

Para 2-4 fans de Pokémon mayores de 7 años

Diseño del juego: Max J. Kobbert

Diseño: Chris Buckley

ES

POKÉMON



Glow in the Dark

¡Bienvenidos al laberinto Pokémon!

Dos divertidas variantes de juego os esperan: podéis jugar al conocido y popular juego base o probar el laberinto luminoso. En esta variante de juego, empezáis a jugar con luz, pero luego durante la partida tendréis que apagar las luces y el laberinto comenzará a brillar. Primero se explican las reglas del juego base, seguidas de las del laberinto luminoso.

Contenido:

- ① 1 tablero de juego
- ② 34 losetas de laberinto
- ③ 24 fichas Poké Ball
- ④ 4 peones de Pokémon

Para el laberinto luminoso:

- ⑤ 12 fichas Poké Ball luminiscentes
- ⑥ 3 fichas de puntos



- ⑥ 1 3 5



Reglas para el juego base

Objetivo

Algunos de los Pokémon más conocidos se han escondido en el laberinto encantado y están esperando a que los encontréis. ¡Salid en su busca con vuestros propios Pokémon! Moved hábilmente los caminos del laberinto para atrapar tantos Pokémon como podáis. Gana el primer jugador que encuentre todos sus Pokémon y regrese con su peón de Pokémon a su casilla de salida.

Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez, separad con cuidado las losetas de laberinto y las Poké Ball de las planchas troqueladas.

Mezclad bien las losetas de laberinto y ponedlas boca arriba en las casillas vacías del tablero de juego para crear un laberinto aleatorio. Sobrará una loseta de laberinto. Esta loseta la utilizaréis para mover los caminos del laberinto. Mezclad también las 24 fichas Poké Ball y repartiadlas por igual entre los jugadores. Cada jugador coloca sus fichas Poké Ball boca abajo en un montón delante de sí mismo, sin mirarlas. Después, cada jugador elige un peón de Pokémon y lo pone en la casilla de salida del mismo color, situada en una de las esquinas del tablero de juego. ¡Y ya estáis listos para empezar!

Desarrollo del juego

El jugador* más joven va primero, y luego se sigue jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador empieza intentando llegar hasta el Pokémon que aparece en su primera ficha Poké Ball.

Un turno siempre consta de dos pasos:

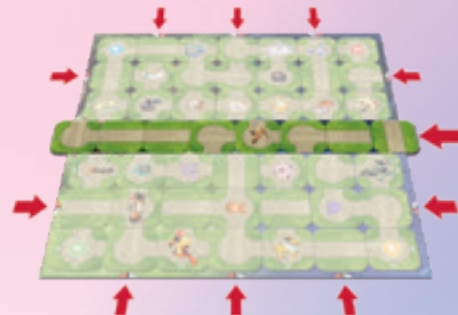
1. Mover las losetas de laberinto
2. Mover tu peón de Pokémon



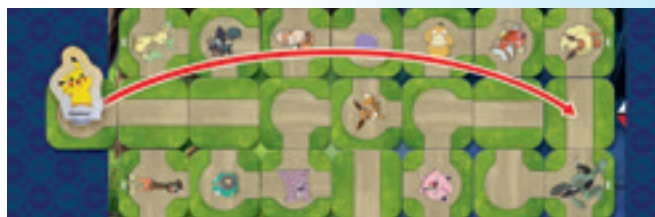
Cuando sea tu turno, intenta llegar hasta la casilla del laberinto que muestre el Pokémon que aparece en tu ficha Poké Ball actual. Para ello, siempre debes **mover primero** una fila de losetas de laberinto y, a continuación, **mover** tu peón de Pokémon.

1. Mover las losetas de laberinto

En el borde del tablero hay doce flechas. Estas indican las filas por las que se puede introducir la loseta de laberinto sobrante. Las losetas de laberinto fijas están marcadas con una «X» blanca, así que estas no podéis moverlas. Cuando sea tu turno, escoge una fila e introduce la loseta de laberinto sobrante hasta que por el lado opuesto del tablero salga expulsada otra loseta de laberinto. La única restricción: **No** se puede introducir la loseta de laberinto por la fila de la que acaba de salir en el turno anterior. Para recordar por dónde no se puede introducir la loseta de laberinto sobrante, dejadla justo en el punto del que acaba de salir hasta que vayáis a utilizarla de nuevo.



