

POKÉMON™

DE

LABYRINTH

Connect

Labyrinth - Connect für **2-6** Pokémon-Fans ab **7** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH

Redaktion: Sophia Hägele

Inhalt: 50 Wege-Plättchen



Ziel des Spiels

Durch geschicktes Anlegen von Wege-Plättchen entsteht ein Labyrinth mit Wegen, die sich ständig verändern. Verbindet ihr zwei oder mehrere gleiche Pokémon wie auf eurem neu angelegten Plättchen, bekommt ihr Plättchen als Gewinn. Wer hat am Schluss die meisten Plättchen gesammelt?

Vorbereitung

Die Wege-Plättchen werden gut gemischt. Jede Person erhält **zwei Plättchen** auf die Hand. Zu Beginn legt ihr **vier Plättchen** zu einem beliebigen Quadrat aus (Beispiel siehe Abbildung). Die restlichen Plättchen liegen als verdeckter Stapel bereit. Die jüngste Person beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

1. Plättchen anlegen

Bist du an der Reihe, legst du **eines deiner Plättchen** so an das Labyrinth an, dass mindestens eine Wegverbindung mit einem bereits liegenden Plättchen entsteht.



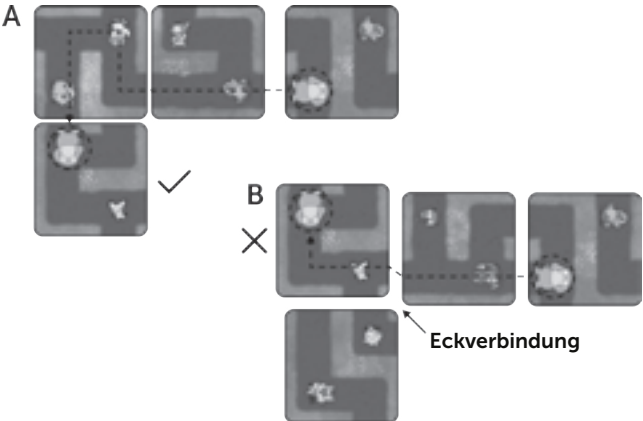
Pokémon verbinden

Lege dein Plättchen möglichst so an, dass ein **durchgehender** Weg von einem Pokémon deines Plättchens zu einem gleichen Pokémon im Labyrinth entsteht. Im Beispiel auf der nächsten Seite von **Enton auf deinem Plättchen** zu **Enton im Labyrinth**. Es spielt keine Rolle, wie lang dieser Weg ist und ob sich unterwegs noch andere Pokémon befinden. Hast du **kein passendes Pokémon** verbinden können? Schade, dann hast du dieses Mal leider Pech. **Gelingt es dir aber**, darfst du als nächstes...

2. Pokémon sammeln

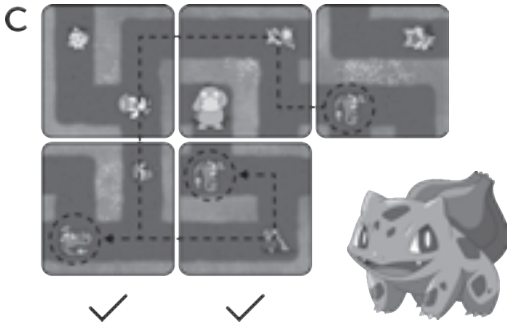
Hast du einen durchgehenden Weg zu gleichen Pokémon entdeckt? Zeige ihn allen, indem du mit deinem Finger von deinem neu angelegten Plättchen bis zum Pokémon im Labyrinth fährst. Nimm dann das Plättchen mit dem zweiten gleichen Pokémon (im Beispiel A Enton) und lege es als Gewinnpunkt vor dir ab.

Du darfst dir jedoch nur dann den Gewinn nehmen, wenn alle übrigen Plättchen im Zusammenhang bleiben und mit mindestens einer Seite aneinander liegen. **Reine Eckverbindungen sind nicht erlaubt** (Beispiel B). Dein angelegtes Plättchen bleibt in jedem Fall liegen.



