



מה צריך כדי לשחק?

אז זה ככה - כל אחד מהמשתתפים צריך חפישה בת שישים קלפים, מטבע שאפשר להטיל, ומונים כדי לסמן את הנזק לפוקימון. מובן שאם המונים אוזלים אפשר להשתמש במטבעות, או בכל חפץ אחר.

איך מנצחים?

ב-Pokémon קיימות שלוש דרכים שונות לנצח. ראשית, בתחילת המשחק מכינים שישה קלפים שימשו כפרסים. בכל פעם שפוקימון של היריב מובס עליכם לקחת פרס אחד מהערמה ליד. מנצח מי שהצליח לקחת את כל ששת הפרסים (זו הדרך לנצח ברוב המשחקים)! דרך נוספת לנצח היא כאשר אין ליריבכם בסוף תור כלשהו, פוקימון פעיל (או פוקימון מסופסל להחלפה). אחרון חביב, אם בתחילת התור אזלו ליריב כל הכרטיסים בערמה.

איך בכלל משחקים ב-Pokémon?

אתם ויריבים משחקים איש בתורו בקלפים שאתם מחזיקים ביד. כמה מהקלפים יהיו קלפי Pokémon בסיסי, קלפי התפתחות שיכולים להגדיל את הפוקימונים ולחזק אותם, או קלפי אנרגיה שעוזרים לפוקימון להילחם. ויש גם קלפי מאמן ובעזרתם תוכלו לעשות דברים רבים שיגדילו את סיכויכם לנצח.

ייתכן מצב שבו יהיו בבת-אחת כמה פוקימונים שלכם על השולחן, אבל רק אחד מהם (שנקרא "הפוקימון הפעיל" שלכם) נלחם עבורכם בזמן זה. האחרים ישבו על הספסל בהיכון לרגע שתגייסו אותם למלחמה. בכל תור, תקבלו הזדמנות לתקוף בעזרת הפוקימון הפעיל. ואז, הפוקימון הפעיל שלכם, יגרום לפוקימון הפעיל של יריבכם (שבזמן שאתם תוקפים, נקרא "פוקימון מגן") נזק, או משהו אחר, למשל, יביא אותו למצב רדום, מבולבל, משותק, או מורעל. אם המתקפה שלכם גורמת די נזק ליריב כדי להביס את הפוקימון המגן שלו, זכותכם לקחת אחד מתוך ששת הפרסים. לקחתם את הפרס השישי? (כלומר, הבסתם שישה פוקימונים של היריב), הניצחון שלכם!

מהם סוגי הקלפים השונים?

הקלפים החשובים ביותר הם קלפי **פוקימון בסיסי**. הם נלחמים בפוקימון היריב, תור אחרי תור.

בקלפי התפתחות משחקים מעל לקלפי פוקימון בסיסי (ולפעמים מעל לקלפי התפתחות אחרים). הם גורמים לפוקימון שלכם להיות גדול וחזק יותר.

את **קלפי האנרגיה** מצרפים לפוקימונים כדי לחזק אותם באנרגיה הדרושה להם במתקפות.

קלפי מאמן הם קלפים לשימוש חד-פעמי. הם פועלים בצורה מסוימת, ואז זורקים אותם.

מתחילים לשחק

- קודם כל, עליכם לטרוף היטב את חפיסת הקלפים ולשלוף מתוכה שבעה קלפים, אותם תחזיקו ביד. הניחו את שאר הקלפים, הפוכים, לפניכם.

- אתם והיריב בוחרים מתוך הקלפים שאתם מחזיקים ביד, קלף פוקימון בסיסי אחד (בפינה השמאלית העליונה כתוב עליהם "פוקימון בסיסי"), ומניחים אותו הפוך. זה יהיה הפוקימון הפעיל המתחיל שלכם.

- כל אחד מהשחקנים רשאי, אבל לא חייב, לבחור עד חמישה קלפי פוקימון בסיסי מתוך הקלפים שאתם מחזיקים בהם, ולהניח אותם הפוכים על הספסל שלכם (שם יושבים הפוקימונים ומחכים לתורם להיות פוקימון פעיל).

- הניחו לפניכם את ששת הקלפים העליונים בערמת הקלפים ההפוכים. אלה הם הפרסים שתקחו בכל פעם שתביסו פוקימון של היריב. אסור להסתכל בקלף פרס לפני שלוקחים אותו.

