

POKÉMON™

SAMMELKARTENSPIEL



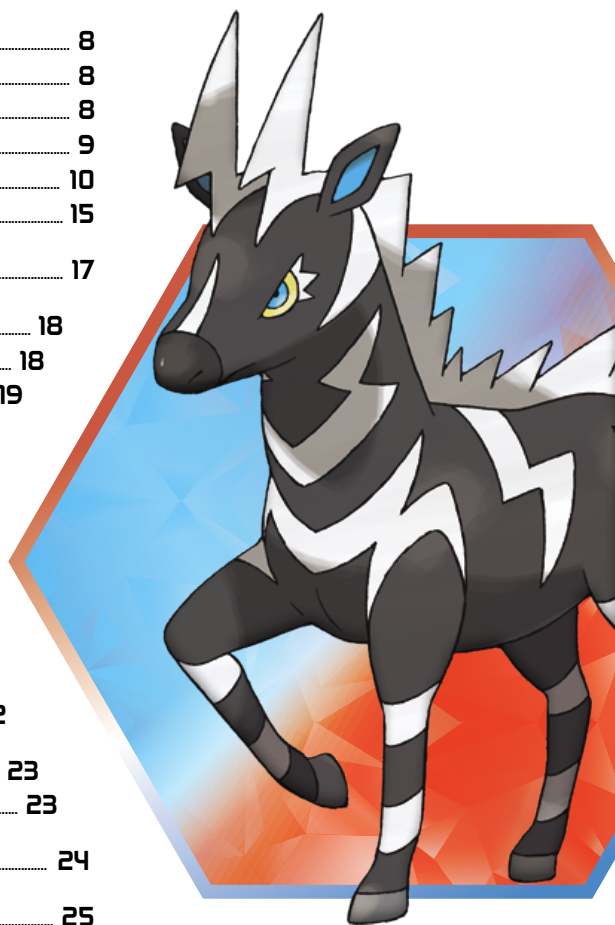
SCHWARZ & WEISS

Spielregeln für das Pokémon 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
Spielablauf	8
Wie man das Spiel gewinnt	8
Spielbeginn	8
Bestandteile eines Zuges	9
Zugabfolge	10
Spezielle Zustände	15
Pokémon Ligen und Trainer Kits	17
Regelkunde für Fortgeschrittene	18
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: Erweckt-Pokémon	23
Wichtige Hinweise zu Erweckt-Pokémon:	23
Anhang C: ASS-KLASSE-Trainerkarten	24
Glossar	25





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 Mitsreiter, die dir auf deinen Abenteuern helfen.

Sammelkartenspiele sind Strategiespiele, in denen jeder Spieler sein Spiel mithilfe der Sammelkarten gestalten kann. Am einfachsten lernst du die Regeln mit einem Trainer Kit, das zwei spielbereite Decks enthält, mit denen du das Spiel Schritt für Schritt erlernen kannst. Anschließend kannst du mit einem Themendeck experimentieren und dir einen Eindruck von der möglichen Vielfalt unterschiedlicher Decks verschaffen.

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 eines Gegners an. Wer zuerst 6 gegnerische Pokémon kampfunfähig gemacht 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 10 Energietypen und natürlich Pokémon, die diese 10 Typen nutzen können.

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



PFLANZE

Pflanze-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.



