Pokémon

SAMMELKARTENSPIEL



MEGA-ENTWICKLUNG DUNKELNACHT

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 Mega-Kampfdecks 17

Regelkunde für Fortgeschrittene 18
- Alles auf Anfang: Neustart im Detail 18
- Was zählt als Attacke? 19
- Angreifen im Detail 20
- Was ist der Unterschied zwischen „bis zu“ und „beliebig viele“? 21
- Was geschieht, wenn mehr Karten gezogen werden sollen, als noch übrig sind? 21
- Was geschieht, falls beide Spieler gleichzeitig gewinnen? 21
- Was ist Tiebreaker-Spiel? 21
- Was gehört zum Namen eines Pokémon? 21

Zusammenstellen von Decks 22

Anhang 1: Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex 23

Anhang 2: Trainer-Pokémon 24

Anhang 3 : *ASS-KLASSE*-Karten 25

Anhang 4: Vergangenheit und Zukunft 26

Anhang 5: Pokémon-ex 26

Anhang 6: Terakristall-Pokémon-ex 27

Anhang 7: Nirgendwo 27

Anhang 8: Strahlende Pokémon 28

Anhang 9: Pokémon-VSTAR 28

Anhang 10: Pokémon-V-UNION 29

Anhang 11: Kampfstile 30

Anhang 12: Pokémon-V 30

Anhang 13: Pokémon-VMAX 30

Anhang 14: Regionale Varianten 31

Anhang 15: TAG TEAM Unterstützerkarten 32

Anhang 16: TAG TEAM 32

Anhang 17: Prisma-Stern-Karten 33

Anhang 18: Seltenes Fossil, Unbekanntes Fossil und Fossil-Karten mit Antikes/Antiker 33

Anhang 19: Pokémon-*GX* 34
- Spezielle Regeln für Pokémon-*GX* 34

Anhang 20: Ultrabestien 35

Anhang 21: Dualtyp-Pokémon 35

Anhang 22: TURBO-Entwicklung 36
- Spezielle Regeln für Pokémon-TURBO 36

Anhang 23: Ewige Gaben 37

Anhang 24: Team Flare-Superzubehör 37

Anhang 25: Pokémon-*EX* 38
- Spezielle Regeln für Pokémon-*EX* 38

Anhang 26: Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX* 39
- Spezielle Regeln für Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX* 39

Anhang 27: Team Plasma-Karten 40

Anhang 28: Erweckt-Pokémon 41
- Wichtige Hinweise zu Erweckt-Pokémon 41

Glossar 42

Credits 44



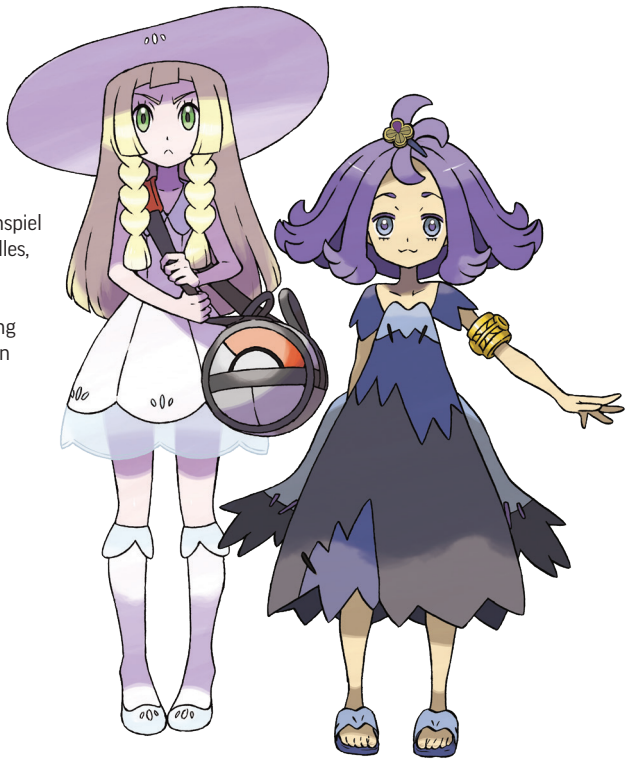
Als Pokémon-Trainer bereist du das Land und trittst mit deinen Pokémon – kampfbegeisterte Wesen mit erstaunlichen Kräften – gegen andere Trainer an!

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. Eine großartige Möglichkeit, das Pokémon-Sammelkartenspiel zu erlernen, sind Mega-Kampfdecks, sofort spielbare Decks mit 60 Karten. Sie enthalten alles, was du zum Spielen benötigst, inklusive Strategieanleitung.

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 *Mega-Entwicklung* 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 eingesetzt werden 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 repräsentieren die Items, Unterstützer, Stadien und Pokémon-Ausrüstungen, die ein Trainer im Kampf einsetzen kann. Der Untertyp einer bestimmten Trainerkarte wird in der oberen linken Kartenecke angezeigt. Besondere Regeln für den Untertyp sind unten auf der Karte notiert.