Mehrere Pokémon sammeln

Manchmal gelingt es dir, Wegverbindungen herzustellen, auf denen sich zwei oder mehr Pokémon wie auf deinem angelegten Plättchen befinden. Du darfst dann alle diese Plättchen aufnehmen (im Beispiel C sind es Glumanda). Aber natürlich nur, wenn alle übrigen Plättchen im Zusammenhang bleiben.



3. Ende deines Spielzugs

Bevor die Person links neben dir an die Reihe kommt, ziehe ein Plättchen vom verdeckten Stapel. In der nächsten Runde hast du so wieder zwei Plättchen auf der Hand.

Ende des Spiels

Sobald der verdeckte Plättchen-Stapel aufgebraucht ist und alle Spieler ihre Plättchen abgelegt haben, endet das Spiel. Wer die meisten Wege-Plättchen sammeln konnte, gewinnt.

POKÉMON™

EN

LABYRINTH

Connect

Labyrinth—Connect for **2–6** Pokémon fans aged **7** and over.

Author: Max J. Kobbert
Design: dreispur GmbH
Editor: Sophia Hägele

Contents: 50 path tiles



How to Play

Lay tiles to cleverly create a labyrinth of paths that are constantly changing. Use your tiles to connect two or more identical Pokémon with unbroken paths and be rewarded with tiles. Who can collect the most tiles by the end of the game?

Setting up the game

Shuffle the path tiles well and give **two tiles** to each player. This is their hand. Then lay out **four tiles** to form a square anywhere (see illustration for an example). Leave the remaining tiles in a face-down pile. The youngest player starts; play then continues in a clockwise direction.

1. Lay tiles

When it's your turn, add **one of your tiles** from your hand to the labyrinth so that it adjoins at least one existing tile.



✗



✓

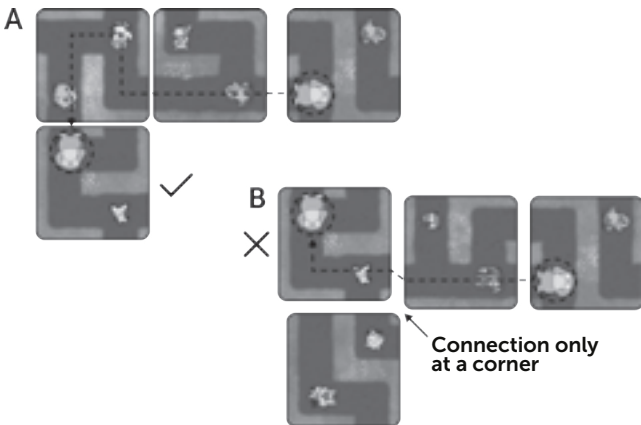
Connect Pokémon

Where possible, lay your tile so that a **continuous path** leads from the Pokémon on your tile to another tile in the labyrinth featuring an identical Pokémon. In the example on the next page, the path leads from **Psyduck on your tile** to **Psyduck in the labyrinth** (see example A). It doesn't matter how long this path is or whether there are other-Pokémon along the way. If you are **unable to create a path to another identical Pokémon**, then you were unlucky this time. But if you do manage it, then **you can now ...**

2. Collect Pokémon

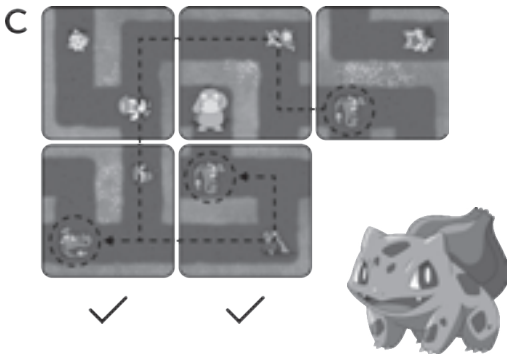
Have you discovered an unbroken path to an identical Pokémon? Then show it to everyone by tracing your finger along the path from your newly laid tile to the Pokémon in the labyrinth. Now take the tile featuring the second identical Pokémon (Psyduck in Example A) and place it in front of you as a winning point.

