

POKÉMONY LABYRINTH

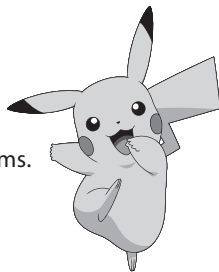
Ravensburger® žaidimai Nr. 26 949 5

Autorius: Max J. Kobbert

Dizainas: dreispur GmbH

Nerealus ir dinamiškas žaidimas

2-4 septynerių metų ir vyresniems žaidėjams.



Turiny:

1 žaidimo lenta

34 kvadratinės labirinto kortelės

24 Pokemonų kamuolių žetonai

4 Pokemonų žaidimo figūrėlės

4 stoveliai

Labirinte slepiasi Ivi, Gengaras, Snorlaksas ir kiti mėgstami ausi pokemonai. Surask ir pagauk juos kartu su Pikaču, Čarmanderiu, Bulbasauru ir Skvirtlu.

Norėdami laimėti žaidimą turite pirmieji surasti visus savo pokemonų kamuolių žetonuose atvaizduotus pokemonus ir grįžti į savo pradinę padėtį!

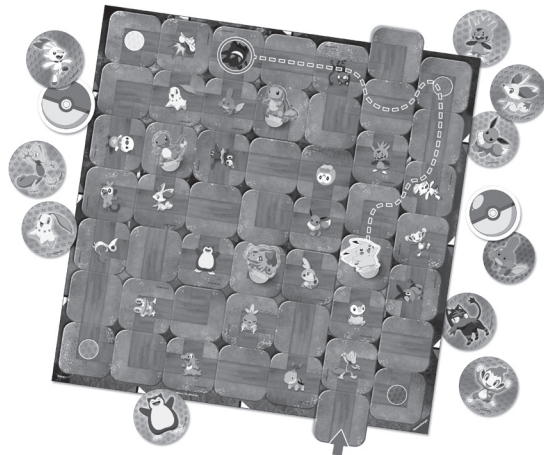
Pasiruošimas

Prieš žaisdami pirmą kartą, atidžiai išspauskite labirinto korteles ir pokemonų kamuolių žetonus.

Sumaišykite užverstas labirinto korteles ir sudėliokite jas gerąja puse į viršų ant žaidimo lentos atsitiktine tvarka. Turėtų likti viena labirinto kortelė. Padėkite ją atverstą šalia žaidimo lentos – ja vėliau pasinaudosite stumdydami labirintą.

Sumaišykite 24 pokemonų kamuolių žetonus ir po lygiai padalinkite juos žaidėjams. Visi žaidėjai turi susidėti savo žetonus į krūvelę gerąja puse į apačią į juos nežiūrėdami.

Tuomet visi žaidėjai pasidalina žaidimo figūrėles, įstato jas į stovelį ir padeda ant atitinkamos spalvos žaidimo lentos kampo.

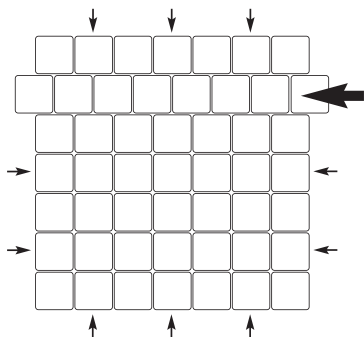


Žaidimo eiga

Visi žaidėjai pasižiūri į pirmąjį savo pokemonų kamuolių žetoną jo nerodydami kitiems žaidėjams. Žaidimą pradeda jausias žaidėjas ir toliau žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Visi žaidėjai stengiasi pasiekti savo pirmajame žetone atvaizduotą pokemoną. Pirmiausia, į labirintą įstumkite šalia žaidimo lentos gulinčią labirinto kortelę ir tada paeikite su savo pokemono figūrele.

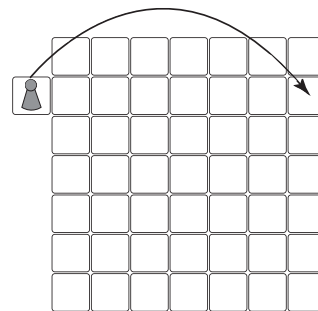
Labirinto kortelių stumdymas

Palei žaidimo lentos kraštus yra nupieštos 12 rodyklių. Gavę ėjimą, stumkite papildomą labirinto kortelę į žaidimo lentą ties viena iš rodyklių tol, kol kitoje pusėje viena labirinto kortelė iškris. Išstumtoji kortelė lieka gulėti šalia lentos ir bus naudojama kito žaidėjo.



