

POKÉMON

Meister Trainer



Schnapp' sie Dir alle!

ab 7 Jahre
2 - 6 Spieler

INHALT

• 1 Spielbrett • 150 Pokemon-Spielchips: 6 Start-Chips sowie 35 pinkfarbene, 41 grüne, 38 blaue, 26 rote und 4 gelbe Chips • 6 Ash-Spielfiguren • 5 Rivalen-Karten (Lorelei, Bruno, Agathe, Siegfried und Gary) • 1 Aufbewahrungsfach • 54 Item-Karten • 54 Ereignis-Karten • 2 Würfel

ZIEL DES SPIELS

Sammle als erster Spieler 20 Pokemon Kraftpunkte und besiege einen Pokemon-Meister, denn dann bist Du der weitbeste Pokemon-Trainer!

VORBEREITUNG

1. Drücke vorsichtig alle Pokemon-Spielchips aus den Rahmen und entsorge das restliche Material ordnungsgemäß. Sortiere die Chips nach ihren Farben in das Aufbewahrungsfach. Achte darauf, daß kein Spieler die Vorderseite der Chips (Pokemon-Seite) sehen kann.
2. Lege die Pokemon-Spielchips (außer den sechs Start-Chips mit dem zackigen Rand) mit dem Bild nach unten auf alle großen Kreisfelder auf dem Spielbrett. Achte dabei darauf, daß die Farben der Spielchips mit den Farben der Felder übereinstimmen (Beispiel: die ersten Felder der Route sind pink - also legst Du nur pinkfarbene Spielchips auf diese Felder). Die vier gelben Chips werden gemischt und mit dem Bild nach unten in den Geheimdungeon gelegt, der sich auf der unteren, rechten Seite des Spielbretts befindet. Du wirst feststellen, daß danach einige Spielchips jeder Farbe (außer gelb) übrigbleiben. Lasse diese Chips, nach ihren Farben sortiert, im Aufbewahrungsfach.
3. Lege alle sechs Pokemon Start-Chips mit dem Bild nach unten neben das Spielbrett, und mische sie gut durch. Dann sucht sich jeder Trainer einen Start-Chip aus. Fiel Deine Wahl auf Bisasam, Glumanda, Schiggy, Piepi, Mauzi oder Pikachu? Drehe Deinen Chip herum und zeige ihn auch allen anderen Trainern. Lege Deinen Start-Chip und alle anderen Pokemon Spielchips, die Du während des Spiels sammelst, neben das Spielbrett auf Deine Seite. Bei weniger als sechs Trainern legst Du die übrigen Start-Chips zurück ins Aufbewahrungsfach.
4. Mische die fünf Rivalen-Karten und lege sie umgedreht (Bild nach unten) in die Mitte des Indigo Plateaus. (Die Rivalen-Karten werden erst beim großen Finale am Ende des Spiels eingesetzt.)
5. Dann mischst Du die Ereignis-Karten und legst sie an eine Seite des Spielbretts.
6. Schließlich mischst Du noch die Item-Karten und legst sie an die andere Spielbrettseite.

- Suche Dir die Ash Trainer-Spielfigur in der Farbe Deines Start-Chips (s. unteres Feld) heraus.

SPIELEN

Setze Deine Trainer-Spielfigur auf das Alabastia-Feld (unten links auf dem Spielbrett), denn hier beginnt Deine Reise.

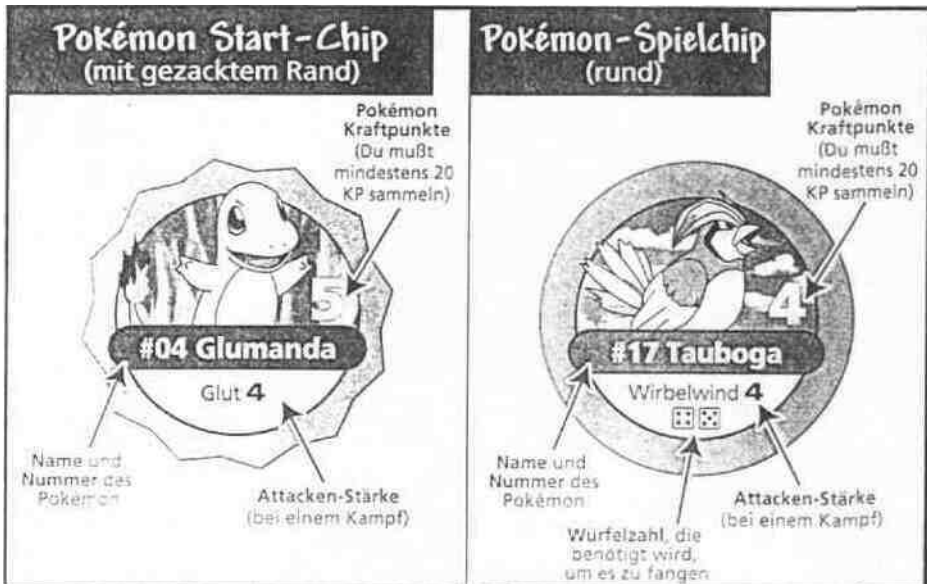


ABBILDUNG 1: Pokémon Spielchips

WER BEGINNT ZUERST SEINE REISE?

