

Pokémon mini™

IM-MIN-MACD-NOE

Nintendo®

POKÉMON ZANY CARDS™



SPIELANLEITUNG



Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für das Pokémon mini™ Spielmodul POKÉMON ZANY CARDS™ entschieden hast.

WIR SCHLAGEN VOR, DASS DU DIR DIESE SPIELANLEITUNG GRÜNDLICH DURCHLIEST, DAMIT DU AN DEINEM NEUEN SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN AUF.

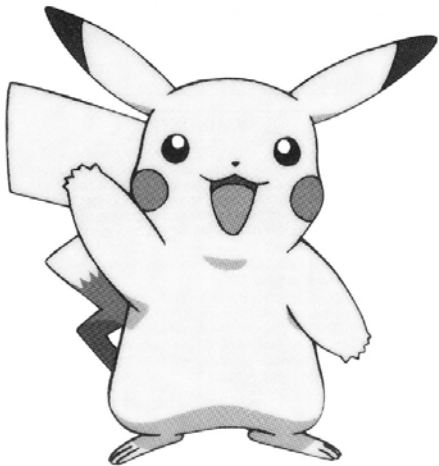
© 2001, 2002 Pokémon/NINTENDO.

© 1995 – 2002 NINTENDO/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, BUT EXCLUDING THE COPYRIGHT OF POKÉMON CHARACTERS RESERVED BY NINTENDO, Creatures Inc. AND GAME FREAK inc., RESERVED BY Pokémon AND NINTENDO.

© 2001, 2002 NINTENDO.



**HINWEIS AN ALLE ELTERN:
BITTE DIESE WARNSHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN,
BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!**

EPILEPSIE-HINWEIS



WARNUNG

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung (ca. 1 Person von 4000) können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.

Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt.

Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei Ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH** das Spiel: **verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!**

BEACHT E BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

ÜBERANSTRENGUNGS-HINWEIS



WARNUNG

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.



Inhalt

Vor dem Spiel.....	6	Kombo-King	17
Steuerung	8	Sieg Sieben	27
Das Spiel beginnt!	12	Duo-Duell.....	34
So spielst du richtig!	16	Königs-Solo.....	38



Vor dem Spiel

POKÉMON ZANY CARDS™ ist eine Kollektion erlesener Kartenspiele rund um das Thema **POKÉMON**. Spiele alleine oder mit deinen Freunden. Dieses tragbare Gerät garantiert dir eine Menge Spaß überall und jederzeit!

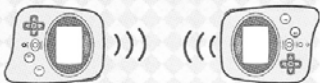


POKÉMON ZANY CARDS unterstützt folgende Funktionen deines Pokémon mini™.

INFRAROT-SCHNITTSTELLE (IR)



Um einen Datenaustausch zwischen zwei Pokémon mini zu gewährleisten, sollten sie direkt aufeinander gerichtet und nicht mehr als einen Meter voneinander entfernt sein!



RUMBLE FEATURE



Der Pokémon mini vibriert in einigen Situationen. Dadurch werden die Spiele noch lebendiger!



Steuerung

Ehe du beginnst, ist es ratsam, einen Blick auf die Steuerung zu werfen.

POWER

- Schalte das Gerät ein bzw. aus.

+ STEUERKREUZ

- Wähle ein Menü oder das Blatt deiner Hand an.

In den Kapiteln zu den einzelnen Spielen, wird auf die Steuerung näher eingegangen!

C-TASTE

- Sieh dir die Anleitung an.
- Verändere diverse Einstellungen.
- Beende das Spiel.

A-KNOPF

- Bestätige deine Auswahl.

B-KNOPF

- Widerrufe deine Auswahl und kehre zum vorherigen Bildschirm zurück.



Drückst du während des Spiels gleichzeitig den A-, B-Knopf und die C-Taste, dann gelangst du in den **Titelbildschirm** zurück.

SCHNELLSTART-FUNKTION

Schaltest du deinen Pokémon mini in den unten aufgelisteten Situationen aus und dann wieder ein, erlaubt es dir dein Pokémon mini direkt dort mit dem Spiel fortzufahren, wo du es beendet hast. Dies ist die Schnellstart-Funktion!

KOMBO-KING

Während des Spiels gegen den Computer oder im Multiplayer-Spiel.

