

VERANSTALTEN VON DYNA-RAIDS ZU HAUSE ODER ONLINE

Einführung

In einem Dyna-Raid schließen sich vier Spieler zusammen, um ein mächtiges Dynamax- oder Gigadynamax-Boss-Pokémon zu bezwingen, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird! Diese Boss-Pokémon haben viele KP und setzen eventuell mehrere Attacken pro Zug ein, was sie zu anspruchsvollen Herausforderungen macht. Dieses Spiel kann mit allen Spielern zusammen an einem Ort oder per Videochat aus der Ferne gespielt werden.

Manche der Spielmechaniken dieses Kampfs entsprechen dem regulären Pokémon-Sammelkartenspiel, aber andere wiederum wurden angepasst, damit auch Anfänger Spaß am Spiel haben können.

Der Spieler, der das Boss-Pokémon kontrolliert, sollte sich diese Regeln durchlesen. Wenn er die Regeln und die Vorbereitung verstanden hat, beginnt er das Spiel mit den anderen Spielern und führt sie durch ihr erstes Spiel, damit das Lernen Spaß macht.

Die Materialien:

Diese Materialien können unter [Pokemon.de/DynaRaid](https://pokemon.de/DynaRaid) heruntergeladen werden.

- 3 überdimensionale Boss-Pokémon-Karten (eine für jedes Level von Boss-Pokémon)
- 1 Deck mit 20 Boss-Attackenkarten
- 1 Deck mit 5 Anfeuerkarten
- 4 K.O.-Marken
- 1 Abschnitt der Spielunterlage für jeden Spieler
- Schadensmarken
- 1 Münze (wird nicht heruntergeladen)

Wie das Set zusammengestellt wird:

Der Spieler, der als Boss fungiert, druckt die drei übergroßen Boss-Pokémon für den Boss aus, gegen den gekämpft werden soll. Während der Vorbereitung entscheidest du, welches Level verwendet werden soll.

Du kannst die anderen Karten von der Website aus drucken oder die Raid-Assistent-Website verwenden.

Drucke die Karten von der oben genannten Website aus, um die Decks mit den Boss-Attackenkarten und den Anfeuerkarten zu Hause zu erstellen. Schneide die Karten aus und verwende sie als Decks. Die Regeln gehen davon aus, dass diese Methode angewendet wird. Beachte, dass das Mischen von Karten, die auf normalem Druckerpapier gedruckt wurden, sehr schwierig sein kann. Hier sind einige Tipps für die Verwendung der Karten und wie man ihre Qualität steigern kann.

- Wenn du Kartonpapier zur Verfügung hast und dein Drucker damit umgehen kann, drucke stattdessen darauf.
- Lege die Papierkarten in eine Schachtel, schüttele sie und ziehe die Karten jeweils aus der Schachtel.
- Klebe die Papierkarten auf Karteikarten, Kartonpapier, extra (häufige) Pokémon-Karten oder einen alten Satz Spielkarten, den du nicht mehr benötigst.
- Wenn du Kartenhüllen hast, lege die Papierkarten mit einer Pokémon-Karte dahinter hinein.

Die Raid-Assistent-Website ist unter [Pokemon.de/DynaRaid](https://pokemon.de/DynaRaid) verfügbar.

Der Boss-Spieler benötigt einen Satz K.O.-Marken, um zu wissen, wie viele Knock-Outs insgesamt stattgefunden haben.

Die Spielunterlage ist in Abschnitte unterteilt, sodass jeder Spieler seine eigenen haben kann. Jeder Spieler sollte einen der Spieler-Abschnitte ausdrucken, und der Spieler, der als Boss fungiert, übernimmt den Rest.

Drucke die Schadensmarken aus und schneide sie aus. Jeder Spieler muss welche haben, um den Schaden seines eigenen Pokémon anzuzeigen. Wie bei Karten sind auf Standarddruckerpapier gedruckte Schadensmarken schwierig zu verwenden, da sie weggepustet oder zerstört werden können. Hier sind einige andere Optionen, um den Schaden am Boss und an den Pokémon der Spieler zu verfolgen.

