

Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

A/B verändern den ausgewählten Klang.

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

FUNCT + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

FUNCT halten + BPM wiederholt

EXTRA

Werkssounds: 1 Kick / 2 Snare / 3 Hi-Hat.

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-12/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

Beim Abspielen FX halten + 1-16.

01 Samplerate reduzieren

02 Verzerrung

03 Bitcrusher

04 Echo

05 Tiefpass

06 Tiefpass-Fahrt

07 Hochpass

08 Hochpass-Fahrt

09 Stottern A

10 Stottern B

11 Wiederholung 8

12 Wiederholung 6

13 Noten-Shuffle

14 Rückkopplung

15 Parameter-LFO

16 Vibrato

Effekte entfernen: Beim Abspielen FX ohne Zahl über die zu löschenden Stellen halten.

9 und 10: zwei Stutter-Varianten. Die Unterteilungen sind im Webhandbuch uneinheitlich benannt; hier stehen neutrale Namen.

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-12/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY





Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-12/en>



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

PO-33 K.O!

CHEAT SHEET 1 / BEDIENUNG

Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

FX tippen: TONE A Tonhöhe/B Pegel; FILTER A Filter/B Resonanz; TRIM A Start/B Länge.

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

RECORD + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

RECORD halten + BPM wiederholt

EXTRA

RECORD + 1-16 halten: aufnehmen; überschreibt den Soundplatz.

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern. Aufnehmen ersetzt den gewählten Soundplatz.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-33/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



Beim Abspielen FX halten + 1-15. WRITE an zeichnet Effekte auf.

01 Schleife 16	02 Schleife 12	03 Kurze Schleife	04 Noch kürzere Schleife
05 Unisono	06 Tiefes Unisono	07 Oktave höher	08 Oktave tiefer
09 Stottern 4	10 Stottern 3	11 Scratch	12 Schneller Scratch
13 6/8-Raster	14 Pattern neu starten	15 Rückwärts	16 Kein Effekt

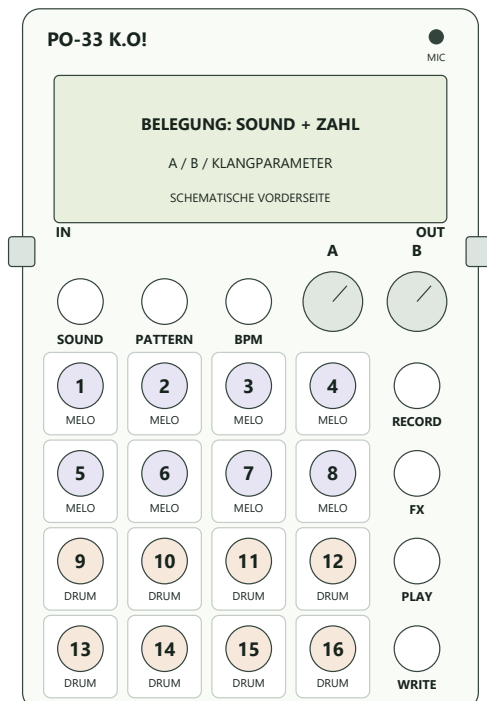
Effekte entfernen: WRITE an: Beim Abspielen FX + 16 über die zu löschenden Stellen halten.

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-33/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen



Deine eigenen Sample-Plätze

SOUND + 1-8: melodisch. SOUND + 9-16: Drum-Plätze mit Slices.

1-8 / MELODIC

WRITE aus: Zahlen spielen Tonhöhen des gewählten Samples.

9-16 / DRUM

WRITE aus: Zahlen spielen Slices des gewählten Samples.

RECORD + Platznummer: aufnehmen; ersetzt den gewählten Platz.

WRITE an: Zahlen setzen Schritte.

Meine Sounds (Platz / Name):

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-33/en>



Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

WRITE an: leuchtenden Schritt halten; A Tonhöhe/B Notenlänge. Normal A/B klangabhängig.

