

POKÉMON™

SAMMELKARTENSPIEL

Bist du bereit zu spielen?

Wo kannst du das **Pokémon**-Sammelkartenspiel spielen, tolle Preise gewinnen und neue Freunde kennen lernen? Pokémon Organized Play—organisierter Spaß!

Und wenn du dein eigenes „My Pokémon“ Konto anlegst, bekommst du coole Preise über das Player Reward Programm!

Wenn du mehr erfahren möchtest, schau auf unserer Webpage vorbei:

www.op.pokemon-tcg.com/int

www.pokemon-sammelkartenspiel.de



POKÉMON™

SAMMELKARTENSPIEL



EX *TRAINER KIT*



EINSTEIGER-REGELN



VORSICHT: ERSTICKUNGSGEFAHR

Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Dieses Produkt enthält eine kleine Plastikmünze und einige Spielmarken aus Pappe. Beide können Erstickungsgefahr bedeuten, falls sie verschluckt werden, und sollten daher von Kindern unter 3 Jahren ferngehalten werden.

Inhaltsverzeichnis

<i>Was sind Pokémon-Karten?</i>	2
<i>Aufbau einer Pokémon-Karte</i>	4
<i>Pokémon-Typen und Energie-Typen</i>	8
<i>Was ist ein Pokémon-Kampf?</i>	10
<i>Was benötige ich für einen Pokémon-Kampf?</i>	13
<i>Spielaufbau</i>	14
<i>Start des Spiels</i>	16
<i>Was du während deines Zuges tun kannst</i>	18
<i>Nach deinem Zug</i>	22
<i>Spiel' das Grundspiel</i>	22
<i>Spiel' das komplette Spiel</i>	22
<i>Andere Produkte</i>	23
<i>PokéDex</i>	24
<i>Regeln für Fortgeschrittene</i>	25
<i>Du hast noch Fragen?</i>	28

Was sind Pokémon-Karten?

Pokémon-Karten repräsentieren Pokémon-Charaktere, die du im Pokémon-Sammelkartenspiel benutzen kannst. Deine Aufgabe als Pokémon-Trainer ist es, mit diesen Pokémon die Pokémon deines Gegners zu besiegen.



◀ Basis-Pokémon

Mit Basis-Pokémon beginnst du das Spiel. Du kannst sie während des Spiels zu stärkeren Pokémon weiterentwickeln. An einem Basis-Pokémon müssen die richtigen Energiekarten angelegt sein, damit es seine Angriffe benutzen kann.



◀ Evolutionskarte

Evolutionskarten sind eine weiterentwickelte Form von Basis-Pokémon. Um ein Pokémon weiterzuentwickeln, legt man die passende Evolutionskarte auf das Basis-Pokémon. Ein weiterentwickeltes Pokémon benötigt in den meisten Fällen mehr Energie für seine stärkeren Angriffe.



◀ **Trainer-Karten**

Trainer-Karten geben Spielern mehr Möglichkeiten. Mit diesen Karten kannst du dir wichtige Karten aus deinem Deck suchen oder deinen Pokémon im Spiel helfen.



◀ **Energie-Karten**

Energie-Karten geben deinen Pokémon die Energie, die es braucht um anzugreifen oder sich zurückzuziehen.