- Wenn du wie bei Karten anstelle von Druckerpapier auf Karton drucken kannst, erzielst du bessere Ergebnisse.
- Klebe sie auf Karteikarten oder Karton und schneide sie aus.
- Verwende stattdessen Würfel, um den Schaden zu verfolgen. Jeder Punkt auf einem Würfel zählt als 10 Schadenspunkte. Möglicherweise kannst du in alten Brettspielen Würfel finden.
- Schreibe auf Haftnotizen oder Papier auf, wie viele Kraftpunkte (KP) jedes Pokémon noch hat.
- Verwende Münzen, um Schaden zu verfolgen. Wähle eine Art von Münze, die dann für 10 Schadenspunkte steht. Andere Münzarten können größere Schadensmengen darstellen, um das Zählen zu erleichtern.

Vorbereitung

Mische die Decks mit den Boss-Attackenkarten und den Anfeuerkarten und lege sie separat auf die entsprechenden Felder auf der Spielunterlage.

Lege die vier K.O.-Marken in unmittelbare Nähe und die Schadensmarken gestapelt in Reichweite der Spieler.

Spielervorbereitung

Jeder Spieler benötigt zwei Pokémon-Karten.

Für jeden Boss-Level benötigen die Spieler zwei Pokémon mit ausreichend Kraft. Wenn die Pokémon der Spieler keinen ähnlichen Schaden anrichten (innerhalb von 20 bis 30 Schadenspunkten), ist das Spiel möglicherweise zu einfach oder zu schwierig und macht daher weniger Spaß. Wenn die Spieler nicht über genügend Karten verfügen, um vier vollständige Teams zu bilden, die nahezu ausgeglichen sind, benötigst du möglicherweise andere Pokémon. Hier sind einige Pokémon, die du online in der Pokémon-Sammelkartenspiel-Datenbank (<https://www.pokemon.com/de/pokemon-sammelkartenspiel/pokemon-karten/>) finden kannst, um die Stärke der Spieler aneinander anzupassen:

Wenn die Pokémon der anderen Spieler weniger als 100 Schadenspunkte verursachen:

<https://www.pokemon.com/de/pokemon-sammelkartenspiel/pokemon-karten/ss-series/swsh1/126/>

Wenn die Pokémon der anderen Spieler zwischen 100 und 150 Schadenspunkte verursachen:

<https://www.pokemon.com/de/pokemon-sammelkartenspiel/pokemon-karten/ss-series/swsh1/61/>

Wenn die Pokémon der anderen Spieler 150 Schadenspunkte oder mehr verursachen:

<https://www.pokemon.com/de/pokemon-sammelkartenspiel/pokemon-karten/ss-series/swsh1/115/>

Jeder Spieler legt eins seiner gewählten Pokémon auf seine Aktive Position und das andere auf seine Bank in die entsprechenden Felder auf der Spielunterlage.

Spielen mit weniger als vier Spielern

Wenn du keine vier Spieler hast, ist das kein Grund zur Sorge! Du musst vier Pokémon-Paare (jeweils ein Aktives und ein Bank-Pokémon) haben, aber jeder Spieler kann mehr als ein Pokémon-Paar gleichzeitig spielen. Sie können sich sogar abwechseln oder als Team entscheiden, ob sie sich zurückziehen und welche Attacke sie für die zusätzlichen Pokémon-Paare verwenden möchten.

Bestimmung des Levels des Boss-Pokémon

Schau dir die Pokémon an, die jeder Spieler ausgewählt hat. Berechne für jedes Pokémon, wie viele Schadenspunkte es pro Runde maximal zufügen kann. Normalerweise handelt es sich hierbei um die höchste Zahl im Hauptteil der Karte. Attackentexte, die diesen Wert verändern können, können ignoriert werden.

Bestimme den höchsten Schadenswert des Pokémon jedes Spielers und zähle alle zusammen.



