

Design: Chris Buckley

PL



Zawartość:

- ⑥ 3 Żetony Punktów



Gra podstawowa

Cel gry

W tym szalonym labiryncie ukryły się niektóre z najsłynniejszych Pokémonów – a teraz tylko czekają, aż je złapiecie! Weźcie swoje pionki i ruszajcie na poszukiwania! Lawirujcie w labiryncie i łapcie tyle Pokémonów, ile wlezie. Wygrywa ten, kto jako pierwszy odnajdzie wszystkie swoje Pokémony, a następnie zaprowadzi swój pionek z powrotem na start.

Przygotowanie

Przed pierwszą grą delikatnie wyjmijcie kafelki labiryntu i żetony Pokéball.

Następnie wymieszajcie kafelki labiryntu i ułóżcie je na wolnych polach planszy, wierzchnią stroną do góry, tak aby powstał losowy labirynt. Zostanie wam jeden wolny kafelek labiryntu. Będziecie go wykorzystywać do poruszania się w labiryncie. Wymieszajcie także 24 żetony Pokéball i rozdzielcie je po równo między graczy. Połóżcie swoje żetony Pokéball w zakrytym stosie przed sobą, nie patrząc na nie. Następnie każdy z was wybiera sobie pionek, po czym stawia go w kącie planszy, na polu startowym o tym samym kolorze. Gra może się rozpocząć!

Przebieg gry

Każdy z was spogląda na swój żeton Pokéball z wierzchu stosu, nie pokazując go pozostałym graczom. To pierwszy Pokémon, którego musicie znaleźć. Zaczyna najmłodszy gracz, a następnie kolejka biegnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy ruch składa się z dwóch kroków:

1. Przesunięcie w labiryncie

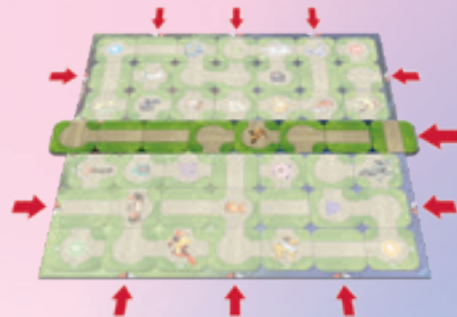
2. Ruch pionka



Kiedy nadejdzie twój ruch, postaraj się dotrzeć do tego miejsca w labiryncie, gdzie znajduje się Pokémon, którego aktualnie szukasz – czyli ten widoczny na twoim żetonie Pokéball. W tym celu przesun **najpierw** rząd kafelek labiryntu w labiryncie, a **następnie** przestaw swój pionek.

1. Przesunięcia w labiryncie

Na krawędzi planszy znajduje się 12 strzałek. Oznaczają one rzędy, w które można wsunąć wolne kafelki labiryntu. Stałe kafelki labiryntu, których nie można przesunąć, zostały oznaczone czarnym znakiem X. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierasz rząd, a następnie przesuwasz kafelek labiryntu tak daleko, aby po przeciwnej stronie przesunięty został dokładnie jeden kafelek. Zasada: karta, którą aktualnie gracie, **nie może** zostać wsunięta z powrotem na pozycję, z której została wypchnięta w poprzednim ruchu.



Wskazówka: Zapamiętaj, dokąd nie możesz przesunąć karty, zostawiając ją w tym miejscu do czasu, aż będzie można ponownie z niej skorzystać.

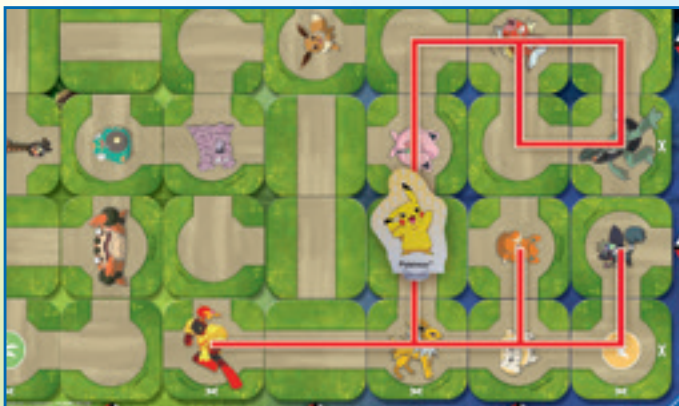
Podczas przesunięcia z labiryntu wypadła twoja lub czyjaś postać? W takiej sytuacji należy ją umieścić po przeciwnej stronie, jako nowo wsunięty kafelek labiryntu. Takie przesunięcie **nie liczy się** jako ruch!



