

Für 2 bis 4 Pokémon Fans ab 7 Jahren

Autor: Max J. Kobbert

Design: Chris Buckley

DE

# POKÉMON



Glow in the Dark

## Willkommen im leuchtenden Pokémon Labyrinth!

Zwei unterhaltsame Spielmöglichkeiten warten auf euch: Spielt entweder das beliebte und bekannte Grundspiel, oder probiert „Das leuchtende Labyrinth“. Bei dieser Variante beginnt ihr im Hellen, doch mitten im Spiel schaltet ihr das Licht aus – und das Labyrinth beginnt zu leuchten. Zuerst findet ihr die Regeln des Grundspiels, anschließend wird „Das leuchtende Labyrinth“ erklärt.

### Inhalt:

- ① 1 Spielplan
- ② 34 Labyrinth-Plättchen
- ③ 24 Poké Ball-Chips
- ④ 4 Spielfiguren

Für „Das leuchtende Labyrinth“:

- ⑤ 12 leuchtende Poké Ball-Chips
- ⑥ 3 Punkte-Chips



# Das Grundspiel

## Ziel

Einige der bekanntesten Pokémon haben sich in diesem Labyrinth versteckt und warten darauf von euch gefunden zu werden. Macht euch mit euren Spielfiguren auf die Suche nach Ihnen! Verschiebt geschickt die Wege und fangt Pokémon was das Zeug hält. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Pokémon findet und seine Spielfigur wieder zu ihrem Startfeld zurückbringt.

## Vorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel die Labyrinth-Plättchen und Poké Ball-Chips vorsichtig aus den Stanztafeln. Mischt dann die Labyrinth-Plättchen und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Ein Labyrinth-Plättchen bleibt übrig. Es wird zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt. Mischt auch die 24 Poké Ball-Chips und verteilt sie gleichmäßig an alle Personen. Legt eure Poké Ball-Chips als verdeckten Stapel vor euch, ohne sie anzusehen. Jeder wählt nun eine Spielfigur aus, steckt sie in einen Aufsteller und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in eine der Spielplanecken. Jetzt kann's losgehen!

## Ablauf

Alle schauen sich nun geheim den obersten Poké Ball-Chip ihres Stapels an. Er zeigt das Pokémon, das du als Erstes finden musst. Die jüngste Person beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Ein Zug besteht immer aus zwei Schritten:

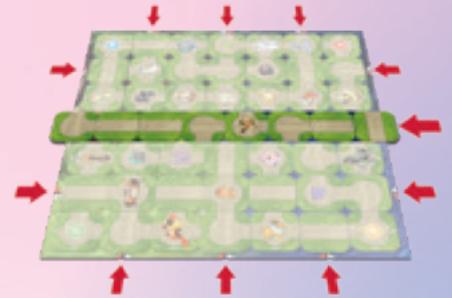
1. Gänge verschieben
2. Spielfigur ziehen



Wenn du an der Reihe bist, versuchst du auf das Feld im Labyrinth zu gelangen, das dasselbe Pokémon wie dein aktueller Poké Ball-Chip zeigt. Dazu verschiebst du immer **zuerst** eine Reihe der Labyrinth-Plättchen im Labyrinth und ziehst **danach** deine Spielfigur.

## 1. Gänge verschieben

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, in welche das freie Labyrinth-Plättchen eingeschoben werden kann. Die festen Labyrinth-Plättchen sind mit einem „X“ markiert, hier könnt ihr nichts verschieben. Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe und schiebst das Labyrinth-Plättchen soweit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder genau ein Labyrinth-Plättchen herausgeschoben wird.



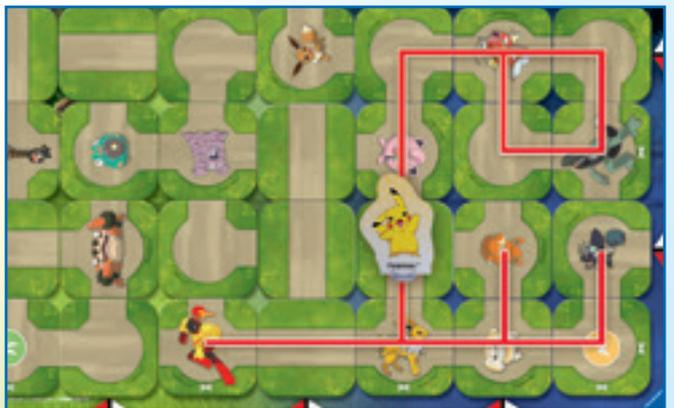
Einzige Einschränkung: Die Gängekarte darf **nicht** an die Stelle zurückgeschoben werden, aus der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde.