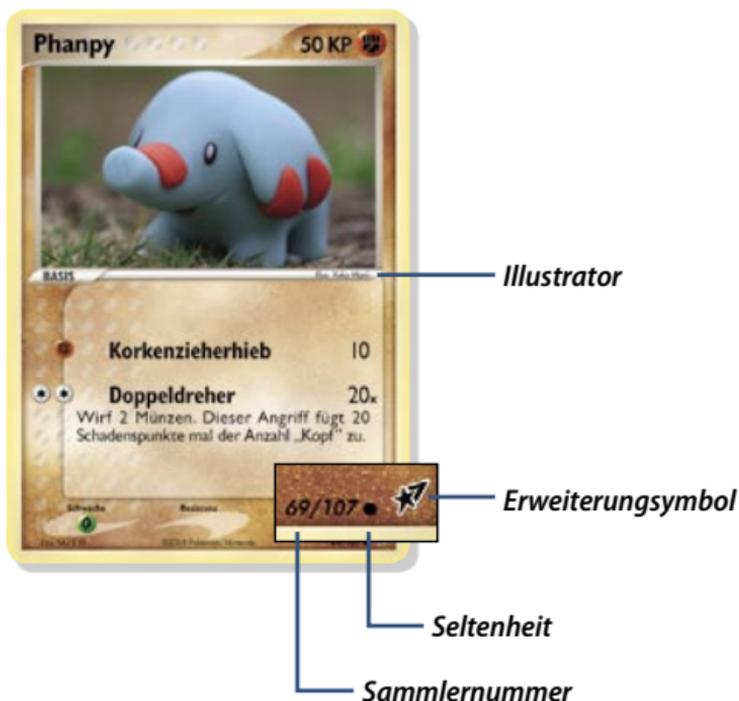
Aufbau einer Pokémon-Karte

Alle Pokémon-Karten enthalten die gleiche Art von Informationen. Einige Teile der Karte sind wichtig für das Spiel, andere helfen dir dabei, deine Sammlung zu sortieren.

Pokémon Sammeln

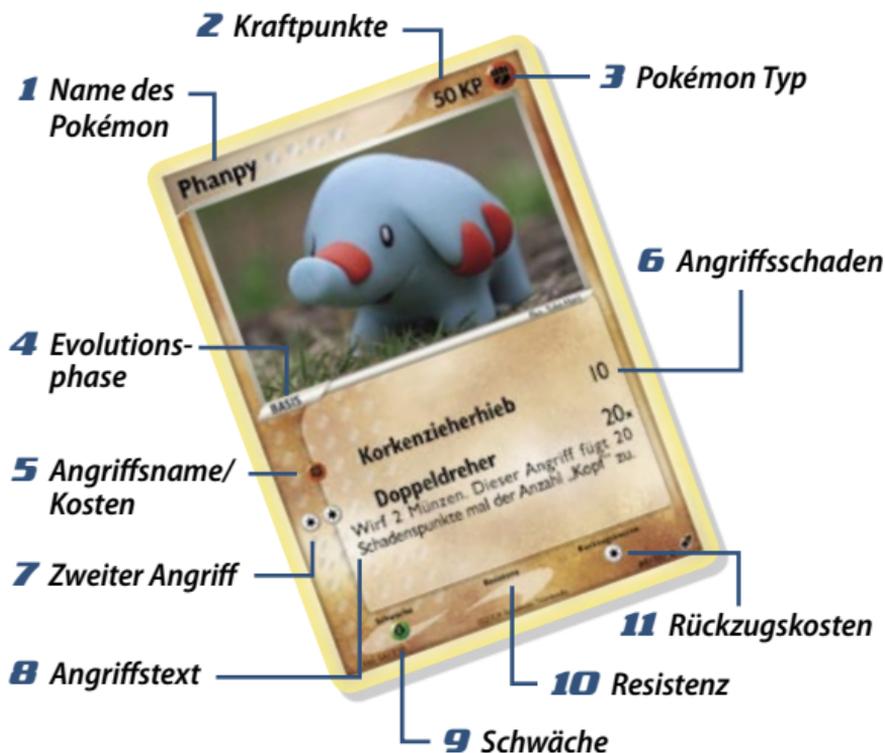
Das Sammeln der Pokémon-Karten kann genau so viel Spaß machen wie das Spielen des Pokémon-Sammelkartenspiels. Du kannst deine Karten nach verschiedenen Kriterien sortieren, wie z. B. nach Künstlern, Sammlernummer, Entwicklungsstufen, Pokémon-Typen und weiteren.

Du kannst deine Karten auch nach Erweiterungen sortieren. Für viele Sammler sind die Informationen im unteren rechten Teil der Karte am interessantesten: Erweiterungssymbol, Seltenheit und Sammlernummer. Das große Ziel dieser Sammler ist erst erreicht, wenn sie alle Karten ihrer Eigen nennen.



Basis-Pokémon im Spiel

Phanpy ist ein gutes Basis-Pokémon. Es braucht nur eine Energiekarte für seinen ersten Angriff und kann sich mit seinen 50 KP eine ganze Weile im Kampf halten. Schwäche und Resistenz werden in den Regeln für Fortgeschrittene auf Seite 25 erklärt.



- 1** So heißt das Pokémon.
- 2** Die Anzahl der KP des Pokémon.
So viele Schadenspunkte müssen dem Pokémon zugefügt werden, damit es kampfunfähig wird.
- 3** Jedes Pokémon hat einen Energietyp.
- 4** Dies zeigt die Evolutionsphase des Pokémon.
- 5** Der erste Angriff und seine Kosten.
- 6** So viel Schaden macht der erste Angriff.
- 7** Der zweite Angriff und seine Kosten.
- 8** Eine Beschreibung des zweiten Angriffs.
- 9** Falls es eine hat, findest du hier die Schwäche des Pokémon.
- 10** Falls es eine hat, findest du hier die Resistenz des Pokémon.
- 11** So viel kostet der Rückzug des Pokémon.

