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
- Drei 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 Themendecks 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-V 23

Anhang B: Pokémon-VMAX 23

Anhang C: Regionale Varianten 24

Anhang D: TAG TEAM Unterstützerkarten 25

Anhang E: TAG TEAM 25

Anhang F: Prisma-Stern-Karten 26

Anhang G: Seltenes Fossil und Unbekanntes Fossil 26

Anhang H: Pokémon-*GX* 27
- Spezielle Regeln für Pokémon-*GX* 27

Anhang I: Ultrabestien 28

Anhang J: Dualtyp-Pokémon 28

Anhang K: TURBO-Entwicklung 29
- Spezielle Regeln für Pokémon-TURBO 29

Anhang L: Ewige Gaben 30

Anhang M: Team Flare-Superzubehör 30

Anhang N: Pokémon-*EX* 31
- Spezielle Regeln für Pokémon-*EX* 31

Anhang O: Mega-Entwicklungs-Pokémon 32
- Spezielle Regeln für Mega-Entwicklungs-Pokémon 32

Anhang P: Team Plasma-Karten 33

Anhang Q: ASS-KLASSE-Trainerkarten 33

Anhang R: Erweckt-Pokémon 34
- Wichtige Hinweise zu Erweckt-Pokémon 34

Glossar 35

Credits 38

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 Themendeck, ein sofort spielbares Deck mit 60 Karten. Es enthält alles, was du zum Spielen benötigst, inklusive Schnellstart-Regeln. 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 deines 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. Beachte, dass es in der Serie *Schwert & Schild* keine Pokémon-Karten vom Typ Fee gibt. Diese gibt es jedoch in älteren Erweiterungen

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

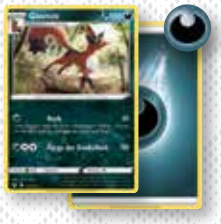
Pokémon vom Typ Elektro können verbrauchte Energien aus dem Ablagestapel zurückholen und den Gegner paralysieren.

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 legen. Sie können die Pokémon deines Gegners auch vergiften!

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. Beginnend mit der Serie *Schwert & Schild* findest du vielleicht einige Pokémon, die zuvor vom Typ Fee waren und jetzt vom Typ Psycho sind.

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

Drei 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 müssen mit denen auf den Energiekarten übereinstimmen. 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 verdeckt auf die Hand. Du nimmst die von dir gezogenen Karten auf deine 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 oben von seinem eigenen Deck gezogen und verdeckt abgelegt hat. 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!

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.

Im Spiel

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

Aktive Position

Die oberste Reihe im Spielbereich eines Spielers ist die Aktive Position. Jeder Spieler beginnt mit einem Pokémon in der Aktiven Position (und muss während des gesamten Spiels eins dort haben) – dies ist das Aktive Pokémon. Ein Spieler darf jeweils 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 maximal fünf Pokémon gleichzeitig auf der Bank haben. Jedes im Spiel befindliche Pokémon, mit Ausnahme des Aktiven Pokémon, muss sich auf der Bank befinden.

Ablagestapel

Jeder Spieler hat seinen eigenen Ablagestapel. Karten, die aus dem Spiel genommen werden, wandern auf den Ablagestapel, es sei denn, eine 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.

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:

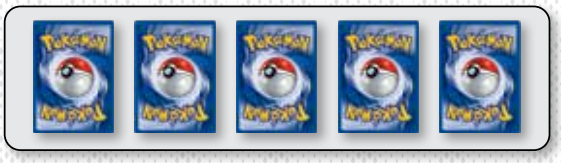
1. Du hast all deine Preiskarten auf die Hand genommen.
2. Du hast alle im Spiel befindlichen Pokémon deines Gegners kampfunfähig gemacht.
3. Dein Gegner hat zu Beginn seines Zuges keine Karten in seinem Deck.

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.



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!

Bestandteile eines Zuges

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.

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

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.