You can only take the tile if all of the remaining tiles remain connected and adjoin on at least one side. **Connections only at a corner are not permitted** (Example B). The tile you lay always remains in place.



Collect multiple Pokémon

Sometimes, you might manage to create paths featuring two or more Pokémon identical to the one on your tile. You may then take all of these tiles (Charmander in Example C), only if all the other tiles remain connected, of course.



3. End of your turn

Before you end your turn, draw a tile from the the face-down pile so that you have two tiles in your hand. Now the person to your left can begin their turn.

End of the game

The game ends as soon as the face-down tile pile has been used up and all players have discarded all of their tiles. Whoever has collected the most path tiles wins.

POKÉMON™

FR

LABYRINTH

Connect

Labyrinth Connect pour **2 à 6** fans de Pokémon
à partir de **7** ans

Auteur : Max J. Kobbert

Illustrations : dreispur GmbH

Rédaction : Sophia Hägele



Contenu : 50 cartes Labyrinthe

But du jeu

Les joueurs posent astucieusement leurs cartes, créant ainsi un labyrinthe dont les chemins changent sans arrêt. Celui qui parvient à relier un ou plusieurs Pokémon identiques à ceux sur la carte qu'il vient de poser gagne des cartes en récompense. Qui récupérera ainsi le maximum de cartes ?

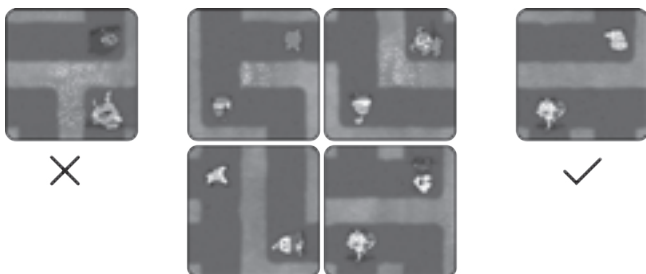
Mise en place

Mélanger les cartes Labyrinthe. Chaque joueur en reçoit **2** qu'il prend en main. En début de partie, constituer au hasard un carré de **4 cartes** (voir exemple). Empiler les cartes restantes, face cachée. Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

1. Poser une carte

Quand vient son tour, le joueur ajoute **une de ses cartes** au labyrinthe en prolongeant le chemin d'au moins une des cartes déjà posées.



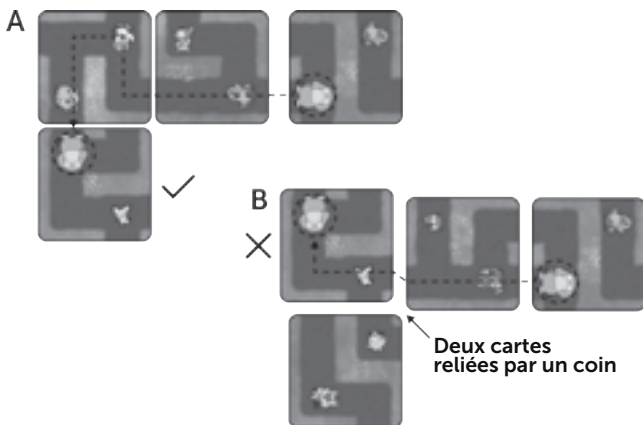
Relier des Pokémon

Il s'agit de placer ses cartes de manière à créer un chemin **ininterrompu** reliant un Pokémon de sa carte avec un Pokémon identique déjà présent dans le labyrinthe. Dans l'exemple de la page suivante, **Psykokwak sur la carte posée est relié à Psykokwak dans le labyrinthe**. La longueur du chemin n'a pas d'importance et il peut y avoir d'autres Pokémon entre les deux. Si un joueur ne parvient **pas à relier deux Pokémon identiques**, pas de chance ce coup-ci ! **Si au contraire, il y arrive**, il peut alors ...