Evolutionskarten im Spiel

Evolutionskarten stellen weiterentwickelte Basis-Pokémon dar. Um ein Pokémon weiterzuentwickeln, legt man die passende Evolutionskarte auf das Basis-Pokémon. Das Bild zeigt eine Evolutionskarte, die auf das Glumanda ihres Besitzers gelegt wurde.

Pokémon Evolutionsphase—Evolutionskarten bauen auf der vorherigen Evolutionsphase auf. Eine Phase 1 Evolutionskarte kann auf ein Basis-Pokémon gelegt werden. Eine Phase 2 kann auf eine Phase 1 gelegt werden. Evolutionskarten sind Basis-Pokémon sehr ähnlich. Der Unterschied ist, dass auf ihnen „Phase 1“ oder „Phase 2“ statt Basis steht. Außerdem befindet sich neben der Evolutionsphase ein Bild des Pokémon, aus dem es sich entwickelt.

Einige Pokémon haben keine Evolutionsphasen, wohingegen andere sich zu Phase 1 oder Phase 2 Pokémon weiterentwickeln können.



Beispiele einer Evolution



Basis—Flurmel



Phase 1—Krakeelo



Phase 2—Krawumms

Trainer-Karten

Trainer-Karten geben Spielern mehr Möglichkeiten. Mit diesen Karten kannst du dir wichtige Karten aus deinem Deck suchen oder deinen Pokémon im Spiel helfen. Für einige Trainer-Karten gelten besondere Regeln, die dann im Text der Karte erklärt werden.

Die Trainer-Karte Trank heilt dein Pokémon, indem 2 Schadensmarken von ihm entfernt werden. Nachdem du Trank von deiner Hand gespielt und die Schadensmarken entfernt hast, legst du die Trank-Karte auf deinen Ablagestapel.



Arten von Trainer-Karten



Trainer



Unterstützer



Stadion



Pokémon-Ausrüstung

Pokémon-Typen und Energie-Typen

Pokémon-Typ

Auf jeder Pokémon-Karte steht ein Symbol in der oberen rechten Ecke, das den Typ des Pokémon angibt. Häufig, aber nicht immer, benötigt das Pokémon Energie des eigenen Typs für seine Angriffe.



Energie-Typ

Es gibt 6 unterschiedliche Basis-Energiekarten. Jede Form von Energie kann als 1  Energie zählen. Es gibt außerdem Spezial-Energiekarten, die besondere Auswirkungen haben, wenn sie an einem Pokémon angelegt sind.



Spezialenergiekarte



Was ist ein Pokémon-Kampf?

Erst mal lernen wir, wie man angreift!

1 Schau dir die Karte an.

Links neben jedem Angriff stehen die Kosten. Die Kosten werden bezahlt, indem Energiekarten an das Pokémon angelegt werden. Wenn du nicht genügend oder nicht den richtigen Typ Energie hast, kannst du einen Angriff nicht benutzen. Falls du keinen deiner Angriffe benutzen kannst oder willst, sagst du deinem Gegner, dass du mit deinem Zug fertig bist.

*Für diesen Angriff benötigst du
mindest 1 beliebige Energiekarte.*



*Der Angriff fügt dem
Verteidigenden Pokémon
10 Schadenspunkte zu.*

2 *Bereite dich auf den Angriff vor*

Wenn du genug Energie für mindestens einen deiner Angriffe hast, sag deinem Gegner, dass dein Pokémon angreift. Wähle den Angriff aus, den du benutzen möchtest. Falls du genug Energie für mehr als einen Angriff hast, musst du dich für einen entscheiden. Der Schaden eines Angriffs steht rechts neben dem Namen—je höher die Zahl, desto mehr Schaden fügt der Angriff dem Verteidigenden Pokémon zu. Wähle den Angriff gut aus.

Einige Pokémon haben mehrere Angriffe. Manche Angriffe benötigen mehrere Energiekarten. Überprüfe, ob du genug von den richtigen Energiekarten an deinem Pokémon angelegt hast, um den Angriff zu verwenden.



OK!
Du kannst angreifen.



