

Τι Χρειάζεστε για να Παίξετε;

Λοιπόν, εσείς και ο αντίπαλος σας θα χρειασθείτε ο καθένας μία τράπουλα 60 καρτών, ένα νόμισμα για κορώνα - γράμματα, και μερικές μάρκες για να σημειώνετε τη φθορά στο Ροκέμον. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε δραχμές ή ό,τι άλλο θέλετε αν μείνετε από μάρκες.



Πώς Κερδίζετε

Στο **Pokémon**, μπορείτε να κερδίσετε με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Πρώτον, στην αρχή του παιχνιδιού ξεχωρίζετε 6 από τις κάρτες σας ως Βραβεία. Κάθε φορά που ένα Ροκέμον του αντιπάλου βγαίνει νοκ άουτ, παίρνετε 1 από τα Βραβεία σας στο χέρι. Όταν πάρετε και τα 6 Βραβεία σας, κερδίσατε το παιχνίδι! (Ετσι θα κερδίσετε τα περισσότερα παιχνίδια σας.) Δεύτερο, μπορείτε να κερδίσετε επίσης να κερδίσετε αν ο αντίπαλός σας δεν έχει Ενεργό Ροκέμον (ή Ροκέμον στον Πάγκο που να μπορεί να το αντικαταστήσει) στο τέλος της κάθε σειράς. Και τέλος, κερδίζετε εάν η τράπουλα του αντιπάλου δεν έχει κάρτες στην αρχή της σειράς του.

Πώς Παίζεται το Παιχνίδι Ροκέμον;

Εσείς και ο αντίπαλός σας παίζετε καθένας στη σειρά του με τις κάρτες που έχετε στα χέρια σας. Κάποιες από αυτές τις κάρτες θα είναι κάρτες Βασικού Ροκέμον, κάρτες Εξέλιξης για να κάνουν μεγαλύτερα και δυνατότερα τα Ροκέμον και κάρτες Ενέργειας για να τα βοηθούν να αγωνιστούν. Μπορείτε επίσης να παίξετε τις κάρτες του Εκπαιδευτή - αυτές κάνουν πολλά διαφορετικά πράγματα που σας βοηθούν να κερδίσετε.

Μπορείτε να έχετε πολλά Ροκέμον στο τραπέζι, αλλά μόνο ένα (που ονομάζεται το "Ενεργό Ροκέμον") θα αγωνίζεται για εσάς κάθε φορά. Τα υπόλοιπα θα κάθονται στον πάγκο, σε περίπτωση που τα χρειασθείτε να αγωνιστούν. Κάθε φορά που είναι η σειρά σας, θα έχετε την ευκαιρία να επιτεθείτε με το Ενεργό Ροκέμον σας, το οποίο είτε θα προκαλέσει φθορά στο Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου (που ονομάζεται "Αμυνόμενο Ροκέμον" κατά την επίθεσή σας) ή θα του κάνει κάτι άλλο, όπως να το Κομίσει, να το Μπερδέψει, να το Παραλύσει ή να το Δηλητηριάσει. Αν η επίθεσή σας προκαλέσει αρκετή φθορά ώστε να βγει νοκ άουτ το Αμυνόμενο Ροκέμον, παίρνετε το 1 από τα 6 Βραβεία σας. Όταν θα πάρετε το 6ο Βραβείο σας (όταν θα έχετε βγάλει νοκ άουτ 6 Ροκέμον του αντιπάλου), κερδίζετε!

Ποια είναι τα Διαφορετικά Είδη Καρτών;

Τα **Βασικά (Basic) Ροκέμον** είναι οι πιο σημαντικές κάρτες.

Αγωνίζονται για εσάς συνέχεια εναντίον του Ροκέμον του αντιπάλου.

Οι **κάρτες Εξέλιξης (Evolution)** παίζονται πάνω από το Βασικό Ροκέμον (ή μερικές φορές πάνω από άλλες κάρτες Εξέλιξης). Κάνουν το Ροκέμον μεγαλύτερο και δυνατότερο.

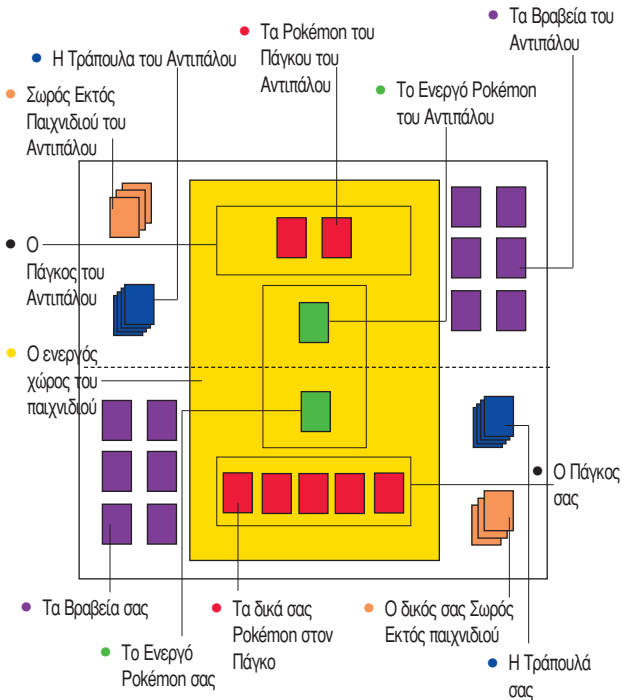
Οι **κάρτες Ενέργειας (Energy)** προσαρτώνται στο Ροκέμον για να του δώσουν ενέργεια που χρειάζεται να χρησιμοποιήσει στις επιθέσεις.

Οι **κάρτες Εκπαιδευτή (Trainer)** είναι κάρτες που χρησιμοποιούνται μόνο μία φορά, κάνουν κάτι μία φορά και μετά πετιούνται.

Πώς να Αρχίσετε το Παιχνίδι

- Ανακατέψτε την τράπουλά σας και τραβήξτε τις πρώτες 7 κάρτες. Τοποθετήστε την υπόλοιπη τράπουλα ανάποδα μπροστά σας.
- Εάν δεν κρατάτε κάρτα Βασικού Ροκέμον στα χέρια σας (θα γράφει "Βασικό Ροκέμον" στην πάνω αριστερή γωνία), δείξτε τις κάρτες σας στον αντίπαλο, ανακατέψτε τις κάρτες πάλι πίσω και τραβήξτε άλλες 7 κάρτες. Ο αντίπαλος τώρα μπορεί να τραβήξει 2 επιπλέον κάρτες. Εάν και πάλι δεν έχετε κάρτα Βασικού Ροκέμον, επαναλαμβάνετε τη διαδικασία, αλλά ο αντίπαλος θα τραβά κάθε φορά 2 επιπλέον κάρτες!
- Εσείς και ο αντίπαλός σας επιλέγετε ο καθένας ένα Βασικό Ροκέμον (θα γράφει "Βασικό Ροκέμον" στην πάνω αριστερή γωνία) και το τοποθετείτε κλειστό. Αυτά θα είναι τα αρχικά σας Ενεργά Ροκέμον.
- Κάθε παίκτης μπορεί εάν θέλει να επιλέξει μέχρι 5 Βασικά Ροκέμον, από τις κάρτες στο χέρι του και να τις βάλει κλειστές στο Πάγκο του (εκεί περιμένουν τα Ροκέμον όσο δεν είναι Ενεργά Ροκέμον).
- Τοποθετήστε τις 6 πάνω κάρτες της τράπουλάς σας κλειστές μπροστά σας. Αυτά είναι τα Βραβεία σας, τα οποία παίρνετε όταν το Ροκέμον του αντιπάλου βγαίνει νοκ άουτ. Δεν μπορείτε να δείτε την κάρτα του Βραβείου μέχρι να το αποκτήσετε.
- Ρίξτε ένα νόμισμα κορώνα - γράμματα για να αποφασίσετε ποιος θα παίξει πρώτος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ειδικό νόμισμα Ροκέμον, αν έχετε ένα.
- Γυρίστε ανάποδα όλα τα Ενεργά Ροκέμον και τα Ροκέμον του Πάγκου που έχουν τοποθετηθεί πάνω στο τραπέζι.

Πώς πρέπει να είναι ο Χώρος του Παιχνιδιού





Βεβαιωθείτε ότι αφήσατε χώρο για το σωρό εκτός παιχνιδιού. Όλες οι κάρτες που πετιούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανεξάρτητα από την αιτία, θα τοποθετούνται εκεί..



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βάζετε όλο και περισσότερες κάρτες στο παιχνίδι. Όλες οι κάρτες πάνω στο τραπέζι που βρίσκονται στην περιοχή Ενεργού Ροκέμον ή στον Πάγκο αναφέρονται ως "εντός παιχνιδιού". Η Τράπουλα, τα Βραβεία και οι κάρτες στο σωρό εκτός παιχνιδιού, δε θεωρούνται "εντός παιχνιδιού."