2. Gagner des Pokémon

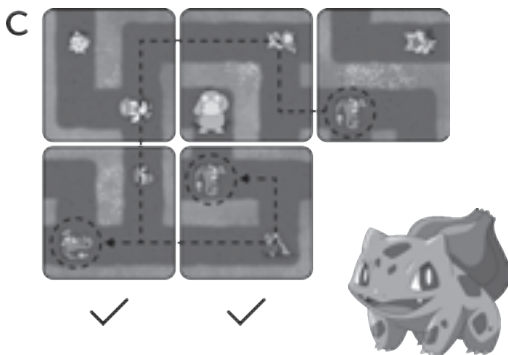
Si un joueur forme un chemin ininterrompu entre deux Pokémon identiques, il le montre à ses adversaires en le suivant du doigt, de sa carte jusqu'au Pokémon présent dans le labyrinthe. Il prend alors cette carte (dans l'exemple A, Psykokwak) et la pose devant lui ; elle lui rapportera 1 point à la fin.

Cependant, pour pouvoir gagner une carte, il faut que toutes celles restantes soient encore en contact par un côté. **Deux cartes reliées par un coin ne sont pas considérées comme étant en contact** (exemple B). Quoi qu'il arrive, la carte qui vient d'être posée reste en place.



Gagner plusieurs Pokémon

Il peut arriver qu'un joueur réussisse à relier à la fois deux ou plusieurs Pokémon identiques à ceux sur la carte qu'il pose. Il gagne alors toutes ces cartes (dans l'exemple C ci-dessous, il s'agit de Salamèche), à condition, bien sûr, que toutes les cartes restantes soient encore en contact.



3. Fin du tour de jeu

À la fin de son tour, le joueur pioche une carte de manière à en avoir de nouveau deux en main. Puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand la pioche est épuisée et que tous les joueurs ont posé leurs cartes. Celui qui en a gagné le plus remporte la partie.

POKÉMON™

NL

LABYRINTH

Connect

Labyrinth - Connect voor **2-6** Pokémon-fans vanaf **7** jaar.

Auteur: Max J. Kobbert

Design: dreispur GmbH

Redactie: Sophia Hägele

Inhoud: 50 gangkaartjes



Doel van het spel

Spelers leggen hun kaartjes slim neer en zo ontstaat een doolhof met steeds andere wegen.

Wie erin slaagt een of meer Pokémon te verbinden die identiek zijn aan de Pokémon op het kaartje dat hij zojuist heeft neergelegd, wint kaartjes als beloning. Wie verzamelt de meeste kaartjes?

Vorbereiding

De kaartjes worden goed geschud. Iedere speler krijgt **twee kaartjes** in de hand. In het begin leggen jullie **vier kaartjes** in een willekeurig vierkant (voorbeeld zie afbeelding). De overige kaartjes liggen als blinde stapel klaar. De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee.

1. Kaartjes aanleggen

Als je aan de beurt bent, leg je **één van je kaartjes** zo aan het doolhof aan, dat er minstens een wegverbinding ontstaat met een kaartje dat er al ligt.



