

# Pokémon-Sammelkartenspiel: Die Grundregeln

## Wie funktioniert das Spiel?

Du und dein Gegner schlüpfen in die Rolle von Pokémon-Trainern, die gegeneinander antreten. Du kannst in jedem deiner Züge Energiekarten spielen, um deine Pokémon zu verstärken, Trainerkarten einsetzen und deine Pokémon zu stärkeren Versionen entwickeln. Dein Ziel ist es, die gegnerischen Pokémon mit deinen eigenen in der Arena zu besiegen.

## Was du zum Spielen brauchst

Du und dein Gegner brauchen jeweils ein eigenes Deck mit 60 Karten, eine Münze zum Werfen und einige Spielmarken zum Anzeigen des Schadens auf deinen Pokémon. Du kannst die einem Themendeck oder Trainer Kit für 2 Spieler beiliegende Spielunterlage verwenden, um die richtige Ablage der Karten zu erlernen. Nach ein paar Spielen wirst du sie nicht mehr benötigen.

## Welche Karten gibt es?

Bevor wir mit dem Spiel selbst beginnen, schauen wir uns die verschiedenen Kartentypen an.

### Pokémon-Karten

Diese Karten sind die Hauptakteure des Spiels, die als Basis-Pokémon oder Evolutionskarten vorliegen können. (Wenn es sich um ein Pokémon der Phase 1 oder Phase 2 handelt, ist es eine Evolutionskarte.) Evolutionskarten funktionieren genau so wie Basis-Pokémon – sie sind nur meist stärker.

### Energiekarten

Energiekarten geben deinen Pokémon die Energie, die sie für ihre Angriffe benötigen. Für einige Angriffe wird ein bestimmter Energietyp benötigt und für andere kann beliebige Energie benutzt werden. Wenn nichts anderes auf der Karte steht, bleiben Energiekarten nach einem Angriff an dem Pokémon angelegt!

### Trainerkarten

Wenn du eine Trainerkarte spielst, führst du die Anweisungen auf der Karte aus und legst sie danach auf deinen Ablagestapel.

### Unterstützerkarten

Unterstützerkarten sind den Trainerkarten ähnlich, doch du darfst in jedem deiner Züge immer nur eine von ihnen spielen.

### Stadion-Karten

Stadion-Karten stellen spezielle Kampfarenen dar, die solange im Spiel bleiben, bis eine neue Stadion-Karte gespielt wird.

## Start des Spiels

REICHE deinem Gegner die Hand.

MISCHE dein Deck mit 60 Karten und nimm 7 Karten auf die Hand.

ÜBERPRÜFE ob du mindestens ein Basis-Pokémon gezogen hast.

LEGE ein Basis-Pokémon verdeckt vor dir als Aktives Pokémon ab.

LEGE bis zu 5 Basis-Pokémon verdeckt auf deine Bank.

LEGE deine 6 Preiskarten beiseite. Lege dazu die obersten 6 Karten deines Decks, ohne sie anzusehen, verdeckt in deinen Preiskarten-Bereich.

WIRF eine Münze. Der Spieler, der den Münzwurf gewinnt, beginnt.

DECKE dein Aktives Pokémon und die Pokémon auf deiner Bank auf.

## Los geht's!

Während des Spiels wechselst du dich mit deinem Gegner ab. Während des Zuges deines Gegners machst du nichts anderes als dein Aktives Pokémon zu ersetzen, falls es kampfunfähig gemacht wird.

### Was du während deines Zuges tun kannst:

1. Ziehe eine Karte.

2. Nun kannst du die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

- LEGE ein Basis-Pokémon auf deine Bank (so oft du willst).
- ENTWICKLE (beliebig viele) Pokémon im Spiel.
- LEGE eine Energiekarte an ein Pokémon an (nur einmal pro Zug).
- SPIELE Trainerkarten (beliebig viele), Unterstützer- und Stadion-Karten (jeweils höchstens eine).
- ZIEHE dein Aktives Pokémon zurück (nur einmal pro Zug).
- WENDE Poké-Power an (so viele du willst)

3. ANGRIFF!

- PRÜFE, ob an deinem Aktiven Pokémon genug Energiekarten angelegt sind, um den Angriff durchzuführen.
- PRÜFE Schwäche und Resistenz des gegnerischen Pokémon.
- LEGE Schadensmarken auf das gegnerische Pokémon.
- PRÜFE, ob das gegnerische Pokémon kampfunfähig wird.
- NIMM einen Preis (falls das gegnerische Pokémon kampfunfähig wird).

