

Schnapp' sie Dir alle!

POKÉMON

Das Münz-Duell



ab 7 Jahre
2 oder mehr Spieler

INHALT

- 3 Pokémon-Messingmünzen zum Sammeln
- Münzhalter mit Duell-Tabellen

VORBEREITUNG

- Stapel' Deine Münzen in der Reihenfolge auf, von der Du glaubst, daß sie Dir zum Sieg verhilft. (Tip: Am besten legst Du Pokéball-Münzen oben auf Deinen Münzstapel und Trank-Münzen ganz unten hin). Dann stellst Du den Münzstapel so vor Dich, daß die Bilder nach unten zeigen. Dies ist Dein **"aktiver"** Pokémon-Münzstapel!
- Für ein kurzes Spiel benötigt jeder Spieler 3 Münzen. Wenn alle Spieler über ein zweites Set von 3 Münzen verfügen, könnt Ihr sie dazulegen.

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der zuerst alle Münzen seines Gegenspielers aus dem Spiel wirft, gewinnt!



Lege Deine Münzen umgedreht als Stapel vor Dich.



Lege besiegte Münzen aufgedeckt zur Seite.

2 SPIELER

- **Entscheidet, wer beginnt.**

Dieser Spieler beginnt dann jede Runde bis zum Ende des Spiels.

- **Beide Spieler:**

Dreht die oberste Münze Eures Stapels um. Welches Pokémon könnt ihr einsetzen? Dreht diese Münze ganz schnell im Kreis!

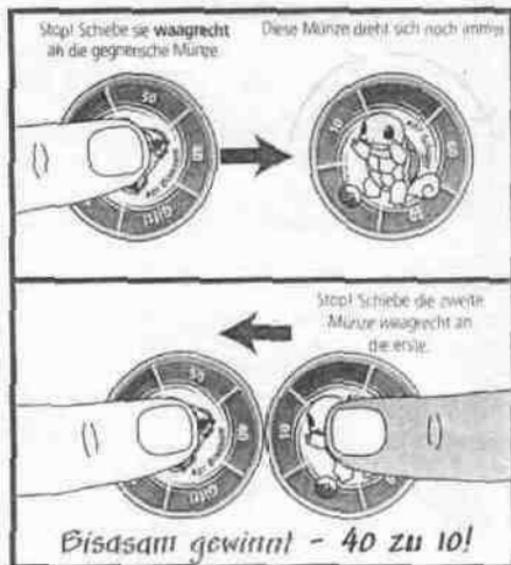
- **Erster Spieler:**

Stoppe Deine Münze mit dem Zeigefinger und schiebe sie langsam zu der noch drehenden Münze Deines Gegenspielers.

- **Zweiter Spieler:**

Stoppe Deine Münze und schiebe sie vorsichtig an die Münze Deines Gegenspielers, so daß sich beide Münzen berühren.

- **Beide Spieler:** Vergleicht die Felder der Münzen an den Stellen, an denen sie sich treffen und seht Euch die Tabellen in der Innenseite des Münzhalters an.



Wenn Deine Münze gewinnt: Behalte sie für Dein nächstes Duell.

Wenn Deine Münze besiegt wird: Lege sie aufgedeckt zur Seite. Drehe die nächste Münze aus Deinem Stapel um und spiele damit noch einmal gegen die Gewinnermünze Deines Gegenspielers.

Wenn keine Münze gewinnt:

Bei einem Unentschieden drehen beide Spieler ihre Münzen noch einmal.

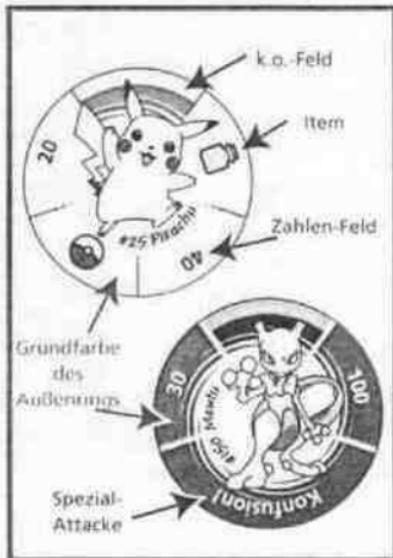
Felder

Der Außenring jeder Münze ist in 4 oder 5 Felder unterteilt, und jedes Pokémon hat eine Grundfarbe. Beispiel: Elektro-Pokémon zeigen meistens gelbe Felder (siehe Abbildung).

