

POKÉMON

Schnapp' sie Dir alle!

POKÉMANIA

Das Spiel, das
Dir keine Ruhe läßt!



INHALT

- Spielbrett
- Kartenpäckchen mit 45 Karten
- Kartonbogen mit Pokemon-Karten (4 von jeder Sorte)
- 16 Kartenständer (4 von jeder Farbe)



ROTES TEAM - FEUER

- #58 FUKANO
- #59 ARKANI
- #77 PONITA
- #78 GALLOPA

GELBES TEAM - ELEKTRO

- #25 PIKACHU
- #26 RAICHU
- #100 VOLTOBAL
- #125 ELEKTEK

BLAUES TEAM - WASSER

- #07 SCHIGGY
- #54 ENTON
- #120 STERNDU
- #121 STARMIE

GRÜNES TEAM - PFLANZE

- #01 BISASAM
- #45 GIFLOR
- #71 SARZENIA
- #114 TANGELA

ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler zu sein, der es schafft, alle seine Pokemon vom START bis in die ARENA zu bringen.

VORBEREITUNG

- Drücke alle Pokemon-Karten aus dem Kartonbogen.
- Stecke die vier Wasser-Pokemon in die vier blauen Kartenständer. Danach steckst Du auch die restlichen Pokemon-Karten in die entsprechenden Kartenständer.
- Nun sucht sich jeder Spieler ein Pokemon-Team (d.h. vier Pokemon einer Farbe) aus und stellt alle vier auf das START-Feld dieser Farbe.
- Mische das Päckchen mit den Karten und lege es umgedreht (Bild nach unten) in die Mitte des Spielbretts. Dies ist Euer Ziehstapel.

- Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn um das Spielbrett gespielt (sofern es keine anderen Anweisungen gibt!). Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

SPIELEN

Wenn Du an der Reihe bist, nimmst Du die oberste Karte des Ziehstapels und bewegst Deine Pokemon-Figur entsprechend um das Spielbrett - d.h., wenn Du kannst (siehe Abschnitt "**Karten**"). Danach legst Du die gezogene Karte aufgedeckt (Bild nach oben) neben den Ziehstapel und bildest so den Anfang Eures Ablagestapels.

Wie Du mit einem Pokemon startest

Um ein Pokemon vom START ins Spiel zu bringen, mußt Du entweder eine " 1 " oder eine "2" ziehen.

Achtung: Du kannst ein Pokemon mit keiner anderen Karte ins Spiel bringen!

Überspringen und zurückschicken

Wenn Dir während des Spiels ein Pokemon (ganz gleich, ob es ein eigenes oder ein gegnerisches ist) im Weg ist, darfst Du über dieses Pokemon hinwegspringen (es zählt trotzdem als 1 Feld). ABER... falls Du auf einem Feld **landest**, das bereits von einem gegnerischen Pokemon besetzt ist, schickst Du dieses Pokemon sofort zurück in dessen farbiges START-Feld!

Zurücklaufen

Die Karten "4" und "10" lassen Dich zurücklaufen. Wenn Du dann ein Pokemon erfolgreich mindestens 2 Felder hinter Dein Pokeball-Feld bewegt hast (d.h. rechts von ihm), darfst Du, *wenn Du wieder an der Reihe bist*, gleich in die SICHERHEITZONE gehen! Das heißt, daß Du in diesem Fall nicht erst den ganzen Weg um das Spielbrett laufen mußt.

Beachte:

- Zwei Pokemon dürfen niemals dasselbe Feld belegen. Wenn Dein einzig möglicher Zug bedeutet, daß Du auf einem Feld landest, das bereits von einem *Deiner eigenen Pokemon* besetzt ist, setzt Du diese Runde aus.
- Wenn Du zu irgendeinem Zeitpunkt ein Pokemon nicht bewegen kannst, setzt Du aus.
- Du *mußt* ein Pokemon bewegen, falls Du kannst - auch, wenn es zu Deinem Nachteil ist.
- Befinden sich keine Karten mehr im Ziehstapel, mischt Ihr den Ablagestapel und verwendet diesen dann als neuen Ziehstapel.

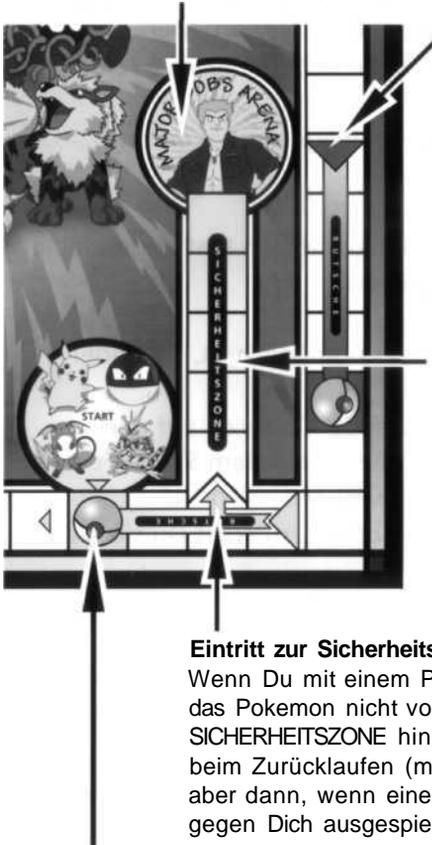
GEWONNEN!