**Tipp:** Merke dir, wohin du die Gängekarte nicht schieben darfst, indem du sie an dieser Stelle liegen lässt, bis sie wieder genutzt wird.

Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf das neu eingeschobene Labyrinth-Plättchen gestellt. Dieses Versetzen gilt **nicht** als Zug!



**Achtung:** Das freie Labyrinth-Plättchen **muss** in jedem Fall eingeschoben werden. Das gilt auch, wenn das Pokémon auch ohne Verschieben der Gänge erreichbar wäre.



## 2. Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Du darfst soweit ziehen, wie du möchtest. Du kannst auch stehen bleiben.

Beendest du deinen Zug auf dem gesuchten Pokémon, hast du es gefunden. Leg den Poké Ball-Chip offen neben deinen Stapel. Nun darfst du dir sofort den nächsten Poké Ball-Chip deines Stapels anschauen. Er zeigt dir dein neues Ziel.

**Tip:** Falls du dein Ziel in deinem Zug nicht erreichen kannst, solltest du versuchen, dir eine möglichst günstige Ausgangsposition für den nächsten Zug zu verschaffen.

Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter: Erst das freie Labyrinth-Plättchen einschieben, dann die Spielfigur ziehen usw.

## Spielende

Du hast alle deine Pokémon gefunden? Nun musst du nur noch zurück zu deinem Startfeld. Schaffst du es zuerst zurück zu deinem Startfeld, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen!

### Tipps für das Spiel mit jüngeren Kindern

Verteilt die Poké Ball-Chips wie gewohnt. Legt dann alle eure Poké Ball-Chips offen vor euch aus (so, dass die Pokémon sichtbar sind). Bist du an der Reihe, versuchst du ein beliebiges deiner Pokémon zu erreichen. Geschafft? Dann drehst du den Poké Ball-Chip um. Sind alle deine Poké Ball-Chips umgedreht, musst du wie gewohnt noch zurück zum Startfeld, um das Spiel zu gewinnen.

## Das leuchtende Labyrinth

Erst wenn es dunkel wird, könnt ihr die leuchtenden Pokémon finden, die im Licht fast unsichtbar sind. Außerdem gibt es einen Punkte-Chip zu gewinnen!

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

### Ziel

Es gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

### Vorbereitung

Dieses Labyrinth leuchtet nur im Dunkeln! Spielt das Spiel daher in einem Raum, den ihr abdunkeln könnt.

Baut das Spiel zunächst im Hellen wie gewohnt auf.

Ergänzend zum Grundspiel benötigt ihr für diese Spielvariante die **3 Punkte-Chips** und die **leuchtenden Poké Ball-Chips**.

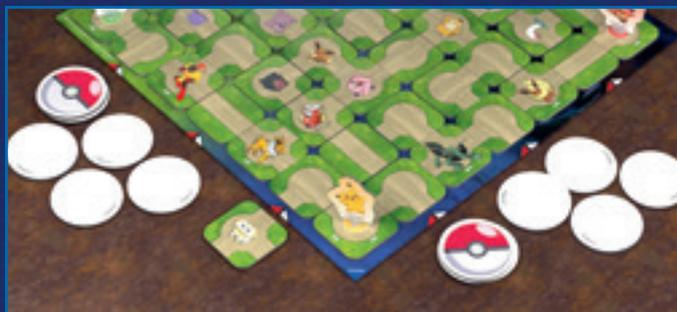
Mischt die 3 Punkte-Chips und legt sie verdeckt neben dem Spielfeld bereit. Achtet darauf, dass niemand weiß, welche Zahl sich unter welchem Punkte-Chip verbirgt.

Mischt und verteilt die normalen und die leuchtenden Poké Ball-Chips:

- 2 und 3 Personen: Alle bekommen 4 Poké Ball-Chips und 4 leuchtende Poké Ball-Chips
- 4 Personen: Alle bekommen 3 Poké Ball-Chips und 3 leuchtende Poké Ball-Chips

Die übrigen Chips kommen zurück in die Schachtel.

