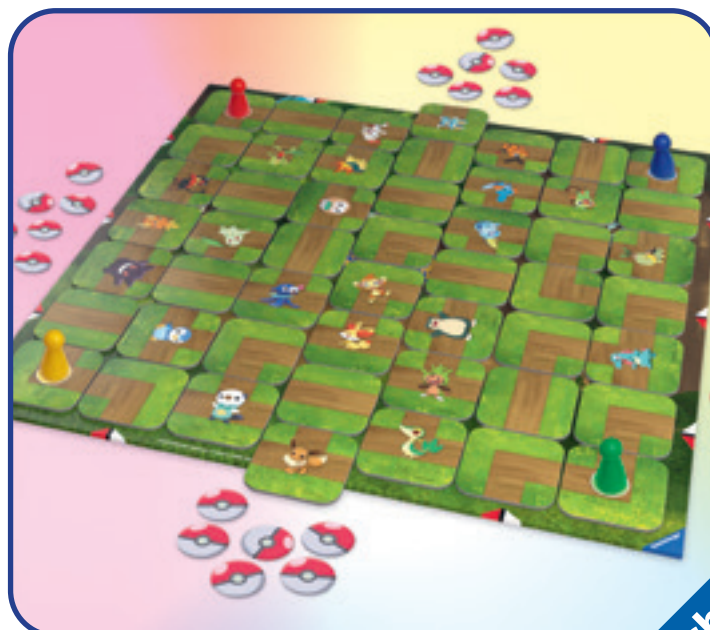
PŘED KAŽDOU HROU:

Zamíchejte 34 dílků bludiště a lícem nahoru je položte na prázdná políčka hrací desky. Tím vznikne náhodné bludiště cest. Jeden dílek cesty by měl zůstat navíc.

Tento volný dílek použijte k posouvání bludiště.

Zamíchejte také 24 žetonů Poké Ball a rovnoměrně je rozdejte mezi všechny hráče. Žetony položte lícem dolů na hromádku před sebe, aniž byste si je prohlíželi. Nyní si vyberte hrací figurku a umístěte ji na políčko start stejné barvy. Políčko start se nachází v rozích hrací desky.

Teď jste připraveni začít hrát!



JAK HRÁT

Každý hráč si prohlédne vrchní žeton Poké Ball na své hromádce, aniž by ho ukazoval ostatním hráčům. Žeton označuje prvního Pokémona, kterého má hráč za úkol najít. Začíná hráč, který se na Pokémona podívá jako poslední. Pokud si nejste jisti, kdo to byl, pak začíná nejmladší hráč. Hraje se po směru hodinových ručiček. Tah se vždy skládá ze dvou kroků:

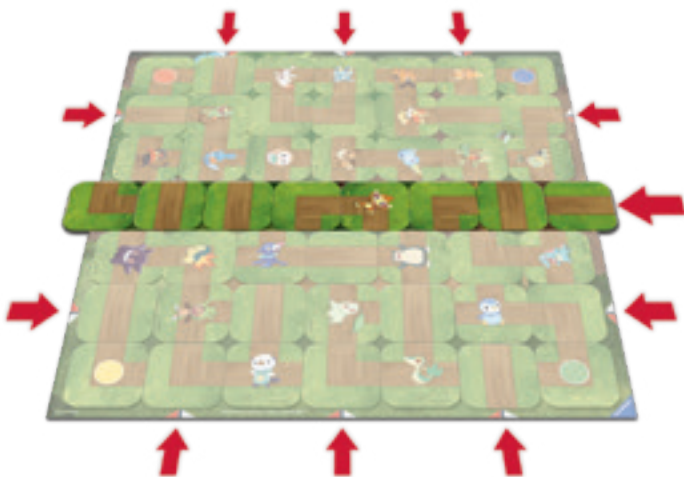
1. Posunutí bludiště.

2. Tah hrací figurkou. Během svého tahu se pokuste táhnout svou hrací figurkou na políčko v bludišti, na kterém je stejný předmět jako na vašem aktuálním žetonu. Vždy musíte nejprve posunout řadu dílků bludiště a teprve poté táhnout svou figurkou.

1. POSUNUTÍ BLUDIŠTĚ

Podél okraje hrací desky je dvanáct šipek. Označují řady, do kterých můžete vložit volný dílek bludiště. Když jste na tahu, vyberte si řadu a vložte do ní volný dílek bludiště tak, aby přesně jeden dílek bludiště vypadl z opačné strany hrací desky. Jediné omezení je, že dílek bludiště nesmíte vložit na místo, ze kterého vypadl v předchozím tahu.

Tip: Nechte dílek bludiště ležet na místě, odkud vypadl. Pak je hned vidět, kam ho během tahu nesmíte vložit.



Pokud při posouvání bludiště vypadne z hrací desky figurka, umístěte ji na nově vložený dílek bludiště na opačné straně hrací desky. Toto není považováno za tah.

Poznámka: Volný dílek bludiště je třeba vložit vždy, dokonce i když se k hledanému předmětu můžete dostat bez posouvání dílků bludiště.



2. TAH HRACÍ FIGURKOU

Po posunutí bludiště táhnete svou figurkou po nepřerušované cestě v bludišti tak daleko, jak chcete. Po posunutí bludiště můžete svou figurku přesunout na libovolné políčko, na které se dostanete po nepřerušované cestě.

Můžete procházet políčky a dokonce i skončit na políčku, kde jsou už jiné figurky. Případně se můžete rozhodnout, že zůstanete tam, kde jste. Pokud svůj tah ukončíte na hledaném předmětu, pak jste jej našli. Položte žeton lícem nahoru vedle své hromádky. Teď se můžete podívat na další žeton ze své hromádky. Na žetonu je zobrazena další položka, kterou musíte najít.

Tip: Pokud se vám během svého tahu nedaří dojít až k požadovanému předmětu, zkuste se k němu dostat blíže, aby se vám to podařilo při dalším tahu.



Nyní je na řadě hráč po vaší levici:

Nejprve musí vložit volný dílek do bludiště, poté táhnout hrací figurku a tak dále.

KONEC HRY

Až najdete všechny předměty ze svých žetonů, vraťte se na start. Jakmile se hráč po nalezení všech předmětů vrátí na start, hra hned končí a tento hráč se stává vítězem!

Tip pro hru s mladšími dětmi:

Žetony rozdejte jako obvykle. Pak je všechny položte před sebe lícem nahoru (abyste viděli, co na nich je). Až budete na tahu, snažte se dostat k některému z předmětů na svých žetonech. Pokaždé, když se dostanete k jednomu ze svých předmětů, otočte příslušný žeton lícem dolů. Jakmile otočíte všechny žetony, vraťte se se svou figurkou na start a tým vyhráváte.



©2025

ravensburger.com/service

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 9333 • Seattle WA 98109 • USA

©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.
©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ® et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.