SIEG SIEBEN

Während des Spiels gegen den Computer oder im Multiplayer-Spiel.

DUO-DUELL

Während des Spiels.

KÖNIGS-SOLO

Während des Spiels.

Darauf solltest du achten, wenn du die Schnellstart-Funktion nutzt:

Die Schnellstart-Funktion kann nicht genutzt werden, wenn

- das Spiel unterbrochen wurde, weil die Batterie leer ist.
- die Batterie ausgetauscht wurde.
- das Modul aus dem Modulschacht entfernt wurde.
- RESET gedrückt wurde.

Wechsle die Batterie sofort aus, wenn du bemerkst, dass sie leer wird.



★ Automatische Abschaltfunktion ★

Bleibt ein eingeschaltetes Gerät mit eingelegtem Modul länger als 10 Minuten unangetastet, schaltet es sich automatisch ab, um Batterie zu sparen. Drücke POWER, um das Gerät wieder einzuschalten.

WICHTIGER HINWEIS!

Du kannst die Einstellungen genau auf dich abstimmen.

Drückst du die C-Taste, wenn du dich im **Titelbildschirm** befindest, kannst du den **Sound-Einstellungs-Bildschirm** aufrufen. Drücke das **+** Steuerkreuz nach oben bzw. unten, um zwischen den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten (SOUND, SE, Rumble und Kontrast) zu wechseln. Durch Drücken des **+** Steuerkreuzes nach links bzw. rechts veränderst du die Einstellungen und durch Drücken des A- bzw. B-Knopfs oder der C-Taste bestätigst du deine Wahl.

SOUND-Einstellung

Drücke das **+** Steuerkreuz nach links bzw. rechts, um die SOUND-Einstellung zu verändern. Stellst du sie auf X dann schaltest du die Musik während des Spielbetriebs ab!



SE(Sound-Effekte)-Einstellung

Drücke das **+** Steuerkreuz nach links bzw. rechts, um die SE-Einstellung zu verändern. Stellst du sie auf X dann schaltest du die Effekte während des Spielbetriebs ab!



Kontrast-Einstellung

Drücke das **+** Steuerkreuz nach links bzw. rechts, um die Kontrast-Einstellung für den Bildschirm zu verändern.



Rumble Feature an bzw. aus

Drücke das **+** Steuerkreuz nach links, um die Rumble-Funktion aus- und nach rechts, um sie einzuschalten.



Hältst du während des Einschaltens die C-Taste gedrückt, wird die Stummschaltung aktiv, d.h. das Gerät macht keine Geräusche. So kannst du überall spielen, ohne deine Mitmenschen zu stören.



Das Spiel beginnt!



Die Art des Spielbeginns hängt davon ab, ob du alleine oder mit einem Freund spielen möchtest.

Du spielst alleine

Lege das **POKÉMON ZANY CARDS**-Modul in den Modulschacht deines Pokémon mini. Vergewissere dich, dass es korrekt eingelegt wurde und drücke dann POWER, um das Gerät einzuschalten. Zunächst wird das Pokémon Logo und anschließend der **Titelbildschirm** von **POKÉMON ZANY CARDS** angezeigt.

Wähle **START** im **Titelbildschirm** an und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. So gelangst du in das **Spielauswahlmenü**. Wähle ein Spiel an und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.



Du spielst mit bis zu vier Freunden

Das Spiel beginnt – Methode 1

1 Jeder, der am Spiel teilnimmt, legt sein **POKÉMON ZANY CARDS**-Modul ordnungsgemäß in den Pokémon mini ein und schaltet ihn ein. Im **Titelbildschirm** darf nur ein Spieler **START** auswählen, die anderen wählen **EMPFANG** aus.



Spieler 1



Mitspieler

- 2** Der Spieler, der START ausgewählt hat, legt fest, welches Spiel gestartet werden soll. Diese Spiele stehen dafür zur Auswahl:

Multispieler-Spiele	Anzahl der Spieler
KOMBO-KING MULTISPIELER	2 – 5
SIEG SIEBEN MULTISPIELER	2 – 5
DUO-DUELL	2

- 3** Nach der Wahl des Spiels, muss der MASTER festgelegt werden. Der Spieler, der START ausgewählt hat, sollte auch als MASTER fungieren. Er legt die Anzahl der LEVEL und der SPIELER fest.