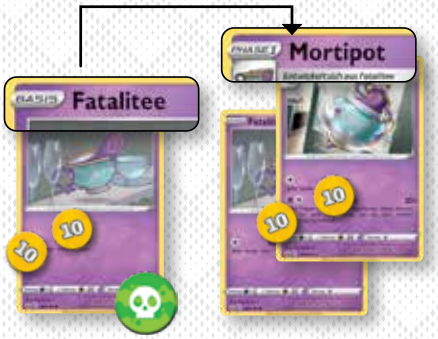
2. Erledige die folgenden Schritte in beliebiger Reihenfolge:

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 Pokémon auf deiner Bank haben.

B. Entwickle Pokémon (beliebig viele)

Wenn du eine Karte auf der Hand hast, auf der „Entwickelt sich 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 Mortipot-Karte auf Monikas Hand enthält den Hinweis „Entwickelt sich aus Fatalitee“ und Monika hat ein Fatalitee im Spiel. Sie kann nun die Mortipot-Karte oben auf die Fatalitee-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!

D. Spiele Trainerkarten

Wenn du eine 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.

Regeländerung: Beginnend mit der Serie *Schwert & Schild* kann der Spieler, der als Erster am Zug ist, keine Unterstützerkarte während seines ersten Zuges 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 Stadionkarte 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 paralysiert 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 die Fähigkeit eines jeden Pokémon einsetzen, das du im Spiel hast, unabhängig davon, ob es dein Aktives Pokémon oder ein Pokémon auf deiner Bank ist.

3. Greife an und beende deinen Zug

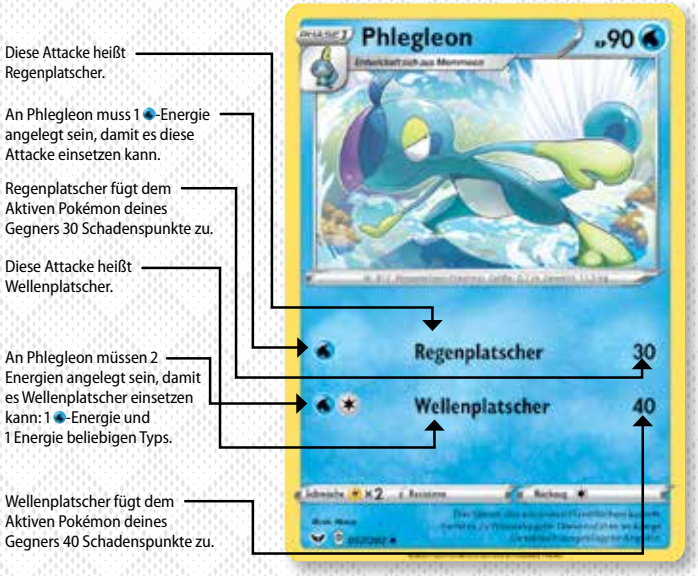
Wenn du bereit bist anzugreifen, stelle zuerst sicher, dass du alle gewünschten Schritte unter Punkt 2 erledigt hast. Sobald du angreifst, ist dein Zug vorbei und du kannst im Nachhinein keine weiteren Aktionen mehr ausführen!

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 alle anderen seiner 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 dein Aktives Pokémon angelegte Energie

An dein Pokémon muss die benötigte Menge Energie angelegt sein, damit es angreifen kann. Schau dir zum Beispiel Phlegleon an: Seine Attacke Regenplatscher kostet 💧, also muss mindestens eine 💧-Energie an Phlegleon angelegt sein, damit es diese Attacke einsetzen kann. Seine Attacke Wellenplatscher kostet 💧✳. Es müssen also mindestens zwei Energien an Phlegleon angelegt sein, damit es Wellenplatscher einsetzen kann. Das 💧-Symbol gibt an, dass mindestens eine 💧-Energie angelegt sein muss. Das ✳-Symbol bedeutet jedoch, dass ein beliebiger Energietyp für die zweite Energie eingesetzt werden kann. Es kann also eine Energie vom Typ 💧 sein, aber auch eine Energie vom Typ 🌑-, ⚪- oder irgendein anderer Energietyp! Sobald du dir sicher bist, dass du die richtigen Energien hast, gib bekannt, mit welcher Attacke du angreifst.



