

POKÉMON™



**POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL
HANDBUCH FÜR
SPIELALTERNATIVEN**

WILLKOMMEN!



Du wirst hier viele Möglichkeiten entdecken, mit deinen Pokémon-Sammelkartenspiel-Karten Spaß zu haben, egal auf welchem Spiellevel du dich befindest oder wie viele der normalen Spielregeln du verstehst. Detaillierte Beschreibungen helfen dir, die neuen Spielmöglichkeiten zu verstehen. Diese reichen von Packkämpfen und Gedächtnisspielen bis zu wettbewerbsfähigen Formaten für die volle Version des Pokémon-Sammelkartenspiels. Die Spielformate sind im Handbuch in drei Phasen unterteilt – Anfänger, fortgeschrittene Anfänger und Fortgeschrittene – und die spezifischen Kenntnisse, die man für die jeweiligen Spiele braucht, sind ebenfalls aufgelistet. Bevor du anfängst zu spielen, solltest du immer den Kenntnislevel überprüfen.

Viel Glück und vor allem viel Spaß, Trainer!

INHALT

FORMATE FÜR ANFÄNGER

- POKÉ-FANG
- BOOSTERSPASS
- MULTI-LEVEL (LERNEN & LOS)
- BASISKAMPF

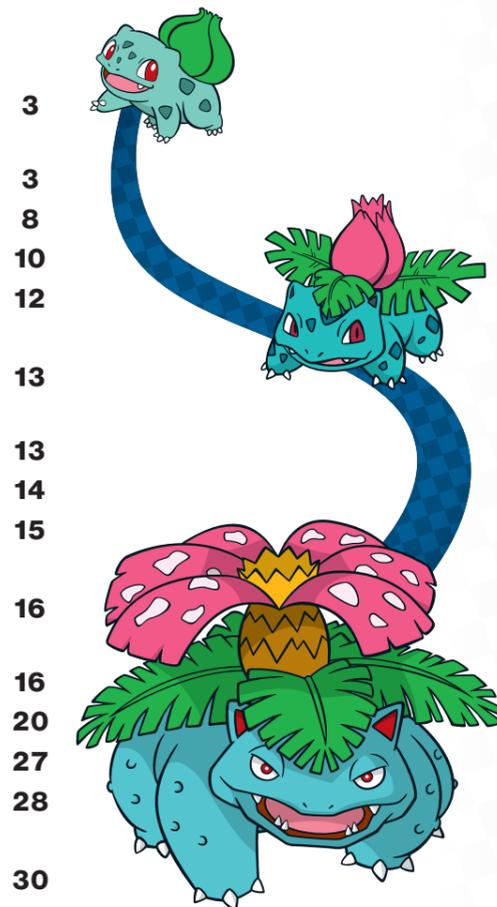
FORMATE FÜR FORTGESCHRITTENE ANFÄNGER

- PACKKAMPF
- MENÜ DER BESCHRÄNKUNGEN
- ERFOLGE

FORMATE FÜR FORTGESCHRITTENE

- TEAM-FORMAT
- RAID-FORMAT
- ARENALEITER-HERAUSFORDERUNG
- DITTO-DRAFT

CREDITS



FORMATE FÜR ANFÄNGER

Poké-Fang

Poké-Fang ist eine unterhaltsame und einfache Möglichkeit, mit deinen Pokémon-Sammelkartenspiel-Karten zu spielen! Fange als erster Spieler drei Pokémon verschiedenen Typs, indem du die für ihre größten Attacken benötigten Energiekarten anlegst!

ENTSPANNT	2 SPIELER	15-30 MINUTEN
Kenntnislevel		
Neu beim Pokémon-Sammelkartenspiel; grundlegendes Verständnis von Spielen allgemein		

Vorbereitung

Erstellen der Decks

Sortiere deine Karten vor Spielbeginn in einen Stapel mit Pokémon und einen separaten Stapel mit Energiekarten. Diese Stapel bilden das Pokémon-Deck und das Energie-Deck. Während des Spiels werden beide Spieler abwechselnd Karten von diesen Decks ziehen.

Achte beim Zusammenstellen des Pokémon-Decks darauf, dass es pro Spieler mindestens fünf Pokémon enthält und Pokémon unterschiedlicher Typen vertreten sind. Du benötigst Pokémon von mindestens drei verschiedenen Typen im Pokémon-Deck, um dieses Spiel zu spielen.

Der Typ eines Pokémon wird durch das Energiesymbol in der oberen rechten Ecke der Karte gekennzeichnet. Es gibt elf Pokémon-Typen im Pokémon-Sammelkartenspiel.



Richte dich nach der Tabelle rechts, um zu entscheiden, wie viele Energiekarten du in das Energie-Deck aufnimmst.

Gesamtzahl der Pokémon im Pokémon-Deck	Empfohlene Mindestanzahl an Energiekarten im Energie-Deck
1 0	2 0
1 5	3 0
2 0	4 0

Achte beim Auswählen der Energiekarten für das Energie-Deck darauf, dass sie den Attacken der Pokémon im Pokémon-Deck entsprechen.

Wenn beispielsweise dieses Zacian zum Pokémon-Deck hinzugefügt wird, sollte das Energie-Deck mindestens zwei -Energiekarten enthalten, die für Zacians Attacke Schmetterklinge eingesetzt werden können.



Poké-Fang (fortgesetzt)

Hinweis: ⬤ ist ein Farblos-Energiesymbol und fungiert als Platzhaltersymbol. Das Symbol ⬤ bedeutet, dass du einen beliebigen Energietyp verwenden kannst!

Mische zu Beginn des Spiels zuerst das Energie-Deck und lege es verdeckt zwischen die Spieler.

Mische anschließend das Pokémon-Deck und lege es verdeckt zwischen die Spieler. Ziehe vier Karten vom Pokémon-Deck und lege sie aufgedeckt zwischen den Decks in die Mitte des Tisches.

Jeder Spieler zieht anschließend zwei Energiekarten.

Beispielanordnung



Poké-Fang (fortgesetzt)

Alternativer Spielbau (separate Decks)

Wahlweise kann dieses Spiel auch so gespielt werden, dass jeder Spieler mit einem eigenen Deck bestehend aus seinen eigenen Karten spielt.

Um mit separaten Decks zu spielen, befolge die oben aufgeführten Schritte, aber jeder Spieler stellt sein eigenes Pokémon-Deck und eigenes Energie-Deck zusammen, die er nicht teilt. Anstelle einer gemeinsamen Pokémon-Reihe hat jeder Spieler seine eigene Pokémon-Reihe. Spieler legen in dieser Version des Spiels nur Energiekarten an ihre eigenen Pokémon an, alle anderen Regeln sind gleich.

🎯 Spielverlauf

Spieler spielen abwechselnd eine Energiekarte aus ihrer Hand. Du spielst eine Energiekarte, indem du sie auf deiner Seite des Tisches unter ein Pokémon, das du fangen möchtest, legst. Diese Energie ist jetzt an jenes Pokémon angelegt.

Die Spieler versuchen, als Erster genügend Energiekarten an ein Pokémon anzulegen, um die Kosten seiner Attacke, die die meisten Energien erfordert, abzudecken. Gelingt dies einem Spieler, fängt er dieses Pokémon.

Jeder Spieler führt während seines Zuges die folgenden Schritte aus:

1. Ziehe eine Karte vom Energie-Deck. (Du solltest jetzt drei Energiekarten auf der Hand haben.)
2. Spiele eine Energiekarte aus deiner Hand an eins der aufgedeckten Pokémon.
3. Prüfe, ob genug Energie angelegt ist, um die Kosten der größten Attacke jenes Pokémon abzudecken. Wenn du die richtigen Energien hast, fängst du das Pokémon und legst es auf deinen Fangstapel. Lege dann die oberste Karte des Pokémon-Decks an die leere Stelle. Alle an das gefangene Pokémon angelegten Energien werden auf den Ablagestapel gelegt.
4. Wenn der Spieler kein Pokémon fangen kann, gibt er den Zug an den nächsten Spieler weiter, der dann die obigen Schritte ausführt. Beachte, dass Energiekarten nicht zwischen den Spielern geteilt werden, sodass ein Spieler die erforderlichen Energiekarten aus seiner eigenen Hand anlegen muss, um ein Pokémon zu fangen.

Fangen eines Pokémon

Um ein Pokémon erfolgreich zu fangen, muss ein Spieler den richtigen Typ und die richtige Anzahl von Energien anlegen, die für die Attacke, die die meiste Energie erfordert, benötigt werden.



Poké-Fang (fortgesetzt)

Um beispielsweise dieses Pikachu zu fangen, muss ein Spieler genug Energie anlegen, um die Attacke Elektroboll einsetzen zu können. Diese Attacke erfordert die meisten Energien und Energie eines bestimmten Typs. Elektroboll erfordert eine ⚡-Energie und eine zweite Energie beliebigen Typs.

Trainer-Tipp! Das ⚡-Symbol bedeutet, dass du einen beliebigen Energietyp verwenden kannst!

Wenn ein Pokémon mehrere Attacken mit denselben Energiekosten hat, kann sich der Spieler eine von diesen Attacken aussuchen, wenn er das Pokémon fängt.

Wenn ein Spieler nicht genug Energien angelegt hat, um ein Pokémon in einem einzigen Zug zu fangen, ist das okay! Die Energie bleibt an das Pokémon in der Mitte des Tisches angelegt, bis dieses Pokémon erfolgreich von einem Spieler gefangen wird.

Wenn das Energie-Deck irgendwann keine Karten mehr enthält, mische die abgelegten Energiekarten, um so ein neues Energie-Deck zu erstellen.