Es gibt 4 Felderarten:

k.o.-Felder, Items, Spezial-Attacken & Zahlen-Felder

Sieh Dir einmal die Tabelle im Münzhalter an - dort wird genau erklärt, welches Feld welches andere Feld besiegt!



GEWONNEN!

Der Spieler, der zuerst alle Münzen seines Gegenspielers besiegt, gewinnt das Spiel!

MEHRERE SPIELER

Du kannst das Pokémon Münz-Duell auch mit mehreren Freunden spielen! Dazu benötigt jeder Spieler mindestens 3 Münzen - achte darauf, daß jeder Spieler über dieselbe Münzanzahl verfügt. Ziel des Spiels ist, alle Gegenspieler zu besiegen und der letzte Spieler mit "aktiven" Münzen zu sein.

Der jüngste Spieler beginnt. Du attackierst immer den Spieler auf Deiner linken Seite. Wenn eine Münze besiegt wurde, endet der Spielzug und der linke Nachbar ist an der Reihe. Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch die Münzen eines einzigen Spielers übrig sind.

SPIELFLÄCHE:

Um die Münzen besonders gut drehen zu können, solltet ihr auf einer harten, ebenen Oberfläche spielen.

Duell-Tabelle

Feld	Aktion
k.o. / k.o.	Wenn eine Farbe Deines k.o.-Feldes mit der Grundfarbe Deines Gegnerspieler übereinstimmt, hast Du diese Münze geschlagen. Wenn jedes k.o.-Feld mit der Grundfarbe der anderen Münze übereinstimmt, schlagen sie sich gegenseitig k.o. Wenn keine Münze passt, dreht ihr Eure Münzen noch einmal.
k.o. / Item	Wenn ein k.o.-Feld mit der Grundfarbe einer Münze übereinstimmt, die ein Item zeigt, fliegt die Münze mit dem Item aus dem Spiel. Wenn die Farben nicht übereinstimmen, kannst Du das Item ersetzen.
k.o. / Spezial-Attacke	Wenn ein k.o.-Feld mit der Grundfarbe einer Münze übereinstimmt, die eine Spezial-Attacke zeigt, fliegt die Münze mit der Spezial-Attacke aus dem Spiel. Wenn die Farben nicht übereinstimmen, kannst Du die Spezial-Attacke ersetzen.
k.o. / Zahl	Wenn Dein k.o.-Feld mit der Grundfarbe Deines Gegnerspieler übereinstimmt, besiegst Du diese Münze. Wenn sie nicht übereinstimmen, besiegt Dein Gegner Dich!
Item / Spezial-Attacke	Siehe Item-Tabelle, setze das entsprechende Item ein und ignoriere die Spezial-Attacke.
Item / Zahl	Siehe Item-Tabelle, setze das entsprechende Item ein und ignoriere die Zahl.
Item / Item	Beide Spieler spielen noch einmal.
Spezial-Attacke / Zahl	Siehe Tabelle "Spezial-Attacke", setze sie ein und ignoriere die Zahl.
Spezial-Attacke / Spezial-Attacke	Beide Spieler spielen noch einmal.
Zahl / Zahl	Die höhere Zahl schlägt die niedrigere. Bei einem Unterschied drehen beide Spieler noch einmal.
Linie	Wenn die Linien beider Münzen aufeinander treffen, dreht ihr noch einmal. Wenn Deine Münze auf einer Linie getroffen wird, siehst Du Dir die Felder links und rechts von der Linie an. Besiegen Deine beiden Felder das Feld Deines Gegnerspieler, gewinnst Du. Wenn alle Felder gleich stark sind, wird Deine Münze besiegt. Andernfalls drehen beide Spieler noch einmal.