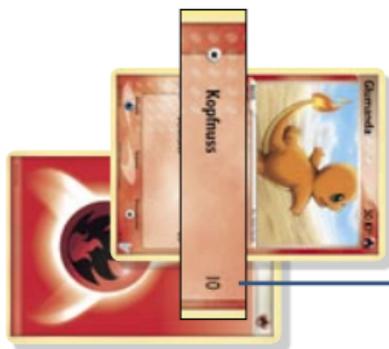
NEIN!
*Du kannst nicht angreifen,
da du nicht die richtige
Energiekarte hast.*

3 Angriff!

Als Nächstes stellen wir fest, wie viel Schaden dein Pokémon macht. Du benutzt den Kopfstoß Angriff und er fügt dem Verteidigenden Pokémon Mauzi. Dein Gegner legt für jede 10 Schadenspunkte, die dein Pokémon zufügt, 1 Schadensmarke auf sein Pokémon.

Ein Pokémon wird kampfunfähig, wenn es zu viele Schadensmarken bekommt. Zähle die Schadensmarken auf deinem Pokémon und vergleiche sie mit den KP des Pokémon. Jede Schadensmarke zieht 10 KP von den maximalen KP des Pokémon ab. Wenn ein Pokémon keine KP mehr hat, legst du es zusammen mit allen angelegten Energiekarten auf deinen Ablagestapel.

Angreifendes Pokémon



Verteidigendes Pokémon

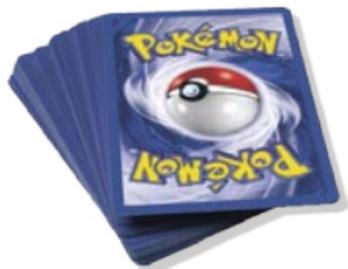


4 Wie gewinne ich?

Jedes Mal, wenn du ein gegnerisches Pokémon kampfunfähig machst, bekommst du eine der Preiskarten, die du zu Beginn des Spiels beiseite gelegt hast. Wenn du alle deine Preiskarten bekommen hast, gewinnst du das Spiel!

Du kannst auch gewinnen, indem du das letzte Pokémon deines Gegners kampfunfähig machst. Außerdem gewinnst du, wenn dein Gegner zu Beginn seines Zuges keine Karten mehr in seinem Deck hat.

Was benötige ich für einen Pokémon-Kampf?



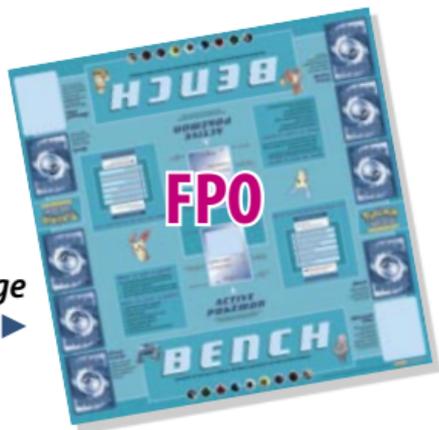
◀ Einen Gegner und je ein Deck für beide Spieler

Einige Schadensmarken ▶



◀ Eine Münze

Ein Spielunterlagen (optional) ▶



Spielaufbau

Das ist der Grundaufbau des Spiels. Dein Spiel wird ganz ähnlich aussehen.

Aktive Pokémon

Hand-
karten

Pokémon auf
der Bank





Deck

Ablagestapel

Bank

Preiskarten

Start des Spiels

1 Gib deinem Gegner die Hand.

Wenn du ein Spiel beginnst, schüttelst du deinem Gegner die Hand. Es ist wichtig, dass du den anderen Pokémon-Spielern Respekt entgegenbringst.

2 Mische dein Deck.

3 Ziehe deine Starthand mit 7 Karten.

Falls du keine Basis-Pokémon ziehst, mische deine Starthand zurück in dein Deck und ziehe 7 neue Karten.



4 Wähle dein Aktives Pokémon.

Jeder Spieler wählt geheim ein Basis-Pokémon von seiner Hand und legt es verdeckt vor sich in den „Aktives Pokémon“-Bereich der Spielunterlage.

Aktives Pokémon



5 Wähle deine Pokémon für die Bank.

Jeder Spieler entscheidet, wie viele andere Basis-Pokémon er von seiner Hand auf die Bank legen möchte, und legt sie verdeckt auf die Spielunterlage.



6 Lege deine Preiskarten beiseite.

Jeder Spieler legt die obersten 3 Karten von seinem Deck verdeckt in den Preiskarten-Bereich.

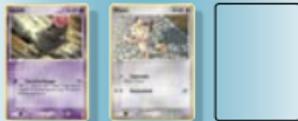
7 Wirf eine Münze, um festzustellen, wer beginnt.



