

## Hvad skal man bruge for at kunne spille?

Godt, du og din modspiller har hver især brug for et sæt kort med 60 kort, en mønt til at slå plat og krone med og nogle brikker til at holde regnskab med din Pokémons skader. Du kan bruge mønter eller lignende, når du har brugt alle beregningsbrikkerne op.



## Sådan vinder man spillet

I **Pokémon** kan du vinde på tre forskellige måder. Allerførst, når du starter spillet, lægger du 6 af dine kort til side som præmier. Hver gang en af din modstanders Pokémon bliver slået ud, kan du tage 1 af dine præmier op i din hånd. Når du har taget alle 6 præmier op, har du vundet spillet! (Du kommer til at vinde flest spil på denne måde.) En anden måde, du kan vinde på, er hvis din modstander ikke har nogen aktiv Pokémon (eller en Pokémon på bænken til udskiftning) ved slutningen af en omgang. Og endelig vinder du, hvis der ikke er flere kort i din modstanders spil, når det bliver hans eller hendes tur.

## Hvordan bærer du dig ad med at spille **Pokémon**-spillet?

Du og din modstander skiftes til at spille kort fra hånden. Nogle af kortene vil være Pokémon grundkort, forvandlingskort er de kort der kan få Pokémon til at vokse sig endnu større og stærkere, energikort hjælper Pokémon med at kæmpe. Du kan også spille med træningskort - disse kan gøre alle mulige forskellige ting, der hjælper dig med at vinde.

Du kan eventuelt have flere forskellige Pokémon på bordet samtidigt, men kun én ad gangen (nemlig din "aktive Pokémon") kan kæmpe for dig. De andre sidder på bænken, indtil du får brug for dem til at kæmpe for dig. Hver gang, det er din tur, har du mulighed for at angribe med din aktive Pokémon, som enten vil beskadige din modstanders aktive Pokémon (som hedder "den forsvarende Pokémon", mens dit angreb står på), eller du vil gøre noget andet ved den forsvarende Pokémon, f.eks. dysse den i søvn, gøre den forvirret, lamme eller forgifte den. Hvis dit angreb gør tilstrækkelig skade til at slå den forsvarende Pokémon ud, får du lov at tage 1 af dine 6 præmier. Når du tager den 6. præmie (når du har slået 6 af din modstanders Pokémon ud), har du vundet spillet!

## Hvilke forskellige slags kort er der?

**Pokémon-grundkortene (Basic Pokémon)** er dine vigtigste kort. De kæmper for dig tur efter tur mod din modstanders Pokémon.

**Forvandlingskort (Evolution)** spilles ovenpå dine Pokémon grundkort (eller sommetider ovenpå andre forvandlingskort). De gør din Pokémon større og stærkere.

