

POKÉMON
Gotta catch 'em all!

LABYRINTH

Max J. Kobbert

Ravensburger

POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger® Games No. **12 002 364 7**

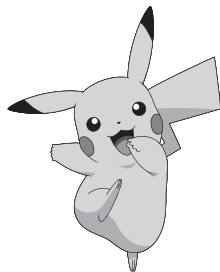
Twórca: Max J. Kobbert

Projekt: dreispor 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.

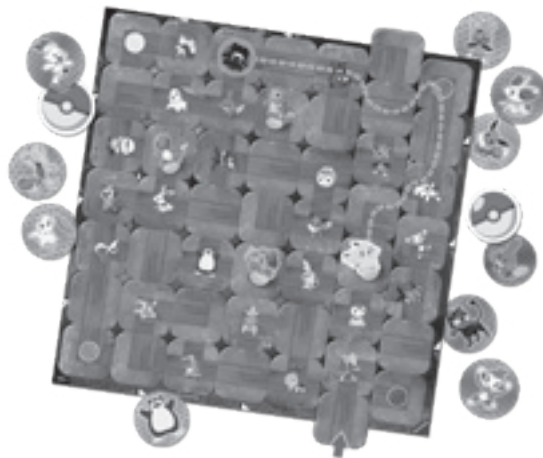
Przygotowania do Gry

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.

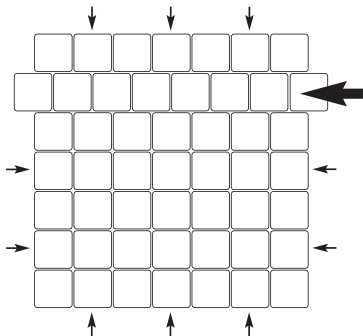


Rozgrywka

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 gracz próbuje 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.

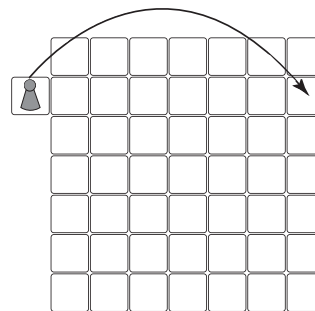
Przesuwanie Kafli Labiryntu

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 kafłu, 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 kafłu, 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!

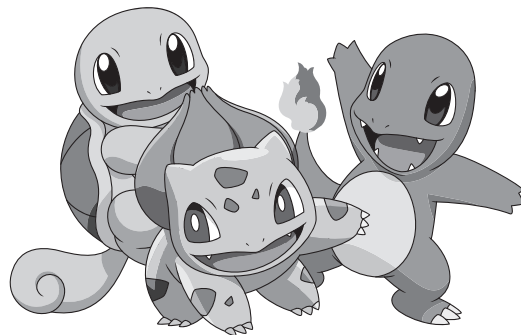
Gdy dostaniesz się do kafla z poszukiwanym Pokémonem, odsłoń swój żeton Pokéball i umieść go awersem do góry, obok stosu nieodkrytych żetonów. Następnie podnieś kolejny żeton z góry (nie ujawniając go innym graczom). Oto twój nowy cel! Postaraj się dostać do kafelka z Pokémonem w następnej turze.

Koniec Gry

Gra dobiega końca w chwili, w której jeden z graczy odsłoni 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 podejrzec 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.



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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

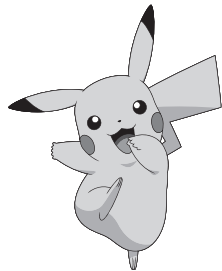
ravensburger.com/service

POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 12 002 364 7

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!

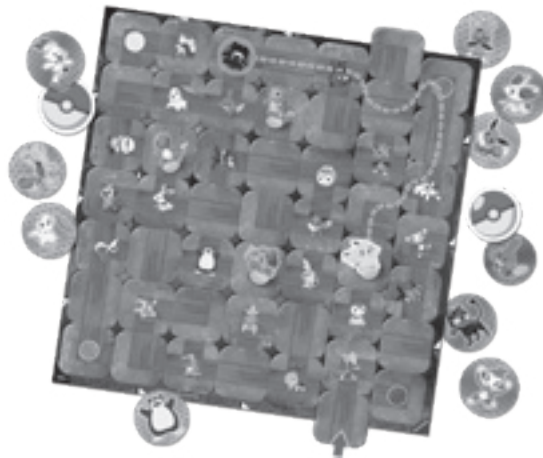
Pregătirea jocului

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.