Spielbeispiele

Alice beginnt ihren Zug, indem sie eine Karte zieht (eine ⚡-Energiekarte). Dann beschließt sie, dass sie Roselia fangen möchte und legt die 🌿-Energiekarte aus ihrer Hand an Roselia an. Jetzt muss sie eine weitere Energiekarte jeglichen Typs anlegen, um die Attackenkosten für Einstich zu erfüllen und so Roselia fangen zu können.



Poké-Fang (fortgesetzt)

Das Spiel geht weiter, indem die Spieler abwechselnd Energiekarten an Pokémon anlegen. Während ihres nächsten Zuges legt Alice die ⚡-Energiekarte aus ihrer Hand an Roselia an, um die Attackenkosten für Einstich zu decken. Sie fängt Roselia, legt das Pokémon auf ihren Fangstapel und die angelegten Energien auf ihren Energie-Ablagestapel und ersetzt dann Roselia durch die oberste Karte des Pokémon-Decks.



Wenn ein Pokémon nach fünf Zügen nicht gefangen werden kann, kannst du es unter das Pokémon-Deck zurücklegen und es durch ein neues Pokémon von oben vom Pokémon-Deck ersetzen.

Gewinnen des Spiels

Der Spieler, der zuerst drei Pokémon verschiedenen Typs fangen kann, gewinnt!

Erweiterte Regeln: Empfohlen für Spieler ab 6 Jahren

Wenn die Spieler bereits gut rechnen können, sollten sie es mit den Regeln für Fortgeschrittene versuchen!

Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler genug Pokémon gefangen hat, um Gesamt-KP von 200 oder mehr zu erreichen. Wenn dies eintritt, erhält der andere Spieler eine letzte Chance zu spielen, damit beide Spieler eine gleiche Anzahl von Zügen erhalten. Der Spieler, der als Erster insgesamt 200 KP oder mehr erreicht hat, ist möglicherweise nicht der Gewinner, wenn der andere Spieler während seines letzten Zuges ein Pokémon fangen kann, womit er die Gesamt-KP des ersten Spielers übersteigt.

Hinweis: KP ist die Zahl in der oberen rechten Ecke der Karte. Zacian hat 120 KP.



Boosterspaß

Boosterspaß bietet viele verschiedene Möglichkeiten, mit Pokémon-Sammelkartenspielen Karten und Boosterpacks Spaß zu haben, ohne sich um die Regeln des vollen Formats Sorgen machen zu müssen.



ENTSPANNT



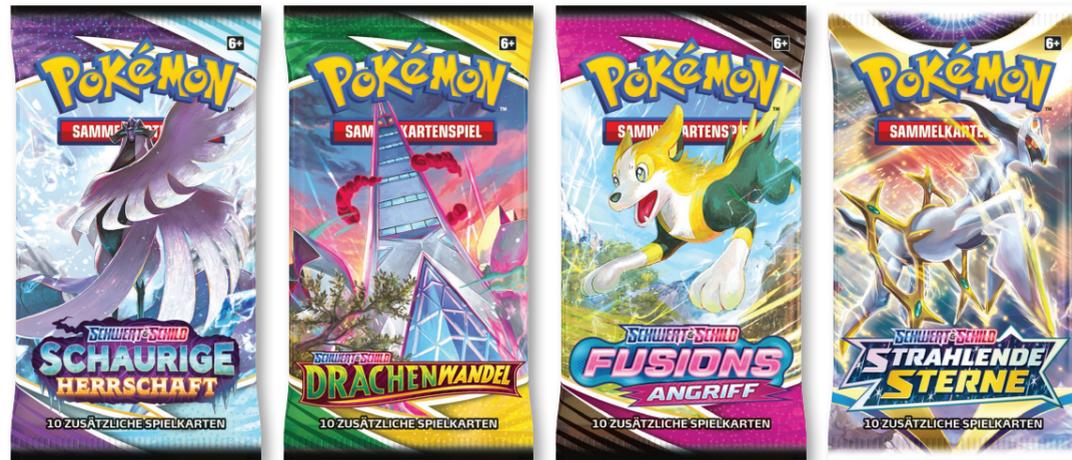
2-4 SPIELER



10-30 MINUTEN

Kenntnislevel

Neu beim Pokémon-Sammelkartenspiel;
grundlegendes Verständnis von Spielen allgemein



Spielverlauf

Höchste Zahl gewinnt

In diesem Spiel verwenden zwei Spieler die gleiche Anzahl an Pokémon-Karten und vergleichen deren Werte! Werft zu Beginn einen sechseitigen Würfel, um zu entscheiden, welche Werte verglichen werden sollen:

- 1 KP
- 2 Größe
- 3 Gewicht
- 4 Pokédex-Nr.
- 5 Rückzugskosten
- 6 Attackenschaden

Jeder Spieler mischt seine Karten und deckt eine beliebige Karte auf. Vergleicht die Werte, die mit der Würfelzahl übereinstimmen, und der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt! Bei einem Unentschieden würfelt ihr einfach noch einmal und vergleicht andere Werte. Wiederholt das, bis ein Spieler sechsmal gewonnen hat.



Boosterspaß (fortgesetzt)



151 Fragen

Jeder Spieler öffnet ein Boosterpack des Pokémon-Sammelkartenspiels oder wählt einige seiner Lieblingskarten aus einem Stapel aus, ohne sich gegenseitig die Karten zu zeigen. Stellt sicher, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Karten in seinem Stapel hat. Jeder Spieler legt eine Karte verdeckt vor sich hin. Dann stellen die Spieler abwechselnd Fragen über die Karte des Gegners, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Das Ziel hier ist es, die Karte des Gegners zu erraten! Wenn die Karte eines Spielers erraten wurde, deckt der Spieler diese auf, legt eine andere Karte verdeckt vor sich hin und der Vorgang wiederholt sich. Der erste Spieler, der alle Karten der Gegner richtig erraten hat, ist der Gewinner!

Welches Pokémon ist das?

Jeder Spieler öffnet ein Boosterpack des Pokémon-Sammelkartenspiels oder wählt einige seiner Lieblingskarten aus einem Stapel aus, ohne sich gegenseitig die Karten zu zeigen. Die Spieler lesen abwechselnd die Pokédex-Einträge auf jeder Karte laut vor. (Wenn der Pokédex-Eintrag den Pokémon-Namen erwähnt, sollte er nicht vorgelesen werden!)

Nachdem ein Spieler den Pokédex-Eintrag vorgelesen hat, erhält der gegnerische Spieler drei Versuche, um das beschriebene Pokémon zu erraten. Der Spieler, der die meisten Karten richtig errät, gewinnt!

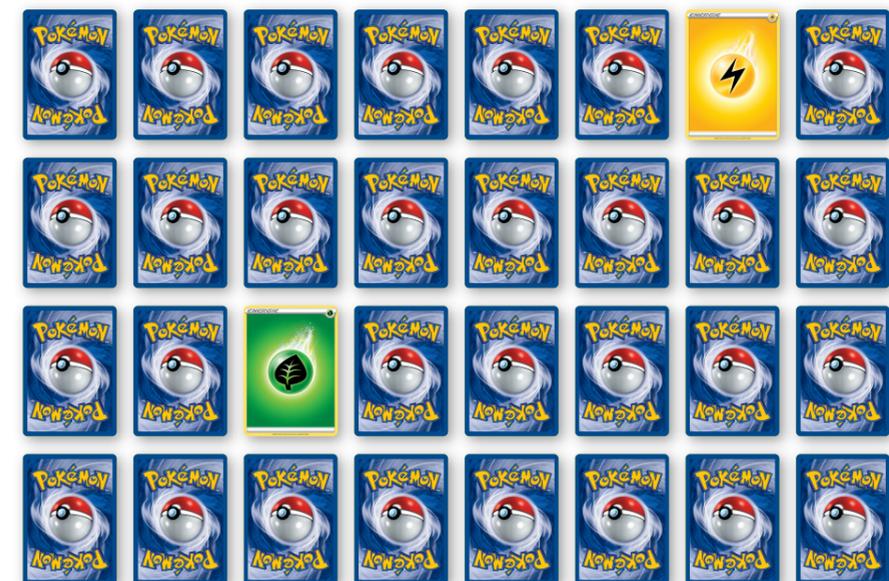


Ist es kampfbereit, verströmt es von seiner Nasenspitze und von den Ballen an seinen Läufen Hitze.

Energie-Memory

In diesem Spiel testen Spieler ihr Gedächtnis! Ein Liga-Leiter stellt von jedem Typ jeweils vier Basis-Energiekarten zur Verfügung, die die Spieler mischen und in Reihen und Spalten verdeckt hinlegen. Die Spieler decken abwechselnd jeweils zwei beliebige Karten auf. Wenn ein Spieler zwei Karten aufdeckt, die übereinstimmen, kann der Spieler sie nehmen und zur Seite legen.

Wenn die zwei Karten nicht übereinstimmen, dreht der Spieler sie wieder um. Wenn alle Paare gefunden wurden, zählt jeder Spieler die Karten, die er zur Seite gelegt hat. Wer die meisten Paare gefunden hat, gewinnt! Alle geborgten Karten sollten dem Liga-Leiter nach dem Spiel zurückgegeben werden.



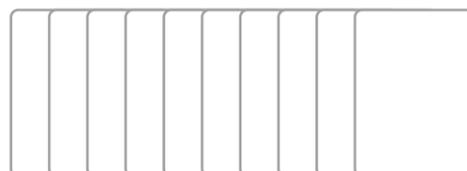
Multi-Level (Lernen & Los)

Multi-Level (Lernen & Los) ist ein Format, bei dem Spieler im Laufe der Zeit ihre Decks vergrößern und immer mehr Spielregeln lernen und befolgen! Dies ist ein großartiges Format für Anfänger, die langsam anfangen und alle Regeln des Pokémon-Sammelkartenspiels beim Spielen lernen möchten.