Diese Attacke heißt Regenplatscher.

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

Regenplatscher fügt dem Aktiven Pokémon deines Gegners 30 Schadenspunkte zu.

Diese Attacke heißt Wellenplatscher.

An Phlegleon müssen 2 Energien angelegt sein, damit es Wellenplatscher einsetzen kann: 1 💧-Energie und 1 Energie beliebigen Typs.

Wellenplatscher fügt dem Aktiven Pokémon deines Gegners 40 Schadenspunkte zu.

Welche Energien bräuchtest du, um Gortroms Attacke Einhämmern einsetzen zu können? Richtig, drei 🍃-Energien und eine Energie beliebigen 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 (Chimpep 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 aufgeführten Beispiel fügt Hopplos Attacke Tackle zehn Schadenspunkte zu. Da Chimpep eine Schwäche von × 2 gegenüber -Pokémon aufweist, beträgt der Gesamtschaden 10 × 2 = 20 Schadenspunkte. Du legst also zwei Schadensmarken auf Chimpep. 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 ausgewirkt 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 beim Pokémon-Check um einige besondere Dinge kümmern.

4. Pokémon-Check

Pokémon-Check ist ein besonderer Schritt, der zwischen den Zügen ausgeführt wird. 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

Du musst auch die Effekte von Fähigkeiten oder Trainerkarten sowie alle anderen Aktionen, die laut einer Karte beim Pokémon-Check (oder zwischen den Zügen) ausgeführt werden sollen, anwenden. Du kannst Spezielle Zustände und dann andere Effekte oder andere Effekte und dann Spezielle Zustände prüfen, aber du kannst sie nicht vermischen. Beispielsweise kannst du nicht Schaden für Vergiftung hinzufügen, dann eine Fähigkeit anwenden und danach eine Münze für Schlaf werfen usw.

Nachdem beide Spieler durch diese Checks gegangen sind, ist jedes Pokémon, das keine KP übrig hat, kampfunfähig. (Der Spieler verschiebt ein neues Pokémon in die Aktive Position und der Gegner nimmt eine Preiskarte.) Anschließend beginnt der Zug des nächsten Spielers!

Spezielle Zustände

Einige Attacken führen dazu, dass das Aktive Pokémon schläft oder verbrannt, verwirrt, paralysiert 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, erholt es sich von allen Speziellen Zuständen. Pokémon erholen sich auch, wenn sie sich entwickeln.

Paralyse

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

Ein paralysiertes Pokémon kann weder angreifen noch sich zurückziehen. Nach dem nächsten Zug des Besitzers erholt es sich beim Pokémon-Check (drehe die Karte wieder zurück in ihre Ausgangsposition).

Schlaf

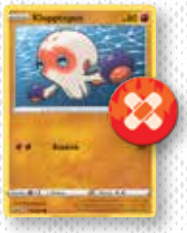
Um anzuzeigen, dass ein Pokémon schläft, drehst du die Pokémon-Karte gegen den Uhrzeigersinn, bis sie waagerecht liegt.

Ein schlafendes Pokémon kann weder angreifen noch sich zurückziehen. Wirf beim Pokémon-Check eine Münze. Bei Kopf erholt sich das Pokémon (drehe die Karte wieder zurück in ihre Ausgangsposition), bei Zahl schläft es weiter.

Verbrennung

Lege eine Verbrennungsmarke auf ein Pokémon, wenn es verbrannt ist. Beim Pokémon-Check legst du zwei Schadensmarken auf dein verbranntes Pokémon. Anschließend wirfst du eine Münze. Bei Kopf erholt sich das Pokémon (entferne die Verbrennungsmarke).