4. Dein Zug ist nun VORBEI.

### Was nach dem Zug jedes Spielers geschieht

Nach dem Zug jedes Spielers erhält ein vergiftetes Aktives Pokémon Schadensmarken. Es erhält vielleicht Schadensmarken, wenn es verbrannt ist. Und wenn es schläft oder gelähmt ist, kann es sich möglicherweise erholen. Dann beginnt der Zug des nächsten Spielers.

### Wie man das Spiel gewinnt

Du gewinnst das Spiel, wenn eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Du hast alle deine Preiskarten auf die Hand genommen (für jedes gegnerische Pokémon, das kampfunfähig wird, darfst du eine deiner Preiskarten auf die Hand nehmen.).
- Du hast das letzte Pokémon deines Gegners kampfunfähig gemacht.

- Dein Gegner hat keine Karten mehr in seinem Deck, wenn er zu Beginn seines Zuges eine Karte ziehen muss.

## Wie funktionieren Spezielle Zustände?

Einige Angriffe führen dazu, dass das Verteidigende Pokémon in Schlaf versetzt, verbrannt, verwirrt, gelähmt oder vergiftet wird. Diese Zustände werden „Spezielle Zustände“ genannt. Sie betreffen keine Pokémon auf der Bank, sondern nur Aktive Pokémon. Es verschwinden sogar alle Speziellen Zustände, wenn ein Pokémon auf die Bank kommt. Außerdem verlieren alle Speziellen Zustände ihre Wirkung, wenn ein Pokémon entwickelt wird.

### Schlaf

Falls ein Pokémon schläft, kann es weder angreifen noch sich zurückziehen. Sobald es schläft, drehe die Pokémon-Karte waagrecht nach links, um zu zeigen, dass es schläft. Wirf nach dem Zug jedes Spielers eine Münze. Bei „Kopf“ wacht das Pokémon auf (drehe die Karte zurück in die senkrechte Lage), aber bei „Zahl“ schläft es weiter und du musst bis nach dem nächsten Zug warten, bis du wieder versuchen kannst, es aufzuwecken.

### Verbrannt

Falls ein Pokémon verbrannt wird, lege eine „Verbrennungsmarke“ darauf, um anzuzeigen, dass es verbrannt ist. Solange es verbrannt ist, wirf nach dem Zug jedes Spielers eine Münze. Lege bei „Zahl“ 2 Schadensmarken auf das Pokémon, wobei Schwäche und Resistenz ignoriert werden. Falls ein Angriff ein Pokémon verbrennen würde, das bereits verbrannt ist, wird es nicht doppelt verbrannt. Der neue Verbrennungszustand ersetzt stattdessen den alten. Stelle sicher, dass deine „Verbrennungsmarken“ anders aussehen als deine Schadensmarken.

### Verwirrt

Wenn ein Pokémon verwirrt ist, musst du immer eine Münze werfen, wenn du mit ihm angreifen willst. Drehe ein verwirrtes Pokémon auf den Kopf, um anzuzeigen, dass es verwirrt ist. Ein verwirrtes Pokémon kann sich normal auf die Bank zurückziehen, wo es dann alle Speziellen Zustände verliert.

Wenn du mit einem verwirrten Pokémon angreifst, musst du eine Münze werfen. Bei „Kopf“ verläuft der Angriff normal. Bei „Zahl“ musst du 3 Schadensmarken auf das verwirrte Pokémon legen und der Angriff hat keine Auswirkungen. Das verwirrte Pokémon erhält die 3 Schadensmarken auch dann, wenn der versuchte Angriff gar keinen Schaden zufügt (wie der Gifthauch von Geckarbor).