Pakeistosios labirinto kortelės kišti į tą pačią vietą, iš kurios ji ką tik buvo išstumta, negalima. Labirintas keičiasi kiekvienu ėjimu, net jei savo pokemoną pasiektumėte ir nedėdami papildomos labirinto kortelės.

Kartu su labirinto kortele nuo lentos nukritus pokemono figūrelei, ji grąžinama ant lentos priešingoje lentos pusėje pastatant ją ką tik įdėtos labirinto kortelės. Tai nesiskaito ėjimu.



Judėjimas su pokemono figūrele

Perstūmę labirintą perkeltite savo pokemono figūrėlę atsivėrusiame take. Savo figūrėlę galite padėti bet kurioje už jūsų stovėjimo kortelę susijungiančio tako vietoje. Judėti per žalias labirinto sienas negalima, tačiau sustoti take galite kur tik norite. Taip pat savo pokemono figūrėlę galite padėti ant kortelės, ant kurios jau stovi kita figūrėlė.

Jei savo pirmajame žetone atvaizduoto pokemono vienu ėjimu pasiekti negalite, prieikite kiek įmanoma arčiau ir mėginkite kitą kartą. Taip pat galite savo figūrėlę palikti toje pačioje vietoje.

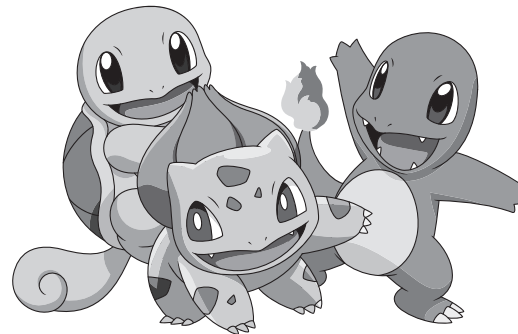
Pasiekę jūsų žetone atvaizduotą pokemoną, atverskite savo pokemono kamuolio žetoną ir padėkite jį paveikslėliu į viršų šalia kitų žetonų. Dabar pasižiūrėkite į kitą žetoną. Jo žaidimo lentoje ieškosite kitu ėjimu.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi vienam iš žaidėjų atvertus visus savo pokemonų kamuolių žetonus ir su žaidimo figūrėle grįžus į pradinę žaidimo padėtį. Šis žaidėjas **laimėjo** žaidimą!

Variacijos jaunesniems žaidėjams:

Žaidimui pasirošama ir žaidžiama taip pat. Norint palengvinti žaidimą, žaidėjai gali žaidimo pradžioje pasižiūrėti į visus savo pokemonų kamuolių žetonus. Tuomet jie gali pasirinkti kurį pokemoną gaudys kitu ėjimu. Visiems susitarus galite nuspręsti suradę visus pokemonus savo figūrėlės nebegrąžinti į žaidimo pradžios tašką.



©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/ Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ©, ir personažų vardai yra „Nintendo“ prekės ženklai.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfstatt

ravensburger.com

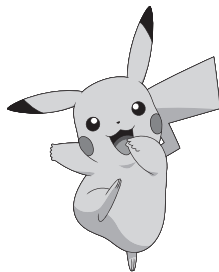
POKÉMONY LABYRINTH

Ravensburger® spēles Nr. 26 949 5

Autors: Max J. Kobbert

Dizains: dreispur GmbH

Neticami mainīga galda spēle diviem līdz četriem spēlētājiem vecumā no septiņiem gadiem.



Saturs:

1 spēles laukums

34 kvadrātveida labirinta flīzes

24 pokebumbas žetoni

4 pokemonu figūras

4 bāzes

Īvī, Gengars, Snorlaks un citi iemīļotie pokemoni slēpjas labirintā un gaida, kad tiks noķerti! Meklējiet tos kā Pikaču, Čārmenders, Bulbazaurs un Skvirtls.

Lai uzvarētu spēlē, pirmais atrodiet visus pokemonus uz pokebumbas žetoniem un atgriezieties savā starta vietā!

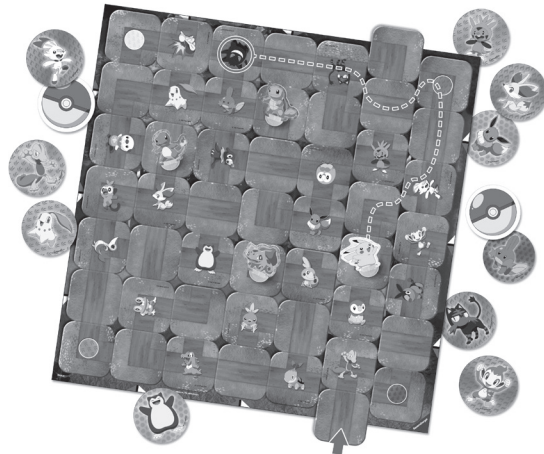
Sagatavošanās

Pirmo reizi spēlējot, uzmanīgi atdaliet labirinta plāksnītes un pokebumbu žetonus.

