

POKÉMON™

SAMMELKARTENSPIEL



Spielregeln für das Pokémon Sammelkartenspiel



SAMMELKARTENSPIEL

Inhalt

Werde zum Pokémon-Meister!	3
Grundlagen des Pokémon Sammelkartenspiels	3
Wie man gewinnt	3
Energietypen	4
Elemente einer Pokémon-Karte	5
3 Kartentypen	6
Bereiche im Pokémon Sammelkartenspiel	7
Spielablauf	8
Wie man das Spiel gewinnt	8
Spielbeginn	8
Bestandteile eines Zuges	9
Zugabfolge	10
Spezielle Zustände	15
Pokémon Ligen und Trainer Kits	16
Regelkunde für Fortgeschrittene	17
Alles auf Anfang: Neustart im Detail	17
Was zählt als Angriff?	18
Angreifen im Detail	19
Was geschieht, wenn mehr Karten gezogen werden sollen, als noch übrig sind?	20
Was geschieht, falls beide Spieler gleichzeitig gewinnen?	20
Was ist Sudden Death?	20
Was gehört zum Namen eines Pokémon?	20
Zusammenstellen von Decks	21
Anhang A: Pokémon-EX	22
Sonderregeln für Pokémon-EX	22
Anhang B: Mega-Entwicklungs-Pokémon	23
Spezielle Regeln für Mega-Entwicklungs-Pokémon	23
Anhang C: Erweckt-Pokémon	24
Wichtige Hinweise zu Erweckt-Pokémon:	24
Anhang D: ASS-KLASSE-TrainerKarten	25
Anhang E: Team Plasma-Karten	25
Anhang F: Team Flare-Superzubehör	26
Anhang G: Ewige Gaben	26
Anhang H: TURBO-Entwicklung	27
Glossar	28



Als Pokémon-Trainer bereist du das Land und trittst mit deinen Pokémon – kampfbegeisterte Wesen mit erstaunlichen Kräften – gegen andere Trainer an!

WERDE ZUM POKÉMON-MEISTER!

Die folgenden Regeln erklären dir, wie das Pokémon Sammelkartenspiel gespielt wird. Dein Kartendeck umfasst deine Pokémon sowie Items und Mitstreiter, die dir auf deinen Abenteuern helfen.

Sammelkartenspiele sind Strategiespiele, in denen jeder Spieler sein Spiel mithilfe der Sammelkarten gestalten kann. Eine Möglichkeit, das Pokémon Sammelkartenspiel zu erlernen, bieten die Themendecks, die dir verschiedene Deckzusammenstellungen aufzeigen. Du kannst auch ein Trainer Kit benutzen, das zwei spielbereite Decks enthält, mit denen du das Spiel Schritt für Schritt erlernen kannst.

Sobald du so weit bist, kannst du deine eigene Kartensammlung mit Pokémon Sammelkartenspiel-Boosterpacks beginnen. Tausche mit deinen Freunden, um die stärksten Pokémon oder deine Lieblingskarten zu sammeln! Auf diese Weise stellst du dein eigenes Deck mit 60 Karten zusammen, sodass du dein Pokémon-Team beim Spielen mit deinen Freunden vorführen kannst!

GRUNDLAGEN DES POKÉMON SAMMELKARTENSPIELS

WIE MAN GEWINNT

Im Pokémon Sammelkartenspiel treten deine Pokémon gegen die des Gegners an. Wer zuerst alle 6 Preiskarten auf seine Hand genommen hat, gewinnt das Spiel! Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karte ziehen kann oder keine Pokémon mehr im Spiel hat, ist das Spiel ebenfalls vorbei und der andere Spieler gewinnt!



ENERGIETYPEN

Pokémon machen gegnerische Pokémon mit Attacken oder Fähigkeiten kampfunfähig. Für Angriffe benötigen Pokémon Energiekarten. Im Pokémon Sammelkartenspiel gibt es 11 Energietypen und natürlich Pokémon, die diese 11 Typen nutzen können.

Unterschiedliche Angriffe benötigen unterschiedliche Energietypen. Finde heraus, welche Attacken zu dir passen! Diese Energietypen gibt es:



PFLANZE

Pflanzen-Pokémon beherrschen oft Attacken, mit denen sie sich selbst heilen oder den Gegner vergiften können.



FEUER

Feuer-Pokémon beherrschen gewaltige Attacken! Sie können Gegner verbrennen, benötigen aber Erholungspausen zwischen den Angriffen.



WASSER

Wasser-Pokémon können Energien manipulieren und Pokémon des Gegners austauschen.



ELEKTRO

Elektro-Pokémon können verbrauchte Energien aus dem Ablagestapel zurückholen und den Gegner paralisieren.



PSYCHO

Psycho-Pokémon besitzen tolle Spezialkräfte! Ihre Gegner finden sich häufig schlafend, verwirrt oder vergiftet wieder.



KAMPF

Kampf-Pokémon können größere Risiken eingehen, um mehr Schaden zu verursachen. Einige können sogar Münzen werfen, um Kombotreffer zu landen.



FINSTERNIS

Finsternis-Pokémon beherrschen hinterhältige Attacken, die den Gegner oftmals dazu zwingen, Karten abzulegen.



METALL

Metall-Pokémon können Angriffen länger standhalten als die meisten anderen Pokémon.



FEE

Feen-Pokémon kennen Tricks, die die Angriffe gegnerischer Pokémon weniger effektiv machen.



DRACHE

Drachen-Pokémon haben sehr starke Attacken, die jedoch oftmals 2 Energietypen benötigen, um sie einsetzen zu können.



FARBLOS

Farblos-Pokémon beherrschen die unterschiedlichsten Angriffe und fügen sich in jedes Deck ein.



ELEMENTE EINER POKÉMON-KARTE



3 KARTENTYPEN

Im Pokémon Sammelkartenspiel gibt es drei verschiedene Kartentypen:

Pokémon

Die wichtigsten Karten sind natürlich die der Pokémon!

Die meisten dieser Karten sind entweder Basis-Pokémon, Phase-1-Pokémon oder Phase-2-Pokémon. Pokémon der Phase 1 und Phase 2 werden auch als Evolutionskarten bezeichnet. Die obere linke Ecke der Karte verrät dir, zu welcher Phase ein Pokémon gehört und aus welchem Pokémon es sich eventuell entwickelt.



Energiekarten

In der Regel können Pokémon nicht ohne Energiekarten angreifen! Die Symbole der Angriffskosten zeigen dir, welche Energiekarten benötigt werden, aber für \star kannst du einen beliebigen Energietyp einsetzen.



Trainerkarten

Trainerkarten sind Item-, Unterstützer- und Stadionkarten, die ein Trainer im Kampf einsetzen kann. Der Untertyp einer bestimmten Trainerkarte wird in der oberen rechten Kartenecke angezeigt. Besondere Regeln für den Untertyp sind unten auf der Karte notiert.



BEREICHE IM POKÉMON SAMMELKARTENSPIEL

Hand

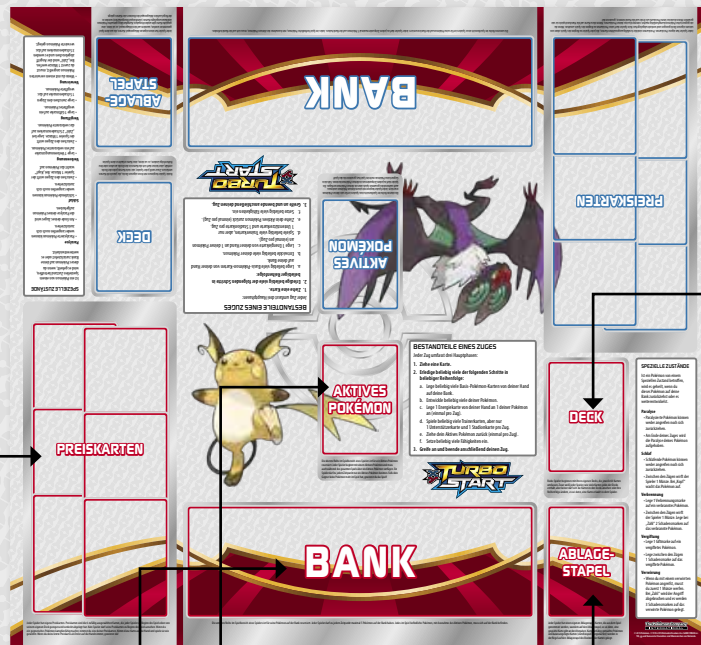
Jeder Spieler zieht zu Beginn des Spiels 7 Karten und nimmt diese verdeckt auf die Hand. Alle gezogenen Karten werden auf die Hand genommen. Spieler dürfen die Handkarten des Gegners nur ansehen, wenn eine gespielte Karte dazu auffordert.

