SV

LABYRINTH

Connect

Labyrinth Connect för **2–6** Pokémon-fans
från **7** år och uppåt.

Författare: Max J. Kobbert
Design: dreispur GmbH
Redaktör: Sophia Hägele



Innehåll: 50 labyrintkort

Hur man spelar

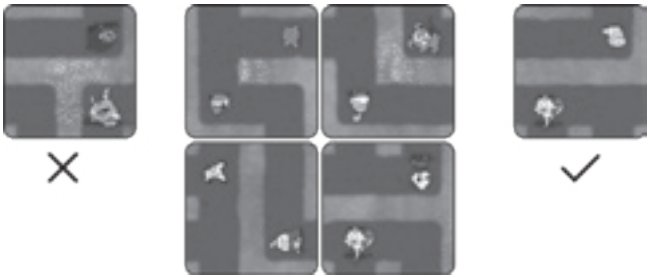
Lägg kort för att på ett smart sätt skapa en labyrint som ständigt förändras. Använd dina kort för att koppla ihop två eller flera likadana Pokémon med sammanhängande vägar och få korten som belöning. Vem har samlat flest kort när spelet är slut?

Förbered spelet

Blanda korten noga och ge **två kort** till varje spelare. Lägg sedan ut **fyra kort** så att de bildar en fyrkant (se bilden nedan som exempel). Lägg resten av korten i en hög med framsidan nedåt. Den yngsta spelaren börjar, sedan fortsätter spelet medurs.

1. Lägg korten

När det är din tur lägger du ett av dina kort från handen till labyrinten så att det kopplas ihop med minst ett annat kort.



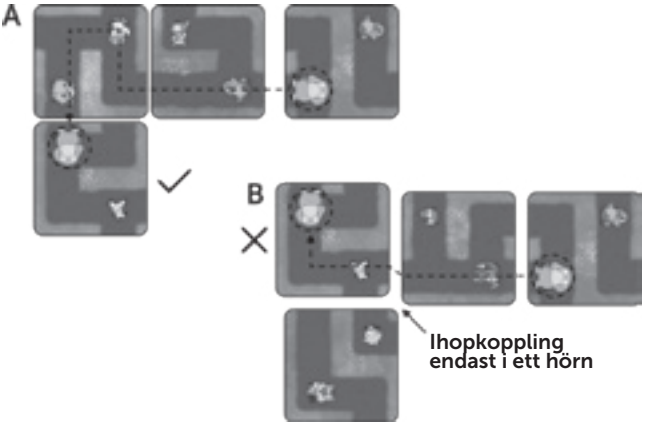
Koppla ihop Pokémon

Om möjligt, lägg ditt kort så att det finns en väg från en Pokémon på ditt kort till en identisk Pokémon i labyrinten. I exemplet på nästa sida leder vägen från **Psyduck på ditt kort** till **Psyduck i labyrinten** (se exempel A). Det spelar ingen roll hur lång vägen är eller om det finns andra Pokémon längs vägen. Om du **inte** kan skapa en väg till en annan identisk Pokémon har du haft otur den här gången. Men om du lyckas, **kan du nu ...**

2. Samla Pokémon

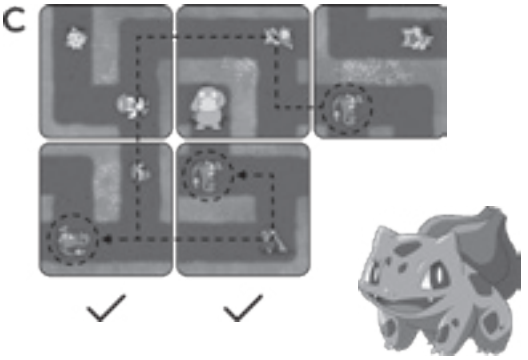
Har du upptäckt en sammanhängande väg till en identisk Pokémon? Visa det för alla genom att följa vägen med fingret från ditt nyplacerade kort till Pokémon i labyrinten. Ta nu kortet med den andra identiska Pokémon (Psyduck i exempel A) och placera det framför dig som ett poäng.