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

KEY + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

KEY halten + BPM wiederholt

EXTRA

SOUND + 16: Mini-Drumkit; dessen Schritt halten + A: Drumsound

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-14/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

Beim Abspielen STYLE halten + 1-16

01 Samplerate reduzieren

02 Verzerrung

03 Bitcrusher

04 Echo

05 Tiefpass

06 Tiefpass-Fahrt

07 Hochpass

08 Hochpass-Fahrt

09 Stottern 4

10 Stottern 3

11 Rückkopplung

12 Parameter-LFO

13 Oktave höher

14 Oktave tiefer

15 Tonhöhe anheben

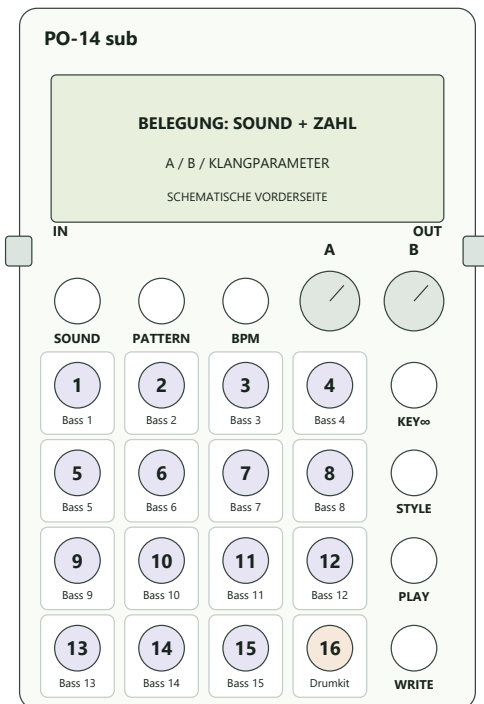
16 Vibrato

Effekte entfernen: Beim Abspielen STYLE ohne Zahl halten

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-14/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY





Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-14/en>



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

Bass und Micro-Drumkit

SOUND + 1-15: Bass-Synthese. SOUND + 16: Micro-Drumkit.

1-15 / BASS

Verschiedene Syntheseklänge für deine Basslinie.

16 / MICRO DRUM

Ein Drumkit mit 16 Drum-Samples.

WRITE an: leuchtenden Schritt halten; A Tonhöhe, B Notenlänge.

Drumkit gewählt: Schritt halten + A wählt den Drum-Sample.

KEYoo = Spielstile. STYLE = Effekte.

PO-16 factory

Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stopp; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

WRITE an: leuchtenden Schritt halten; A Tonhöhe/B Notenlänge. Normal A/B klangabhängig.

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

KEY + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

KEY halten + BPM wiederholt

EXTRA

SOUND + 16: Mini-Drumkit; dessen Schritt halten + A: Drumsound

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-16/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



Beim Abspielen STYLE halten + 1-16

01 Samplerate reduzieren

02 Verzerrung

03 Bitcrusher

04 Echo

05 Tiefpass

06 Tiefpass-Fahrt

07 Hochpass

08 Hochpass-Fahrt

09 Stottern 4

10 Stottern 3

11 Rückkopplung

12 Parameter-LFO

13 Oktave höher

14 Oktave tiefer

15 Tonhöhe anheben

16 Vibrato

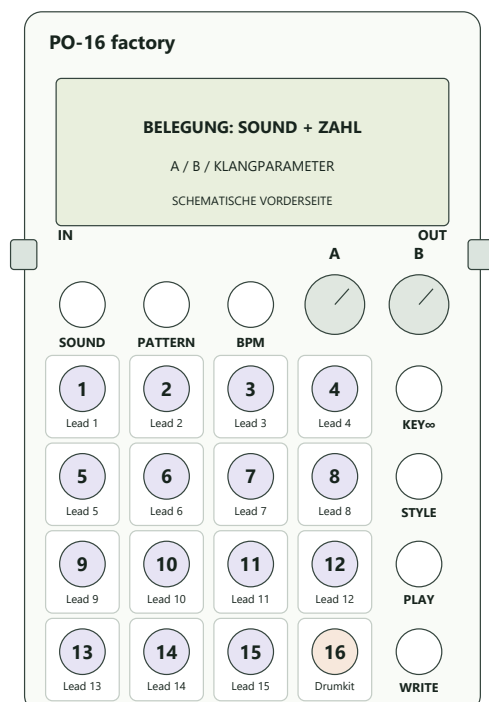
Effekte entfernen: Beim Abspielen STYLE ohne Zahl halten