Sieh Dir einmal die Kraftpunkte Deines Start-Pokémon an, d.h. die große Zahl oben rechts neben dem Pokémon-Bild (siehe Abb. 1). Der Trainer mit der niedrigsten Kraftpunkte-Zahl beginnt. Wenn zwei oder mehr Trainer dieselbe, niedrige Kraftpunkte-Zahl haben, würfeln diese Spieler. Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl beginnt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

REISE DURCH DIE POKEMON-WELT

Wenn Du an der Reihe bist, würfelst Du mit einem Würfel. Dann gehst Du mit Deiner Ash-Spielfigur die Anzahl 'Felder' auf der Spielbrett-Route entlang, die Du gewürfelt hast (Achtung: Städte zählen ebenfalls als Felder).

Zwischen Alabastia und Azuria City kannst Du nur in eine Richtung reisen. Aber hast Du Azuria City erst einmal erreicht teilt sich die Straße. Hier kannst Du wählen, ob Du in östlicher Richtung nach Lavandia Weiterreisen oder aber Dich nach Süden in Richtung Saffronia City begeben", möchtest. Für das restliche Spiel darfst Du dann in irgendeine Richtung weiterreisen • z.B. kannst Du in einer Spielrunde nach Fuchsania City reisen und in der nächsten Spielrunde dann zurück nach Orania City.

Während einer Spielrunde darfst Du nicht auf einem Feld kehrtmachen und umdrehen. Wenn Du z.B. eine 6 gewürfelt hast, darfst Du nicht an Lavandia vorbei reisen und umdrehen, um dann direkt auf Lavandia zu landen.

ABBILDUNG 2: Felder

Auf dem Weg zum Indigo Plateau gibt es 3 Haupt-Felderarten:

Lavandia
Ziehe 2

Azuria City
Heile ein Pokémon oder ergreife die Wurf-Chance! Würfle eine 1 oder eine 6, um sie Deine Pokémon zu heilen.

1. Dorf oder City - bei den meisten Feldern mußst Du 2 Item-Karten ziehen, wenn Du sie erreichst. *Zwei Cities verfügen über spezielle Pokémon-Center, wo Du Deine abgekämpften Pokémon behandeln und wieder fit machen kannst.*

2. Fangen! - Drehe den Pokémon-Spielchip um und versuche, das Pokémon zu fangen! (Siehe Abschnitt "Schritt 1 - Wie man Pokémon fängt").

Fangen

Pokémon

3. Ziehe eine Ereignis-Karte - Ziehe die oberste Karte von dem Ereigniskarten-Stapel. Zeige den anderen Trainern diese Karte oder lese sie laut vor - sodaß alle wissen, was Du tun mußst.

Ziehe eine Ereignis-Karte

BESETZTE FELDER

Du kannst nicht auf einem Feld stehenbleiben, auf dem bereits die Spielfigur **eines** anderen Spielers steht. Statt dessen setzt Du Deine Figur auf das nächste freie Feld (Ausnahme: Du entscheidest Dich, auf dem Feld dieses Trainers stehenzubleiben, um ihm einen Tausch anzubieten oder ihn zum Kampf herauszufordern (siehe Abschnitt "Fangen, Tauschen, Kämpfen")). Wenn sich auf einem Feld bereits mehrere Ash-Spielfiguren befinden, kannst Du mit diesen Trainern nicht tauschen oder kämpfen. Die einzige Ausnahme ist die Zinnoberinsel: Dieses Feld dürfen mehrere Spieler gleichzeitig belegen.

Hinweis: Wenn Du einem Trainer, auf den Du während einer Spielrunde triffst, einen Tausch oder Kampf anbietest, heißt das nicht, daß Du auch den Befehl ausführen mußt, den Dir dieses Feld vorgibt. Triffst Du z.B. während Deiner Reise auf eine andere Ash-Spielfigur und bleibst auf dem Feld "Ziehe eine Ereignis-Karte" bei diesem Trainer stehen, um mit ihm zu tauschen, ignorierst Du diesen Befehl und ziehst keine Ereignis-Karte. Dein Zug endet, nachdem der Tausch stattgefunden hat.