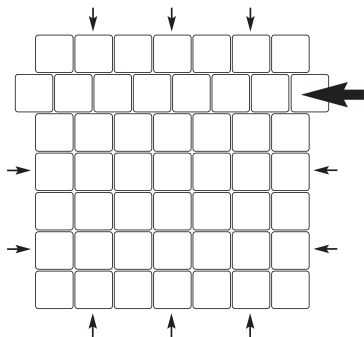
Cum se joacă

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.

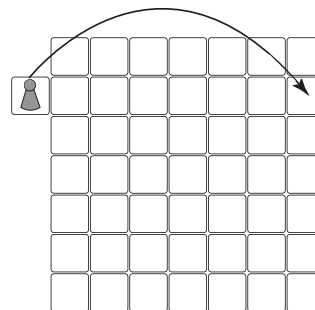
Schimbarea cărămizilor de labirint

De-a lungul marginii tablei 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 repositionat 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.

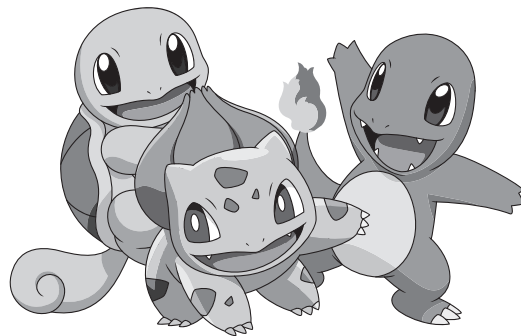
Odată ce ați ajuns la cărămida de labirint cu Pokémon-ul pe care trebuie să îl prindeți, întoarceți jetonul Poké Ball și așezați-l cu fața în sus lângă restul jetoanelor pe care le aveți. Acum uitați-vă la următorul jeton Poké Ball pe care l-ați primit la începutul jocului. La următoarea tură, trebuie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



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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

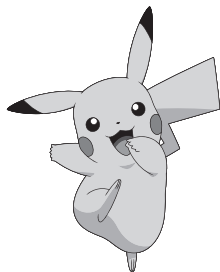
РКЕМОУ LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 12 002 364 7

Автор: Макс Дж. Коберт

Дизайн: dreispur GmbH

Забавна игра с подвижна дъска за двама до четирима играчи на възраст от седем години нагоре.



Съдържание:

- 1 Игрална дъска
- 34 квадратни лабиринтни плочки
- 24 Poké Ball жетони
- 4 Pokémon фигурки
- 4 основи

Eevee, Gengar, Snorlax и други любими покемони се крият в лабиринта и чакат да бъдат хванати! Търси ги като Pikachu, Charmander, Bulbasaur и Squirtle.

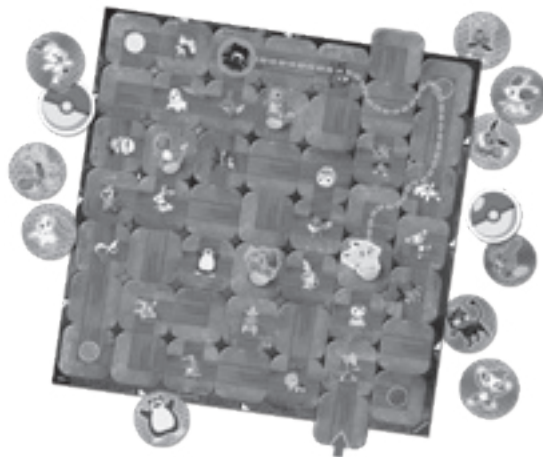
За да спечелите играта, Бъди първият, който намери всички покемони от твоите Poké Ball жетони и се върни на стартовата позиция!

Подготовка

Когато играете за първи път, внимателно откъснете лабиринтните плочки и Poké Ball жетоните.

Разбъркайте лабиринтните плочки с лицето надолу и ги поставете с лицето нагоре на празните места на игралната дъска, за да формирате случаен лабиринт. Трябва да остане една лабиринтна плочка. Поставете я с лицето нагоре до игралната дъска и я използвайте по-късно в играта, за да промените лабиринта.

Разбъркай 24-те жетона Poké Ball и ги разпреди равномерно между играчите. Постави своите жетони Poké Ball пред себе си на масата в купчина, без да ги гледаш. Избери една от фигурките Pokémon, постави я в основата и я постави върху съответния цвят в един от четирите ъгъла на игралната дъска.



