



Pokémon-Sammelkartenspiel
Lerne das Spiel!



Poké-Fang

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



Vorbereitung

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

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

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



Richte dich nach der Tabelle rechts, um zu entscheiden, wie viele Energiekarten du in das Energie-Deck aufnimmst. Achte beim Auswählen der Energiekarten für das Energie-Deck darauf, dass sie den Attacken der Pokémon im Pokémon-Deck entsprechen.

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

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



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

Spielverlauf

Mische zu Beginn des Spiels zuerst das Energie-Deck und lege es verdeckt zwischen die Spieler. Mische anschließend das Pokémon-Deck und lege es verdeckt zwischen die Spieler. Ziehe vier Karten vom Pokémon-Deck und lege sie aufgedeckt zwischen den Decks in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler zieht anschließend zwei Energiekarten.

Spieler spielen abwechselnd eine Energiekarte aus ihrer Hand. Du spielst eine Energiekarte, indem du sie auf deiner Seite des Tisches unter ein Pokémon, das du fangen möchtest, legst. Diese Energie ist jetzt an jenes Pokémon angelegt. Die Spieler versuchen, als Erster genügend Energiekarten an ein Pokémon anzulegen, um die Kosten seiner Attacke, die die meisten Energien erfordert, abzudecken. Gelingt dies einem Spieler, fängt er dieses Pokémon.

Jeder Spieler führt während seines Zuges die folgenden Schritte aus:

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

Fangen eines Pokémon

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

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

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

Wenn ein Pokémon mehrere Attacken mit denselben Energiekosten hat, kann sich der Spieler eine von diesen Attacken aussuchen, wenn er das Pokémon fängt. Wenn ein Spieler nicht genug Energien angelegt hat, um ein Pokémon in einem einzigen Zug zu fangen, ist das okay! Die Energie bleibt an das Pokémon in der Mitte des Tisches angelegt, bis dieses Pokémon erfolgreich von einem Spieler gefangen wird.

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



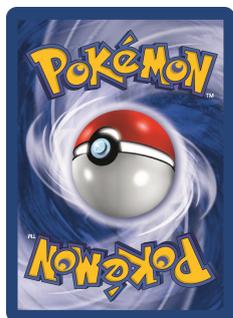
Gewinnen des Spiels

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

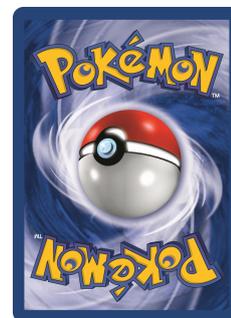


Spielbeispiele

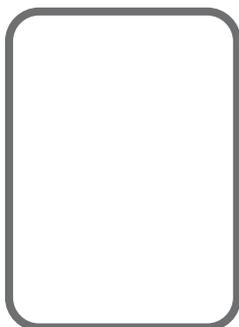
Alice beginnt ihren Zug, indem sie eine Karte zieht (eine ⚡-Energiekarte). Dann beschließt sie, dass sie Roselia fangen möchte und legt die 🌿-Energiekarte aus ihrer Hand an Roselia an. Jetzt muss sie eine weitere Energiekarte jeglichen Typs anlegen, um die Attackenkosten für Einstich zu erfüllen und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



Pokémon-Deck



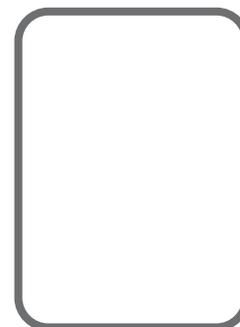
Energie-Deck



Fangstapel



Handkarten des Spielers



Ablagestapel

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



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

Fangen & Angreifen

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



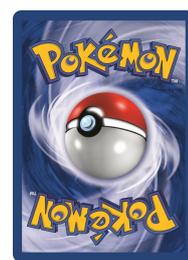
Vorbereitung

Die Pokémon, die du beim Poké-Fang gefangen hast, werden zu deinen Handkarten. Wenn es dir nicht gelungen ist, drei zu fangen, wähle sie aus den Karten, die noch im Spiel sind.



Aktiv

Jeder Spieler legt drei Basis-Pokémon verdeckt ab – eines auf die Aktive Position und zwei auf die Bank.



Zu Beginn seines Zuges zieht jeder Spieler vom Energiestapel und legt eine Energie an sein Pokémon an, das denselben Typ jener Energie hat.