Preiskarten

Jeder Spieler hat eigene Preiskarten. Preiskarten sind die 6 zufällig ausgewählten Karten, die jeder Spieler zu Beginn des Spiels oben von seinem eigenen Deck gezogen und verdeckt abgelegt hat. Kein Spieler darf seine Preiskarten zu Beginn des Spiels ansehen. Wenn du ein gegnerisches Pokémon kampfunfähig machst, nimmst du eine deiner Preiskarten. Nimm diese Karte auf die Hand und spiele sie wie gewohnt. Wenn du deine letzte Preiskarte als Erster auf die Hand nimmst, gewinnst du!

Im Spiel

Das Spielfeld wird von den Spielern gemeinsam benutzt. Es enthält pro Spieler zwei Bereiche mit jeweils zwei Reihen für seine Pokémon.



Deck

Beide Spieler beginnen mit ihren eigenen Decks, die jeweils 60 Karten umfassen. Zwar weiß jeder Spieler, wie viele Karten jedes der Decks enthält, aber keiner darf sich die Karten in den Decks ansehen oder ihre Reihenfolge ändern, es sei denn, eine Karte erlaubt es dem Spieler.

Ablagestapel

Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel. Karten, die aus dem Spiel genommen werden, wandern auf den Ablagestapel, es sei denn, eine gespielte Karte gibt andere Vorgaben. Kampfunfähig gemachte Pokémon und daran angelegte Karten (zum Beispiel Energiekarten) werden in der Regel auf den Ablagestapel des Besitzers der Karten gelegt.

Aktives Pokémon

Die oberste Reihe im Spielbereich eines Spielers ist für sein Aktives Pokémon reserviert. Jeder Spieler beginnt mit einem Aktiven Pokémon und muss auch während des gesamten Spiels über ein Aktives Pokémon verfügen. Ein Spieler darf zu jedem Zeitpunkt nur ein Aktives Pokémon besitzen. Falls dein Gegner keine Pokémon mehr im Spiel hat, gewinnst du das Spiel!

Bank

Die unterste Reihe im Spielbereich eines Spielers ist für seine Pokémon auf der Bank reserviert. Jeder Spieler darf zu jedem Zeitpunkt maximal 5 Pokémon auf der Bank haben. Jedes im Spiel befindliche Pokémon, mit Ausnahme des Aktiven Pokémon, muss sich auf der Bank befinden.



SPIELABLAUF

Im Pokémon Sammelkartenspiel geht es hoch her! Diese Zusammenfassung macht dich schnell startklar.

WIE MAN DAS SPIEL GEWINNT

Du kannst das Spiel auf drei verschiedene Arten gewinnen:

- 1 Du hast all deine Preiskarten auf die Hand genommen.
- 2 Du hast alle im Spiel befindlichen Pokémon deines Gegners kampfunfähig gemacht.
- 3 Das Deck deines Gegners hat zu Beginn seines Zuges keine Karten.

SPIELBEGINN

- 1 Reiche deinem Gegner die Hand.
- 2 Wirf 1 Münze. Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet, wer als Erster am Zug ist.
- 3 Mische dein Deck mit 60 Karten und nimm die obersten 7 Karten auf die Hand.



- 4 Prüfe, ob du mindestens 1 Basis-Pokémon auf der Hand hast.



- 5 Lege 1 Basis-Pokémon verdeckt vor dir als Aktives Pokémon ab.



SAMMELKARTENSPIEL

- 6** Lege bis zu 5 weitere Basis-Pokémon verdeckt auf deine Bank.



Was tun, wenn du kein Basis-Pokémon hast? Zeige dem Gegner die Karten auf deiner Hand und mische sie zurück in dein Deck. Ziehe anschließend 7 neue Karten. Wenn du immer noch kein Basis-Pokémon gezogen hast, musst du den gesamten Vorgang wiederholen.



Jedes Mal, wenn ein Spieler die Karten auf seiner Hand zurück in sein Deck mischen muss, weil kein Basis-Pokémon darunter war, darf der andere Spieler eine zusätzliche Karte ziehen.

- 7** Lege die obersten 6 Karten deines Decks, ohne sie anzusehen, verdeckt an die Seite – das sind deine Preiskarten.

- 8** Beide Spieler decken nun ihr Aktives Pokémon und die Pokémon auf der Bank auf!

BESTANDTEILE EINES ZUGES

Jeder Zug umfasst drei Hauptphasen:

- 1** Ziehe eine Karte.
- 2** Erledige beliebig viele der folgenden Schritte in beliebiger Reihenfolge:
 - A** Lege beliebig viele Basis-Pokémon-Karten von deiner Hand auf deine Bank.
 - B** Entwickle beliebig viele deiner Pokémon.
 - C** Lege 1 Energiekarte von deiner Hand an 1 deiner Pokémon an (einmal pro Zug).
 - D** Spiele beliebig viele Trainerkarten, aber nur eine Unterstützertkarte und eine Stadionkarte pro Zug.
 - E** Ziehe dein Aktives Pokémon zurück (einmal pro Zug).
 - F** Setze beliebig viele Fähigkeiten ein.
- 3** Greife an und beende anschließend deinen Zug.



ZUGABFOLGE

1 ZIEHE EINE KARTE

Beginn deinen Zug, indem du eine Karte ziehst. (Wenn dein Deck zu Beginn deines Zuges keine Karten enthält und du daher keine Karte ziehen kannst, ist das Spiel vorbei und dein Gegner gewinnt.)

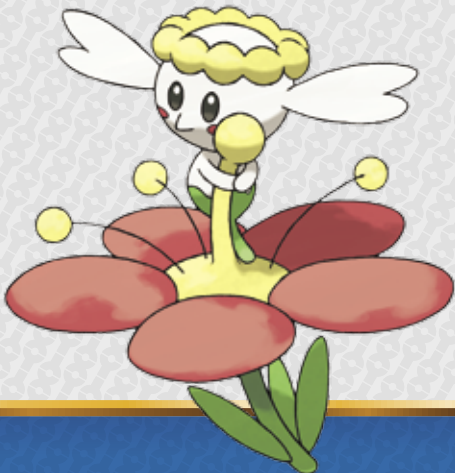
2 ERLEDIGE DIE FOLGENDEN SCHRITTE IN BELIEBIGER REIHENFOLGE:

A Lege beliebig viele Basis-Pokémon-Karten von deiner Hand auf deine Bank.

Wähle eine Basis-Pokémon-Karte von deiner Hand und lege sie aufgedeckt auf deine Bank. Du kannst bis zu 5 Basis-Pokémon auf deiner Bank haben. Diesen Schritt kannst du also nur dann ausführen, wenn sich auf deiner Bank nicht mehr als 4 Basis-Pokémon befinden.



BASIS-POKÉMON AUF DER BANK



B Entwickle beliebig viele Pokémon.

Wenn du eine Karte auf der Hand hast, auf der „Entsteht aus X“ steht und X der Name eines Pokémon ist, das bereits zu Beginn deines Zuges im Spiel war, kannst du die Karte von deiner Hand auf das Pokémon X legen. Dies wird als „Entwicklung“ eines Pokémon bezeichnet.

Du kannst ein Basis-Pokémon zu einem Phase-1-Pokémon oder ein Phase-1-Pokémon zu einem Phase-2-Pokémon entwickeln. Wenn sich ein Pokémon entwickelt, behält es sowohl alle daran angelegten Karten (Energiekarten, Evolutionskarten usw.) als auch den bereits erlittenen Schaden. Die Angriffe und Fähigkeiten des Pokémon, aus dem es sich entwickelt hat, können jedoch nicht mehr eingesetzt werden. Ist ein Pokémon von Speziellen Zuständen wie Schlaf, Verwirrung oder Vergiftung betroffen, werden diese mit der Entwicklung aufgehoben.



Ein Beispiel:

Die Caesurio-Karte auf Timmys Hand enthält den Hinweis „Entsteht aus Gladiantri“ und Timmy hat ein Gladiantri im Spiel. Er kann nun Caesurio oben auf die Gladiantri-Karte legen. Die Schadensmarken bleiben dabei bestehen, aber alle anderen Effekte verschwinden.



Hinweise zur Entwicklung: Kein Spieler darf ein Pokémon während dessen ersten Zuges im Spiel entwickeln. Wenn du ein Pokémon entwickelst, gilt es als neu im Spiel und darf im selben Zug nicht erneut weiterentwickelt werden! Du kannst entweder dein Aktives Pokémon oder ein Pokémon auf deiner Bank entwickeln. Außerdem darf kein Spieler ein Pokémon während seines ersten Zuges im Spiel entwickeln!

C Lege 1 Energiekarte an 1 deiner Pokémon an (einmal pro Zug).

Nimm 1 Energiekarte von deiner Hand und lege sie entweder unter dein Aktives Pokémon oder unter 1 deiner Pokémon auf der Bank. Du kannst dies nur einmal während eines Zuges machen!



