

Per 2-4 fan dei Pokémon dai 7 anni in su  
Game Design: Max J. Kobbert  
Design: Chris Buckley

IT

# POKÉMON



Glow in the Dark

## Benvenuti nel labirinto dei Pokémon!

Due divertenti varianti di gioco vi aspettano: il popolare e noto gioco base o il labirinto fosforescente. In questa variante del gioco, inizierete a giocare con le luci accese, ma poi a metà del gioco dovrete spegnerle, e il labirinto inizierà a illuminarsi. Le regole del gioco base sono spiegate per prime, seguite da quelle del labirinto fosforescente.

### Contenuto:

- ① 1 tabellone
- ② 34 tessere labirinto
- ③ 24 segnalini Poké Ball
- ④ 4 pedine Pokémon

Per il labirinto fosforescente:

- ⑤ 12 segnalini Poké Ball fosforescenti
- ⑥ 3 segnalini bonus



# Regole del gioco base

## Obiettivo

Alcuni dei Pokémon più conosciuti sono nascosti in questo pazzo labirinto, in attesa di essere scoperti. Partite alla loro ricerca con il vostro Pokémon! Modificate con abilità i percorsi per catturare quanti più Pokémon potete. Vince il primo giocatore che trova tutti i suoi Pokémon e riporta la sua pedina nella casella di partenza.

## Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, rimuovete con cura le tessere labirinto e i segnalini Poké Ball dalle fustelle. Mescolate bene le tessere labirinto e disponetele a faccia in su sugli spazi vuoti del tabellone per creare un labirinto casuale. Una tessera labirinto rimarrà in esubero. Servirà per spingere e modificare i percorsi del labirinto. Mescolate anche i 24 segnalini Poké Ball e distribuitene un numero uguale a ciascun giocatore. Posizionate i vostri segnalini Poké Ball a faccia in giù in una pila di fronte a voi, senza guardarli. Ogni giocatore deve ora scegliere una pedina e posizionarla sulla casella di partenza dello stesso colore in uno degli angoli del tabellone di gioco. Ora siete pronti per iniziare!

## Come si gioca

Inizia il giocatore\* più giovane e il gioco continua in senso orario. Ogni giocatore inizierà cercando di raggiungere il Pokémon indicato sul suo primo segnalino Poké Ball.

Un turno comporta sempre due fasi:

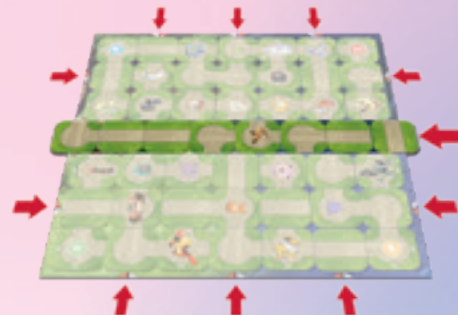
1. Spingere le tessere labirinto
2. Muovere la pedina Pokémon



Quando è il vostro turno, cercate di raggiungere lo spazio del labirinto che mostra il Pokémon presente sul vostro segnalino Poké Ball attuale. Per farlo, dovete sempre **prima spingere** una fila di tessere nel labirinto, poi **muovere** la vostra pedina.

## 1. Spingere le tessere labirinto

Ci sono dodici frecce intorno al bordo del tabellone. Indicano le righe in cui è possibile inserire la tessera labirinto in esubero. Le tessere labirinto fisse sono contrassegnate da una "X" bianca. Qui non è possibile spingere nulla. Quando è il vostro turno, scegliete una fila e inserite la tessera labirinto in esubero, in modo da spingere fuori esattamente una nuova tessera labirinto sul lato opposto del tabellone.

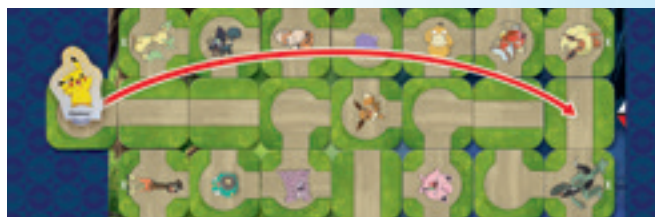


Unica restrizione:

La tessera labirinto **non può**

essere reinserita nel posto da cui è uscita nel turno precedente. Lasciate la tessera appena uscita dove si trova, in modo da ricordarvi dove non può essere inserita nel turno successivo.