DAS MUSS EIN POKEMON-TRAINER KÖNNEN:

FANGEN, TAUSCHEN, KÄMPFEN

Bevor Du versuchen kannst, der weltbeste Pokemon-Trainer zu werden, mußt Du drei wichtige Fähigkeiten erlernen; Wie man Pokemon fängt, wie man Pokemon tauscht und wie man einen Trainer-Kampf führt,

SCHRITT 1 - Wie man Pokemon fängt

Um der Beste zu werden, brauchst Du auch ein gutes Team. Von dem Moment an, an dem Du Alabastia verläßt, wirst Du auf wildlebende Pokemon treffen. Fang' sie, und behalte sie!

Und so geht's:

1. Wenn Du auf einem "Fangen"-Feld landest, drehst Du den Pokemon-Chip herum.
2. Sieh Dir dann die kleinen Würfelbilder auf dem Spielchip an. Um dieses Pokemon zu fangen und i" Dein Team aufzunehmen, mußt Du eine dieser Zahlen würfeln - und zwar, indem Du mit nur einem Würfel würfelst (siehe Abb. 1 auf Seite 3).
3. Pokeball-Karten - Um ein Pokemon zu fangen, kannst Du spezielle Item-Karten "Pokeball" einsetzen. Aber Achtung: Du mußt diese Karte ausspielen, bevor Du würfelst, um es zu fangen. Hinweis: Um ein Pokemon zu fangen, darfst Du jeweils nur einer Pokeball einsetzen - selbst, wenn Du über mehrere Pokebälle verfügst.



SUPERBALL - Deine Würfelzahl plus 1 oder minus 1.

Nachdem Du gewürfelt hast, entscheidest Du Dich, ob Du eine 1 zu Deiner gewürfelten Zahl hinzufügen oder ob Du eine 1 von Deiner gewürfelten Zahl abziehen möchtest.



HYPERBALL - Deine Würfelzahl plus 1 oder plus 2.

Entscheide Dich, ob Du eine 1 oder eine 2 zu Deiner gewürfelten Zahl hinzufügen möchtest. Wenn Du aber schon die Zahl gewürfelt hast, die Du benötigst, brauchst Du nichts hinzuzufügen. Trotzdem mußt Du die Karte danach ablegen.



MEISTERBALL - Deine Würfelzahl plus 1, 2, 3 oder 4.

Entscheide Dich, ob Du - wenn überhaupt - zu Deiner gewürfelten Zahl eine 1, 2, 3 oder 4 addieren möchtest. Verwende diese Karte für ein Pokemon, das Du unbedingt fangen mußt!

Hinweis: Diese Karten können nicht verwendet werden, um eine Zahl zu Deinem normalen Zieh-Wurf hinzuzufügen, d.h. um auf einem bestimmten Feld zu landen. Sie dürfen nur eingesetzt werden, um Pokemon zu fangen.

4. Gefangen? Nimm das gefangene Pokemon vom Spielbrett und lege es zu Deinen restlichen Pokemon-Spielchips Deines Teams (wenn dies Dein erstes, gefangenes Pokemon ist, verfügst Du bisher nur über Dein Start-Pokemon). Behalte die Kraftpunkte all Deiner Pokemon immer im Auge - wenn Du mindestens 20 Kraftpunkte gesammelt hast, kannst Du sofort zur Zinnoberinsel fliegen!

Nimm dann einen Pokemon-Spielchip derselben Farbe aus dem Aufbewahrungsfach (sieh ihn Dir NICHT an!) und lege ihn umgedreht auf das freie Feld. Wenn von dieser Farbe kein Chip mehr übrig ist, läßt Du das Feld auf dem Spielbrett frei.

5. Wenn Du nicht die Zahl gewürfelt hast, die Du benötigst, um ein Pokemon zu fangen, läßt Du den Pokemon-Chip aufgedeckt auf dem Feld liegen. Vielleicht möchte ja ein anderer Trainer (oder Du selbst) später versuchen, es zu fangen!

SCHRITT 2 - Wie man Pokemon tauscht

Hat ein anderer Trainer das Pokemon, das Du möchtest? Wenn Du auf eine andere Ash-Spielfigur triffst, kannst Du auf demselben Feld stehenbleiben und diesem Trainer einen Tausch anbieten. (Du kannst ihm auch zusätzliche Geschenke anbieten, wie z.B. Item-Karten). Wenn der Trainer an Deinem Tauschvorschlag nicht interessiert ist, gehst Du mit Deiner Spielfigur weiter bis zu dem Feld, das Dir der Würfel ursprünglich vorgab. Akzeptiert der andere Trainer aber Deinen Tauschvorschlag, tauscht Ihr Eure Pokemon-Chips entsprechend aus. Dann bleibst Du mit Deiner Spielfigur auf dem Feld des anderen Trainers stehen. Danach ist Dein Spielzug beendet.

WICHTIGE TAUSCH-HINWEISE:

1. Start-Pokemon können nicht getauscht werden.
2. Wenn Du eine Ereignis-Karte "Tauschen" ziehst, **mußt** Du mit einem **anderen** Trainer ein Pokemon tauschen (siehe Abschnitt "Ereignis-Karten".)