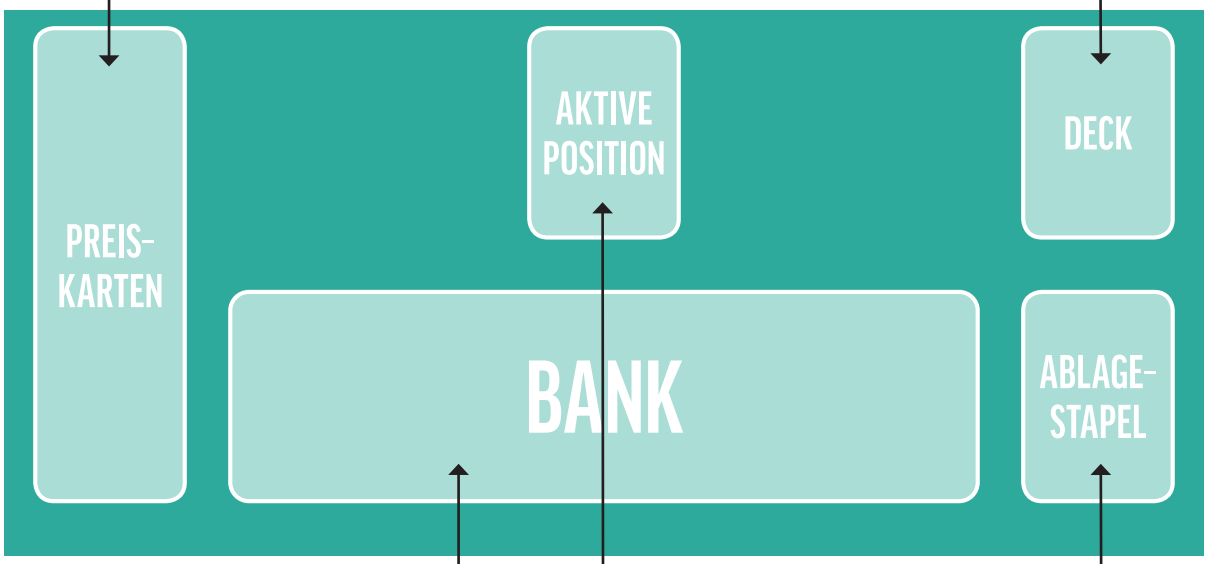
Bereiche im Pokémon-Sammelkartenspiel

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.

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.

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.



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!

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

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 ein Basis-Pokémon von deiner Hand und lege es 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 Friedwuff-Karte auf Michaelas Hand enthält den Hinweis „Entwickelt sich aus Gruff“ und Michaela hat ein Gruff im Spiel. Sie kann nun die Friedwuff-Karte oben auf die Gruff-Karte legen. Die Schadensmarken werden beibehalten, alle anderen Effekte verlieren ihre Wirkung.

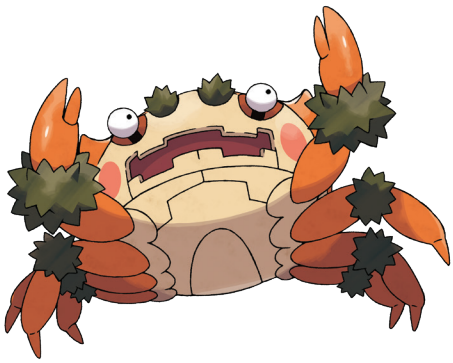


Hinweise zur Entwicklung: Kein Spieler kann ein Pokémon während dessen (des Pokémon) ersten Zuges im Spiel entwickeln. Wenn du ein Pokémon entwickelst, gilt es als neu im Spiel und kann im selben Zug nicht erneut entwickelt werden! Du kannst jedes Pokémon im Spiel entwickeln, unabhängig davon, ob es 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. Die meisten Trainerkarten werden anschließend auf den Ablagestapel gelegt. Du kannst beliebig viele Itemkarten und Pokémon-Ausrüstungen spielen. Unterstützerkarten werden wie Itemkarten gespielt, jedoch kannst du pro Zug nur eine Unterstützerkarte spielen.

Der Spieler, der als Erster am Zug ist, kann während seines ersten Zuges keine Unterstützerkarte spielen.

Stadionkarten haben einige besondere Regeln:

- Eine Stadionkarte bleibt im Spiel, wenn du sie spielst.
- Es kann immer nur eine Stadionkarte im Spiel sein. Wenn eine neue Stadionkarte ins Spiel kommt, entferne die alte Stadionkarte. Dadurch verliert diese 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!

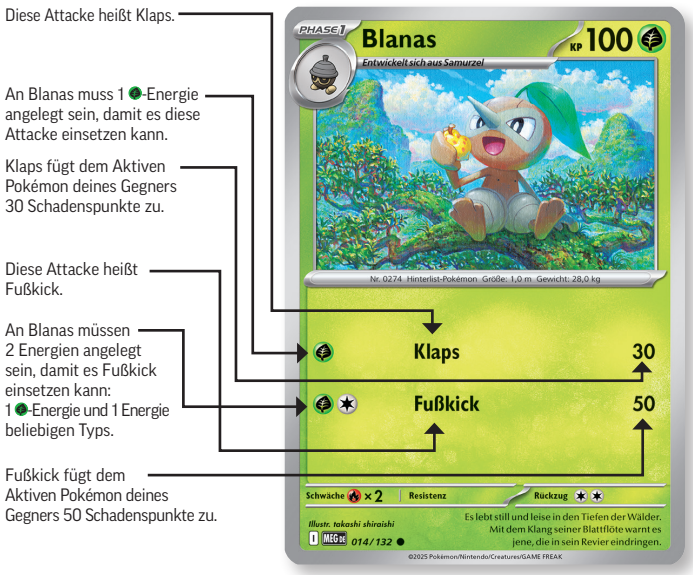
Angreifen an sich besteht aus drei einfachen Schritten. Wenn du sie beherrschst, wirst du im Nullkommanichts zum Profi, was den Einsatz deiner Attacken betrifft!