DRACHE

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

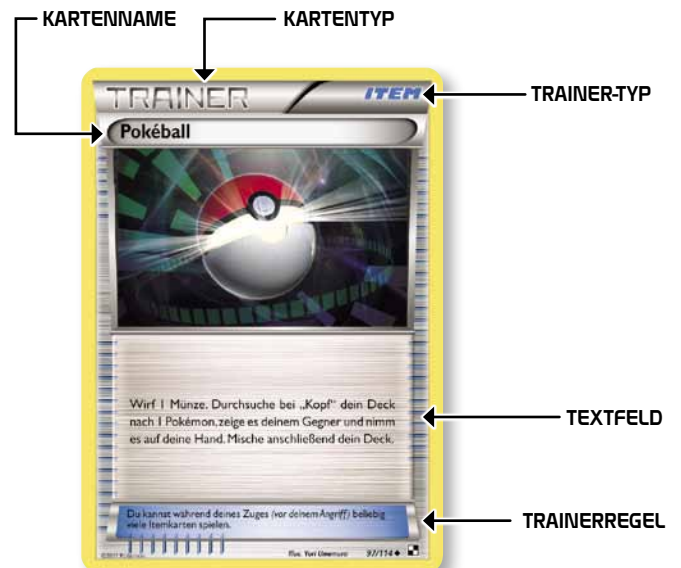
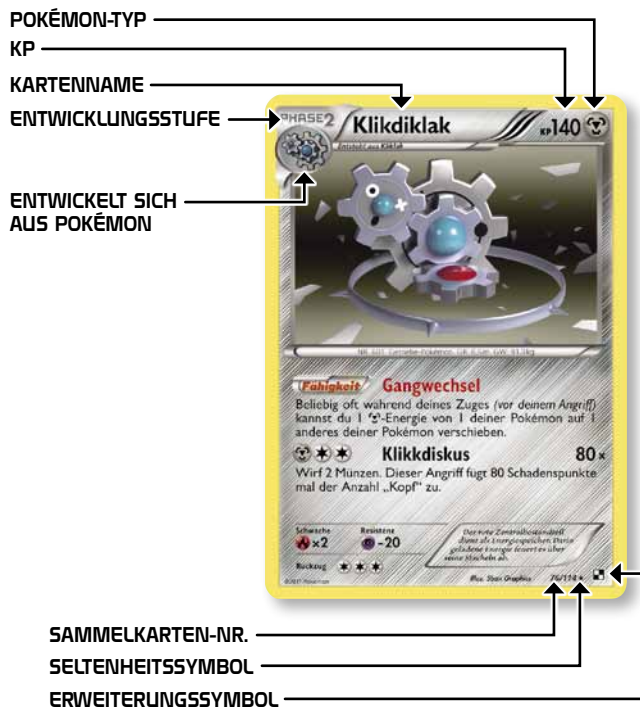


FARBLOS

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 ⚡ 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

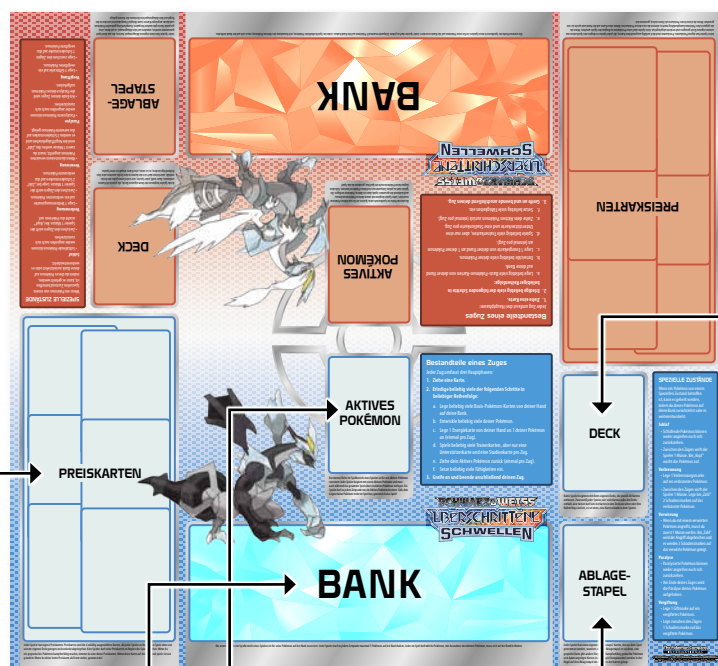
Jeder Spieler zieht zu Beginn des Spiels 7 Karten und nimmt diese verdeckt auf die Hand. Alle gezogenen Karten werden auf die Hand genommen. Spieler dürfen die Handkarten des Gegners nur ansehen, wenn eine gespielte Karte dazu auffordert.

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 ziehst, gewinnst du!