**Energikort (Energy)** hæftes ved dine Pokémon for at give dem den energi, de har brug for til deres angreb.

**Træningskort (Trainer)** er engangskort, som gør et eller andet én gang, og bagefter kasseres.

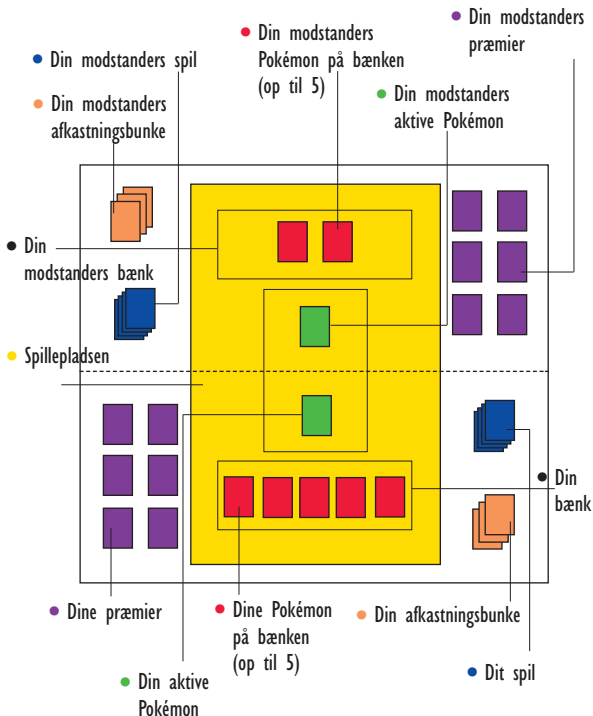
## Sådan startes spillet

- Bland dit spil og træk 7 kort til første hånd. Læg resten af spillet med forsiden nedad foran dig.
- Du og din modstander vælger hver især et Pokémon-grundkort (der står "Basic Pokémon" i øverste, venstre hjørne) fra jeres hånd og lægger dem med forsiden nedad. Disse er jeres aktive Pokémon til at begynde med.
- Begge spillerne må vælge op til 5 Pokémon-grundkort fra deres hånd og lægge dem med forsiden nedad på bænken, hvis de har lyst. (Bænken er det sted, hvor Pokémon venter, når de ikke er den aktive Pokémon).
- Læg de øverste 6 kort af dit spil med forsiden nedad i en bunke foran dig. Dette er dine præmier, som du tager, når din modstanders Pokémon bliver slået ud. Du må ikke kigge på et præmiekort, før du samler det op.
- Slå plat og krone for at afgøre, hvem der spiller først. Du kan bruge en særlig Pokémon mønt, hvis du har en.
- Vend alle de Pokémon opad, som du har lagt på bordet, og som er aktive, eller som sidder på bænken.

### Hvad hvis jeg ikke har et Pokémon-grundkort på hånden?

Så skal du vise dine kort til din modstander, lægge kortene tilbage og blande dem igen; træk dernæst 7 nye kort. Din modstander får så lov at trække to ekstra kort. Hvis du stadig ikke har noget Pokémon-grundkort i din nye hånd, gør du det samme en gang til, men din modstander får lov at trække op til 2 ekstra kort hver gang!

## Sådan skal spillepladsen se ud





Sørg for at der er plads til din afkastningsbunke. Alle de kort, du kaster af under spillet, ligegyldigt hvordan de bliver afkastet, skal lægges i bunken.

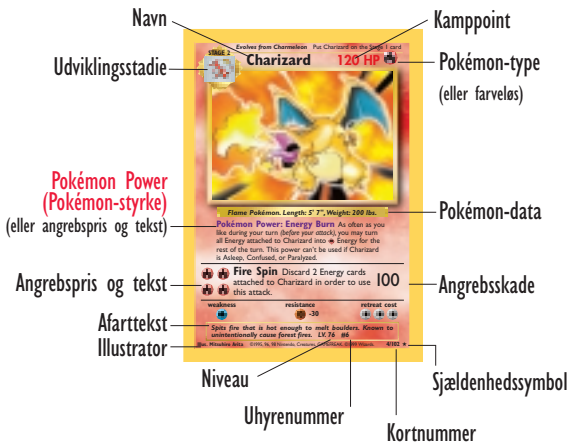


I løbet af spillet lægger du flere og flere kort på bordet. Alle kortene på bordet, som befinder sig i det aktive Pokémon område eller på bænken, siges at være i “omløb” i spillet. Resten af dit spil, dine præmier og kortene i din afkastningsbunke anses ikke for at være i “omløb”.



Pokémon-kort, forvandlingskort og energikort befinder sig på bordet—og er “i omløb”—efter du spiller dem ud fra din hånd. Du kan blive ved at bruge de kort, der er i omløb, tur efter tur. Men træningskort bruges kun én gang, så afkastes de.

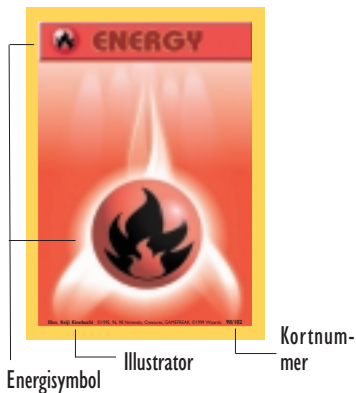
## Pokémon-kort




## Træningskort



## Energikort



### NØGLE til energisymbolerne

-  Græs
-  Ild
-  Vand
-  Lyn
-  Tankekraft
-  Kamp
-  Farveløs

## Så spiller vi!

Når I spiller, skiftes du og din modspiller. Mens det er din modstanders tur, foretager du dig ikke noget udover at udskifte din aktive Pokémon, hvis den bliver slået ud (se nedenstående). Når det er din tur, skal du følge nedenstående trin.