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

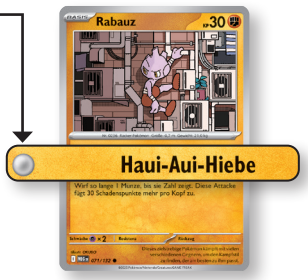
An dein Pokémon muss die benötigte Menge Energie angelegt sein, damit es angreifen kann. Schau dir zum Beispiel Blanas an: Seine Attacke Klaps kostet ●, also muss mindestens eine ●-Energie an Blanas angelegt sein, damit es diese Attacke einsetzen kann. Seine Attacke Fußkick kostet ● ✶. Es müssen also mindestens zwei Energien an Blanas angelegt sein, damit es Fußkick einsetzen kann. Das ●-Symbol gibt an, dass mindestens eine ●-Energie angelegt sein muss. Das ✶-Symbol bedeutet jedoch, dass ein beliebiger Energietyp für die andere Energie eingesetzt werden kann. Es kann also Energie vom Typ ● sein, aber auch 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.



Welche Energien bräuchtest du, um Humanoliths Attacke Unbegrenzte Kraft einsetzen zu können? Richtig, zwei ●-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 (Sandan 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, gegen dessen Typ 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 Endivies Attacke Rasierblatt 20 Schadenspunkte zu. Da Sandan eine Schwäche von × 2 gegenüber -Pokémon aufweist, beträgt der Gesamtschaden 20 × 2 = 40 Schadenspunkte. Du legst also vier Schadensmarken auf Sandan. 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 allen Fähigkeiten oder Trainerkarten sowie alles andere anwenden, was laut einer Karte beim Pokémon-Check (oder zwischen den Zügen) stattfinden soll. Der Spieler, der als Nächstes am Zug ist, bestimmt die Reihenfolge der Effekte, aber alle Speziellen Zustände müssen gleichzeitig stattfinden – zum Beispiel kannst du nicht Schaden für Vergiftung hinzufügen, dann eine Fähigkeit anwenden und danach eine Münze für Schlaf werfen usw. Du kannst aber erst eine Fähigkeit, dann Spezielle Zustände und danach eine weitere Fähigkeit anwenden.

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



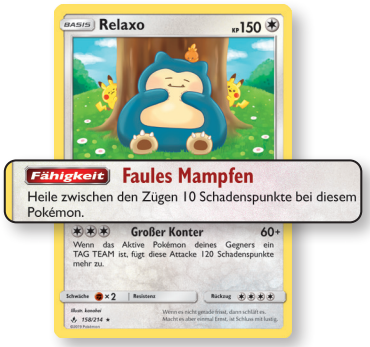
Um anzuzeigen, dass ein Pokémon verwirrt ist, drehst du die Pokémon-Karte im Uhrzeigersinn, bis sie senkrecht liegt und der Kopf des darauf abgebildeten Pokémon in deine Richtung zeigt.

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.

Play! Pokémon Stores und Liga-Kampfdecks

Jetzt weißt du alles über die Regeln des Spiels! Falls du weitere Hilfe benötigst, frage in deinem örtlichen Fachgeschäft nach einem Liga-Kampfdeck. Es enthält alles, was du zum Spielen benötigst, einschließlich eines sofort spielbaren Decks und Spieltipps!





Meistere die Pokémon-Spiele!
Gewinne tolle Preise!
Kämpfe gegen andere Spieler!

Frage deinen Händler, ob er ein Play! Pokémon Store ist, oder finde mithilfe von **www.pokemon.de/event-suche** einen Store in deiner Nähe.

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?

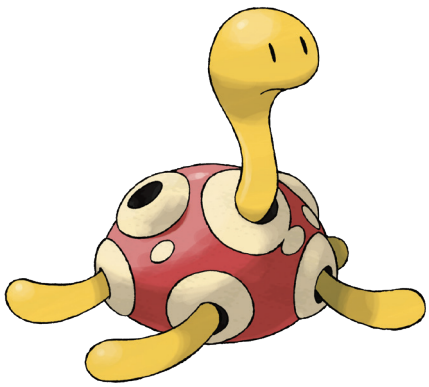
Jede Attacke hat einen Namen und Kosten. Möglicherweise sind auch ein Basis-Schaden und ein Schadenstext angegeben. Der Hauptteil des Textes auf einer Pokémon-Karte beschreibt die Attacke, auch wenn diese keine Schadenspunkte zufügt.



So fügt z. B. Mantax' 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 Pottrotts Fähigkeit Fermentierter Saft kannst du 30 Schadenspunkte bei einem Pokémon heilen, aber dies zählt nicht als Attacke.



Sandamers Attacke Sandwirbel beeinflusst Familienruf, nicht aber Fermentierter Saft.



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 ist der Unterschied zwischen „bis zu“ und „beliebig viele“?

Bei Effekten von Attacken gilt: Verwendet eine Karte die Formulierung „bis zu X“, kannst du eine beliebige Zahl zwischen 0 und dem Maximum auswählen. Bei anderen Effekten (wie Effekte von Trainerkarten und Fähigkeiten) kannst du eine beliebige Zahl zwischen 1 und dem Maximum auswählen.

Es gibt eine Ausnahme: Bei Effekten, die es dir erlauben, dein Deck oder deinen Ablagestapel nach einer beliebigen Karte zu durchsuchen, und die Art von Karte nicht vorgeben, musst du mindestens 1 Karte auswählen.