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-16/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen



Lead und Micro-Drumkit

SOUND + 1-15: Lead-Synthese. SOUND + 16: Micro-Drumkit.

1-15 / LEAD

Verschiedene Syntheseklänge für deine Melodien.

16 / MICRO DRUM

Ein Drumkit mit 16 Drum-Samples.

WRITE an: leuchtenden Schritt halten; A Tonhöhe, B Notenlänge.

Drumkit gewählt: Schritt halten + A wählt den Drum-Sample.

KEYoo = Spielstile. STYLE = Effekte.

Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-16/en>



Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

Meist A Tonhöhe, B Wellenform; CHORD + A: Drone-Pegel, CHORD + B: Sidechain

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

CHORD + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

CHORD halten + BPM wiederholt

EXTRA

CHORD + 1-16: Akkord; CHORD halten + Zahlenfolge: Akkordkette; FX + PLAY: ausblenden/stoppen

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-20/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

FX halten + 1-16 schaltet Effekte

01 Nur Akkorde

02 Akkorde + Lead

03 Nur Drums

04 Drums + Bass

05 Tiefpass langsam

06 Tiefpass schnell

07 Hochpass

08 Hochpass-Fahrt

09 Fill

10 Schneller Fill

11 Neu auslösen

12 Schnell neu auslösen

13 Glitch

14 Schneller Glitch

15 Blinds

16 Aufsteigendes Arpeggio

Effekte entfernen: FX ohne Zahl halten

Effekte sind Umschalter. 9-14 enden am nächsten Pattern-Anfang. Einige Kombinationen schließen sich aus.

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-20/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY





Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-20/en>

16 Arcade-Klänge

SOUND halten + Zahl: Klang wählen. CHORD steuert die Akkorde.

- | | |
|------------------|-------------------------|
| 01 Bass | 09 Arpeggio |
| 02 Bassdrum | 10 Melodisches Arpeggio |
| 03 Snaredrum | 11 Fallendes Arpeggio |
| 04 Hi-Hat | 12 Oktav-Arpeggio |
| 05 Tom | 13 Lead |
| 06 Blip | 14 Vibrato |
| 07 Hardsync | 15 Portamento |
| 08 Rausch-Effekt | 16 Echo |

Die Klangwahl und die Akkordwahl sind zwei verschiedene Aufgaben.

CHORD + Zahl: Akkord wählen. WRITE an: Zahlen setzen Schritte.



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

PO-24 office

Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

A/B: klangabhängige Parameter; Schritt halten + A/B: pro Schritt ändern

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

SOLO + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

SOLO halten + BPM wiederholt

EXTRA

SOLO halten + 1-16: ausgewählte Sounds solo

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-24/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



FX halten + 1-16

01 Aliasing	02 Übersteuerung	03 Wiederholung 4	04 Wiederholung 2
05 Tiefpass	06 Tiefpass-Fahrt	07 Hochpass	08 Hochpass-Fahrt
09 Tiefe Verzerrung	10 Hohe Verzerrung	11 Neu auslösen	12 Schnell neu auslösen
13 Glitch	14 Schneller Glitch	15 Blinds	16 Rauschen

Effekte entfernen: Beim Abspielen FX ohne Zahl halten

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-24/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen



16 Büro- und Drumklänge

SOUND halten + Zahl: Geräusch oder Instrument wählen.