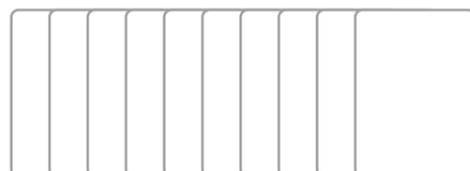
 WETTKAMPF	 2 ODER MEHR SPIELER	 10-20 MINUTEN PRO LEVEL
Kenntnislevel		
<small>Neu beim Pokémon-Sammelkartenspiel; grundlegendes Verständnis von Spielen allgemein</small>		

Vorbereitung

Jeder Spieler stellt aus Basis-Energiekarten und Basis-Pokémon, die 70 KP oder weniger und keine Fähigkeiten haben, ein 20-Karten-Deck zusammen. Es wird empfohlen, zehn Energiekarten und zehn Pokémon zu verwenden.



10 Energiekarten



10 Basis-Pokémon (ohne Fähigkeiten)

Spielverlauf

Level 1

In Level 1 gelten einige der üblichen Regeln des Pokémon-Sammelkartenspiels, außer:

- Spieler kämpfen lediglich um zwei Preiskarten statt der üblichen sechs.
- Spezielle Zustände werden nicht angewendet.



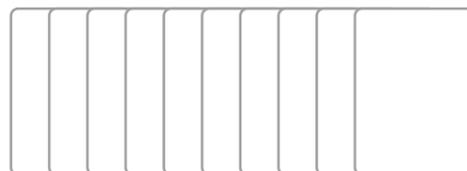
2 Preiskarten

Level 1 wird gespielt, bis die Spieler mit den Regeln und den Karten in ihren Decks vertraut sind.

Level 2

In Level 2 fügt jeder Spieler seinem Deck zehn Karten hinzu. Drei dieser Karten müssen Phase-1-Pokémon sein, die sich aus einer Karte im Deck des Spielers entwickeln. Wenn ein Spieler keine Karten in seinem Deck hat, die sich entwickeln können, muss er mindestens drei der zehn neuen Karten dafür nutzen, um Basis-Pokémon für die entsprechenden Phase-1-Pokémon ins Deck zu bringen. Die übrigen Karten, die hinzugefügt werden, können Basis-Pokémon mit 120 KP oder weniger oder Basis-Energiekarten sein.

In Level 2 gelten die normalen Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln (und Spezielle Zustände werden angewendet), aber Spieler kämpfen lediglich um drei Preiskarten.



10 Karten hinzufügen



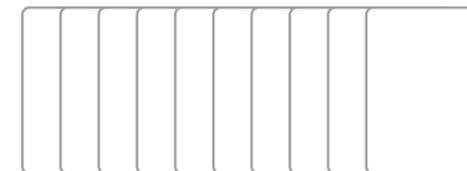
3 Preiskarten

Multi-Level (Lernen & Los) (fortgesetzt)

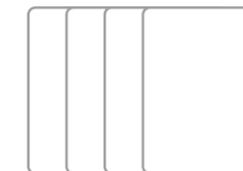
Level 3

In Level 3 fügt jeder Spieler seinem Deck zehn weitere Karten hinzu. Diese zehn Karten müssen alle Itemkarten sein.

In Level 3 gelten die normalen Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln, aber Spieler kämpfen lediglich um vier Preiskarten.



10 Karten hinzufügen

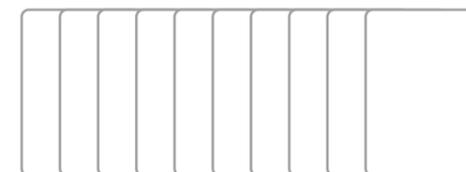


4 Preiskarten

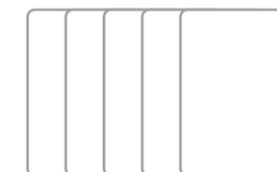
Level 4

In Level 4 fügt jeder Spieler seinem Deck zehn weitere Karten hinzu. Diese zehn Karten müssen Item- und/oder Unterstützerkarten sein. Zusätzlich kann jeder Spieler fünf Pokémon aus seinem Deck gegen Phase-1- oder Phase-2-Pokémon austauschen, die sich aus einem Pokémon entwickeln, das immer noch in seinem Deck ist.

In Level 4 gelten die normalen Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln, aber Spieler kämpfen lediglich um fünf Preiskarten.



10 Karten hinzufügen

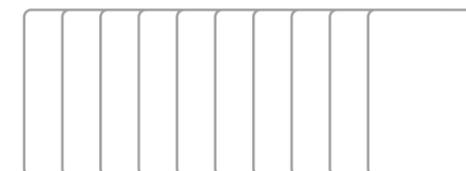


5 Preiskarten

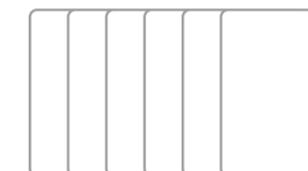
Level 5

In Level 5 fügt jeder Spieler seinem Deck zehn weitere Karten hinzu. Diese zehn Karten müssen alle Trainerkarten sein (Item, Ausrüstung, Unterstützer und/oder Stadion). Zusätzlich kann jeder Spieler fünf beliebige Karten aus seinem Deck entfernen und sie durch Pokémon oder Energiekarten ersetzen.

In Level 5 gelten die normalen Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln mit allen sechs Preiskarten.



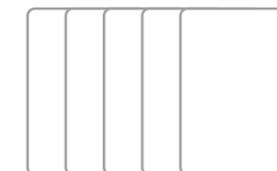
10 Karten hinzufügen



6 Preiskarten

Level 6

In Level 6, dem höchsten Level, hat jeder Spieler ein komplettes 60-Karten-Deck und spielt mit den vollen Regeln des Pokémon-Sammelkartenspiels. Bevor mit dem Spielen in Level 6 gestartet wird, kann jeder Spieler fünf beliebige Karten in seinem Deck austauschen.



5 beliebige Karten können ausgetauscht werden

Basiskampf

Basiskämpfe führen Spieler an die grundlegenden Elemente des Pokémon-Sammelkartenspiels heran: Pokémon auf der Bank, Aktives Pokémon, Attacken, Schaden, Kraftpunkte (KP) und Pokémon kampfunfähig machen.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt drei Pokémon aus seiner Kartensammlung oder aus Karten, die der Liga- oder Club-Leiter zur Verfügung stellt. Jeder Spieler legt seine Pokémon verdeckt hin, eins als Aktives Pokémon und zwei auf die Bank. Mit einer simplen Methode, wie etwa einer Runde Schere/Stein/Papier oder einem Münzwurf, wird entschieden, wer anfängt.

Spielverlauf

Jeder Spieler deckt seine Pokémon auf. Der erste Spieler wählt eine Attacke seines Aktiven Pokémon, um den Kampf zu beginnen. Dann legt er Schadensmarken auf das Aktive Pokémon des Gegners, um zu zeigen, wie viel Schaden die Attacke zugefügt hat. Jetzt ist der andere Spieler dran! Wenn auf einem Pokémon Schadensmarken liegen, deren Gesamtpunktzahl mindestens seinem noch verbleibenden KP-Wert entspricht, ist es kampfunfähig und wird auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler, dessen Pokémon kampfunfähig gemacht wurde, wählt dann ein neues Pokémon von seiner Bank als Aktives Pokémon. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Pokémon mehr übrig hat. Der Gegner jenes Spielers ist der Gewinner!

		
ENTSPANNT	2 SPIELER	10-15 MINUTEN
Kenntnislevel		
Neu beim Pokémon-Sammelkartenspiel; grundlegendes Rechnen		

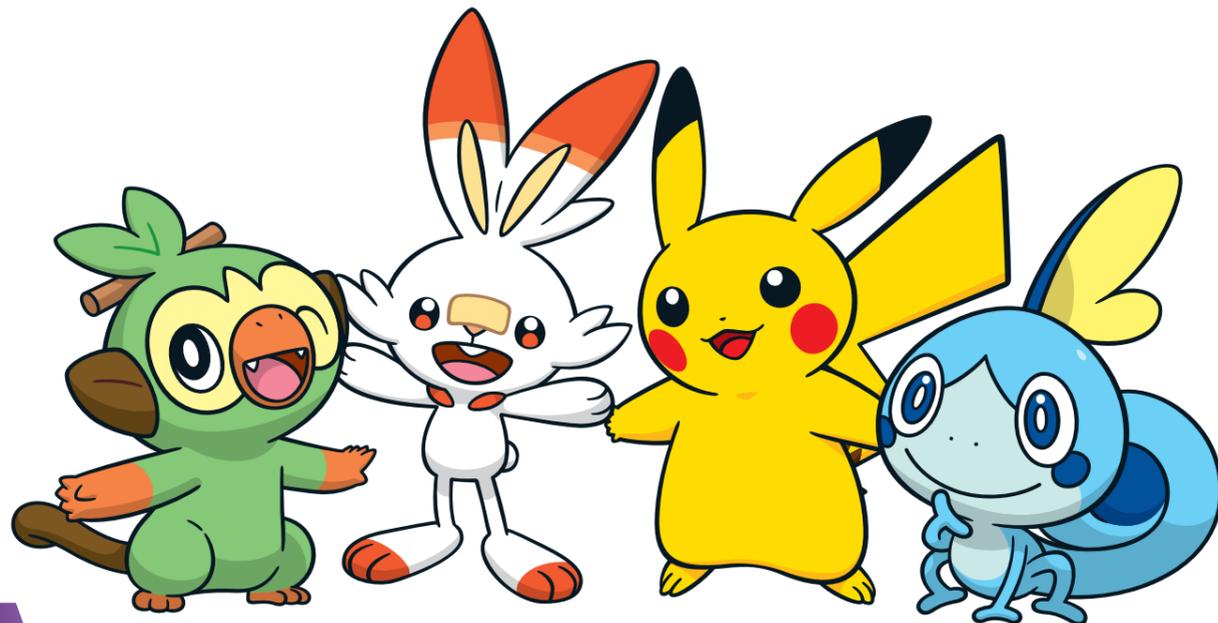


Aktiv



Bank

Beispiel eines einfachen Spielfeldes



Packkampf

Packkämpfe sind eine tolle Art, das Pokémon-Sammelkartenspiel mit nur einem einzigen Boosterpack pro Spieler und ein paar Basis-Energiekarten zu spielen!