Verwendet eine Karte die Formulierung „beliebig viele“ – zum Beispiel „lege beliebig viele Energien von diesem Pokémon auf den Ablagestapel“ – kannst du auch 0 wählen.

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 ein Tiebreaker-Spiel. Falls du jedoch auf beide Arten gewinnst und dein Gegner nur auf eine Art gewinnt, bist du der Sieger!

Was ist ein Tiebreaker-Spiel?

Beide Spieler beginnen das Tiebreaker-Spiel wie ein normales Spiel. Dazu gehört, dass sie sechs Preiskarten hinlegen und durch einen Münzwurf bestimmen, wer das Spiel beginnt. Der Spieler, der zuerst eine Preiskarte nimmt (oder anderweitig weniger verbleibende Preiskarten als der Gegner hat), gewinnt das Tiebreaker-Spiel. Die anderen Möglichkeiten zu gewinnen gelten weiterhin, aber im Wesentlichen ist es ein Rennen darum, wer die erste Preiskarte nimmt!

Was gehört zum Namen eines Pokémon?

Einige Pokémon-Karten enthalten Zusatzinformationen nach dem Namen, zum Beispiel einen Level oder ein Symbol wie . Der Pokémon-Name bestimmt, wie du gewisse Karten entwickeln oder spielen kannst. Der Level ist *kein* Teil des Pokémon-Namens:

- Gengar, Gengar Lv. 43, Gengar Lv. 44 und Gengar LV.X tragen alle denselben Namen.

Symbole am Ende von Pokémon-Namen sind Bestandteil des Pokémon-Namens:

- Simsala, Simsala  und Simsala  sind verschiedene Namen.

- Es gibt eine Ausnahme: δ (Delta Species) ist kein Teil des Pokémon-Namens. Aerodactyl und Aerodactyl δ (Delta Species) tragen denselben Namen.

Eine 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 Liga-Assistenten der Pokémon-Ligen stehen dir gern mit Rat und Tat zur Seite. Du kannst auch ein Liga-Kampfdeck 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 12 bis 15 Energiekarten einsetzen.
- Auch Trainerkarten sind wichtig. Karten wie Nestball und Jim 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 1: Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex

In der Pokémon-Sammelkartenspiel-Serie *Mega-Entwicklung* triffst du auf Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex, die alle Grenzen überschritten haben, um noch mächtiger zu werden. Im Gegenzug für ihre höheren KP und stärkeren Attacken, welche die gewöhnlicher Pokémon-ex überschreiten, erhält dein Gegner drei Preiskarten, wenn sie kampfunfähig sind. Diese gigantische Macht birgt monumentale Kosten!



Anders als bei den damaligen Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX* aus der Serie *XY* gibt es keine speziellen Regeln, um Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex zu spielen. Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex können als Basis-, Phase-1- oder Phase-2-Pokémon erscheinen und folgen den normalen Regeln der Entwicklung mit einem kleinen Twist: Mega-Guardevoir-ex entwickelt sich direkt aus Kirlia, Mega-Lucario-ex entwickelt sich direkt aus Riolu und Mega-Kangama-ex kann sofort als Basis-Pokémon ins Spiel gebracht werden! Mega-Lucario-ex entwickelt sich also nicht aus Lucario oder Lucario-ex, sondern nur aus Riolu.

Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex gelten als Pokémon-ex. Karteneffekte, die Pokémon-ex betreffen, gelten also auch für Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex. Wenn eine Karte es dir zum Beispiel erlaubt, dein Deck nach 1 Pokémon-ex zu durchsuchen, kannst du auch 1 Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex wählen.







Anhang 2: Trainer-Pokémon

Trainer-Pokémon feiern ihre Rückkehr! Diese Karten heben die Bindung zwischen Trainern und ihren Pokémon hervor. Trainer-Pokémon erkennt man daran, dass der Name des Trainers ein Teil des Kartennamens ist, wie beispielsweise Enigmaras Blipp. Da der Kartenname anders ist, kann sich Enigmaras Wampitz-ex aus Enigmaras Blipp, jedoch nicht aus dem regulären Blipp entwickeln. Überlege dir, wie du diese mächtigen Karten einsetzen kannst!







Anhang 3 : *ASS-KLASSE*-Karten

ASS-KLASSE-Karten, die zuerst in der Serie *Schwarz & Weiß* eingeführt wurden, sind so mächtig, dass du nur eine in deinem Deck haben darfst. Und das bedeutet nicht eine von jeder – nur eine einzige *ASS-KLASSE*-Karte insgesamt ist in deinem Deck erlaubt. Du solltest dir also alle deine *ASS-KLASSE*-Karten genau ansehen, um zu entscheiden, welche am besten in dein Deck passt!





Anhang 4: Vergangenheit und Zukunft

Seit der Erweiterung *Karmesin & Purpur – Paradoxrift* begegnen dir eventuell Pokémon oder andere Karten mit der Aufschrift „Vergangenheit“ oder „Zukunft“. Pokémon aus der Vergangenheit neigen zu primitiven, schlagkräftigen Attacken, während Pokémon aus der Zukunft eher technische, präzise Attacken beherrschen.



Anhang 5: Pokémon-ex

Pokémon-ex sind mächtige Pokémon mit mehr KP und stärkeren Attacken als normale Pokémon, aber das Spielen dieser leistungsstarken Pokémon birgt ein Risiko! Wenn eins deiner Pokémon-ex kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner zwei Preiskarten.