✗



✓

Pokémon verbinden

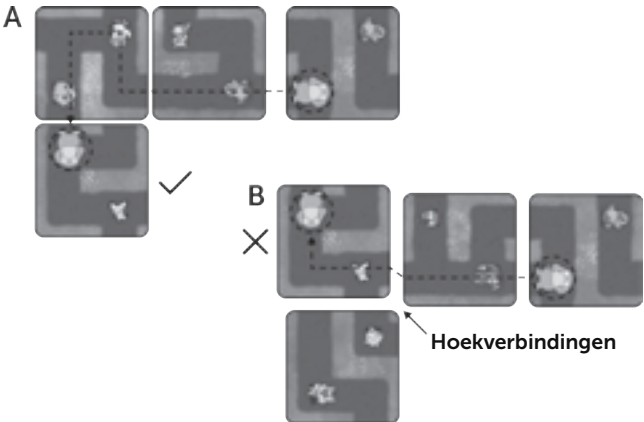
Leg je kaartje indien mogelijk zo aan, dat er een **door-gaande** weg ontstaat van een Pokémon van je kaartje naar eenzelfde Pokémon in het doolhof. In het voorbeeld op de volgende pagina van **Psyduck op je kaartje** naar **Psyduck in het doolhof**. Het maakt niet uit hoe lang deze weg is en of er onderweg nog andere Pokémon langs deze weg zijn. Heb je **geen passende Pokémon** kunnen verbinden? Jammer, dan heb je deze keer helaas pech.

Lukt het je echter wel, dan mag je als volgende ...

2. Pokémon verzamelen

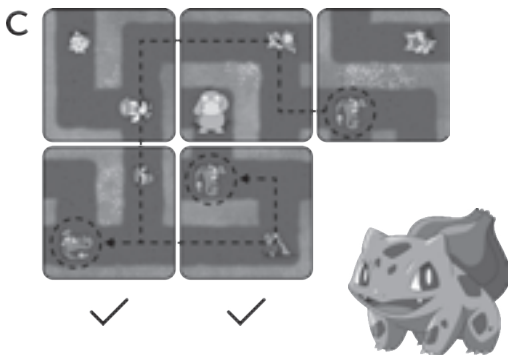
Heb je een doorgaande weg naar dezelfde Pokémon ontdekt? Laat het iedereen zien door met je vinger van je nieuw aangelegde kaartje naar de Pokémon in het doolhof te gaan. Pak dan het kaartje met de tweede Pokémon die gelijk is (in voorbeeld A Psyduck) en leg dat als winstpunt voor je neer.

Je mag de winst echter alleen pakken, als de overige kaartjes verbonden blijven en met minstens één zijde aan elkaar liggen. **Hoekverbindingen zijn niet toegestaan** (voorbeeld B). Je aangelegde kaartje blijft liggen.



Meerdere Pokémon verzamelen

Soms lukt het wegverbindingen te maken met twee of meer identieke Pokémon als die op je aangelegde kaartjes. Je mag dan al deze kaartjes pakken (in voorbeeld C gaat het om Charmander). Maar natuurlijk alleen, als alle overige kaartjes met elkaar verbonden blijven.



3. Einde van je beurt

Voordat de speler links van je aan de beurt is, pak je een kaartje van de blinde stapel. Zo heb je voor de volgende ronde weer twee kaartjes in je hand.

Einde van het spel

Zodra de blinde stapel kaartjes op is en alle spelers hun kaartjes hebben aangelegd, eindigt het spel.

Wie de meeste gangkaartjes heeft verzameld, wint.

POKÉMON™

IT

LABYRINTH

Connect

Labyrinth - Connect per **2-6** fan dei Pokémon dai **7** anni in su.

Autore: Max J. Kobbert
Design: dreispur GmbH
Redazione: Sophia Hägele

Contenuto: 50 tessere percorso



Scopo del gioco

Posizionando abilmente le tessere percorso, si crea un labirinto con percorsi che cambiano in continuazione. Se si collegano due o più Pokémon uguali a uno di quelli presenti sulla tessera appena inserita, si riceveranno delle tessere come premio. Chi avrà raccolto più tessere alla fine del gioco?

Preparazione

Si mescolano bene le tessere del percorso. Ogni persona riceve **due tessere** in mano. Per iniziare, si dispongono **quattro tessere** in un quadrato qualsiasi (vedere l'illustrazione per un esempio). Le tessere rimanenti vengono messe in una pila a faccia in giù. Inizia il più giovane, poi si procede a turno in senso orario.

1. Aggiungere le tessere

Quando è il tuo turno, posiziona **una delle tue tessere** nel labirinto, in modo che ci sia almeno un percorso che si collega a una delle tessere già presenti.



