

Co ke hře potřebuješ?

Takže, se soupeřem každý potřebujete balíček o 60 kartách, minci - tou rozhodnete pořadí hráčů a nakonec několik žetonů - těmi zaznamenáte rozsah zranění, které vaši Pokémoni průběhu hry utrpí. Když vám už nebudou žádné žetony, můžete použít mince nebo cokoliv máte právě po ruce.



Jak vyhrát

Ve hře **Pokémon** lze vyhrát třemi různými způsoby: Za prvé - na začátku hry si odlož 6 karet jako odměny. Pokaždé, když se ti podaří vyřadit soupeřova Pokémona ze hry, smíš si jednu z těchto odměn vzít. Jakmile budeš mít v ruce všech 6 odměn, stáváš se vítězem! (Tohle je nejčastější způsob výhry.) Za druhé - vítězíš i tehdy, když tvůj soupeř na konci jakéhokoliv tahu již nemá žádného aktivního Pokémona (ani Pokémona na střídačce, kterým by ho vystřídal). A za třetí - hru vyhráváš i v případě, kdy je tvůj soupeř na tahu, ale již mu nezůstávají žádné karty, aby ve hře mohl pokračovat.

O co vlastně ve hře **Pokémon** jde?

Ve hře střídavě se soupeřem vynášíte karty, které máte v ruce. Mezi ně patří karty základních Pokémonů, evoluční karty, z nichž se Pokémoni vyvíjejí a pomocí nichž se stávají silnějšími a dále energetické karty, které Pokémonům pomáhají v boji. Můžeš také hrát s trenérskými kartami, ty mají různorodé funkce, které ti pomáhají vyhrát.

Na stole před sebou, či na jiné hrací ploše můžeš mít najednou několik Pokémonů, ale jenom jeden z nich (ten, kterého nazýváme aktivním Pokémonem) smí za tebe bojovat. Ostatní Pokémoni sedí na střídačce připraveni přispěchat ti na pomoc, jakmile ji budeš potřebovat. Pokaždé, když budeš na tahu, máš možnost zaútočit svým aktivním Pokémonem, a tím buď zranit aktivního Pokémona tvého soupeře (kterého ve chvíli, kdy se brání tvému útoku, rovněž nazýváme obráncem nebo bránícím se Pokémonem), anebo jej můžeš uspat, zmást, ochromit či otrávit. Pokud soupeřovu aktivnímu Pokémonovi způsobíš určitý počet zranění, kterým podlehne, musí být vyřazen ze hry a ty si smíš vzít jednu ze 6 odměn, které jsi si na počátku hry odložil. Jakmile budeš mít v ruce všech 6 odměn (když jsi soupeři vyřadil celkem 6 Pokémonů ze hry), stáváš se vítězem!

Druhy karet

Nejdůležitější jsou karty **základních Pokémonů**. Ty za tebe bojují proti Pokémonům tvého soupeře.

Evoluční karty jsou pokládány na základní Pokémony (případně na jiné evoluční karty). Pomocí těchto karet se Pokémon vyvíjí, roste a stává se zdatnějším.

Energetické karty lze připojit k Pokémonům, kterým pak dodávají energii potřebnou k boji.

Trenérské karty jsou určeny k jednorázovému použití, poté jsou odhozeny.