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

Beachte, dass Pokémon-ex und Pokémon-*EX* nicht der gleiche Name ist. Wenn du also möchtest, kannst du vier Magnezone-ex und vier Magnezone-*EX* in deinem Deck haben.





Anhang 6: Terakristall-Pokémon-ex

Terakristall-Pokémon-ex haben ein kristallines Aussehen und einen neuen Effekt, der allen Schaden durch Attacken verhindert, der ihnen zugefügt würde, solange sie sich auf deiner Bank befinden. Dieser Effekt ist für alle Attacken wirksam, sowohl deine als auch die deines Gegners.

Wie bei anderen Pokémon-ex nimmt dein Gegner zwei Preiskarten, wenn dein Terakristall-Pokémon-ex kampfunfähig ist.



Anhang 7: Nirgendwo

Das Nirgendwo ist ein besonderer Bereich, der als „nicht im Spiel“ gilt. Karten können auf viele Weisen im Nirgendwo landen, so zum Beispiel durch die Effekte von Attacken, Fähigkeiten oder Trainerkarten. Anders als bei Karten, die auf den Ablagestapel gelegt werden, können Karten, die ins Nirgendwo gelegt werden, nicht wieder zurückgebracht werden und sind für den Rest des Spiels nicht mehr spielbar.







Anhang 8: Strahlende Pokémon

Alle Strahlenden Pokémon erscheinen in ihrer besonderen Schillernden Färbung und unterliegen der Regel für Strahlende Pokémon, die besagt, dass du nicht mehr als ein Strahlendes Pokémon in deinem Deck haben kannst. Ein Strahlendes Pokémon gilt als Pokémon mit einem Regelfeld. Beachte, dass das Wort „Strahlendes“ zum Namen des Pokémon gehört. Du kannst also vier Quajutsu und ein Strahlendes Quajutsu in deinem Deck haben. Strahlende Pokémon sind immer Basis-Pokémon und entwickeln sich nicht aus oder zu einer anderen Karte.



Anhang 9: Pokémon-VSTAR

Diese außergewöhnlichen Pokémon haben eine spielverändernde Fähigkeit oder Attacke, die VSTAR-Power genannt wird. Du kannst während des **ganzen Spiels** nicht mehr als eine VSTAR-Power einsetzen, egal wie viele Pokémon-VSTAR du im Spiel hast. Setze diese VSTAR-Power also zum strategisch richtigen Zeitpunkt ein, denn du bekommst nur die eine Chance! Wenn du deine VSTAR-Power im Spiel verwendet hast, denke daran, deine VSTAR-Marke umzudrehen, um anzuzeigen, dass du sie verwendet hast.



Genau wie bei normalen Pokémon-V erhält dein Gegner zwei Preiskarten, wenn dein Pokémon-VSTAR kampfunfähig gemacht wurde.



Shaymin-VSTAR entwickelt sich aus Shaymin-V. Das bedeutet, dass du Shaymin-VSTAR nur aus Shaymin-V entwickeln kannst, nicht aus dem normalen Shaymin! Pokémon-VSTAR sind also eine neue Phase: VSTAR. Diese Karten zählen als Entwicklungskarten und alle normalen Regeln für Entwicklungen beziehen sich auch auf Pokémon-VSTAR. Obwohl Pokémon-VSTAR eine andere Phase sind, werden sie trotzdem als Pokémon-V angesehen. Wenn etwas also Pokémon-V beeinflusst, beeinflusst es ebenfalls Pokémon-VSTAR.

Anhang 10: Pokémon-V-UNION



Alle vier „Teile“ eines Pokémon-V-UNION haben denselben Namen (zum Beispiel: Mewtu-V-UNION). Du kannst also insgesamt nur vier Karten mit dem Namen Mewtu-V-UNION in deinem Deck haben, nicht vier Exemplare jedes einzelnen Teils. Alle vier Kopien eines Pokémon-V-UNION in deinem Deck müssen Teil desselben Sets sein und von demselben Künstler illustriert worden sein.

Du musst alle vier Teile eines Pokémon-V-UNION zur gleichen Zeit aus deinem Ablagestapel auf deine Bank spielen. Du kannst nicht nur ein oder zwei Teile eines V-UNION spielen. Ein Pokémon-V-UNION nimmt nur einen Platz auf deiner Bank ein und du kannst nur eine Pokémon-Ausrüstung an es anlegen. Jedes Pokémon-V-UNION kann nur einmal pro Spiel, pro Pokémon-Name, gespielt werden. Du kannst ein Mewtu-V-UNION und dann ein Quajutsu-V-UNION spielen, aber nicht ein zweites Mewtu-V-UNION.

Pokémon-V-UNION sind keine Basis-Pokémon! Du kannst sie also am Anfang des Spiels nicht als Aktives Pokémon einsetzen oder auf deine Bank legen. Dein Deck muss deswegen auch mindestens ein Basis-Pokémon enthalten, nicht nur Pokémon-V-UNION. Zu guter Letzt sind Pokémon-V-UNION keine Entwicklungskarten. Pokémon-V-UNION haben ihre eigene besondere Phase, die V-UNION genannt wird.

Karten oder Effekte, die sich auf „Basis“-, „Phase-1“-, „Phase-2“- oder „Entwicklungs“-Karten beziehen, wirken sich nicht auf Pokémon-V-UNION aus. Zum Beispiel hat eine Fähigkeit mit dem Text „Das Basis-Pokémon deines Gegners kann nicht angreifen“ keinen Einfluss auf Mewtu-V-UNION. Karten, die jedoch auf „nicht-entwickelte Pokémon“ Einfluss haben, wirken sich auch auf Pokémon-V-UNION aus.