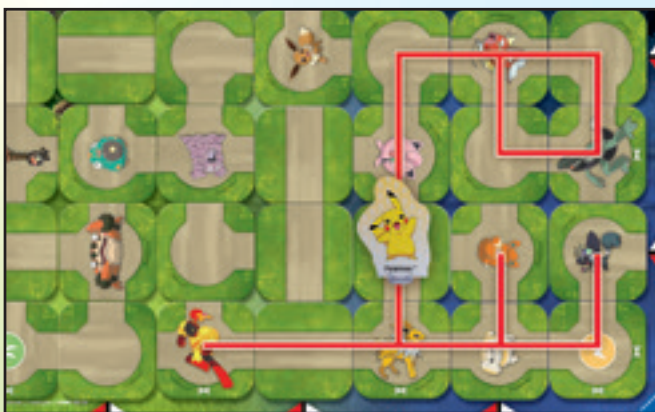
Se una pedina Pokémon esce dal tabellone insieme alla tessera labirinto che viene spinta fuori, la pedina va posizionata all'estremità opposta del tabellone sulla nuova tessera appena inserita. Questo **non conta** come movimento.



**Nota:** La tessera del labirinto in esubero **deve** essere sempre inserita prima di poter muovere la pedina. Ciò vale anche se è possibile raggiungere il Pokémon senza dover modificare il percorso.

## 2. Muovere la pedina Pokémon

Dopo aver spinto le tessere labirinto, spostate la vostra pedina Pokémon di quanto volete lungo un percorso aperto nel labirinto. Potete anche scegliere di non muovervi affatto.



\* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Se finite il vostro movimento sul Pokémon che stavate cercando, allora lo avete trovato. Mettete il segnalino Poké Ball scoperto accanto alla pila coperta. Potete subito guardare un altro dei vostri segnalini Poké Ball nella pila. Questo vi indicherà dove dovrete dirigervi nei prossimi turni.

Se non potete raggiungere il Pokémon durante il vostro turno, dovrete cercare di posizionarvi in maniera più favorevole possibile per il vostro prossimo turno.

## Fine del gioco

La partita termina non appena un giocatore ha rivelato tutti i suoi segnalini Poké Ball e ha riportato la sua pedina Pokémon nella sua casella di partenza. Questo giocatore ha **vinto** la partita!

### **Variante per i bambini più piccoli:**

*Distribuite i segnalini Poké Ball come di consueto. Tutti i giocatori devono quindi disporli a faccia in su davanti a loro (in modo che i Pokémon siano visibili). Quando è il vostro turno, cercate di raggiungere uno qualsiasi dei Pokémon mostrati. Girate a faccia in giù il segnalino Poké Ball non appena raggiungete uno dei vostri Pokémon. Una volta coperti tutti i segnalini Poké Ball, riportate la vostra pedina nella casella di partenza come di consueto per vincere la partita.*

## Il labirinto fosforescente

*Solo quando si fa buio si possono trovare i preziosi Pokémon fosforescenti, che sono quasi invisibili alla luce. E c'è anche un segnalino bonus da vincere!*

Si applicano le regole base e le seguenti regole aggiuntive:

**Fine del gioco** Vince chi ottiene più punti.

**Preparazione** *Il labirinto si illumina solo al buio! Assicuratevi quindi di giocare in una stanza che potete oscurare.*

Per prima cosa, preparate il gioco con le luci accese come di consueto.

Oltre a quanto usato nel gioco base, per questa variante sono necessari i **tre segnalini bonus** e i **segnalini Poké Ball fosforescenti**.

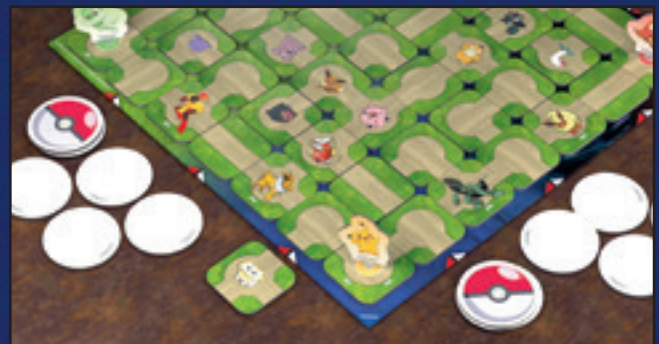
Mescolate i tre segnalini bonus e posizionatevi a faccia in giù accanto al tabellone. Assicuratevi che nessuno sappia quale numero si trova su quale segnalino bonus.