Voraussetzungen

- Ein Pokémon-Sammelkartenspiel-Boosterpack pro Spieler
- Eine Auswahl von Basis-Energiekarten

Vorbereitung

Jeder Spieler öffnet ein Boosterpack und schaut sich die Karten an. Dann wählt jeder Spieler zehn beliebige Basis-Energiekarten, um sie zum Boosterpack hinzuzufügen und ein kleines Deck zu erstellen.

Spielverlauf

Spieler beginnen ein Pokémon-Sammelkartenspiel mit diesen zusätzlichen Regeln:

- Jeder Spieler legt vor Beginn des Spiels zwei Preiskarten vor sich hin.
- Spieler verlieren nicht, wenn sie zu Beginn ihres Zuges keine Karte ziehen können. Das Spiel wird stattdessen normal weitergespielt.

Zusätzlich gilt in diesem Format die Ditto-Entwicklungs-Regel aus **Ditto-Draft** (siehe Seite 28). Es gelten alle normalen Spielregeln, mit der folgenden zusätzlichen Ditto-Draft-Regel:

Einmal während deines Zuges kannst du 1 Ditto-Marke auf 1 deiner Basis-Pokémon legen, das kein Regelfeld hat. Es erhält die folgende Fähigkeit:

Fähigkeit: ENTWICKLUNGSVORTEIL

Einmal während deines Zuges, kannst du 1 beliebige Phase-1- oder Phase-2-Karte aus deiner Hand auf dieses Pokémon legen, um es zu entwickeln. Du kannst diese Fähigkeit nicht während deines ersten Zuges oder während des Zuges, in dem dieses Pokémon ins Spiel gebracht wurde, einsetzen. Wenn du eine Phase-2-Karte auf dieses Pokémon legst, endet dein Zug. Jedes Pokémon kann pro Spiel nur 1 Fähigkeit Entwicklungsvorteil einsetzen.

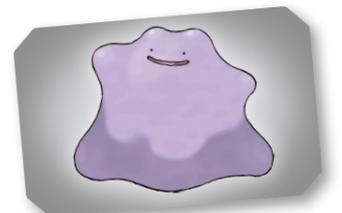


Abbildung einer Ditto-Marke

		
ENTSPANNT	2 SPIELER	5-15 MINUTEN
Kenntnislevel		
Vertraut mit den meisten aktuellen Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln		



10 beliebige Energiekarten

Menü der Beschränkungen

Beim Menü der Beschränkungen bestimmt ihr die Regeln selbst! Anstatt einem festen Regelsatz zu folgen, können die Spieler entscheiden, ob sie sich selbst eine oder mehrere Beschränkungen bei der Deckzusammenstellung auferlegen.



Vorbereitung

Beim Menü der Beschränkungen dreht sich alles um individuelle Anpassungen, aber wir finden, dass es am besten funktioniert, wenn man trotzdem mit einem 60-Karten-Deck anfängt. Die Spieler sollten sich vor dem Match einigen, wie viele Beschränkungen sie auferlegen wollen, und dann abwechselnd Beschränkungen auswählen, bis diese Anzahl erreicht ist. Beschränkungen können bunt gemischt sein und ihr solltet euch ruhig trauen, neue Sachen auszuprobieren – auch Sachen, die ihr euch selbst ausdenkt und die hier nicht erwähnt werden!

Spielverlauf

Es gibt unendlich viele Möglichkeiten für Beschränkungen, aber hier sind ein paar, die wir besonders lustig fanden.

Optionen für Einschränkungen bei der Deckzusammenstellung

- Das Deck jedes Spielers kann nur ein Exemplar jeder Karte enthalten, außer Basis-Energie.
- Das Deck jedes Spielers muss genau vier Exemplare jeder Karte enthalten, außer Basis-Energie.
- Das Deck jedes Spielers kann nur Pokémon mit 100 KP oder mehr enthalten.
- Das Deck jedes Spielers kann nur Pokémon mit 90 KP oder weniger enthalten.
- Das Deck jedes Spielers kann nur Pokémon vom selben Typ enthalten.
- Das Deck jedes Spielers kann nur Pokémon ohne Regelfeld enthalten.

Optionen für Einschränkungen beim Spielen

- Jeder Spieler darf beliebig viele Unterstützerkarten pro Zug spielen.
- Jeder Spieler darf nur eine Itemkarte pro Zug spielen.
- Jeder Spieler darf beliebig viele Stadionkarten auf einmal im Spiel haben.
- Jeder Spieler darf sein startendes Pokémon zu Beginn des Spiels aussuchen.
- Jeder Spieler darf sein Pokémon in dem Zug entwickeln, in dem es ins Spiel gebracht wurde.
- Jeder Spieler darf eine beliebige Karte verdeckt hinlegen und als Regenbogen-Energie einsetzen.
- Jeder Spieler spielt mit seinen Handkarten, seinen Preiskarten und der obersten Karte seines Decks aufgedeckt.



Erfolge

Erfolge sind ungewöhnlich, da sich die Regeln der Deckzusammenstellung oder des Spiels nicht unbedingt ändern. Stattdessen ist das Spielen mit Erfolgen eine alternative Möglichkeit, um das Spiel zu gewinnen! Erfolge können eine neue Dimension in eure Pokémon-Sammelkartenspiel-Kämpfe bringen und bieten eine unterhaltsame Option, neue Strategien und Taktiken auszuprobieren.



Vorbereitung

Erfolge können bei allen Arten von Spielen zum Einsatz kommen! Erfolge können mit fast allen Formaten in diesem Handbuch kombiniert werden und können natürlich auch einfach mit einem normalen 60-Karten-Deck und traditionellen Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln gespielt werden. Vor dem Match solltest du dich mit deinem Gegner auf die Erfolge einigen, die ihr zählen wollt, und wie viele Punkte jeder Erfolg wert ist – aber in einem Format wie diesem gibt es keine Grenzen und die Möglichkeiten sind endlos.

Spielverlauf

Wenn ein Spiel mit Erfolgen gespielt wird, müssen die Spieler vermerken, wie viele Erfolge sie verzeichnet haben und die Erfolgspunkte zusammenrechnen. Der erste Spieler, der 100 Erfolgspunkte (EP) erspielt, gewinnt! Man sollte dabei beachten, dass der erste Spieler, der alle sechs Preiskarten einsammelt, nicht zwingend das Spiel gewinnt. Erfolge können alles Mögliche sein, das den Spielern gefällt, aber hier sind ein paar, die wir mögen:

- Nimm alle deine Preiskarten: 15 EP
- Lies den Pokédex-Eintrag laut vor, wenn du eine Pokémon-Karte spielst: 3 EP
- Ziehe mehr als zehn Karten in einem Zug: 5 EP
- Nimm sechs Preiskarten in einem Zug: 20 EP
- Du hast sechs oder mehr Pokémon-Ausrüstungen im Spiel: 2 EP
- Du hast sechs verschiedene Pokémon-Typen im Spiel: 2 EP
- Heile die meisten Schadenspunkte in einem Spiel: 1 EP
- Füge die meisten Schadenspunkte in einem Spiel zu: 1 EP
- Deine Bank ist voll und besteht nur aus Entwicklungs-Pokémon: 1 EP
- Deine Bank ist voll und besteht nur aus Basis-Pokémon: 1 EP
- Du hast fünf oder mehr Karten im Nirgendwo: 1 EP
- Füge dem Aktiven Pokémon deines Gegners mehr als einen Speziellen Zustand zu: 1 EP



Team-Format (fortgesetzt)

Unterstützerkarten

Es kann pro Zug und Spielfeld nur eine Unterstützerkarte gespielt werden. Ein beliebiger Spieler kann die Unterstützerkarte für das zentrale Spielfeld spielen, aber nur eine Unterstützerkarte darf pro Zug in diesem Spielfeld gespielt werden. Sollte eine Unterstützerkarte den Zug beenden, nachdem sie gespielt wurde, wird der Zug nur für das Spielfeld beendet, in der sie gespielt wurde.

Stadionkarten

Jedes Spielfeld kann nur eine einzige aktive Stadionkarte haben. Die Effekte der Stadionkarte gelten nur für das Spielfeld, in der sie gespielt wurde.

Energiekarten

Pro Zug kann auf jedem Spielfeld nur eine Energie angelegt werden.

Anpassungen nach Spielzone

Ablagestapel, Nirgendwo, Handkarten

Jeder Spieler hat einen Ablagestapel, ein Nirgendwo und Handkarten. Wenn eine Karte vom zentralen Spielfeld auf den Ablagestapel oder ins Nirgendwo gelegt oder auf die Hand genommen werden soll, handelt es sich dabei um den Ablagestapel, das Nirgendwo oder die Hand des Besitzers dieser Karte. Jegliche Karten, die an jene Karte angelegt sind, werden auf den Ablagestapel, ins Nirgendwo oder auf die Hand des jeweiligen Besitzers befördert.

Wenn eine Karte auf dem zentralen Spielfeld sich auf den Ablagestapel, das Nirgendwo oder die Hand bezieht (z. B. die Attacke Nirgendwo-Marsch), entscheidet das aktive Team, welcher Ablagestapel, welches Nirgendwo oder welche Hand (Spieler A oder Spieler B) davon betroffen ist.