Sajauciet labirinta plāksnītes ar attēlu uz leju un pēc tam novietojiet tās ar attēlu uz augšu uz spēles laukuma tukšajām vietām, lai izveidotu nejausi izkārtotu labirintu. Atliks viena labirinta plāksnīte. Novietojiet to blakus spēles laukumam un vēlāk spēlē izmantojiet, lai pārvietotu labirintu.

Samaisiet 24 pokebumbu žetonus un vienmērīgi sadaliet tos starp spēlētājiem. Katrs spēlētājs noliek savus pokebumbu žetonus uz galda kaudzītē, neskatoties uz tām.

Katrs spēlētājs izvēlas vienu no pokemonu figūrām, ievieto to pamatnē un novieto uz attiecīgās krāsas vienā no četriem spēles galda stūriem.



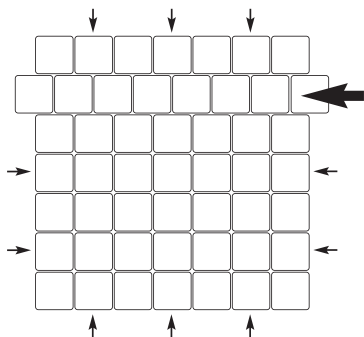
Spēles gaita

Katrs spēlētājs aplūko savu pokebumbas žetonu pirmo kārti, nerādot to pārējiem spēlētājiem.

Visjaunākais spēlētājs spēlē pirmais, un spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā. Katrs spēlētājs sākumā mēģinās sasniegt pokemonu, kas norādīts uz viņa pirmā pokebumbas žetona. Vispirms ievietojiet labirinta plāksnīti, kas atrodas blakus spēles laukumam, un pēc tam pārvietojiet pokemonu spēles figūru laukumā.

Mainīgās labirinta plāksnītes

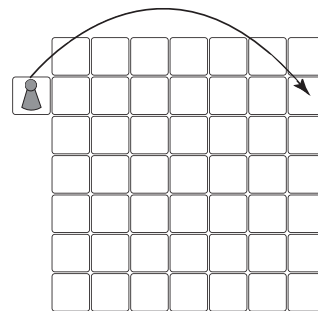
Gar laukuma malām ir 12 bultiņas. Savas kārtas laikā ievietojiet papildu labirinta plāksnīti spēles laukumā vietā, kur ir viena no bultiņām, līdz pretējā laukuma galā labirinta plāksnīte izslīd no vietas. Izstumtā labirinta plāksnīte paliek blakus laukumam, un nākamais spēlētājs savā kārtā to ievietos atpakaļ laukumā, lai mainītu labirinta izkārtojumu.



Tikko izstumto labirinta plāksnīti nevar ievietot atpakaļ laukumā tajā pašā vietā, no kuras tā tika izstumta.

Katrā piegājienā labirints ir jāpārvieto, pat ja jūs varat sasniegt savu pokemonu, neievietojot papildu labirinta plāksnīti.

Ja spēlētāja figūra noslid no laukuma kopā ar labirinta plāksnīti, tā tiek novietota pretējā laukuma galā uz tikko ievietotās jaunās plāksnītes. Tas netiek uzskatīts par gājienu.



Pokemonu figūras pārvietošana

Pēc labirinta elementu pārvietošanas pārvietojiet pokemonu pa ceļu. Jūs varat pārvietot savu figūru uz jebkuru plāksnīti uz galdā, kas ir savienota ar jūsu lauciņu ar nepārtrauktu ceļu. Jūs nedrīkstat pārvietoties pa zaļajām labirinta sienām, un jebkurā brīdī varat pārtraukt savu kustību. Jūs varat pārvietot savu pokemonu uz tā lauciņa, kuru jau ir aizņēmis cita spēlētāja pokemons.

Ja jums neizdodas noķert pokemonu ar savu pirmo žetonu šajā gājienā, varat pārvietoties pēc iespējas tuvāk tam un mēģināt to noķert nākamajā gājienā. Varat arī atstāt savu figūru tur, kur tā atrodas.

Kad esat sasniedzis plāksnīti ar atbilstošu pokemonu, pagrieziet pokebumbas žetonu un nolieciet to ar attēlu augšu uz augšu blakus pārējiem žetoniem. Tagad aplūkojiet savu nākamo pokemonu kārti. Nākamajā gājienā jums ir jāatrod ceļš uz šo pokemonu uz spēles laukuma.