Wenn ein Pokémon-V-UNION im Spiel ist, werden die vier Karten als eine Karte behandelt. Wenn diese Karten irgendwo anders sind (auf deiner Hand, in deinem Deck, in deinem Ablagestapel oder in deinen Preiskarten), wird jede Karte als separate Karte behandelt. Wenn zum Beispiel eine Karte besagt: „Durchsuche dein Deck nach 1 Pokémon und nimm es auf deine Hand“ und du drei Teile von Mewtu-V-UNION in deinem Deck hast, kannst du nur eins jener drei Teile auf deine Hand nehmen.

Die einzigen Merkmale, die man auf die individuellen Karten beziehen kann, sind der Typ (Wasser, Psycho usw.), die Kategorie (Pokémon) und der Kartenname. Wenn du eine Karte spielst, die sagt: „Durchsuche dein Deck nach einem -Pokémon“, kannst du eins der vier Teile eines Psycho-V-UNION aufnehmen, denn jedes Teil hat ein -Symbol. Merkmale wie Attacken, Fähigkeiten, KP, Rückzugskosten, Schwäche oder Resistenz können nicht auf eine einzelne dieser Karten bezogen werden. Das bedeutet, dass du kein V-UNION-Teil aufnehmen kannst, wenn eine Karte besagt: „Durchsuche dein Deck nach 1 Pokémon mit Rückzugskosten von mindestens 3“, selbst wenn die komplette Karte Rückzugskosten von mindestens drei hat, wenn sie im Spiel ist.

Pokémon-V-UNION gelten immer noch als Pokémon-V und fallen in die Kategorie der „Pokémon mit Regelfeld“, wenn sie im Spiel sind, weil sie das V-UNION-Regelfeld haben und dein Gegner drei Preiskarten nimmt, wenn sie kampfunfähig werden. Wenn eine aktive Stadionkarte die Fähigkeiten von Pokémon mit einem Regelfeld ausschaltet, wirkt sich das auch auf dein Pokémon-V-UNION aus und es kann seine Fähigkeiten nicht länger einsetzen, wenn es im Spiel ist. Wenn es nicht im Spiel ist, werden die individuellen Teile eines Pokémon-V-UNION nicht als „Pokémon mit Regelfeld“ angesehen.

Anhang 11: Kampfstile





Seit der Erweiterung *Schwert & Schild – Kampfstile* könntest du Pokémon begegnen, die eine spezielle Aufschrift haben, die sie als Fokussierter-Angriff- oder Fließender-Angriff-Pokémon kennzeichnet. Fokussierter-Angriff-Pokémon tendieren dazu, sich auf kraftvolle, schlagkräftige Attacken zu konzentrieren. Fließender-Angriff-Pokémon sind besser mit raffinierten, technischen Attacken vertraut.

Fusionsangriff-Pokémon, die in der Erweiterung *Schwert & Schild – Fusionsangriff* eingeführt wurden, verlassen sich auf Teamwork und verbinden die Stärken der Fokussierter-Angriff- und Fließender-Angriff-Stile.

Trainerkarten und Energiekarten können auch als Fokussierter-Angriff, Fließender-Angriff oder Fusionsangriff gekennzeichnet werden, und sie dienen dazu, Pokémon dieses speziellen Kampfstils zu unterstützen. Halte Ausschau nach Möglichkeiten, mehrere verschiedene Karten desselben Kampfstils zu kombinieren, um einige wirklich meisterhafte Strategien zu entfesseln!

Anhang 12: 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 13: Pokémon-VMAX

Pokémon-VMAX können deine Pokémon-V auf den nächsten 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 14: Regionale Varianten

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



Beachte, dass „Paldea-“, „Hisui-“, „Galar-“ oder „Alola-“ zum Namen eines Pokémon gehört. Dies bedeutet, dass sich Paldea-Suelord-ex nur aus Paldea-Felino entwickeln kann und nicht aus Felino, und Alola-Snobilikat kann sich nur aus Alola-Mauzi entwickeln und nicht aus Mauzi oder Galar-Mauzi. Außerdem kannst du bis zu vier Felino und bis zu vier Hisui-Felino in deinem Deck haben.





Anhang 15: 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 16: 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 17: 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 18: Seltenes Fossil, Unbekanntes Fossil und Fossil-Karten mit Antikes/Antiker

Die Die Itemkarten Seltenes Fossil und Unbekanntes Fossil sowie Fossil-Karten, bei denen „Antikes“ oder „Antiker“ zum Namen gehört, können als Basis-Pokémon gespielt werden. Seltenes Fossil und Unbekanntes Fossil können sich zu einem beliebigen Fossil-Pokémon entwickeln, bei dem „Entwickelt sich aus Seltenes Fossil“ oder „Entwickelt sich aus Unbekanntes Fossil“ steht, während sich Karten, bei denen „Antikes“ oder „Antiker“ zum Namen gehört, zu dem auf der Karte angezeigten Pokémon entwickeln – zum Beispiel steht bei Antikes Helixfossil „Entwickelt sich zu Amonitas“.