D Spiele Trainerkarten

Wenn du eine Trainerkarte spielst, musst du die Anweisungen unten auf der Karte befolgen und sie anschließend auf deinen Ablagestapel legen. Du kannst beliebig viele Itemkarten spielen. Unterstützerkarten werden wie Itemkarten gespielt, aber du kannst während eines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen. Stadionkarten können ebenfalls nur einmal während eines Zuges gespielt werden, aber sie bleiben im Spiel, bis sie durch eine andere Karte entfernt werden.



E Ziehe dein Aktives Pokémon zurück (einmal pro Zug)

Während der meisten Züge wirst du dein Aktives Pokémon nicht zurückziehen, aber wenn darauf viele Schadensmarken liegen, ist es vielleicht besser, es gegen ein Pokémon auf deiner Bank auszuwechseln, um dieses kämpfen zu lassen. Auf diese Weise kannst du ein starkes Pokémon auf deiner Bank in den Kampf schicken!

Der Rückzug deines Aktiven Pokémon kostet dich 1 Energie für jedes unter den Rückzugskosten aufgeführte -Symbol. Ist dort kein -Symbol zu sehen, kann es sich kostenlos zurückziehen. Anschließend wechselst du das zurückgezogene Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank aus. Auch nach dem Wechsel behalten beide Pokémon ihre Schadensmarken und angelegten Karten. Ein Pokémon, das schläft oder paralysiert ist, kann sich nicht zurückziehen.

Wenn dein Aktives Pokémon auf deine Bank kommt (entweder durch Rückzug oder auf eine andere Weise), fallen alle Speziellen Zustände und alle Auswirkungen von Angriffen (außer Schaden) weg.

Nach einem Rückzug kannst du noch im selben Zug mit deinem neuen Aktiven Pokémon angreifen.



F Setze beliebig viele Fähigkeiten ein

Einige Pokémon können besondere Fähigkeiten einsetzen. Viele davon können vor dem Angriff benutzt werden. Jede Fähigkeit ist anders, daher musst du genau lesen, wie sie funktioniert. Einige funktionieren nur unter bestimmten Voraussetzungen, andere wirken immer, auch wenn du sie nicht bewusst einsetzt. Gib bekannt, welche Fähigkeiten von dir eingesetzt werden, sodass dein Gegner auf dem Laufenden ist.



Fähigkeiten sind keine Angriffe. Du kannst also eine Fähigkeit einsetzen und danach trotzdem angreifen! Du kannst Fähigkeiten sowohl vom Aktiven Pokémon als auch von Pokémon auf deiner Bank einsetzen.

B GREIFE AN UND BEENDE DEINEN ZUG











Wenn du bereit bist anzugreifen, stelle zuerst sicher, dass du alle gewünschten Schritte unter Punkt 2 erledigt hast. Mit deinem Angriff ist dein Zug vorbei und du darfst keine weiteren Aktionen ausführen!

Der Angriff selbst besteht aus drei einfachen Schritten. Wenn du sie beherrschst, ist deinem Angriff niemand gewachsen!




Beim ersten Zug des Spiels überspringt der Startspieler diesen Schritt. Sobald dieser Spieler all seine Aktionen durchgeführt hat, endet der Zug. Danach greift jeder Spieler wie gewohnt an. Überlege dir gut, ob du das Spiel beginnen möchtest oder doch lieber deinem Mitspieler den Vorrang lässt.

A Prüfe die an deinem Aktiven Pokémon angelegte Energie.


An deinem Pokémon muss die benötigte Menge Energie angelegt sein, damit es angreifen kann. Schau dir zum Beispiel Igamaro an: Seine Attacke Rankenhieb kostet , also muss mindestens 1 -Energie an Igamaro angelegt sein, damit es diese Attacke einsetzen kann. Seine Attacke Samenbomben kostet  . Es müssen also mindestens 2 Energien an Igamaro angelegt sein, damit es Samenbomben einsetzen kann. Das  gibt an, dass mindestens 1 -Energie angelegt sein muss. Das  steht für eine beliebige Energie als zweite Energie. Es kann also eine weitere -Energie sein, aber auch eine , eine  oder irgendeine andere Energie. Sobald du dir sicher bist, dass du die richtigen Energien hast, gib deinen Angriff bekannt.

Diese Attacke heißt Rankenhieb.

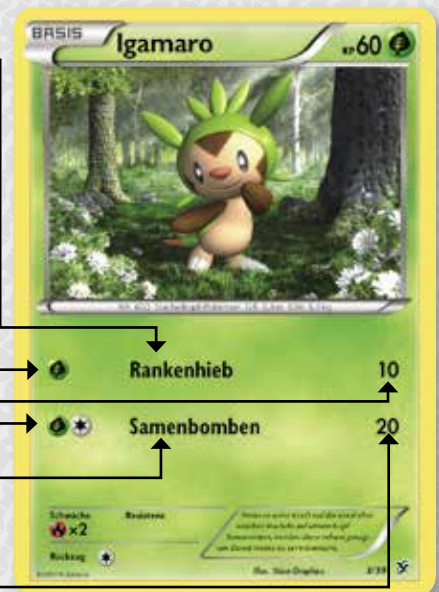
An Igamaro muss 1 -Energie angelegt sein, damit es diesen Angriff einsetzen kann.


Rankenhieb fügt dem Aktiven Pokémon deines Gegners 10 Schadenspunkte zu.

Diese Attacke heißt Samenbomben.

An Igamaro müssen 2 Energien angelegt sein, damit es Samenbomben einsetzen kann: 1 -Energie und 1 beliebige Energie.

Samenbomben fügt dem Aktiven Pokémon deines Gegners 20 Schadenspunkte zu.




Welche Energien bräuchtest du, um Fennexis' Attacke Feuersturm einsetzen zu können? Richtig, 1 -Energie und 3 Energien jeglichen Typs!



Bei einigen Angriffen sind die Kosten mit diesem Symbol angegeben. Es bedeutet, dass die Angriffskosten 0 betragen. Es muss also keine Energie an das Pokémon angelegt sein, um anzugreifen!



B Prüfe Schwäche und Resistenz des Aktiven Pokémon deines Gegners

Einige Pokémon weisen Schwächen oder Resistenzen gegenüber Pokémon bestimmter Typen auf, welche unten links auf der Karte angegeben sind (Froxy weist zum Beispiel eine Schwäche gegenüber -Pokémon auf). Falls der Angriff Schaden zufügt, erleidet das Aktive Pokémon deines Gegners weiteren Schaden, wenn es eine Schwäche gegenüber dem Typ des Aktiven Pokémon deines Gegners aufweist. Es erleidet weniger Schaden, wenn es von einem Pokémon angegriffen wird, gegenüber dessen Typ es eine Resistenz aufweist.



Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an!

C Lege Schadensmarken auf das Aktive Pokémon deines Gegners

Wenn du angreifst, legst du für jeweils 10 Schadenspunkte, die der Angriff deines Pokémon zufügt, 1 Schadensmarke auf das Aktive Pokémon des Gegners. Der zugefügte Schaden steht rechts neben dem Namen der Attacke. Im oben aufgeführten Beispiel fügt Igararos Attacke Rankenhieb 10 Schadenspunkte zu. Da Froxy eine Schwäche von $\times 2$ gegenüber Pflanzen-Pokémon aufweist, beträgt der Gesamtschaden $10 \times 2 = 20$ Schadenspunkte. Du legst also 2 Schadensmarken mit dem Wert 10 auf das Froxy. Wenn der Angriffstext weitere Aktionen fordert, führe auch diese aus!

Dein Angriff ist abgeschlossen. Prüfe nun, ob irgendein Pokémon durch den Angriff kampfunfähig gemacht wurde. Einige Angriffe schaden mehr als einem Pokémon und fügen sogar dem Angreifenden Pokémon Schaden zu! Prüfe also jedes Pokémon, nachdem ein Angriff erfolgt ist.

Wenn ein Pokémon einen Gesamtschaden erlitten hat, der mindestens seinem KP-Wert entspricht (zum Beispiel mindestens 5 Schadensmarken mit dem Wert 10 bei einem Pokémon mit 50 KP), ist es kampfunfähig. Sofern das Pokémon eines Spielers kampfunfähig ist, legt dieser Spieler das Pokémon und alle daran angelegten Karten auf seinen Ablagestapel. Der Gegner dieses Spielers nimmt 1 seiner Preiskarten auf die Hand.

Der Spieler, dessen Pokémon kampfunfähig gemacht wurde, wählt ein neues Aktives Pokémon von seiner Bank. Wenn dein Gegner das nicht machen kann, weil seine Bank leer ist (oder aus einem anderen Grund), gewinnst du das Spiel! Falls dein Gegner noch Pokémon im Spiel hat, aber du soeben deine letzte Preiskarte auf die Hand genommen hast, gewinnst du das Spiel ebenfalls.