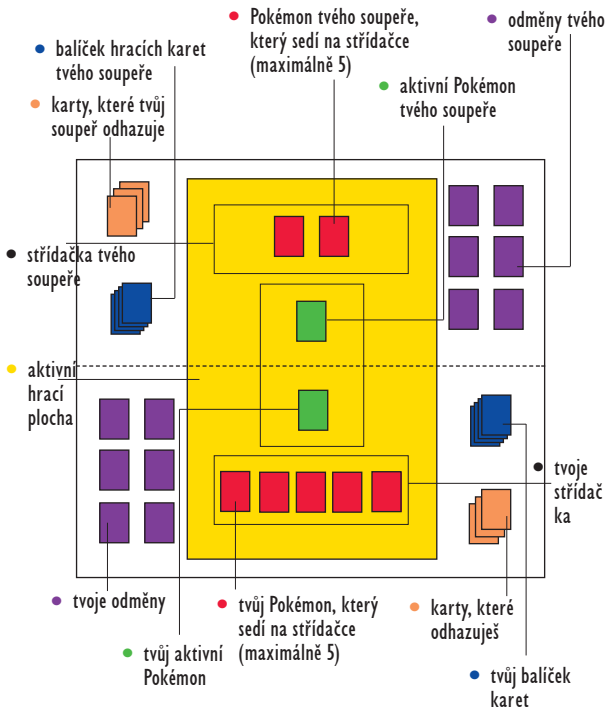
Začínáme hrát

- Zamíchej svůj balíček karet a vyber si prvních sedm. Polož zbytek na stůl lícem dolů.
- Se soupeřem si každý zvolte základního Pokémona z karet, které držíte v ruce (v levém horním rohu je napsáno "základní Pokémon") a pak každý toho svého položte lícem dolů. To budou vaši počáteční aktivní Pokémoni.
- Každý z hráčů si smí zvolit maximálně 5 základních Pokémonů z karet, které drží v ruce. Zvolené Pokémony pak položí lícem dolů na střídačku (zde budou Pokémoni čekat na to, aby se později stali aktivními Pokémony).
- Ze svého balíčku karet vezmi šest vrchních karet a polož je před sebe lícem dolů. To budou tvoje odměny. Pokaždé, když vyřadíš ze hry Pokémona svého soupeře, smíš si jednu vzít. Ale pozor, na odměny se smíš podívat, až když si je zasloužíš!
- Hoďte si se soupeřem minci a určete pořadí hráčů. Máš-li speciální minci ze hry Pokémon, můžeš ji použít.
- Obráťte každý karty svých aktivních Pokémonů i Pokémonů na střídačkách lícem vzhůru.

Co se stane, když nemám v ruce kartu základního Pokémona?

Pak musíš karty, které máš v ruce, ukázat soupeři, poté je zamíchat zpět mezi ostatní a znovu si vzít dalších sedm. Tvůj soupeř si nyní smí vzít jednu až dvě karty navíc. Pokud ani teď nezískáš základního Pokémona, zopakuj postup. Tvůj soupeř si však pokaždé smí vzít jednu až dvě karty navíc!

Hrací plocha





Nezapomeň, že si musíš vyčlenit místo na hromádku karet, které budeš během hry odhazovat. Nezáleží na tom, jakým způsobem bude určitá karta odhozena, vždy se ocitne právě na této hromádce.



Během hry budeš karty pokládat na stůl či hrací plochu. Všechny karty, které se nalézají na místě vyhrazeném pro aktivního Pokémona anebo na střídačce, nazýváme “karty ve hře”. Ostatní karty, včetně odměn a odhozených karet za “karty ve hře” nepovažujeme.



Karty Pokémonů a evoluční a energetické karty se stávají “kartami ve hře”, jakmile jsou na stole, tedy vyneseny. Tyto karty můžeš opakovaně použít. Trenérské karty lze použít pouze jednou, pak jsou odhozeny.

Popis karty Pokémon

jméno — počet zásahů

evoluční stupeň — typ Pokémona (případně bezbarvý)

schopnosti Pokémona (případně cena útoku a text) — údaje o Pokémonovi

cena útoku a text — údaje o zranění

dodatečné údaje o Pokémonovi — symbol výskytu

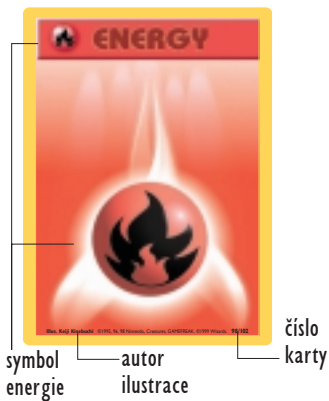
autor ilustrace — úroveň

číslo bytosti — číslo karty

Popis trenérské karty



Popis energetické karty



| vysvětlivky jednotlivých symbolů energie | |
|--|-----------|
| | lesní |
| | ohnivá |
| | vodní |
| | blesková |
| | psychická |
| | bojová |
| | bezbarvá |

S chutí do hry!

Ve hře se se svým soupeřem budete střídat. Když je na tahu tvůj soupeř, ty nesmíš dělat nic, pouze smíš vystřídat svého aktivního Pokémona, v případě, že ti ho soupeř vyřadí ze hry (viz níže). Když jsi na tahu ty, postupuj podle následujících bodů:

Co máš dělat, když jsi na tahu?