Uwaga: Wolny kafelek labiryntu za każdym razem **musi** zostać przesunięty. Także wówczas, gdy do Pokémona można dostać się bez przesuwania go.

2. Ruchy pionków

Po każdym przesunięciu możesz przestawić swój pionek na dowolne pole labiryntu, do którego uda ci się dotrzeć nieprzerwanym ruchem. Możesz przesunąć się tak daleko, jak tylko chcesz. Możesz także nie wykonać żadnego ruchu.



Jeśli twój ruch zakończy się na Pokémonie, którego szukasz, oznacza to, że go znalazłeś. Połóż żeton Pokéball obok swojego stosu, wierzchnią stroną do góry. Teraz możesz spojrzeć na kolejny żeton z twojego stosu. Wskaże ci twój nowy cel.

Wskazówka: Jeśli nie uda ci się osiągnąć celu, postaraj się znaleźć najwygodniejszą pozycję startową do kolejnego ruchu.

I tak dalej, w kolejności według ruchu wskazówek zegara: kolejny gracz przesuwa wolny kafelek labiryntu, następnie przestawia pionek itd.

Koniec gry

Znalazłeś wszystkie swoje Pokémony? Teraz musisz jeszcze wrócić na pole startowe. Gdy tylko ci się to uda, gra się kończy – wygrałeś!

Wskazówki do gry z młodszymi dziećmi

Rozdzielcie żetony Pokéball, tak jak zawsze.

Następnie ułóżcie wszystkie swoje żetony Pokéball przed sobą, wierzchnią stroną do góry (czyli tak, aby Pokémony były widoczne). Gdy nadejdzie twój ruch, postaraj się dotrzeć do dowolnego spośród twoich Pokémonów. Udało się? Odwróć żeton Pokéball. Gdy wszystkie twoje żetony Pokéball będą już odwrócone, musisz jeszcze tylko wrócić na pole startowe, by wygrać grę.

Świecący Labirynt

Dopiero gdy zrobi się ciemno, możecie odnaleźć cenne Pokémony świecące w ciemności, które za dnia są prawie niewidoczne. Przy okazji możecie zdobyć żetony punktów!

Zasady gry podstawowej są nadal aktualne, z drobnymi wyjątkami:

Cel gry

Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej punktów.

Przygotowanie

Ten labirynt świeci tylko w ciemności! Dlatego grajcie w pomieszczeniu, które możecie wyciemnić.

Na początku rozłóżcie grę w światło, jak zwykle.

By zagrać w ten wariant gry, niezbędne będą – oprócz elementów gry podstawowej – także **3 żetony punktów** oraz **nocne żetony Pokéball**.

Wymieszajcie 3 żetony punktów i ułóżcie je zakryte obok planszy. Postarajcie się, aby nikt nie zauważył, jaka liczba punktów ukryta jest pod każdym z żetonów punktów.

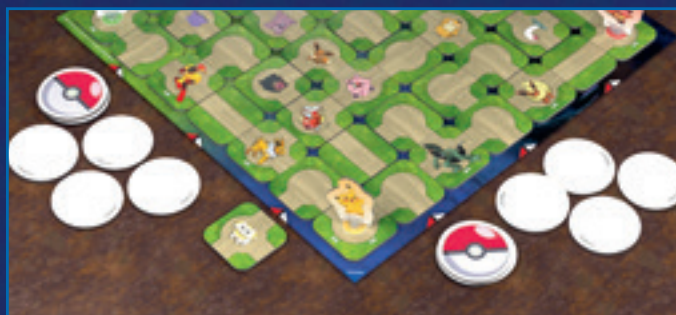


Wymieszajcie i rozdzielcie zwykłe żetony Pokéball oraz nocne żetony Pokéball.

- 2 i 3 osoby: każdy otrzymuje po 4 żetony Pokéball i 4 nocne żetony Pokéball
- 4 osoby: każdy otrzymuje po 3 żetony Pokéball i 3 nocne żetony Pokéball

Pozostałe żetony włóżcie z powrotem do pudełka.