- | | |
|---------------------------------|----------------------|
| 01 5,25-Zoll-Diskette | 09 Bassdrum |
| 02 3,5-Zoll-Laufwerk: Auswerfen | 10 PC-Pieper |
| 03 3,5-Zoll-Diskette | 11 Hardsync-Ton |
| 04 Computertastatur | 12 Hardsync-Rauschen |
| 05 Matrixdrucker | 13 Ringmodulation |
| 06 Joystick | 14 Bass |
| 07 Mausklick | 15 Glitch-Effekt |
| 08 Kippschalter | 16 Rausch-Effekt |

SOLO halten + Zahlen: ausgewählte Sounds allein hören.

WRITE an: Zahlen setzen Schritte. FX + Zahl: Effekt wählen.

Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-24/en>



Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

A Klangfarbe/B Ausklang. WRITE an: Schritt halten; A Note/Drum, B Ausklang.

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

GLIDE + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

GLIDE halten + BPM wiederholt

EXTRA

SOUND + 16: Drumkit; zwei Sequenzerspurten: Melodie und Drums

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-28/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

Beim Abspielen FX halten + 1-16

01 Verzerrter Filter

02 Verzerrte Filterfahrt

03 Wiederholung 4

04 Wiederholung 2

05 Tiefpass langsam

06 Tiefpass schnell

07 Hochpass

08 Hochpass-Fahrt

09 Fill

10 Schneller Fill

11 Neu auslösen

12 Schnell neu auslösen

13 Glitch

14 Schneller Glitch

15 Blinds

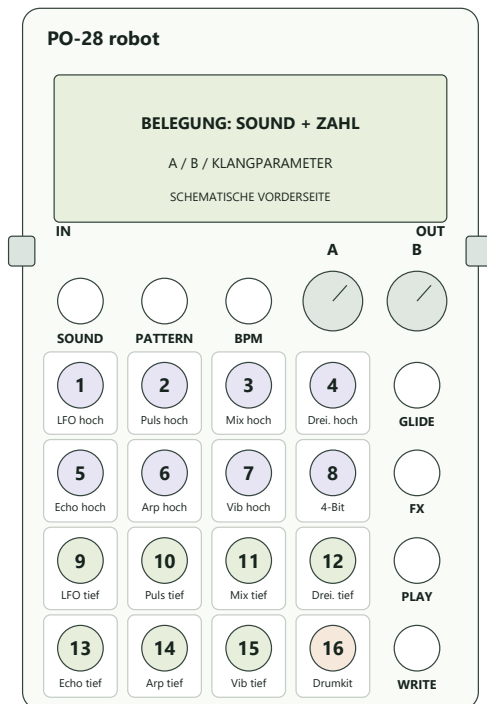
16 Rauschen

Effekte entfernen: Beim Abspielen FX ohne Zahl halten

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-28/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY





Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-28/en>

Hoch, tief und Drums

SOUND + 1-8: hohe Klänge. 9-15: tiefe Klänge. 16: Drumkit.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 01 LFO-Pulswelle (hoch) | 09 LFO-Pulswelle (tief) |
| 02 Pulswelle (hoch) | 10 Pulswelle (tief) |
| 03 Wellenmix (hoch) | 11 Wellenmix (tief) |
| 04 Dreieckswelle (hoch) | 12 Dreieckswelle (tief) |
| 05 Echo (hoch) | 13 Echo (tief) |
| 06 Arpeggio (hoch) | 14 Arpeggio (tief) |
| 07 Vibrato (hoch) | 15 Vibrato (tief) |
| 08 4-Bit-Dreieck (hoch) | 16 Micro-Drumkit |

Hohe und tiefe Klänge teilen sich eine Melodiespur; dazu eine Drumspur.

WRITE aus: Zahlen spielen Töne oder Drums. GLIDE: Ausdruck.



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

PO-32 tonic

Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

A Tonhöhe / B Morph.

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

ACC + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

ACC halten + BPM wiederholt

EXTRA

ACC + Schritt: Akzent im Schreibmodus.

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-32/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



Beim Abspielen FX halten + 1-16. WRITE an zeichnet Effekte auf.

