

Voor 2 tot 4 Pokémon-fans vanaf 7 jaar
 Game Design: Max J. Kobbert
 Design: Chris Buckley

NL

POKÉMON™



Glow in the Dark

Welkom in het Pokémon labyrint!

Er staan je twee leuke spelvarianten te wachten: speel het populaire en bekende standaardspel of probeer het glow-in-the-dark doolhof. In deze spelvariant begin je het spel in het licht, maar schakel je midden in het spel het licht uit en begint het doolhof op te lichten. De regels voor het standaardspel worden eerst uitgelegd, gevolgd door de regels voor het glow-in-the-dark doolhof.

Inhoud:

- ① 1 spelbord
- ② 34 doolhofkaarten
- ③ 24 Poké Ball fiches
- ④ 4 Pokémon speelfiguren

Voor het glow-in-the-dark doolhof:

- ⑤ 12 glow-in-the-dark Poké Ball fiches
- ⑥ 3 puntenfiches



Regels voor het standaardspel

Doel

Een aantal van de bekendste Pokémon zijn verborgen in dit betoverde doolhof, en wachten om ontdekt te worden. Ga op zoek naar ze met je eigen Pokémon! Verschuif de gangen slim om zoveel mogelijk Pokémon te vangen. De eerste speler die al zijn Pokémon heeft gevonden en zijn speelfiguur heeft teruggezet op het startveld, heeft gewonnen.

Vorbereiding

Voordat je voor de eerste keer gaat spelen, verwijder je voorzichtig de doolhofkaarten en Poké Ball fiches uit het karton.

Schud de doolhofkaarten goed en leg ze open op de lege plekken op het spelbord om een willekeurig doolhof te maken. Er blijft één doolhofkaart over. Deze wordt gebruikt om de doolhofgangen te verschuiven. Schud ook de 24 Poké Ball fiches en verdeel een gelijk aantal onder elke speler. Leg je Poké Ball fiches met de beeldzijde naar beneden op een stapel voor je zonder ernaar te kijken. Elke speler kiest nu een Pokémon speelfiguur en plaatst deze op het startveld in dezelfde kleur in een van de hoeken van het spelbord. Nu kunnen we beginnen!

Spelverloop

De jongste speler* mag beginnen en het spel gaat verder met de klok mee. Elke speler probeert de Pokémon te bereiken die op zijn eerste Poke Ball fiche staat afgebeeld.

Een beurt bestaat altijd uit twee stappen:

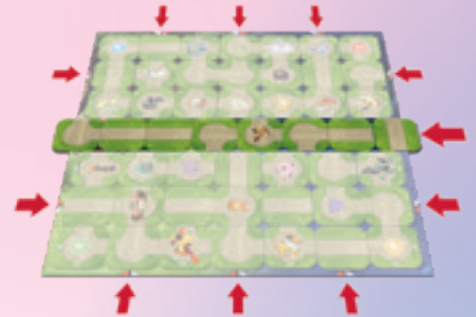
1. Doolhofkaarten verschuiven
2. Verplaats je Pokémon speelfiguur



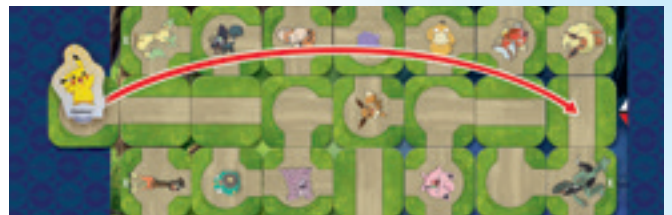
Als je aan de beurt bent, probeer je naar het veld in het doolhof te gaan waar de Pokémon staat die op je Poké Ball fiche staat. Om dit te doen moet je altijd **eerst** een rij kaarten in het doolhof **verschuiven** en daarna je speelfiguur verplaatsen.

1. Doolhofkaarten verschuiven

Er staan twaalf pijlen rond de rand van het spelbord. Ze geven de rijen aan waarin de extra doolhofkaart kan worden geschoven. De vaste doolhofkaarten zijn gemarkeerd met een witte "X"; hier kun je niets verschuiven. Als je aan de beurt bent, kies je een rij en schuif je de extra doolhofkaart erin zodat er precies één doolhofkaart aan de andere kant van het bord wordt uitgeschoven. De enige beperking: de doolhofkaart **mag niet** opnieuw worden ingeschoven op de plaats waar deze uit is geschoven. Laat de kaart die je zojuist hebt uitgeschoven liggen waar hij ligt, zodat je onthoudt waar hij de volgende beurt niet kan worden gebruikt.