Im Spiel

Das Spielfeld wird von den Spielern gemeinsam benutzt. Es enthält pro Spieler zwei Bereiche 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

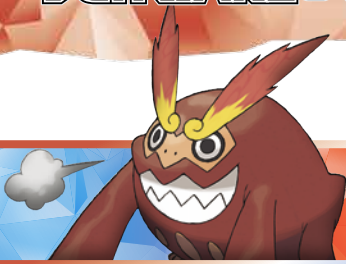
Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel. Karten, die aus dem Spiel genommen werden, wandern auf den Ablagestapel, es sei denn, eine gespielte Karte gibt andere Vorgaben. Kampfunfähig gemachte Pokémon und daran angelegte Karten (zum Beispiel Energiekarten) werden in der Regel auf den Ablagestapel 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** Dein Gegner kann zu Beginn seines Zuges keine Karte ziehen.

SPIELBEGINN

- 1** Reiche deinem Gegner die Hand.
- 2** Mische dein Deck mit 60 Karten und nimm die obersten 7 Karten auf die Hand.



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



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

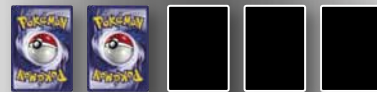


← **AKTIVES POKÉMON**



← **POKÉMON AUF DER BANK**

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





- 6** Lege die obersten 6 Karten deines Decks, ohne sie anzusehen, verdeckt an die Seite – das sind deine Preiskarten.
- 7** Wirf 1 Münze, um auszulosen, wer beginnt.
- 8** Beide Spieler decken nun ihr Aktives Pokémon und die Pokémon auf der Bank auf!



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.

BESTANDTEILE EINES ZUGES

Jeder Zug umfasst drei Hauptphasen:

- 1** Ziehe eine Karte.
- 2** Erledige die 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 Unterstützerkarte 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 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 mit dem Bild nach oben 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:

Timmys Hand enthält den Hinweis „Entsteht aus Nagelotz“ und Timmy hat ein Nagelotz im Spiel. Er kann nun Kukmarda oben auf die Nagelotz-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 an dein Aktives Pokémon oder an 1 deiner Pokémon auf der Bank an. 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 weg.

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

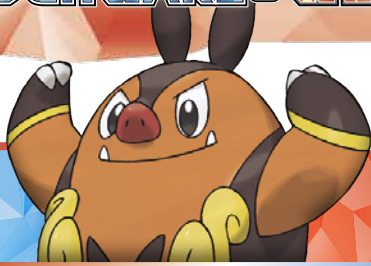
F Setze beliebig viele Fähigkeiten ein

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.





➤ 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!

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 Floink an: Seine Attacke Tackle kostet , also muss mindestens 1 -Energie an Floink angelegt sein, damit es diese Attacke einsetzen kann. Seine Attacke Walzer kostet  . Es müssen also mindestens 2 Energien an Floink angelegt sein, damit es Walzer einsetzen kann. Das  gibt an, dass mindestens 1 Energie eine -Energie 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 Tackle.

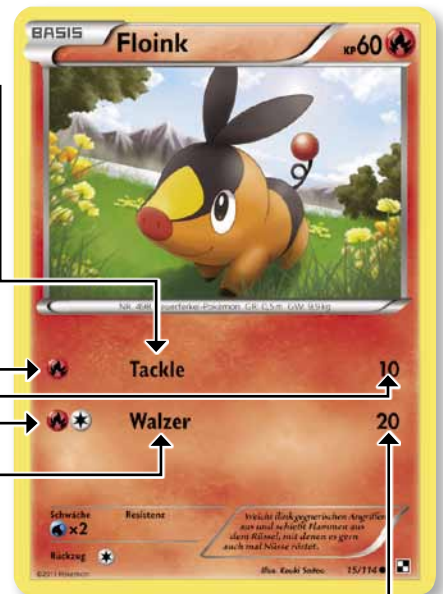
An Floink muss 1 -Energie angelegt sein, damit es diesen Angriff einsetzen kann.

Tackle fügt dem Verteidigenden Pokémon 10 Schadenspunkte zu.

Diese Attacke heißt Walzer.

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

Walzer fügt dem Verteidigenden Pokémon 20 Schadenspunkte zu.



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!



Welche Energie wird für Cerapendras Attacke Giftkrallen benötigt? Genau: 2 -Energie und 2 beliebige Energiekarten!