Spezial-Attacke

Attacke	Aktion
Hypnose! Gesang! Schlaf!	Du betäubst die Pokémon-Münze Deines Gegnerspieler. Drehe sie so, daß ihre niedrigste Attacken-Zahl zu Deiner Münze zeigt. Dann dreht Du Deine Münze noch einmal. Wenn Du die Münze Deines Gegners nicht besiegen kannst oder diese Spezial-Attacke noch einmal dreht, wachst die betäubte Münze auf. Dann dreht ihr beide noch einmal.
Klammergriff! Furiel! Wickel!	Die Münze Deines Gegnerspieler bleibt so liegen wie bisher. Aber nun hast Du drei Drehungen, um sie zu schlagen. Wenn keines Deiner Münzfelder die gegnerische Münze schlagen kann, bist Du automatisch raus. Wenn Du die Münze Deines Gegners auch nach 3 Drehungen nicht besiegen kannst, wirst Du ebenfalls geschlagen.
Konfusion! Gift!	Die Münze Deines Gegnerspieler kehrt zurück an die unterste Stelle seines Münzstapels (Bild nach unten). Wenn dies die letzte "aktive" Münze Deines Gegners ist, ist sie damit raus aus dem Spiel.
Traumfresser!	Du besiegst die gegnerische Münze und legst eine Deiner bereits geschlagenen Münzen wieder unter Deinen Münzstapel.
Explosion!	Deine Münze zerstört sich selbst! Beide Münzen sind raus aus dem Spiel!
Wandler!	Deine Münze verwindelt sich in die gegnerische Münze und umgekehrt. Setze nun die höchste Zahl auf der Münze Deines Gegnerspieler als Deine eigene Attacken-Zahl ein!

Item - Tabelle

Item	Aktion
Pokéball 	Du darfst Deine Pokémon-Münze gegen irgendeine andere Münze in Deinem Münzstapel tauschen. Dann darfst Du die Reihenfolge der Münzen ändern. Beide Spieler drehen nun noch einmal. Wenn dies Deine letzte "aktive" Münze ist - ignoriere diese Aktion. Beide Spieler drehen dann noch einmal.
Trank 	Lege eine Deine bereits abgelegten Münzen zurück in den Stapel (Bild nach unten) und mische den Stapel durch. Achte darauf, daß auch danach alle Münzen nach unten zeigen. Dann drehen beide Spieler noch einmal. Wenn Du keine abgelegten Münzen hast, drehen beide Spieler noch einmal.
Verdoppeln 	VERDOPPEL jede Zahl, die bei Deinem nächsten Dreh vorkommt. Beide Spieler drehen noch einmal und das Duell geht weiter. Wenn Du noch einmal die "2x" drehst (und noch nicht aus dem Spiel bist), wird Dein erster "2x"-Dreh rückgängig gemacht. Dann drehen beide Spieler noch einmal.

Pokémon - Typ

Feuer	Pflanze & Käfer
Kampf	Flug
Elektro	Wasser & Eis
Normal	Psycho & Drachen
Boden & Gestein	Gift & Geist

Das Münz-Duell: Münze gegen Münze

Mit 3 verschiedenen
Pokémon-Münzen!
Schnapp' sie Dir alle!

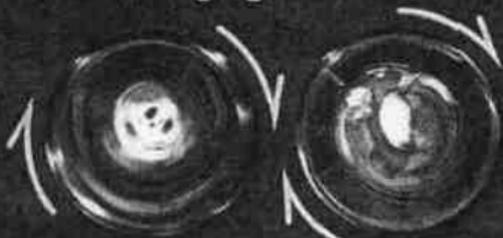
Dieses Spiel enthält drei Pokémon-Münzen - die Mindestanzahl, die Du benötigst, um gegen einen anderen Spieler anzutreten.

Diese Box enthält keine CD.

Pokémon: © 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 Benken. Tel. 056 548 70 99.



Drehen...



stoppen... wer gewinnt?



030041409100



© 2000 Hasbro Inc.