

POKÉMON

SAMMELKARTENSPIEL



**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
Bereiche im Pokémon-Sammelkartenspiel	7
Spielablauf	8
Wie man das Spiel gewinnt	8
Wie man das Spiel beginnt	8
Bestandteile eines Zuges	9
Zugabfolge	10
Spezielle Zustände	15
Pokémon-Ligen und Trainer Kits	17
Regelkunde für Fortgeschrittene	18
Alles auf Anfang: Neustart im Detail	18
Was zählt als Attacke?	19
Angreifen im Detail	20
Was geschieht, wenn mehr Karten gezogen werden sollen, als noch übrig sind?	21
Was geschieht, falls beide Spieler gleichzeitig gewinnen?	21
Was ist Sudden Death?	21
Was gehört zum Namen eines Pokémon?	21
Zusammenstellen von Decks	22
Anhang A: Pokémon-EX	23
Hinweis: Spezielle Regeln für Pokémon-EX	23
Anhang B: Mega-Entwicklungs-Pokémon	24
Anhang C: Erweckt-Pokémon	25
Wichtige Hinweise zu Erweckt-Pokémon:	25
Anhang D: ASS-KLASSE-TrainerKarten	26
Anhang E: Team Plasma-Karten	26
Anhang F: Team Flare-Superzubehör	27
Anhang G: Ewige Gaben	27
Anhang H: TURBO-Entwicklung	28
Hinweis: Spezielle Regeln für Pokémon-TURBO	28
Anhang I: Dualtyp-Pokémon	28
Anhang J: Pokémon-GX	29
Hinweis: Spezielle Regeln für Pokémon-GX	29
Anhang K: Alola-Pokémon	30
Glossar	30



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 von Sammelkarten gestalten kann. Am einfachsten erlernst du das Pokémon-Sammelkartenspiel mit einem Trainer Kit. Dieses enthält zwei spielbereite Decks, mit denen du das Spiel Schritt für Schritt erlernen kannst. Danach solltest du versuchen, mit einem Themendeck zu spielen, um dir ein Bild von den verschiedenen Decks machen zu können, die erhältlich sind. Kampfarena-Decks bieten sich ebenfalls an, denn sie enthalten zwei spielbereite Decks mit jeweils 60 Karten, die entwickelt wurden, um sich intensive Kämpfe zu liefern!

Wenn du dich fit genug fühlst, kannst du damit beginnen, deine eigene Kartensammlung mit Pokémon-Sammelkartenspiel-Boosterpacks zusammenzustellen. Tausche mit deinen Freunden, um für deine Sammlung die stärksten Pokémon zu ergattern und an deine Lieblingskarten heranzukommen! Auf diese Weise stellst du dein eigenes Deck mit 60 Karten zusammen und kannst mit deinem Pokémon-Team beim Spielen mit deinen Freunden angeben!

GRUNDLAGEN DES POKÉMON-SAMMELKARTENSPIELS

WIE MAN GEWINNT

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



ENERGIETYPEN

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

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



PFLANZE

Pokémon vom Typ Pflanze beherrschen oft Attacken, mit denen sie sich selbst heilen oder den Gegner vergiften können.



FEUER

Pokémon vom Typ Feuer beherrschen gewaltige Attacken! Gegner können durch diese verbrannt werden, allerdings benötigen ihre Attacken danach Zeit zum Wiederaufbau.



WASSER

Pokémon vom Typ Wasser können Energien manipulieren und Pokémon des gegnerischen Teams verschieben.



ELEKTRO

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



PSYCHO

Pokémon vom Typ Psycho sind prima, wenn es um den Einsatz von Spezialkräften geht! Ihre Gegner finden sich häufig schlafend, verwirrt oder vergiftet wieder.



KAMPF

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



FINSTERNIS

Pokémon vom Typ Finsternis beherrschen hinterhältige Attacken, die den Gegner oftmals dazu zwingen, Karten auf seinen Ablagestapel zu abzulegen.



METALL

Pokémon vom Typ Metall können Attacken länger standhalten als die meisten anderen Pokémon.



FEE

Pokémon vom Typ Fee kennen Tricks, die die Attacken gegnerischer Pokémon weniger effektiv machen.



DRACHE

Pokémon vom Typ Drache haben sehr starke Attacken, die jedoch oftmals zwei Energietypen benötigen, um sie einsetzen zu können.



FARBLOS

Pokémon vom Typ Farblos beherrschen die unterschiedlichsten Attacken 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 Entwicklungskarten bezeichnet. Die obere linke Ecke der Karte verrät dir, zu welcher Phase ein Pokémon gehört und aus welchem Pokémon es sich gegebenenfalls entwickelt.