Ułóżcie teraz wasze żetony Pokéball w zakrytym stosie, a nocne żetony Pokéball **otwarte** przed sobą, **jeden obok** drugiego.



Pamiętaj: Aby symbole na nocnych żetonach Pokéball zdążyły się naładować, na początku gry **muszą** zostać wyłożone **przednią stroną do góry**.



Jellicent



Mismagius



Froslass



Greavard



Shedinja



Inkay



Aegislash



Rotom



Litwick



Zubat



Cerulede



Gengar

Przebieg gry

Gra składa się z 2 etapów:

1. Etap dzienny (światło włączone)

2. Etap nocny (światło wyłączone)

W obu etapach obowiązują takie zasady ruchu i kolejności, jak w grze podstawowej. Rozgrywacie najpierw etap dzienny, a następnie, gdy zostanie wyłączone światło, etap nocny.

1. Etap dzienny:

Rozpoczyna ten, kto najmniej boi się ciemności. Grajcie jak zwykle: Gdy jeden z graczy **znajdzie** w świetle dnia wszystkie swoje Pokémony, kończy się etap dzienny. Pokémony, które nie zostały odnalezione, przepadają. Włóżcie ich żetony Pokéball z powrotem do pudełka. Następnie weźcie do ręki swoje żetony nocne i postarajcie się zapamiętać sylwetki waszych postaci. Wyłączcie światło. Etap nocny rozpoczyna osoba, która siedzi po lewej stronie osoby, która ukończyła etap dzienny.

2. Etap nocny:

Nie udało ci się dotrzeć do wszystkich twoich Pokémonów podczas etapu dziennego? Nic straconego: nadal możesz skorzystać z cennych Pokémonów świecących w ciemności, zmienić bieg gry i zwyciężyć!

Gdy nadejdzie twoja kolej, postaraj się dotrzeć do dowolnego spośród twoich Pokémonów świecących w ciemności. Na krawędziach znajdują się kafelki labiryntu ze znakiem X – oznaczają miejsca, w których nie da się niczego przesunąć.



Jeśli uda ci się dotrzeć do któregoś z twoich Pokémonów, koniecznie połóż przed sobą, w widocznym miejscu, odpowiadający mu nocny żeton Pokéball.

Udało ci się odnaleźć wszystkie twoje Pokémony? Postaraj się teraz jak najszybciej dotrzeć na pole startowe!

Koniec gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy odnajdzie wszystkie swoje Pokémony świecące w ciemności, a następnie dotrze pionkiem na pole startowe. W nagrodę może odkryć i zabrać jeden z trzech żetonów punktów.

Policzcie teraz swoje punkty:

Każdy Pokémon odnaleziony za dnia daje 1 punkt. Każdy Pokémon odnaleziony w nocy daje 2 punkty. Ten gracz, który zakończył rozgrywkę, otrzymuje dodatkowo także punkty z odkrytych żetonów (1, 3 lub 5 punktów).

Wygrywa ta osoba, która zebrała najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa osoba, która ma przed sobą najwięcej żetonów Pokéball. Jeśli nadal macie remis, wygrywają wszystkie osoby z najwyższą liczbą punktów.

Wskazówki: Tak możecie rozświetlić swój labirynt!

Jeśli podczas etapu dziennego wasz labirynt nie jest wystarczająco jasny, możecie sprawdzić następujące pomysły:

1. Im bliżej źródła światła, tym lepiej: Podczas etapu dziennego możecie np. postawić na stoliku do gry lampkę biurkową, która naładuje świecącą farbę.

2. Im jaśniejsze, „bielsze” światło, tym lepiej: Źródła światła o wysokiej zawartości UV (białe diody LED, światło dzienne, lampy halogenowe, lampy energooszczędne) najlepiej radzą sobie z doładowywaniem świecącej farby. Zwykłe żarówki lub diody LED o „ciepłym”, żółtym świetle potrzebują na to nieco więcej czasu.

3. Im ciemniej, tym lepiej: Pomieszczenie, w którym gracie, powinno być tak ciemne, jak to tylko możliwe. Jeśli gracie z dziećmi, możecie całkowicie zaciemnić pokój i np. skorzystać z małej lampki nocnej. Wówczas ciemność nie będzie tak mroczna i przerażająca.

© 2024 The Pokémon Company International. ©1995-2024 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

©2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg