

Mitä tarvitaan pelaamista varten?

Sinä ja vastapelaajasi tarvitsette kumpikin oman 60 kortin pakan, kolikon ja pelimerkkejä, joilla voitte merkitä Pokémonin vahingot. Voit käyttää kolikoita tai mitä tahansa haluat, jos sinulta loppuu pelimerkit.



Kuinka voitat

Voit voitaa **Pokémonissa** kolmella eri tavalla: Ensiksi asetat jokaisen pelin alussa syrjään 6 korttiasi palkintoina. Joka kerta kun vastapelaajasi Pokémon on tyrmätty, nostat yhden palkinnoistasi käteesi. Kun olet nostanut kaikki 6 palkintoasi (Prizes), voitat pelin! (Voitat useimmat pelit tällä tavalla.) Toiseksi, voit myös voitaa, jos vastapelaajalla ei ole vuoron lopussa aktiivista Pokémonia (tai penkille pantua Pokémonia, joka voi korvata sen). Ja lopuksi, voit voitaa, jos vastapelaajan pakasta loppuvat kortit hänen pelivuoronsa alussa.

Millainen peli Pokémon on?

Sinä ja vastapelaajasi pelaatte vuorotellen kädessänne olevia kortteja. Jotkin näistä korteista ovat Pokémonin peruskortteja, evoluutiokortteja (Evolution), jotka voivat kasvattaa ne isommiksi ja vahvemmiksi Pokémoneiksi, tai energiakortteja (Energy), jotka auttavat Pokémonia taistelussa. Voit myös pelata valmentajakortteja (Trainer), jotka auttavat sinua voittamaan monella eri tavalla.

Sinulla voi olla useita Pokémoneja pöydällä yhdellä kertaa, mutta ne taistelevat puolestasi vain yksi kerrallaan (aktiivinen Pokémon). Toiset istuvat penkillä siltä varalta, että voit tarvita niitä taisteluun. Jokaisella vuorollasi sinulla on mahdollisuus hyökätä aktiivisen Pokémonin kimppuun, mikä voi joko vahingoittaa vastapuolen aktiivista Pokémonia (jota kutsutaan "puolustavaksi Pokémoniksi" hyökkäyksen aikana) tai tehdä sille jotakin muuta, kuten saada se nukahtamaan, hämmentymään, halvaantumaa tai myrkyttymään. Jos hyökkäyksesi tuottaa tarpeeksi vahinkoa puolustavan Pokémonin tyrmäämiseksi, saat ottaa yhden kuudesta palkinnostasi. Kun otat kuudennen palkintosi (kun olet tyrmännyt 6 vastustajasi Pokémonia), voitat!

Millaisia kortteja pelissä on?

Perus-Pokémonit (Basic) ovat tärkeimmät korttisi. Ne taistelevat puolestasi kerta kerran jälkeen vastapelaajasi Pokémonia vastaan.

Evoluutiokortit (Evolution) pelataan perus-Pokémonien päälle (tai joskus muiden evoluutiokorttien päälle). Ne tekevät Pokémoneistasi isompia ja mahtavampia.

Energiakortit (Energy) liitetään Pokémoniisi antamaan niille energiaa, jota ne tarvitsevat hyökkäyksissä.

Valmentajakortit (Trainer) ovat kertakäyttökortteja, jotka toimivat vain kerran ja jotka pannaan sitten pois.

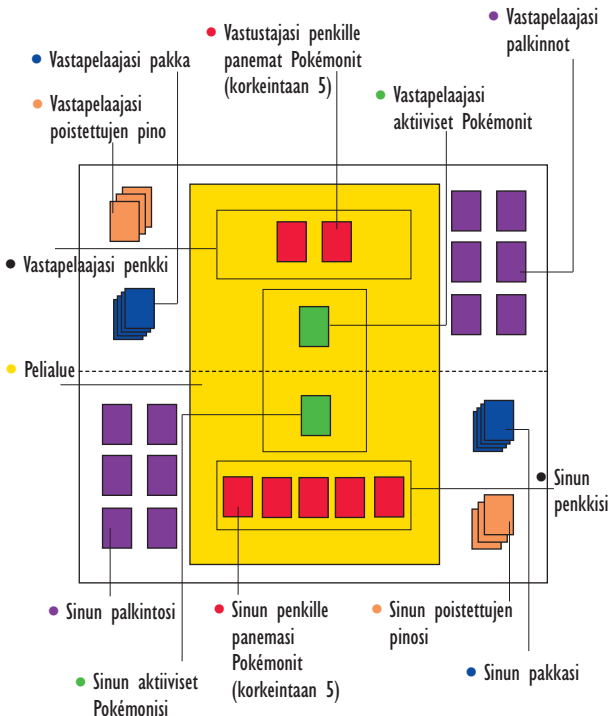
Pelin aloittaminen

- Sekoita pakkasi ja ota aluksi 7 korttia. Pane loput korteista pakka alaspäin eteesi.
- Sinä ja vastapelaajasi valitsette kumpikin Pokémonin peruskortin (sen vasemmassa yläkulmassa sanotaan "Basic Pokémon") kädestänne ja panette ne kuvapuoli alas pöydälle. Nämä ovat aloittavat aktiiviset Pokémonit.
- Kukin pelaaja voi halutessaan valita kaikkiaan 5 perus-Pokémonia kädestään ja panna ne kuvapuoli alaspäin penkille. (Pokémonit odottavat tässä, kun ne eivät ole aktiivisia Pokémoneja.)
- Pane päällimmäiset 6 korttia kuvapuoli alaspäin eteesi. Nämä ovat palkintosi, jotka saat ottaa, kun vastustajasi Pokémonit tyrmätään. Et saa katsoa palkintokorttia ennen kuin otat sen.
- Heitä kruunaa ja klaavaa siitä, kuka aloittaa ensin. Voit käyttää tähän erikoista Pokémon-kolikkoa, jos sinulla on sellainen.
- Käännä ympäri kaikki aktiiviset ja penkille siirretyt Pokémonit, jotka on pantu pöydälle.

Mitä tapahtuu, jos minulla ei ole Pokémonin peruskorttia kädessä?

Näytä silloin kätesi vastustajallesi, sekoita kortti takaisin pakkaan ja ota 7 uutta korttia. Vastustajasi voi sitten valita kaikkiaan 2 lisäkorttia. Jos sinulla ei vielä ole yhtään perus-Pokémonia uusissa korteissasi, toista tämä menetelmä, mutta vastapelaajasi saa ottaa kaikkiaan 2 lisäkorttia kullakin kerralla!

Miltä pelisi pitäisi näyttää





Muista jättää tilaa poistettujen pinolle. Kaikki pelin aikana poistetut kortit, riippumatta siitä, kuinka ne poistetaan, pannaan siihen.



Pelin aikana lisää kortteja pöydälle. Kaikki pöydällä olevat kortit, jotka ovat aktiivisen Pokémonin alueella tai penkillä, ovat ”pelissä”. Pakkasi, palkintosi ja poistettujen pinossa olevat kortit eivät ole ”pelissä”.



Pokémon-kortit, evoluutiokortit (Evolution) ja energiakortit (Energy) ovat pöydällä ”pelissä” sen jälkeen kun pelaat ne kädestäsi. Voit jatkaa näiden korttien käyttämistä pelissä kerta kerran jälkeen. Valmentajakortteja (Trainer) käytetään kerran ja ne heitetään sitten pois.

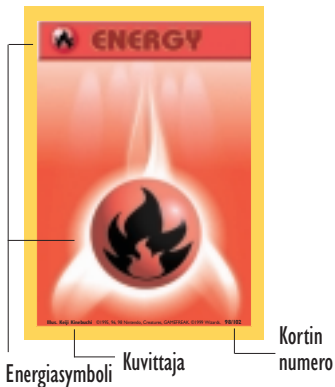
Pokémon-kortti



Valmentajakortti (Trainer)



Energiakortti (Energy)



Energiasymbolien SELITYKSET

-  Ruoho
-  Tuli
-  Vesi
-  Salama
-  Selvänäkijä
-  Taistelu
-  Värätön

Käydään pelaamaan!

Pelin aikana sinä ja vastapelaajasi pelaatte vuorotellen. Sinä et tee mitään vastapelaajan vuorolla, paitsi korvaat aktiivisen Pokémonin, jos se on tyrmätty (katso seuraavaa). Kun on sinun vuorosi, toimi seuraavasti.

Mitä voit tehdä vuorollasi?



Voit tehdä paljon kaikenlaista vuorollasi! Otat aina ensin kortin ja hyökkäät aina viimeiseksi. Tässä on kaikki mitä voit tehdä:

1 OTA kortti

2 TEE JOKIN seuraavista missä tahansa järjestyksessä ja niin usein kuin haluat:

- Pane perus-Pokémon penkille
- Kehitä Pokémonia pelissä
- Liitä energiakortti (Energy) Pokémoniin (vain yksi vuoroa kohti)
- Pelaa valmentajakortti (Trainer)
- Peräännytä aktiivinen Pokémonisi
- Käytä Pokémon-voimaa

3 HYÖKKÄÄ aktiivisella Pokémonilla

4 Vuorosi on nyt OHI

1 OTA kortti

Aloitat aina vuorosi ottamalla kortin. (Jos pakkasi on tyhjä vuorosi alussa, peli päättyy siihen ja vastapelaajasi voittaa.)

2 TEE JOKIN seuraavista missä tahansa järjestyksessä ja niin usein kuin haluat:

- Pane perus-Pokémon penkille.

Valitse perus-Pokémon kädestäsi ja pane se kuvapuoli ylöspäin penkillesi. Sinulla ei voi olla enempää kuin 5 Pokémonia penkillä samanaikaisesti, joten voit panna uuden perus-Pokémonin penkille vain silloin kun penkillä on korkeintaan 4 Pokémonia.

• Kehitä Pokémonia pelissä

Jos sinulla on kortti kädessä, jossa sanotaan "Evolves from so-and-so" (Kehittyy X:stä), ja X on Pokémonin nimi, joka on jo pelissä mukana, voit panna kädessäsi olevan kortin Pokémon-X:n päälle. Tätä kutsutaan Pokémonin "kehitykseksi."

Esimerkki: Julialla on Ninetales-niminen kortti, jossa lukee "Evolves from Vulpix" (Kehittyy Vulpixista), ja hänellä on Vulpix-kortti pelissä. Hän voi panna Ninetales-kortin Vulpix-kortin päälle.

Kun Pokémon kehittyy, se pitää kaikki kortit itseensä liitettynä (energiakortit (Energy), evoluutiokortit (Evolution) jne.) sekä kaikki vahingot, joita se on saanut. Vanhat hyökkäykset ja Pokémon-voimat, joista se kehittyi, katoavat. Kaikki muut Pokémonia koskevat ominaisuudet katoavat: uni, hämmennys, halvaus, myrky, tai mikä tahansa muu ominaisuus, joka voi olla jonkin aiemman Pokémonin hyökkäyksen tulos.



Valitettavasti et saa kehittää Pokémonia, jonka olet juuri pelannut tai kehittänyt saman vuoron aikana.

Kumpikaan pelaaja ei voi kehittää Pokémonia ensimmäisen vuoron aikana. Ja lopuksi, voit kehittää penkillä olevaa Pokémonia, koska sen katsotaan olevan "pelissä"!

• Liitä energiakortti (Energy) Pokémoniin

Ota kädestäsi energiakortti ja liitä se johonkin pelissä olevaan Pokémoniin (pane se Pokémonin kortin alle).



Muita toimia voit tehdä useita kertoja, mutta tämän saat tehdä vain yhden kerran vuorollasi. Muista myös, että voit liittää energiakortin (Energy) penkillä olevaan Pokémoniin. Onhan sekin "pelissä"!

• *Pelaa valmentajakortti (Trainer)*

Kun haluat pelata valmentajakortin (Trainer), tee niin kuin siinä sanotaan, ja pane se sitten poistettujen pinoon.

• *Peräännytä aktiivinen Pokémonisi*

Saat vaihtaa aktiivisen Pokémonin penkilläsi olevan Pokémonin kanssa. Jos haluat tehdä näin, sinun täytyy poistaa aktiiviseen Pokémoniin liitetty energia (Energy), joka vastaa kortin oikeaan alakulmaan kirjoitettua perääntymisen hintaa (Retreat Cost). (Luet lisää hinnoista kohdasta ”Hyökkäys aktiivisen Pokémonin kanssa”.) Jos et voi poistaa energiaa, et voi perääntyä. Jos Pokémoneilla ei ole perääntymisen hintaa (Retreat Cost), niiden ei tarvitse poistaa energiaa perääntyessään, vaan ne voivat perääntyä ”ilmaiseksi”.

Nukkuva tai halvaantunut Pokémon ei voi perääntyä. Hämmäntynyt Pokémon (Confused) voi *yrittää* perääntyä, mutta ei ehkä onnistu. (Syy tähän selitetään myöhemmin säännöissä.)

Kun aktiivinen Pokémon siirtyy penkille (joko perääntyneenä tai muulla tavoin), se pitää energiakorttinsa, evoluutiokorttinsa ja kaikki vahingot, joita se on ehkä saanut. Kaikki muut Pokémonia koskevat ominaisuudet katoavat: uni, hämmennys, halvaus, myrkytys, tai mikä tahansa ominaisuus, joka saattaa olla jonkin aiemman Pokémonin hyökkäyksen tulos.

Jos peräännyt, voit silti hyökätä vuorollasi uuden aktiivisen Pokémonisi kanssa.

• *Käytä Pokémon-voimaa*

Joillakin Pokémoneilla on erikoiset ”Pokémon-voimat”, joita ne voivat käyttää pelissä ollessaan. (Muista, että penkillä oleva Pokémon on myös ”pelissä”.) Monia näistä voimista voidaan käyttää ennen hyökkäystä. Jokainen Pokémon-voima on erilainen, joten sinun kannattaa lukea tarkkaan, kuinka kukin voima toimii.



Pokémon-voima ei ole sama kuin Pokémonin hyökkäys, joten jos käytät Pokémon-voimaa, voit silti hyökätä.













3 HYÖKKÄÄ aktiivisella Pokémonilla

Jos haluat, voit antaa aktiivisen Pokémonisi hyökätä vastustajan aktiivisen Pokémonin kimppuun (tätä kutsutaan myös ”puolustavaksi Pokémoniksi”). Tämä on viimeinen toimi, jonka voit tehdä vuorollasi. Sen jälkeen et voi tehdä mitään muuta. Voit hyökätä vain yhden kerran vuorollasi, ja sinun Pokémonisi voi käyttää vain yhtä hyökkäystä kullakin vuorolla. Kun hyökkäät, kerrot vain vastustajallesi, mitä Pokémonin hyökkäystä käytät. Voit käyttää hyökkäystä vain silloin, kun sinulla on vähintään vaadittu määrä energiaa (Energy) liitettynä aktiiviseen Pokémoniin.



Vaadittu määrä on kirjoitettu hyökkäyksen nimen vasemmalle puolelle.

• Energia

Mikä tahansa energia (Energy) — , , , , ,  tai  — pätee värittömän energian (Colorless Energy) vaatimukseen (). Mutta vain määrätyllä energialla on merkitystä joihinkin energiavaatimuksiin. Voit esimerkiksi käyttää hyökkäyksessä :n kanssa , jonka vieressä on , ainoastaan silloin, kun Pokémonilla on vähintään 3 energiaa liitettynä siihen, ja näistä 2 on -energiaa.




Sinulla on oltava vaadittu määrä energiaa (Energy) liitettynä Pokémoniin sen hyökkäystä varten, mutta sinun ei tarvitse heittää niitä kortteja pois, kun hyökkäät. Kortit ovat edelleen Pokémoniin liittyneitä, ellei kortissa sanota toisin!

• Vahinko

Kun hyökkäät, lue käyttämäsi hyökkäyksen tiedot ja tee niin kuin niissä sanotaan. Pane Pokémonin päälle yksi vahingonmerkki kutakin 10 saatua vahinkoa kohden. Jos Pokémonilla on vahinkojen kokonaismäärä, joka vastaa vähintään sen iskupisteitä (Hit Points) (esim. Pokémonilla on 4 tai enemmän vahingonmerkkejä ja 40 iskupistettä), se tyrmätään heti pelistä pois.

• Heikkous ja vastustuskyky

Joillakin Pokémoneilla on heikkous (Weakness) tai vastustuskyky (Resistance) tiettyntyyppisiä Pokémoneja vastaan. (Charmanderilla on esim. heikkous -Pokémoniin.) Puolustava Pokémon voi vastaanottaa kaksinkertaiset vahingot sellaiselta Pokémonilta, jota kohtaan sillä on heikkous, ja se voi ottaa 30 vahinkoa vähemmän Pokémonilta, jota kohtaan sillä on vastustuskyky.



Hyökkäys ei tavallisesti riipu toimintojärjestyksestä, mutta jos se riippuu siitä, voit ratkaista asian näin! Ensiksi maksat kaikki hinnat (esim. heittämällä pois energiakortit) ennen kuin näet, mitä hyökkäys saa aikaan. Vahinko tulee ennen muita seurauksia. Heikkous sovelletaan ennen muita ominaisuuksia, jotka saattaisivat muuttaa vahingon määrää.

Mitä tapahtuu, kun Pokémonisi tyrmätään?

Kun Pokémonisi tyrmätään, pane sen Pokémonin peruskortti ja kaikki siihen liittyvät kortit (evoluutio- ja energiakortit jne.) poistettujen pinoon. Vastapelaajasi valitsee sitten yhden palkinnoistaan (vaikka sinä olisit itse tyrmännyt Pokémonisi) ja nostaa sen käteensä. Sen jälkeen sinun täytyy korvata aktiivinen Pokémonisi penkillä olevalla Pokémonilla. (Jos et voi tehdä tätä, koska penkki on tyhjä, häviät.) Jos aktiivinen Pokémonisi ja vastustajasi aktiivinen Pokémon on tyrmätty samanaikaisesti, vuorossa oleva pelaaja korvaa oman Pokémoninsa viimeiseksi. Pelaaja, jonka vuoro on, valitsee myös palkintonsa viimeiseksi.

4 Vuorosi on nyt OHI

Joskus on tehtävä joitakin toimia vuorosi jälkeen, mutta ennen kuin vastapelaajan vuoro alkaa. Kun olet tehnyt ne toimet, alkaa vastapelaajasi vuoro.

Mitä tapahtuu jokaisen pelaajan vuoron jälkeen?

Jos pelaajan vuoron jälkeen jommankumman pelaajan aktiivinen Pokémon on myrkytetty, se vahingoittuu, ja jos se on unessa tai halvaantunut, se voi ehkä toipua. Sen jälkeen alkaa seuraavan pelaajan vuoro.

Mikä vaikutus on sanoilla uni, hämmennys, halvaus ja myrky?

Jotkin hyökkäykset aiheuttavat puolustavan Pokémonin nukahtamisen, hämmennyksen, halvaantumisen tai myrkyttymisen. Näitä ei tapahdu penkillä olevalle Pokémonille, vain aktiiviselle Pokémonille – jos Pokémon siirtyy penkille, nämä tapahtumat poistetaan siltä. Pokémonin kehittäminen tarkoittaa myös, että se ei enää nuku, ole hämmennyt, halvaantunut tai myrkytetty.

Asleep (Unessa)

Jos Pokémon on unessa, se ei voi hyökätä eikä perääntyä. Niin pian kuin Pokémon on unessa, käännä se sivuttain merkiksi siitä, että se nukkuu. Heitä kruunaa ja klaavaa kunkin pelaajan vuoron jälkeen. Jos saat kruunan, Pokémon herää (käännä kortti takaisin oikea puoli ylöspäin), mutta jos saat klaavan, se on yhä unessa, ja sinun on odotettava, kunnes voit seuraavalla vuorollasi yrittää herättää sen uudelleen.

Confused (Hämmennyt)

Jos Pokémon on hämmennyt, sinun on heitettävä kruunaa ja klaavaa, kun yrität hyökkäystä sen kanssa tai kun haluat sen perääntyvän. Käännä hämmennyt Pokémon sen pää itseäsi kohti merkiksi siitä, että se on hämmennyt.

Kun yrität saada hämmennyneen Pokémonin perääntymään, sinun on ensin maksettava perääntymismaksu heittämällä pois energiakortit. Heitä sitten kruunaa ja klaavaa. Jos saat kruunan, perääntyvät Pokémonin, kuten normaalisti. Jos saat klaavan, perääntyminen epäonnistuu eikä Pokémon voi yrittää perääntyä uudelleen samalla vuorolla.

Kun hyökkäät hämmennyneen Pokémonin kanssa, heitä kruunaa ja klaavaa. Jos saat kruunan, hyökkäys toimii normaalisti, mutta jos saat klaavan, Pokémonisi hyökkää itsensä kimppuun ja saa 20 vahinkoa. (Jos Pokémonillasi on heikkous tai vastustuskyky sen omaan tyyppiin, tai jos jokin toinen ominaisuus voisi muuttaa hyökkäystä, käytä näitä ominaisuuksia kuten tavallista.)



Jos saat klaavan, aktiivinen Pokémon tekee itselleen 20 vahinkoa, vaikka sen hyökkäys ei tavallisesti tee vahinkoa (kuten Squirtlen vetäytymishyökkäys).

Paralyzed (Halvaantunut)

Jos Pokémon on halvaantunut, se ei voi hyökätä eikä perääntyä. Käännä Pokémon sivuttain merkiksi siitä, että se on halvaantunut. Jos aktiivinen Pokémon on halvaantunut, se toipuu sen pelaajan seuraavan vuoron jälkeen. Käännä kortti taas oikea puoli ylöspäin.



Tämä tarkoittaa sitä, että jos Pokémonisi on halvaantunut, se on poissa toiminnasta seuraavalla vuorollasi ja sen jälkeen se on taas kunnossa.

Korttien asennot

Tavallinen asento



Poisoned (Myrkytetty)

Jos Pokémon on myrkytetty, aseta ”myrkytysmerkki” sen päälle, mistä näkyy että se on myrkytetty.

Niin kauan kuin se on myrkytetty, Pokémon saa 10 vahinkoa jokaisen pelaajan vuoron jälkeen, jättäen huomiotta heikkouden ja vastustuskyvyn. Jos hyökkäys myrkyttää Pokémonin, joka on jo myrkytetty, se ei saa kaksoismyrkytystä, vaan sen sijaan uusi myrkytystila korvaa entisen.



Varmista, että myrkytysmerkki on erilainen kuin vahingonmerkki.

Voiko Pokémon olla unessa ja hämmentynyt samanaikaisesti?

Jos Pokémon on unessa, hämmentynyt tai halvaantunut, ja sitä vastaan tehdään uusi hyökkäys, joka aiheuttaa sen nukahtamisen, hämmentymisen tai halvaantumisen, entinen tila pyyhitään pois ja vain uusi tila on voimassa. Mutta nämä kolme tilaa ovat ainoat hyökkäyksen vaikutukset, jotka korvaavat toinen toisensa. Pokémon esimerkiksi voi hämmentyä ja myrkyttyä samalla kertaa.



LAKKAA NYT LUKEMASTA!

Tiedät nyt tarpeeksi voidaksesi pelata, joten pelaa muutama peli, ennen kuin siirryt eksperttisääntöihin!