- 4** Hat der MASTER alles festgelegt, überträgt er die Daten an die Spieler. Die Reihenfolge der Datenübertragung ist zugleich die Spielreihenfolge. Ist die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen, kann es losgehen!



Du spielst mit bis zu vier Freunden

Das Spiel beginnt – Methode 2

Alle Spieler folgen dieser Reihenfolge:

- 1 Wähle **START** im **Titelbildschirm** aus.
- 2 Alle Spieler wählen das gleiche Spiel im **Spielauswahlmenü** aus.
- 3 Fällt die Wahl auf **KOMBO-KING** oder **SIEG SIEBEN**, dann muss **MULTISPIELER** und bei **DUO-DUELL** **LOS!** ausgewählt werden.
- 4 Jetzt muss der **MASTER** festgelegt werden. Nur ein Spieler darf der **MASTER** sein, die anderen wählen **SPIELER** aus. Wurde ein **MASTER** gefunden, legt dieser die Anzahl der **SPIELER** und der **LEVEL** fest. Hat der **MASTER** alles festgelegt, überträgt er die Daten an die **SPIELER**. Die Reihenfolge der Datenübertragung ist zugleich die Spielerreihenfolge. Ist die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen, kann es losgehen!





So spielst du richtig!



Kommen wir nun zu den einzelnen Spielen. Die Regeln sind sehr einfach!

Es gibt vier verschiedene Spiele.

Drücke das **+** Steuerkreuz nach oben bzw. unten, wenn du dich im **Spielauswahlmenü** befindest, um ein Spiel anzuwählen und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.



KOMBO-KING

Nutze die Karten in deiner Hand, um mit den Karten auf dem Tisch Kombos zu legen.

DUO-DUELL

Sieger ist, wer die Karte mit dem höheren Wert spielt.

SIEG SIEBEN

Lege als Erster alle Karten ab.

KÖNIGS-SOLO

Schließe die vier Stapel mit je einem König ab.





Kombo-King



EIN BIS FÜNF SPIELER

Nutze die Karten in deiner Hand, um mit den Karten auf dem Tisch Kombos zu legen. Gelingen dir viele und unterschiedliche Kombos, erhältst du eine höhere Punktzahl.

Der KOMBO-KING-Menübildschirm

Hast du im **Spielauswahlmenü** KOMBO-KING ausgewählt und mit dem A-Knopf bestätigt, gelangst du in den **Kombo-King-Menübildschirm**.

GEGEN COM

Einspieler-Modus
gegen den Computer.



MULTISPIELER

Tritt gegen bis zu vier
Freunde an.

ANLEITUNG

Wähle ANLEITUNG
aus, um dir die Regeln
erklären zu lassen.



Die Steuerung bei KOMBO-KING

+ STEUERKREUZ

Wähle eine Karte an / Sieh dir den aktuellen Zwischenstand an

A-KNOPF

Bestätige deine Wahl

B-KNOPF

Widerrufe deine Wahl

C-TASTE

Lies die Anleitung / Verändere die Einstellungen / Beende das Spiel

WICHTIGER HINWEIS zur praktischen C-Taste!

Drücke während des Spiels die C-Taste, um das **Pausenmenü** aufzurufen. Im **Pausenmenü** kannst du dir die **ANLEITUNG** ansehen, unter **OPTIONEN** die Sound-Einstellungen (SOUND und Sound-Effekte), den Kontrast und die Rumble-Funktion ändern oder das Spiel **BEENDEN**.



Spiel gegen den Computer (GEGEN COM)

1 Du bekommst fünf Karten.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler fünf (manchmal auch vier!) Karten. Diese fünf Karten sind dein Blatt.



Dein Blatt

2 Passen die Karten in deiner Hand zu denen auf dem Tisch?

Bist du an der Reihe, musst du eine Karte ausspielen. Kannst du mit deiner Karte und einer entsprechend zugehörigen Karte auf dem Tisch ein Paar legen oder ein Pokémon zur Entwicklung bringen, dann gehören die Karten dir. Du musst eine Karte spielen, wenn du an der Reihe bist, auch wenn du keine Kombo legen kannst!

Die Karten auf dem Tisch



In diesem Beispiel bildet die Karte auf deiner Hand mit der Karte auf dem Tisch ein Paar. Du darfst also die blinkenden Karten behalten.