Diese Summe bestimmt das Level des Boss-Pokémon, dem sich die Spieler stellen werden.



-249

Falls die Summe **weniger als 250** beträgt, wird es sehr schwer für die Spieler sein, zu gewinnen. Du kannst in dem Fall vorschlagen, dass die Spieler eins ihrer Pokémon mit einem geringen Schadenspunktwert durch ein anderes ersetzen.

250-390

Falls der Gesamtschaden **zwischen 250 und 390** beträgt, lege die überdimensionale Boss-Pokémon-Karte vom **Level 1** auf die entsprechende Stelle der Spielunterlage, wobei der untere Teil der Karte zu den Spielern zeigen sollte.

400-590

Falls der Gesamtschaden **zwischen 400 und 590** beträgt, lege die überdimensionale Boss-Pokémon-Karte vom **Level 2** auf die entsprechende Stelle der Spielunterlage, wobei der untere Teil der Karte zu den Spielern zeigen sollte.

600+

Falls der Gesamtschaden **höher als 600 ist**, lege die überdimensionale Boss-Pokémon-Karte vom **Level 3** auf die entsprechende Stelle der Spielunterlage, wobei der untere Teil der Karte zu den Spielern zeigen sollte.

Vorbereitung beim Spielen über Videochat

Wenn Spieler auf Mobiltelefonen oder Tablets spielen, sollte jeder Spieler seine Kamera (normalerweise auf der Rückseite des Geräts) auf seine Karten richten, damit jeder alle relevanten Informationen sehen kann. Der Boss-Spieler muss sowohl die Boss-Karte als auch alle von den Decks gezogenen Karten zeigen, kann jedoch seine Kamera je nach Bedarf zwischen diesen hin und her bewegen.

Das Spielen auf Computern oder Laptops mit einer Kamera, die nicht Teil des Bildschirms ist, ist ähnlich einfach. Wenn die Kamera an den Bildschirm angeschlossen ist, auf dem der Chat angezeigt wird, muss dieser Spieler seine Karten nur nach Bedarf zeigen, damit der Boss-Spieler sie sehen kann. Oder er kann sie auf einer Oberfläche positionieren, die abgewinkelt werden kann, damit sie und der Bildschirm gleichzeitig gesehen werden können.

Spielanleitung

Zusätzlich dieser Regeln gibt es ein Tutorial-Video zum Spielen dieses Spiels auf [Pokemon.de/DynaRaid](https://pokemon.de/DynaRaid).

Zug der Spieler

Die Spieler sind zuerst am Zug. Jeder Spieler führt einen der folgenden Schritte aus, wobei Spieler 1 beginnt, gefolgt von Spieler 2 usw.:

1. Hinweis: Zukünftige Züge können auch mit Anfeuern beginnen – weitere Infos hierzu später.
(Das wird nicht beim ersten Zug passieren.)
2. Rückzug, wenn erwünscht: Spieler können ihre zwei Pokémon austauschen, indem sie das Pokémon auf der Aktiven Position zurück auf die Bank und das Pokémon auf der Bank in die Aktive Position legen. Damit kann ein Pokémon, das bereits einigen Schaden genommen hat, vor einer Attacke des Boss-Pokémon geschützt werden. Schadensmarken bleiben jedoch auf dem Pokémon liegen, auch wenn es sich auf die Bank zurückzieht.
3. Angriff: Jeder Spieler nennt während seines Zuges eine der Attacken des Pokémon in seiner Aktiven Position und teilt dem Boss-Spieler mit, wie viel Schaden sie verursacht.
 - a. Falls eine Attacke zusätzliche Informationen hat, lies diese bitte durch und bestimme, ob die Durchführung möglich ist. Ist es möglich, dann befolge sie! Falls nicht, kannst du den Text einfach ignorieren. Wenn beispielsweise auf der Karte steht „Lege 1 Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel.“, ist dies nicht möglich, denn Dyna-Raids verwenden keine Energiekarten. Wenn aber auf der Karte steht „Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 30 Schadenspunkte mehr zu.“, IST dies möglich und du kannst der Anleitung folgen. (Jeder Spieler kann nur eine GX-Attacke pro Spiel einsetzen.)
 - b. Der Spieler legt die korrekte Anzahl an Schadensmarken auf das überdimensionale Boss-Pokémon. Jüngere Kinder brauchen bei der Berechnung vielleicht etwas Hilfe. (Beim Spielen über Videochat legt der Boss-Spieler die Schadensmarken auf die Boss-Pokémon-Karte.)