01 Halbe Rate	02 Verzerrung	03 Squash	04 Echo ausblenden
05 Tonhöhen-LFO	06 EQ-Fahrt	07 Mega Morph	08 Tonhöhe hochziehen
09 Punch	10 6/8-Raster	11 Beat-Wiederholung	12 Schnelle Wiederholung
13 FM	14 Granular	15 Rückwärts	16 Bouncing Ball

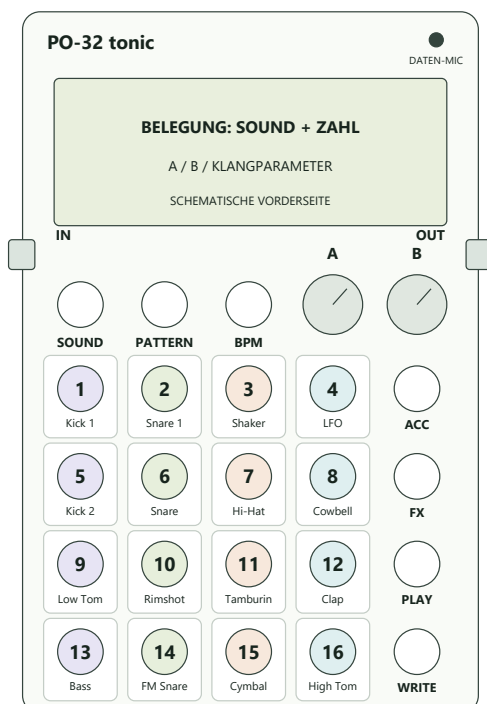
Effekte entfernen: WRITE an: Beim Abspielen FX ohne Zahl über die zu löschenden Stellen halten.

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-32/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen



Werkskit - frei austauschbar

SOUND + Zahl wählt den Klang. Soundpacks können die Belegung verändern.

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| 01 Kick 1 | 09 Tiefe Tom / Kick 3 |
| 02 Snare 1 | 10 Rimshot / Snare |
| 03 Shaker / Zap | 11 Tamburin / Noise-Crash |
| 04 LFO-Effekt | 12 Handclap |
| 05 Kick 2 | 13 Bass |
| 06 Snare | 14 FM-Snare |
| 07 Geschlossene / offene Hi-Hat | 15 Becken |
| 08 Claves / Cowbell | 16 Hohe Tom |

Vier senkrechte Spalten = vier Kanäle. ACC setzt Akzente.

Das Mikrofon empfängt Daten; es nimmt keine normalen Samples auf.

Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-32/en>



Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

FX tippen wechselt A/B: Tonhöhe/Formant oder Start/Geschwindigkeit

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

RECORD + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

RECORD halten + BPM wiederholt

EXTRA

RECORD + 1-15: Stimme aufnehmen; SOUND + 16: Drumkanal;
PATTERN + A/B: Tonart/Skala

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern. Aufnehmen ersetzt den gewählten Soundplatz.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-35/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