### Gelähmt

Wenn ein Pokémon gelähmt ist, kann es weder angreifen noch sich zurückziehen. Drehe die Pokémon-Karte waagrecht nach rechts, um anzuzeigen, dass es gelähmt ist. Wenn ein Aktives Pokémon gelähmt ist, erholt es sich nach dem nächsten Zug seines Spielers. Drehe dann die Karte wieder in die senkrechte Lage. Wenn dein Pokémon also gelähmt wird, fällt es für deinen kompletten nächsten Zug aus und ist danach wieder in Ordnung.

### Vergiftet

Wenn ein Pokémon vergiftet wird, lege eine „Giftmarke“ darauf, um anzuzeigen, dass es vergiftet ist. Solange es vergiftet bleibt, lege nach dem Zug jedes Spielers eine Schadensmarke auf das Pokémon, wobei Schwäche und Resistenz ignoriert werden. Falls ein Angriff ein Pokémon vergiften würde, das bereits vergiftet ist, wird es nicht doppelt vergiftet. Das neue Gift ersetzt

stattdessen die alte Vergiftung. Stelle sicher, dass deine „Giftmarken“ anders aussehen als deine Schadensmarken.

### **Kann dein Pokémon gleichzeitig schlafen und verwirrt sein?**

Falls ein Pokémon schläft, verwirrt oder gelähmt ist, und ein neuer Angriff gegen dieses Pokémon versetzt es in den Schlaf oder macht es verwirrt oder gelähmt, wird der vorherige Zustand ausgelöscht und nur der neue Zustand zählt. Aber diese drei Zustände sind die einzigen Angriffseffekte, die sich gegenseitig auslöschen. Ein Pokémon kann also beispielsweise gleichzeitig verwirrt und verbrannt sein.

### **Was ist neu in der Pokémon-Sammelkartenspiel Erweiterung: *Platin*?**

Die **Pokémon**-Sammelkartenspiel Erweiterung: *Platin* erwartet euch mit einem ganz neu entdeckten Pokémon: Shaymin – in seiner Landform und Zenitform und sogar als Pokémon LV.X! Jedes Shaymin verfügt über einzigartige Angriffe und Fähigkeiten, was das erste Kapitel im nächsten großen Pokémon-Abenteuer zu einem besonders aufregenden Erlebnis macht. Neu in dieser Erweiterung sind außerdem die neuen Pokémon *SP*. Auf jeder Pokémon *SP*-Karte findest du zwei verschiedene Symbole: das *SP*-Zeichen sowie die Abbildung eines speziellen Trainers—ein Pokémon *SP* ist ein speziell von diesem Trainer trainiertes Pokémon. Einige Pokémon *SP* haben ein im Namen, das sie als Pokémon von Team Galaktik kennzeichnet. Und nun das Aufregendste: Manche Pokémon haben jetzt Angriffe oder Poké-Power, die es dir erlauben, Pokémon deines Gegner oder an sie angelegte Karten in eine ganz neue Spielzone zu legen: das Nirgendwo! Karten, die im Nirgendwo (das sich außerhalb des Spielfelds neben deinen Preiskarten befindet) liegen, werden dort offen abgelegt, sind aber anders als Karten auf den Ablagestapeln für den Rest des Spiels vollständig aus dem Spiel und können von dort nicht zurückgeholt werden. Jeder Spieler kann sich diese Karten jederzeit ansehen. Pokémon LV.X tauchten zum ersten Mal in *Diamant & Perl* auf—und nun kannst du weitere dieser mächtigen Pokémon in den Boostern von *Platin* finden! Die Pokémon LV.X geben einem Pokémon, das sich im Spiel befindet, neue Fähigkeiten und Angriffe. Die Poké-Power, Poké-Body und Angriffe des vorherigen Levels stehen dir dabei weiterhin zur Verfügung, was dir viele neue Spielmöglichkeiten eröffnet!

### **Was du sonst noch wissen solltest**

Beim Pokémon-Sammelkartenspiel ist das Erlernen der Grundlagen sehr wichtig. Je mehr du dann spielst, desto mehr Erfahrungen wirst du sammeln, um ein Meistertrainer zu werden. Sobald du mit den Grundbegriffen vertraut bist, kannst du dir die Regeln für Fortgeschrittene anschauen, bei einer Pokémon-Liga mitspielen oder mit neuen Strategien experimentieren, um dein Spiel auf ein neues Level zu heben!