8 Decke alle Aktiven Pokémon und Pokémon auf der Bank auf.

Wenn die Spielvorbereitungen abgeschlossen sind, werden alle Pokémon aufgedeckt.

Aktives Pokémon



Basis-Pokémon auf der Bank

Was du während deines Zuges tun kannst

Du kannst die Schritte 2 bis 7 in beliebiger Reihenfolge durchführen und bist nicht gezwungen, sie überhaupt durchzuführen.

Anfang deines Zuges

1 Ziehe eine Karte.

Der Spieler, der das Spiel begonnen hat, zieht in seinem ersten Zug keine Karte.

2 Lege ein Basis-Pokémon auf deine Bank.

3 Lege 1 Energiekarte an eines deiner Pokémon an.

4 Spiele eine Evolutionskarte auf eines deiner Pokémon.

5 Spiele Trainer-Karten.

6 Ziehe dein Aktives Pokémon zurück.

7 Verwende Poké-Power deiner Pokémon.

8 Greife mit deinem Aktiven Pokémon an.

Falls du nicht angreifen kannst, sage deinem Gegner, dass dein Zug beendet ist.

Ende deines Zuges

1 **Ziehe eine Karte.**

Beginne deinen Zug, indem du die oberste Karte deines Decks auf deine Hand nimmst. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Karten auf deiner Hand. Wenn ihr ein Spiel beginnt, überspringt der Spieler, der das Spiel beginnt, diesen Schritt. Man kann in diesem Schritt nur eine Karte ziehen.

2 **Lege ein Basis-Pokémon auf deine Bank.**

Nimm eine Basis-Pokémon-Karte von deiner Hand und lege sie offen auf deine Bank. Wenn dein Aktives Pokémon kampfunfähig wird, ersetzt du es sofort durch ein Pokémon von deiner Bank, oder du verlierst das Spiel! Du kannst mehrere Basis-Pokémon in deinem Zug auf die Bank legen, dort dürfen jedoch nie mehr als 5 Pokémon liegen.

3 **Lege 1 Energiekarte an eines deiner Pokémon an.**

Nimm eine Energiekarte von deiner Hand und lege sie unter eines deiner Pokémon im Spiel. Du kannst in deinem Zug nur eine Energiekarte ausspielen.

Aktives Pokémon



Basis-Pokémon auf deiner Bank



Lege Energiekarte an ein Pokémon an

4 Spiele eine Evolutionskarte auf eines deiner Pokémon.

Wenn du eine Karte auf deiner Hand hast, auf der steht „Evolution von Glumanda“ und Glumanda ist ein Pokémon, das du bereits im Spiel hast (als Aktives Pokémon oder auf deiner Bank), kannst du die Karte von deiner Hand auf Glumanda legen. Das nennt man ein Pokémon entwickeln.

Du kannst ein Basis-Pokémon zu einem Phase 1 Pokémon, oder ein Phase 1 zu einem Phase 2 Pokémon entwickeln. Das entwickelte Pokémon behält alle angelegten Karten (Energiekarten, Evolutionskarten, usw.) und alle Schadensmarken, aber alle alten Angriffe, Poké-Power und Poké-Bodies auf den alten Karten gelten nicht mehr.

Du kannst beliebig viele Pokémon in deinem Zug entwickeln, musst aber Folgendes beachten:

- Du kannst das gleiche Pokémon nur einmal pro Zug entwickeln.
- Du kannst kein Pokémon weiterentwickeln, das im gleichen Zug ausgespielt wurde.
- Du kannst kein Pokémon in deinem ersten Zug des Spiels entwickeln.



Charmander Evolves

5 Spiele Trainer-Karten.

Wenn du eine Trainer-Karte spielst, führe die Anweisungen auf der Karte aus und lege sie danach offen auf deinen Ablagestapel. Du kannst in deinem Zug beliebig viele Trainer-Karten spielen.



Trainer-Karte

6 Ziehe dein Aktives Pokémon zurück.

Wenn dein Aktives Pokémon schon viele Schadensmarken bekommen hat und kurz vor dem KO steht, möchtest du es vielleicht zurückziehen und durch ein Pokémon auf deiner Bank ersetzen. Um dein Aktives Pokémon zurückzuziehen, musst du eine Energiekarte für jedes Energiesymbol in den Rückzugskosten vom Pokémon entfernen und auf den Ablagestapel legen. Dann tauschst du es mit einem Pokémon von deiner Bank aus.