Spēles beigas

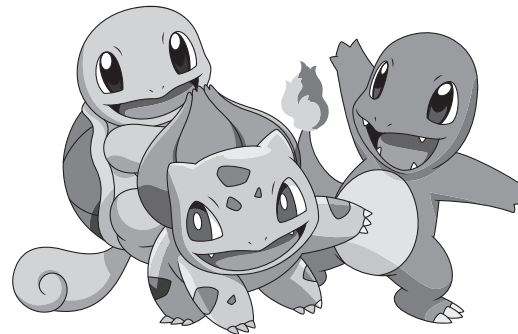
Spēle ir beigusies, tiklīdz kāds ir apgriezis visus pokebumbas žetonus un atgriezis savu pokemonu spēles figūru sākuma pozīcijā.

Šis spēlētājs ir **uzvarējis** spēli!

Variācijas jaunākiem bērniem:

Spēlei piemēro tos pašus sagatavošanās noteikumus un pamatspēles noteikumus. Lai atvieglotu spēli, spēles sākumā spēlētājiem ir atļauts apskatīt visus savus pokembumbu žetonus. Spēlētāji paši var izvēlēties, kuru pokemonu viņi vēlas noķert nākamajā gājienā.

Ja visi ir vienisprātis, jūs varat nolemt, ka jūsu figūrai nav jāatgriežas sākuma pozīcijā, tiklīdz ir sasniegti visi pokemoni.



©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/ Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, un rakstzīmju nosaukumi ir Nintendo preču zīmes.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

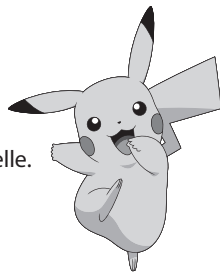
ravensburger.com

POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger® mängud, nr 26 949 5

Autor: Max J. Kobbert

Kujundus: dreispur GmbH



Toredasti muutuv mäng

2 kuni 4 mängijale vanuses 7 aastat ja üle selle.

Sisu:

1 mängulaud

34 ruudukujulist labüriindiplaati

24 Poké Balli märki

4 Pokémoni kuju

4 nupualust

Eevee, Gengar, Snorlax ja teised lemmikpokémonid peidavad end labüriindis ja ootavad, et neid kinni püütaks! Otsi neid, mängides Pikachut, Charmanderit, Bulbasauri ja Squirtle'it.

Mängu võitmiseks ole esimene, kes leiab kõik oma Poké Balli märkidel kujutatud Pokémonid ja jõuab tagasi algusse!

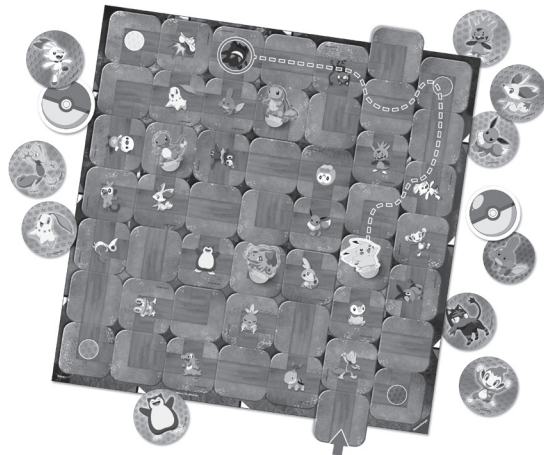
Ettevalmistus

Mängides esimest korda, suruge labüriindiplaadid ja Poké Balli märkid ettevaatlikult raamidest välja.

Segage labüriindiplaadid ära, esikülj allapoole, ja siis pange need pildiga ülespoole mängulaua tühjadele kohtadele, et moodustada juhuslik labürint. Üks labüriindiplaat peaks jääma üle. Asetage see pildiga ülespoole mängulaua kõrvale ja kasutage seda hiljem mängus labüriindiplaadi nihutamiseks.

Segage 24 Poké Balli märki ära ja jagage need võrdselt mängijate vahel. Iga mängija paneb oma Poké Balli märgid enda ette lauale virna, ilma neid läbi vaatamata.

Iga mängija valib ühe Pokémoni kuju, paneb selle nupualusele ja asetab saadud nupu vastavale värvile ühel mängulaua neljast nurgast.



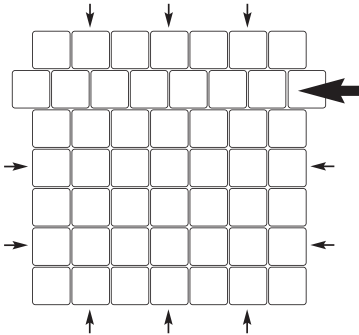
Kuidas mängida?

Iga mängija vaatab oma virna esimest Poké Balli märki, seda teistele mängijatele näitamata.