Collegare i Pokémon

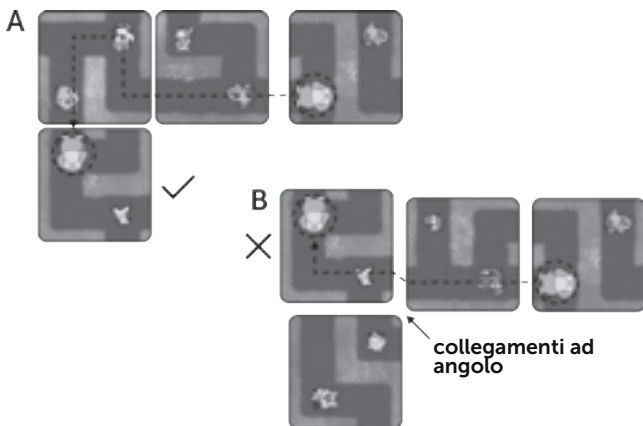
Se possibile, disponi la tua tessera in modo che ci sia un percorso **continuo** che va da uno dei Pokémon sulla tua tessera a uno simile all'interno del labirinto. Nell'esempio della pagina successiva, da **Psyduck sulla tua tessera** a **Psyduck nel labirinto**. Non importa quanto sia lungo questo percorso o se ci sono altri Pokémon lungo la strada.

Non sei riuscito a **collegare un Pokémon compatibile**? Peccato, questa volta sei stato sfortunato.

Ma se ci riesci, puoi passare alla fase successiva...

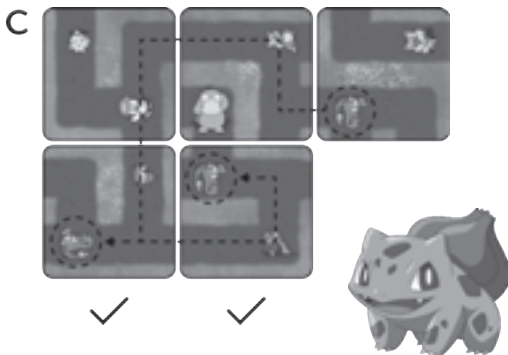
2. Raccogliere i Pokémon

Hai scoperto un percorso continuo verso due Pokémon uguali? Mostralo a tutti facendo scorrere il dito dalla tessera appena piazzata fino al Pokémon nel labirinto. Poi prendi la tessera con il secondo Pokémon (Psyduck nell'esempio A) e mettila di fronte a te come punto vittoria. Tuttavia, puoi prendere il premio solo se tutte le altre tessere rimangono collegate e adiacenti tra loro su almeno un lato. **Non sono ammessi collegamenti ad angolo** (esempio B). La tessera che hai posizionato rimane in ogni caso al suo posto.



Raccogliere più Pokémon

A volte si riesce a creare collegamenti tra percorsi in cui sono presenti due o più Pokémon uguali a quello sulla propria tessera. È possibile in tal caso raccogliere tutte queste tessere (nell'esempio C ci sono tre Charmander). Ma ovviamente solo se tutte le altre tessere rimangono collegate..



3. Fine del tuo turno

Prima che la persona alla tua sinistra faccia il suo turno, pesca una tessera dalla pila di tessere coperte. Nel turno successivo, avrai quindi di nuovo due tessere in mano.

Fine del gioco

Non appena la pila di tessere coperte si esaurisce e tutti i giocatori hanno giocato le loro tessere, la partita termina. Vince chi è riuscito a raccogliere il maggior numero di tessere percorso.

POKÉMON™

ES

LABYRINTH

Connect

Labyrinth - Connect para **2-6** fans de Pokémon a partir de **7** años.