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

Lege eine Giftmarke auf ein Pokémon, wenn es vergiftet ist. Beim Pokémon-Check legst du eine Schadensmarke auf dein vergiftetes 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 wird die Attacke nicht ausgeführt und du musst drei Schadensmarken auf das verwirrte Pokémon legen.

Entfernen Spezieller Zustände

Wenn sich ein Pokémon entwickelt oder auf die Bank verschoben wird, erholt es sich von allen Speziellen Zuständen.. 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!

Andere Effekte

Wenn der Effekt einer Fähigkeit oder Trainerkarte besagt, dass er beim Pokémon-Check (oder zwischen den Zügen) eintritt, wende ihn als Teil dieses Schrittes an.

Relaxos Fähigkeit Faules Mampfen besagt zum Beispiel, dass du von Relaxo zwischen den Zügen zehn Schadenspunkte heilen kannst. Dies würde beim Pokémon-Check eintreten.

Pokémon-Ligen und Themendecks

Jetzt weißt du alles über die Regeln des Spiels! Falls du weitere Hilfe benötigst, frage in deinem örtlichen Fachgeschäft nach einem Themendeck. Es enthält alles, was du zum Spielen benötigst, inklusive Schnellstart-Regeln!

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.

Auf www.pokemon.de findest du weitere Informationen.

Regelkunde für Fortgeschrittene

Alles auf Anfang: Neustart im Detail

Falls einer der beiden Spieler kein Basis-Pokémon auf seiner Eröffnungshand hat, muss dieser Spieler einen Neustart machen. Hier wird dir erklärt, wie bei den 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 der Spieler kein Basis-Pokémon auf seiner Eröffnungshand hat:

1. Dieser Spieler verkündet, dass er einen Neustart machen muss und wartet, bis der andere Spieler sein Aktives Pokémon, Pokémon auf der Bank und Preiskarten angeordnet hat.

2. Dann zeigt der Spieler ohne Basis-Pokémon seinem Gegner seine Handkarten und mischt sie anschließend zurück in sein Deck. Dies wird so oft wiederholt, bis der Spieler ein Basis-Pokémon auf seiner Eröffnungshand hat und wie gewohnt weiterspielen kann.

3. Der Spieler, der keinen Neustart machen musste, darf dann für jedes zusätzliche Mal, das sein Gegner neustarten musste, eine Karte ziehen. Wenn z. B. beide Spieler 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 Attacke?

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

So fügt z. B. Cottinis Attacke Familienruf 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: Durch Kommandutans Fähigkeit Primaten-Weisheit kannst du zwar eine Karte aus deiner Hand gegen die oberste Karte deines Decks austauschen, aber sie zählt nicht als eine Attacke.

Salangas Attacke Sandwirbel beeinflusst Familienruf, nicht aber Primaten-Weisheit.

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. Wende alle Effekte an, die die Attacke beeinflussen oder abbrechen könnten. Dein Gegner könnte beispielsweise während seines letzten Zuges eine Attacke mit folgendem Text eingesetzt haben: „Wenn das Verteidigende Pokémon versucht, während des nächsten Zuges deines Gegners anzugreifen, wirft dein Gegner 1 Münze. Bei Zahl hat jene 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.)

C. Wenn dein Aktives Pokémon verwirrt ist, musst du nun prüfen, ob dessen Attacke nicht ausgeführt wird.

D. 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.

E. 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.

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 ×, – 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 fügen die Attacken dieses Pokémon 40 Schadenspunkte mehr zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet werden).", 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: „Diesem Pokémon werden durch Attacken 20 Schadenspunkte weniger zugefügt *(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 einen Level oder ein Symbol wie GL.
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 undGengar LV.*X* haben 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 Besitzer- oder Formangabe im Pokémon-Namen *ist* Bestandteil des Pokémon-Namens:

- Mauzi, Alola-Mauzi und Rockets Mauzi sind verschiedene Namen.