B PRÜFE Schwäche und Resistenz des Verteidigenden Pokémon

Einige Pokémon weisen Schwächen oder Resistenzen gegenüber Pokémon bestimmter Typen auf, welche unten links auf der Karte angegeben sind (Serpifeu weist zum Beispiel eine Schwäche gegenüber -Pokémon auf). Falls der Angriff Schaden zufügt, erleidet das Verteidigende Pokémon weiteren Schaden, wenn es eine Schwäche gegenüber dem Typ des Angreifenden Pokémon 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 Verteidigende Pokémon

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 Floinks Attacke Tackle 10 Schadenspunkte zu. Da Serpifeu eine Schwäche von x2 gegenüber Feuer-Pokémon aufweist, beträgt der Gesamtschaden $10 \times 2 = 20$ Schadenspunkte. Du legst also 2 Schadensmarken mit dem Wert 10 auf das Serpifeu. 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.



10

+

10



10

10





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 oder verbrannt, paralysiert 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.



Schlaf

Um anzuzeigen, dass ein Pokémon schläft, musst du die Pokémon-Karte gegen den Uhrzeigersinn drehen, bis sie waagerecht 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 in die richtige Lage), 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 einfach den alten Zustand. Verwende Verbrennungsmarken, 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.



Paralyse

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

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



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 einfach den alten Zustand. Verwende Giftmarken, die sich von den Schadensmarken unterscheiden.



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 vergiftet, verbrannt und paralyisiert sein!



POKÉMON LIGEN UND TRAINER KITS

Damit 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!

Unter www.pokemon.de/tcgtutorials findest du Hilfe zu den Regeln und Online-Tutorials.



**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 support-de.pokemon.com eine Liga in deiner Nähe.



Unter www.pokemon.de findest du weitere Informationen.



REGELKUNDE FÜR FORTGESCHRITTENE

WAS ZÄHLT ALS ANGRIFF?

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

So fügt Yorkleffs 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: Zytomegas Fähigkeit Schadenstausch verschiebt Schadensmarken, ist aber keine Attacke.



Fletiamos Anziehung beeinflusst Sammeln, nicht aber Schadenstausch.





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** Triff die von der Attacke vorgegebenen Entscheidungen. Wenn der Angriffstext dich auffordert, „1 Pokémon auf der Bank deines Gegners“ auszuwählen, musst du diese Wahl jetzt treffen.
- C** Führe die von der Attacke vorgeschriebenen Aktionen aus. Ein Beispiel: Wenn der Angriffstext lautet: „Wirf 1 Münze. Bei ‚Zahl‘ hat dieser Angriff keine Auswirkungen“, musst du 1 Münze werfen.
- D** 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.“
- E** Falls das Angreifende Pokémon verwirrt ist, musst du nun prüfen, ob der Angriff fehlschlägt.
- 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 Basisschaden, der rechts neben dem Namen der Attacke angegeben ist. Falls daneben eines der Rechenzeichen $\times$, $-$ oder $+$ steht, findest du im Angriffstext weitere Anleitungen. Falls der Angriffstext dich auffordert, Schadensmarken 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 dem Angreifenden Pokémon anhand von Trainerkarten und weiteren relevanten Effekten. Ein Beispiel: Falls dein Pokémon während des letzten Zuges einen Angriff ausgeführt hat, in dem 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 Verteidigenden Pokémon angegeben ist, sofern es eine Schwäche gegenüber dem Typ des Angreifenden Pokémon aufweist.
- 4** Verringere den Schaden um den Betrag, der neben der Resistenz des Verteidigenden Pokémon angegeben ist, sofern es eine Resistenz gegenüber dem Typ des Angreifenden Pokémon aufweist.
- 5** Berechne die Schadenseffekte aus Trainer- oder Energiekarten bzw. anderen Effekten auf dem Verteidigenden Pokémon. Zum Beispiel könnte das Verteidigende Pokémon 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 des endgültigen Angriffs 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?