Du kan bara ta kortet om alla återstående kort förblir sammankopplade och gränsar till minst en sida. **Om korten endast är ihopkopplade i ett hörn är det inte godkänt.** (Exempel B). Det kort du lägger ner stannar alltid på sin plats.



Samla flera Pokémon

Ibland kan du lyckas skapa vägar med två eller flera Pokémon som är identiska med den på ditt kort. Du kan då ta alla dessa kort (Charmander i exempel C), men bara om alla andra kort förblir sammankopplade, förstås.



3. Din tur är slut

Innan du avslutar din tur drar du ett nytt kort från den nedvända högen så att du har två kort på handen. Nu är det din vänstra grannes tur.

Spelet är slut

Spelet slutar så fort högen med nedvända kort är tom och alla spelare har lagt ut alla sina kort. Den som har samlat flest labyrintkort vinner.

NO

LABYRINTH

Connect

Labyrinth Connect for **2–6** Pokémon-fans
fra **7** år og oppover.

Forfatter: Max J. Kobbert
Design: dreispur GmbH
Redaktør: Sophia Hägele



Innhold: 50 labyrintkort

Hvordan spille

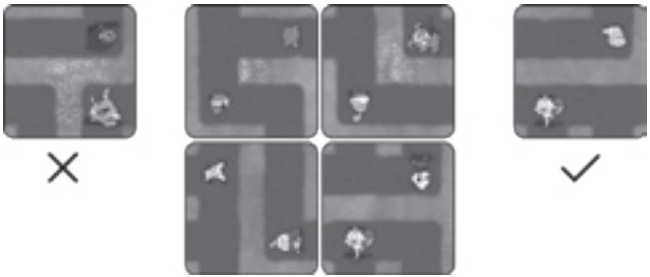
Legg kortene for å lage en smart labyrint som stadig endrer seg. Bruk kortene dine til å koble sammen to eller flere identiske Pokémon med ubrutte stier, og bli belønnet med kort. Hvem kan samle flest kort ved slutten av spillet?

Forberedelse

Bland kortene godt og gi **to kort** til hver spiller. Dette er deres hånd. Legg deretter ut **fire kort** slik at de danner et kvadrat hvor som helst (se illustrasjonen for et eksempel). Legg de resterende kortene i en bunke med forsiden ned. Den yngste spilleren starter, og spillet fortsetter med klokken.

1. Legge ut kortene

Når det er din tur, legger du **ett av kortene** fra hånden din til labyrinten, slik at den grenser til minst ett eksisterende kort.



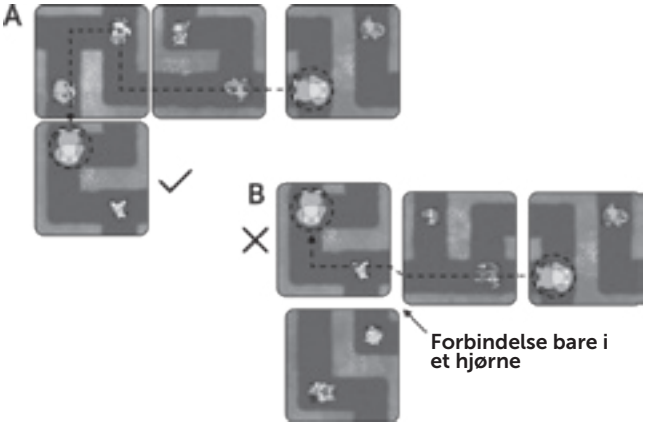
Koble sammen Pokémon

Der det er mulig, legg kortet ditt slik at det dannes en **sammenhengende sti** fra Pokémon på kortet ditt til til et annet kort i labyrinten med en identisk Pokémon. I eksemplet på neste side fører stien fra **Psyduck på kortet ditt** til **Psyduck i labyrinten** (se eksempel A). Det spiller ingen rolle hvor lang stien er, eller om det er andre Pokémon langs stien. Hvis du **ikke** klarer å lage en sti til en annen identisk Pokémon, har du vært uheldig denne gangen. Men hvis du klarer det, **kan du nå ...**

2. Samle Pokémon

Har du oppdaget en ubrutt sti til en identisk Pokémon? Vis det til alle ved å følge stien med fingeren fra det nyeste kortet ditt til Pokémon i labyrinten. Ta nå kortet med den andre identiske Pokémon (Psyduck i eksempel A) og legg det foran deg som et poeng.