Wenn du ein Deck zusammenstellst, darf es nur vier Exemplare einer Karte mit demselben 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, vier Exemplare von Alola-Mauzi und vier Exemplare von Rockets Mauzi ins Deck aufnehmen.

Beim Entwickeln muss der Name hinter „Entwickelt sich aus“ (bzw. „Entsteht aus“ auf Karten älterer Serien) 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 Attacken 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 Flottball und Poké-Kind helfen dir, im Spiel benötigte Karten zu suchen! Wir empfehlen dir, 20 bis 25 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 vier Exemplare davon in dein Deck aufnehmen kannst, denn damit steigen deine Chancen, diese so oft wie möglich 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-V

Pokémon-V sind mächtige Basis-Pokémon mit vielen KP und starken Attacken. Diese fantastischen Pokémon nehmen großen Einfluss auf das Spiel, aber sie bergen ein Risiko: Wenn 1 deiner Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 2 Preiskarten.

Anhang B: Pokémon-VMAX

Pokémon-VMAX können deine Pokémon-V aufs nächste Level bringen! Diese überaus mächtigen Karten besitzen monströse KP und Attacken – passend für Pokémon dieser riesigen Ausmaße! Die meisten Pokémon-VMAX besitzen mehr als 300 KP, was sie zu hartnäckigen Widersachern macht.

Doch große Kraft birgt großes Risiko: Wenn dein Pokémon-VMAX kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten.

Beachte, dass sich Lapras-VMAX aus Lapras-V entwickelt. Dies bedeutet, dass du Lapras-VMAX nur aus Lapras-V entwickeln kannst, nicht aus regulären Lapras! Pokémon-VMAX sind auch eine neue Entwicklungsphase: VMAX. Diese Karten zählen als Entwicklungskarten und demzufolge gelten alle gängigen Entwicklungsregeln auch für Pokémon-VMAX. Und obwohl Pokémon-VMAX eine andere Phase darstellen, gelten sie immer noch als Pokémon-V. Wenn also etwas Einfluss auf Pokémon-V hat, wirkt es sich auch auf Pokémon-VMAX aus.

Anhang C: Regionale Varianten

Du findest vielleicht einige bekannte Pokémon mit neuem Aussehen! Diese werden als Galar- oder Alola-Pokémon bezeichnet. Vielleicht findest du sogar einige, die sich zu brandneuen Pokémon entwickeln!

Beachte, dass „Galar" oder „Alola" zum Namen eines Pokémon gehört. Dies bedeutet, dass sich Galar-Gallopa nur aus Galar-Ponita entwickeln kann und nicht aus Ponita, und Alola-Snobilikat kann sich nur aus Alola-Mauzi entwickeln und nicht aus Mauzi oder Galar-Mauzi. Außerdem kannst du bis zu 4 Gallopa und bis zu 4 Galar-Gallopa in deinem Deck haben.

Anhang D: TAG TEAM Unterstützerkarten

Nicht nur Pokémon können ein TAG TEAM formen! Diese mächtigen Unterstützerkarten zeigen zwei Trainer auf einer Karte. Und genau wie bei TAG TEAM Pokémon-*GX* hat jede TAG TEAM Unterstützerkarte einen speziellen Team-Bonus: Wenn du sie spielst und extra Karten auf deinen Ablagestapel legst, erhältst du einen zusätzlichen Effekt. Jede TAG TEAM Unterstützerkarte hat einen einzigartigen Effekt, schau dich also nach diesen mächtigen Duos um!