## Hvad kan du gøre, når det er din tur?



Du kan gøre en hel masse ting, når det er din tur!  
Du skal altid trække et kort først, og du angriber altid til sidst. Her er alle de ting, du kan gøre:

### 1 TRÆK et kort

### 2 FORETAG en HVILKEN som helst af de følgende handlinger i vilkårlig rækkefølge og så tit, du har lyst:

- Sæt en Pokémon på bænken
- Forvandl en Pokémon, som er i omløb
- Vedhæft et energikort til en Pokémon (kun én gang pr. tur)
- Spil et træningskort
- Træk din aktive Pokémon tilbage
- Brug en Pokémon-styrke

### 3 ANGRIB med din aktive Pokémon

### 4 Nu er din tur FÆRDIG

### 1 TRÆK et kort

Du begynder altid din tur med at trække et kort. (Hvis dit spil er brugt op ved begyndelsen af din tur, er spillet ovre, og din modstander vinder.)

### 2 FORETAG en HVILKEN som helst af de følgende handlinger i vilkårlig rækkefølge og så tit, du har lyst:

- Sæt en Pokémon på bænken

Vælg et Pokémon-grundkort fra din hånd og læg det med forsiden opad på din bänk. Du må ikke på noget tidspunkt have flere end 5 Pokémon på bænken, så du kan kun sætte en ny Pokémon på bænken, hvis der sidder 4 eller færre Pokémon på bænken allerede.

### • *Forvandl en Pokémon, der er i omløb*

Hvis du har et kort på hånden, som siger: “Forvandler sig fra den-og-den”, og “den-og-den” er navnet på en Pokémon, du allerede har i omløb, kan du spille det kort, du har på hånden, ovenpå “den-og-den” Pokémon. Dette kaldes at “forvandle” en Pokémon.

**Eksempel:** Juliane har et kort, der hedder Ninetales, som siger “Forvandles fra Vulpix” (“Evolves from Vulpix”), og hun har et Vulpix-kort i omløb. Hun kan spille Ninetales-kortet oven på Vulpix-kortet.

Når en Pokémon forvandler sig, beholder den alle de kort, der er vedhæftet til den (energikort, forvandlingskort osv.), og alle de skader, den eventuelt allerede har, men de gamle angreb og Pokémon-styrken af den Pokémon, den forvandlede sig fra, forsvinder. Alle andre ting som berører denne Pokémon forsvinder—søvn, forvirring, lammelse, gift eller noget som helst andet, der eventuelt er resultatet af et angreb foretaget af en Pokémon på et tidligere tidspunkt.



Desværre kan du ikke forvandle en Pokémon, som du lige har spillet eller forvandlet i denne omgang. Endvidere kan ingen af spillerne forvandle en Pokémon første gang, det er deres tur. Og til sidst: Jo, du kan godt forvandle en Pokémon, der sidder på bænken—de tæller, som om de var “i omløb”!

### • *Vedhæft et energikort til en Pokémon*

Tag et energikort fra din hånd, og vedhæft det til en af dine Pokémon, der er i omløb (læg det under Pokémon-kortet).



Til forskel for de fleste andre ting du kan gøre, når det er din tur, må du kun gøre dette én gang pr. tur. Husk også, at du kan vedhæfte et energikort til en Pokémon på bænken. De er trods alt også “i omløb”!

### • *Spil et træningskort*

Når du gerne vil spille et træningskort ud, skal du følge, hvad der står på kortet, bagefter lægges det i afkastningsbunken.

### • *Træk din aktive Pokémon tilbage*

Du kan udskifte din aktive Pokémon med en af de Pokémon, der sidder på din bænk. Dette gøres ved at afkaste energi, der sidder vedhæftet til den aktive Pokémon. Denne energi skal svare til den tilbagetrækningspris, der står opført i nederste, højre hjørne. (Du kommer til at læse mere om priser i afsnittet om “Angreb med din aktive Pokémon”.) Hvis det er umuligt for dig at gøre dette, kan du ikke trække dig tilbage. De Pokémon, der ikke har nogen tilbagetrækningspris, behøver ikke at skaffe sig af med nogen energi, når de trækker sig tilbage—de kan trække sig “gratis” tilbage.

En Pokémon, der sover eller er lammet, kan ikke trække sig tilbage. En forvirret Pokémon kan forsøge at trække sig tilbage, men det er ikke sikkert, at det lykkes. (Hvorfor dette eventuelt er tilfældet bliver forklaret senere i reglerne.)

Når din aktive Pokémon sætter sig hen på bænken (hvadenten den er blevet trukket tilbage eller er kommet derhen på anden måde), beholder den alle eventuelle energikort, forvandlingskort og beregningsbrikker over skader, som den muligvis allerede har. Alle andre ting for vedkommende Pokémon forsvinder—søvn, forvirring, lammelse, gift eller noget som helst andet, der muligvis stammer fra et tidligere angreb af en Pokémon.