Nachdem alle Spieler ihren Schaden zugefügt haben, sollte der Boss-Spieler den aktuellen Gesamtschaden auf dem Boss ermitteln und den Spielern diesen sowie die verbleibenden KP mitteilen. Wenn die Spieler dem Boss-Pokémon Schaden zugefügt haben, der gleich (oder höher) ist als dessen KP, dann haben die Spieler gewonnen!

(Hinweis: Bei zukünftigen Zügen ist dies der Zeitpunkt, zu dem die K.O.-Marken von allen Pokémon, die bei diesem Zug angefeuert haben, entfernt werden. Aber mehr Infos hierzu später – denn das wird nicht beim ersten Zug vorkommen.)

Danach ist das Boss-Pokémon dran.

Zug des Boss-Pokémon

Wenn das Boss-Pokémon am Zug ist, ziehen die Spieler eine oder mehrere Karten vom Deck mit den Boss-Attackenkarten und befolgen den Text auf ihnen. Je höher der Level des Boss-Pokémon desto mehr Attacks kann es einsetzen, was die Anzahl der gezogenen Karten für eine einzige Attacke verändern kann.

Beim Spielen über Videochat zieht der Boss-Spieler alle Karten und hält sie vor die Kamera, damit die anderen Spieler sie sehen können. Andernfalls ziehen und spielen die anderen Spieler sie wie folgt:

Der erste Zug des Spiels wird von Spieler 1 durchgeführt. Dieser Spieler zieht eine Karte vom Boss-Attackenkarten-Deck, legt diese in das erste Feld für Attackenkarten auf der Spielunterlage und folgt den entsprechenden Anweisungen. Lies den Text der Attacke auf der Boss-Pokémon-Karte und führe den Schaden der Attacke gegen den Spieler aus, der auf der Karte genannt wird. Wenn ein Pokémon einen Gesamtschaden erlitten hat, der mindestens seinem KP-Wert entspricht, ist es kampfunfähig. Dieser Vorgang wird weiter unten detaillierter ausgeführt.

Wenn auf einer Boss-Attackenkarte steht, dass eine weitere Karte gezogen werden soll, veranlasse Spieler 2, dies zu tun, sie auf die Spielunterlage zu legen und den Anweisungen zu folgen. So geht es weiter, bis eine Karte gezogen wird, auf der nicht steht, dass eine weitere Karte gezogen werden soll, oder bis die maximale Anzahl an Karten für jenen Boss gezogen wurde. Diese wird durch die Felder für die Attackenkarten und das folgende Diagramm angezeigt.



K.O.!

Wenn ein Pokémon eines Spielers kampfunfähig wird, wird eine K.O.-Marke auf das Pokémon gelegt. Sollte es sich hierbei um die letzte (vierte) K.O.-Marke handeln, ist das Spiel vorbei und das Boss-Pokémon hat gewonnen! (Hinweis: Auch Pokémon, bei denen im regulären Spiel für ein K.O. mehrere Preiskarten genommen werden, wie z. B. Pokémon-GX, erhalten nur eine K.O.-Marke.)

Pokémon, die kampfunfähig sind, können nicht angegriffen werden. Wenn auf der Boss-Attackenkarte steht, dass ein Pokémon angegriffen werden soll, welches bereits kampfunfähig ist, sollte sie auf den Ablagestapel gelegt und stattdessen eine andere Karte gezogen werden.

Ein Spieler, dessen Pokémon kampfunfähig gemacht wurde, muss einen Zug warten, bevor er wieder angreifen kann. Beim aktuellen Zug kann das Pokémon sich demnach weder zurückziehen noch angreifen. Stattdessen darf es aber anfeuern!