Anhang E: TAG TEAM

Ein TAG TEAM ist eine besondere Art von Basis-Pokémon-*GX*, das zwei Pokémon in einem superstarken Team vereint! TAG TEAM Pokémon-*GX* zeichnen sich meist durch eine große Menge an KP und starke Attacken aus, darunter eine besondere *GX*-Attacke, die durch zusätzlich angelegte Energien einen Bonus erhält. Doch Vorsicht: Wenn dein TAG TEAM kampfunfähig wird, nimmt dein Gegner drei Preiskarten auf die Hand!

Anhang F: Prisma-Stern-Karten

Prisma-Stern-Karten (durch ein ◈-Symbol gekennzeichnet) sind mächtige Karten, die jedoch einer Beschränkung unterliegen: Du kannst nicht mehr als eine Prisma-Stern-Karte mit demselben Namen in deinem Deck haben. Anders als bei ASS-KLASSE-Karten kannst du jedoch Prisma-Stern-Karten mit unterschiedlichen Namen in deinem Deck haben. Du könntest also ein Giratina ◈, ein Lunala ◈, einen Zyrus ◈ und eine Super-Antriebs-Energie ◈ im selben Deck haben. Außerdem unterliegen sie einer weiteren einzigartigen Regel: Wenn eine Prisma-Stern-Karte auf deinen Ablagestapel gelegt würde, lege sie stattdessen ins Nirgendwo. Im Glossar findest du mehr Informationen über das Nirgendwo!

Anhang G: Seltenes Fossil und Unbekanntes Fossil

Die merkwürdigen Itemkarten Seltenes Fossil und Unbekanntes Fossil können als Basis-Pokémon gespielt werden. Sie können sich zu einem beliebigen Fossil-Pokémon entwickeln, auf dem „Entsteht aus Seltenes Fossil" oder „Entsteht aus Unbekanntes Fossil" steht, wie z. B. Lectragon oder Schilterus.

Anhang H: 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.

Spezielle Regeln für Pokémon-*GX*

Das „*GX*" gehört zum Namen eines Pokémon-*GX*. Daher haben Fuegro und Fuegro-*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, nimmt dein Gegner zwei Preiskarten auf die Hand.

Anhang I: Ultrabestien

Die Ultrabestien sind in das Pokémon-Sammelkartenspiel eingefallen! Diese geheimnisvollen Kreaturen können als Pokémon-*GX* erscheinen, die durch ihren rötlichen Farbton anstelle des charakteristischen blauen *GX*-Farbtons bestechen. Manche Karten haben Effekte, die speziell Ultrabestien ins Visier nehmen. Ultrabestien sind durch eine Leiste in der rechten oberen Ecke der Karte gekennzeichnet. Jede Ultrabestie besitzt eine Attacke, die etwas mit den Preiskarten zu tun hat. Halte Ausschau nach diesen unglaublich mächtigen Pokémon!

Anhang J: Dualtyp-Pokémon

Dualtyp-Pokémon sind genauso wie übliche Pokémon, besitzen jedoch gleichzeitig zwei Typen. 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 K: 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!

Spezielle Regeln für Pokémon-TURBO

Ebenso wie das „*GX*" 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 um eine neue Entwicklungsstufe „TURBO". Diese Karten zählen als Entwicklungskarten und demzufolge gelten alle gängigen Entwicklungsregeln auch für Pokémon-TURBO.

Anhang L: 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 Attacken oder Fähigkeiten handelt, sodass Karten, die deren Einsatz verhindern, keine Wirkung auf Ewige Gaben haben.

Anhang M: 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 N: 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!

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 O: Mega-Entwicklungs-Pokémon

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

Spezielle Regeln für Mega-Entwicklungs-Pokémon

Ebenso wie das „EX" gehört das „**M**" (kurz für „Mega") zum Namen eines Mega-Entwicklungs-Pokémon. Daher haben Mega-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 eine neue Entwicklungsstufe „MEGA". Diese Karten zählen als Entwicklungskarten und demzufolge gelten alle gängigen Entwicklungsregeln auch für Mega-Entwicklungs-Pokémon.