Noorim mängija käib esimesena ja mäng jätkub päripäeva. Iga mängija alustab, püüdes jõuda tema esimesel Poké Balli märgil näidatud Pokémonini. Esmalt tuleb lükata mängulaua sisse laua kõrval lebav labürindiplaat. Siis tuleb liigutada laual oma Pokémoni mängunuppu.

Labürindiplaatide nihutamine

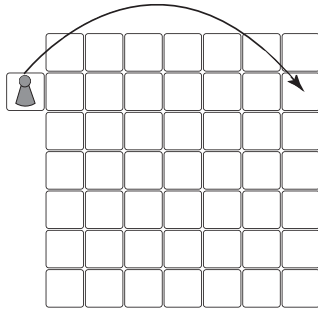
Mängulaua serval on 12 noolt. Kui on sinu kord, lükka ülejääv labürindiplaat ühe noole juures mängulaua sisse, kuni mängulaua vastasservast libiseb teine labürindiplaat välja. Väljalükatud labürindiplaat jääb laua kõrvale ja järgmine mängija lükkab jälle selle mängulaua sisse, et labürinti muuta.



Äsja väljalükatud labürindiplaati ei saa lükata tagasi samasse kohta, kust see välja lükati.

Labürinti tuleb iga käigu ajal kuidagi muuta, isegi kui saaksid oma Pokémoni kinni püüda ka ilma lisaplaati sisse lükkamata.

Kui Pokémoninupp libiseb koos labürindiplaadiga mängulaualt välja, asetatakse nupp äsja sisselükatud uuele plaadile mängulaua vastasküljel. See ei lähe käiguna arvesse.



Pokémoninupu liigutamine

Pärast labürindiplaatide nihutamist liiguta oma Pokémoninuppu mööda teed. Võid liigutada oma nupu mis tahes sellisele plaadile, mis on katkematu tee kaudu sinu plaadiga ühendatud. Sa ei tohi liikuda läbi roheliste labürindiseinte. Võid oma käigu igal ajal lõpetada. Võid liigutada oma Pokémoninupu ka plaadile, kus on juba mõne teise mängija Pokémoninupp.

Kui sa ei saa oma esimesel märgil näidatud Pokémoni ühe käiguga kinni püüda, võid liikuda sellele nii lähedale kui võimalik ja proovida selle järgmisel käigul kinni püüda. Võid jätta oma nupu ka sinna, kus see on.

Kui oled jõudnud õige Pokémoniga plaadini, siis pööra oma Poké Balli märk ümber ja pane see pildiga ülespoole oma teiste märkide kõrvale. Nüüd vaata oma järgmist Pokémoni märki. Järgmisel käigul pead leidma mängulaua tee selle Pokémoni juurde.

Mängu lõpp

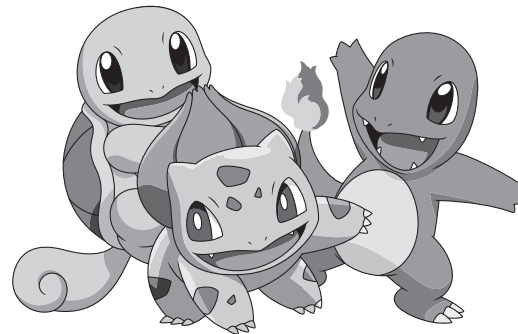
Mäng on läbi siis, kui keegi on kõik oma Poké Balli märgid ümber pööranud ja oma Pokémoni mängunupuga algusse tagasi jõudnud.

See mängija on mängu **võitnud!**

Mängu variant väiksematele lastele

Kehtivad samad ettevalmistused ja põhilised mängureeglid. Mängu pisut lihtsamaks tegemiseks on mängijatel lubatud mängu alguses kõiki oma Poké Balli märke vaadata.

Mängijad saavad ise valida, millise Pokémoni nad järgmisel käigul kinni püüda soovivad. Kui kõik on nõus, võite ka otsustada, et mängija ei pea oma nuppu algusesse tagasi viima, kui kõik Pokémonid on kinni püütud.



©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/ Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, ja tegelaste nimed on Nintendo kaubamärgid.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

ravensburger.com

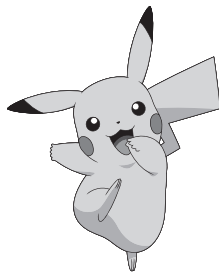
POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger®-pelit nro **26 949 5**

Tekijä: Max J. Kobbert

Suunnittelu: dreispur GmbH

Sokkelomaisen hyvä muuttuva lautapeli
2-4 pelaajalle, jotka ovat vähintään
7-vuotiaita.