Preiskarten

Alle verbleibenden Preiskarten eines Spielers zählen zu seinen Preiskarten, egal auf welchem Spielfeld sie liegen (z. B. sechs Preiskarten zu Beginn des Spiels). Kartentexte können sich nur auf die Preiskarten des Spielfeldes beziehen, in dem sie gespielt werden. Zum Beispiel kann Gladio nur eine Preiskarte des Spielers, der Gladio gespielt hat, ersetzen. Wenn Gladio im zentralen Spielfeld gespielt wird, kann sich der Spieler, der die Karte gespielt hat, alle Preiskarten anschauen, aber nur eine seiner eigenen Preiskarten ersetzen.

Karten, die die Preiskarten des Gegners betreffen (wie Masskito mit Vorschlaghammer), zählen alle Preiskarten dieses Gegners. Wenn diese Attacke im zentralen Spielfeld ausgeführt wird, entscheidet das aktive Team, wessen Preiskarten verwendet werden.

Wenn eine Karte es einem Spieler erlaubt, die vorhandenen Preiskarten zu ändern (wie Agoyon-GX), darf dieser Spieler kein Spielfeld, auf dem vor dem Effekt noch mindestens eine Preiskarte lag, ohne Preiskarten hinterlassen. Wenn dieser Effekt im zentralen Spielfeld eingesetzt wird, liegt es am Spieler, der diesen Effekt einsetzt, wo die Preiskarten verteilt werden. Er darf jedoch immer noch kein Spielfeld ohne Preiskarten hinterlassen, wenn dort vorher mindestens eine Preiskarte lag. Als Beispiel: Agoyon-GX' Attacke Stachel-GX zwingt das zentrale Feld dazu, die Preiskarten in das jeweilige Deck der Spieler



Team-Format (fortgesetzt)

zu mischen und durch drei Karten aus dem Deck zu ersetzen. Das verteidigende Team entscheidet, wie viele Preiskarten jeder Spieler ersetzt – in diesem Fall zwei von einem Spieler und eine von dem anderen Spieler des verteidigenden Teams. Dann entscheidet das aktive Team, wie es seine eigenen Preiskarten ersetzt.

Anpassungen beim Angreifen

Alle drei Spielfelder führen ihre Attacken gleichzeitig aus. Wenn der Gegner auf einem Spielfeld keine Pokémon hat und die ausgeführte Attacke mindestens 10 Schadenspunkte zufügen würde, darf der Angreifer eine Preiskarte aufnehmen. (Beachtet, dass das direkte Platzieren von Schadensmarken für diesen Zweck nicht zählt.)

Wenn ein Angreifer auf seinem Spielfeld alle Preiskarten aufgenommen hat, kann er weiterhin gegnerische Pokémon angreifen und kampfunfähig machen, aber keine weiteren Preiskarten nehmen. Wenn ein Pokémon auf dem zentralen Spielfeld kampfunfähig gemacht wird, kann das aktive Team entscheiden, wer jeweils die Preiskarte(n) aufnimmt und wie viele von ihnen, wenn mehr als eine Preiskarte verdient wurde.

Auf jedem Spielfeld kann nur eine GX-Attacke oder VSTAR-Power eingesetzt werden, und genau wie alle anderen Attacken und Effekte, wirken sich die GX-Attacken und VSTAR-Powers nur auf das Spielfeld aus, auf dem sie eingesetzt werden.

Bedingungen für eine Niederlage

Wenn ein Spieler eine Karte ziehen muss und dies nicht tun kann, scheidet er aus dem Spiel aus. Alle Karten dieses Spielers werden von seinem Spielfeld entfernt, aber seine Karten auf dem zentralen Spielfeld bleiben liegen. Der Gegner, der dem leeren Spielfeld gegenüber sitzt, kann immer noch angreifen und Preiskarten aufnehmen (solange er mindestens 10 Schadenspunkte zufügt).

Wenn ein Team auf keinem der Spielfelder mehr ein Pokémon im Spiel hat, hat das Team verloren.

Gewinnen des Spiels

Das erste Team, das erfolgreich neun seiner zwölf Preiskarten nimmt, gewinnt das Spiel. Teams gewinnen oder verlieren zusammen. Karten mit Bedingungen für Sieg oder Niederlage (wie Icognitos Fähigkeit DAMAGE oder Lahmus' Attacke Brillante Wette) beziehen sich auf das gesamte Team.

Die folgenden Karten sind im Team-Format nicht erlaubt:

- Dialga-GX (Sonne & Mond – Ultra-Prisma, 100/156; Sonne & Mond – Grauen der Lichtfinsternis, 82/131)
- Meditalis-V (Schwert & Schild – Drachenwandel, 83/203, 185/203 und 186/203)
- Schabelle-GX (Sonne & Mond – Ultra-Prisma, 140/156; Black Star Promo, SM66)
- Troys Entschluss (Sonne & Mond – Sturm am Firmament, 145/168 und 165/168)
- Togepi & Pii & Fluffeluff-GX (Sonne & Mond – Welten im Wandel, 143/236)
- Icognito mit der Fähigkeit HAND (Sonne & Mond – Echo des Donners, 91/214)



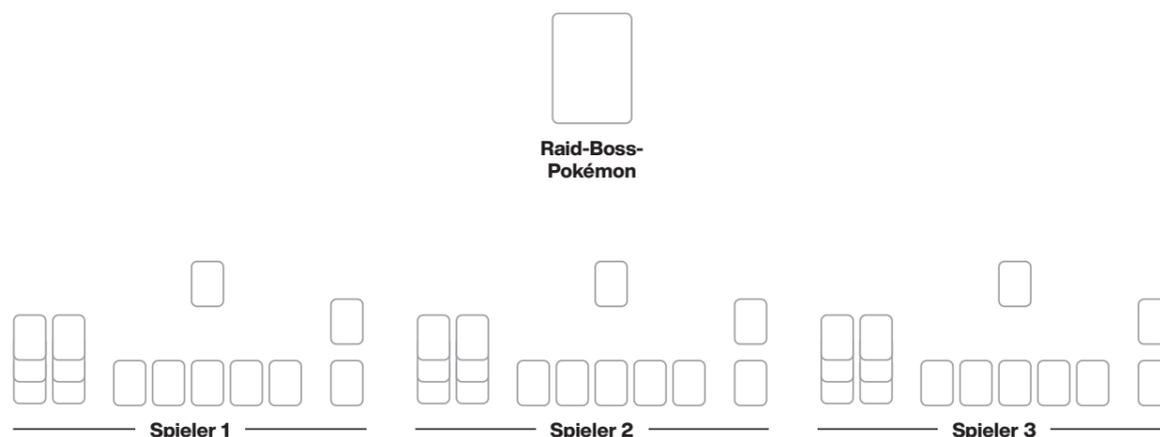
Wenn ein Effekt einer Karte, die hier nicht aufgelistet ist, einem Spieler einen weiteren Zug im Team-Format verschaffen würde, wird dieser zusätzliche Zug nicht ausgeführt.

Raid-Format

Im Raid-Format tritt ein Team von Spielern gegen ein äußerst mächtiges Raid-Boss-Pokémon an! Nur durch gute Zusammenarbeit kann man in dieser einzigartigen und spannenden Version des Pokémon-Sammelkartenspiels gewinnen.

Vorbereitung

Das Raid-Deck wird gemischt und verdeckt neben das Raid-Pokémon gelegt. Danach mischen alle Spieler ihre Decks und bereiten das Spielfeld wie gewohnt vor (sieben Karten ziehen, Basis-Pokémon ins Spiel bringen, sechs Preiskarten auslegen usw.). Sollte ein Spieler einen Neustart benötigen, zeigt dieser den anderen Spielern seine Handkarten, mischt sie zurück ins Deck und zieht erneut sieben Karten (dies wird so lange wie nötig wiederholt). Das Raid-Deck kann keine zusätzlichen Karten ziehen, wenn Spieler Neustarts durchführen. Die Spieler sind immer zuerst dran und können während ihres ersten Zuges angreifen, Pokémon entwickeln und Unterstützerkarten spielen.



Spielverlauf

Spieler

Der Zug eines Spielers ist dem eines Standardspiels sehr ähnlich, mit den folgenden Änderungen: Alle Spieler sind gleichzeitig am Zug und alle Spieler müssen die aktuelle Phase abschließen, bevor die anderen Spieler zur nächsten Phase des Zuges übergehen können.

Änderung der Unterstützer-Regel: Wenn ein Spieler eine Unterstützerkarte aus der Hand spielt, kann der Effekt auf einen beliebigen Spieler im Team angewendet werden (Beispiel: Monika spielt Hop, aber anstatt selbst die drei Karten zu ziehen, lässt sie ihr Teammitglied Ralph die drei Karten ziehen). In jedem Zug können die Spieler als Team insgesamt so viele Unterstützerkarten spielen, wie sie Spieler im Team haben. Außerdem können Spieler von mehr als nur einer Unterstützerkarte pro Zug profitieren. (Beispiel: Monika spielt Hop für Ralph, er zieht drei Karten, aber erhält nicht die Energiekarte, die er braucht. Caro spielt dann Mac für ihn. Weil nur zwei Unterstützerkarten gespielt wurden, kann einer der drei Spieler noch eine weitere Unterstützerkarte spielen, wenn er möchte.)

Raid-Format (fortgesetzt)

Einer der Spieler oder das Raid-Deck kann eine Stadionkarte spielen, aber es kann nur eine Stadionkarte auf einmal im Spiel sein und alle Spieler sowie das Raid-Pokémon profitieren von ihr (oder leiden unter ihr). Wenn eine neue Stadionkarte gespielt wird, wird die andere Stadionkarte auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt.