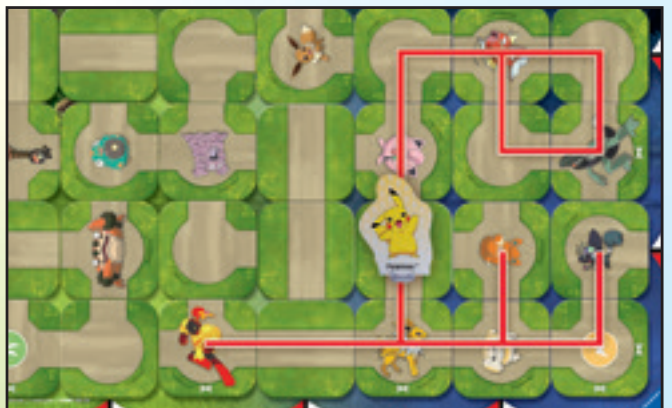
Als een Pokémon speelfiguur samen met de doolhofkaart van het bord schuift, wordt de speelfiguur aan de andere kant van het bord geplaatst op de nieuwe kaart die zojuist is ingeschoven. Dit **geldt niet** als een zet.



Opmerking: de extra doolhofkaart **moet** altijd worden ingeschoven. Dit geldt ook als de Pokémon kan worden bereikt zonder de gangen te verschuiven.

2. Verplaats je Pokémon speelfiguur

Nadat je de doolhofkaarten hebt verschoven, verplaats je je Pokémon speelfiguur zo ver als je wilt langs een open gang in het doolhof. Je kunt er ook voor kiezen om helemaal nergens heen te gaan.



* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Als je je zet beëindigt op de Pokémon die je zoekt, dan heb je hem gevonden. Plaats het Poké Ball fiche met de afbeelding naar boven naast je blinde stapel. Je kunt nu meteen het volgende Poké Ball fiche van je stapel bekijken. Dit laat je zien waar je vervolgens naartoe moet gaan.

Als je de Pokémon niet kunt bereiken tijdens je beurt, moet je proberen een zo gunstig mogelijke uitgangspositie te bereiken voor je volgende beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra iemand al zijn Poké Ball fiches heeft omgedraaid en zijn Pokémon speelfiguur op de startpositie heeft teruggezet. Deze speler heeft het spel **gewonnen!**

Variatie voor jongere kinderen:

Verdeel de Poké Ball fiches zoals gewoonlijk. Alle spelers moeten ze dan open voor zich neerleggen (zodat de Pokémon zichtbaar zijn). Als je aan de beurt bent, probeer je een van de afgebeelde Pokémon te bereiken. Draai je Poké Ball fiche om als je een van je Pokémon bereikt. Als je al je Poké Ball fiches hebt omgedraaid, zet je je speelfiguur zoals gewoonlijk terug op het startveld om het spel te winnen.

Het glow-in-the-dark doolhof

Pas als het donker wordt, kun je de waardevolle glow-in-the-dark Pokémon vinden, die in het licht bijna onzichtbaar zijn. Er kan ook een puntenfiche gewonnen worden!

De standaardregels zijn van toepassing, samen met de volgende aanvullende regels:

Einde van het spel

De speler met de meeste punten wint.

Het spel opzetten

Het doolhof licht alleen op als het donker is! Zorg er dus voor dat je het spel speelt in een kamer die je kunt verduisteren.

Zet het spel eerst zoals gewoonlijk op in het licht.

Naast het standaardspel heb je voor deze spelvariant de **drie puntenfiches** en de **glow-in-the-dark Poké Ball-fiches** nodig.

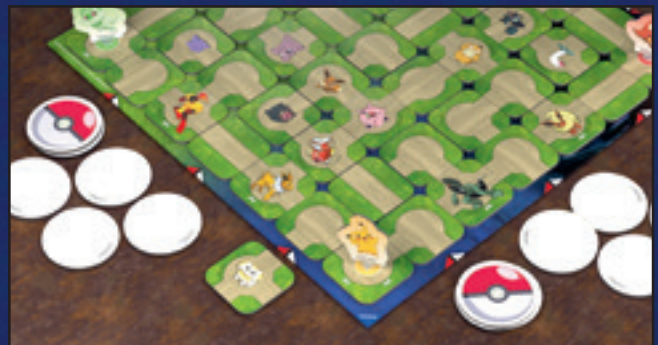
Schud de drie puntenfiches en leg ze omgekeerd naast het spelbord. Zorg ervoor dat niemand weet welk nummer op welk puntenfiche staat.