Když jsi na tahu, můžeš udělat spoustu věcí. Nejprve si musíš vytáhnout kartu, útočíš až nakonec. Zde jsou uvedeny tvoje možnosti:

1 *Vežmi si kartu*

2 *Zvol si v libovolném pořadí z těchto taktik (opakuji je tak často, jak uznáš za vhodné):*

- *Posaď základního Pokémona na střídačku.*
- *Pomocí evolučních karet můžeš své Pokémony ve hře učinit zdatnějšími.*
- *Připoj energetickou kartu k Pokémonovi (pouze jednou v průběhu jednoho kola).*
- *Vynes trenérskou kartu.*
- *Ustup se svým aktivním Pokémonem.*
- *Využij schopnosti svých Pokémonů.*

3 *Zaútoč svým aktivním Pokémonem.*

4 *Je na tahu tvůj soupeř.*

1 *Vežmi si kartu*

Každé kolo začínáš tažením jedné karty. (Nezbývají-li ti žádné karty, hra končí a tvůj soupeř vyhrává.)

2 *Zvol si v libovolném pořadí z těchto taktik (opakuji je tak často, jak uznáš za vhodné):*

• *Posaď základního Pokémona na střídačku*

Z karet, které držíš v ruce, si zvol jednoho základního Pokémona a polož ho lícem vzhůru na střídačku. Ale pozor, na střídačce nesmíš mít víc než pět Pokémonů najednou.

• *Učiň svého Pokémona ve hře zdatnějším*

Máš-li v ruce evoluční kartu, na níž je napsáno “Vyvinul se z ... (následuje jméno)” a jméno na této evoluční kartě se shoduje se jménem Pokémona, kterého máš ve hře, můžeš tuto evoluční kartu položit na odpovídajícího Pokémona. Tento proces nazýváme “evolucí” Pokémona.

Příklad: Juliane má kartu se jménem Ninetales, na níž je napsáno: “Vyvinul se z Vulpix” a rovněž má ve hře kartu se jménem Vulpix. Může tedy vynést kartu Ninetales na kartu Vulpix.

Projde-li Pokémon evolucí, zůstávají mu karty, které jsou k němu připojeny (energetické, evoluční atd.) a rovněž si zachovává zranění, která již utrpěl, avšak jsou mu odejmuty předchozí útoky i schopnosti starého Pokémona. Rovněž se zbaví všech ostatních důsledků předchozích bojů, například spánku, zmatení, ochrnutí a otravy.



Nelze položit evoluční kartu na Pokémona, kterého jsi právě vynesl ani na toho, na něž byla právě jedna evoluční karta položena. To lze učinit až v příštím kole.

Ani jeden z hráčů navíc nesmí pokládat evoluční kartu na svého Pokémona v prvním kole. Na Pokémona, kterého máš na střídačce, evoluční kartu položit smíš, protože je ve hře.

• *Připoj k Pokémonovi energetickou kartu*

Z karet, které máš v ruce, vynes energetickou kartu a polož ji pod jednoho z Pokémonů, které máš ve hře.



Většinu úkonů smíš během tahu opakovat několikrát. Tenhle úkon však můžeš vykonat pouze jednou během jednoho tahu. A nezapomeň, že energetickou kartu smíš připojit i k Pokémonovi, kterého máš na střídačce. I ten je přece “ve hře”!

- *Vynes trenérskou kartu*

Chceš-li vynést trenérskou kartu, musíš splnit pokyny, které jsou na této kartě uvedeny. Poté kartu odhoď.

- *Ustup se svým aktivním Pokémonem*

Svého aktivního Pokémona smíš vystřídat jedním z Pokémonů, které máš připraveny na střídače. Musíš však odhodit tolik energetických karet patřících aktivnímu Pokémonovi, kterého střídáš, kolik je určeno cenou ústupu. Cena ústupu je uvedena v pravém spodním rohu karty. (Ceny útoků jsou podrobně vysvětleny v odstavci “Zaútoč aktivním Pokémonem”) Nemůžeš-li zaplatit, pak nesmíš ustoupit. Pokémoni, kteří nemají předepsanou cenu útoku, nemusejí při ústupu platit energetickými kartami. Mohou tedy ustoupit “zadarmo”.

Pokémon, který byl uspán či ochromen, nesmí ustoupit. Zmatený Pokémon se může pokusit ustoupit, není však zaručeno, že se mu to povede. (Podrobnosti nalezneš níže.)

Posadíš-li svého aktivního Pokémona na střídačku (buď jako důsledek ústupu, či z jiného důvodu), smíš si ponechat všechny energetické a evoluční karty a rovněž žetony zranění, která mu patří. Jsou mu však odejmuty ostatní důsledky předchozích bojů, například spánek, zmatení, ochrnutí a otrava.

Pokud ustoupíš, smíš ještě v tomto kole zaútočit svým novým aktivním Pokémonem.