Energiekarten

In der Regel können Pokémon nicht ohne Energiekarten angreifen! Die Symbole der Attackenkosten zeigen dir, welche Energiekarten bzw. Energietypen benötigt werden. Für ⚡ kannst du allerdings eine Energiekarte beliebigen Typs 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

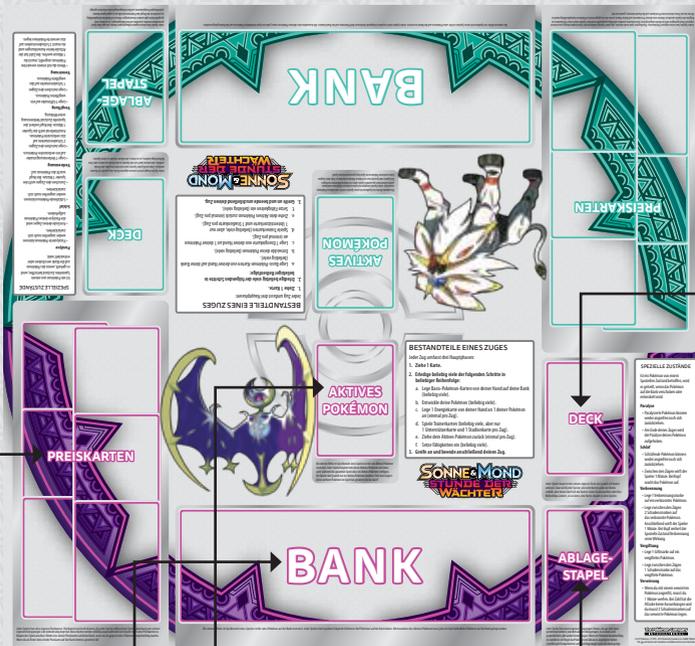
Jeder Spieler zieht zu Beginn des Spiels sieben Karten und nimmt diese vom Gegner verdeckt auf die Hand. Spieler dürfen die Handkarten des Gegners nur ansehen, wenn eine gespielte Karte dazu auffordert.

Preiskarten

Jeder Spieler hat seine eigenen Preiskarten. Preiskarten sind sechs Karten, die jeder Spieler während der Spielvorbereitung von seinem eigenen Deck gezogen und verdeckt abgelegt hat. Diese Karten werden zufällig ausgewählt und kein Spieler darf seine Preiskarten zu Beginn des Spiels ansehen. Nimm eine deiner Preiskarten auf deine Hand, wenn du ein gegnerisches Pokémon kampfunfähig machst. Wenn du als Erster deine letzte Preiskarte auf die Hand nimmst, gewinnst du!

Im Spiel

Das Spielfeld wird von den Spielern gemeinsam benutzt. Jeder Spieler hat zwei Bereiche mit jeweils zwei Reihen für seine Pokémon.



Deck

Jeder Spieler beginnt mit seinem eigenen Deck, das jeweils 60 Karten umfasst. 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 seinen eigenen Ablagestapel. Karten, die aus dem Spiel genommen werden, wandern auf den Ablagestapel, es sei denn, eine gespielte Karte gibt andere Anweisungen. Wenn ein Pokémon kampfunfähig ist, werden in der Regel das Pokémon und alle an es angelegten Karten (zum Beispiel Energiekarten) auf den Ablagestapel seines Besitzers 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 jeweils nur ein Aktives Pokémon besitzen. Falls dein Gegner keine weiteren Pokémon 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 höchstens fünf Pokémon auf der Bank haben. Mit Ausnahme des Aktiven Pokémon muss jedes im Spiel befindliche Pokémon auf die Bank gelegt werden.



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 hat zu Beginn seines Zuges keine Karten in seinem Deck.

WIE MAN DAS SPIEL BEGINNT

- 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 auf die Spielunterlage als dein Aktives Pokémon.



- 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 sieben weitere Karten. Wenn du immer noch kein Basis-Pokémon gezogen hast, wiederhole den gesamten Vorgang.

- 7** Lege die obersten 6 Karten deines Decks verdeckt auf die Spielunterlage als deine Preiskarten.

- 8** Beide Spieler decken nun ihr Aktives Pokémon und die Pokémon auf ihrer Bank auf und beginnen mit dem Spiel!



Jedes Mal, wenn dein Gegner die Karten auf seiner Hand zurück in sein Deck mischt, weil er kein Basis-Pokémon hat, ziehst du eine zusätzliche Karte!

BESTANDTEILE EINES ZUGES

Jeder Zug umfasst drei Hauptphasen:

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



ZUGABFOLGE

1 ZIEHE EINE KARTE

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

2 ERLEDIGE DIE FOLGENDEN SCHRITTE IN BELIEBIGER REIHENFOLGE:

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

Wähle eine Basis-Pokémon-Karte von deiner Hand und lege sie aufgedeckt auf deine Bank. Du kannst bis zu fünf Basis-Pokémon auf deiner Bank haben, daher kannst du diesen Schritt nur dann ausführen, wenn sich auf deiner Bank nicht mehr als vier 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“ (das X steht für den Namen eines Pokémon, das bereits zu Beginn deines Zuges im Spiel war) steht, 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 alle an es angelegten Karten (Energiekarten, Entwicklungskarten usw.) und alle auf ihm liegenden Schadensmarken bei. Jegliche Effekte von Attacken oder Speziellen Zuständen, wie z. B. Schlaf, Verwirrung oder Vergiftung, verlieren durch die Entwicklung ihre Wirkung auf das Pokémon. Ein Pokémon kann die Attacken oder Fähigkeiten seiner vorausgehenden Entwicklungen nicht einsetzen, es sei denn, eine Karte drückt dies unmissverständlich aus.