3 Zieh eine Karte vom Stapel.

Nachdem du eine Karte aus deiner Hand gespielt hast, musst du eine Karte vom Stapel ziehen, die sofort hingelegt werden muss. Bildet die gezogene Karte mit einer Karte auf dem Tisch ein Paar oder bringt sie ein Pokémon dazu, sich zu entwickeln, dann gehören dir diese Karten. Falls dies nicht der Fall ist, bleibt die Karte offen auf dem Tisch und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Stapel



4 Das Spiel ist vorüber, wenn alle Spieler ihre Karten ausgespielt haben.

Das Spiel ist vorüber, wenn alle Spieler an der Reihe waren und keiner mehr eine Karte auf der Hand hat. Die Punkte für die Kombos, die jeder gelegt hat, werden addiert und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Spielst du gegen den Computer, dann dauert ein Spiel zwei Runden. Die Punktzahl der beiden Runden wird addiert und Sieger ist, wer nach zwei Runden die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen konnte. Nur wenn du hier siegst, kannst du gegen den nächsten Herausforderer antreten.



MULTISPIELER (2 bis 5 Spieler)

1 Der Master legt die Spieleinstellungen fest.

Lies dir bitte zunächst das Kapitel „Das Spiel beginnt!“ aufmerksam durch und triff die entsprechenden Vorbereitungen. Ehe es losgeht, muss der Master die folgenden Einstellungen vornehmen.

Einstellung der Spieleranzahl

Lege die Anzahl der SPIELER fest. Es können bis zu fünf Spieler gleichzeitig teilnehmen.



Einstellung der Levelanzahl

Lege die Anzahl der Level fest. Du kannst zwischen zehn Möglichkeiten wählen (1–9 und UNENDLICH).



Nachdem diese Einstellungen getroffen wurden, überträgt der MASTER die Daten zu den einzelnen Mitspielern. Möge das Spiel beginnen!



Der Spielverlauf verhält sich, wie beim Spiel gegen den Computer!

Der Spielverlauf unterscheidet sich nur darin von dem des Spiels gegen den Computer, dass ein Spieler, sobald er seinen Zug beendet hat, die Daten an den nächsten Spieler übertragen muss.

Spieler 1



Spieler 2



Übertrage deine Daten an den Spieler, dessen Name eingeblendet ist. Anschließend ist dieser Spieler an der Reihe. Dieses Procedere geht weiter, bis alle Spieler ihre Karten ausgespielt haben.

DIE KOMBOS

Folgende Kombos mit Karten aus deiner Hand und Karten auf dem Tisch sind möglich.

Paare

Eine Kombo mit zwei Karten desselben Werts nennt man Paar. Der Spieler erhält den Wert der Karte als Punktzahl.



ENTWICKLUNG

Das ist eine Kombo mit drei Karten, die je eine Entwicklungsstufe desselben Pokémon zeigen.

Punktzahl: 20 Punkte für jede Entwicklung!



Kombos, die mit bereits erspielten Karten möglich sind.

GS-DEBÜT

Eine Kombo bestehend aus einem Ass und den Karten 2 und 3.

Punktzahl: 30 Punkte



Pikachu™-Kombo

Eine 2er-Kombo mit Pikachu (10) und dem Pikbuben (B), der Pikdame (D) oder dem Pikkönig (K).

Punktzahl: 20 Punkte für jede Kombo



10 bis König

Eine Kombo mit allen vier 10ern, Buben, Damen oder Königen.

Punktzahl: 40 Punkte für jede Kombo



Weitere Boni!

ABGERÄUMT!

Bist du an der Reihe und es gelingt dir, mit allen Karten auf dem Tisch Kombos zu bilden, dann erhältst du diesen Bonus!

Punktzahl: 20 Punkte





Sieg Sieben



FÜR BIS ZU FÜNF SPIELER

Bei diesem Spiel gibt es so genannte „Ereignis-Karten“. Jede führt ein bestimmtes Ereignis herbei. Setze diese Karten weise ein. Sieger ist, wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat.

Für SIEG SIEBEN stehen dir die folgenden Modi zur Verfügung:

Wähle im **Spielauswahlmenü** SIEG SIEBEN an und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Im **Sieg Sieben-Menübildschirm** stehen dir die gleichen Menüs zur Verfügung wie bei KOMBO-KING.