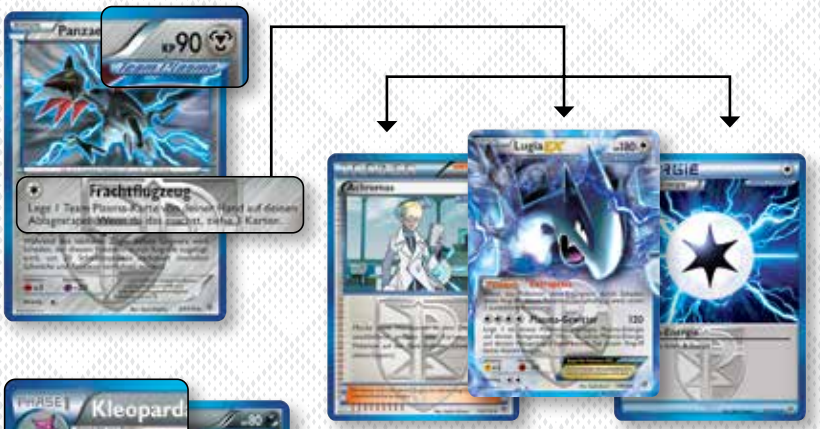
Es gibt zwei spezielle Regeln für Mega-Entwicklungs-Pokémon. Da es sich bei ihnen nach wie vor um Pokémon-*EX* handelt, darf dein Gegner jedes Mal zwei Preiskarten nehmen, wenn eins von ihnen kampfunfähig wird. Weiterhin gilt, dass dein Zug endet, sobald sich eins deiner Pokémon zu einem Mega-Entwicklungs-Pokémon 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 P: 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 Q: 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 ASS-KLASSE-Trainerkarten am besten in dein Deck passt!

Anhang R: Erweckt-Pokémon

Manche 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 Amonitas' Helixfossil folgend auf deine Bank." Das bedeutet, um Amonitas auf deine Bank legen zu können, musst du zuerst die Itemkarte Amonitas' Helixfossil spielen. Sieh dir Amonitas' Helixfossil genau an, um herauszufinden, wie du Amonitas ins Spiel bringen kannst. Wenn du es geschafft hast, funktioniert Amoroso 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.

Glossar

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

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

ANGREIFENDES POKÉMON: Das Aktive Pokémon, während es 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 eine davon in deinem Deck haben darfst!

ATTACKE: 1. Wenn dein Aktives Pokémon die Pokémon deines Gegners angreift. 2. Der Text auf einer Pokémon-Karte, der angibt, was bei einer Attacke geschieht. (Ein Pokémon kann mehrere Attacken beherrschen.)

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

BASIS-ENERGIEKARTE: Eine 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 Team Rockets Mauzi. Karten mit den Vermerken *G*, *TL*, *TT*, *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.

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 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 jenem Spiel 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-G-Karte trägt einen anderen Namen als eine Zapdos-Karte, da Zapdos G ein Pokémon von Team Galaktik ist – das G 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-CHECK: Die Phase in einem Zug, in der das Spiel vom einen zum anderen Spieler wechselt. Sie wurde zuvor als „Zwischen den Zügen" bezeichnet. In dieser Phase werden Vergiftung, Verbrennung, Schlaf und Paralyse geprüft. Außerdem wird geprüft, ob irgendwelche Pokémon kampfunfähig sind.

POKÉMON-*EX*: Pokémon-*EX* sind eine stärkere Form von Pokémon, die einen besonderen Nachteil haben: Wenn dein 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 dein Pokémon-*GX* kampfunfähig gemacht wird, nimmt der Gegner zwei Preiskarten anstelle von einer. Jedes Pokémon-*GX* hat eine sehr mächtige *GX*-Attacke.

POKÉMON-LEGENDEN: Besondere Karten, die mächtige Legendäre Pokémon zeigen. Diese Pokémon bestehen aus zwei Karten, die gleichzeitig gespielt werden müssen.