Alle Spieler greifen das Raid-Pokémon gleichzeitig an, legen Schadensmarken auf das Pokémon und führen etwaige Effekte von Attacken aus. Pokémon können während der Angriffsphase nicht von Attackeneffekten anderer Spieler profitieren. Genau wie in Standardspielen kann jeder Spieler nur eine VSTAR-Power pro Spiel einsetzen.

Wenn die Attacken aller Spieler eingesetzt wurden, endet der Zug der Spieler und die Pokémon-Check-Phase beginnt.

Raid-Deck

Nach dem Pokémon-Check erholt sich das Raid-Pokémon von allen Speziellen Zuständen. Jetzt kann das Raid-Deck so lange eine Karte nach der anderen ziehen, bis die Anzahl der Karten der Anzahl der Spieler plus Eins entspricht, und eine nach der anderen spielen (bei vier Spielern werden z. B. fünf Karten gezogen, bei drei Spielern werden vier Karten gezogen usw.). Jede Karte muss gespielt und abgelegt werden, bevor die nächste Karte gezogen wird.

- Das könnte dazu führen, dass das Raid-Deck mehrere Unterstützerkarten in einem einzigen Zug spielt.
 - Alle Unterstützerkarten, die sich auf einen Gegner auswirken, wirken sich auf alle gegnerischen Spieler aus (Beispiel: Kogas Falle würde alle gegnerischen Aktiven Pokémon verwirren und vergiften und Schutz würde alle gegnerischen Spieler dazu zwingen, ihr Aktives Pokémon gegen eines auf ihrer Bank auszutauschen).
- Wenn eine Karte gezogen wird, die mehr Karten zieht, wird jede zusätzliche Karte einzeln gezogen und gespielt. Karten, die durch andere Karten oder Effekte gezogen werden, zählen nicht zur Summe der Karten, die das Raid-Deck in einem Zug ziehen darf. (Beispiel: Das Raid-Deck zieht und spielt Hop als erste Karte. Dann zieht und spielt es drei Karten durch den Effekt von Hop, eine nach der anderen. Danach zieht das Raid-Deck die zweite Karte für den Zug und spielt sie.)
- Jede Energiekarte, die aufgedeckt wird, wird an das Raid-Pokémon angelegt, was dazu führen kann, dass mehrere Energien pro Zug angelegt werden. Alle Energiekosten auf einem Raid-Pokémon werden als Farblos-Energie angesehen.
- Wenn eine Pokémon-Ausrüstung gezogen wird, wird sie an das Raid-Pokémon angelegt. Wenn an das Raid-Pokémon bereits eine Pokémon-Ausrüstung angelegt ist, wird die erste Ausrüstung abgelegt und die neue angelegt.
- Wenn eine Karte gezogen wird, die eine Entscheidung vom Raid-Deck erfordert (z. B. Befehl vom Boss, womit das Aktive Pokémon des Gegners gegen ein Pokémon auf seiner Bank ausgetauscht wird), können die Spieler die Entscheidung zusammen treffen.
- Zieht das Raid-Deck eine Karte, wenn es nicht am Zug ist (weil z. B. ein Spieler Mary oder Ass-Trainer spielt), ziehen zuerst die Spieler ihre Karten. Danach zieht und spielt das Raid-Deck eine Karte nach der anderen, genau wie während seines Zuges.

Raid-Format (fortgesetzt)

Nachdem das Raid-Deck seine Karten für den Zug gezogen und gespielt hat, ist es Zeit für eine Attacke. Wenn durch die Anzahl der angelegten Energien mehr als eine der Attacken eingesetzt werden könnte, wird gewürfelt, um zufällig zu bestimmen, welche Attacke eingesetzt wird. Das kann dazu führen, dass das Raid-Pokémon mehrere GX-Attacken oder mehrere VSTAR-Powers in einem Spiel einsetzt. Nachdem die Attacke entschieden wurde, legt das Raid-Pokémon die den Attackenkosten entsprechenden Energien auf den Ablagestapel, wobei so wenig Karten wie möglich abgelegt werden sollten. Danach wird die Attacke so ausgeführt, als hätte sie jeden Spieler angegriffen (Beispiel: Glurak-GX' Attacke Dampfgeschütz fügt 200 Schadenspunkte zu, somit werden dem Aktiven Pokémon jedes Spielers 200 Schadenspunkte zugefügt). Weder die Attacke noch der Schaden der Attacke kann verhindert werden. Der Schaden kann lediglich verringert werden.

Gewinnen des Spiels

Wenn das Aktive Pokémon eines Spielers kampfunfähig wird, nimmt der Spieler die Preiskarten, die der Angreifer normalerweise aufnehmen würde, auf die Hand (Beispiel: Wenn das Raid-Deck das Pokémon-VMAX eines Spielers kampfunfähig macht, erhält dieser Spieler drei seiner eigenen Preiskarten). Wenn ein Spieler nicht genug Preiskarten übrig hat, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Wenn alle Spieler so ausgeschieden sind, gewinnt das Raid-Pokémon.

Nachdem das Raid-Pokémon seine Attacke ausgeführt hat, werden die Schadenspunkte auf ihm gezählt. Für jeden vollen Beitrag* wird die entsprechende Anzahl von Schadensmarken entfernt und die oberste Karte des Raid-Decks wird ins Nirgendwo gelegt. Wenn es keine Karten mehr im Raid-Deck gibt, wird der Ablagestapel gemischt, um ein neues Raid-Deck zu erstellen, und Karten werden weiter ins Nirgendwo gelegt.

*Ein voller Beitrag ist die Anzahl von Schadensmarken, die mit der Anzahl von Spielern übereinstimmt (Beispiel: In einem Spiel mit vier Spielern ist ein voller Beitrag 40 Schadenspunkte. In einem Spiel mit drei Spielern ist ein voller Beitrag 30 Schadenspunkte). Alle restlichen Schadensmarken bleiben auf dem Raid-Pokémon liegen.



Raid-Format (fortgesetzt)

Wenn das Raid-Deck nicht genug Karten übrig hat, um sie ins Nirgendwo zu legen, ist das Raid-Deck besiegt und die Spieler gewinnen.

Die Bedingung für den Sieg, die zuerst eintritt, bestimmt den Sieger des Spiels – entweder hat kein Spieler mehr Preiskarten oder das Raid-Deck kann keine Karten mehr ins Nirgendwo legen. Selbst wenn die Spieler dem Raid-Pokémon genug Schaden zugefügt haben, um das Raid-Deck zu besiegen, muss mindestens ein Spieler noch im Spiel sein, wenn dieser Schaden zugefügt wird, damit die Spieler gewinnen.

Was ist, wenn?

Wenn das Raid-Deck eine Karte ziehen muss und dies nicht tun kann, wird der Ablagestapel des Raid-Decks gemischt und als neues Raid-Deck verwendet. Das kann pro Zug nur einmal passieren. Wenn das Raid-Deck ein zweites Mal nicht genug Karten hat, geht das Raid-Pokémon direkt zur Angriffsphase über.

Wenn ein Spieler kein Pokémon im Spiel hat oder keine Karte von seinem Deck ziehen kann, ist er nicht disqualifiziert. Wenn der Spieler zu Beginn seines Zuges keine Pokémon im Spiel hat, zeigt dieser Spieler allen seine Karten und muss ein Basis-Pokémon in die Aktive Position legen, wenn er eins hat. Falls er keins hat, spielt er seinen Zug wie gewohnt weiter. Wenn das Pokémon dieses Spielers normalerweise Schaden einstecken würde, er aber keins im Spiel hat, muss er eine Preiskarte aufnehmen.

Wenn ein Spieler keine Karte ziehen kann, spielt er seinen Zug wie gewohnt weiter und überspringt die Ziehphase, außer er wird wieder fähig, eine Karte zu ziehen (Beispiel: Michis Deck hat keine Karten mehr, aber Robert spielt Rockos Durchhaltevermögen für Michi. Michis Deck enthält jetzt bis zu sechs Karten, also muss sie zu Beginn ihres nächsten Zuges eine Karte ziehen).

Erstellen eines Raid-Decks

Hier ist das empfohlene 60-Karten-Deck mit Karten aus der Serie *Schwert & Schild*:

Karte	Anzahl im Deck	Karte	Anzahl im Deck	Karte	Anzahl im Deck
Saverio	1	Galar-Mine	1	Beulenhelm	1
Befehl vom Boss	2	Mac	1	Robuster Helm	1
Käfersammler	2	Enia	1	Schüler	1
Stadionruine	1	Hypertrank	2	Schülerin	1
Küchenchef	1	Delion	1	Ulrich	1
Schmetterhammer	2	Glücks-Eis	1	Spikeford	1
Ärztin	1	Nugget	1	Seelenmaske	2
Energie-Zugewinn	2	Uralter Friedhof	1	Rüpel von Team Yell	1
Energiesuche	1	Schneegipfelpfad	1	Ausrüstungsstörer	2
Wellenfächer	1	Pokécom 3.0	2	Yell-Tröte	1
Flavia	2	Pokémon-Fänger	2	Basis-Energie	1 8

Raid-Format (fortgesetzt)

Wähle ein beliebiges Pokémon-V-UNION als Raid-Pokémon.



Wenn die Spieler das Raid-Deck selbst zusammenstellen wollen, sollte Folgendes beachtet werden: Das Raid-Deck kann, ganz nach Geschmack der Spieler, aus einer beliebigen Kartenkombination bestehen. Es wird jedoch empfohlen, einen Mix aus verschiedenen Trainer- und Energiekarten zu nutzen. Denkt daran, dass Karten, die zusätzliche Karten ziehen, in diesem Deck sehr mächtig sind, da jede gezogene Karte sofort gespielt und abgelegt wird.