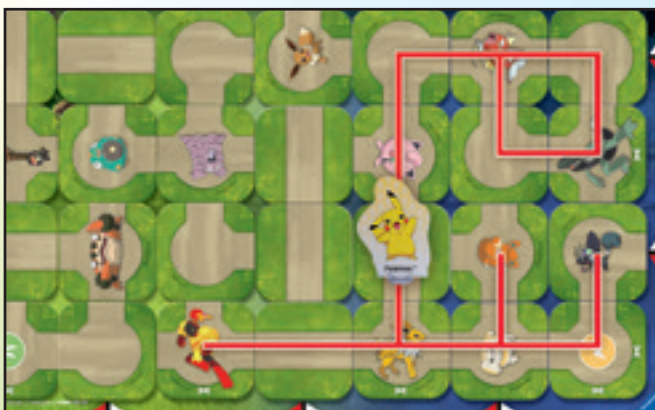
Si un peón de Pokémon ha acabado fuera del tablero junto con la loseta de laberinto expulsada, hay que colocarlo sobre la loseta recién introducida en el laberinto en el lado opuesto. Esto **no cuenta** como movimiento.



Nota: Siempre **se debe** introducir la loseta de laberinto sobrante. Esta regla se aplica igualmente aunque puedas llegar hasta el Pokémon deseado sin tener que mover el laberinto.

2. Mover tu peón de Pokémon

Después de mover las losetas de laberinto, mueve tu peón de Pokémon tanta distancia como quieras siguiendo un camino ininterrumpido. También puedes optar por no moverte y dejar tu peón donde está.



* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Si terminas tu movimiento en la casilla del Pokémon que buscabas, entonces lo has encontrado. Coloca la ficha Poké Ball boca arriba junto a tu montón de fichas Poké Ball boca abajo. Inmediatamente después, puedes mirar la siguiente ficha Poké Ball de tu montón. Esta te indicará hasta qué Pokémon tienes que dirigirte ahora.

Si no puedes llegar hasta el Pokémon deseado durante tu turno, deja tu peón de Pokémon en una posición de partida favorable para intentar conseguirlo en tu siguiente turno.

Fin de la partida

La partida termina en cuanto un jugador ha destapado todas sus fichas Poké Ball y ha regresado con su peón de Pokémon a la casilla de salida. ¡Este jugador ha **ganado** la partida!

Variación para niños más pequeños:

Repartid las fichas Poké Ball como de costumbre. A continuación, todos los jugadores deben colocarlas boca arriba delante de sí mismos (de forma que los Pokémon queden visibles). Cuando sea tu turno, intenta llegar hasta cualquiera de los Pokémon que aparecen en tus fichas. Cuando llegues hasta cualquiera de tus Pokémon, dale la vuelta a la ficha Poké Ball correspondiente. Una vez que hayas dado la vuelta a todas tus fichas Poké Ball, regresa con tu peón de Pokémon a tu casilla de salida como de costumbre para ganar la partida.

El laberinto luminoso

Sólo cuando oscurece podréis encontrar los valiosos Pokémon luminiscentes, que son casi invisibles a la luz. ¡También hay una ficha de puntos para ganar!

Se aplican las reglas del juego base, junto con las siguientes reglas adicionales:

Fin de la partida Gana quien más puntos consiga.

Preparación del juego ¡El laberinto sólo brilla en la oscuridad! Así que aseguraos de jugar en una habitación que podáis oscurecer.

Primero, preparad el juego a la luz como de costumbre.

Además de los componentes del juego base, necesitaréis las **tres fichas de puntos** y las **fichas Poké Ball luminiscentes** para esta variante de juego.

Mezclad las tres fichas de puntos y dejadlas boca abajo junto al tablero de juego. Aseguraos de que nadie sepa qué número tiene cada ficha de puntos.