SCHRITT 3 - Wie man einen Trainer-Kampf führt

Wann man kämpft:

Während Deiner Reise wirst Du immer wieder auf andere Trainer treffen. Wenn Du auf eine Ash-Spielfigur eines anderen Trainers triffst, kannst Du auf dem Feld dieses Trainers anhalten und ihn zu einem Kampf herausfordern. Oder, wenn Du eine Ereignis-Karte "Laß' uns kämpfen" ziehst, mußt Du sogar irgendeinen der anderen Trainer zum Kampf auffordern.

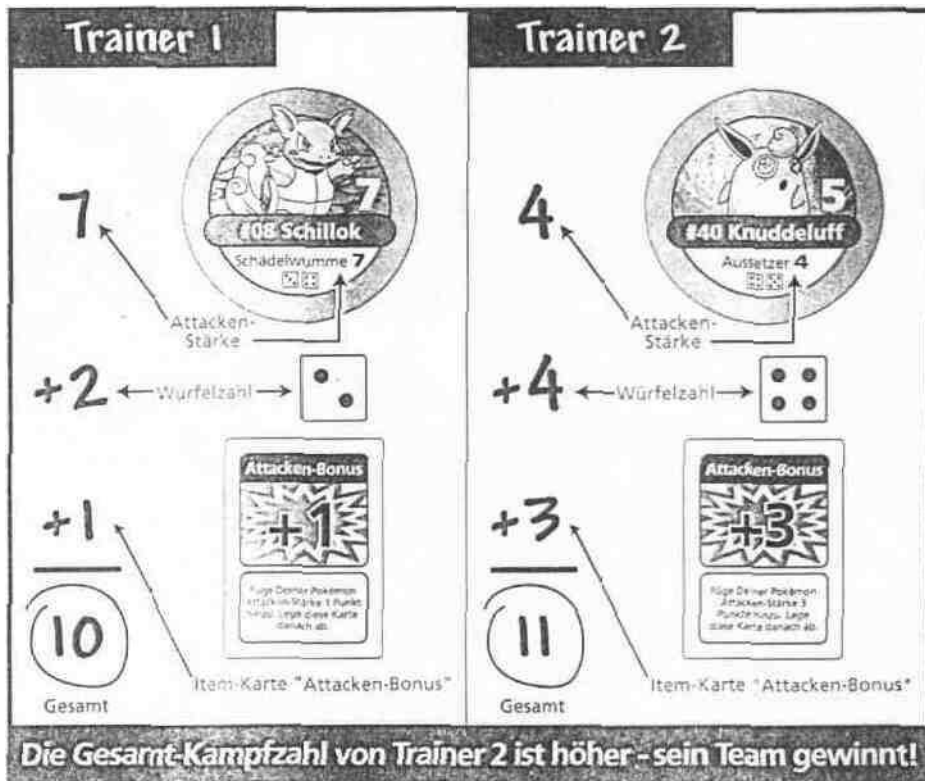
In beiden Fällen müssen die anderen Trainer entweder

- die Herausforderung annehmen oder
- den Kampf mit einer Item-Karte "Pokepuppe" beenden (siehe Abschnitt "Ereignis-Karten".)

Wie man kämpft:

1. **Ich wähle Dich!** Wähle für Deinen Kampf ein Pokemon aus Deinem Team aus.
2. **Setze Item-Karten "Attacken-Bonus" ein.** Du kannst wählen, ob Du eine oder zwei dieser Karten einsetzen möchtest, um Deinem Pokemon zusätzliche Attacken-Stärke zu verleihen. Sage laut, wie viele Karten Du als Bonus einsetzen wirst, aber zeige sie erst nach Deinem Wurf dem anderen Trainer.
3. **Würfele, um anzugreifen!** Du und der andere Trainer würfeln jeweils mit einem Würfel.
4. Drehe Deine Item-Karte(n) "Attacken-Bonus" um. So errechnet sich Deine Kampffzahl:
Attacken-Stärke + Würfelzahl + Attacken-Bonus-Karte(n)
= Gesamt-Kampffzahl
Der Trainer mit der höchsten Gesamt-Kampffzahl gewinnt! Bei einem Unentschieden würfeln beide Trainer noch einmal.

ABBILDUNG 3: Beispiel zu einem Trainer-Kampf



5. **Der Sieger!** Der Trainer, der den Kampf gewonnen hat, erhält von dem Verlierer zwei Item-Karten (diese werden so gezogen, daß keiner der beiden Spieler sehen kann, welche Item-Karten der Gewinner erhält). Hinweis: Wenn der Verlierer nur noch über eine Item-Karte verfügt, zieht der Gewinner seine zweite Item-Karte von dem Stapel mit den Item-Karten. Wenn der Verlierer gar keine Item-Karte mehr besitzt, zieht der Gewinner beide Karten von dem entsprechenden Item-Kartenstapel.
6. Das Pokemon, das der Verlierer eingesetzt hatte, ist k.o. Drehe diesen Pokemon-Spielchip um (Bild nach unten). **Bis dieses Pokemon wieder gesund ist, kann es weder**
 - kämpfen noch
 - seine Kraftpunkte zu den 20 Zielpunkten seines Trainer hinzufügen.