Anhang 19: 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 20: 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 21: 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 22: TURBO-Entwicklung

TURBO-Entwicklung ist eine besondere 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 23: Ewige Gaben

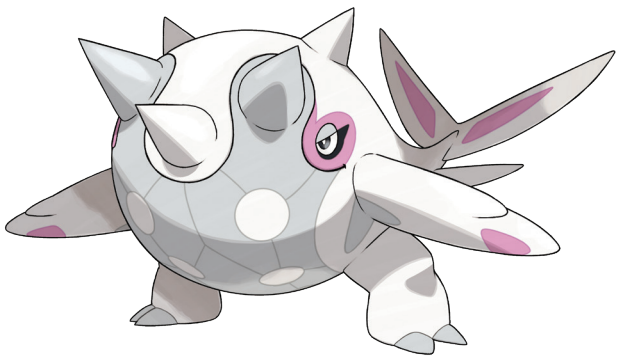
Ewige Gaben erscheinen auf bestimmten Pokémon-Karten direkt unter dem Pokémon-Namen. Ewige Gaben verleihen Pokémon besondere Kräfte, deren Beschreibungen du dir gut durchlesen solltest! Beachte, dass es sich bei Ewigen Gaben nicht um Attacken oder Fähigkeiten handelt, sodass Karten, die deren Einsatz verhindern, keine Wirkung auf Ewige Gaben haben.



Anhang 24: 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 25: 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 26: Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX*

Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX* 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-*EX*

Ebenso wie das „*EX*“ gehört das „**M**“ (kurz für „Mega“) zum Namen eines Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX*. 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 sich Mega-Bisaflor-*EX* aus Bisaflor-*EX* entwickelt. Dies bedeutet, dass sich Mega-Bisaflor-*EX* nur aus Bisaflor-*EX* entwickeln kann, nicht aber aus Bisaflor! Bei Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX* 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-*EX*.



Es gibt zwei spezielle Regeln für Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX*. 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-*EX* 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-*EX* im Spiel genauso funktionieren wie Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX*, sodass dieselben Regeln gelten!



Anhang 27: 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 28: 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 dieses 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 „Entwickelt sich aus" (bzw. „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 „Entwickelt sich aus Kabuto" oder „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*:** Eine mächtige Art von Karte, von der nur eine im Deck erlaubt ist.

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.

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. Wenn eine deiner Fossilien-Trainerkarten kampfunfähig wird, nimmt dein Gegner eine Preiskarte.

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-ex: Hierbei handelt es sich um besonders mächtige Pokémon-ex, allerdings mit einer zusätzlichen Schwachstelle: Wenn dein Mega-Entwicklungs-Pokémon-ex kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten.

Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX*: Hierbei handelt es sich um besonders mächtige Pokémon-*EX*, allerdings mit einer zusätzlichen Schwachstelle: Sobald sich 1 deiner Pokémon zu einem Mega-Entwicklungs-Pokémon-*EX* 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-C-Karte trägt einen anderen Namen als eine Zapdos-Karte, da Zapdos C ein Pokémon von Team Galaktik ist – das C ist ein Bestandteil des Namens.

Pokémon-Ausrüstung: Eine Art von Trainerkarte, die einer Itemkarte ähnelt, die du aber an eins deiner Pokémon anlegst, wenn du sie spielst. An jedes Pokémon darf jeweils nur eine Pokémon-Ausrüstung angelegt sein.

Pokémon-Check: Der Teil eines Zuges, bei dem der Spielzug von einem zum anderen Spieler wechselt (ehemals als „Schritt zwischen den Zügen" bekannt). Checke Vergiftung, Verbrennung, Schlaf und Paralyse bei diesem Schritt und überprüfe, ob Pokémon kampfunfähig sind.

Pokémon-ex: Ein Pokémon-ex ist ein mächtiges Pokémon, aber dein Gegner nimmt zwei Preiskarten, wenn es kampfunfähig ist. Pokémon-ex und Pokémon-*EX* sind nicht dasselbe.

Pokémon-*EX*: Pokémon-*EX* sind eine stärkere Form von Pokémon, die einen besonderen Nachteil haben: Wenn dein Pokémon-*EX* kampfunfähig ist, nimmt der Gegner zwei Preiskarten anstelle von einer. Pokémon-ex und Pokémon-*EX* sind nicht dasselbe.

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-Powers 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-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.

Pokémon-VSTAR: Pokémon-VSTAR entwickeln sich aus Pokémon-V. Der Gegner nimmt zwei Preiskarten, wenn eins kampfunfähig ist. Jedes Pokémon-VSTAR hat eine besondere VSTAR-Power.

Pokémon-V-UNION: Ein enormes Pokémon, das aus vier verschiedenen Karten besteht. Du musst alle vier Karten eines Pokémon-V-UNION zur gleichen Zeit aus deinem Ablagestapel auf deine Bank spielen.

Preiskarten: Die sechs Karten, die du während der Spielvorbereitung verdeckt ablegst. Jedes Mal, wenn ein Pokémon deines Gegners kampfunfähig ist, nimmst du eine deiner Preiskarten auf deine Hand (oder zwei Preiskarten für bestimmte Pokémon wie Pokémon-ex). Wenn du deine letzte Preiskarte nimmst, gewinnst du das Spiel!

Prisma-Stern-Karte (◈-Karte): Eine mächtige 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 Zurückentwickeln 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.

Schritt zwischen den Zügen: Der Teil des Zuges, bei dem der Spielzug von einem zum anderen Spieler wechselt, jetzt bekannt als Pokémon-Check. Checke Vergiftung, Verbrennung, Schlaf und Paralyse bei diesem Schritt und überprüfe, ob Pokémon kampfunfähig sind.

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: Paralyse, Schlaf, Verbrennung, Vergiftung und Verwirrung 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.