Sollten die Spieler das Raid-Pokémon austauschen wollen, kann jede überdimensionale Karte verwendet werden, obwohl einige bedeutend schwieriger zu besiegen sind als andere.

Optionale Regel

Strapazenregel

Wenn das Raid-Pokémon zwei Züge hintereinander nicht angreifen kann, tritt die Strapazenregel in Kraft. Während jeder Angriffsphase setzt das Raid-Pokémon eine zufällig bestimmte Attacke ein, egal wie viele Energien normalerweise dafür angelegt sein müssten.

Als zusätzliche Herausforderung könnt ihr die Strapazenregel jedes Mal einsetzen, wenn das Raid-Pokémon zweimal hintereinander keinen Schaden zufügen konnte.

Raid-Format (fortgesetzt)

Giovanni-Format

In diesem Format wird das überdimensionale Raid-Pokémon durch ein reguläres Aktives Raid-Pokémon und eine volle Bank ersetzt. Um sich dieser Herausforderung zu stellen, müssen folgende Änderungen an den Regeln des Raid-Formats vorgenommen werden:

Vorbereitung

Nehmt die sechs Pokémon, die als Raid-Bosse dienen und mischt sie, um ein zufälliges Pokémon in die Aktive Position und den Rest auf die Bank zu legen. Mischt anschließend das Raid-Deck.

Spielverlauf

Spieler

Keine Veränderungen für die Züge der Spieler.

Raid-Deck

Der Zug des Raid-Decks wird wie gewohnt gespielt, mit den folgenden Änderungen:

- An das Aktive Raid-Pokémon sollte so lange Energie angelegt werden, bis dieses Pokémon genug Energien für seine größte Attacke hat. Wenn es diesen Punkt erreicht, werden Energien zufällig an Raid-Pokémon auf der Bank angelegt, die ihre größte Attacke noch nicht einsetzen können. Wenn alle sechs Raid-Pokémon genug Energien angelegt haben, um alle ihre Attacken einzusetzen, wird die Energie an ein zufällig bestimmtes Raid-Pokémon angelegt.
- Pokémon-Ausrüstungen werden an das Aktive Raid-Pokémon angelegt und ersetzen die Pokémon-Ausrüstung, die vorher angelegt war.

Attacken werden wie gewohnt vom Aktiven Raid-Pokémon eingesetzt.

Gewinnen des Spiels

Die Spieler nehmen ihre Preiskarten genau wie im normalen Raid-Format auf.

Schaden wird weiterhin zusammengezählt, und für jeden vollen Beitrag auf dem Aktiven Raid-Pokémon wird eine Karte vom Raid-Deck entfernt und ins Nirgendwo gelegt. In dieser Version wird das Aktive Raid-Pokémon jedoch kampfunfähig, wenn zehn Karten vom Raid-Deck ins Nirgendwo gelegt wurden. Legt das kampfunfähige Pokémon ins Nirgendwo und alle angelegten Karten auf den Ablagestapel. Das Pokémon auf der Bank, an das die meisten Energien angelegt sind, wird in die Aktive Position verschoben. Wenn zwei oder mehr Pokémon die meisten Energien angelegt haben, bestimmt ihr eins dieser Pokémon nach dem Zufallsprinzip und legt es in die Aktive Position.

Genau wie im Standard-Raid-Format hat das Raid-Deck verloren und alle Spieler gewonnen, wenn eine oder mehr Karten ins Nirgendwo gelegt werden sollen und dies nicht möglich ist.

Raid-Format (fortgesetzt)

Giovanni-Format

Wie man ein Raid-Deck erstellt

Das Zusammenstellen eines Raid-Decks für diese Version ist fast genauso wie für die Standardversion, du brauchst jedoch sechs Pokémon, um dein Boss-Team zu erstellen. Unten sind einige Vorschläge aufgelistet:

Beispielteam A

- Alola-Snobilikat-GX (Sonne & Mond – Welten im Wandel, 129/236)
- Rihornior-V (Schwert & Schild – Flammende Finsternis, 095/189)
- Nidoqueen (Sonne & Mond – Teams sind Trumpf, 056/181)
- Digdri (Schwert & Schild – Schaurige Herrschaft, 077/198)
- Nidoking (Sonne & Mond – Teams sind Trumpf, 059/181)
- Mewtu-GX (Schimmernde Legenden, 39/73)



Beispielteam B (Bei diesem Team sollten ein oder zwei Exemplare der Stadionkarten Wirrschein-Wald und Schlummerhain im Raid-Deck aufgenommen werden.)

- Relaxo-GX (Black Star Promo, SM05)
- Voltillam (Sonne & Mond – Echo des Donners, 075/214)
- Kapilz-V (Schwert & Schild – Fusionsangriff, 006/264)
- Alola-Sleimok-GX (Sonne & Mond – Nacht in Flammen, 084/147)
- Panferno (Sonne & Mond – Grauen der Lichtfinsternis, 059/131)
- Hutsassa (XY – Dampfkessel, 013/114)



Arenaleiter-Herausforderung

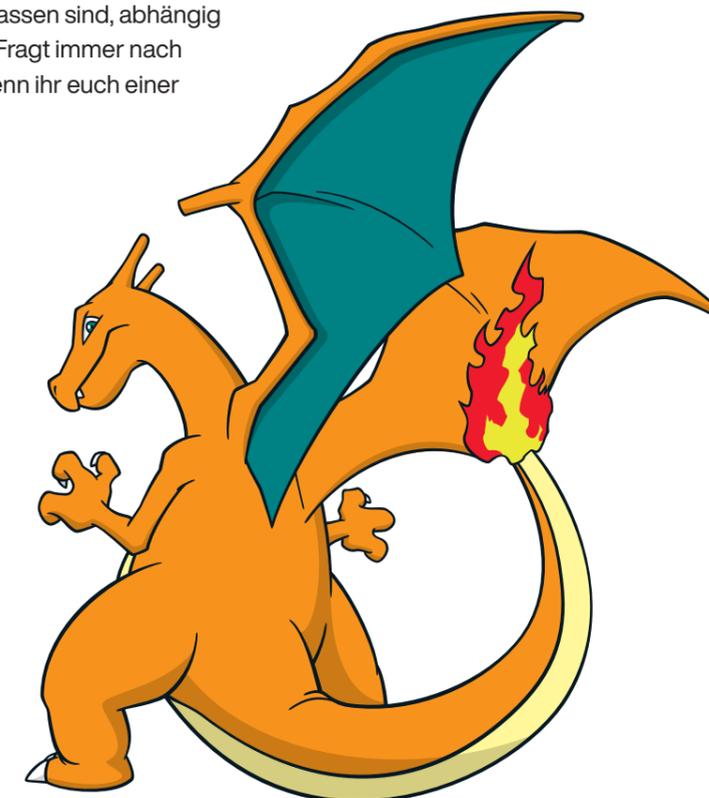
Nutzt mit einem Arenaleiter-Herausforderungs-Deck die Macht von Einzelpreiskarten-Pokémon! Pokémon mit einem Regelfeld sind in Arenaleiter-Herausforderungen nicht zugelassen, was dieses Format besonders spaßig, anspruchsvoll und abwechslungsreich gestaltet! Außerdem können Spieler jeweils nur ein Exemplar einer Karte im Deck haben und alle Pokémon im Deck müssen vom selben Typ sein.

 WETTKAMPF	 2 SPIELER	 20-30 MINUTEN
Kenntnislevel		
Vertraut mit den meisten aktuellen Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln		

🎯 Spielverlauf

- Arenaleiter-Herausforderungen verwenden das Erweiterte Format.
- Arenaleiter-Herausforderungen werden mit 60-Karten-Decks und den aktuellsten Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln gespielt.
- Jedes Deck darf lediglich Pokémon desselben Typs enthalten.
- Es ist nur ein Exemplar jeder Karte erlaubt, außer Basis-Energien.
- Pokémon mit einem Regelfeld sind nicht zugelassen.
- ASS-KLASSE-Karten sind nicht zugelassen.
- Einige erfahrene Trainer können selbst eine Liste mit zusätzlichen Karten erstellen, die in der Arenaleiter-Herausforderung nicht zugelassen sind, abhängig vom Einfluss der Karten auf das Format. Fragt immer nach den Karten, die nicht zugelassen sind, wenn ihr euch einer neuen Gruppe zum Spielen anschließt!

Wir danken Andrew Mahone für seinen Beitrag zur Popularisierung des Arenaleiter-Herausforderungs-Formats.



Ditto-Draft

Ditto-Draft ist ein ideales Pokémon-Sammelkartenspiel-Draft-Format für zwei bis vier Spieler. Ihr öffnet Boosterpacks, wählt die Karten, die ihr gerne im Deck hättet, und kämpft dann gegen eure Freunde — mit ein bisschen Unterstützung von Ditto!

 ENTSPANNT	 2-4 SPIELER	 60-90 MINUTEN
Kenntnislevel		
Vertraut mit den meisten aktuellen Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln		

Vorbereitung

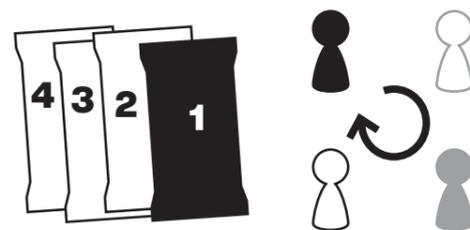
Ditto-Draft ist eine Veranstaltung im Begrenzten Format für zwei bis vier Spieler. Vier ist die ideale Anzahl, aber die Veranstaltung kann auch mit zwei oder drei Spielern durchgeführt werden. Ditto-Draft-Veranstaltungen können mit Pokémon-Sammelkartenspiel Produkten auf zwei verschiedene Arten durchgeführt werden:

- 1 Jeder Spieler erhält vier Boosterpacks des Pokémon-Sammelkartenspiels. Sie können alle aus der gleichen Erweiterung stammen oder aus verschiedenen Erweiterungen, solange alle Spieler die gleichen vier Boosterpacks haben.
- 2 Jeder Spieler erhält eine Build & Battle Box. Jeder Spieler öffnet sein spielbereites Deck mit 40 Karten, ohne den anderen Spielern den Inhalt zu verraten. Dann werden alle Pokémon aus dem Deck zur Seite gelegt, da sie nicht für die Deckzusammenstellung verwendet werden. Nur die Trainer- und Energiekarten des Decks dürfen verwendet werden. Jeder Spieler kann sich diese Karten ansehen, die er dann später zusammen mit den Draft-Karten zum Erstellen seines Decks verwenden kann.