Rückzugskosten

Beide Pokémon behalten alle Schadensmarken, Evolutionskarten und Energiekarten (außer denen, die abgelegt werden mussten). Wenn du ein Pokémon zurückziehst, kannst du im gleichen Zug bereits mit deinem neuen Aktiven Pokémon angreifen. Du kannst nur einen Rückzug pro Zug durchführen.

7 Verwende Poké-Power deiner Pokémon.

Einige Pokémon haben spezielle Poké-Power, die sie benutzen können, wenn sie im Spiel sind. (Auch Pokémon auf der Bank sind im Spiel und können Poké-Power einsetzen.) Jede Poké-Power funktioniert anders, lies sie dir also gründlich durch, um festzustellen, wie eine Power funktioniert. Du kannst beliebig viele Poké-Power in deinem Zug verwenden.



Poké-Power

8 Greife mit deinem Aktiven Pokémon an.

Die letzte Aktion in deinem Zug ist immer dein Angriff. Falls dein Pokémon nicht angreifen kann oder du es nicht möchtest, ist dein Zug jetzt beendet. Der Ablauf eines Angriffs wird auf Seite 10 beschrieben. Du kannst nur einmal pro Zug angreifen.

Nach deinem Zug

Nachdem du deinen Zug beendet hast, beginnt dein Gegner seinen Zug. Konzentrier dich auf dein Ziel—mach die gegnerischen Pokémon kampfunfähig und versuch, deine eigenen so lange es geht im Spiel zu halten.

Spiel' das Grundspiel

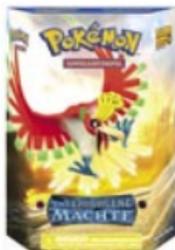
Nachdem ihr euer erstes Spiel beendet habt, spielt noch mal mit den Decks. Jedes Spiel verläuft ein wenig anders, da ihr in verschiedenen Situationen verschiedene Karten zieht. Falls du eine Herausforderung wünschst, tausche das Deck mit deinem Gegner und lerne sein Deck zu spielen.

Spiel' das komplette Spiel

Das komplette Spiel wird noch spannender, da weitere Möglichkeiten zum Spiel dazukommen. Wenn du die Grundlagen mit den Decks aus dem Trainer Kit gemeistert hast, kannst du das Spiel mit den kompletten Regeln spielen—sie unterscheiden sich nicht stark!

- Jeder Spieler benutzt ein Deck mit 60 Karten, und hat so mehr Möglichkeiten.
- Zu Beginn des Spiels legt jeder Spieler 6 Preiskarten beiseite anstelle von 3.
- Benutzt die zusätzlichen Regeln aus den Regeln für Fortgeschrittene auf Seite 25-27.

Andere Produkte



◀ Themendecks

Mit Themendecks kann man hervorragend mit neuen Karten neue Strategien erlernen. Jedes Themendeck hat 60 Karten und ist komplett spielfertig. Übe das Deckbauen, indem du Karten aus dem Deck gegen Karten aus deiner Sammlung austauschst.

Die Themendecks auf der linken Seite sind aus den Erweiterungen *EX Smaragd* und *EX Verborgene Mächte*.



◀ Booster

Boosterpackungen eignen sich hervorragend, um deine Sammlung zu erweitern. Spielern bieten sie eine Menge unterschiedlicher Karten, die zum Deckbau verwendet werden können. Für Sammler sind Booster die ideale Möglichkeit die Sammlung zu vervollständigen.

Die Booster auf der linken Seite sind aus den Erweiterungen *EX Smaragd* und *EX Verborgene Mächte*.

PokéDex

Plusle & Minun

Plusle

ANFEUERNDEN Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 4,2 kg

SAPHIR

Wenn PLUSLE seinen Partner anfeuert, springen elektrische Funken über seinen Körper. Wenn sein Partner verliert, weint dieses POKÉMON lauthals.

RUBIN

PLUSLE spielt immer den Cheerleader für sein Team. Immer, wenn sein Partner sich im Kampf besonders anstrengt, verursacht dieses POKÉMON einen Kurzschluss, der Funken und Krach verursacht.



Minun

ANFEUERNDEN Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 4,2 kg

SAPHIR

MINUN feuert gerne sein Team im Kampf an und verursacht dabei Funken. Wenn sein Partner Probleme bekommt, erzeugt dieses POKÉMON immer mehr Funken.

RUBIN

MINUN kümmert sich mehr um das Anfeuern seines Teams, als um seine eigene Sicherheit. Es verursacht einen Kurzschluss in seinem Körper, um farbenfrohe Funken zu erzeugen, mit denen es seine Partner bejubelt.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE Schwäche und Resistenz

Schwäche

Jedes Pokémon hat einen Energietyp. Das entsprechende Symbol befindet sich in der rechten oberen Ecke der Karte. Viele Pokémon haben außerdem eine Schwäche gegenüber einem Pokémon-Typ. Die Schwäche eines Pokémon ist in der linken unteren Ecke der Karte angegeben.