Wer als erstes alle seine 4 Pokemon in seine ARENA bringt, gewinnt das Spiel! Möchtet Ihr danach noch einmal spielen, beginnt der Gewinner des letzten Spiels.

DAS SPIELBRETT

Die ARENEN:

Du mußt alle Deine 4 Pokemon mit genauer Schrittzahl in Deine ARENA bringen! Bist Du mit einem Pokemon erst einmal in der ARENA angelangt, bleibt dieses Pokemon für den Rest des Spiels dort stehen.



Die Rutschen:

Landest Du mit genauer Schrittzahl auf dem Anfangsdreieck einer gegnerischen RUTSCHE (d.h. einer Rutsche in einer anderen Farbe), rutschst Du bis zum Pokeball am Ende der Rutsche und schickst alle Pokemon, die Dir dabei im Weg sind - einschließlich Deiner eigenen - wieder zurück auf ihre START-Felder. Landest Du auf Deiner eigenen Rutsche, darfst Du nicht rutschen!

Sicherheitszone:

Du darfst nur die SICHERHEITSSZONE Deiner eigenen Farbe betreten. Es ist nicht erlaubt, ein Pokemon beim Zurücklaufen gleich in die Sicherheitszone zu bringen (sondern erst in der nächsten Runde). Dennoch kann ein Pokemon rückwärts aus der SICHERHEITSSZONE heraustreten und während einer der nächsten Runden mit der Erlaubnis einer Karte die Zone erneut betreten

Eintritt zur Sicherheitszone:

Wenn Du mit einem Pokemon um das Spielbrett ziehst, darfst Du das Pokemon nicht vorwärts über den Eingang in Deine eigene SICHERHEITSSZONE hinweg bewegen. Du darfst den Eingang jedoch beim Zurücklaufen (mit einer der Karten 4 oder 10) betreten oder aber dann, wenn eine der Karten "SORRY!" oder "Plätze tauschen" gegen Dich ausgespielt wurde.

Hier startest Du ein Pokemon:

Hast Du eine Karte "1" gezogen, nimmst Du ein Pokemon aus dem START-Kreis und stellst es auf den Pokeball. Hast Du eine "2" gezogen, bringst Du ein Pokemon ebenfalls raus UND ziehst noch eine Karte! Denk" daran: Es dürfen sich nicht zwei Pokemon gleichzeitig auf Deinem Start-Pokeball befinden. Befindet sich ein gegnerisches Pokemon auf Deinem Pokeball, schickst Du es zurück auf dessen START-Feld.

DIE KARTEN

Hier wird Dir genau erklärt, was Du bei den einzelnen Karten tun mußt:

- 1 Starte entweder ein Pokemon ODER bewege ein Pokemon 1 Feld vor.
- 2 Starte entweder ein Pokemon ODER bewege ein Pokemon 2 Felder vor.
ZIEHE DANACH NOCH EINMAL

3 VULKANORDEN:

Bist Du ein FEUER-POKEMON, darfst Du ein Pokemon sofort vom Spielpfad oder vom Startfeld aus in PYROS ARENA bewegen - oder aber 3 Felder vorwärtsziehen.

Achtung: Bist Du kein FEUER-POKEMON, darfst Du lediglich 3 Felder vor.

3 QUELLORDEN:

Bist Du ein WASSER-POKEMON, darfst Du ein Pokemon sofort vom Spielpfad oder vom Startfeld aus in MISTYS ARENA bewegen - oder aber 3 Felder vorwärtsziehen.

Achtung: Bist Du kein WASSER-POKEMON, darfst Du lediglich 3 Felder vor.

3 DONNERORDEN

Bist Du ein ELEKTRO-POKEMON, darfst Du ein Pokemon sofort vom Spielpfad oder vom Startfeld aus in MAJOR BOBS ARENA bewegen - oder aber 3 Felder vorwärtsziehen.

Achtung: Bist Du kein ELEKTRO-POKEMON, darfst Du lediglich 3 Felder vor.

3 FARBORDEN:

Bist Du ein PFLANZEN-POKEMON, darfst Du ein Pokemon sofort vom Spielpfad oder vom Startfeld aus in ERIKAS ARENA bewegen - oder aber 3 Felder vorwärtsziehen.

Achtung: Bist Du kein PFLANZEN-POKEMON, darfst Du lediglich 3 Felder vor.

- 4 Bewege ein Pokemon 4 Felder *zurück*.



5 FEUERWIRBEL

Bist Du ein FEUER-POKEMON, gehst Du 5 Felder vor und ZIEHST NOCH EINMAL.

Achtung: Bist Du kein FEUER-POKEMON, gehst Du lediglich 5 Felder vor.

