

## DOPPELKAMPF

### **Spiele mit zwei Aktiven Pokémon gegen einen Gegner!**

Die Regeln sind gleich wie beim Einzelkampf, abgesehen von ein paar Besonderheiten:

- Du darfst im Set-Up bis zu 2 Pokémon verdeckt legen.
- Du musst (wenn möglich) immer 2 Aktive Pokémon haben. Du kannst bis zu 4 Pokémon auf die Bank legen, also maximal 6 Pokémon zugleich ins Spiel bringen.
- Du kannst in jedem Zug nur mit einem Pokémon angreifen und musst 1 Verteidigendes Pokémon wählen, außer der Angriff bezieht sich auf »jedes Verteidigende Pokémon«.
- Wenn deine beiden Aktiven Pokémon von Speziellen Zuständen betroffen sind, kannst du ihre Effekte in beliebiger Reihenfolge auflösen. Falls eins deiner Pokémon Paralyziert ist, darfst du mit dem anderen angreifen, sofern das nicht ein ähnlicher Effekt verhindert.
- Wenn eine Trainerkarte ein Aktives Pokémon betrifft, musst du 1 wählen, außer die Karte bezieht sich auf beide/alle Pokémon.

## TEAMKAMPF

### **Spiele mit einem Partner gegen ein anderes Zweierteam!**

Die Regeln sind gleich wie beim Einzelkampf, abgesehen von ein paar Besonderheiten:

#### **Set-Up:**

- Teampartner sitzen einander schräg gegenüber.
- Ein Spieler aus jedem Team nimmt am Münzwurf teil. Der Gewinner entscheidet, ob er oder sein Teampartner beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Zieh 7 Handkarten, lege 1 Aktives Pokémon und bis zu 4 auf die Bank.
- Leg halb so viele Preise wie üblich, bei 60-Karten-Decks 3 (= 6 pro Team).
- Falls du kein Basispokémon hast, darf der Spieler dir gegenüber eine Karte für den Mulligan ziehen (keine, falls er auch kein Basispokémon hatte).

#### **Spielverlauf:**

- Du darfst weder deinem Partner noch einem Gegner ohne Effekt deine Handkarten zeigen.
- Nur wenn du gerade am Zug bist, darfst du ein Gespräch beginnen. Er sollte sich auf kurze Ja/Nein-Fragen beschränken; Strategie und Spielzüge sollen nicht besprochen werden.

## POKÉMON-SPASSFORMATE

---

- Falls du ein gegnerisches Pokémon ausknockst, zieh einen Preis. Hast du weniger Preise übrig als du nehmen darfst, zieht dein Partner die übrigen.
- Falls du kein Pokémon mehr im Spiel hast, dein Partner aber schon, bleibst du im Spiel und darfst weiterhin Trainerkarten ausspielen. Falls du ein Basispokémon nachziehst, musst du es bei nächster Gelegenheit als neues Aktives ausspielen. Erst wenn beide Teampartner kein Pokémon mehr im Spiel haben, gewinnt das gegnerische Team.
- Falls du am Beginn deines Zuges keine Karte ziehen kannst, scheidest du aus. Dein Partner legt so viele Preise von unter seinem Deck wie du übrig hattest.

### **Formulierungen:**

- Bei »du« und »dein« kannst du entweder dich oder deinen Partner wählen.
- »Das gegnerische Pokémon« bezieht sich auf den Spieler, den du gerade angreiffst; andernfalls wähle einen Gegner.
- »Jedes Aktive/Verteidigende Pokémon« gilt für beide Aktiven Pokémon des Teams.
- »Alle Pokémon im Spiel« bezieht sich auf alle Pokémon beider Teams.

### **Zwischen den Zügen:**

- Effekte auf deinen Pokémon, die zwischen den Zügen aufgelöst werden, funktionieren vor und nach deinem Zug.
- Auch Spezielle Zustände auf deinem Pokémon werden vor und nach deinem Zug überprüft.

## 30-KARTEN-DECKS

### **Kämpfe mit einem »halben« Deck!**

Diese Spiele funktionieren genau gleich wie reguläre, mit zwei Ausnahmen:

- Jede Karte ist auf 2 pro Name beschränkt, außer ihr Text sagt etwas anderes.
- Jedes Match wird auf 3 Preise gespielt.

*Alle drei Formate können Constructed (= vorgebaute Decks) oder Limited (Sealed, Draft) gespielt werden;  
bei Limited-Events gelten die üblichen Zusatzregeln für Kartenlimits, Preiskarten etc.*