Wenn der Energiestapel aufgebraucht ist, nimmt ein Spieler alle Energien auf der Hand und im Ablagestapel beider Spieler, mischt sie und gibt jedem Spieler zwei Karten



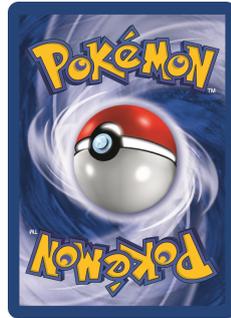
Wirf eine Münze, um zu entscheiden, wer beginnt.

Bank

Bedingung für den Sieg

Der erste Spieler, der alle Pokémon seines Gegners kampfunfähig macht, ist der Gewinner!

Spielverlauf



Energie-Deck

Deckt alle Pokémon auf.

Der erste Spieler zieht eine Karte und legt eine Energie an eines seiner Pokémon an; er greift noch nicht an.

Der zweite Spieler zieht eine Karte und legt eine Energie an sein Pokémon an.

Sobald ein Pokémon genug Energie hat, um eine Attacke einzusetzen, füge dem Aktiven Pokémon deines Gegners Schaden zu.



Aktiv



Bank

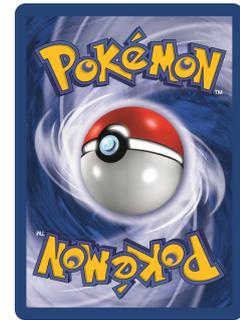


Handkarten des Spielers





Wenn die Schadenspunkte auf einem Pokémon gleich oder höher sind als seine verbleibenden Kraftpunkte (KP), ist es kampfunfähig. Dann wählt der Spieler, dessen Pokémon kampfunfähig wurde, ein neues Aktives Pokémon von seiner Bank.



Energie-Deck



Aktiv



Bank



Fangstapel



Handkarten des Spielers

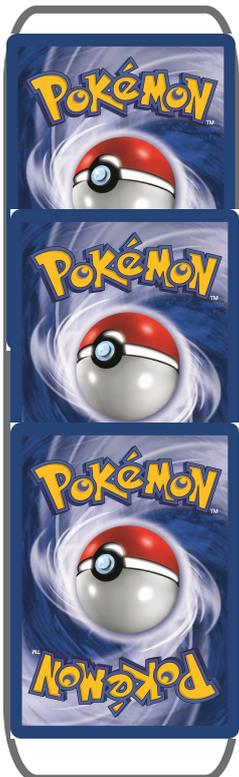
30-Karten-Spiel

Mit dem 30-Karten-Deck, das du im Play Lab erhalten hast, kannst du die meisten Regeln des Pokémon-Sammelkartenspiels anwenden. Wenn du dich nicht an die Regeln erinnerst oder nicht mehr weißt, wie du ein Spiel beginnst, schau dir diese Videos an:



Vorbereitung

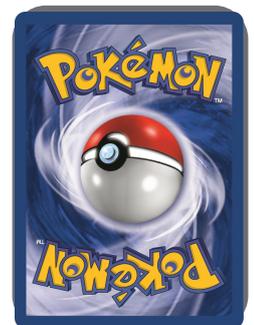
- Jeder Spieler legt eine Spielunterlage aufgefaltet vor sich hin.
- Jeder Spieler mischt sein Deck und legt es anschließend auf seine Spielunterlage.
- Wirf 1 Münze, um zu entscheiden, wer beginnt!
- Ziehe 7 Karten.
- Spiele 1 Basis-Pokémon in die Aktive Position. Es wird beim Start des Spiels dein Aktives Pokémon sein!
- Lege die 3 obersten Karten von deinem Deck zur Seite. Das sind deine Preiskarten!



Preiskarten



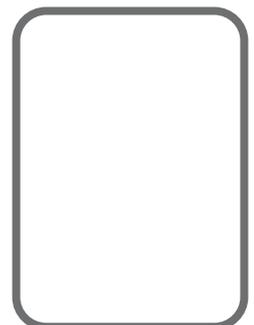
Aktiv



Dein deck



Bank



Ablagestapel

Spielverlauf

Jeder Zug umfasst drei Hauptphasen:

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

Falls du nicht angreifen kannst, informiere deinen Gegner, dass dein Zug vorbei ist.

Entwickle Pokémon



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.

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.

Bedingung für den Sieg

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.

POKÉMON DISCOVER LAB