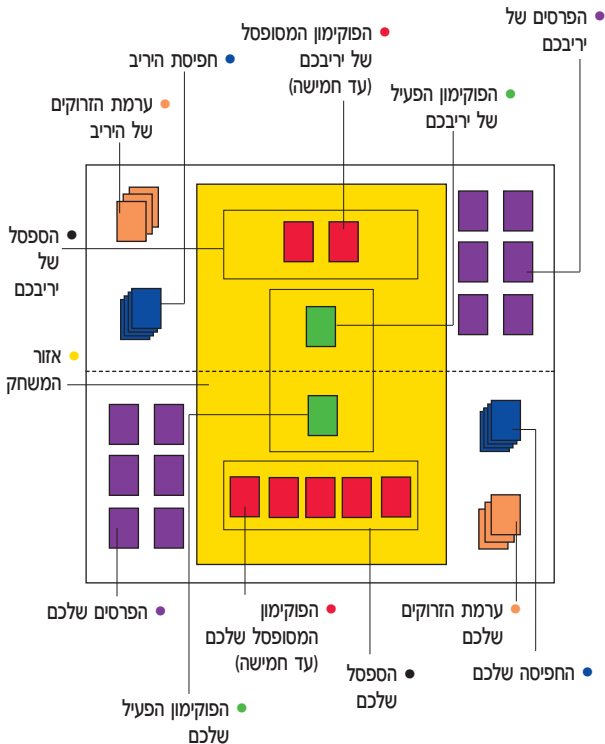
- הטילו מטבע כדי להחליט מי מתחיל. אפשר להשתמש במטבע פוקימון מיוחד, אם יש לכם אחד כזה.

- הפכו את קלף הפוקימון הפעיל ואת קלפי הפוקימונים המסופסלים שהנחתם על השולחן, כך שפניהם יפנו כלפי מעלה.

ומה קורה כשאין קלף פוקימון בסיסי אחד?

עליכם רק להראות את הקלפים שאתם מחזיקים, ליריב, להחזיר אותם לחפיסה, לטרוף שוב ולמשוך שבעה קלפים חדשים. ליריב מותר למשוך עוד שני קלפים. אם עדיין לא קיבלתם פוקימון בסיסי, אתם רשאים לחזור על הפעולה עד שתקבלו פוקימון בסיסי, אבל בכל פעם היריב מושך שני כרטיסים משלו!

איך אמור אזור המשחק להיראות



אל תשכחו להשאיר מקום לערמת הזרוקים. כל הקלפים שזרקתם בזמן המשחק חייבים להגיע לשם, ולא חשוב למה נזרקו.



עוד ועוד קלפים יגיעו במהלך המשחק לשולחן. כל הקלפים המונחים על השולחן באזור הפוקימון הפעיל או על הספסל נקראים קלפים "במשחק". החפיסה שלכם, הפרסים והקלפים בערמת הזרוקים לא נחשבים "במשחק".



קלפי פוקימון, קלפי התפתחות וקלפי אנרגיה חייבים להיות על השולחן - "במשחק" - אחרי שסיימתם לשחק בהם בידכם. אפשר להמשיך ולהשתמש בהם בכל תור. אבל בקלפי מאמן מותר להשתמש רק פעם אחת, ואז חייבים לזרוק אותם.



קלף פוקימון

שם

נקודות פגיעה

סוג פוקימון (או חסר צבע)

דרגת התפתחות

כוח פוקימון (או מחיר מתקפה וכיתוב)

מחיר מתקפה או כיתוב

כיתוב מריח

מאייר

רמה

מספר מפלצת

סמל נדירות

מספר קלף

120 HP

Charizard

Evolves from Charmeleon. Put Charizard on the Stage 1 card.

Stage 1

Flame

Height: 5'7", Weight: 200 lbs.

Pokémon Power: Energy Burn As often as you like during your turn (before your attack), you may turn all Energy attached to Charizard into ♣ Energy for the rest of the turn. This power can't be used if Charizard is Asleep, Confused, or Paralyzed.