- *Využij schopnosti svých Pokémonů*

Někteří Pokémoni mají speciální schopnosti, které mohou použít, jsou-li ve hře. (Nezapomeň, že i Pokémoni na střídače jsou ve hře.) Řadu z těchto speciálních schopností lze využít ještě před útokem. Jednotlivé speciální schopnosti se liší, takže si podrobně přečti vysvětlení každé z nich.



Tyto speciální schopnosti Pokémona neznamenaají stejnou věc jako schopnost Pokémona útočit. To znamená, že využiješ-li schopnosti Pokémona, smíš navíc i tímto

Pokémonem zaútočit!

3 *Zaútoč svým aktivním Pokémonem*

Jestli chceš, můžeš svým aktivním Pokémonem zaútočit na aktivního Pokémona svého soupeře (ten je také nazýván “obráncem” nebo “bránícím se Pokémonem”). To je poslední krok, který můžeš učinit, jsi-li na tahu. Po útoku je již řada na tvém soupeři. V jednom kole smíš zaútočit pouze jednou, to znamená, že tvůj Pokémon smí využít pouze jeden ze svých útoků. Chceš-li zaútočit, musíš svému soupeři sdělit, kterým z útoků, jenž má tvůj Pokémon k dispozici, napadneš jeho aktivního Pokémona. Zaútočit však smíš pouze tehdy, má-li tvůj Pokémon k dispozici dostatečné množství energie.



Výše potřebné energie je uvedena na levo od jména útoku.

• *Energie*

Požadavky na bezbarvou energii (★) splňují všechny druhy energie, to znamená (🌀, 🔥, ⚡, 🌊, 🌞, 🌙, 🌪️) a (★). Ostatní typy energie se musejí přesně shodovat. Příklad: Útok se symboly (🔥) (🔥) (★) smíš použít pouze tehdy, má-li tvůj Pokémon k dispozici alespoň 3 druhy energie, z nichž alespoň dva jsou typu (🔥).



K útoku potřebuje tvůj Pokémon požadovaný počet energetických karet, které však po provedení útoku odhazovat nemusíš. Tyto karty zůstávají i nadále

připojeny k Pokémonovi, vyjma těch případů, kdy je na kartě uveden jiný pokyn.

• *Zranění*

Když se rozhodneš zaútočit, přečti si text zvoleného útoku a splň zadané pokyny. Za každých 10 zranění, která Pokémon utrpí, na něj položíš žetony zranění. Dosáhne-li počet jeho zranění maximální povolený limit zásahů (například jsou-li na Pokémonovi s povoleným počtem zásahů 40 položeny 4 žetony), je okamžitě vyřazen ze hry.

• Slabost a odolnost

Někteří Pokémoni jsou odolní vůči určitým typům Pokémonů, jiní určitému typu snadno podlehnou, mají tedy vůči nim slabost. (Tak například Charmander snadno podléhá Pokémonovi se symbolem ⚡.) Bráníci se Pokémon utrpí dvojnásobný počet zranění, zaútočí-li na něj Pokémon, kterému on snadno podléhá. Bráníci se Pokémon, který je odolný vůči útočícímu Pokémonovi, utrpí o 30 zranění méně, než byl-li by napaden jiným Pokémonem.



Útok obvykle není ovlivněn pořadím jednotlivých kroků. V opačných případech však musíš postupovat následovně: Nejdříve za útok zaplat' (například tím, že odhodíš předepsaný počet energetických karet), až pak si přečti jeho text. Následuje zranění a po něm vše ostatní. Nezapomeň, že slabosti jsou zohledňovány před ostatními faktory, které by mohly ovlivnit počet zranění.

Co se stane, je-li tvůj Pokémon vyřazen ze hry?

Jakmile je jeden z tvých Pokémonů vyřazen ze hry, musíš jeho základní kartu a s ní i všechny karty, které jsou k ní připojeny (t.j. evoluční, energetické atd.) odhodit na svou hromádku odhozených karet. Tvůj soupeř si pak smí vzít jednu ze svých odměn (i v tom případě, pokud jsi si svého Pokémona vyřadil ze hry sám). Svého aktivního Pokémona musíš okamžitě nahradit jedním ze střídačky. (Pokud již na střídačce nemáš žádného Pokémona, prohráváš.) Je-li tvůj aktivní Pokémon a aktivní Pokémon tvého soupeře vyřazen ze hry současně, hráč, který byl v tomto kole na tahu, smí svého Pokémona nahradit až jako poslední a také jako poslední si smí vzít svou odměnu.