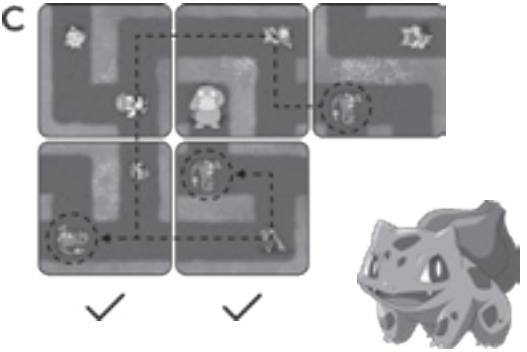
Du kan bare ta kortet hvis alle de gjenværende kortene forblir sammenhengende og grenser til minst én side. **Forbindelser bare i et hjørne er ikke tillatt** (Eksempel B). Kortet du legger, forblir alltid på sin plass.



Samle flere Pokémon

Noen ganger kan du klare å lage stier med to eller flere Pokémon som er identiske med den på kortet ditt. Du kan da ta alle disse kortene (Charmander i eksempel C), men selvfølgelig bare hvis alle de andre kortene forblir sammenkoblet.

C



3. Slutten av din tur

Før du avslutter din tur, trekker du et kort fra den nedvendte bunken, slik at du har to kort på hånden. Nå kan personen til venstre for deg begynne sin tur.

Spillet er slutt

Spillet er slutt så snart den bunken med kort er tom og alle spillerne har kastet alle korten sine. Den som har samlet flest labyrintkort, vinner.

DA

LABYRINTH

Connect

Labyrinth Connect for **2–6** Pokémon-fans
fra **7** år og opefter.

Forfatter: Max J. Kobbert
Design: dreispur GmbH
Redaktør: Sophia Hägele



Indhold: 50 labyrintkort

Sådan spiller man

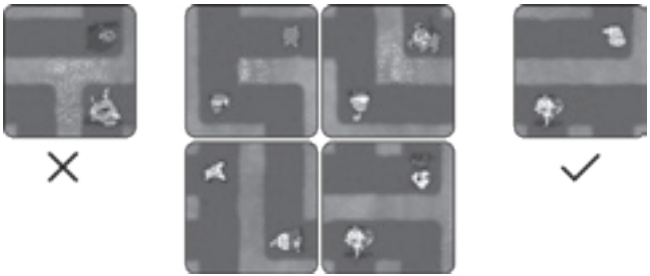
Læg kortene for at skabe en labyrint af stier, der hele tiden ændrer sig. Brug dine kort til at forbinde to eller flere identiske Pokémon med ubrudte stier og bliv belønnet med kort. Hvem har samlet flest kort, når spillet er slut?

Forberedelse af spillet

Bland labyrintkortene godt og giv **to kort** til hver spiller. Dem skal man have på hånden. Læg derefter **fire kort** ud, så de danner en firkant sammen (se illustrationen for et eksempel). Læg de resterende kort i en bunke med billedsiden nedad. Den yngste spiller starter, og spillet fortsætter derefter med uret.

1. Læg kort ud

Når det er din tur, lægger du **et af dine kort** fra din hånd til labyrinten, så det grænser op mod mindst et af de eksisterende kort.