Wenn das Verteidigende Pokémon eine Schwäche gegenüber dem Typ des Angreifenden Pokémon hat, erhält das Verteidigende Pokémon den doppelten Schaden aus diesem Angriff. Es ist wichtig für deine Strategie, auf Schwächen zu achten.



Resistenz

Einige Pokémon haben eine Resistenz gegenüber einem Pokémon-Typ. Die Resistenz eines Pokémon findet man am unteren Rand der Karte.

Wenn das Verteidigende Pokémon eine Resistenz gegenüber dem Typ des Angreifenden Pokémon hat, fügt der Angriff 30 Schadenspunkte weniger zu. Wenn der Schaden auf 0 oder weniger reduziert wird, macht der Angriff keinen Schaden.



Wie funktionieren Spezielle Zustände?

Einige Angriffe führen dazu, dass das Verteidigende Pokémon in Schlaf versetzt, verbrannt, verwirrt, gelähmt oder vergiftet wird. Diese Zustände werden „Spezielle Zustände“ genannt. Sie betreffen keine Pokémon auf der Bank, sondern nur Aktive Pokémon. Wenn ein Pokémon auf die Bank kommt oder weiterentwickelt wird, werden alle Speziellen Zustände von ihm entfernt.

Vergiftet

Falls ein Pokémon vergiftet ist, lege eine „Giftmarke“ darauf um anzuzeigen, dass es vergiftet ist. Solange es vergiftet bleibt, lege nach dem Zug jedes Spielers eine Schadensmarke auf das Pokémon.

Falls ein Angriff ein Pokémon vergiften würde, das bereits vergiftet ist, wird es nicht doppelt vergiftet. Die neue Vergiftung ersetzt stattdessen die alte. Stelle sicher, dass deine „Giftmarken“ anders aussehen als deine Schadensmarken und deine Verbrennungsmarken. Ein vergiftetes Pokémon kann sich normal auf die Bank zurückziehen, wo es dann alle Speziellen Zustände verliert.



Giftmarke

Verbrannt

Falls ein Pokémon verbrannt wird, lege eine „Verbrennungsmarke“ darauf, um anzuzeigen, dass es verbrannt ist.

Solange es verbrannt ist, wirf nach dem Zug jedes Spielers eine Münze.

- Lege bei „Zahl“ 2 Schadensmarken auf das Pokémon (wobei Schwäche und Resistenz ignoriert werden).

Falls ein Angriff ein Pokémon verbrennen würde, das bereits verbrannt ist, wird es nicht doppelt verbrannt. Der neue Verbrennungszustand ersetzt stattdessen den alten. Stelle sicher, dass deine „Verbrennungsmarken“ anders aussehen als deine Schadensmarken und deine Giftmarken.

Ein verbranntes Pokémon kann sich normal auf die Bank zurückziehen, wo es dann alle Speziellen Zustände verliert.



Verbrennungsmarke

Schlaf

Falls ein Pokémon schläft, kann es weder angreifen noch sich zurückziehen. Sobald ein Pokémon schläft, drehe die Karte waagrecht nach links, um anzuzeigen, dass es schläft.

Wirf nach dem Zug jedes Spielers eine Münze.

- Bei „Kopf“ wacht das Pokémon auf (drehe die Karte zurück in die senkrechte Lage).
- Bei „Zahl“ schläft es weiter und du musst bis nach dem nächsten Zug warten, bis du wieder versuchen kannst, es aufzuwecken.

Gelähmt

Falls ein Pokémon gelähmt ist, kann es weder angreifen noch sich zurückziehen. Drehe die Pokémon-Karte waagrecht nach rechts, um anzuzeigen, dass es gelähmt ist. Falls ein Aktives Pokémon gelähmt ist, erholt es sich nach dem nächsten Zug seines Spielers. Drehe dann die Karte wieder in die senkrechte Lage. Wenn dein Pokémon gelähmt wird, fällt es also für deinen kompletten nächsten Zug aus und ist danach wieder in Ordnung.

Verwirrt

Wenn ein Pokémon verwirrt ist, musst du immer eine Münze werfen, wenn du mit ihm angreifen willst. Drehe ein verwirrtes Pokémon herum, so dass die obere Kante der Karte in deine Richtung zeigt, um anzuzeigen, dass es verwirrt ist.