Die Steuerung bei SIEG SIEBEN

+ STEUERKREUZ

Wähle eine Karte an / Sieh dir den aktuellen Zwischenstand an

A-KNOPF

Bestätige deine Wahl

B-KNOPF

Widerrufen / Ziehe eine Karte

C-TASTE

Rufe das **Pausenmenü** auf und ändere die Spieleinstellungen /
Sieh dir die **ANLEITUNG** an / Beende das Spiel

Spiel gegen den Computer (nur ein Spieler)

1 Lege eine passende Karte aus deiner Hand auf den Stapel.

Zu Beginn erhält jeder Spieler fünf Karten. Bist du an der Reihe, kannst du eine Karte spielen, die in Wert oder Farbe mit der obersten Karte auf dem Stapel übereinstimmt. Nach deinem Zug ist der nächste Spieler an der Reihe.

Oberste Karte vom Stapel



Hier kannst du entweder
♠ 8 oder ♥ 5 spielen.

2 Was passiert, wenn du keine Karte spielen kannst?

Kannst du keine Karte auf den Stapel legen, dann musst du eine Karte ziehen und sie in dein Blatt aufnehmen. Selbst wenn du eine Karte hast, die du spielen könntest, empfiehlt es sich manchmal abzuwarten und trotzdem eine Karte zu ziehen. Hast du eine Karte vom Stapel gezogen, ist dein Zug vorüber und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Drücke den B-Knopf, um eine
Karte vom Stapel zu ziehen.

3 Wenn du nur noch eine Karte auf deiner Hand hast, wird LETZTE KARTE! eingeblendet!

Setze die „Ereignis-Karten“ klug ein. Sobald du nur noch zwei Karten auf der Hand hast und kannst eine davon ausspielen, wird LETZTE KARTE! eingeblendet. Wenn du das Spiel im nächsten Zug beenden kannst, dann erhältst du einen Bonus.



4 Das Spiel ist vorüber, wenn einer der Spieler alle Karten ausgespielt hat.

Sieger ist, wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat. Am Spielende wird die Punktzahl für jeden Spieler addiert. Spielst du gegen den Computer, dann dauert ein Spiel zwei Runden. Die Punktzahl der beiden Runden wird addiert und Sieger ist, wer nach zwei Runden die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen konnte. Nur wenn du hier siegst, kannst du gegen den nächsten Herausforderer antreten.



MULTISPIELER (2 bis 5 Spieler)

1 Triff die Spieleinstellungen

Die Vorgehensweise zur Eingabe der Spieleinstellungen stimmt mit der für KOMBO-KING überein. Auf Seite 21 erhältst du dazu nähere Informationen!



2 Das Spiel beginnt

Das Procedere ist das gleiche wie beim Spiel gegen den Computer. Wenn du SIEG SIEBEN im **Multispieler-Modus** spielst, dann überträgt der Spieler nach Beendigung seines Zuges die Daten an den nächsten Spieler. Aufmerksam: Es gibt „Ereignis-Karten“, welche die Reihenfolge umkehren. Überprüfe erst den Namen des Spielers, ehe du die Daten überträgst!



„Ereignis-Karten“ und ihre Wirkung



Pikachu™

Dies ist die Universal-Karte. Du kannst sie auf jede beliebige Karte legen und du kannst auch noch festlegen, welche Farbe sie haben soll. Aber Vorsicht: Du kannst das Spiel nicht mit Pikachu beenden, also plane sorgfältig!



Mauzi

Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler zwei Karten vom Stapel ziehen.

Besitzt dieser Spieler allerdings auch eine solche Karte und spielt sie, dann muss der nächste Spieler vier ($2 + 2 = 4$) Karten ziehen. Falls vier Spieler hintereinander eine Mauzi-Karte spielen, dann muss der erste Spieler ohne Mauzi-Karte acht Karten ziehen.



Pummeluff

Wird diese Karte gespielt, wird der nächste Spieler übersprungen und der übernächste Spieler ist an der Reihe.





Ditto

Der Spieler, der diese Karte spielt, darf entscheiden, mit welcher Farbe weitergespielt wird.



Relaxo

Wird diese Karte gespielt, wird die Reihenfolge der Spieler umgekehrt.