Ein Beispiel:

Die Bandelby-Karte auf Susans Hand enthält den Hinweis „Entsteht aus Wommel“ und Susan hat ein Wommel im Spiel. Sie kann nun die Bandelby-Karte oben auf die Wommel-Karte legen. Die Schadensmarken werden beibehalten, alle anderen Effekte verlieren ihre Wirkung.



Hinweise zur Entwicklung: Kein Spieler kann ein Pokémon während dessen (des Pokémon) ersten Zuges im Spiel entwickeln. Wenn du ein Pokémon entwickelst, gilt es als neu im Spiel und kann im selben Zug nicht erneut entwickelt werden! Du kannst jedes Pokémon im Spiel entwickeln, unabhängig davon, ob es sich um dein Aktives Pokémon oder ein Pokémon auf deiner Bank handelt. Zu guter Letzt: Kein Spieler kann ein Pokémon während seines (des Spielers) ersten Zuges entwickeln, es sei denn, eine Karte drückt dies unmissverständlich aus.

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

Nimm eine Energiekarte von deiner Hand und lege sie unter dein Aktives Pokémon oder unter ein Pokémon auf deiner Bank, um anzuzeigen, dass es Energie ist, die es nutzen kann. Du kannst Energie nur einmal pro Zug anlegen!



Spiele Trainerkarten.

Wenn du irgendeine Trainerkarte spielst, musst du ihren Anweisungen sowie der Regel unten auf der Karte folgen und sie anschließend auf deinen Ablagestapel legen. Du kannst beliebig viele Itemkarten spielen. Unterstützerkarten werden wie Itemkarten gespielt, jedoch kannst du pro Zug nur eine Unterstützerkarte spielen.



Stadionkarten haben einige besondere Regeln:

- Eine Stadionkarte bleibt im Spiel, wenn du sie spielst.
- Es kann immer nur eine Stadionkarte im Spiel sein. Wenn eine neue Stadionkarte ins Spiel kommt, entferne die alte Stadionkarte. Dadurch verlieren alle ihre Effekte ihre Wirkung.
- Du kannst eine Stadionkarte nicht spielen, wenn sich bereits eine Karte mit demselben Namen im Spiel befindet.
- Du kannst pro Zug nur eine Stadionkarte spielen.

E Ziehe dein Aktives Pokémon zurück (einmal pro Zug).

Während der meisten Züge wirst du dein Aktives Pokémon nicht zurückziehen, aber wenn auf ihm viele Schadensmarken liegen, ist es vielleicht besser, es gegen ein Pokémon auf deiner Bank auszuwechseln, um dieses an seiner Stelle kämpfen zu lassen. Dieses Vorgehen empfiehlt sich ebenfalls, wenn du ein starkes, kampfbereites Pokémon auf deiner Bank in den Kampf schicken möchtest!

Um dein Aktives Pokémon zurückzuziehen, musst du eine Energie für jedes unter den Rückzugskosten aufgeführte Symbol von deinem Aktiven Pokémon auf deinen Ablagestapel legen. Ist kein Symbol unter den Rückzugskosten aufgeführt, kann es sich kostenlos zurückziehen. Anschließend wechselst du das zurückgezogene Pokémon gegen ein Pokémon auf deiner Bank aus. Beim Wechsel behalten beide Pokémon die auf ihnen liegenden Schadensmarken und die an sie angelegten Karten bei. Ein Pokémon, das schläft oder paralyisiert ist, kann sich nicht zurückziehen.



Wenn dein Aktives Pokémon auf deine Bank kommt (egal ob durch Rückzug oder auf eine andere Weise), verlieren Dinge wie Spezielle Zustände und jegliche Effekte von Attacken ihre Wirkung.

Wenn du dich zurückziehst, kannst du dennoch im selben Zug mit deinem neuen Aktiven Pokémon angreifen.

F Setze Fähigkeiten ein (beliebig viele).

Einige Pokémon besitzen besondere Fähigkeiten, die sie einsetzen können. Viele davon können zum Einsatz kommen, bevor du angreifst. Jede Fähigkeit ist anders, daher solltest du dir genau durchlesen, wie sie funktioniert. Einige funktionieren nur unter bestimmten Voraussetzungen, andere wirken immer, selbst dann, wenn du sie nicht einsetzt. Gib bekannt, welche Fähigkeiten du zum Einsatz bringst, sodass dein Gegner auf dem Laufenden ist.