Sisältö:

1 pelilauta

34 sokkelolaattaa

24 Poképallomerkkiä

4 Pokémon-hahmoa

4 jalustaa

Eevee, Gengar, Snorlax ja muut suosikkipokémonit piileskelevät labyrintissa odottamassa kiinniottoa! Pelaa Pikachuna, Charmanderina, Bulbasaurina tai Squirtlena ja etsi heitä.

Voitat pelin, kun löydät ensimmäisenä kaikki Poképallomerkkisi Pokémonit ja palaat alkuun!

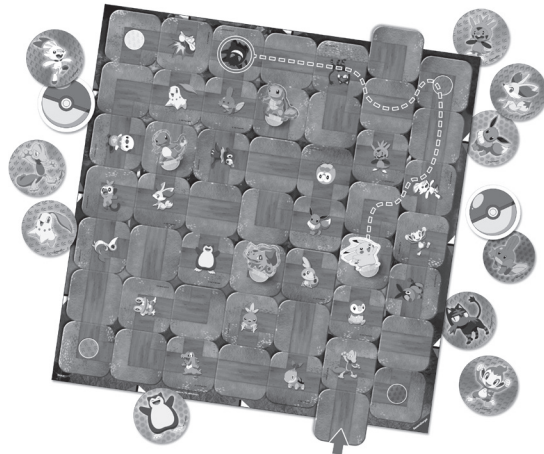
Valmistelut

Kun pelaat peliä ensimmäistä kertaa, irrota sokkelolaatat ja Poképallomerkit varovasti toisistaan.

Sekoita sokkelolaatat kuvapuoli alaspäin ja aseta ne sitten kuvapuoli ylöspäin pelilaudan tyhjille paikoille satunnaisen sokkelon muodostamiseksi. Jäljelle jää yksi sokkelolaatta. Aseta se kuvapuoli ylöspäin pelilaudan viereen ja käytä sitä myöhemmin pelin aikana labyrintin muuttamiseen.

Sekoita 24 Poképallomerkkiä ja jaa ne tasan pelaajien kesken. Kukin pelaaja asettaa Poképallomerkkinsä eteensä katsomatta niitä.

Kukin pelaaja valitsee yhden Pokémon-hahmon, asettaa sen jalustaan ja vastaavan väriselle paikalle yhteen pelilaudan neljästä kulmasta.



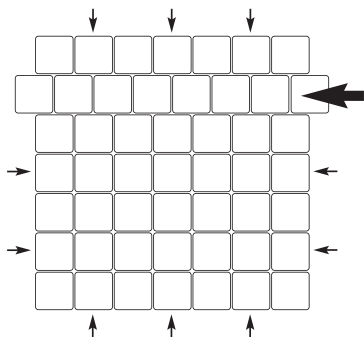
Pelaaminen

Kukin pelaaja katso Poképallomerkkiensä ensimmäistä korttia näyttämättä sitä muille pelaajille.

Nuorin pelaaja aloittaa ja peli etenee myötäpäivään. Kukin pelaaja aloittaa yrittämällä saavuttaa ensimmäisen Poképallomerkin osoittaman Pokémonin. Työnnä ensin pelilaudan vieressä oleva sokkelolaatta pelilautaan ja liikuta sitten Pokémon-pelinappulaasi.

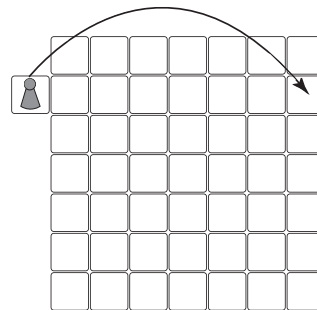
Siirtyvät sokkelolaatat

Pelilaudan reunalla on 12 nuolta. Työnnä vuorollasi ylimääräinen sokkelolaatta pelilaudan yhdestä nuolen kohdasta sisään, kunnes vastapäinen sokkelolaatta liikuu pelilaudalta pois. Ulos työnnetty sokkelolaatta jää pöydän viereen, ja seuraava pelaaja voi työntää sen sokkeloon omalla vuorollaan.



Ulos työnnettyä sokkelolaattaa ei voi asettaa takaisin pelilaudalle samaan paikkaan, josta se työnnettiin ulos. Sokkeloa on liikuteltava jokaisella vuorolla, vaikka saavuttaisitkin Pokémonisi ilman sokkelon liikuttamista.

Jos Pokémon-hahmo liikuu pois pelilaudalta sokkelolaatan kanssa, hahmo laitetaan pelilaudan vastakkaiseen päähän juuri asetetun uuden laatan päälle. Tätä ei lasketa siirroksi.