Dennoch können k.o. geschlagene Pokemon während eines normalen Tauschgeschäfts gegen andere Pokemon getauscht werden (siehe S.7 "Schritt 2").

Mache Dein Pokemon wieder fit!

Ein k.o. geschlagenes Pokemon kann nur dann wieder gesund werden, wenn Du

1. eine Item-Karte "Trank" ausspielt ODER
2. eine Ereignis-Karte "Pokemon-Center" ziehst ODER
3. in Azuria City oder Orania City eintriffst. Auf beiden Feldern hast Du dann die Wahl:
 - Du kannst ein einziges Deiner k.o. geschlagenen Pokemon heilen oder
 - wenn mehrere Pokemon Deines Teams k.o. sind, kannst Du die Würfel-Chance ergreifen. Werfe mit einem Würfel eine 1 oder eine 6 und alle Deine Pokemon sind wieder fit! Würfelst Du weder eine 1 noch eine 6, so wird keines Deiner Pokemon geheilt.

WICHTIG: Denke daran! Wenn ein Pokemon wieder gesund ist, kann **es** wieder bei einem Kampf eingesetzt werden und seine Kraftpunkte zu den 20 Zielpunkten seines Trainers hinzufügen.

ITEM-KARTEN

Auf Deiner abenteuerlichen Reise findest Du viele Dinge, die Dir weiterhelfen können. Vielleicht gewinnst Du ja ein paar Items bei einem Trainer-Kampf oder erhältst welche, wenn Du eine Ereignis-Karte ziehst. Es gibt viele Item-Karten, die Du zu Deinem Vorteil ausspielen kannst:



Attacken-Bonus: Diese erhöhen Deine Attacken-Stärke während eines Kampfes um 1,2,3,4 oder 5 Punkte - je nachdem, welche Karte Du einsetzt. Achtung: Diese Karten dürfen nicht verwendet werden, um während eines normalen Zieh-Wurfes (d.h. Figur auf dem Spielbrett ziehen) Punkte hinzuzufügen. **Sie werden nur bei einem Kampf-Wurf eingesetzt!**

Pokebälle: Die vollständige Anleitung findest Du in "Schritt 1 - Wie man Pokemon fängt" auf S. 5 und 6.



Zeitmaschine: Spiele diese Karte, um einen der Würfel noch einmal zu werfen bzw. werfen zu lassen. Hierbei ist es wichtig, daß Du diese Karte sofort einsetzt, nachdem gewürfelt wurde. **Du darfst diese Karte entweder bei Deinen eigenen Würfeln oder aber bei Würfeln von anderen Trainern einsetzen.** Spiele diese Karte aus, um noch einmal zu würfeln, wenn Du mit Deiner Spielfigur auf dem Spielbrett ziehst oder wenn Du ein Pokemon angreifst, fängst oder behandelst. Auch kannst Du diese Karte einsetzen, um einen anderen Trainer dazu zu zwingen, noch einmal zu würfeln.



Fliegen: Setze diese Karte ein, um sofort zu irgendeinem Dorf oder einer City zu gelangen. Diese Karte könnte besonders dann hilfreich sein, wenn Du schnell zu einem Pokemon-Center reisen mußt, um ein krankes Pokemon zu behandeln.

Trank: Spiele diese Karte, um eines Deiner kranken Pokemon zu heilen.

Pokepuppe: Vereitele den Versuch eines anderen Trainers, Dich zu einem Kampf oder einem Tausch herauszufordern.

WICHTIGE INFOS ÜBER ITEM-KARTEN:

- Sammle die Item-Karten und spiele sie aus, wenn Du sie benötigst.
- Setze eine Item-Karte nur einmal ein. Danach legst Du sie ab, indem Du sie mit dem Bild nach unten unter den Stapel mit den Item-Karten schiebst.
- **Du darfst nie mehr als 7 Item-Karten gleichzeitig besitzen.** Wenn Du nach einer Spielrunde mehr als 7 dieser Karten besitzt, mußt Du sofort mindestens eine Karte ablegen oder ausspielen, sodaß Du schließlich über 7 Karten verfügst.
- Einige Item-Karten dürfen gleichzeitig mit anderen ausgespielt v/erden. Die meisten Item-Karten können nur ausgespielt v/erden, wenn Du an der Reihe bist. Dennoch gibt es einige Karten, die auch zu anderen Zeitpunkten während des Spiels eingesetzt werden können.
- Wenn Du an der Reihe bist, darfst Du soviele Item-Karten einsetzen, wie Du möchtest. Aber denke daran, daß Du nur maximal 2 Attacken-Bonus Karten pro Kampf verwenden darfst.