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

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

POKÉMON-V: Pokémon-V sind mächtige Basis-Pokémon mit vielen KP und starken Attacken. Diese fantastischen Pokémon nehmen großen Einfluss auf das Spiel, aber sie bergen ein Risiko: Wenn 1 deiner Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 2 Preiskarten.

POKÉMON-VM*AX*: Pokémon-VMAX können deine Pokémon-V aufs nächste Level bringen! Diese überaus mächtigen Karten besitzen monströse KP und Attacken – passend für Pokémon dieser riesigen Ausmaße! Die meisten Pokémon-VMAX besitzen mehr als 300 KP, was sie zu hartnäckigen Widersachern macht. Doch große Kraft birgt großes Risiko: Wenn dein Pokémon-VMAX kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten.

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!

PRISMA-STERN-KARTE (◈-KARTE): Eine mächtige neue Art von Karte mit zwei besonderen Regeln. ◈-Karten können Pokémon, Trainer- oder Spezial-Energiekarten sein. Du kannst nicht mehr als eine ◈-Karte mit demselben Namen in deinem Deck haben. Wenn eine ◈-Karte auf deinen Ablagestapel gelegt würde, lege sie stattdessen ins Nirgendwo.

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 anderen 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.

TAG TEAM: Ein TAG TEAM ist eine besondere Art von Basis-Pokémon-*GX* mit noch mehr Power und noch größerer Kehrseite: Wenn dein TAG TEAM kampfunfähig wird, nimmt dein Gegner drei Preiskarten auf die Hand. Jedes TAG TEAM hat eine mächtige *GX*-Attacke, die durch zusätzlich angelegte Energien einen Bonus erhält.

TAG TEAM UNTERSTÜTZERKARTE:
Eine besondere Art von Unterstützerkarte, die zwei Trainer auf einer Karte vereint. Zusätzlich zum Haupteffekt bietet jede TAG TEAM Unterstützerkarte einen Bonuseffekt, wenn du beim Spielen jener Karte extra Karten auf den Ablagestapel legst.

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 zu einem normalen Sandamer. Der Grund dafür 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
Produkt- und Spielentwicklung: Barry Sams, Yasuhiro Usui, Jim Lin, Dylan "ExoByte" Mayo, Kyle Sucevich, Mia Violet, Nik Davidson, Paul Peterson und Kathy Beyerle
Produktionskoordination: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson und Ross Garrett
Projektkoordination: Yoshi Uemura, Jen McNulty, Jeff Hansen, Noriko Tseng, Breon McMullin und Ryan Stofer
Übersetzung: Ben Regal, Bryson Clark und Satoko Deas
Themendeckentwicklung: Kyle Sucevich
Regelbuchautoren: TPCi Editing Staff und Kyle Sucevich
Redaktionskoordination: Anja Weinbach
Redaktion: Hollie Beg, Wolfgang Baur und Holly Bowen
Grafische Leitung: Chris Franc
Grafische Gestaltung (Kreativabteilung): Doug Wohlfeil, Adam Law, Kumi Okada, Cara Weiss, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish und Tammy Vince Cruz
Grafische Gestaltung (Kartenlokalisierung): Ginny Baldwin
Grafische Gestaltung (Logos): Kumi Okada und Adam Law
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, Noriko Tseng und Breon McMullin
Redaktionskoordination: Anja Weinbach und Esther Sánchez Giráldez
Redaktion: Monika Tracy, Ralph Lunt, Benjamin Schneider und Caroline Müller
Übersetzung: Monika Tracy, Ralph Lunt, Benjamin Schneider und Caroline Müller
Grafische Gestaltung (Lokalisierung): Ginny Baldwin, Chantal Trandafir, Christopher Brittain, John Villalobos, Dan Stephens, Michael Heck, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer, Belisa Rosario und Tammy Vince Cruz

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

©2020 Pokémon. ©1995–2020 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ® und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.