Pokémon-hahmon liikuttaminen

Kun olet liikuttanut sokkeloa, liikuta Pokémoniasi polkua pitkin. Voit liikuttaa nappulaasi mihin tahansa laudan ruutuun, joka on yhteydessä ruutuusi keskeytymättömällä polulla. Et voi liikkua vihreiden sokkeloseinien läpi, ja voit lopettaa siirtosi milloin tahansa. Voit siirtää Pokémonisi myös laattaan, jossa on jo toinen Pokémon.

Jos et saa Pokémonia kiinni ensimmäisellä siirrollasi, siirry mahdollisimman lähelle sitä ja yritä saada se kiinni seuraavalla vuorollasi. Voit myös jättää hahmosi siihen, missä se on.

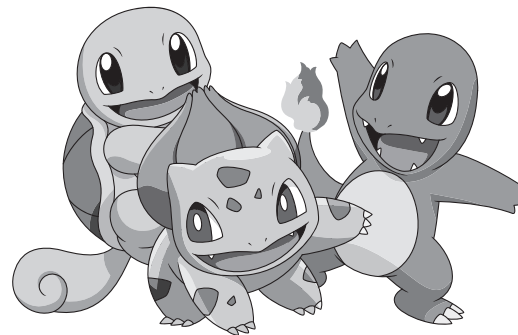
Kun olet saavuttanut laatan, jossa on Pokémon, jota olet jahtaamassa, laita Pokéballomerkkisi kuvapuoli ylöspäin muiden merkkien viereen. Katso nyt seuraavaa Pokémon-korttiasi. Seuraavalla vuorollasi sinun on löydettävä tie tämän Pokémonin luo.

Pelin päättyminen

Peli päättyy heti, kun joku on kääntänyt kaikki Pokéballomerkkinsä ja palauttanut Pokémon-pelinappulansa alkuun. Tämä pelaaja on **voittaja!**

Variaatio nuoremmille lapsille:

Peliin sovelletaan samoja valmisteluja ja sääntöjä kuin tavalliseen peliin. Jotta peli olisi hieman helpompi, pelaajat saavat katsoa kaikki Pokéballomerkkinsä pelin alussa. Pelaajat voivat itse valita, minkä Pokémonin he haluavat pyydystä seuraavalla vuorollaan. Voitte myös sopia, ettei alkuun tarvitse palata, kun kaikki Pokémonit on saavutettu.



©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/ Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, ja hahmojen nimet ovat Nintendon tavaramerkkejä.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

ravensburger.com

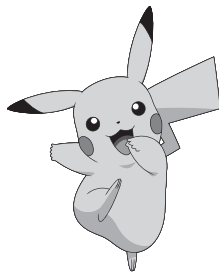
POKÉMON LABYRINTH

Ravensburger®-spel nr **26 949 5**

Skapare: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH

Ett jätteroligt labyrinthbrädspel för två till fyra spelare från sju år och uppåt.



Innehåll:

1 spelbräde

34 fyrkantiga labyrinthbrickor

24 Poké Ball-markörer

4 Pokémon-pjäser

4 baser

Eevee, Gengar, Snorlax och andra älskade Pokémon-karakterer gömmer sig i labyrinthen och väntar på att ni får tag på dem! Gå på jakt efter dem som Pikachu, Charmander, Bulbasaur och Squirtle.

Vinnaren av spelet är den som först hittar alla Pokémonns på sina Poké Ball-markörer och återvänder till startrutan!

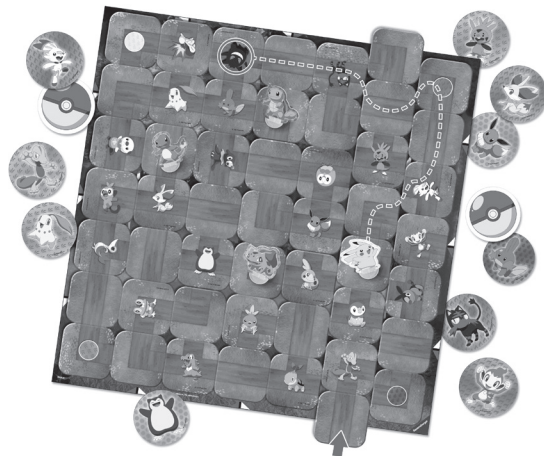
Förberedelse

Om spelet används för första gången, tryck försiktigt loss labyrinthbrickorna och Poké Ball-markörerna.

Blanda labyrinthbrickorna med bildsidan ned och placera dem med bildsidan upp på de tomma rutorna på spelbrädet för att bilda en slumpmässig labyrinth. Lämnar kvar en labyrinthbricka. Lägg den med bildsidan upp bredvid spelbrädet och använd den senare under spelet för att skjuta labyrinthen.