5 SCHNAPPER:

Bist Du ein WASSER-POKEMON, gehst Du 5 Felder vor und ZIEHST NOCH EINMAL.

Achtung: Bist Du kein WASSER-POKEMON, gehst Du lediglich 5 Felder vor.

Bist Du ein ELEKTRO-POKEMON, gehst Du 5 Felder vor und ZIEHST NOCH EINMAL.

Achtung: Bist Du kein ELEKTRO-POKEMON, gehst Du lediglich 5 Felder vor.

5 SOLARSTRAHL

Bist Du ein PFLANZEN-POKEMON, gehst Du 5 Felder vor und ZIEHST NOCH EINMAL.

Achtung: Bist Du kein PFLANZEN-POKEMON, gehst Du lediglich 5 Felder vor.

7 Bewege ein Pokemon 7 Felder vor - ODER teile diese Zugzahl zwischen zwei Deiner Pokemon auf (z.B. 6+1, 5+2, 3+4 usw).

Achtung: Wenn Du einen Teil der 7 dafür einsetzen willst, ein Pokemon in die ARENA zu bringen, mußt Du die verbleibende Zugzahl für ein anderes Pokemon verwenden können.

8 GLUT:

Falls Du ein FEUER-POKEMON bist, darfst Du IRGEND EIN Pokemon (eigenes oder gegnerisches), das sich auf dem Spielpfad befindet, auf IRGEND EINEN Pokeball schicken - oder aber 8 Felder vorgehen.

Achtung: Bist Du kein FEUER-POKEMON, gehst Du lediglich 8 Felder vor.

8 BLUBBER:

Falls Du ein WASSER-POKEMON bist, darfst Du IRGEND EIN Pokemon (eigenes oder gegnerisches), das sich auf dem Spielpfad befindet, auf IRGEND EINEN Pokeball schicken - oder aber 8 Felder vorgehen.

Achtung: Bist Du kein WASSER-POKEMON, gehst Du lediglich 8 Felder vor.



8 DONNER:

Falls Du ein ELEKTRO-POKEMON bist, darfst Du IRGENDEIN Pokemon (eigenes oder gegnerisches), das sich auf dem Spielfeld befindet, auf IRGENDEINEN Pokeball schicken - oder aber 8 Felder vorgehen.

Achtung: Bist Du kein ELEKTRO-POKEMON, gehst Du lediglich 8 Felder vor.

8 PILZSPORE:

Falls Du ein PFLANZEN-POKEMON bist, darfst Du IRGENDEIN Pokemon (eigenes oder gegnerisches), das sich auf dem Spielfeld befindet, auf IRGENDEINEN Pokeball schicken - oder aber 8 Felder vorgehen.

Achtung: Bist Du kein PFLANZEN-POKEMON, gehst Du lediglich 8 Felder vor.

10 Bewege ein Pokemon 10 Felder vor ODER bewege ein Pokemon 1 Feld zurück.

11 Bewege ein Pokemon 11 Felder vor ODER tausche den Platz irgendeines Deiner Pokemon mit dem eines Gegenspielers.

Achtung:

- Falls Du nicht tauschen möchtest oder es unmöglich ist, 11 Felder vorzuziehen, setzt Du diese Runde aus.
- Du darfst die 11 nur für Pokemon verwenden, die sich auf dem Spielfeld befinden - nicht für solche, die sich auf dem START-Feld, in der ARENA oder in der SICHERHEITZONE befinden.
- Wenn Dich der Tausch auf eine Rutsche bringt, rutschst Du sie bis zum Ende weiter!

12 FEUERSTEIN:

Falls Du ein FEUER-POKEMON bist, darfst Du 24 oder 12 Felder vor.

Achtung: Bist Du kein FEUER-POKEMON, darfst Du lediglich 12 Felder vor.

12 WASSERSTEIN:

Falls Du ein WASSER-POKEMON bist, darfst Du 24 oder 12 Felder vor.

Achtung: Bist Du kein WASSER-POKEMON, darfst Du lediglich 12 Felder vor.

12 DONNERSTEIN

Falls Du ein ELEKTRO-POKEMON bist, darfst Du 24 oder 12 Felder vor.

Achtung: Bist Du kein ELEKTRO-POKEMON, darfst Du lediglich 12 Felder vor.

12 BLATTSTEIN:

Falls Du ein PFLANZEN-POKEMON bist, darfst Du 24 oder 12 Felder vor.
Achtung: Bist Du kein PFLANZEN-POKEMON, darfst Du lediglich 12 Felder vor.

SORRY!

Nimm ein Pokemon aus Deinem START-Kreis und stelle es auf irgendein Feld, das von einem gegnerischen Pokemon belegt ist. Dann schickst Du Deinen Gegenspieler zurück in dessen START-Kreis. Befindet sich keines Deiner Pokemon mehr im START-Kreis oder befindet sich kein gegnerisches Pokemon auf einem Feld, auf das Du gehen könntest, setzt Du diese Runde aus.

© 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 / Distribue en
Suisse par / Distribuito in Svizzera da
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



www.hasbro.de