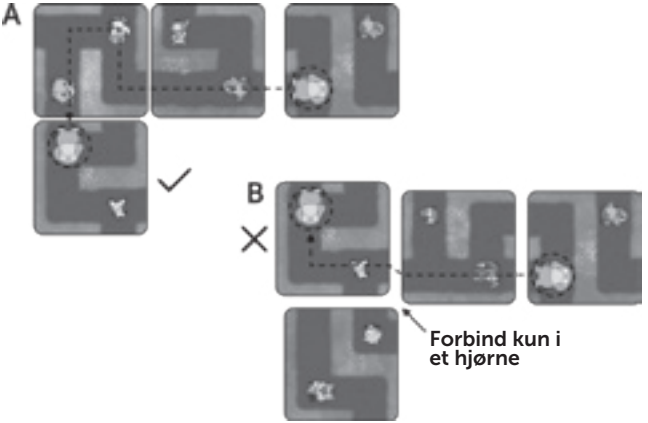
Forbind Pokémon

Læg dit kort, hvor det er muligt, så der er dannes en sammenhængende sti fra den Pokémon på dit kort til et andet kort i labyrinten med en identisk Pokémon. I eksemplet på næste side fører stien fra **Psyduck på din brik** til **Psyduck i labyrinten** (se eksempel A). Det betyder ikke noget, hvor lang stien er, eller om der er andre Pokémon undervejs. Hvis du **ikke** kan skabe en sti til en anden identisk Pokémon, har du været uheldig denne gang. Men hvis det lykkes, **kan du nu ...**

2. Samle Pokémon

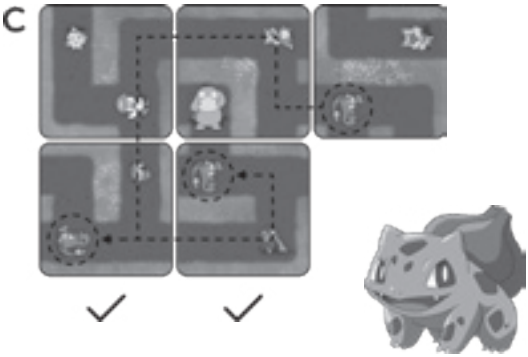
Har du fundet en ubrudt sti til en identisk Pokémon? Så vis det til alle ved at følge stien med fingeren fra dit seneste kort til Pokémon i labyrinten. Tag nu kortet med den anden, identiske Pokémon (Psyduck i eksempel A), og læg det foran dig som et point.

Du kan kun tage kortet, hvis alle de resterende kort stadig hænger sammen og grænser op til mindst én side. **Forbindelser, der kun er i et hjørne, er ikke tilladt** (Eksempel B). Det kort, du lægger, forbliver altid på sin plads.



Saml flere Pokémon

Nogle gange kan du måske skabe stier med to eller flere Pokémon, der er identiske med den på dit kort. Du kan derefter tage alle kortene (Charmander i eksempel C) – selvfølgelig kun, hvis alle de andre kort stadig hænger sammen.



3. Din tur er slut

Inden du slutter din tur, træk et kort fra den bunke, der ligger med billedsiden nedad, så du har to kort på hånden. Nu kan spilleren til venstre for dig begynde sin tur.

Spillet er slut

Spillet slutter, når bunken er tom, og alle spillere har lagt alle sine kort ud. Den, der har samlet flest labyrintkort, vinder.

FI

LABYRINTH

Connect

Labyrintti Connect **2–6** Pokémon-fanille
7 -vuotiaille ja sitä vanhemmille.

Tekijä: Max J. Kobbert
Suunnittelu: dreispur GmbH
Toimittaja: Sophia Hägele



Sisältö: 50 polkukorttia

Pelin kulku

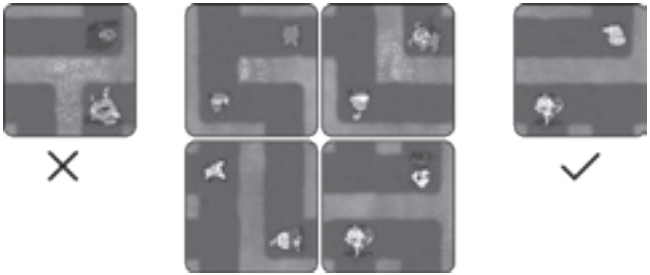
Aseta polkukortit pöydälle luodaksesi labyrintin, joka muuttuu jatkuvasti. Käytä kortteja yhdistääksesi kaksi tai useampia identtisiä Pokémoneja katkeamattomilla poluilla ja ansaitse palkintoja korttien muodossa. Kuka kerää eniten kortteja pelin loppuun mennessä?

Pelin valmistelu

Sekoita polkukortit hyvin ja jaa **kaksi korttia** jokaiselle pelaajalle. Tämä on heidän pelikäsi. Aseta sitten **neljä korttia** mihin tahansa neliön muotoon (katso esimerkki kuvasta). Jätä loput kortit kuvapuoli alaspäin pinoon. Nuorin pelaaja aloittaa, ja peli jatkuu myötäpäivään.