Mescolate e distribuite i segnalini Poké Ball normali e quelli fosforescenti:

- 2 o 3 giocatori: Ogni giocatore riceve 4 segnalini Poké Ball e 4 segnalini Poké Ball fosforescenti
- 4 giocatori: Ogni giocatore riceve 3 segnalini Poké Ball e 3 segnalini Poké Ball fosforescenti

Rimettete tutti i segnalini avanzati nella scatola.

Ora disponete tutti i segnalini Poké Ball a faccia in giù in una pila e i segnalini Poké Ball fosforescenti **a faccia in su uno accanto all'altro** di fronte a voi.



*Ricordate: Affinché i simboli dei segnalini Poké Ball fosforescenti si illuminino al buio, **devono** essere caricati restando **a faccia in su** all'inizio della partita.*



Jellicent



Mismagius



Frolass



Greavard



Shedinja



Inkay



Aegislash



Rotom



Litwick



Zubat



Ceruledge



Gengar

## Come si gioca

Il gioco prevede 2 fasi:

**1. Fase diurna** (luci accese)

**2. Fase notturna** (luci spente)

In entrambe le fasi si applicano le regole di modifica e di movimento del gioco base.

Prima si gioca la fase diurna, poi si spengono le luci e si gioca la fase notturna.



### 1. Fase diurna

Inizia chi ha meno paura del buio.

Si gioca come al solito: La fase diurna termina non appena un giocatore ha trovato **tutti** i propri Pokémon della fase diurna. I Pokémon non ancora trovati non sono più validi. Rimettete i loro segnalini Poké Ball nella scatola. Ora prendete i vostri segnalini Poké Ball fosforescenti e memorizzate la sagoma della vostra pedina. Poi spegnete le luci. Il giocatore alla sinistra di quello che ha terminato la fase diurna inizia la fase notturna.

### 2. Fase notturna:

*Non preoccupatevi se non avete raggiunto tutti i vostri Pokémon durante la fase diurna! Potete ancora ribaltare la situazione e vincere la partita!*

Quando tocca a voi, cercate di trovare uno dei vostri Pokémon fosforescenti. Le tessere del labirinto contrassegnate da una "X" (sul bordo) indicano i punti in cui non è possibile inserire nuove tessere.



Quando raggiungete uno dei vostri Pokémon, posizionate il segnalino della relativa Poké Ball fosforescente davanti a voi, in modo che sia ben visibile.

Avete trovato tutti i Pokémon fosforescenti? Allora tornate indietro sulla vostra casella di partenza il più rapidamente possibile.

## Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore ha trovato tutti i suoi Pokémon fosforescenti e ha riportato la propria pedina sulla sua casella di partenza.

Come ricompensa, può girare uno dei segnalini bonus e prenderlo.

### Ora calcolate i vostri punteggi:

Ogni Pokémon trovato durante il giorno vale un punto. Ogni Pokémon fosforescente trovato durante la notte vale due punti. Chi ha concluso la partita riceve anche i punti del segnalino bonus che ha girato (che può valere uno, tre o cinque punti).

Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità, vince il giocatore con più segnalini Poké Ball. In caso di ulteriore parità, tutti i giocatori in parità vincono.

#### **Suggerimenti: Ecco come far brillare il labirinto!**

*Se il labirinto non si illumina a sufficienza dopo la fase diurna, provate a eseguire le seguenti operazioni:*

##### **1. Più si è vicini a una fonte di luce, meglio è:**

*Durante la fase diurna, posizionate qualcosa come una lampada da scrivania sul tavolo per caricare la vernice fosforescente.*

**2. Più la luce è "bianca", meglio è:** *Le sorgenti luminose ad alto contenuto di UV (LED bianchi, luce diurna, lampade alogene, lampade a risparmio energetico) caricano meglio la vernice fosforescente. La carica richiede più tempo con lampadine a incandescenza o LED con luce gialla calda.*

**3. Più è buio, meglio è:** *La stanza in cui si gioca deve essere il più buia possibile. Se si gioca con dei bambini, potete oscurare completamente la stanza e usare per esempio una luce notturna. Questo per rendere meno spaventosa l'oscurità.*

© 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