Legt nun alle eure Poké Ball-Chips als verdeckten Stapel und die leuchtende Poké Ball-Chips offen und nebeneinander vor euch ab.



Denkt daran: Damit sich die Symbole auf den leuchtenden Poké Ball-Chips aufladen können, **müssen** sie zu Spielbeginn mit der **Vorderseite nach oben** ausgelegt werden.



Apoquallyp



Traunmagil



Frosdedje



Gruff



Ninjatom



Iscalar



Durengard



Rotom



Lichtel



Zubat



Azugladis



Gengar

## Ablauf

Das Spiel besteht aus 2 Phasen:

### 1. Tag-Phase

(Licht eingeschaltet)

### 2. Nacht-Phase

(Licht ausgeschaltet)

In beiden Phasen gelten die Schiebe- und Zugregeln des Grundspiels. Erst spielt ihr die Tag-Phase, dann wird das Licht ausgeschaltet und ihr spielt die Nacht-Phase.

### 1. Tag-Phase:

Es beginnt, wer am wenigsten Angst im Dunkeln hat. Spielt wie gewohnt: Sobald eine Person **alle** ihre Pokémon im Hellen gefunden hat, endet die Tag-Phase sofort. Pokémon, die noch nicht gefunden wurden, verfallen. Legt diese Poké Ball-Chips wieder zurück in die Schachtel. Nehmt nun eure leuchtenden Poké Ball-Chips auf die Hand und merkt euch die Silhouette eurer Spielfiguren. Schaltet dann das Licht aus. Die Person links neben der Person, die die Tag-Phase beendet hat, beginnt die Nacht-Phase.

### 2. Nacht-Phase:

*Du hast nicht alle deine Pokémon während der Tag-Phase erreicht? Dank der leuchtenden Pokémon, kannst du das Spiel drehen und trotzdem noch gewinnen!*

Bist du an der Reihe, versuchst du, ein beliebiges deiner leuchtenden Pokémon zu finden. Am Rand zeigen euch die Labyrinth-Plättchen mit „X“, wo ihr nichts verschieben könnt.



Erreichst du eines deiner Pokémon, legst du den entsprechenden Poké Ball-Chip gut sichtbar vor dir ab.

Alle leuchtenden Pokémon gefunden? Dann versuchst du schnellstmöglich dein Startfeld zu erreichen.



## Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Person alle ihre leuchtenden Pokémon gefunden und anschließend ihre Spielfigur wieder auf ihr Startfeld gezogen hat. Sie darf zur Belohnung einen der 3 Punkte-Chips aufdecken und zu sich nehmen.

### Berechnet nun eure Punkte:

Jedes gefundene Pokémon bei Tag bringt 1 Punkt. Jedes gefundene leuchtende Pokémon bei Nacht bringt 2 Punkte. Wer das Spiel beendet, erhält zusätzlich die Punkte des aufgedeckten Punkte-Chips (1, 3, oder 5 Punkte).

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Poké Ball-Chips vor sich liegen hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, gewinnen alle daran Beteiligten.

### Tipps und Tricks:

#### **So bringt ihr das Labyrinth zum Leuchten!**

*Falls euer Labyrinth nach der Tag-Phase nicht ausreichend leuchten sollte, könnt ihr Folgendes ausprobieren:*

#### **1. Je näher die Lichtquelle, desto besser:**

*Stellt z. B. während der Tag-Phase eine Schreibtischlampe auf den Spieltisch, mit der ihr die Leuchtfarbe aufladet.*

#### **2. Je „weißer“ das Licht, desto besser:**

*Lichtquellen mit einem hohen UV-Anteil (weiße LEDs, Tageslicht, Halogenlampen, Energiesparlampen) laden die Leuchtfarbe am besten auf. Glühbirnen oder LEDs mit „warmem gelbem“ Licht benötigen hierfür länger.*

**3. Je dunkler, desto besser:** Der Raum in dem ihr spielt, sollte so dunkel wie möglich sein. Falls ihr mit Kindern spielt, könnt ihr den Raum komplett abdunkeln und dann z. B. ein Nachtlicht benutzen. Dann ist die Dunkelheit nicht ganz so gruselig.

© 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