Οι κάρτες Ροκέμον, οι κάρτες Εξέλιξης και Ενέργειας θα είναι "εντός παιχνιδιού" αφού τις παίξετε από το χέρι σας. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε τις κάρτες αυτές σε κάθε σειρά σας στο παιχνίδι. Αντίθετα, οι κάρτες Εκπαιδευτή χρησιμοποιούνται μία φορά και πετιούνται.

Κάρτα Ροκέμον

Όνομα

Βαθμοί Χτυπημάτων

Φάση Εξέλιξης

Τύπος Ροκέμον (ή Άχρωμο)

Δύναμη Ροκέμον [Pokémon Power] (ή Κόστος και Κείμενο Επίθεσης)

Στοιχεία Ροκέμον

Κόστος και Κείμενο Επίθεσης

Φθορά κατά την Επίθεση

Κείμενο Ιδιότητας

Εικονογράφος

Επίπεδο

Αριθμός Τέρατος

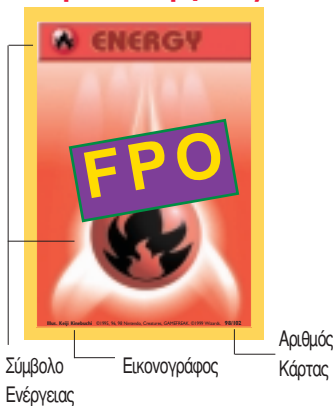
Αριθμός Κάρτας

Σύμβολο Σπανιότητας

Κάρτα Εκπαιδευτή



Κάρτα Ενέργειας



ΚΛΕΙΔΙ για τα σύμβολα Ενέργειας

-  Γρασίδι
-  Φωτιά
-  Νερό
-  Αστραπή
-  Υπερφυσικά Φαινόμενα
-  Πάλη
-  Άχρωμο

Ας παίξουμε!

Παίζετε εσείς και ο αντίπαλος, ο καθένας με τη σειρά του. Όσο παίζει ο αντίπαλος, δεν κάνετε τίποτε μόνο αντικαθιστάτε το Ενεργό σας Ροκέμον εάν βγει νοκ άουτ (βλ. παρακάτω). Όταν έλθει η σειρά σας, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα.

Τι μπορείτε να κάνετε όταν είναι η σειρά σας;



Μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα! Πάντα τραβάτε πρώτα κάρτα, και επιτίθεστε στο τέλος. Ορίστε, όλα όσα μπορείτε να κάνετε:

- 1) Τράβηγμα κάρτας
- 2) Κάντε οποιοδήποτε από τα παρακάτω με όποια σειρά και όσο συχνά θέλετε:
 - Τοποθέτηση Βασικού Ροκέμον στον Πάγκο
 - Εξέλιξη ενός Ροκέμον μέσα στο παιχνίδι
 - Προσαρτήστε πάνω στο Ροκέμον μία κάρτα Ενέργειας (μόνο μία σε κάθε γύρο).
 - Παίξιμο κάρτας Εκπαιδευτή
 - Υποχώρηση του Ενεργού Ροκέμον
 - Χρήση Δύναμης Ροκέμον
- 3) Επίθεση με το Ενεργό Ροκέμον
- 4) Η σειρά σας τελείωσε

1) Τράβηγμα κάρτας

Πάντα αρχίζετε τραβώντας μία κάρτα. (Εάν δεν έχετε άλλες κάρτες, το παιχνίδι τελείωσε, και κερδίζει ο αντίπαλος.)

- 2) Κάντε οποιοδήποτε από τα παρακάτω με όποια σειρά και όσο συχνά θέλετε:

• Τοποθέτηση Βασικού Ροκέμον στον Πάγκο

Επιλέξτε ένα Ροκέμον από το χέρι σας και τοποθετήστε το ανοικτό στον Πάγκο σας. Ποτέ δεν μπορείτε να έχετε παραπάνω από 5 Ροκέμον στον Πάγκο σας, και έτσι μπορείτε να βάζετε ένα νέο Βασικό Ροκέμον στον Πάγκο, μόνο εάν ο Πάγκος έχει 4 ή λιγότερα Ροκέμον.

• Εξέλιξη ενός Ροκέμον μέσα στο παιχνίδι

Εάν έχετε στο χέρι σας κάρτα που αναγράφει "Εξελίσσεται από τάδε " και τάδε είναι το όνομα ενός Ροκέμον που έχετε ήδη παίξει, μπορείτε να παίξετε αυτή την κάρτα από το χέρι σας πάνω στο Ροκέμον τάδε. Αυτό ονομάζεται "εξέλιξη" ενός Ροκέμον.

Παράδειγμα: Η Τζούλιαν έχει μία κάρτα που ονομάζεται Ninetales που γράφει "Εξελίσσεται από Vulpix," και έχει μέσα στο παιχνίδι μία κάρτα Vulpix. Μπορεί να παίξει την κάρτα Ninetales πάνω στην κάρτα Vulpix.

Όταν ένα Ροκέμον εξελίσσεται διατηρεί προσαρτημένες όλες τις κάρτες πάνω του (κάρτες Ενέργειας, κάρτες Εξέλιξης, κ.λπ.) καθώς και κάθε φθορά που πιθανόν έχει υποστεί, αλλά οι παλιές επιθέσεις και οι Δυνάμεις Ροκέμον από το Ροκέμον που εξελίχθηκε εξαφανίζονται. Όλα τα άλλα σχετικά με το Ροκέμον εξαφανίζονται - Ύπνος, Μπέρδεμα, Παράλυση, Δηλητήριο, ή οτιδήποτε άλλο ήταν αποτέλεσμα προηγούμενης επίθεσης από Ροκέμον.



Δυστυχώς, δεν μπορεί να εξελιχθεί ένα Ροκέμον που μόλις παίξατε ή που εξελίχθηκε σε αυτό το γύρο. Επίσης, κανένας παίκτης δεν μπορεί να εξελίξει ένα Ροκέμον κατά τον πρώτο γύρο. Τέλος, ναι, μπορείτε να εξελίξετε ένα Ροκέμον που είναι στον Πάγκο - αφού θεωρείται "εντός παιχνιδιού"!

• Προσάρτηση μίας κάρτας Ενέργειας σε ένα Ροκέμον

Πάρτε μία κάρτα Ενέργειας από αυτές που έχετε στο χέρι σας και προσαρτήστε την σε ένα από τα Ροκέμον που είναι ενεργά (βάλτε την κάτω από την κάρτα Ροκέμον).



Αντίθετα με τις περισσότερες ενέργειες που μπορείτε να κάνετε στη σειρά σας, αυτό μπορείτε να το κάνετε μόνο μία φορά. Επίσης, να θυμάστε ότι μπορείτε να προσαρτήσετε μία κάρτα Ενέργειας και σε κάποιο Ροκέμον που είναι στον Πάγκο σας. Αφού έτσι και αλλιώς είναι και αυτά μέσα στο παιχνίδι!

• Παίξιμο κάρτας Εκπαιδευτή

Όταν θέλετε να παίξετε μία κάρτα Εκπαιδευτή, κάντε ότι γράφει, και μετά πετάξτε την στο σωρό εκτός παιχνιδιού.

• Υποχώρηση του Ενεργού Ροκέμον

Μπορείτε να αλλάξετε το Ενεργό Ροκέμον με ένα από τα Ροκέμον του Πάγκου σας. Για να το κάνετε αυτό, πρέπει να πετάξετε Ενέργεια που έχει προσαρτηθεί στο Ενεργό Ροκέμον ίση με το Κόστος Υποχώρησης που

αναγράφεται στην κάτω δεξιά γωνία. (Θα διαβάσετε περισσότερα σχετικά με το κόστος στην παράγραφο "Επίθεση με το Ενεργό σας Ροκέμον".) Εάν δεν μπορείτε να το κάνετε αυτό, τότε δεν μπορείτε να αποσυρθείτε. Ροκέμον που δεν έχουν κόστος Υποχώρησης δε χρειάζεται να απαλλαγθούν από Ενέργεια όταν υποχωρούν - μπορούν να υποχωρήσουν "δωρεάν."

Ροκέμον Κοιμισμένο ή Παραλυμένο δεν μπορεί να υποχωρήσει. Ένα Μπερδεμένο Ροκέμον μπορεί να δοκιμάσει να υποχωρήσει, αλλά ίσως να μην επιτύχει. (Το γιατί μπορεί να συμβεί αυτό, θα εξηγηθεί στους κανόνες.)