Как се играе

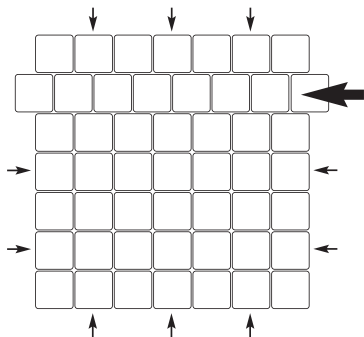
Погледни първия жетон от своите жетони Poké Ball, без да го показваш на другите играчи.

Най-младият играч започва пръв, а редът на играта продължава по часовниковата стрелка. Започни, като се опиташ да достигнеш покемона, изобразен на първия ти жетон Poké Ball. Първо вкарай лабиринтната плочка, която се намира до игралната дъска, след което премести своята фигурка Pokémon.

Преместване на лабиринтните плочки

По краищата на дъската има 12 стрелки. Когато дойде твоят ред, вкарай допълнителната лабиринтна плочка в игралната дъска при една от стрелките, докато лабиринтната плочка се избута от противоположния край на дъската.

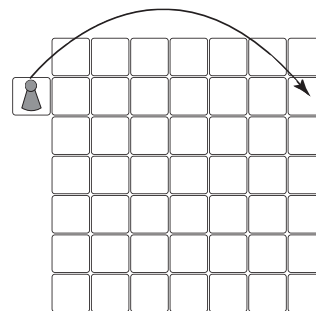
Лабиринтната плочка, която бъде избутана, остава до дъската и ще я използваш по-късно, за да преместиш лабиринта, когато отново дойде твоят ред.



Лабиринтната плочка, която току-що си извадил, не може да бъде поставена обратно на дъската на същото място, от което е била избутана.

Трябва да преместваш лабиринта на всеки свой ход, дори ако можеш да хванеш своя Pokémon, без да поставяш допълнителната лабиринтна плочка.

Ако твоята фигурка Pokémon се плъзне от дъската заедно с изместената лабиринтна плочка, постави фигурката на противоположния край на дъската върху новата плочка, която току-що си добавил. Това не се брои за ход.



Преместване на твоята Pokémon фигурка

След като преместиш лабиринтните плочки, премести твоя Pokémon по пътя. Можеш да преместиш фигурката си до всяка плочка на дъската, която е свързана с твоя квадрат чрез непрекъснатата пътека. Не можеш да се движиш през зелените стени на лабиринта и можеш да спреш хода си по всяко време. Можеш да преместиш твоята Pokémon фигурка на плочка, която вече е заета от Pokémon на друг играч.

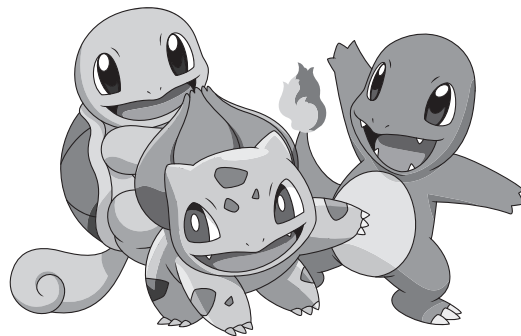
Ако не можеш да хванеш Pokémon от първия си жетон в този ход, можеш да се приближиш колкото е възможно по-близо до него и да опиташ да го хванеш в следващия си ход. Можеш също да избереш да оставиш фигурката си там, където е. След като стигнеш до плочката с търсения от теб Pokémon, обърни Poké Ball жетона си с лицето нагоре до останалите си жетони. Сега погледни следващия си Poké Ball жетон. В следващия си ход трябва да намериш пътя до този Pokémon на игралната дъска.

Край на играта

Играта приключва веднага щом някой обърне всичките си Poké Ball жетони и върне Pokémon фигурката си в началната си позиция. Този играч печели играта!

Вариант за по-малки деца:

Прилагат се същите подготовки и правила като в основната игра. За да се улесни играта, играчите могат да погледнат всичките си Poké Ball жетони в началото на играта. Играчите могат сами да изберат кои Pokémon-и искат да хванат на следващия си ход. Ако всички са съгласни, можеш да решиш, че не е необходимо да връщаш фигурката си в началната позиция, след като всички Pokémon-и са хванати.



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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