D Dein Zug ist beendet

Als Nächstes musst du dich um einige besondere Dinge kümmern, die zwischen den Zügen geschehen.



4 ZWISCHEN DEN ZÜGEN

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, musst du die Auswirkungen Spezieller Zustände in der hier genannten Reihenfolge berücksichtigen:

1. VERGIFTUNG 2. VERBRENNUNG 3. SCHLAF 4. PARALYSE

Wende anschließend die Effekte von Fähigkeiten an. Erledige nun auch alle Aktionen, zu denen Karten dich in der Phase zwischen den Zügen auffordern. Wenn beide Spieler diese Anleitungen befolgt haben, müssen sie prüfen, ob betroffene Pokémon kampfunfähig gemacht wurden. Anschließend beginnt der Zug des nächsten Spielers!

SPEZIELLE ZUSTÄNDE

Einige Angriffe führen dazu, dass das Aktive Pokémon schläft bzw. verbrannt, paralyisiert oder vergiftet ist. Es handelt sich dabei um die sogenannten „Speziellen Zustände“. Nur ein Aktives Pokémon kann davon betroffen sein. Geht ein Pokémon auf die Bank, werden die Speziellen Zustände entfernt. Auch bei der Entwicklung eines Pokémon werden die Speziellen Zustände entfernt.

Paralyse

Dreh die Pokémon-Karte eines paralyzierten Pokémon im Uhrzeigersinn, bis sie waagrecht liegt.

Ein paralyziertes Pokémon kann weder angreifen noch sich zurückziehen. Entferne zwischen den Zügen den Speziellen Zustand Paralyse, sofern dein Pokémon zu Beginn deines letzten Zuges paralyziert wurde.



Schlaf

Um anzuzeigen, dass ein Pokémon schläft, musst du die Pokémon-Karte gegen den Uhrzeigersinn drehen, bis sie waagrecht liegt.

Ein schlafendes Pokémon kann weder angreifen noch sich zurückziehen. Wirf zwischen den Zügen 1 Münze. Bei „Kopf“ wacht das Pokémon auf (drehe die Karte wieder zurück in die Ausgangslage), bei „Zahl“ schläft es weiter.



Verbrennung

Ist ein Pokémon verbrannt, kann es zwischen den Zügen Schaden erleiden. Lege eine Verbrennungsmarke auf das verbrannte Pokémon. Zwischen den Zügen wirft der Besitzer des verbrannten Pokémon 1 Münze. Bei „Zahl“ werden 2 Schadensmarken auf das verbrannte Pokémon gelegt. Ein Pokémon kann keine zweite Verbrennungsmarke erhalten. Wird es von einem weiteren Angriff verbrannt, ersetzt der neue Zustand den alten Zustand. Verwende Verbrennungsmarken, die sich von den Schadensmarken unterscheiden.



Vergiftung

Ist ein Pokémon vergiftet, erleidet es zwischen den Zügen Schaden. Lege eine Giftmarke auf das vergiftete Pokémon. Lege zwischen den Zügen eine Schadensmarke auf jedes vergiftete Pokémon. Ein Pokémon kann keine zweite Giftmarke erhalten. Wird es von einem weiteren Angriff ebenfalls vergiftet, ersetzt der neue Zustand den alten Zustand. Verwende Giftmarken, die sich von den Schadensmarken unterscheiden.



Verwirrung

Dreh die Pokémon-Karte im Uhrzeigersinn, bis sie senkrecht liegt und der Kopf des darauf abgebildeten Pokémon in deine Richtung zeigt, um anzuzeigen, dass es verwirrt ist.

Wenn du mit einem verwirrten Pokémon angreifen willst, musst du zuerst 1 Münze werfen. Bei „Kopf“ funktioniert der Angriff wie gewohnt. Bei „Zahl“ musst du jedoch 3 Schadensmarken auf dein Pokémon legen und der Angriff endet ohne weitere Auswirkungen.



Entfernen Spezieller Zustände

Wenn du ein Pokémon auf deine Bank bringst, verlieren alle Speziellen Zustände ihre Wirkung. Die einzigen Speziellen Zustände, die ein Pokémon am Rückzug hindern, sind Schlaf und Paralyse. Da Schlaf, Verwirrung und Paralyse jeweils durch eine Drehung der Pokémon-Karte angezeigt werden, wirkt nur der jeweils zuletzt erlittene Zustand. Vergiftung und Verbrennung werden durch Marken ausgedrückt und wirken sich nicht auf die anderen Speziellen Zustände aus. Ein vom Pech verfolgtes Pokémon könnte also gleichzeitig verbrannt, paralyziert und vergiftet sein!

POKÉMON LIGEN UND TRAINER KITS

Nun kennst du alle Spielregeln! Wenn du Hilfe brauchst, frag deinen Händler nach einem Trainer Kit. Dieses Kit zeigt dir und einem Freund, wie man ein komplettes Spiel von Anfang bis Ende spielt!



Meistere die Pokémon Spiele!
Gewinne tolle Preise!
Kämpfe gegen andere Spieler!

Frag deinen Händler, ob es bei ihm eine Pokémon Liga gibt, oder finde mithilfe von www.pokemon.de/support eine Liga in deiner Nähe.

Erfahre mehr unter: WWW.pokemon.de



PLAY! POKÉMON

REGELKUNDE FÜR FORTGESCHRITTENE

ALLES AUF ANFANG: NEUSTART IM DETAIL

Falls einer von beiden Spielern kein Basis-Pokémon auf seiner Eröffnungshand hat, muss dieser Spieler einen Neustart machen. Hier wird dir erklärt, wie bei den beiden möglichen Szenarien vorzugehen ist:

Wenn beide Spieler kein Basis-Pokémon auf ihrer Eröffnungshand haben:

Beide Spieler zeigen sich gegenseitig ihre Eröffnungshand und beginnen wie gewohnt noch einmal von vorn.

Wenn nur einer von beiden Spielern kein Basis-Pokémon auf seiner Eröffnungshand hat:

- 1 Dieser Spieler verkündet, dass er einen Neustart machen muss und wartet, bis der andere Spieler seine Aktiven Pokémon, Pokémon auf der Bank und Preiskarten angeordnet hat.
- 2 Dann zeigt der Spieler, der kein Basis-Pokémon auf seiner Eröffnungshand hat, seinem Gegner dieselbe und mischt sie anschließend zurück in sein Deck. Dies wird so oft wiederholt, bis der Spieler ein Basis-Pokémon auf seiner Eröffnungshand hat und wie gewohnt weiterspielen kann.
- 3 Der Spieler, der keinen Neustart machen musste, darf dann für jedes zusätzliche Mal, das sein Gegner neustarten musste, eine Karte ziehen. Wenn z. B. beide Spieler 2 Neustarts machen mussten und Spieler A darüber hinaus noch 3-mal neustarten musste, darf Spieler B bis zu 3 Karten ziehen. Sind Basis-Pokémon darunter, dürfen diese auf der Bank abgelegt werden.
- 4 Dann werden alle Pokémon aufgedeckt und das Spiel beginnt.



WAS ZÄHLT ALS ANGRIFF?

Jede Attacke trägt einen Namen und hat Kosten. Möglicherweise sind auch ein Basis-Schaden und ein Schadenstext angegeben. Der Hauptteil des Textes auf einer Pokémon-Karte beschreibt die Attacke, auch wenn diese keine Schadenspunkte zufügt.



So fügt Sodamaks Attacke Sammeln keinen Schaden zu, aber es handelt sich trotzdem um eine Attacke! Wenn es keine Attacke wäre, müsste es eine Fähigkeit (oder etwas anderes) sein. Ein Beispiel: Zwirrfinsts Fähigkeit Unheimliches Händchen verschiebt Schadensmarken, ist aber keine Attacke.



Smogons Rauchwolke beeinflusst Sammeln, nicht aber Unheimliches Händchen.