Mezclad y repartid las fichas Poké Ball normales y las fichas Poké Ball luminiscentes:

- 2 o 3 jugadores: Cada jugador recibe 4 fichas Poké Ball normales y 4 fichas Poké Ball luminiscentes
- 4 jugadores: Cada jugador recibe 3 fichas Poké Ball normales y 3 fichas Poké Ball luminiscentes

Guardad en la caja las fichas restantes.

Después cada jugador pone sus fichas Poké Ball boca abajo en un montón y sus fichas Poké Ball luminiscentes **boca arriba una al lado de la otra**, delante de sí mismo.



Recordatorio: Para que los símbolos de las fichas Poké Ball luminiscentes brillen en la oscuridad, **debéis** cargarlas dejándolas **boca arriba** al principio de la partida.



Jellicent



Mismagius



Froslass



Greavard



Shedinja



Inkay



Aegislash



Rotom



Litwick



Zubat



Ceruledege



Gengar

Desarrollo del juego

El juego consta de 2 fases:

1. **Fase diurna** (luces encendidas)
2. **Fase nocturna** (luces apagadas)

Las reglas del juego base para mover las losetas del laberinto y el peón se mantienen para ambas fases. Primero se juega la fase diurna y luego se apagan las luces y se juega la fase nocturna.

1. Fase diurna:

Empieza a jugar quien tenga menos miedo a la oscuridad.

Jugad como de costumbre: La fase diurna termina en cuanto un jugador ha encontrado **todos** sus Pokémon durante la fase diurna. Los Pokémon no encontrados hasta ese momento se descartan. Guardad las fichas Poké Ball de los Pokémon descartados en la caja. Ahora coged vuestras fichas Poké Ball luminiscentes y memorizad las siluetas de vuestros peones de Pokémon y apagad las luces. El jugador situado a la izquierda del jugador que terminó la fase diurna comienza la fase nocturna.

2. Fase nocturna:

¡No te preocupes si no encontraste a todos tus Pokémon durante la fase diurna! ¡Aún puedes darle un giro a la partida y ganar!

Cuando sea tu turno, intenta encontrar a uno de tus Pokémon luminiscentes. Las losetas de laberinto marcadas con una «X» (en el borde) te indican que por ese punto no puedes introducir ninguna loseta.



Cuando llegues hasta uno de tus Pokémon, coloca la ficha Poké Ball luminiscente correspondiente delante de ti, de forma que sea visible.

¿Ya has encontrado a todos los Pokémon luminiscentes? Si es así, regresa con tu peón de Pokémon lo más rápido posible a tu casilla de salida.



Fin de la partida

La partida termina en cuanto un jugador ha encontrado todos sus Pokémon luminiscentes y ha regresado con su peón de Pokémon a su casilla de salida.

Como recompensa, ese jugador puede destapar una de las tres fichas de puntos y quedársela.

Ahora calculad vuestros puntos:

Cada Pokémon encontrado durante la fase diurna vale un punto. Cada Pokémon luminiscente encontrado durante la fase nocturna vale dos puntos. Quien haya puesto fin a la partida también se suma los puntos de la ficha de puntos que ha destapado (uno, tres o cinco puntos).

Gana el jugador con más puntos. En caso de empate, el jugador con más fichas Poké Ball será el ganador. Si sigue habiendo empate, todos los jugadores empatados han ganado.

Consejos y trucos para hacer que el laberinto se ilumine: Si el laberinto no se ilumina lo suficiente después de la fase diurna, podéis probar lo siguiente:

1. **Cuanto más cerca de una fuente de luz, mejor:** Durante la fase diurna, colocad, por ejemplo, una lámpara de escritorio en la mesa para que la pintura luminiscente se cargue.
2. **Cuanto más «blanca» sea la luz, mejor:** Las fuentes de luz con un alto nivel de UV (los ledes blancos, la luz natural, los halógenos, las bombillas de bajo consumo) cargan mejor la pintura luminiscente. Las bombillas incandescentes o ledes con luz cálida amarilla tardan más en cargar la pintura.
3. **Cuanto más oscuro, mejor:** La habitación en la que juguéis debe estar lo más oscura posible. Si jugáis con niños, podéis oscurecer completamente la habitación y luego encender una lamparita de noche, por ejemplo. Así la oscuridad no les dará tanto miedo.

© 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