Hvis du trækker dig tilbage, kan du alligevel stadig angribe med den nye aktive Pokémon, mens det stadig er din tur.

### • *Brug en Pokémon-styrke (Pokémon Power)*

Nogle Pokémon har en særlig “Pokémon-styrke” (“Pokémon Power”), som de kan anvende, mens de er i omløb. (Husk, Pokémon, der sidder på bænken, er også “i omløb”.) Mange af disse styrker kan anvendes, inden du angriber. Men alle Pokémon styrker er indbyrdes forskellige, så du bør læse omhyggeligt for at se, hvordan hver styrke virker.



En Pokémon-styrke (Power) er ikke det samme som en Pokémons angreb, så selvom du bruger Pokémon-styrken, kan du stadig angribe!















### 3 **ANGREB** med din aktive Pokémon

Hvis du har lyst, kan du lade din aktive Pokémon angribe din modspillers aktive Pokémon (som også kaldes den "forsvarende Pokémon"). Dette er det sidste, du kan foretage dig, mens det er din tur—du kan intet gøre efter dette. Du kan kun angribe én gang, mens det er din tur, og din Pokémon kan kun bruge ét af sine angreb pr. tur. Du angriber ved at fortælle din modstander hvilket af dine Pokémons angreb, du anvender. Du kan kun bruge et angreb, hvis du har den nødvendige mængde energi vedhæftet til din aktive Pokémon.



Den nødvendige mængde energi står opført til venstre for angrebsnavnet.

#### • Energi

Al slags energi—, , , , ,  eller —kan tælle med til farveløse energikrav (). Men kun den rette slags energi tæller med til den særlige slags energikrav. For eksempel kan du kun bruge et angreb betegnet med   , hvis den pågældende Pokémon har mindst 3 energier vedhæftet, og mindst 2 af dem skal være  energi.



Du er nødt til at have den nødvendige mængde energi vedhæftet til en Pokémon for at bruge dens angreb, men du behøver ikke at afkaste disse kort for at angribe. Kortene bliver ved at være vedhæftede til din Pokémon, med mindre kortet forlanger noget andet!

#### • Skade

Når du angriber, skal du læse om det angreb, du bruger, og gøre hvad det siger. For hver 10 skader en Pokémon lider, skal du behæfte den med en skadeberegningsskive. Hvis en Pokémon nogensinde lider skader, der i alt mindst svarer til dens kamppoint (Hit Points) (f.eks. 4 eller flere skadeberegningsskiver på en Pokémon med 40 HP), bliver den øjeblikkeligt slået ud.

### • Svaghed og Modstand

Visse Pokémon har en svaghed eller er modstandsdygtige overfor Pokémon af andre typer. (For eksempel har Charmander en svaghed overfor ⚡ Pokémon.) En forsvarende Pokémon lider dobbelt skade fra en Pokémon, den har en svaghed overfor, og den lider 30 mindre skade fra en Pokémon, den er modstandsdygtig overfor.



I reglen afhænger angrebet ikke af den rækkefølge, du følger, men hvis det gør, så finder du ud af det på følgende måde! Først betaler du alle priserne (ved at afkaste energikort, f.eks.), inden du ser, hvad effekt angrebet har. Dernæst kommer skaden før alle andre virkninger. I øvrigt tælles svaghed inden andre ting, der eventuelt kunne ændre mængden af skaden.

### Hvad sker der, når din Pokémon bliver slået ud?

Når som helst en af dine Pokémon bliver slået ud, skal det Pokémongrundkort og alle de vedhæftede kort (forvandlingskort, energikort etc.) lægges i din afkastningsbunke. Dernæst vælger din modspiller en af sine præmier (også hvis det var dig selv, der kom til at slå din Pokémon ud!) og stikker kortet i sin hånd. Derefter skal du erstatte din aktive Pokémon med en Pokémon fra bænken. (Hvis det er umuligt for dig at gøre dette, fordi din bænk er tom, taber du.) Hvis din aktive Pokémon og din modspillers aktive Pokémon bliver slået ud samtidigt, udskifter den spiller, hvis tur det er, sin Pokémon til sidst. Den spiller, hvis tur det er, vælger ligeledes sin præmie til sidst.

### 4 Nu er din tur forbi

Sommetider er der ting, der skal gøres, efter din tur er forbi, men inden din modspillers tur begynder. Når du er færdig med at gøre disse ting, begynder din modspillers tur.