Fähigkeiten sind keine Attacken. Du kannst also eine Fähigkeit einsetzen und danach trotzdem noch angreifen! Du kannst sowohl die Fähigkeiten deines Aktiven Pokémon als auch die der Pokémon auf deiner Bank einsetzen.

3 GREIFE AN UND BEENDE DEINEN ZUG

Wenn du bereit bist anzugreifen, stelle zuerst sicher, dass du alle gewünschten Schritte unter Punkt 2 erledigt hast. Sobald du angreifst, ist dein Zug vorbei und du kannst im Nachhinein keine weiteren Aktionen mehr ausführen!

Angreifen an sich besteht aus drei einfachen Schritten. Wenn du sie beherrschst, wirst du in null Komma nichts zum Profi, was den Einsatz deiner Attacken betrifft!



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 Gegner den Vorrang lässt.

A Prüfe die an deinem Aktiven Pokémon angelegte Energie.

An dein Pokémon muss die benötigte Menge Energie angelegt sein, damit es angreifen kann. Schau dir zum Beispiel Flamiu an: Seine Attacke Biss kostet , also muss mindestens eine -Energie an Flamiu angelegt sein, damit es diese Attacke einsetzen kann. Seine Attacke Flackern kostet  . Es müssen also mindestens zwei Energien an Flamiu angelegt sein, damit es Flackern einsetzen kann. Das -Symbol gibt an, dass mindestens eine -Energie angelegt sein muss. Das -Symbol steht für eine zweite Energie beliebigen Typs. Es kann also eine -Energie sein, aber auch eine , eine  oder irgendeine andere Energie! Sobald du dir sicher bist, dass du die richtigen Energien hast, gib bekannt, mit welcher Attacke du angreifst.

Diese Attacke heißt Biss.

An Flamiu muss 1 -Energie angelegt sein, damit es diese Attacke einsetzen kann.

Biss fügt dem Aktiven Pokémon deines Gegners 10 Schadenspunkte zu.

Diese Attacke heißt Flackern.

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

Flackern fügt dem Aktiven Pokémon deines Gegners 20 Schadenspunkte zu.



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



Bei einigen Attacken sind die Kosten mit diesem Symbol angegeben. Es bedeutet, dass die Attacke nichts kostet. Es muss also keine Energie an das Pokémon angelegt sein, um mit ihm angreifen zu können!



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 (Bauz weist zum Beispiel eine Schwäche gegenüber ⚡-Pokémon auf). Falls die Attacke Schaden zufügt, erleidet das Aktive Pokémon deines Gegners mehr Schaden, wenn es eine Schwäche gegenüber dem Typ des angreifenden Pokémon aufweist. Es erleidet weniger Schaden, wenn es von einem Pokémon angegriffen wird, dessen Typ gegenüber 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 pro zehn Schadenspunkte, die die Attacke deines Pokémon zufügt, eine Schadensmarke auf das Aktive Pokémon deines Gegners. Die Höhe des zugefügten Schadens steht rechts neben dem Attackennamen. Im oben aufgeführten Beispiel fügt Flammaus Attacke Biss zehn Schadenspunkte zu. Da Bauz eine Schwäche von $\times 2$ gegenüber ⚡-Pokémon aufweist, beträgt der Gesamtschaden $10 \times 2 = 20$ Schadenspunkte. Du legst also zwei Schadensmarken auf Bauz. Wenn der Attackentext weitere Aktionen fordert, führe auch diese aus!

Dein Angriff ist abgeschlossen. Prüfe nun, ob irgendein Pokémon durch die Attacke kampfunfähig gemacht wurde. Einige Attacken schaden mehr als einem Pokémon und fügen sogar dem Angreifenden Pokémon Schaden zu! Prüfe also jedes Pokémon, auf das sich die Attacke auswirkt hat.

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

Der Spieler, dessen Pokémon kampfunfähig gemacht wurde, wählt ein neues Aktives Pokémon von seiner Bank. Wenn dein Gegner das nicht tun 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 Anweisungen befolgt haben, müssen sie prüfen, ob irgendein betroffenes Pokémon kampfunfähig gemacht wurde. Anschließend beginnt der Zug des nächsten Spielers!

SPEZIELLE ZUSTÄNDE

Einige Attacks führen dazu, dass das Aktive Pokémon schläft oder verbrannt, paralyisiert oder vergiftet ist. Es handelt sich hierbei um die sogenannten „Speziellen Zustände“, von denen nur ein Aktives Pokémon betroffen sein kann. Landet ein Pokémon auf der Bank, verlieren die Speziellen Zustände ihre Wirkung. Auch bei der Entwicklung eines Pokémon verlieren die Speziellen Zustände ihre Wirkung.