Autor: Max J. Kobbert
Diseño: dreispur GmbH
Redacción: Sophia Hägele

Contenido: 50 losetas de camino



Objetivo del juego

Colocando hábilmente las losetas de camino una a una se irá formando un laberinto que cambiará constantemente. Si conseguís conectar alguno de los Pokémon que aparecen en la loseta que acabáis de colocar con otro o varios Pokémon iguales en el laberinto, obtendréis losetas como recompensa. ¿Quién logrará tener más losetas al final de la partida?

Preparación

Mezclad bien las losetas de camino. Cada persona recibe **dos losetas** y las pone en su mano. Al principio de la partida, colocad **cuatro losetas** de modo aleatorio formando un cuadrado (ver ejemplo en la imagen). Amontonad el resto de las losetas en una pila boca abajo. La persona más joven empieza y luego se continúa jugando en el sentido de las agujas del reloj.

1. Colocar una loseta

Cuando sea tu turno, coloca una de tus losetas en el laberinto de tal forma que los caminos de tu loseta encajen con los caminos de al menos una de las losetas ya colocadas en la mesa.



×



✓



Conectar los Pokémon

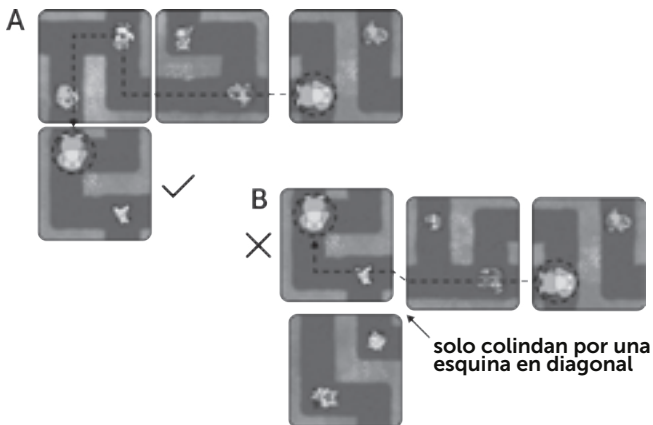
Siempre que puedas, coloca la loseta de tal modo que crees un camino **ininterrumpido** desde uno de los Pokémon de tu loseta hasta otro Pokémon igual ya presente en el laberinto. En el ejemplo de la siguiente página, desde el Pokémon **Psyduck de tu loseta** hasta el Pokémon **Psyduck del laberinto**. No importa lo largo que sea el camino ni que haya otros Pokémon por el camino.

¿No has conseguido conectar **ningún otro Pokémon igual**? ¡Lástima, esta vez has tenido mala suerte!

En cambio, si lo has conseguido, puedes hacer lo siguiente...

2. Recoger un Pokémon

¿Has descubierto un camino ininterrumpido hasta otro Pokémon igual? Muéstraselo a los demás señalando con un dedo el camino desde la loseta que acabas de colocar hasta el Pokémon que ya estaba en el laberinto. Luego recoge como recompensa la loseta en la que estaba el otro Pokémon igual (en el ejemplo A Psyduck) y déjala delante de ti. Sin embargo, solo puedes recoger tu loseta de recompensa si todas las demás losetas del laberinto siguen conectadas entre sí, es decir, colindan por al menos uno de sus lados con otra loseta. **No se considera que dos losetas están conectadas cuando estas solo colindan por una esquina en diagonal** (ejemplo B). La loseta que acabas de colocar debe permanecer en cualquier caso en la mesa.



POKÉMON™

PT

LABYRINTH

Connect

Labyrinth - Connect para **2-6** fãs de Pokémon a partir dos **7** anos

Autor: Max J. Kobbert
Design: dreispur GmbH
Editora: Sophia Hägele

Conteúdo: 50 peças de caminho



Objetivo do jogo

Coloca as peças de forma inteligente para criar um labirinto de caminhos que mudam constantemente. Usa as tuas peças para ligar dois ou mais Pokémon idênticos através de um caminho contínuo e recebe peças como recompensa. Quem terá mais peças no final do jogo?