FX + 1-8: Stimme; FX + 9-15: Effekte; WRITE an speichert beim Abspielen

01 Neutral (Stimme)

02 Tonhöhenkorrektur (Stimme)

03 Retro (Stimme)

04 Rauschen (Stimme)

05 Roboter (Stimme)

06 Quinte (Stimme)

07 Vocoder (Stimme)

08 Synthesizer (Stimme)

09 Stotter-Fahrt

10 Rhythmisches Tor

11 Halbe Rate

12 16-Takt-Aufbau

13 6/8-Raster

14 Pattern neu starten

15 Rückwärts

16 Kein Effekt

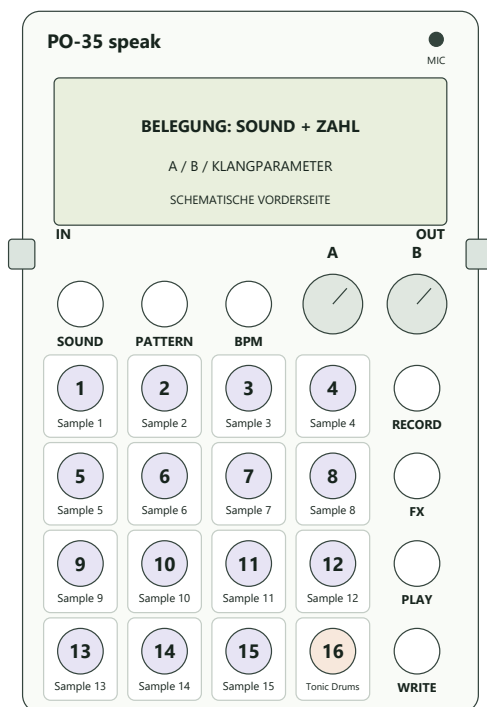
Effekte entfernen: WRITE an, beim Abspielen FX + 16 über zu löschende Stellen halten

1-8 wählen das Stimmverfahren, 9-15 die Performance-Effekte. 16 ist „Kein Effekt“ bzw. Löschen.

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-35/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY





Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-35/en>

Stimmen und Tonic-Drums

SOUND + 1-15: Sprachaufnahmen. SOUND + 16: einkanalige Tonic-Drums.

1-15 / STIMME

Eigene Aufnahmen mit RECORD + Platznummer speichern.

16 / TONIC

Separater Drumkanal; kein Platz für Sprachaufnahmen.

FX + 1-8 wählt Stimmverfahren, nicht die Sample-Plätze.

WRITE aus: Zahlen spielen Töne. WRITE an: Zeitschritte.



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

PO-128 Mega Man

Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

A Klangfarbe/B Ausklang. WRITE an: Schritt halten; A Note/Drum, B Ausklang.

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

GLIDE + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

GLIDE halten + BPM wiederholt

EXTRA

Drei Spuren: SOUND + 1-8 Melodie, 9-15 Bass, 16 Drums;
PATTERN + A transponiert

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-128/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



Beim Abspielen FX halten + 1-15

01 Verzerrter Filter	02 Verzerrte Filterfahrt	03 Wiederholung 4	04 Wiederholung 2
05 Tiefpass langsam	06 Tiefpass schnell	07 Hochpass	08 Hochpass-Fahrt
09 Fill	10 Schneller Fill	11 Neu auslösen	12 Schnell neu auslösen
13 Glitch	14 Schneller Glitch	15 Blinds	16 Kein Effekt

Effekte entfernen: FX + 16 beim Abspielen

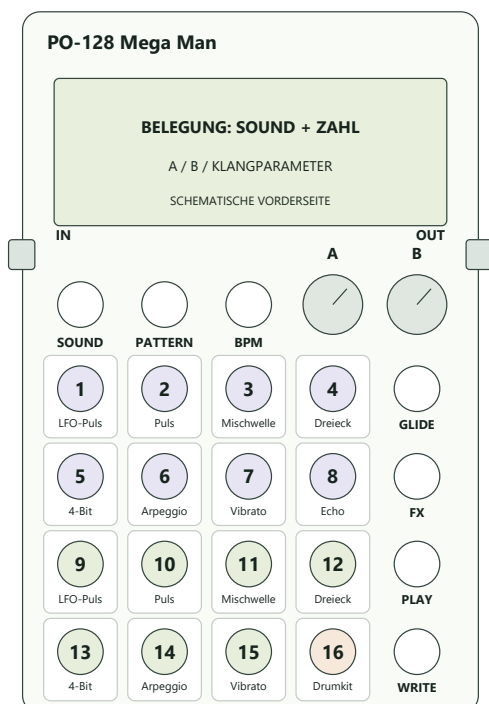
Taste 16 ist hier als „Kein Effekt“ geführt, entsprechend der Übersicht und Löschanweisung im Herstellerhandbuch. Ein anderer Listenabschnitt nennt abweichend „Noise“.

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-128/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen



Melodie, Bass und Drums

SOUND + 1-8: Melodie. 9-15: Bass. 16: Micro-Drumkit.