Woingenau

Eigentlich hat diese Karte dieselbe Wirkung wie die Relaxo-Karte (9), sie dreht die Reihenfolge um.

Falls du aber von einem anderen Spieler mit einer Mauzi- oder Gengar-Karte attackiert wurdest und deine Woingenau-Karte (B) dieselbe Farbe hat, wie die Karte, mit der du attackiert wurdest, dann kannst du den Angriff kontern und zurückschicken.



Gengar™

Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler drei Karten vom Stapel ziehen.



Punkteverteilung

ABSCHLUSS-BONUS

Der Spieler, der als Erster all seine Karten ausspielt, erhält einen Abschluss-Bonus!

Punkte: 30

MAUZI-KOMBO

Spielst du zwei Mauzi-Karten in Folge, erhältst du

 **10 Extrapunkte**

Spielt noch eine dritte und du erhältst

 **20 Extrapunkte**

Mach weiter und die vierte Mauzi-Karte bringt dir

30 Extrapunkte!!!

TEMPO-BONUS

Wird einem Spieler zum ersten Mal und wirklich nur beim ersten Mal LETZTE KARTE! eingeblendet und er beendet das Spiel in der darauffolgenden Runde, dann erhält er den Tempo-Bonus!

Punkte: 20

MAUZI-ABSCHLUSS

Spielst du zum Abschluss eine Mauzi-Karte, dann ist das ein Mauzi-Abschluss!

Punkte: 20

MAUZI-STRAFE

Beendet ein Spieler das Spiel, wird jeder Spieler, der noch eine Mauzi-Karte auf der Hand hat, mit der MAUZI-STRAFE belegt.

Punkte: -10 pro Karte



Duo-Duell



DIES IST EIN SPIEL FÜR ZWEI!

Beide Spieler besitzen die gleichen Karten. Spielst du eine Karte mit einem höheren Wert als dein Gegenüber, dann gewinnst du! Der Gewinner bekommt die Karten vom Tisch.

Die Steuerung in DUO-DUELL

+ STEUERKREUZ

Wähle eine Karte an / Sieh dir den aktuellen Zwischenstand an

A-KNOPF

Bestätige deine Wahl

C-TASTE

Rufe das **Pausenmenü** auf und verändere die Einstellungen / Lies die **ANLEITUNG** / Beende das Spiel

Fertig zum Duell?

1 Lege zunächst den MASTER fest.

Im Kapitel „Das Spiel beginnt!“ findest du dazu Näheres. Der MASTER legt die Anzahl der LEVEL fest und überträgt die Daten an den anderen Spieler.



2 Das Duell beginnt!

Jeder Spieler hat zehn Karten auf der Hand – 2 bis 9, das Ass und den Joker. Zunächst wird eine Karte vom Stapel umgedreht und offen hingelegt. Der Gewinner des Duells erhält diese Karte. Anschließend spielt jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand. Hat sich jeder für eine Karte entschieden, überträgt und empfängt der MASTER die Daten.



5 Das Duell endet, wenn alle 10 Karten gespielt wurden.

Das Spiel dauert so lange, bis die Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben. Die Punkte, die der Sieger des Duells erhält, entsprechen dem Wert der Karte, die als Gewinn ausgeschrieben wurde. Gewinner ist der Spieler mit der höheren Punktzahl.





Königs-Solo



EIN-SPIELER

Ziel des Spiels ist es, alle vier Stapel mit einem König abzuschließen. Der Schlüssel zum Sieg liegt in der strategisch intelligenten Verteilung der Karten auf die einzelnen Stapel.

Die Steuerung bei KÖNIGS-SOLO

+ STEUERKREUZ

Lege das NIVEAU fest / Bewege den Cursor

A-KNOPF

Bestätige deine Wahl

B-KNOPF

Widerrufen / Karte ziehen

C-TASTE

Rufe das **Pausenmenü** auf und ändere die Spieleinstellungen /
Sieh dir die **ANLEITUNG** an / Beende das Spiel



So spielst du KÖNIGS-SOLO!

1 ♥ LOS!

Wähle im **Königs-Solo-Menübildschirm** LOS! an und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Möchtest du die Regeln ansehen, wähle ANLEITUNG an und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.