EREIGNIS-KARTEN

Auf Deinem Weg, der weltbeste Pokemon-Trainer zu werden, passieren die merkwürdigsten Ereignisse. Vergiß nicht, daß dort draußen noch andere Trainer ihr Glück versuchen! So können die Ereignis-Karten Dein Schicksal ändern. Hast Du erst einmal eine Ereignis-Karte eingesetzt, legst Du sie zurück unter den Stapel. Im Gegensatz zu den item-Karten können Ereignis-Karten nicht aufbewahrt werden.

Geheimdungeon Pokemon: Versuche, eines dieser mythischen Pokemon zu fangen: Arktos, Zapdos, Lavados oder Mewtu. Diese legendären Pokemon sind zwar in einem Kampf sehr stark - jedoch sehr schwer einzufangen.



Und so fängst Du ein Geheimdungeon Pokemon:

1. Wähle aus dem Dungeon einen gelben Pokemon-Chip aus. Drehe ihn um, um zu sehen, welches Pokemon Du entdeckt hast.
2. Dann würfelst Du, um dieses Pokemon zu fangen - und zwar so, wie Du auch ein anderes Pokemon fangen würdest. Denke daran: Wenn Du eine Item-Karte "Pokeball" einsetzen willst, um Dir das Einfangen zu erleichtern, muß Du dies vor Deinem Wurf tun!
3. Gefangen? Herzlichen Glückwunsch! Lege das Geheimdungeon Pokemon zu den restlichen Pokemon Deines Teams.
4. Hast Du nicht die benötigte Zahl gewürfelt? Pech gehabt! Drehe den Chip wieder um und mische ihn mit allen anderen gelben Pokemon-Chips. Vielleicht hast Du ja das nächste Mal mehr Glück.



Glücks-Karte: Suche Dir von der Farbe, auf der Du gelandet bist, irgendein Pokemon aus. Du brauchst nicht zu würfeln, um es zu fangen - es gehört Dir auch so!
Beispiel: Du landest auf einem blauen Feld "Ziehe eine Ereignis-Karte" und ziehst diese Glücks-Karte. Nun darfst Du Dir irgendeinen blauen Pokemon-Chip vom Spielbrett aussuchen - ganz gleich, ob dieser umgedreht oder aufgedeckt liegt.

Hinweis: Wenn von dieser Farbe keine Chips mehr auf dem Spielbrett liegen, darfst Du Dir einen Chip in einer anderen Farbe aussuchen - außer gelb!



Pokemon-Center: Hier kannst Du irgendeines Deiner k.o. geschlagenen Pokemon wieder fit machen!



Pokemon tauschen: Du mußt eins Deiner Pokemon einem anderen Trainer geben. Dafür darfst Du Dir von ihm ein Pokemon aussuchen (außer dem Start-Pokemon). Der andere Trainer muß diesen Tausch annehmen oder Dich mit einer Item-Karte "Pokepuppe" am Tauschen hindern.

Hinweis: Wen" alle anderen Trainer - oder Du selbst - nur noch über Start-Pokemon verfügen, so kann diese Karte nicht eingesetzt werden und wird abgelegt.



Laß' uns kämpfen! Fordere irgendeinen Trainer zum Kampf heraus! Dabei mußt Du Dich nicht in seiner Nähe auf dem Spielbrett aufhalten. Der andere Trainer muß diese Herausforderung annehmen oder den Kampf mit einer Item-Karte "Pokepuppe" beenden.

Aber vergiß nicht: k.o. geschlagene Pokemon können nicht kämpfen.

(Die vollständige Beschreibung findest Du im Abschnitt "Schritt 3" auf S. 7 und 8.)



Ziehe 1 (oder 2 oder 3) Item-Karten:

Ziehe die entsprechende Anzahl Item-Karten vom Kartenstapel.

ENTWICKLUNGS-BONUS

Einige Pokemon entwickeln sich ein- oder sogar zweimal. Dabei wachsen sie und werden stärker als zuvor. Wenn Du alle Pokemon einer Entwicklungsgruppe gesammelt hast, erhält das höher **entwickelte** Pokemon einen Entwicklungs-Bonus, durch den es in einem Kampf noch stärker wird.

Sieh Dir einmal die Packung an - dort findest Du die jeweiligen Entwicklungsgruppen aller Pokemon.

Zweier-Gruppe: Wenn Du beide Pokemon einer Zweier-Gruppe gesammelt hast, fügst Du der Attacken-Stärke des Pokemon, das weiterentwickelt (stärker) ist, 3 Punkte hinzu. Beispiel: Du verfügst über ein Pokemon in seinen beiden Entwicklungsstufen, z.B. über Pikachu (#25) und Raichu (#26). Dein Raichu erhält automatisch **einen Entwicklungs-Bonus von +3** (siehe Abb. 4).