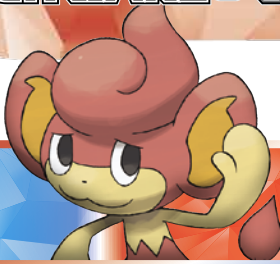
Sudden Death bedeutet, dass ihr ein neues Spiel beginnt, in dem jeder Spieler nur 1 Preiskarte anstelle der üblichen 6 Karten verwendet. Bis auf diesen Unterschied (1 anstelle von 6 Preiskarten) wird Sudden Death genauso gespielt, wie eine normale Partie! Bereitet das Spiel vor und werft 1 Münze, um zu entscheiden, wer beginnt. Der Sieger dieser Partie ist der Gesamtsieger. Falls auch diese Partie Sudden Death 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  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:
 - ◆ Mauzi und Rockets Mauzi 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 Mauzi und 4 Exemplare von Rockets Mauzi ins Deck aufnehmen.

Beim Entwickeln muss der Name hinter „Entsteht aus“ exakt dem Namen des Pokémon entsprechen, das du weiterentwickelst. Snobilikat kann sich also aus Mauzi oder aus Mauzi LV. 18 entwickeln, nicht jedoch aus Rockets Mauzi.



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 Attacken 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. Sammele 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 Reshiram und Reshiram-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: ERWECKT-POKÉMON

Für Fossil-Pokémon wurde eine neue Kartenstufe vorgestellt: 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 Aeropteryx 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 Text, der dazu auffordert, 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 C: ASS-KLASSE-TRAINERKARTEN

In der Erweiterung *Schwarz & Weiß – Überschränkte Schwellen* debütiert ein neuer und machtvoller Typ von Trainerkarten: **ASS-KLASSE**-Trainerkarten! Die Wirkung dieser 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!





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 des Angriffs.

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

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

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

ASS-KLASSE-TRAINERKARTE: Ein machtvoller Typ von Trainerkarte. Du darfst nur eine einzige ASS-KLASSE-Trainerkarte in deinem Deck haben.

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 Pflanze-, Feuer-, Wasser-, Elektro-, Psycho-, Kampf-, Finsternis- oder Metall-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 , , , , **C** oder **FB** sind KEINE Besitzerkarten.

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

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

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 Schadensmarke.

IM SPIEL: Deine Karten sind im Spiel, wenn sie auf dem Tisch liegen. Basis-Pokémon-Karten, Entwicklungskarten 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.

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 Evolutionskarten 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 (ein 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 Macht, die einmal pro Zug vom Aktiven Pokémon oder Pokémon auf der Bank eingesetzt werden kann. Du musst diese Kraft 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 Rückentwickeln 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 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 (ein 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 der Kartentext 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“.

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 Schadensmarke.

VERTEIDIGENDES POKÉMON: Dein Aktives Pokémon, während der Gegner angreift.

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

Produzent: Tsunekazu Ishihara

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

Spielentwicklung: Creatures Inc.

Künstlerische Leitung: Creatures Inc.

Grafische Gestaltung: Milky Isobe

Besonderer Dank an: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, GAME FREAK inc.

Englischsprachige Version

The Pokémon Company International

Produzent: Kenji Okubo

Produktionsdirektor: Richard Simpson

Direktor Produktentwicklung: Yasuhiro Usui

Produktionskoordinatoren: Russ Foster, Traci Thomson und Jay Moon.

Projektkoordinatoren: Junko Takaba und Satomi Honda

Übersetzung: Tim Hove

Themendeckentwicklung: Mike Fitzgerald

Regelbuchautoren: TPGi Editing Staff und Dylan "ExoByte" Mayo

Redaktion: Michael G. Ryan und Eoin Sanders

Künstlerische Leitung: Eric Medalle

Grafische Gestaltung: Kevin Lalli, Kyle Goodwin und Kumi Okada

Drucklegung: Ginny Baldwin

Verpackungsgestaltung: Shin Nagasawa

Logo Schwarz & Weiß – Überschriftene Schwellen: Kumi Okada

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

Deutschsprachige Version

Übersetzung: The Pokémon Company International

Redaktion: Anja Weinbach, Ralph Lunt und Dirk Vogel

Drucklegung: John Moore, Chantal Trandafir, Carrie Oltendorf und Tina Sourinephoumy

Brauchst du Hilfe zum Spielablauf?

Spielhilfe, Strategien, Regeln und Informationen zu Veranstaltungen findest du auf unserer Website:

www.pokemon.de

Kundenservice:

support-de.pokemon.com

Telefon: +1 (425) 274-4855

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
TM, ® und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.