Όταν το Ενεργό κάζεται στον Πάγκο (είτε λόγω υποχώρησης είτε κάθισε για κάποιον άλλο λόγο), διατηρεί τις κάρτες Ενέργειας, όλες τις κάρτες Εξέλιξης και όλες τις μάρκες φθοράς που έχει ήδη. Όλα τα άλλα σχετικά με το Ροκέμον εξαφανίζονται - Ύπνος, Μπερδεμα, Παράλυση, Δηλητήριο, ή οτιδήποτε άλλο ήταν αποτέλεσμα προηγούμενης επίθεσης από Ροκέμον. Όλα αυτά εξαφανίζονται.

Αν υποχωρείτε μπορείτε να επιτεθείτε στον ίδιο γύρο με ένα καινούργιο Ενεργό Ροκέμον.

• Χρήση Δύναμης Ροκέμον

Κάποια Ροκέμον διαθέτουν μία ειδική "Δύναμη Ροκέμον [Ροκέμον Power]" που μπορούν να χρησιμοποιήσουν όταν είναι μέσα στο παιχνίδι. (Μην ξεχνάτε τα Ροκέμον του Πάγκου είναι και αυτά "στο παιχνίδι".) Πολλές από αυτές τις Δυνάμεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν πριν να επιτεθείτε. Κάθε Δύναμη Ροκέμον [Ροκέμον Power] είναι διαφορετική, για αυτό πρέπει να διαβάσετε προσεκτικά πώς λειτουργεί κάθε Δύναμη.















Η Δύναμη Ροκέμον [Ροκέμον Power] δεν είναι το ίδιο με την επίθεση του Ροκέμον, έτσι αν χρησιμοποιήσετε τη Δύναμη Ροκέμον [Ροκέμον Power], μπορείτε ακόμη να επιτεθείτε!

3) Επίθεση με το Ενεργό Ροκέμον

Εάν θέλετε, μπορείτε να επιτεθείτε με το δικό σας Ενεργό Ροκέμον στο Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου (ονομάζεται επίσης "Αμυνόμενο Ροκέμον"). Αυτό είναι το τελευταίο πράγμα που μπορείτε να κάνετε στη σειρά σας - μετά, δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε άλλο. Μπορείτε να επιτεθείτε μόνο μία φορά στη σειρά σας, και αντίστοιχα το Ροκέμον χρησιμοποιεί μία επίθεση κάθε φορά. Για να επιτεθείτε, απλώς ενημερώστε τον αντίπαλο ποια από τις επιθέσεις του Ροκέμον χρησιμοποιείτε. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια επίθεση μόνο εφόσον έχετε προσαρτήσει το απαιτούμενο ποσό Ενέργειας πάνω στο Ενεργό Ροκέμον.




Το απαιτούμενο ποσό αναγράφεται στα αριστερά του ονόματος της επίθεσης.

Οποιοδήποτε είδος Ενέργειας - , , , , , , ή  - μπορεί να μετρήσει έναντι των απαιτήσεων της Άχρωμης Ενέργειας (). Αλλά μόνο η Ενέργεια του κατάλληλου είδους μετρά έναντι των απαιτήσεων Ενέργειας του ίδιου είδους. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μία επίθεση με    δίπλα σε αυτό, μόνο αν αυτό το Ροκέμον έχει τουλάχιστον 3 Ενέργειες προσαρτημένες, δύο από τις οποίες τουλάχιστον θα είναι  Ενέργεια.



Πρέπει να διαθέτετε το απαιτούμενο ποσό Ενέργειας προσαρτημένο πάνω σε ένα Ροκέμον, αλλά δε χρειάζεται να πετάξετε αυτές τις κάρτες για να επιτεθείτε. Οι κάρτες παραμένουν προσαρτημένες στο Ροκέμον εκτός αν οι κάρτες δηλώνουν κάτι διαφορετικό!

Όταν επιτίθεστε, διαβάστε την επίθεση που χρησιμοποιείτε και κάντε ό,τι λέει. Για φθορά ίση με 10 που δέχεται ένα Ροκέμον, τοποθετήστε μία μάρκα πάνω του. Αν ένα Ροκέμον έχει συνολική φθορά τουλάχιστον ίση με τους Βαθμούς Χτυπημάτων (για παράδειγμα, 4 ή περισσότερες μάρκες φθοράς σε ένα Ροκέμον με 40 ΒΧ), βγαίνει αμέσως νοκ άουτ.

Κάποια Ροκέμον παρουσιάζουν Αδυναμία ή Αντίσταση σε συγκεκριμένους τύπους Ροκέμον. (Για παράδειγμα, ο Charmander έχει αδυναμία σε  Ροκέμον.) Ένα Αμυνόμενο Ροκέμον δέχεται διπλή φθορά από ένα Ροκέμον στο οποίο παρουσιάζει Αδυναμία, και δέχεται φθορά μικρότερη κατά 30 από ένα Ροκέμον στο οποίο παρουσιάζει Αντίσταση.



Συνήθως η επίθεση δεν εξαρτάται από τη σειρά με την οποία την κάνετε, αλλά αν όντως εξαρτάται, ορίστε ο τρόπος που θα ακολουθήσετε! Πρώτα, πληρώστε οποιοδήποτε κόστος (για παράδειγμα, πετάτε κάρτες Ενέργειας) προτού να δείτε τι κάνει η επίθεση. Μετά η φθορά προηγείται από οποιαδήποτε άλλα αποτελέσματα. Επίσης, η Αδυναμία εφαρμόζεται πριν από άλλα πράγματα που πιθανόν να αλλάξουν το ποσό της φθοράς.

Τι συμβαίνει όταν το δικό σας Ροκέμον βγει νοκ άουτ;

Όταν ένα από τα Ροκέμον σας βγει νοκ άουτ, τοποθετήστε την κάρτα Βασικού Ροκέμον και όλες τις προσαρτημένες κάρτες του (κάρτες Εξέλιξης, κάρτες Ενέργειας, κ.λπ.) στο σωρό εκτός παιχνιδιού. Τότε ο αντίπαλος επιλέγει ένα

από τα Βραβεία του (ακόμη και εάν εσείς ο ίδιος βγάλατε το Ροκέμον νοκ άουτ!) και το παίρνει στο χέρι του. Μετά από αυτό, πρέπει να αντικαταστήσετε το Ενεργό Ροκέμον με κάποιο από τον Πάγκο σας. (Αν δεν μπορείτε γιατί ο Πάγκος σας είναι άδειος, χάνετε.) Αν το δικό σας Ενεργό Ροκέμον και του αντιπάλου βγουν νοκ άουτ συγχρόνως, ο παίκτης που έπαιζε αντικαθιστά τελευταίος το Ροκέμον του. Ο παίκτης που έπαιζε, επιλέγει το Βραβείο του τελευταίος.

4) Η σειρά σας τελειώσει

Μερικές φορές υπάρχουν πράγματα που πρέπει να γίνουν αφού θα έχει τελειώσει η σειρά σας και πριν να αρχίσει η σειρά του αντιπάλου. Αφού κάνετε αυτά τα πράγματα, αρχίζει η σειρά του αντιπάλου.

Τι Συμβαίνει μετά τη Σειρά Κάθε Παίκτη;

Μετά τη σειρά κάθε παίκτη, αν το Ενεργό Ροκέμον ενός από τους δύο παίκτες είναι Δηλητηριασμένο θα δεχθεί τη φθορά, και εάν Κοιμήθηκε ή Παρέλυσε μπορεί να αναρρώσει. Μετά αρχίζει η σειρά του επόμενου παίκτη.

Πώς λειτουργούν ο Ύπνος, το Μπέρδεμα, η Παράλυση και το Δηλητήριο;

Κάποιες επιθέσεις προκαλούν στο Αμυνόμενο Ροκέμον Ύπνο, Μπέρδεμα, Παράλυση ή Δηλητηρίαση. Αυτά δε συμβαίνουν σε Ροκέμον του Πάγκου, μόνο σε Ενεργό Ροκέμον - στην πραγματικότητα αν ένα Ροκέμον πάει στον Πάγκο, αυτά χάνονται από πάνω του. Και η εξέλιξη ενός Ροκέμον σημαίνει ότι δε θα είναι πια Κοιμισμένο, σε Μπέρδεμα, Παραλυμένο ή Δηλητηριασμένο.

Κοιμισμένο

Αν ένα Ροκέμον είναι κοιμισμένο, δεν μπορεί να επιτεθεί ή να υποχωρήσει. Μόλις το Ροκέμον είναι Κοιμισμένο, γυρίστε το στα πλάγια για να δείξετε ότι είναι Κοιμισμένο. Μετά τη σειρά κάθε παίκτη, ρίξτε ένα νόμισμα κορώνα - γράμματα. Αν είναι κορώνα, το Ροκέμον ξυπνά (γυρίστε κανονικά ανοικτή την κάρτα), αλλά αν είναι γράμματα παραμένει Κοιμισμένο, και θα πρέπει να περιμένετε τη σειρά σας για να προσπαθήσετε ξανά να το ξυπνήσετε.

Μπερδεμένο

Αν ένα Ροκέμον είναι Μπερδεμένο, πρέπει να ρίχνετε ένα νόμισμα κορώνα - γράμματα όταν προσπαθείτε να επιτεθείτε ή να υποχωρήσετε με αυτό. Γυρίστε

ένα Μπερδεμένο Ροκέμον ώστε το κεφάλι του να κατευθύνεται προς το μέρος σας για να φανεί ότι είναι Μπερδεμένο.

Όταν προσπαθείτε να κάνετε ένα Μπερδεμένο Ροκέμον να υποχωρήσει, πρώτα πρέπει να πληρώσετε το Κόστος Υποχώρησης πετώντας τις κάρτες Ενέργειας. Κατόπιν ρίξτε ένα νόμισμα κορώνα - γράμματα. Αν είναι κορώνα το Ροκέμον υποχωρεί κανονικά. Αν είναι γράμματα, η υποχώρηση αποτυχαίνει, και το Ροκέμον δεν μπορεί να προσπαθήσει να υποχωρήσει σε αυτό το γύρο.

Όταν επιτίθεστε με Κομισμένο Ροκέμον, ρίχνετε ένα νόμισμα κορώνα - γράμματα. Αν είναι κορώνα, η επίθεση εκτελείται κανονικά, αλλά αν είναι γράμματα, το Ροκέμον επιτίθεται στον εαυτό του προκαλώντας φθορά ίση με 20. (Αν το Ροκέμον σας παρουσιάζει Αδυναμία ή Αντίσταση στο δικό του τύπο, ή αν υπάρχει κάποια άλλη ενέργεια που θα άλλαζε την επίθεση, εφαρμόστε αντίστοιχα.)



Στα γράμματα, το Ενεργό Ροκέμον προκαλεί φθορά ίση με 20 στον εαυτό του, ακόμη και αν η επίθεσή του κανονικά δεν προκαλεί φθορά (όπως η Απόσυρση επίθεσης του Squirtle).

Θέσεις Καρτών

Κανονική Θέση

Κομισμένο



Παραλυμένο



Μπερδεμένο

Παραλυμένο

Αν ένα Ροκέμον είναι παραλυμένο δεν μπορεί να επιτεθεί ούτε να υποχωρήσει. Γυρίστε το Ροκέμον στη μία πλευρά για να δείχνει ότι είναι Παραλυμένο. Αν ένα Ενεργό Ροκέμον είναι Παραλυμένο, αναρρώνει μετά την επόμενη σειρά του παίκτη του. Γυρίστε την κάρτα προς τα πάνω και πάλι.



Αυτό σημαίνει ότι αν το Ροκέμον παραλύσει, θα είναι εκτός δράσης την επόμενη φορά που θα είναι η σειρά σας και μετά θα είναι και πάλι εντάξει.

Δηλητηριασμένο

Αν ένα Ροκέμον Δηλητηριαστεί, τοποθετήστε "ένδειξη δηλητηρίου" πάνω του, για να φαίνεται ότι είναι Δηλητηριασμένο.

Όσο διάστημα παραμένει Δηλητηριασμένο, δέχεται φθορά ίση με 10, μετά από τη σειρά κάθε παίκτη, αγνοώντας την Αδυναμία και την Αντίσταση. Αν κάποια επίθεση προκαλεί τη Δηλητηρίαση του Ροκέμον που έχει ήδη δηλητηριαστεί, δε δηλητηριάζεται διπλά, η νέα κατάσταση Δηλητηρίασης αντικαθιστά την παλαιότερη.



Προσέξτε ώστε ό,τι χρησιμοποιείτε για ένδειξη δηλητηρίου να διαφέρει από τη μάρκα φθοράς.

Μπορεί το Ροκέμον να είναι συγχρόνως Κοιμισμένο και Μπερδεμένο;

Αν το Ροκέμον είναι Κοιμισμένο, Μπερδεμένο ή Παραλυμένο και δέχεται νέα επίθεση που προκαλεί Ύπνο, Μπέρδεμα ή Παράλυση, η παλαιότερη κατάσταση διαγράφεται και ισχύει μόνο η νέα. Αλλά αυτές οι τρεις καταστάσεις είναι τα μόνο αποτελέσματα επίθεσης που διαγράφουν το ένα το άλλο. Για παράδειγμα, ένα Ροκέμον μπορεί να είναι συγχρόνως Μπερδεμένο και Δηλητηριασμένο.









ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΕΤΕ!

Γνωρίζετε αρκετά για να αρχίσετε να παίζετε, γι' αυτό παίξτε μερικά παιχνίδια πριν προχωρήσετε στους Κανόνες για Προχωρημένους!

Γιατί υπάρχουν Τόσες Διαφορετικές Κάρτες;

Ένα από τα πράγματα για τα οποία διαφέρει το **Pokémon** από τα άλλα παιχνίδια με κάρτες, είναι το ότι αποτελεί παιχνίδι ανταλλαγής καρτών. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν πολλές διαφορετικές κάρτες τις οποίες μπορείτε να συλλέξετε και να ανταλλάξετε με τους φίλους σας. Επίσης, δεν περιορίζεστε στο να χρησιμοποιείτε τις τράπουλες που αγοράζετε - μπορείτε να χρησιμοποιείτε όλες τις κάρτες που έχετε για να σχηματίσετε ολοκαίνουργες τράπουλες! Μεγάλο μέρος της διασκέδασης σε ένα παιχνίδι ανταλλαγής καρτών οφείλεται στο σχηματισμό διαφορετικών ομάδων καρτών που χρησιμοποιούν διαφορετικές στρατηγικές.

Πώς να Σχηματίσετε μία Νέα Τράπουλα;

Η τράπουλά σας αποτελείται από 60 κάρτες ακριβώς, και δε γίνεται να έχετε περισσότερες από 4 άλλες κάρτες εκτός από τις βασικές κάρτες Ενέργειας στην τράπουλα (οι βασικές κάρτες Ενέργειας είναι οι , , , , , και ). Μία κάρτα είναι ίδια με κάποια άλλη κάρτα, αρκεί να έχει το ίδιο όνομα - δεν έχει σημασία αν οι κάρτες έχουν διαφορετική ζωγραφιά ή προέρχονται από διαφορετικές σειρές.

Για να σχηματίσετε νέα τράπουλα, προσέξτε ότι εκτός από τις κάρτες Εκπαιδευτή, όλες οι άλλες κάρτες έχουν διαφορετικό τύπο Ενέργειας πάνω τους. Η τράπουλά σας θα πρέπει να περιλαμβάνει ένα ή δύο από τους βασικούς τύπους Ενέργειας, και μπορείτε να επιλέξετε να προσθέσετε μερικά Άχρωμα (★) Pokémon αν θέλετε. Αν επιλέξετε έναν τύπο Ενέργειας, θα έχετε πάντα το σωστό είδος Ενέργειας για το Pokémon σας, αλλά δεν θα έχετε ποικιλία. Αν έχετε αρκετούς τύπους Ενέργειας, θα έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε περισσότερα Pokémon, αλλά θα υπάρχει ο κίνδυνος να μην τραβήξετε το σωστό τύπο Ενέργειας για το Pokémon σας. Βεβαιωθείτε ότι η τράπουλά σας έχει αρκετές κάρτες Ενέργειας (οι περισσότερες τράπουλες χρειάζονται 25 με 30). Αφού επιλέξατε τους τύπους Ενέργειας, διαλέξτε Pokémon και κάρτες Εκπαιδευτή που συνδυάζονται καλά. Θέλετε να σχηματίσετε μεγάλο Pokémon για να συντρίψετε τον αντίπαλό σας; Τότε να βάλετε πολλές κάρτες Εξέλιξης και μερικές κάρτες Εκπαιδευτή όπως η Pokédex που σας βοηθά να βρείτε τις κάρτες Εξέλιξης. Θέλετε να προκαλέσετε μεγάλη φθορά γρήγορα στο Pokémon του αντιπάλου; Τότε διαλέξτε Pokémon που δεν χρειάζονται να εξελιχθούν και κάρτες όπως η Έξτρα Δύναμη [PlusPower] που προκαλούν επιπλέον φθορά.

Αφού σχηματίσετε την τράπουλά σας, παίξτε με αυτήν όσο συχνά και ενάντια σε όσες περισσότερες τράπουλες μπορείτε. Δείτε τι πηγαίνει καλά και τι όχι, και μετά κάντε αλλαγές. Αν συνεχίσετε να τη βελτιώνετε, θα αποκτήσετε μία τράπουλα που θα δείχνει σε όλους ότι είστε ο Πρωταθλητής Pokémon όλων των εποχών!