1. Lisää kortti

Kun on sinun vuorosi, lisää **yksi** käsissäsi olevista korteista labyrinttiin niin, että se koskettaa vähintään yhtä olemassa olevaa korttia.



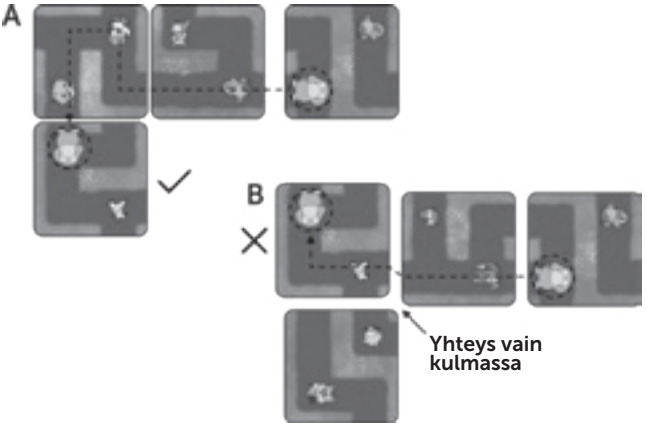
Yhdistä Pokémonit

Jos mahdollista, aseta korttisi niin, että **jatkuva polku** johtaa kortissasi olevasta Pokémonista toiseen polkukorttiin, jossa on sama Pokémon. Seuraavan sivun esimerkissä polku johtaa **korttisi Psyduckista labyrintin Psyduckiin** (katso esimerkki A). Reitin pituudella tai sillä, onko reitin varrella muita Pokémoneja, ei ole merkitystä. Jos et pysty **luomaan polkua toisen identtisen Pokémonin luo,** sinulla oli tällä kertaa huono tuuri. Mutta jos onnistut, **voit nyt ...**

2. Kerätä Pokémoneja

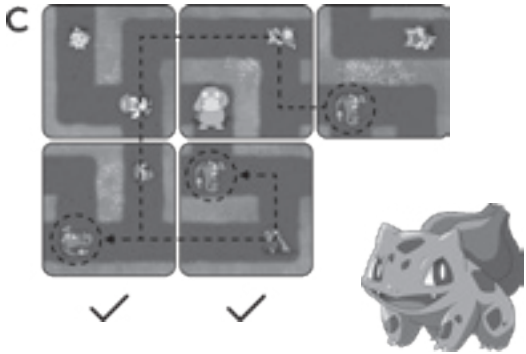
Oletko löytänyt katkeamattoman polun identtisen Pokémonin luo? Näytä se kaikille seuraamalla sormellasi polkua uudesta polkukortista labyrintin Pokémonin luo. Ota nyt tämä toinen kortti, jossa on samanlainen Pokémon (esimerkissä A Psyduck) ja aseta se eteesi voittopisteeksi.

Voit ottaa kortin vain, jos kaikki jäljellä olevat kortit ovat yhteydessä toisiinsa ja koskettavat toisiaan vähintään yhdeltä sivulta. **Yhteydet vain kulmissa eivät ole sallittuja** (esimerkki B). Asettamasi kortti pysyy aina paikallaan.



Kerää useita Pokémoneja

Joskus saatat onnistua luomaan polkuja, joissa on kaksi tai useampia samoja Pokémoneja kuin omalla kortillasi. Voit sitten ottaa kaikki nämä kortit (esimerkissä C Charmander), tietenkin vain, jos kaikki muut kortit pysyvät yhteydessä toisiinsa.



3. Vuorosi päättyy

Ennen kuin lopetat vuorosi, ota kortti käännettynä olevasta pinosta niin, että sinulla on kaksi korttia kädessäsi. Nyt vasemmalla puolellasi oleva pelaaja voi aloittaa vuoronsa.

Pelin loppu

Peli päättyy, kun käännettynä oleva korttipino on käytetty loppuun ja kaikki pelaajat ovat käyttäneet kaikki korttinsa. Eniten polkukortteja kerännyt pelaaja voittaa.

© 2026

© 2026 The Pokémon Company International. ©1995-2026 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

243288

Ravensburger