ANGREIFEN IM DETAIL

Bei den meisten Attacken ist die Reihenfolge nicht wichtig. Für komplexe Fälle haben wir hier jedoch die exakten Schritte aufgelistet:

- A** Prüfe deine Pokémon-Karte und entscheide dich für eine Attacke. Vergewissere dich, dass die erforderlichen Energiekarten angelegt sind. Kündige anschließend die Attacke mit Namen an.
- B** Falls das Angreifende Pokémon verwirrt ist, musst du nun prüfen, ob der Angriff fehlschlägt.
- C** Triff die von der Attacke vorgegebenen Entscheidungen. Wenn die Attackenbeschreibung dich auffordert, 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners“ auszuwählen, musst du diese Wahl jetzt treffen.
- D** Führe die von der Attacke vorgeschriebenen Aktionen aus. Ein Beispiel: Wenn die Attackenbeschreibung lautet, „Wirf 1 Münze. Bei ‚Zahl‘ hat dieser Angriff keine Auswirkungen“, musst du 1 Münze werfen.
- E** Wende alle Auswirkungen an, die die Attacke beeinflussen oder abbrechen könnten. Ein Beispiel dafür wäre folgender Text für einen Angriff auf dein Pokémon: „Falls das Verteidigende Pokémon während des nächsten Zuges deines Gegners angreift, wirft dein Gegner 1 Münze. Bei ‚Zahl‘ hat dieser Angriff keine Auswirkungen.“ (Bedenke jedoch, dass alle Effekte von Attacken nichtig werden, wenn du ein Aktives Pokémon zurück auf die Bank schickst. Falls du dein Aktives Pokémon ausgewechselt hast, seit dein Gegner die Attacke in diesem Beispiel eingesetzt hat, brauchst du keine Münze zu werfen.)
- F** Wende alle Effekte an, die vor dem Schaden auftreten, und lege dann die Schadensmarken auf das Pokémon. Anschließend musst du alle weiteren Effekte anwenden.

Die Anzahl der Schadensmarken lässt sich in der Regel ganz leicht berechnen. Falls jedoch viele Dinge eine Rolle spielen, verwende diese Anleitung:

- 1** Nimm zuerst den Basis-Schaden, der rechts neben dem Namen der Attacke angegeben ist. Falls daneben eines der Rechenzeichen \times , $-$ oder $+$ steht, findest du in der Attackenbeschreibung weitere Anleitungen. Falls die Attackenbeschreibung dich auffordert, Schadensmarken auf ein Pokémon zu legen, musst du nicht mehr rechnen, denn Schadensmarken werden von Schwäche, Resistenz und anderen Effekten auf einem Pokémon nicht beeinflusst. Lege also einfach die Schadensmarken auf das betroffene Pokémon!
- 2** Berechne die Schadenseffekte auf deinem Aktiven Pokémon anhand von Trainerkarten und weiteren relevanten Effekten. Ein Beispiel: Falls dein Pokémon während des letzten Zuges eine Attacke ausgeführt hat, in der es heißt: „Während deines nächsten Zuges fügt jeder Angriff dieses Pokémon 40 weitere Schadenspunkte zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet wurden)“, musst du diese Punkte hinzuaddieren. Falls der Basisschaden 0 beträgt (oder die Attacke keinen Schaden zufügt), bist du jetzt fertig. Ansonsten geht es mit dem nächsten Schritt weiter.
- 3** Erhöhe den Schaden um den Betrag, der neben der Schwäche des Aktiven Pokémon deines Gegners angegeben ist, sofern es eine Schwäche gegenüber dem Typ deines Aktiven Pokémon aufweist.
- 4** Verringere den Schaden um den Betrag, der neben der Resistenz des Aktiven Pokémon deines Gegners angegeben ist, sofern es eine Resistenz gegenüber dem Typ deines Aktiven Pokémon aufweist.
- 5** Berechne die Schadenseffekte aus Trainer- oder Energiekarten bzw. anderen Effekten auf dem Aktiven Pokémon deines Gegners. Zum Beispiel könnte das Aktive Pokémon deines Gegners über eine Fähigkeit mit folgendem Text verfügen: „Schaden, der diesem Pokémon durch Angriffe zugefügt wird, wird um 20 Schadenspunkte reduziert (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden)“.
- 6** Lege für je 10 Schadenspunkte der letzten Attacke 1 Schadensmarke auf das betroffene Pokémon. Falls der Schaden 0 oder weniger beträgt, legst du keine Schadensmarken auf das Verteidigende Pokémon!

WAS GESCHIEHT, WENN MEHR KARTEN GEZOGEN WERDEN SOLLEN, ALS NOCH ÜBRIG SIND?

Wenn eine Karte dich anweist, mehr Karten aus deinem Deck zu ziehen oder anzusehen, als noch übrig sind, ziehst du einfach die vorhandenen Karten (bzw. siehst sie an) und spielst dann normal weiter.

Ein Beispiel: Eine Karte fordert dich auf, die obersten 5 Karten deines Decks zu ziehen oder anzusehen. Du hast aber nur noch 3 Karten im Deck. Also ziehst du die obersten 3 Karten (bzw. siehst sie dir an). Du verlierst, falls du zu Beginn deines Zuges keine Karte ziehen kannst, aber nicht, wenn du von einer Karte dazu aufgefordert wirst, und es nicht kannst.

WAS GESCHIEHT, FALLS BEIDE SPIELER GLEICHZEITIG GEWINNEN?



Du gewinnst, wenn du deine letzte Preiskarte nimmst oder dein Gegner keine Pokémon mehr auf der Bank hat, um sein Aktives Pokémon zu ersetzen, falls es kampfunfähig gemacht wird (oder auf andere Weise aus dem Spiel scheidet). Es ist also möglich, dass beide Spieler gleichzeitig gewinnen.

In diesem Fall spielt ihr Sudden Death. Falls du jedoch auf beide Arten gewinnst und dein Gegner nur auf eine Art gewinnt, bist du der Sieger!

WAS IST SUDDEN DEATH?

Sudden Death bedeutet, dass ihr ein neues Spiel beginnt, in dem jeder Spieler nur 1 Preiskarte anstelle der üblichen 6 Karten verwendet. Bis auf diesen Unterschied (1 anstelle von 6 Preiskarten) wird Sudden Death genauso gespielt, wie eine normale Partie! Werft 1 Münze, um zu entscheiden, wer beginnt, und bereitet das Spiel wie üblich vor. Der Sieger dieser Partie ist der Gesamtsieger. Falls auch die Sudden Death-Partie unentschieden endet, spielt ihr immer wieder Sudden Death, bis ein Spieler gewinnt.

WAS GEHÖRT ZUM NAMEN EINES POKÉMON?

- Einige Pokémon-Karten enthalten Zusatzinformationen nach dem Namen, zum Beispiel ein Level oder ein Symbol wie . Der Pokémon-Name bestimmt, wie du gewisse Karten entwickeln oder spielen kannst. Der Level ist kein Teil des Pokémon-Namens:
 - ◆ Gengar, Gengar LV. 43, Gengar LV. 44 und Gengar LV. X tragen alle denselben Namen.
- Symbole am Ende von Pokémon-Namen sind Bestandteil des Pokémon-Namens:
 - ◆ Simsala, Simsala  und Simsala h sind verschiedene Namen.
 - ◆ Es gibt eine Ausnahme: δ (Delta Species) ist kein Teil des Pokémon-Namens. Aerodactyl und Aerodactyl δ (Delta Species) tragen denselben Namen.
- Eine Besitzerangabe im Pokémon-Namen ist Bestandteil des Pokémon-Namens:
 - ◆ Kleinstein und Rockos Kleinstein tragen verschiedene Namen.

Wenn du ein Deck zusammenstellst, darf es nur 4 Exemplare einer Karte mit dem gleichen Namen enthalten – ausgenommen Basis-Energiekarten. Wenn dein Deck jeweils ein Exemplar von Gengar, Gengar LV.43, Gengar LV. 44 und Gengar LV.X enthält, darfst du keine weiteren Karten mit dem Namen Gengar mehr hinzufügen! Du kannst jedoch 4 Exemplare von Kleinstein und 4 Exemplare von Rockos Kleinstein ins Deck aufnehmen.

Beim Entwickeln muss der Name hinter „Entsteht aus“ exakt dem Namen des Pokémon entsprechen, das du weiterentwickelst. Georok kann sich also aus Kleinstein oder aus Kleinstein LV. 12 entwickeln, nicht jedoch aus Rockos Kleinstein.



ZUSAMMENSTELLEN VON DECKS

Beim Zusammenstellen von Decks musst du normalerweise ein paar Regeln beachten. Die wichtigste Regel besagt, dass dein Deck ganz genau 60 Karten umfassen muss, keine mehr und keine weniger. Ein Deck mit 59 oder 61 Karten ist ungültig!

Basis-Energiekarten ausgenommen, darf ein Deck nur 4 Exemplare einer Karte mit dem gleichen Namen enthalten. Du darfst also nur 4 Exemplare von „Ferkokel“ ins Deck aufnehmen, auch wenn jedes andere Attacks beherrscht. Außerdem muss dein Deck mindestens ein Basis-Pokémon enthalten.