Paralyse

Um anzuzeigen, dass ein Pokémon paralyisiert ist, drehst du die Pokémon-Karte im Uhrzeigersinn, bis sie waagrecht liegt.

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



Schlaf

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

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



Verbrennung

Ist ein Pokémon verbrannt, erleidet es zwischen den Zügen Schaden. Dieser Spezielle Zustand kann allerdings von allein heilen. Lege zwischen den Zügen zwei Schadensmarken auf ein verbranntes Pokémon. Anschließend wirft der Besitzer jenes Pokémon eine Münze. Bei Kopf verliert der Spezielle Zustand Verbrennung seine Wirkung.

Auf einem Pokémon kann nicht mehr als eine Verbrennungsmarke liegen. Wird es von einer weiteren Attacke verbrannt, ersetzt der neue Spezielle Zustand Verbrennung einfach den alten. Um Verwechslungen vorzubeugen, sollten deine Verbrennungsmarken anders aussehen als deine Schadensmarken.



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.

Auf einem Pokémon kann nicht mehr als eine Giftmarke liegen. Wird es von einer weiteren Attacke vergiftet, ersetzt der neue Spezielle Zustand Vergiftung einfach den alten. Um Verwechslungen vorzubeugen, sollten deine Giftmarken anders aussehen als deine Schadensmarken.



Verwirrung

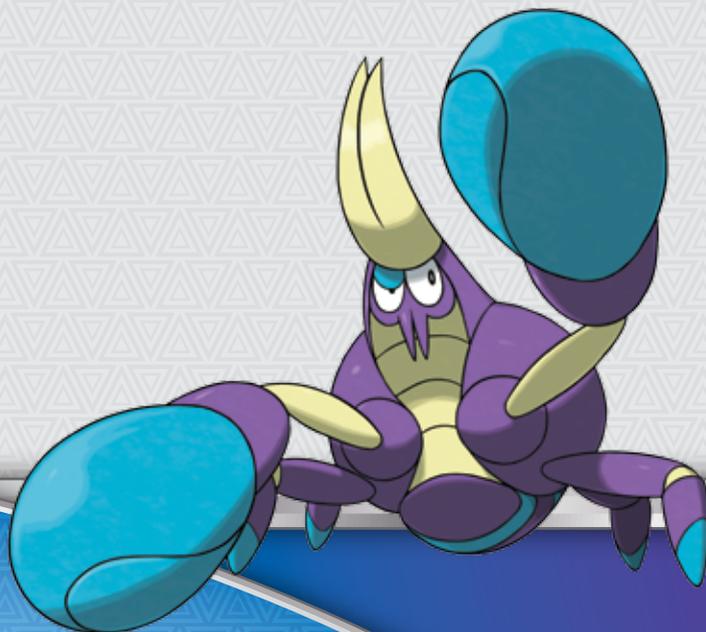
Um anzuzeigen, dass ein Pokémon verwirrt ist, drehst du die Pokémon-Karte im Uhrzeigersinn, bis sie senkrecht liegt und der Kopf des darauf abgebildeten Pokémon in deine Richtung zeigt.

Wenn dein Pokémon verwirrt ist, musst du eine Münze werfen, bevor du mit ihm angreifst. Bei Kopf funktioniert die Attacke wie gewohnt. Bei Zahl hat die Attacke keine Auswirkungen und du musst drei Schadensmarken auf das verwirrte Pokémon legen.



Entfernen Spezieller Zustände

Wenn du ein Pokémon auf deine Bank verschiebst, verlieren alle Speziellen Zustände ihre Wirkung auf das Pokémon. Die einzigen Speziellen Zustände, die ein Pokémon am Rückzug hindern, sind Schlaf und Paralyse. Da sowohl Schlaf wie auch Verwirrung und Paralyse durch Drehen der Pokémon-Karte angezeigt werden, hat jeweils nur der zuletzt auferlegte Spezielle Zustand Wirkung auf das Pokémon. Da sowohl Vergiftung wie auch Verbrennung durch Marken angezeigt werden, wirken sie sich nicht auf andere Spezielle Zustände aus. Ein vom Pech verfolgtes Pokémon könnte also gleichzeitig verbrannt, paralysiert 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/event-suche
eine Liga in deiner Nähe.

Unter www.pokemon.de findest du weitere Informationen.



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, die sein Gegner neustarten musste, eine Karte ziehen. Wenn z. B. beide Spieler zwei Neustarts machen mussten und Spieler A darüber hinaus noch dreimal neustarten musste, darf Spieler B bis zu drei Karten ziehen. Sind Basis-Pokémon darunter, können diese auf der Bank abgelegt werden.
- 4 Dann werden alle Aktiven Pokémon und Pokémon auf der Bank aufgedeckt und das Spiel beginnt.



WAS ZÄHLT ALS ANSCHLAGE?

Jede Anschlag 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 Anschlag, auch wenn diese keine Schadenspunkte zufügt.