Blanda de 24 Poké Ball-markörerna och dela ut dem jämnt bland spelarna. Varje spelare lägger ned sina Poké Ball-markörer framför sig på bordet i en hög utan att titta på dem.

Varje spelare väljer en av Pokémon-pjäserna, sätter fast den vid en bas och placerar den på spelbrädets hörn med motsvarande färg.

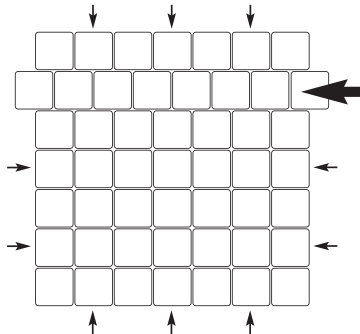


Hur man spelar

Varje spelare tittar på det första kortet bland sina Poké Ball-markörer utan att visa det för de andra spelarna. Den yngsta spelaren går först och spelet fortsätter medurs. Varje spelare försöker komma fram till den Pokémon som visas på spelarens första Poké Ball-markör. Börja med att skjuta in den labyrintbricka som ligger bredvid spelbrädet och flytta sedan din Pokémon-pjäs på brädet.

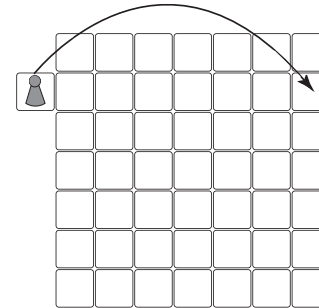
Hur man skjuter in labyrintbrickor

Det finns 12 pilar längs spelbrädets kant. Under din omgång ska du skjuta in den extra labyrintbrickan vid en av pilarna på spelbrädet tills en labyrintbricka trycks över kanten på den motsatta sidan på spelbrädet. Den labyrintbricka som trycktes ut förblir liggande bredvid brädet och nästa spelare kommer att använda den under sin omgång för att skjuta labyrinten.



Den labyrintbricka som trycktes ut får inte skjutas tillbaka på brädet på samma plats som den trycktes ut ur. Labyrinten ska ändras under varje omgång, även om du skulle kunna fånga din Pokémon utan att sätta in den extra labyrintbrickan.

Om en Pokémon-pjäs skjuts ut ur spelbrädet tillsammans med den ersatta labyrintbrickan placeras pjäsen på den motsatta änden av spelbrädet, på den senast isatta nya brickan. Detta räknas inte som en rörelse.



Hur man flyttar sin Pokémon-pjäs

När du är klar med att skjuta labyrintbrickor, flytta fram din Pokémon längs vägen. Du kan flytta din pjäs till en valfri bricka på brädet som är kopplad till din ruta via en oavbruten väg. Du får inte gå genom de gröna labyrintväggarna och du kan avsluta rörelsen när som helst. Du kan flytta din Pokémon till en bricka där en annan spelares Pokémon redan står.

Om du inte kan fånga din första markörs Pokémon under denna omgång så kan du gå så nära den som du kan och försöka fånga den under din nästa omgång. Du kan även välja att lämna din spelpjäs där den är.

När du har kommit fram till brickan med matchande Pokémon, vänd om din Poké Ball-markör och lägg den med bildsidan upp bredvid resten av dina markörer. Titta nu på ditt nästa Pokémon-kort. Under din nästa omgång ska du hitta vägen till respektive Pokémon på brädet.

Spelets slut

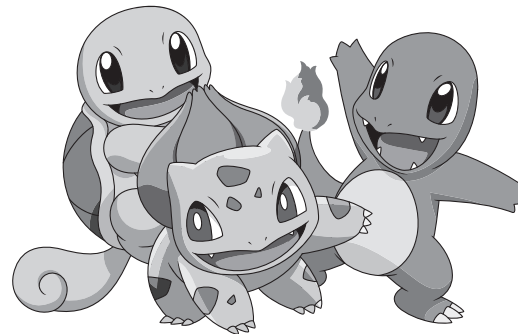
Spelet slutar när någon har vänt om alla sina Poké Ball-markörer och flyttat tillbaka sin Pokémon-pjäs till dess startpunkt.

Den spelaren har **vunnit** spelet!

Variant för yngre barn:

Förberedelsen och reglerna är desamma som vid grundspelet. För att göra spelet något enklare får spelarna titta på alla sina Poké Ball-markörer i början av spelet. Spelarna kan välja vilken Pokémon de vill fånga under sin nästa omgång.

Om alla är överens om det behöver spelaren inte flytta tillbaka sin pjäs till startpunkten när alla Pokémon har hittats.



©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/ Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, och karaktärsnamnen är varumärken av Nintendo.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

ravensburger.com