Das Zusammenstellen eigener Decks ist eine Herausforderung, aber es macht auch viel Spaß. Die Ligaleiter der Pokémon-Ligen stehen dir gern mit Rat und Tat zur Seite. Du kannst auch ein Themendeck auswählen, das dir liegt, und es dann verändern. Achte aber darauf, dass es auch danach noch genau 60 Karten enthält! Wenn du ein ganz neues Deck zusammenstellen willst, haben wir hier ein paar Tipps für dich:

- Wähle einen oder höchstens zwei Energietypen. Die meisten ⚡-Pokémon können beliebige Energien für Angriffe verwenden und passen daher in jedes Deck!
- Damit du genügend Energie zur Verfügung hast, solltest du in deinem Deck mit 60 Karten etwa 18 bis 22 Energiekarten einsetzen.
- Auch Trainerkarten sind wichtig. Karten wie Pokémon-Kommunikation und Energiesuche helfen dir, im Spiel benötigte Karten zu suchen! Wir empfehlen dir, 13 bis 20 Trainerkarten einzusetzen.
- Natürlich benötigst du auch Pokémon! Pokémon-Karten machen den Rest des Decks aus. Denke daran, dass dein Deck mindestens ein Basis-Pokémon enthalten muss. Sammle deine Lieblings-Pokémon, damit du 4 Exemplare davon in dein Deck aufnehmen kannst, denn damit steigen deine Chancen, das Pokémon zu ziehen. Wenn sich dieses Pokémon entwickelt, solltest du auch 4 Exemplare jeder Entwicklungsstufe ins Deck aufnehmen!

Jedes Deck ist anders und sollte zu deiner Persönlichkeit und Strategie passen. Im Laufe der Zeit wirst du herausfinden, welche Anzahl von Pokémon-Karten, Trainer- und Energiekarten am besten zu deinem Spielstil passt.



ANHANG A: POKÉMON-EX

Pokémon-EX sind mächtige Pokémon mit höheren KP und stärkeren Attacken als normale Pokémon. Aber Vorsicht: Der Einsatz dieser extrastarken Pokémon ist mit gewissen Risiken verbunden!

SONDERREGELN FÜR POKÉMON-EX

Das „EX“ ist Teil des Namens eines Pokémon-EX. Also haben Schwarzes Kyurem und Schwarzes Kyurem-EX unterschiedliche Namen und du kannst jeweils bis zu 4 von ihnen in deinem Deck haben, wenn du möchtest.

Wenn eins deiner Pokémon-EX kampfunfähig wird, nimmt dein Gegner 2 Preiskarten auf seine Hand.

Abgesehen davon lassen sich Pokémon-EX wie alle anderen Pokémon-Karten spielen!



Pokémon-EX gibt es sowohl als normale Sammelkarten als auch als ultraseltene Karten mit überdimensionalen Illustrationen!



ANHANG B: MEGA-ENTWICKLUNGS-POKÉMON

Mega-Entwicklungs-Pokémon läuten ein neues Entwicklungszeitalter ein. Diese Karten können ein Pokémon-EX in ein Pokémon verwandeln, das sogar noch mächtiger ist! Zu wissen, wann und wie man diese Pokémon am besten im Spiel einsetzt, ist der Dreh- und Angelpunkt deiner neuen Strategien.

SPEZIELLE REGELN FÜR MEGA-ENTWICKLUNGS-POKÉMON

Ebenso wie das „EX“ gehört das „M“ (kurz für „Mega“) zum Namen eines Mega-Entwicklungs-Pokémon. Daher haben Mega-Bisafflor-EX und Bisafflor-EX unterschiedliche Namen und du kannst von beiden Pokémon jeweils bis zu 4 Karten in deinem Deck haben.



Bitte beachte, dass Mega-Bisafflor-EX aus Bisafflor-EX entsteht. Dies bedeutet, dass sich Mega-Bisafflor-EX nur aus Bisafflor-EX entwickeln kann, nicht aber aus Bisafflor! Bei Mega-Entwicklungs-Pokémon handelt es sich außerdem um Pokémon-Karten der neuen Entwicklungsstufe „MEGA“. Diese Karten zählen als Entwicklungskarten und demzufolge gelten alle gängigen Entwicklungsregeln auch für Mega-Entwicklungs-Pokémon.

Es gibt 2 spezielle Regeln für Mega-Entwicklungs-Pokémon. Da es sich bei ihnen nach wie vor um Pokémon-EX handelt, darf dein Gegner jedes Mal 2 Preiskarten nehmen, wenn eins von ihnen kampfunfähig wird. Weiterhin gilt, dass dein Zug endet, sobald sich 1 deiner Pokémon zu einem Mega-Entwicklungs-Pokémon entwickelt. Sorge also dafür, dass du während deines Zuges zuerst alle möglichen und von dir gewünschten Aktionen ausgeführt hast, bevor du eins dieser mächtigen Pokémon ins Spiel bringst!

Beachte, dass Protomorphose-Pokémon im Spiel genauso funktionieren wie Mega-Entwicklungs-Pokémon, sodass auch dieselben Regeln gelten!



ANHANG C: ERWECKT-POKÉMON

Fossil-Pokémon haben ihre eigene spezielle Kartenstufe: Erweckt-Pokémon. Flapteryx ist, wie du siehst, ein Erweckt-Pokémon und die Regel lautet: „Lege diese Karte nur dem Effekt von Federfossil folgend auf deine Bank.“ Das bedeutet, um Flapteryx auf deine Bank legen zu können, musst du zuerst die Itemkarte Federfossil spielen. Sieh dir Federfossil genau an, um herauszufinden, wie du Flapteryx ins Spiel bringen kannst. Wenn du es geschafft hast, funktioniert Aeroptyeryx wie jedes andere Phase-1-Pokémon, das heißt, du kannst es spielen und auf Flapteryx legen, sobald es erlaubt ist.



WICHTIGE HINWEISE ZU ERWECKT-POKÉMON:

- Wenn du ein Erweckt-Pokémon auf der Hand hast, kannst du es erst auf deine Bank legen, wenn du eine Itemkarte spielst, deren Effekt es dir erlaubt, dies zu tun.
- Erweckt-Pokémon sind keine Basis-Pokémon! Daher kannst du sie während des Spielaufbaus nicht als Aktives Pokémon oder Pokémon auf der Bank ins Spiel bringen. Außerdem kann dein Deck nicht nur Erweckt-Pokémon enthalten, sondern muss mindestens ein Basis-Pokémon vorweisen können. Es bleibt noch zu erwähnen, dass es sich bei Erweckt-Pokémon nicht um Evolutionskarten handelt.
- Karten oder Effekte, die auf Basis-Karten, Phase-1-Karten, Phase-2-Karten oder Evolutionskarten verweisen, wirken sich nicht auf Erweckt-Pokémon aus. Zum Beispiel kann eine Karte mit der Aussage „Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-Pokémon“, nicht das Erweckt-Flapteryx finden. Das Erweckt-Flapteryx kann jedoch gefunden werden, wenn eine Karte den Text „Durchsuche dein Deck nach 1 Pokémon“, hat. Karten, die Auswirkungen auf nicht entwickelte Pokémon haben, wirken sich auch auf Erweckt-Pokémon aus.
- Beim Spielen von älteren Fossil-Pokémon sollten die Regel mit der Aussage „Entwickelt sich aus“ und Beschreibungen, die dazu auffordern, eine Karte ins Spiel zu bringen, befolgt werden. Falls Kabuto in einem späteren Set als Erweckt-Pokémon gedruckt werden sollte, wird es auch ein Kabutops der Phase 1 geben. Also spielt es keine Rolle, welches Kabuto du im Spiel hast, denn du kannst es zu jedem Kabutops entwickeln, auf dem „Entwickelt sich aus Kabuto“ steht.



ANHANG D: ASS-KLASSE-TRAINERKARTEN

Die Wirkung von ASS-KLASSE-Karten ist dermaßen verheerend, dass du nur eine in deinem Deck haben darfst. Du hast richtig gelesen – nur eine einzige ASS-KLASSE-Trainerkarte ist in deinem Deck erlaubt. Du musst dir also genau überlegen, welche der neuen ASS-KLASSE-Trainerkarten am besten in dein Deck passt!



ANHANG E: TEAM PLASMA-KARTEN

Team Plasma-Karten, ihres Zeichens Pokémon-, Trainer- und Energiekarten, haben ein ganz einmaliges Design. Zuerst fällt der blaue Plasma-Kartenrand ins Auge, gefolgt von dem Team Plasma-Schriftzug und dem schurkischen Schild Team Plasmas als Texthintergrund.

Eine Karte mit diesem Look gilt als Team Plasma-Karte.



„Team Plasma“ ist kein Attribut des Pokémon Namens. Solltest du also 4 Team Plasma-Kleoparda in deinem Deck haben, bedeutet dies, dass du darüber hinaus keine weiteren Kleoparda darin haben darfst. Ferner entwickeln sich Team Plasma-Pokémon wie üblich, d. h. ein Team Plasma-Kleoparda entsteht wie ein herkömmliches Kleoparda aus Felilou.