So fügt Corasonn's Anschlag Familienruf keinen Schaden zu, aber es handelt sich trotzdem um eine Anschlag! Wenn es keine Anschlag wäre, müsste es eine Fähigkeit (oder etwas anderes) sein. Ein Beispiel: Durch Kommandutan's Fähigkeit Kommando kannst du Karten ziehen, es handelt sich aber nicht um eine Anschlag.



Iscalars Anschlag Tintenspucke beeinflusst Familienruf, nicht aber Kommando.



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 dein Aktives Pokémon verwirrt ist, musst du nun prüfen, ob die Attacke 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 diese Attacke keine Auswirkungen“, musst du eine Münze werfen.
- E** Wende alle Auswirkungen an, die die Attacke beeinflussen oder abrechnen könnten. Ein Beispiel dafür wäre folgender Text für eine Attacke auf dein Pokémon: „Falls das Verteidigende Pokémon während des nächsten Zuges deines Gegners angreift, wirft dein Gegner 1 Münze. Bei Zahl hat diese Attacke 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, teilt dir die Attackenbeschreibung mit, wie viel Schaden zugefügt wird. 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 basierend auf 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 jede Attacke dieses Pokémon 40 Schadenspunkte mehr zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet wurden)“, musst du diese Punkte hinzuaddieren. Falls der Basisschaden Null 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 von 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 Attacken zugefügt wird, wird um 20 Schadenspunkte reduziert (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden)“.
- 6** Lege für je zehn Schadenspunkte der letzten Attacke eine Schadensmarke auf das betroffene Pokémon. Falls der Schaden Null oder weniger beträgt, legst du keine Schadensmarken auf das betroffene 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 fünf Karten deines Decks zu ziehen oder anzusehen. Du hast aber nur noch drei Karten im Deck. Also ziehst du die obersten drei 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 eine Preiskarte anstelle der üblichen sechs Karten verwendet. Bis auf diesen Unterschied (eine anstelle von sechs Preiskarten) wird Sudden Death genauso gespielt, wie eine normale Partie! Werft eine Münze, um zu entscheiden, wer beginnt, und bereitet das Spiel wie üblich vor. Der Sieger dieser Partie ist der Gesamtsieger. Falls auch diese 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 ♠ 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, Alola-Mauzi und Rockets Mauzi tragen verschiedene Namen.

Wenn du ein Deck zusammenstellst, darf es nur vier 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 hinzufügen! Du kannst jedoch vier Exemplare von Mauzi, 4 Exemplare von Alola-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. Georok kann sich also aus Kleinstein oder aus Kleinstein Lv. 12 entwickeln, aber nicht aus Rockos Kleinstein.



ZUSAMMENSTELLEN VON DECKS

Beim Zusammenstellen der meisten Decks musst du 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 vier Karten mit demselben Namen enthalten. Du darfst also nur vier Karten namens „Ferkokel“ ins Deck aufnehmen, auch wenn jede von ihnen andere Attacken hat. 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 15 bis 19 Energiekarten einsetzen.
- Auch Trainerkarten sind wichtig. Karten wie Hyperball und Brief vom Prof. 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, diese so oft wie möglich Pokémon zu ziehen. Wenn sich dieses Pokémon entwickelt, solltest du auch vier Exemplare jeder Entwicklungsphase 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!

HINWEIS: SPEZIELLE REGELN FÜR POKÉMON-EX

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

Wenn eins deiner Pokémon-EX kampfunfähig wird, nimmt dein Gegner zwei 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.

HINWEIS: 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-Bisaflor-EX und Bisaflor-EX unterschiedliche Namen und du kannst von beiden Pokémon jeweils bis zu vier Karten in deinem Deck haben.



Beachte, dass Mega-Bisaflor-EX aus Bisaflor-EX entsteht. Dies bedeutet, dass sich Mega-Bisaflor-EX nur aus Bisaflor-EX entwickeln kann, nicht aber aus Bisaflor! 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 zwei spezielle Regeln für Mega-Entwicklungs-Pokémon. Da es sich bei ihnen nach wie vor um Pokémon-EX handelt, darf dein Gegner jedes Mal zwei Preiskarten nehmen, wenn eins von ihnen kampfunfähig wird. Weiterhin gilt, dass dein Zug endet, sobald sich eins 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 dieselben Regeln gelten!