Anfeuern

Wenn auf einem Pokémon eines Spielers eine K.O.-Marke liegt, beginnt dieser Spieler den Zug der Spieler, indem er die anderen anfeuert!

Der Spieler (oder der Boss-Spieler, wenn über Videochat gespielt wird) zieht dafür eine Karte vom Anfeuerkarten-Deck und liest den Text laut vor, bevor er die entsprechenden Anweisungen befolgt. Dies ist das einzige, das der Spieler während seines Zuges tun kann, auch wenn sein anderes Pokémon nicht kampfunfähig ist.

Nach dem Anfeuern sind die anderen Spieler wie gewohnt am Zug. Es wird bei Spieler 1 angefangen, wobei der Spieler, der angefeuert hat, übersprungen wird.

Nachdem alle Spieler ihren Zug beendet haben, werden von allen Pokémon, die in diesem Zug angefeuert haben, die K.O.-Marken abgelegt. Sollte ein Pokémon während des Zuges der Spieler als Resultat von Attacken kampfunfähig werden, bleibt die K.O.-Marke vorerst darauf liegen – diese Karte wird dann nach dem Anfeuern im nächsten Zug entfernt.



Gewinnen und verlieren

Wenn die Spieler dem Boss-Pokémon Schaden zugefügt haben, der gleich (oder höher) ist als dessen KP, dann ist es kampfunfähig und die Spieler haben gewonnen!

Wenn das Boss-Pokémon vier Pokémon der Spieler kampfunfähig gemacht hat, haben die Spieler verloren.

Fortgeschrittenes Spielen

Falls der Moderator (oder Boss-Spieler) es sich zutraut oder die Spieler bereits über etwas mehr Erfahrung verfügen und schon einmal einen Pokémon-Dyna-Raid gespielt haben, können Schwäche und Resistenz während des Zuges des Boss-Pokémon angewendet werden. Schau dazu in die linke untere Ecke auf der Karte des Verteidigenden Pokémon, sobald das Boss-Pokémon angreift, um zu sehen, ob es eine Schwäche oder Resistenz gegen den Typ des Boss-Pokémon aufweist, und wende diese entsprechend an (Doppelschaden bei Schwäche, weniger Schaden bei Resistenz).

FAQ

F: Können die Pokémon der Spieler Fähigkeiten einsetzen?

A: Ja, solange die entsprechenden Effekte angewendet werden können.

F: Was passiert, wenn ein Pokémon mit einer Attacke sich selbst (oder einem anderen Pokémon) Schadenspunkte zufügt?

A: Die Schadenspunkte werden ganz normal angerechnet. Sollte es dabei sich selbst oder ein anderes Pokémon kampfunfähig machen, wird eine K.O.-Marke auf das jeweilige Pokémon gelegt. Es wird beim nächsten Zug anfeuern, nachdem der Boss seine Attacke beendet hat.

F: Wenn auf der Attacke eines Pokémon steht, dass auch allen Pokémon auf der Bank Schadenspunkte zugefügt werden, erhalten dann die Pokémon auf der Bank der anderen Spieler ebenfalls Schadenspunkte oder nur das Pokémon auf der Bank des Spielers, der angreift?

A: Nur das Pokémon auf der Bank des angreifenden Spielers erhält Schadenspunkte.

F: Was passiert, wenn ein Spieler unbedingt ein schwaches Pokémon verwenden möchte?

A: Gib ihm zu verstehen, dass dann sein Pokémon häufig kampfunfähig gemacht wird und sein Team deshalb verlieren kann. Da jedoch die Effekte beim Anfeuern ziemlich gut sind, kann sogar ein schwaches Pokémon zum Sieg der Spieler beitragen.

F: Was passiert, wenn im Boss-Attackenkarten-Deck keine Karten mehr übrig sind?

A: Mische die Karten auf dem Ablagestapel und setze das Spiel mit diesem neuen Deck fort.