4 Na tahu je tvůj soupeř

Může se stát že po ukončení svého tahu, budeš muset vykonat ještě několik dodatečných úkolů. To znamená, že tvůj soupeř bude moct hrát až poté, co splníš zadané úkoly.

Co se stane po ukončení jednoho kola?

Je-li po ukončení kola jeden z aktivních Pokémonů otráven, znamená to, že utrpěl zranění. Je-li aktivní Pokémon uspán či ochromen, může se vzpamatovat. Pak hraje ten hráč, který je na tahu.

Jak lze uspat, zmást, ochromit či otrávit Pokémona?

Některé útoky mohou bránícího se Pokémona uspat, zmást, ochromit či otrávit. To platí pouze pro aktivní Pokémony, Pokémonů sedících na střídačce se to netýká. Ustoupí-li aktivní Pokémon na střídačku, kterýkoliv z těchto tří důsledků předchozích útoků je vynulován. A podobně je tomu v případě, prochází-li Pokémon evolucí.

Spánek

Je-li Pokémon uspán, nesmí útočit ani ustoupit. Spícího Pokémona otoč stranou, aby bylo jasné, že spí. V následujícím kole si hoď mincí, padne-li orel, Pokémon se probudí (otoč kartu svého Pokémona zpět ze spící pozice). Padne-li panna, Pokémon zůstává uspán a ty musíš počkat na další kolo a snažit se ho probudit stejným způsobem.

Zmatení

Je-li Pokémon zmaten, pokaždé, když s ním chceš zaútočit nebo ustoupit, musíš si hodit mincí. Zmateného Pokémona polož tak, aby jeho hlava směřovala k tobě, aby bylo jasné, že je zmatený.

Chceš-li se zmateným Pokémonem ustoupit, nejdřív musíš za ústup zaplatit tím, že odhodíš odpovídající počet energetických karet. Pak si hoď mincí. Padne-li orel, Pokémon smí ustoupit. Padne-li však panna, Pokémon ustoupit nesmí a ty se o ústup můžeš pokusit až v dalším kole.

Chceš-li se zmateným Pokémonem zaútočit, musíš si hodit mincí. Padne-li orel, Pokémon smí zaútočit. Padne-li však panna, Pokémon zaútočí sám na sebe a způsobí si zranění ve výši 20 bodů. (Je-li tento Pokémon odolný vůči svému typu Pokémonů, nebo vůči nim je naopak slabý, či jsou ve hře jiné faktory, které by mohly ovlivnit útok, jsou zohledňovány jako za normální situace.)



Padne-li panna, aktivní Pokémon si sám způsobí zranění ve výši 20 bodů, i v tom případě, kdy jeho útok obvykle žádná zranění nepůsobí (jak je tomu v případě útoku

Withdraw ze strany Squirtle).

Ochrnutí

Je-li Pokémon ochrnut, nesmí zaútočit ani ustoupit. Pootoč kartu Pokémona na stranu, aby bylo jasné, že je ochrnutý. Pokud ochrne aktivní Pokémon, automaticky se vzpamatuje v příštím kole. Jakmile se vzpamatuje, pootoč kartu do normální pozice.



Ochrne-li tvůj Pokémon, znamená to, že v *příštím* kole nesmí nic dělat. Automaticky se vzpamatuje až v následujícím kole.

Pozice karet

normální pozice Pokémona



Otrava

Je-li Pokémon otráven, polož na něj “znamení otravy”, aby bylo jasné, že je otráven.

Je-li Pokémon otráven, v každém kole utrpí zranění ve výši 10 bodů, bez ohledu na jeho odolnost či slabosti. Je-li otráven již otrávený Pokémon, neutrpí dvojnásobnou otravu. Poslední otrava pouze nahradí tu předchozí.



Znamení otravy musí být odlišné od počítadla zásahů.

Může být Pokémon současně uspán i zmaten?

Je-li Pokémon uspán, zmaten či ochrnut a utrpí další útok, jehož výsledkem je buď spánek, zmatení či ochrnutí, předchozí důsledek je vynulován a platí pouze ten poslední. Ale pozor - pouze tyto tři důsledky se mohou vzájemně vynulovat. To znamená, že Pokémon může být současně zmaten i otráven.



TAK A TEĎ UŽ PŘESTAŇ ČÍST!

Nyní už toho víš dost a můžeš si zahrát pár kol. Pak se ale vrať ke čtení, čekají tě totiž pravidla pro pokročilé.