ANHANG C: ERWECKT-POKÉMON

Fossil-Pokémon haben ihre eigene besondere Entwicklungsphase: Erweckt-Pokémon. Amonitas ist, wie du siehst, ein Erweckt-Pokémon und die Regel lautet: „Lege diese Karte nur dem Effekt von Helixfossilfolgend auf deine Bank.“ Das bedeutet, um Amonitas auf deine Bank legen zu können, musst du zuerst die Itemkarte Helixfossil spielen. Sieh dir Helixfossil genau an, um herauszufinden, wie du Amonitas ins Spiel bringen kannst. Wenn du es geschafft hast, funktioniert Amonitas wie jedes andere Phase-1-Pokémon, das heißt, du kannst es spielen und auf Amonitas 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 Entwicklungskarten handelt.
- Karten oder Effekte, die auf Basis-Karten, Phase-1-Karten, Phase-2-Karten oder Entwicklungskarten 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-Amonitas finden. Das Erweckt-Amonitas 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 der Hinweis „Entsteht aus“ und Beschreibungen, die dazu auffordern, eine Karte ins Spiel zu bringen, beachtet werden. Kabuto wurde in XY – Schicksalsschmiede als Erweckt-Pokémon zusammen mit dem Phase-1-Pokémon Kabutops gedruckt, das sich daraus entwickelt. Es spielt keine Rolle, welches Kabuto du im Spiel hast, denn du kannst es zu jedem Kabutops entwickeln, auf dem „Entsteht aus Kabuto“ steht. Du kannst also ein Phase-2-Kabutops aus einem Erweckt-Kabuto oder ein Phase-1-Kabutops aus einem Phase-1-Kabuto entwickeln.



ANHANG D: ASS-KLASSE-TRAINERKARTEN

Die Wirkung von ASS-KLASSE-Trainerkarten 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 vier 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

Ewige Gaben erscheinen auf bestimmten Pokémon-Karten direkt unter dem Pokémon-Namen. Ewige Gaben verleihen Pokémon besondere Kräfte, deren Beschreibungen du dir gut durchlesen solltest! Beachte, dass es sich bei Ewigen Gaben nicht um Attacks 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 vier Karten in deinem Deck haben.

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



ANHANG I: DUALTYP-POKÉMON

Dualtyp-Pokémon sind genauso wie übliche Pokémon, besitzen jedoch zwei Typen gleichzeitig. Azumarill ist z. B. ein -Pokémon und ein -Pokémon, d. h. jede Karte, die einen dieser Typen beeinflusst, wirkt sich auf Azumarill aus.

Wenn ein Dualtyp-Pokémon ein Pokémon angreift, das eine Schwäche oder Resistenz gegen einen seiner Typen hat, wird der Schaden der Attacke davon beeinflusst. Falls ein Pokémon eine Schwäche gegen einen der Typen und Resistenz gegen den anderen Typen hat, vergiss nicht, zuerst Schwäche und dann Resistenz anzuwenden!



ANHANG J: POKÉMON-GX

Pokémon-GX sind mächtige Pokémon mit mehr KP und stärkeren Attacken. Jedes dieser Pokémon besitzt eine sehr mächtige GX-Attacke. Du kannst während des **ganzen Spiels** nicht mehr als eine GX-Attacke einsetzen, unabhängig davon, wie viele Pokémon-GX du ins Spiel bringst. Achte darauf, diese GX-Attacke zum richtigen strategischen Zeitpunkt einzusetzen – du hast nur eine Gelegenheit dazu! Unter den Schadensmarken befindet sich eine besondere GX-Marke, sodass du diesen Vorgang nachverfolgen kannst. Lege sie mit der Bildseite nach unten ab, sobald du deine GX-Attacke für das Spiel verbraucht hast.



HINWEIS: SPEZIELLE REGELN FÜR POKÉMON-GX

Das „GX“ gehört zum Namen eines Pokémon-GX. Daher haben Fuego und Fuego-GX unterschiedliche Namen und du kannst von beiden Pokémon jeweils bis zu vier Karten in deinem Deck haben.



Beachte, dass Primarene-GX aus Marikeck entsteht. Dies bedeutet, dass sich Marikeck zu Primarene oder Primarene-GX entwickeln kann – du hast die Wahl! Pokémon-GX haben außerdem dieselben Entwicklungsstufen wie die meisten anderen Pokémon und folgen denselben Regeln. Dies bedeutet, dass du ein Basis-Pokémon-GX als dein erstes Aktives Pokémon einsetzen kannst!



Größere Macht birgt größeres Risiko: Wenn eins deiner Pokémon-GX kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten auf die Hand.



ANHANG K: ALOLA-POKÉMON



In der Alola-Region findest du einige vertraute Pokémon mit neuem Aussehen. Diese sind bekannt als Alola-Pokémon.



Beachte, dass „Alola“ zum Namen eines Pokémon gehört. Dies bedeutet, dass Alola-Snobilikat nur aus Alola-Mauzi entstehen kann, und nicht aus Mauzi. Außerdem kannst du bis zu vier Snobilikat und bis zu vier Alola-Snobilikat in deinem Deck haben.

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.

ANGREIFEN: Der Vorgang, bei dem dein Aktives Pokémon gegen die Pokémon des Gegners kämpft. **Attackenbeschreibung:** Der Text auf einer Pokémon-Karte, der angibt, was bei einer Attacke geschieht. Ein Pokémon kann mehrere Attacken beherrschen.