ANHANG F: TEAM FLARE-SUPERZUBEHÖR

Der Name „Team Flare-Superzubehör“ erscheint auf speziellen Karten, mit denen du die Pläne deines Gegners durchkreuzen kannst. Es handelt sich um Pokémon-Ausrüstungen, die du an Pokémon-EX deines Gegners anlegst. Diese Karten haben einen negativen Effekt auf die betroffenen Pokémon, sodass es für deinen Gegner noch schwieriger wird, dich zu besiegen! Wenn diese Karte aus irgendeinem Grund von dem Pokémon entfernt wird, an das sie angelegt ist, muss sie auf den Ablagestapel des Spielers gelegt werden, der die Karte ins Spiel gebracht hat.



ANHANG G: EWIGE GABEN

In der Erweiterung XY – Protoschock treten viele Pokémon mit Ewigen Gaben in Erscheinung. Ewige Gaben verleihen Pokémon besondere Kräfte, deren Beschreibungen du dir gut durchlesen solltest! Beachte, dass es sich bei Ewigen Gaben nicht um Attacken oder Fähigkeiten handelt, sodass Karten, die deren Einsatz verhindern, keine Wirkung auf Ewige Gaben haben.



ANHANG H: TURBO-ENTWICKLUNG

TURBO-Entwicklung ist eine besondere neue Art der Entwicklung. Ein Pokémon-TURBO behält Attacken, Fähigkeiten, Schwäche, Resistenz und Rückzugskosten seiner vorherigen Entwicklung bei. Zusätzlich gewinnt es weitere Attacken oder Fähigkeiten hinzu, seine KP ändern sich und eventuell ändert sich sogar sein Typ!



HINWEIS: SPEZIELLE REGELN FÜR POKÉMON-TURBO

Ebenso wie das „EX“ gehört „TURBO“ zum Namen eines Pokémon-TURBO. Daher haben Raichu und Raichu-TURBO unterschiedliche Namen und du kannst von beiden Pokémon jeweils bis zu 4 Karten in deinem Deck haben.

Bei Pokémon-TURBO handelt es sich außerdem um Pokémon-Karten der neuen Entwicklungsstufe „TURBO“. Diese Karten zählen als Evolutionskarten und demzufolge gelten alle gängigen Entwicklungsregeln auch für Pokémon-TURBO.



GLOSSAR

ABLAGESTAPEL: Deine abgelegten Karten. Diese Karten liegen immer mit der Bildseite nach oben. Alle Spieler dürfen sich jederzeit die Ablagestapel ansehen.

AKTIVES POKÉMON: Dein Pokémon im Spiel, das sich nicht auf der Bank befindet. Nur das Aktive Pokémon kann angreifen.

ANGREIFENDES POKÉMON: Das Aktive Pokémon, während es einen Angriff durchführt.

ANGRIFF: Der Vorgang, bei dem dein Aktives Pokémon gegen die Pokémon des Gegners kämpft.

ANLEGEN: Der Vorgang, bei dem du eine Karte von deiner Hand nimmst und sie auf eines deiner Pokémon im Spiel legst.

ASS-KLASSE-TRAINERKARTE: Eine starke Trainerkarte. ASS-KLASSE-Karten sind so mächtig, dass du nur 1 davon in deinem Deck haben darfst!

ATTACKENBESCHREIBUNG: Der Text auf einer Pokémon-Karte, der angibt, was bei einer Attacke geschieht. Ein Pokémon kann mehrere Attacken beherrschen.

BANK: Der Ort, an dem sich deine Pokémon befinden, wenn sie im Spiel sind, aber nicht aktiv kämpfen. Sie greifen in den Kampf ein, wenn sich das Aktive Pokémon zurückzieht oder wenn es kampfunfähig gemacht wird. Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank, die Schaden erleiden, nicht an.

BASIS-ENERGIEKARTE: Eine Pflanzen (☘)-, Feuer (🔥)-, Wasser (💧)-, Elektro (⚡)-, Psycho (🌀)-, Kampf (👊)-, Finsternis (🌑)-, Metall (🛡)- oder Feen (🧚)-Energiekarte.

BASIS-POKÉMON-KARTE: Eine Karte, die du während deines Zuges direkt von deiner Hand ins Spiel bringen kannst. Siehe auch Entwicklungskarte.

BESITZER: Ein Pokémon mit einem Trainernamen im Kartentitel, zum Beispiel Rockos Sandan oder Rockets Mauzi. Karten mit den Vermerken **Q**, **EL**, **AI**, **C** oder **FB** sind KEINE Besitzerkarten.

ENERGIEKARTE: Karten, die von den Pokémon für Angriffe benötigt werden. Siehe Basis-Energiekarte.

ENTWICKELTES POKÉMON: Eine Pokémon-Karte im Spiel, unter der sich eine andere Pokémon-Karte befindet.

EVOLUTIONSKARTE: Eine Karte, die du auf eine Basis-Pokémon-Karte (oder eine andere Evolutionskarte) legst, um sie stärker zu machen.

EWIGE GABEN: Ewige Gaben sind besondere Kräfte (z. B. Ω Barriere oder α Genesung), deren Beschreibungen direkt unter dem Namen eines Pokémon auf bestimmten Pokémon-Karten erscheinen. Es handelt sich nicht um Attacken oder Fähigkeiten, sodass Karten, die deren Einsatz verhindern, keine Wirkung auf Ewige Gaben haben.

FÄHIGKEIT: Eine Fähigkeit kann genau wie eine Attacke eine Auswirkung auf ein Pokémon haben, ist aber von letzterer zu unterscheiden. Einige Fähigkeiten sind immer aktiv, andere musst du zuerst auswählen. Lies die Beschreibung jeder Fähigkeit, damit du genau verstehst, wie und wann sie funktioniert.

FOSSIL-TRAINERKARTEN: Besondere Trainerkarten, die im Spiel wie Basis-Pokémon funktionieren. Fossil-Trainerkarten auf deiner Hand, in deinem Deck oder auf deinem Ablagestapel gelten nicht als Basis-Pokémon. Während der Spielvorbereitung gelten diese Trainerkarten jedoch stets als Basis-Pokémon.

GIFTMARKE: Ein Marke, die du auf ein Pokémon legst, um dich daran zu erinnern, dass es vergiftet ist. Entferne die Marke, wenn das Pokémon sich entwickelt oder zurückzieht. Siehe auch „Marke“, „Schadensmarke.“

IM SPIEL: Deine Karten sind im Spiel, wenn sie auf dem Tisch liegen. Basis-Pokémon-Karten, Evolutionskarten und Energiekarten können nur verwendet werden, wenn sie im Spiel sind. (Karten in deinem Deck oder Ablagestapel sowie deine Preiskarten befinden sich nicht im Spiel. Die Pokémon auf deiner Bank sind jedoch im Spiel.)

ITEMKARTE: Eine bestimmte Sorte von Trainerkarten. Befolge die Anleitungen auf der Karte und lege sie auf deinen Ablagestapel.

KAMPFUNFÄHIG: Ein Pokémon ist kampfunfähig, wenn es Schaden in Höhe seiner Kraftpunkte oder darüber hinaus erlitten hat. Dieses Pokémon wird vom Spieler mit allen daran angelegten Karten auf seinen Ablagestapel gelegt. Wenn ein gegnerisches Pokémon kampfunfähig ist, nimmst du eine deiner Preiskarten.



KRAFTPUNKTE (KP): Jedes Pokémon besitzt diesen Wert, der dir verrät, wie viel Schaden es einstecken kann, bevor es kampfunfähig ist.

MEGA-ENTWICKLUNGS-POKÉMON: Hierbei handelt es sich um besonders mächtige Pokémon-EX, allerdings mit einer zusätzlichen Schwachstelle. Sobald sich 1 deiner Pokémon zu einem Mega-Entwicklungs-Pokémon entwickelt, ist dein Zug beendet.

NIRGENDWO: Karten, die ins Nirgendwo gelegt wurden, können in dieser Partie nicht mehr gespielt werden. Lege sie irgendwo außerhalb des Spielfeldes offen ab.

POKÉ-BODY: Ein Effekt, der aktiv wird, sobald die Pokémon-Karte ins Spiel kommt. Er hält an, bis das Pokémon das Spiel wieder verlässt.

POKÉMON: Die bunten Kreaturen, die für dich im Pokémon Sammelkartenspiel kämpfen. Sie werden im Spiel durch Basis-Pokémon und Entwicklungskarten repräsentiert.

POKÉMON LV.X: Stärkere Versionen gewöhnlicher Pokémon, die auf normale Pokémon mit demselben Namen gelegt werden. Sie verleihen dem ursprünglichen Pokémon besondere Fähigkeiten.