01 M: LFO-Pulswelle	09 B: LFO-Pulswelle
02 M: Pulswelle	10 B: Pulswelle
03 M: Mischwelle	11 B: Mischwelle
04 M: Dreieckswelle	12 B: Dreieckswelle
05 M: 4-Bit-Dreieck	13 B: 4-Bit-Dreieck
06 M: Arpeggio	14 B: Arpeggio
07 M: Vibrato	15 B: Vibrato
08 M: Echo	16 Micro-Drumkit

Drei getrennte Sequenzerspurten: Melodie, Bass und Drums.

WRITE aus: Zahlen spielen Töne oder Drums. GLIDE: Ausdruck.

Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-128/en>



Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

FX tippen: TONE A Tonhöhe/B Pegel; FILTER A Filter/B Resonanz; TRIM A Start/B Länge

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

RECORD + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

RECORD halten + BPM wiederholt

EXTRA

RECORD + 1-16 aufnehmen; SOUND + 1-8 melodisch, 9-16 Drum-Slices

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern. Aufnehmen ersetzt den gewählten Soundplatz.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-133/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

Beim Abspielen FX + 1-15; WRITE an speichert

01 Schleife 16

02 Schleife 12

03 Kurze Schleife

04 Noch kürzere Schleife

05 Unisono

06 Tiefes Unisono

07 Oktave höher

08 Oktave tiefer

09 Stottern 4

10 Stottern 3

11 Scratch

12 Schneller Scratch

13 6/8-Raster

14 Pattern neu starten

15 Rückwärts

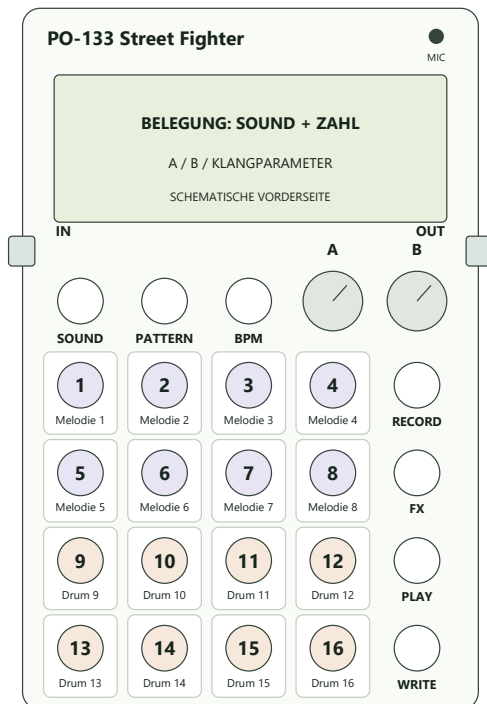
16 Kein Effekt

Effekte entfernen: WRITE an, beim Abspielen FX + 16 über zu löschende Stellen halten

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-133/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY





Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-133/en>

Eigene Sample-Plätze

SOUND + 1-8: melodisch. SOUND + 9-16: Drum-Plätze mit Slices.

1-8 / MELODIC

WRITE aus: Zahlen spielen Tonhöhen des gewählten Samples.

9-16 / DRUM

WRITE aus: Zahlen spielen Slices des gewählten Samples.

Die vorinstallierten Klänge lassen sich durch eigene Aufnahmen ersetzen.

RECORD + Platznummer: aufnehmen. WRITE an: Zeitschritte.

Meine Sounds (Platz / Name):

—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen

PO-137 Rick and Morty

Erste Taste halten, weitere drücken. PLAY startet/stoppt; WRITE wechselt den Schreibmodus.