Unabhängig vom verwendeten Produkt werden den Spielern auch Ditto-Marken zur Verfügung gestellt, die sie zusammen mit den speziellen Ditto-Draft-Regeln (siehe unten) verwenden können. Ditto-Marken können auf Basis-Pokémon ohne Regelfeld gelegt werden, um ihnen so die Fähigkeit zu verleihen, sich in ein beliebiges Phase-1- oder Phase-2-Pokémon zu entwickeln, das ein Spieler in sein Deck aufnimmt.

Die Spieler sitzen in einem Kreis, um den Draft zu erleichtern. Wenn alle Spieler bereit sind, signalisiert der Veranstalter den Spielern, dass sie ihr erstes Boosterpack öffnen. Bei einer Mischung von Packs aus verschiedenen Erweiterungen sollten alle Spieler gleichzeitig ein Pack aus der gleichen Erweiterung öffnen. Jeder Spieler wählt eine Karte aus seinem Boosterpack und legt sie zusammen mit der Code-Karte für *Pokémon-Sammelkartenspiel-Live* und der Basis-Energiekarte oder VSTAR-Marke zur Seite auf seinen „Draft-Auswahl-Stapel“. Dann geben die Spieler die restlichen Karten verdeckt an den Spieler links neben sich weiter. Wer welche Karten gewählt hat, sollte während des Drafts geheim bleiben.

Jeder Spieler wählt aus den an ihn weitergereichten Karten eine Karte aus, bis alle Karten gewählt wurden. Nachdem alle Karten eines Boosterpacks gezogen wurden, haben die Spieler eine Minute Zeit, um ihre bis jetzt erhaltenen Karten zu begutachten. Dieser Vorgang wird für jedes verbleibende Boosterpack wiederholt, allerdings wird mit dem Öffnen jedes neuen Boosterpacks die Richtung der Kartenweitergabe gewechselt.



Ditto-Draft (fortgesetzt)

Build & Battle Ditto-Draft-Deckzusammenstellung

Nachdem alle Boosterpacks geöffnet und alle Karten ausgewählt wurden, stellt jeder Spieler ein Deck mit 40 Karten zusammen. Dazu verwendet er die von ihm gewählten Karten der Boosterpacks und der Build & Battle Box, sowie Basis-Energiekarten, die vom Veranstalter bereitgestellt werden. Für das Zusammenstellen seines Decks hat jeder Spieler 20 Minuten Zeit. Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine Karten, die sie zuvor ausgewählt haben, mit anderen Spielern tauschen. Der Veranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Nachdem jeder Spieler sein Deck zusammengestellt hat, beginnt das Spiel.

Spielverlauf

Spiele werden mit vier anstelle der üblichen sechs Preiskarten ausgetragen. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler ihr Deck nicht mehr verändern.

Es gelten alle normalen Spielregeln, mit der folgenden zusätzlichen Ditto-Draft-Regel:

Einmal während deines Zuges kannst du 1 Ditto-Marke auf 1 deiner Basis-Pokémon legen, das kein Regelfeld hat. Es erhält die folgende Fähigkeit:

Fähigkeit: ENTWICKLUNGSVORTEIL

Einmal während deines Zuges, kannst du 1 beliebige Phase-1- oder Phase-2-Karte aus deiner Hand auf dieses Pokémon legen, um es zu entwickeln. Du kannst diese Fähigkeit nicht während deines ersten Zuges oder während des Zuges, in dem dieses Pokémon ins Spiel gebracht wurde, einsetzen. Wenn du eine Phase-2-Karte auf dieses Pokémon legst, endet dein Zug. Jedes Pokémon kann pro Spiel nur 1 Fähigkeit Entwicklungsvorteil einsetzen.

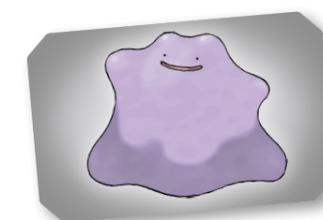


Abbildung einer Ditto-Marke



CREDITS

The Pokémon Company International

Innovationsteam: Liz Dacus, Faye Visintainer, JR Godwin, Mia Violet und Elisabeth Lariviere

Produkt- und Spielentwicklung: Mia Violet, Andrew Wolf, Kenny Wisdom und Kathy Sly

Produktionskoordination: Traci Thomson, Kevin Kent und Genevieve Goutzioulis

Projektmanagement: Chad Bosquez und Breon McMullin

Organized Play: Dave Schwimmer und JR Godwin

Handbuchautoren: Kenny Wisdom, JR Godwin, Mia Violet, Andrew Wolf und Holly Bowen

Redaktion: Hollie Beg, Holly Bowen und Eoin Sanders

Grafische Gestaltung (Kreativabteilung): Elisabeth Lariviere und Amanda Schlemmer

Dank an: Kenji Okubo, Barry Sams, Jim Lin und Andrew Finch

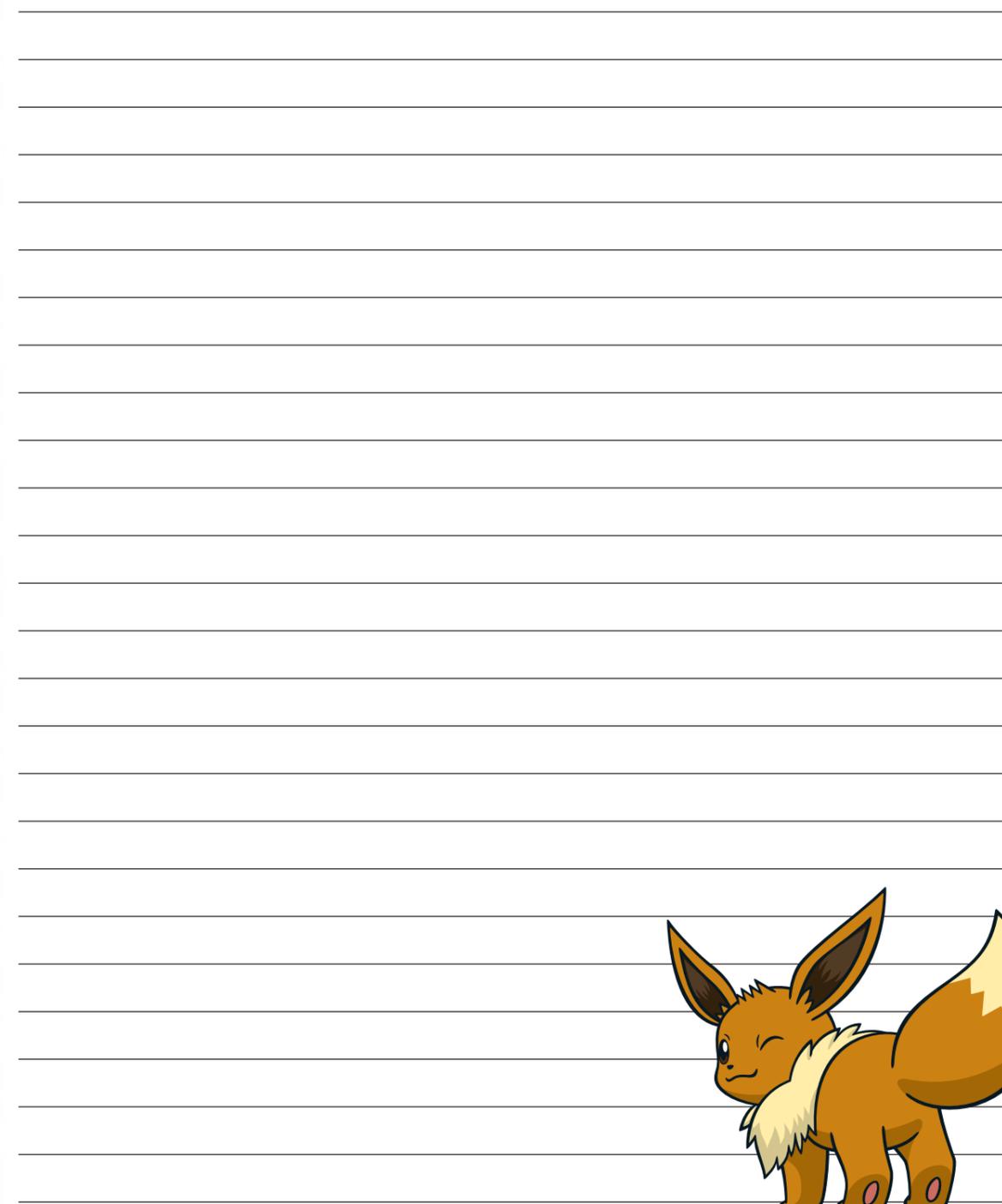
Besonderer Dank an: Andrew Mahone



Deutschsprachige Version

Redaktionskoordination: Anja Weinbach und Esther Sánchez Giráldez

Übersetzung und Redaktion: Monika Tracy, Ralph Lunt, Caroline Müller, Michaela Lee und Robert Chambers



POKÉMON™