POKÉMON SP: Ein besonderes Pokémon, das von einem bestimmten Trainer ausgebildet wurde. Ein Symbol im Namen gibt den Besitzer an. Eine Zapdos-♣-Karte trägt einen anderen Namen als eine Zapdos-Karte, da Zapdos ♣ ein Pokémon von Team Galaktik ist – das ♣ ist ein Bestandteil des Namens.

POKÉMON-AUSRÜSTUNG: Eine besondere Art von Trainerkarte (Item), die du als Hilfestellung an deine Pokémon anlegen kannst. An jedes Pokémon darf zu jedem Zeitpunkt nur 1 Pokémon-Ausrüstung angelegt sein.

POKÉMON-EX: Pokémon-EX sind eine stärkere Form von Pokémon, die einen besonderen Nachteil haben: Wenn ein Pokémon-EX kampfunfähig gemacht wird, nimmt der Gegner zwei Preiskarten anstelle von einer.

POKÉMON-LEGENDEN: Besondere Karten, die mächtige Legendäre Pokémon zeigen. Diese Pokémon benötigen den Platz von zwei Karten, die gleichzeitig gespielt werden müssen.



POKÉMON-POWER: Eine besondere Fähigkeit einiger Pokémon. Pokémon-Power kommt in zwei Formen vor: Als Poké-Power und als Poké-Body. Sie werden stets durch den Zusatz „Poké-Power“ bzw. „Poké-Body“ von Attacken unterschieden.

POKÉ-POWER: Eine Fähigkeit, die einmal pro Zug vom Aktiven Pokémon oder Pokémon auf der Bank eingesetzt werden kann. Du musst diese Fähigkeit aktivieren. Die meisten Poké-Power sind wirkungslos, wenn das Pokémon einem Speziellen Zustand ausgesetzt ist.

PREISKARTEN: Die 6 Karten, die du zu Beginn des Spiels verdeckt ablegst. Jedes Mal, wenn ein Pokémon des Gegners kampfunfähig gemacht wird, nimmst du 1 deiner Preiskarten auf die Hand (zwei Preiskarten für ein Pokémon-EX). Wenn du deine letzte Preiskarte nimmst, gewinnst du das Spiel!

RESISTENZ: Ein Pokémon mit einer Resistenz erleidet weniger Schaden, wenn es von einem Pokémon eines bestimmten Typs angegriffen wird. Falls ein Pokémon eine Resistenz aufweist, ist der Wert der Resistenz neben dem Pokémon-Typ angegeben, gegen den diese Resistenz vorliegt.

RÜCKENTWICKELN: Bestimmte Karten können ein entwickeltes Pokémon rückentwickeln, also die Entwicklung rückgängig machen. Beim Zurückentwickeln eines Pokémon werden alle Speziellen Zustände und andere Effekte aufgehoben.

RÜCKZUG: Das Austauschen des Aktiven Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank. Für den Rückzug musst du Energie in Höhe der Rückzugskosten des Pokémon auf deinen Ablagestapel legen. Diese Kosten sind unten rechts auf der Karte angegeben. Der Rückzug ist nur einmal pro Zug möglich.

SCHADEN: Wenn ein Pokémon ein anderes angreift, teilt es normalerweise Schadenspunkte aus. Falls ein Pokémon einen Gesamtschaden erlitten hat, der mindestens der Höhe seiner Kraftpunkte entspricht, ist es kampfunfähig.

SCHADENSMARKE: Eine Marke, die du auf dein Pokémon legst, wenn es Schaden erlitten hat. Die Marke bleibt auch dann auf dem Pokémon, wenn es sich entwickelt oder zurückzieht. Jede Schadensmarke entspricht der darauf angegebenen Anzahl von Schadenspunkten. Siehe auch „Marke“, „Giftmarke.“

SCHWÄCHE: Ein Pokémon mit einer Schwäche erleidet mehr Schaden, wenn es von einem Pokémon eines bestimmten Typs angegriffen wird. Der Effekt der Schwäche ist neben der Schwäche des Pokémon angegeben, sofern es eine solche aufweist.

SPEZIELLE ZUSTÄNDE: Schlaf, Verbrennung, Verwirrung, Paralyse und Vergiftung sind Spezielle Zustände.

STADIONKARTE: Eine Trainerkarte, die einer Itemkarte gleicht, jedoch im Spiel verbleibt. Zu jedem Zeitpunkt kann nur 1 Stadionkarte im Spiel sein. Eine neu gespielte Karte beendet die Effekte der bisherigen Karte, die auf den Ablagestapel kommt. Du kannst pro Zug nur eine Stadionkarte spielen.

SUDDEN DEATH: Es kann vorkommen, dass beide Spieler gleichzeitig gewinnen. In diesem Fall wird eine kurze Entscheidungspartie gespielt, die „Sudden Death“ genannt wird. Dabei wird nur 1 Preiskarte anstelle von 6 verwendet.

TECHNISCHE MASCHINE: Eine Art von Trainerkarte (Item), die du an deine Pokémon anlegen kannst. Dein Pokémon kann die Attacken der angelegten Technischen Maschine verwenden, als wären es seine eigenen. Technische Maschinen bleiben angelegt, sofern die Beschreibung auf der Karte keine anderen Anweisungen enthält.

TRAINERKARTE: Besondere Karten, mit denen du dir einen Vorteil verschaffen kannst. Siehe auch „Itemkarte“, „Stadionkarte“, „Unterstützerkarte.“

TRAINER-POKÉMON: Pokémon mit einem Trainernamen im Kartentitel, zum Beispiel Rockos Sandan. Du kannst weder ein normales Sandan zu Rockos Sandamer entwickeln noch Rockos Sandan in ein normales Sandamer. Der Grund ist der Namensbestandteil „Rocko“.

TURBO-ENTWICKLUNG: Eine besondere neue Art der Entwicklung. Wenn sich ein Pokémon zu einem Pokémon-TURBO entwickelt, behält es Attacken, Fähigkeiten, Schwäche, Resistenz und Rückzugskosten seiner vorherigen Entwicklung bei.

UNTERSTÜTZERKARTE: Eine Trainerkarte, die einer Itemkarte ähnelt. Du kannst in jedem Zug nur eine Unterstützerkarte spielen.

VERBRENNUNGSMARKE: Eine Marke, die du auf ein Pokémon legst, um dich daran zu erinnern, dass es verbrannt ist. Entferne die Marke, wenn das Pokémon sich entwickelt oder zurückzieht. Siehe auch „Marke“, „Schadensmarke.“

VERTEIDIGENDES POKÉMON: Das Pokémon, das angegriffen wird.

ZWISCHEN DEN ZÜGEN: Die Phase in einem Zug, in der das Spiel vom einen zum anderen Spieler wechselt. In dieser Phase werden Vergiftung, Verbrennung, Schlaf und Paralyse geprüft. Außerdem wird geprüft, ob irgendwelche Pokémon kampfunfähig sind.



CREDITS

Japanisches Originalspiel

Leitender Produzent: Tsunekazu Ishihara

Produzent: Yuji Kitano

Originalspiel-Gestaltung: Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama und Takumi Akabane

Spieldentwicklung: Creatures Inc.

Spieldirektor: Atsushi Nagashima

Künstlerische Leitung: Kenichi Koga

Besonderer Dank an: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Takao Unno, GAME FREAK inc. und Milky Isobe

Englischsprachige Version

The Pokémon Company International

Produzent: Kenji Okubo

Produktionsdirektor: Richard Simpson

Direktor Produktentwicklung: Yasuhiro Usui

Produktionskoordination: Russ Foster und Jay Moon

Projektkoordination: Junko Takaba

Übersetzung: Ben Regal

Themendeckentwicklung: Mike Fitzgerald

Regelbuchautoren: TPGi Editing Staff und Dylan "ExoByte" Mayo

Redaktion: Hollie Beg und Wolfgang Baur

Grafische Leitung: Eric Medalle

Grafische Gestaltung: Kumi Okada, Doug Wohlfeil, Adam Law und Matt Freund

Drucklegung: Ginny Baldwin und David Bennett

Logo-Gestaltung XY: Eric Medalle

Besonderer Dank an: Creatures Inc., The Pokémon Company und The Pokémon Company International

Deutschsprachige Version

Übersetzung: The Pokémon Company International

Produktionskoordination: Doug Storms und David Hoskinson

Projektkoordination: Junko Takaba und Jeff Hansen

Redaktion: Anja Weinbach und Ralph Lunt

Drucklegung: Ginny Baldwin, Chantal Trandafir, David Bennett, Chris Brittain, John Villalobos und Dan Stephens

Hast du Fragen zum Spiel?

Wenn du Strategietipps und Informationen zu den Spielregeln oder Turnieren suchst, helfen wir dir auf unserer Website gern weiter. www.pokemon.de

Bei weiteren Kundendienstfragen wende dich bitte an: www.pokemon.de/support

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

© 2015 Pokémon. © 1995–2015 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.