Dreier-Gruppe: Wenn Du alle 3 Pokemon einer Dreier-Gruppe gesammelt hast, darfst Du der Attacken-Stärke des höher entwickelten (stärksten) Pokemon sogar 5 Punkte hinzufügen. Beispiel: Du verfügst über ein Pokemon in all seinen drei Entwicklungsstufen, z.B. über Bisasam (#01), Bisaknosp (#02) und Bisaflo (03). In diesem Fall erhält Dein Bisaflo (#03) automatisch **einen Entwicklungs-Bonus von +5** (siehe Abb. 4).

ABBILDUNG 4: Beispiel zum Entwicklungs-Bonus

Zweier-Gruppe	Dreier-Gruppe
	
Zwei Pokémon einer Entwicklungsgruppe	Drei Pokémon einer Entwicklungsgruppe
	
	
Attacken-Stärke → 6	Attacken-Stärke → 8
Entwicklungs-Bonus → +3	Entwicklungs-Bonus → +5
<hr/>	<hr/>
Raichus neue Attacken-Stärke → 9	Bisafloßs neue Attacken-Stärke → 13

Sammele alle Pokémon einer Entwicklungsgruppe, um durch den Entwicklungs-Bonus zusätzliche Attacken-Stärke zu erhalten!

ZINOBERINSEL

Um auf der Zinnoberinsel zu landen, mußt Du nicht die genaue Zahl würfeln, die Du eigentlich bräuchtest. Beispiel: Du würfelst eine 5, bist aber nur noch 4 Felder von der Insel entfernt. In diesem Fall darfst Du Dich auch direkt auf die Insel begeben. Dort ziehst Du dann 2 Item-Karten.

Hinweis: Während des Spiels darfst Du auf der Zinnoberinsel Halt machen. Du darfst aber nur dann zum Indigo Plateau Weiterreisen, wenn Du 20 Kraftpunkte gesammelt hast!

INDIGO PLATEAU

Wenn Du am Ende Deines Spielzugs (an irgendeiner Stelle auf dem Spielbrett) über mindestens 20 Kraftpunkte verfügst, reist Du sofort zur Zinnoberinsel weiter. Befolge die Anweisungen auf dem Feld und ziehe 2 Item-Karten. In der nächsten Runde darfst Du dann das Indigo Plateau betreten. Würfele und bereite Dich auf den Kampf gegen einen der Pokemon-Meister (Lorelei, Bruno, Agathe, Siegfried oder Gary) vor!

Wenn Du das Indigo Plateau betreten hast, reist Du im Uhrzeigersinn weiter (die Pfeile geben Dir den richtigen Weg vor). Reise so lange um das sechseckige Plateau, bis Du auf einem der Felder "EINTRITT zum Finale" landest (Achtung: vielleicht versuchen andere Trainer, Dich zu überholen!).

Wenn Du auf einem Feld "Fange ein (rotes, blaues oder grünes) Pokemon" landest, suchst Du Dir von dem Spielbrett irgendeinen Pokemon-Spielchip in der entsprechenden Farbe aus (einschl. der aufgedeckten Chips). Dann versuchst Du, dieses Pokemon zu fangen, indem Du die normalen Spielregeln wie zuvor beschrieben befolgst.

Wenn Du mit der **genauen Würfelzahl** auf dem Feld "EINTRITT zum Finale" landest, würfeln alle anderen Trainer jeweils mit 1 Würfel. Der Trainer mit der höchsten Würfelzahl zieht dann eine Rivalen-Karte vom Kartenstoß und sieht sie sich an (und zwar so, daß die anderen Spieler diese Karte nicht sehen können). Dieser Trainer wird dann für die Dauer dieses Kampfes zu einem der Pokemon-Meister.

Tip: Um einen Pokemon-Meister zu besiegen, benötigst Du wahrscheinlich 1 oder 2 starke Item-Karten "Attacken-Bonus"!

DAS GROSSE FINALE

Du hast nun die Arena zum großen Finale betreten. Wähle für Dein Duell ein Pokemon aus Deinem Team aus. Wie bei einem normalen Trainer-Kampf darfst Du auch hier bis zu zwei Item-Karten "Attacken-Bonus" einsetzen.

Teile den anderen Trainern mit, welches Pokemon Du wählst. Dein Gegner zeigt Dir dann seine Rivalen-Karte, so daß Du weißt, gegen wen Du antreten mußt. Welcher Pokemon-Meister ist es? Und welches Pokemon setzt er ein?