Mix en verdeel de normale Poké Ball fiches en de Glow-in-the-dark Poké Ball fiches:

- 2 of 3 spelers: elke speler krijgt 4 Poké Ball fiches en 4 Glow-in-the-dark Poké Ball fiches
- 4 spelers: elke speler krijgt 3 Poké Ball fiches en 3 Glow-in-the-dark Poké Ball fiches

Leg alle overgebleven fiches terug in de doos.

Leg nu alle Poké Ball fiches met de afbeelding naar beneden op een stapel en de glow-in-the-dark Poké Ball fiches met de afbeelding naar boven naast elkaar voor je neer.



Denk eraan: om de symbolen op de Poké Ball fiches te laten oplichten in het donker, **moeten** ze worden opgeladen door ze aan het begin van het spel **open** neer te leggen.



Jellicent



Mismagius



Froslass



Greavard



Shedinja



Inkay



Aegislash



Rotom



Litwick



Zubat



Ceruledege



Gengar

Hoe te spelen

Het spel bestaat uit 2 fases:

1. **Dagfase** (lichten aan)
2. **Nachtfase** (lichten uit)

In beide fases gelden de schuif- en zetregels uit het standaardspel. Speel eerst de dagfase, doe daarna het licht uit en speel de nachtfase.



1. Dagfase:

Wie het minst bang is in het donker, begint. Speel zoals gewoonlijk: de dagfase eindigt zodra een speler **al** zijn Pokémon heeft gevonden tijdens de dagfase. Pokémon die nog niet zijn gevonden, zijn niet langer geldig. Doe deze Poké Ball fiches terug in de doos. Neem nu je glow-in-the-dark Poké Ball fiches en onthoud de silhouetten van je Pokémon speelfiguur. Doe dan de lichten uit. De speler links van de speler die de dagfase beëindigde, begint de nachtfase.

2. Nachtfase:

Maak je geen zorgen als je tijdens de dagfase niet al je Pokémon hebt bereikt! Je hebt nog steeds kans om het spel te winnen!

Als je aan de beurt bent, probeer je een van je glow-in-the-dark Pokémon te vinden. De doolhofkaarten gemarkeerd met een "X" (aan de rand) geven aan waar je niets mag verschuiven.



Wanneer je een van je Pokémon bereikt, plaats je het bijbehorende glow-in-the-dark Poké Ball fiche voor je, zodat deze duidelijk zichtbaar is.

Heb je alle glow-in-the-dark Pokémon gevonden? Ga dan nu zo snel mogelijk terug naar je startveld.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler al zijn glow-in-the-dark Pokémon heeft gevonden en zijn speelfiguur terug naar zijn startveld heeft verplaatst.

Als beloning mogen ze één van de drie puntenfiches omdraaien en pakken.

Bereken nu je scores:

Elke Pokémon die je overdag vindt, is één punt waard. Elke glow-in-the-dark Pokémon die je 's nachts vindt, is twee punten waard. Degene die het spel heeft beëindigd, krijgt ook de punten van het puntenfiche dat hij heeft omgedraaid (ter waarde van één, drie of vijf punten).

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand is de speler met de meeste Poké Ball fiches de winnaar. Als er nog steeds een gelijke stand is, hebben alle spelers met de gelijke stand gewonnen.

Tips en trucs: zo laat je het doolhof oplichten!

Als je doolhof na de dagfase niet genoeg oplicht, probeer dan het volgende:

1. Hoe dichter bij een lichtbron, hoe beter: Plaats tijdens de dagfase bijvoorbeeld een bureaulamp op tafel om de glow-in-the-dark kleur op te laden.

2. Hoe "witter" het licht, hoe beter: Lichtbronnen met een hoog UV-gehalte (witte LED's, daglicht, halogeenlampen, spaarlampen) laden de glow-in-the-dark kleur het beste op. Bij gloeilampen of LED's met warm geel licht duurt het opladen langer.

3. Hoe donkerder, hoe beter: de kamer waarin je speelt moet zo donker mogelijk zijn. Als je met kinderen speelt, kun je de kamer helemaal verduisteren en dan bijvoorbeeld een nachtlampje gebruiken. Dan is de duisternis niet zo eng.

© 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