ANGREIFENDES POKÉMON: Das Aktive Pokémon, während es eine Attacke durchführt.

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!

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 Energiekarte vom Typ Pflanze (♣), Feuer (♠), Wasser (♣), Elektro (⚡), Psycho (♠), Kampf (♣), Finsternis (♣), Metall (♣) oder Fee (♠).

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**, **IL**, **II**, **C** oder **FB** sind KEINE Besitzerkarten.

DUALTYP-POKÉMON: Ein Pokémon, das zwei Typen gleichzeitig besitzt.



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

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

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

ERWECKT-POKÉMON-KARTE: Eine Karte, die du mit der dazu passenden Fossil-Itemkarte spielst.

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 wie Basis-Pokémon funktionieren, wenn sie ins Spiel gebracht werden. Eine Fossil-Trainerkarte auf deiner Hand, in deinem Deck oder in deinem Ablagestapel gilt nicht als Basis-Pokémon. Während der Spielvorbereitung gelten diese Trainerkarten jedoch stets als Basis-Pokémon.

GIFTMARKE: Eine 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.

GX-ATTACKE: Es handelt sich um eine sehr mächtige Attacke. Nur Pokémon-GX haben GX-Attacken. Ein Spieler kann während des ganzen Spiels nicht mehr als eine GX-Attacke einsetzen.

GX-MARKE: Unter den Schadensmarken befindet sich manchmal eine GX-Marke, sodass du dieses nachverfolgen kannst, dass du deine GX-Attacke schon eingesetzt hast. Lege sie mit der Bildseite nach unten ab, sobald du deine GX-Attacke für das Spiel verbraucht hast.

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 anschließend 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 eins 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 aufgedeckt ab.

POKÉ-BODY: Ein Effekt, der aktiv wird, sobald jenes Pokémon 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 (ein Item), die du als Hilfestellung an deine Pokémon anlegen kannst. An jedes Pokémon darf zu jedem Zeitpunkt nur eine 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-GX: Pokémon-GX sind eine stärkere Form von Pokémon, die einen besonderen Nachteil haben: Wenn ein Pokémon-GX kampfunfähig ist, nimmt der Gegner zwei Preiskarten anstelle von einer. Jedes Pokémon-GX hat eine sehr mächtige GX-Angriffe.

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 Angriffen 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 sechs Karten, die du während der Spielvorbereitung verdeckt ablegst. Jedes Mal, wenn ein Pokémon des Gegners kampfunfähig ist, nimmst du eine deiner Preiskarten auf deine Hand (zwei Preiskarten für ein Pokémon-EX oder ein Pokémon-GX). 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 ein 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, um anzuzeigen, dass es zehn Schadenspunkte erlitten hat. Die Marke bleibt auch dann auf dem Pokémon, wenn es sich entwickelt oder zurückzieht. Manchmal werden der Einfachheit halber Schadensmarken verwendet, die 50 oder 100 Schadenspunkte anzeigen. Wenn sich eine Karte auf eine Schadensmarke bezieht, entspricht dies der üblichen Schadensmarke, die zehn Schadenspunkte anzeigt.

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 eine 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 eine Preiskarte anstelle von sechs 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 hat oder auf der Bank ist.

VERTEIDIGENDES POKÉMON: Das Pokémon, das von einer Attacke 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

Spielentwicklung: 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

Produktentwicklung: Yasuhiro Usui und Jim Lin

Produktionskoordination: Russ Foster und Jay Moon

Spielentwicklung: Dylan "ExoByte" Mayo und Kyle Sucevich

Projektkoordination: Mikiko Ryu, Yoshi Uemura und Noriko Tseng

Übersetzung: Ben Regal und Bryson Clark

Themendeckentwicklung: Mike Fitzgerald

Regelbuchautoren: TPCI Editing Staff und Dylan "ExoByte" Mayo

Redaktion: Hollie Beg und Wolfgang Baur

Grafische Leitung: Chris Franc

Grafische Gestaltung (Kreativabteilung): Kumi Okada, Doug Wohlfeil, Adam Law, Cara Weiss und Anupa Patel

Grafische Gestaltung (Kartenlokalisierung): Bridget O'Neill, Ginny Baldwin und David Bennett

Grafische Gestaltung (Logos): Doug Wohlfeil

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

Deutschsprachige Version

Produktionskoordination: Doug Storms, David Hoskinson und Ross Garrett

Projektkoordination: Jeff Hansen und Noriko Tseng

Übersetzung: Anja Weinbach, Ralph Lunt und Monika Tracy

Redaktion: Anja Weinbach, Ralph Lunt und Monika Tracy

Grafische Gestaltung (Lokalisierung): Ginny Baldwin, Bridget O'Neill, Chantal Trandafir, David Bennett, Chris Brittain, John Villalobos, Dan Stephens, Michael Heck und Lauren Batzer

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

©2017 Pokémon. ©1995–2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.