2 ♣ Lege das NIVEAU fest

Lege das NIVEAU des Spiels fest. Es gibt acht NIVEAU-Einstellungen von LEVEL 1 bis LEVEL 8. Je höher die Ziffer, desto schwieriger das Spiel.



3 ♦ Lege die Karten in der richtigen Reihenfolge auf den Stapel.

Bei KÖNIGS-SOLO musst du Karten in der richtigen Reihenfolge auf die Stapel (Ass, 2,3,4) legen!

A ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4 ▶ 5 ▶ 6 ▶ 7 ▶ 8 ▶ 9 ▶ 10 ▶ B ▶ D ▶ K
2 ▶ 4 ▶ 6 ▶ 8 ▶ 10 ▶ D ▶ 1 ▶ 3 ▶ 5 ▶ 7 ▶ 9 ▶ B ▶ K
3 ▶ 6 ▶ 9 ▶ D ▶ 2 ▶ 5 ▶ 8 ▶ 8 ▶ 1 ▶ 4 ▶ 7 ▶ 10 ▶ K
4 ▶ 8 ▶ D ▶ 3 ▶ 7 ▶ 8 ▶ 2 ▶ 6 ▶ 10 ▶ 1 ▶ 5 ▶ 9 ▶ K

Das Spiel beginnt!

Grundsätzlich läuft das Spiel so ab:

Du ziehst eine Karte vom Stapel und legst sie auf einen der vier Stapel ab. Welche Karte du auf den vier Stapeln ablegen kannst, wird dir bei jedem Stapel unten rechts angezeigt. Hast du eine Karte gezogen, dann kannst du durch Drücken des **+** Steuerkreuzes festlegen, auf welchen der vier Stapel sie abgelegt werden soll und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Falls die Karte auf keinem der vier Stapel abgelegt werden kann, dann wird sie auf den Tisch gelegt.

Die nächste Karte,
die gelegt werden kann

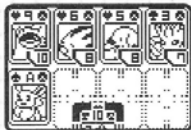
Die vier
Stapel



Die Karten auf dem Tisch

Achte auf blinkende Zahlen!

Wenn du eine Karte vom Stapel ziehst, die auf einen der vier Stapel abgelegt werden kann, dann blinkt die Zahl unten rechts auf der Karte des entsprechenden Stapels. Blinken mehrere Zahlen, dann entscheide dich für einen Stapel und drücke das **+** Steuerkreuz in die entsprechende Richtung.



6 Du kannst Karten auf dem Tisch ablegen.

Du kannst die Karten auch aufeinander auf dem Tisch ablegen. Aber vergiss nicht, dass du immer nur die oberste Karte vom Stapel auf dem Tisch nehmen kannst. Achte stets auf die Karten auf dem Tisch und lege sie bald auf einen der vier Stapel ab.



7 Überlege dir gut, wo du deine Karten ablegst!

Ziel ist es, auf jedem der vier Stapel einen König als oberste Karte zu platzieren. Hast du dies geschafft, wird dir der **Niveau-Bildschirm** angezeigt und du kannst ein neues Spiel mit einem höheren Schwierigkeitsgrad auswählen.



ACHTUNG:

WARNUNG: Nintendo-Titel sind urheberrechtlich geschützt, weshalb das Kopieren solcher Titel nach inter- und nationalem Recht illegal und strengstens verboten ist! Sogenannte „Sicherheitskopien“ zum Schutz der Software sind nicht notwendig und nicht gestattet. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

Dieses Nintendo-Produkt ist nicht für den Gebrauch mit unautorisierten Kopiergeräten oder nicht lizenzierten Komponenten bestimmt. Die Nintendo-Produktgarantie erlischt in dem Augenblick, in dem oben erwähnte Geräte eingesetzt werden. Nintendo (und/oder einer der Nintendo-Lizenznehmer bzw. Vertreiber) kann für etwaige Schäden, die durch den Gebrauch unautorisierter Zusatzgeräte entstehen, nicht haftbar gemacht werden. Falls das Spiel aufgrund der Nutzung eines solchen Gerätes die Funktion einstellt, sollte das Zusatzgerät vorsichtig entfernt werden, um die Aufnahme des normalen Spielbetriebs zu gewährleisten. Bei Funktionsstörungen, die nicht durch den Einsatz eines unautorisierten Zusatzgerätes herrühren, sollte Nintendo kontaktiert werden.