Preparação

Mistura bem as peças de caminho e dá **duas peças** a cada jogador, ficando estas nas respetivas mãos. Depois, forma um quadrado com **quatro peças** numa posição qualquer (vê exemplo na imagem). Coloca as restantes peças numa pilha com a face para baixo. O jogador mais novo inicia a partida, que se desenrola no sentido dos ponteiros do relógio.

1. Colocar peças

No teu turno, adiciona **uma das tuas peças** ao labirinto, colocando-a de forma adjacente a pelo menos uma peça já existente e de forma a continuar os seus caminhos.



X



✓



Liga Pokémons

Sempre que possível, coloca a tua peça para formar um caminho contínuo desde o Pokémon que nela se encontra até outra peça no labirinto com um Pokémon idêntico. No exemplo da página seguinte, o caminho liga **Psyduck na tua peça** a **Psyduck no labirinto**. Não importa o comprimento do caminho, nem se este passa por outros Pokémons.

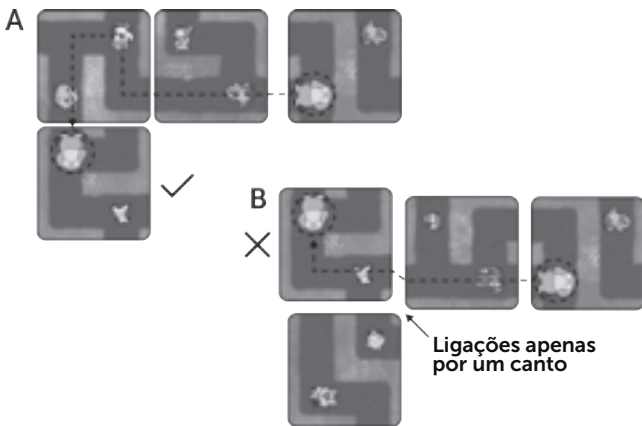
Não conseguiste criar um caminho até outro Pokémon idêntico? É pena, não tiveste sorte desta vez.

Mas se o conseguires, então podes ...

2. Apanhar Pokémons

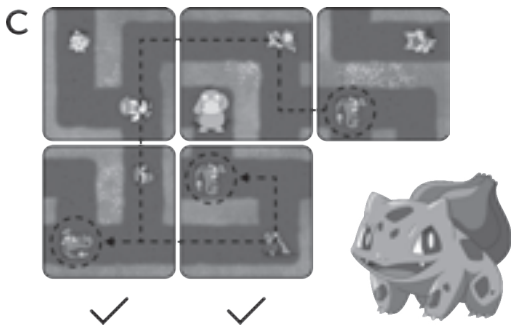
Descobriste um caminho contínuo até um Pokémon idêntico? Então mostra-o a todos, traçando-o com um dedo desde a peça que acabaste de colocar até ao Pokémon no labirinto. Agora pega na peça que tem o Pokémon idêntico (Psyduck no Exemplo A) e coloca-a à tua frente como um ponto de vitória.

Só podes apanhar a peça se todas as restantes peças se mantiverem ligadas e com pelo menos um lado adjacente. **Ligações apenas por um canto não são permitidas** (Exemplo B). A peça que colocaste fica sempre no seu lugar.



Apanha vários Pokémons

Por vezes podes conseguir criar caminhos com dois ou mais Pokémons idênticos ao da tua peça. Nesse caso, tira todas essas peças (Charmander no Exemplo C), mas apenas se todas as restantes peças se mantiverem ligadas, naturalmente.



3. Fim do teu turno

Tira uma peça da pilha para ficares novamente com duas peças na mão para a próxima ronda. Depois é o turno do jogador à tua esquerda.

Final da partida

A partida termina assim que se esgotar a pilha de peças e os jogadores colocarem todas as suas peças. Quem tiver recolhido mais peças de caminho é o vencedor.

© 2024

© 2024 The Pokémon Company International. ©1995-2024 Nintendo / Creatures Inc. /

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by
Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane, BICESTER, OX26 2UA, GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868

241388

Ravensburger