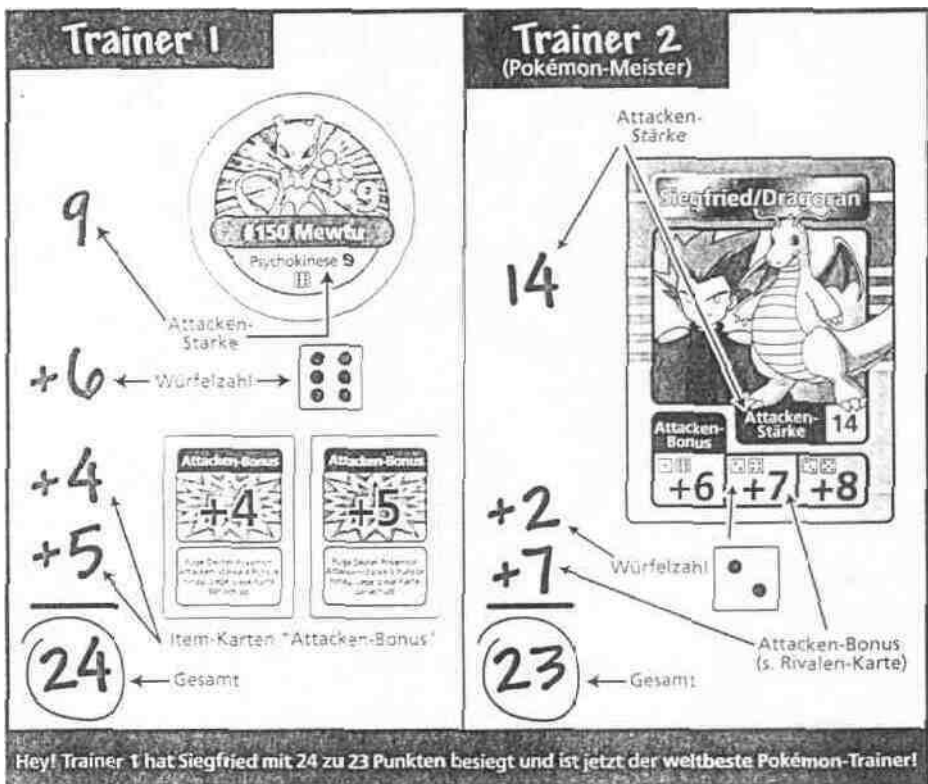
Nun würfelt jeder der beiden Trainer mit einem Würfel und fügt der gewürfelten Zahl den entsprechenden Attacken-Bonus hinzu. Hier noch einmal zur Erinnerung - Deine Kampfpzahl errechnet sich wie folgt:

Attacken-Stärke + Würfelzahl + Attacken-Bonus-Karte(n) = Gesamt-Kampfpzahl.

Der **Attacken-Bonus des Pokemon-Meisters** wird durch das **Würfelbild vorgegeben**, das auf der **Rivalen-Karte** abgebildet ist (siehe Abb. 5). Beispiel: Wenn Siegfried eine 2 würfelt, so beträgt sein Attacken-Bonus 7 Punkte, d.h. er verfügt über eine Gesamt-Kampfpzahl von 23 (Siegfrieds **Attacken-Stärke von 14** + Würfelzahl von **2** + **Attacken-Bonus von 7** = 23).

Pokemon-Meister dürfen keine Item-Karten einsetzen!

ABBILDUNG 5: Beispiel zu einer Rivalen-Karte



Bei einem **Unentschieden** würfeln beide Spieler noch einmal.

Wenn Du es schaffst, einen der großen Pokemon-Meister zu besiegen, wirst Du der weitbeste Pokemon-Trainer und gewinnst das Spiel!

Wenn Du verlierst, ist das Pokemon, mit dem Du den Kampf geführt hast, k.o. Du selbst mußt Dich zurück auf die Zinnoberinsel begeben. Denke daran, daß k.o. geschlagene Pokemon keine Punkte zu der zu erreichenden Punktzahl von 20 hinzufügen können.

Das heißt, daß Du dieses Pokemon behandeln oder noch weitere Pokemon fangen mußt, bevor Du wieder 20 Kraftpunkte gesammelt hast. Denn erst dann darfst Du das Indigo Plateau erneut betreten und die Pokemon-Meister zum Kampf herausfordern.

Der Trainer, der in dem Kampf den Pokemon-Meister spielte und gewann, darf zur Belohnung 2 Item-Karten ziehen. Dann werden alle Rivalen-Karten gemischt und wieder in die Mitte des Indigo Plateaus gelegt.

Das nächste Mal, wenn ein Trainer in das Indigo Plateau gelangt, würfeln wieder alle Mitspieler. Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl ist für diese Runde der Pokemon-Meister. Das Spiel geht so lange weiter, bis einer von Euch das große Finale gewinnt und sich "weitbester Pokemon-Trainer" nennen darf. Viel Erfolg!



© 1995, 1996. 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK.
© 2000 Nintendo
Spiel © 2000 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



www.hasbro.de



04004121 51 00