Der Inhalt dieser Warnung steht in keinem Widerspruch zu den gesetzlich zugesicherten Rechten. Diese Bedienungsanleitung sowie jegliche Printmedien, die diesem Spiel beiliegen, sind urheberrechtlich geschützt.

Die Vermietung dieses Spiels ohne ausdrückliche Erlaubnis von Nintendo oder einem der Lizenznehmer ist strengstens untersagt.

NOTIZEN

MORE THAN WORDS

Das Magazin! Bereits seit über zehn Jahren begleitet das CLUB NINTENDO-Magazin treue Nintendo-Fans ALLE ZWEI MONATE durch das unendliche Videospiel-Universum! In jeder Ausgabe werden neue Bereiche der virtuellen Welt erschlossen, neue Spiele vorgestellt und brandheiße News präsentiert. Zudem erwarten euch Tipps, Tricks, Verlosungen, Comics, Leserbriefe und vieles mehr! KOSTENLOS bei eurem Nintendo-Händler!

Das Abo! Für nur 29,95 DM kommt das Club Nintendo-Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu euch nach Hause. Auf diese Weise entgeht euch keines der begehrten Hefte! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, ein exklusives Nintendo-Gimmick nur für Abonnenten!

VIRTUAL VISIONS

www.nintendo.de In das Adressfeld des Browsers eingeben und das Portal zum Newscenter von Nintendo öffnen! Brandheiße News, ständig neue Spielvorstellungen und der kostenlose Newsletter halten euch über alle Entwicklungen des Nintendo-Universums auf dem Laufenden!

www.pokemon.de und ihr betretet den virtuellen Pokémon-Erlebnispark! Euch erwarten News, Online-Games, Verlosungen, Spielvorstellungen, Sounds, Videos und natürlich jede Menge Pokémon! Natürlich habt ihr auch hier die Möglichkeit, einen kostenlosen Newsletter zu abonnieren!

PLAYER SUPPORT

Die Nintendo Spieleberater – Die Ratgeber direkt von den Nintendo-Spieleprofis! Ob Pokémon, Donkey Kong 64 oder The Legend Of Zelda – diese Bücher verraten euch wichtige Tipps und Tricks zum Bestehen großartiger Abenteuer. Inklusive detaillierter Levelmaps, genauer Lösungsbeschreibungen und jeder Menge original Illustrationen.

Specials – Club Nintendo Specials informieren euch über jede neue Hardwareentwicklung und bieten euch einen umfangreichen Einblick in das Softwareangebot von Nintendo. Brandheiße Infos direkt aus erster Hand!

HOTLINE

Kompetente Hilfe bei allen Fragen rund um Nintendo – die Profis der Nintendo Hotline helfen weiter!

Bei Spielefragen: **0190-00 00 00** (Live-Operator)
(Jeder Anruf kostet nur DM 2,95/1,51 EURO!) Die Spieleberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 13 bis 17 Uhr!

Bei allgemeinen Fragen zum Thema Nintendo: **0180-5 00 58 06**
(Live-Operator)

(Bundesweit 0,24 DM/0,13 EURO pro Minute!) Die Nintendo Konsumentenberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 13 bis 17 Uhr!

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte Folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **unter der Telefon-Nummer 0180/5 00 58 06 (DM 0,24/0,13 EURO pro Minute)** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder Ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton (am besten als Paketsendung) zusammen mit dem Kaufbeleg an:
**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).**
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Auch nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung **in Deutschland: 0180/5 00 58 06 (DM 0,24/0,13 EURO pro Minute).**

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-0662-88921-30

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836

Leiste einen Beitrag zum Umweltschutz:

Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.

Wirf verbrauchte Batterien und Akkus nur in einen Sondermüllbehälter bzw. gib diese bei einer Sammelstelle ab.

Über Standorte der Sondermüllbehälter bzw. Sammelstellen informiert dich deine Gemeinde.

Pokémon mini CARTRIDGE (MIN-002)

PATENT INFORMATION

European Patent Numbers: 378,385.

United Kingdom Patent Numbers: 2,219,699.

Germany Patent Numbers: 69,030,741.

Finnish Patent Numbers: 99,250; 105,000.

Norwegian Patent Numbers: 178,127.

Other patents pending.

Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, <http://www.nintendo.de>

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz:

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Nintendo®