## Hvad sker der, efter man har haft sin tur?

Efter den enkelte spillers tur, hvis en af spillernes aktive Pokémon er forgiftet, modtager den skadepoint, og hvis den sover eller er lammet, kan den eventuelt komme sig igen. Derefter begynder næste spillers tur.

## Hvordan virker søvn, forvirring, lammelse og gift?

Visse angreb bevirker, at den forsvarende Pokémon falder i søvn, bliver forvirret, lammet eller forgiftet. Disse ting kan ikke ske for en Pokémon, der sidder på bænken, de kan kun ske for den aktive Pokémon—rent faktisk, hvis en Pokémon bliver sat hen på bænken, fjernes disse ting fra den. Og når en Pokémon forvandles, betyder det også, at den ikke længere sover, er forvirret, lammet eller forgiftet.

### Søvn

Hvis en Pokémon sover, kan den ikke angribe eller trække sig tilbage. Så snart en Pokémon er faldet i søvn, skal den drejes om på siden, for at vise at den sover. Ved slutningen af hver spillers tur skal der slås plat og krone. Hvis det er krone, vågner Pokémonen (vend kortet rigtigt igen), men hvis det er plat, fortsætter den med at sove, og du er nødt til at vente indtil næste tur med at prøve at vække den igen.

### Forvirret

Hvis en Pokémon er forvirret, skal du slå plat og krone, hvis du forsøger at bruge den til at angribe med eller prøver på at få den til at trække sig tilbage. Drej en forvirret Pokémon på hovedet, så hovedet peger mod dig selv, for at vise, at den er forvirret.

Når du prøver at få en forvirret Pokémon til at trække sig tilbage, skal du først betale tilbagetrækningsprisen ved at afkaste energikort. Dernæst skal du slå plat og krone. Hvis du slår krone, kan du trække Pokémonen tilbage på normal måde. Hvis du slår plat, mislykkes tilbagetrækningen, og vedkommende Pokémon kan ikke prøve at trække sig tilbage igen i denne omgang.

Når du angriber med en forvirret Pokémon, skal du slå plat og krone. Hvis det bliver krone, virker angrebet normalt, men hvis det bliver plat, angriber Pokémonen sig selv med et angreb, der gør skade til en værdi af 20. (Hvis dit Pokémon har en svaghed eller en modstand mod sin egen type, eller hvis der er en eller anden anden virkning, som ville ændre angrebet, skal disse anvendes på sædvanlig måde.)



Hvis det bliver plat, skader den aktive Pokémon sig selv til en værdi af 20, selvom dens angreb normalt ikke skader nogen (ligesom Squirtles tilbagetrækningsangreb).

### Lammet

Hvis en Pokémon er lammet, kan den hverken angribe eller trække sig tilbage. Drej Pokémonen sidelæns for at vise, at den er lammet. Hvis en aktiv Pokémon er lammet, kommer den sig igen efter dens spillers næste tur. Drej kortet, så det ligger med den rigtige side op igen.



Dette betyder, at hvis din Pokémon bliver lammet, er den sat ud af spillet næste gang det er din tur, derefter er den okay igen.

## Kortstillinger



## Forgiftet

Hvis en Pokémon er forgiftet, anbringes der et "giftmærke" ("poison marker") på den for at vise, at den er forgiftet.

Så længe den stadig er forgiftet, modtager Pokémonen en skade på 10 efter hver spillers tur, ligegyldigt om den har en svaghed eller er modstandsdygtig. Hvis et angreb ville forgifte en Pokémon, som allerede er forgiftet, bliver den ikke dobbeltforgiftet; i stedet for erstatter den ny forgiftning den gamle.



Sørg for, at det, du bruger som giftmærke, ser meget anderledes ud end en skadeberegningbrik.

## Kan din Pokémon både sove og være forvirret samtidigt?

Hvis en Pokémon sover, er forvirret eller lammet, og der gennemføres et nyt angreb mod den, som får den til at falde i søvn, blive forvirret eller lammet, bliver den gamle tilstand slettet, og så er det kun den ny tilstand der gælder. Men disse tre tilstande er de eneste virkninger af angreb, der sletter hinanden. For eksempel, en Pokémon kan godt være både forvirret og forgiftet samtidigt.



## HOLD OP MED AT LÆSE NU!

Du er dygtig nok til at begynde at spille, så spil et par spil, inden du fortsætter med reglerne for eksperter!