SOUND WÄHLEN

SOUND halten + 1-16

PATTERN WÄHLEN

PATTERN halten + 1-16

START / STOPP

PLAY

SCHRITTE SETZEN

WRITE an; Zahlen setzen/entfernen Schritte

LIVE AUFNEHMEN

Beim Abspielen WRITE halten + Zahlen

TEMPO

BPM halten + B

SWING

BPM halten + A

LAUTSTÄRKE

BPM halten + 1-16; zuerst leise

KLANG FORMEN

FX tippen wechselt A/B: Tonhöhe/Formant oder Start/Geschwindigkeit

PATTERN KOPIEREN

WRITE + PATTERN halten + Zielzahl

PATTERN LÖSCHEN

RECORD + PATTERN (aktuelles Pattern!)

SYNC WECHSELN

RECORD halten + BPM wiederholt

EXTRA

RECORD + 1-15: Stimme aufnehmen; SOUND + 16: Drumkanal;
PATTERN + A/B: Tonart/Skala

Kopieren überschreibt den Zielplatz. Löschen entfernt das aktuelle Pattern. Aufnehmen ersetzt den gewählten Soundplatz.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-137/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



FX + 1-8: Stimme; FX + 9-15: Effekte; WRITE an speichert beim Abspielen

01 Neutral (Stimme)	02 Tonhöhenkorrektur (Stimme)	03 Retro (Stimme)	04 Rauschen (Stimme)
05 Roboter (Stimme)	06 Quinte (Stimme)	07 Vocoder (Stimme)	08 Synthesizer (Stimme)
09 Stotter-Fahrt	10 Rhythmisches Tor	11 Halbe Rate	12 16-Takt-Aufbau
13 6/8-Raster	14 Pattern neu starten	15 Rückwärts	16 Kein Effekt

Effekte entfernen: WRITE an, beim Abspielen FX + 16 über zu löschende Stellen halten

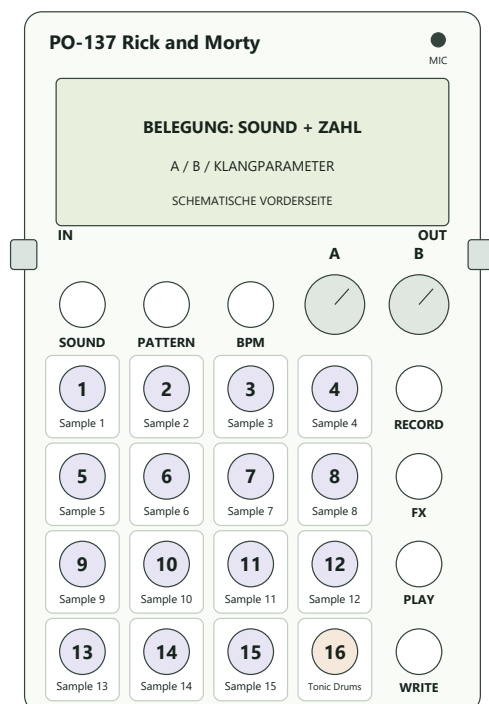
1-8 wählen das Stimmverfahren, 9-15 die Performance-Effekte. 16 ist „Kein Effekt“ bzw. Löschen.

Raster wie am Gerät: 1-4 oben, dann 5-8, 9-12 und 13-16. QR-Code: digitale Karte mit Geräteauswahl.

Quelle: <https://teenage.engineering/guides/po-137/en>
Stand 17.10.2026 | POCKET / PLAY



A4 bei 100 % drucken - hier in zwei Karten teilen



Stimmen und Tonic-Drums

SOUND + 1-15: Sprachaufnahmen. SOUND + 16: einkanalige Tonic-Drums.

1-15 / STIMME

Eigene Aufnahmen mit RECORD + Platznummer speichern.

16 / TONIC

Separater Drumkanal; kein Platz für Sprachaufnahmen.

FX + 1-8 wählt Stimmverfahren, nicht die Sample-Plätze.

WRITE aus: Zahlen spielen Töne. WRITE an: Zeitschritte.

Eigene vereinfachte Zeichnung; Anordnung nach Herstellerplan.
IN links / OUT rechts. Kein Platinenfoto, nicht maßstabsgetreu.
<https://teenage.engineering/guides/po-137/en>