Strahlendes Pokémon: Ein einzigartiges Pokémon, das in seiner besonderen Schillernden Färbung erscheint und immer ein Basis-Pokémon ist. Du kannst nicht mehr als ein Strahlendes Pokémon in deinem Deck haben.

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 oder Pokémon-Ausrüstung), 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.

Terakristall-Pokémon-ex: Terakristall-Pokémon-ex sind wie andere Pokémon-ex. Sie haben jedoch einen zusätzlichen Effekt, der sie vor Schaden durch Attacken schützt, solange sie sich auf deiner Bank befinden. Dein Gegner nimmt zwei Preiskarten, wenn eins deiner Terakristall-Pokémon-ex kampfunfähig ist.

Tiebreaker-Spiel: Manchmal kommt es vor, dass beide Spieler gleichzeitig gewinnen. In diesem Fall wird ein neues Spiel gespielt, bei dem der Spieler gewinnt, der zuerst eine Preiskarte nimmt.

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 ist der Namensbestandteil „Rockos".

Trainerkarte: Besondere Karten, die du spielst, um dir im Spiel Vorteile zu verschaffen. Siehe auch „Itemkarte", „Pokémon-Ausrüstung", „Stadionkarte", „Unterstützerkarte".

TURBO-Entwicklung: Eine besondere 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.

VSTAR-Marke: Eine Erinnerungshilfe, die in manchen Boosterpacks und anderen Produkten enthalten ist. Sobald du deine VSTAR-Power für das Spiel eingesetzt hast, drehe die VSTAR-Marke um, sodass die Bildseite nach unten zeigt.

VSTAR-Power: Eine mächtige Attacke oder Fähigkeit. Nur Pokémon-VSTAR haben eine VSTAR-Power. Ein Spieler kann während eines Spiels nicht mehr als eine VSTAR-Power einsetzen.

Credits

Japanisches Originalspiel

Leitender Produzent: Tsunekazu Ishihara

Produzent: Yuji Kitano

Direktor: Atsushi Nagashima

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

Spielentwicklung: Creatures Inc.

Englischsprachige Version

The Pokémon Company International

Produzent: Kenji Okubo

Produkt- und Spielentwicklung: Barry Sams, Yasuhiro Usui, Jim Lin, Kyle Sucevich, Mia Violet, Tyler Ninomura, Paul Peterson, Kenny Wisdom, Barb Ng, Tim Devine, Fertessa Scott, Walter Barber, Amelia Bottemiller, Lexy Kline und Vivien Wrenn

Produktionskoordination: Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Gina Castaneda, Riley Padua, Kristin Hayman, Suzanna Eversole, Derek Kuo, Crystal Torres und Adam Reker

Projektmanagement: Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge, Wakaba Huffman, Dale Cass, Marvin Nishihara, Alex Tran und Anabel Samuel

Spieldatenmanagement und Automatisierung: Dylan "ExoByte" Mayo, Rachel Henson, Alexander Bevier und Ginny Baldwin

Top-Trainer-Box-Infoheftautoren: Holly Bowen, Mia Violet, Tyler Ninomura und Amelia Bottemiller

Regelbuchautoren: TPCi Editing Staff, Kyle Sucevich und Mia Violet

Lokalisierungs- und Redaktionsmanagement: Hisato Yamamori, Kellyn Ballard, Satoko Deas und Eoin Sanders

Lokalisierung: Bryson Clark, Lars Henriksen, Daniel Lizarraga, David Csiszar und David Dunlap

Redaktion: Hollie Beg, Holly Bowen, Stephen "Phen" Crane, Laura Temple und Katie Dunlop

Grafische Gestaltung (Kreativabteilung): Doug Wohlfeil, Adam Law, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish, Kumi Okada, Gwen Machan, Julie Jennings, Kodi Sershon, Taylor Hardman, Jess Szewczyk, Chris Franc und Kevin Lalli

Grafische Gestaltung (Kartenlokalisierung): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer und Michael Heck

Design des Marketing-Materials: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner und Amara Kallgren

Grafische Gestaltung (Logo): Julie Jennings

Boosterpack-Illustrationen: akagi

Besonderer Dank an: GAME FREAK inc., Creatures Inc., Milky Isobe, The Pokémon Company und The Pokémon Company International

Deutschsprachige Version

Produktionskoordination: Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Gina Castaneda, Riley Padua, Kristin Hayman, Suzanna Eversole, Derek Kuo, Crystal Torres und Adam Reker

Projektmanagement: Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge, Wakaba Huffman, Dale Cass, Marvin Nishihara, Alex Tran und Anabel Samuel

Lokalisierungs- und Redaktionsmanagement: Esther Sánchez Giráldez und Monika Tracy

Lokalisierung und Redaktion: Ralph Lunt, Caroline Müller, Michaela Lee, Robert Chambers und Hendrik Hercht

Grafische Gestaltung (Kartenlokalisierung): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer und Michael Heck

Grafische Gestaltung (Verpackungslokalisierung): Tammy Vince Cruz, Joyce Hwang, Elaine Lin, Michelle Ahn, Donald McKinlay, Kayla Ciruolo, Chris Hanis, Christine Petroff, Eric Liu und Georgia Roa

Design des Marketing-Materials: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner und Amara Kallgren

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 Kundenservicefragen wende dich bitte an:
www.pokemon.de/support

The Pokémon Company INTERNATIONAL

©2026 Pokémon. ©1995-2026 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc. TM, ®, und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.