Wenn du mit einem verwirrten Pokémon angreiffst, musst du eine Münze werfen.

- Bei „Kopf“ verläuft der Angriff normal.
- Bei „Zahl“ musst du 3 Schadensmarken auf das verwirrte Pokémon legen und der Angriff ist beendet. Das verwirrte Pokémon erhält die 3 Schadensmarken auch dann, wenn der versuchte Angriff gar keinen Schaden zufügt.

Ein verwirrtes Pokémon kann sich normal auf die Bank zurückziehen, wo es dann alle Speziellen Zustände verliert.

Mehrere Spezielle Zustände

Falls ein Pokémon schläft, verwirrt oder gelähmt ist, und ein neuer Angriff gegen dieses Pokémon versetzt es in Schlaf oder macht es verwirrt oder gelähmt, wird der vorherige Zustand aufgehoben und nur der neue Zustand zählt (drehe die Karte in die entsprechende Richtung). Wenn auf einem Pokémon Verbrennungs- oder Giftmarken liegen, werden diese nicht durch einen anderen Speziellen Zustand entfernt. Ein Pokémon könnte gleichzeitig verbrannt, vergiftet und von einem der anderen Speziellen Zustände betroffen sein.

Du hast noch Fragen?

Besuch uns im Internet unter www.pokemon-sammelkartenspiel.de. Dort findest du Tipps zum Spielablauf, neue Strategien und Informationen zu Veranstaltungen.

www.pokemon-tcg.com/int

www.pokemon-sammelkartenspiel.de

Hotline

Für Deutschland und Österreich

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5

63128 Dietzenbach

Telefon: 06074-3755555

Montags bis Freitags 08.00 Uhr bis 18.00 Uhr

E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Für die Schweiz

Carletto AG

Postfach 136

CH-8820 Wädenswil

Telefon: 0848-656565

E-Mail: info@carletto.ch

Pokémon USA, Inc.

777 108th Avenue NE

Suite 2000

Bellevue, WA 98004

U.S.A.

© 2006 Pokémon.

© 1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

TM & ® sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo.

Hergestellt von Pokémon USA, Inc. Vertrieb in Deutschland und Österreich:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH. Vertrieb in der Schweiz: Carletto AG.

Hergestellt in Belgien.

Credits

Japanisches Originalspiel

Entwicklung: Tsunekaz Ishihara

Direktor: Takumi Akabane

Originalspiel-Design: Tsunekaz Ishihara, Kouichi Ooyama und Takumi Akabane

Spielentwicklung: Takumi Akabane, Daisaku Nishida und Yukinori Torii

Künstlerische Leitung: Milky Isobe

Drucklegung & Layout: Hideyuki Nakajima

Regelbuchautor und Redaktion: Takumi Akabane

Projektkoordination: Masamichi Anazawa

Besonderen Dank an: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, GAME FREAK Inc.

Englischsprachige Version

Pokémon USA, Inc.

General Manager: Kenji Okubo

Produktionsdirektor: Larry Weiner

Projektkoordinator: Yasuhiro Usui

Produktionskoordinator: Russ Foster

Internationaler Brand Direktor: René Flores

Übersetzung: Junko Hanna

Spielentwicklung: Mike Fitzgerald, mit Jimmer Sivertsen und Yasuhiro Usui

Regelbuch: Jimmer Sivertsen

Redaktion: Michael G. Ryan

Künstlerische Leitung: Rick Achberger

Graphik Design: Misty Friend, Rick Achberger und Heather Luke

Drucklegung: Roy Kauffman

Verpackungsdesign: Masakazu Fukuda

EX Trainer Kit Logo: Eric Medalle

Besonderen Dank an: Stefan Alano, Ginny Baldwin, Kellyn Ballard, Eric Bessette, Joyce Chui, Pete De Shaw, Doug Ferguson, Dave Golenor, Jeff Grubb, Maki Ichikawa, Mike Liesik, Jarrod Nack, Rutsuko Noda, Kumi Okada, Colin Palmer, RA, Nicole Saewert, Susan Scheid, Shaun Schroeder, Dave Schwimmer, Boris Startsev, Phil Swinford, Noel Wade, Andy Walton, Teresa White, Tamara Whitehall, PUI NY, The Pokémon Company, und Nintendo of America Inc.

Deutschsprachige Version

Übersetzung: Peter Jungnischke

Lektorat: Peter Jungnischke und Carsten Brombach

Drucklegung: Heather Luke und Bridget Tynan