Fire Spin Discard 2 Energy cards attached to Charizard in order to use this attack. 100

weakness resistance retreat cost

Spits fire that is hot enough to melt boulders. Known to unintentionally cause forest fires. LV.76 #6

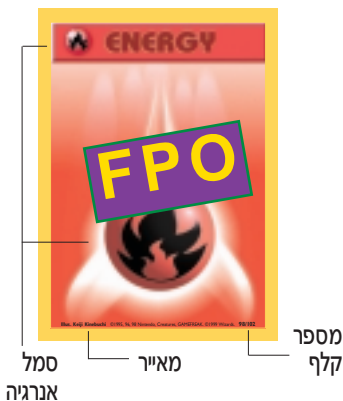
Ill. Mizuhara Akira ©1995, ©1999 Nintendo, Creatures, GIGA, GPT, Inc. 4/102

קלף מאמן



קלף אנרגיה

מפתח לסמלי אנרגיה	
	Grass
	Fire
	Water
	Lightning
	Psychic
	Fighting
	Colorless



הולכים לשחק!

אתם ויריבכם משחקים בתורות. בזמן שהיריב משחק, אינכם עושים כלום, אלא מחליפים את הפוקימון הפעיל אם הוא מובס (ראו בהמשך). בתורכם - עקבו אחרי הצעדים הבאים.

מה אתם יכולים לעשות בתורכם?

המון דברים אתם יכולים לעשות בתורכם! תמיד לוקחים קלף ראשונים, ותמיד תוקפים אחרונים. אלה הדברים שתוכלו לעשות:



1 לקחת קלף

2 לעשות את כל הדברים הבאים, באיזה סדר וכמה פעמים שתרוצו:

- להושיב פוקימון בסיסי על הספסל
- לפתח פוקימון במשחק
- לצרף קלף אנרגיה לפוקימון (רק פעם אחת בתור)
- לשחק בקלף מאמן
- לסגת עם הפוקימון הפעיל
- לנצל את כוח הפוקימון

3 לתקוף בעזרת הפוקימון הפעיל

4 זמנכם תם

1 קחו קלף

תורכם מתחיל תמיד בלקיחת קלף (אם החפיסה ריקה בתחילת תורכם, המשחק מסתיים. היריב ניצח).

2 כל אחת מהפעולות הבאות מותר לכם לעשות בסדר שמתחשק

לכם, וכמה פעמים שתרוצו:

• להושיב פוקימון בסיסי על הספסל

בחרו פוקימון בסיסי מהקלפים שבידכם והניחו אותו הפוך על הספסל שלכם. יותר מחמישה פוקימונים לא יכולים אף פעם לשבת על הספסל. כלומר, מותר להושיב על הספסל פוקימון בסיסי רק אם נמצאים שם ארבעה פוקימונים בסיסיים לכל היותר.

• לפתח פוקימון במשחק

אם אתם מחזיקים ביד קלף שכתוב עליו "מפתח מפלוני אלמוני" ושם הפוקימון שמשתתף במשחק הוא פלוני אלמוני, מותר לכם להניח את הקלף שבידכם על פוקימון פלוני אלמוני. לפעולה זו קוראים "לפתח" פוקימון.

דוגמא: יעל מחזיקה קלף בשם Ninetales וכתוב עליו: "מפתח מ-Vulpix", וקלף Vulpix שלה במשחק. מותר לה להניח את הקלף Ninetales על קלף Vulpix.

כאשר פוקימון מתפתח, הוא שומר לעצמו את כל הקלפים המצורפים אליו (קלפי אנרגיה, קלפי התפתחות וכו'), וגם את כל הנזקים שנגרמו לו (אם יש לו כאלה). אבל, הוא לא מקבל את המתקפות הישנות ואת כוח הפוקימון של הפוקימון שממנו הוא התפתח. למעשה, כל הדברים האחרים שקשורים בפוקימון נעלמים - רדום, בלבול, שיתוק, מורעל, וכל הדברים האחרים שעשו לו אולי פוקימונים אחרים קודם.

מצטער, אי-אפשר לפתח פוקימון ששיחקתם איתו כרגע, או שפיתחתם בתור זה. וחץ מזה, אסור לאף אחד מהשחקנים לפתח פוקימון בתור הראשון. והדבר האחרון, אה, כן, מותר לכם לפתח פוקימון על הספסל - זה נחשב "במשחק".



• צירוף קלף אנרגיה לבוקימון

קחו קלף אנרגיה מאלה שאתם מחזיקים ביד וצרפו אותו לאחד הפוקימונים במשחק (הניחו אותו מתחת לקלף פוקימון).

בניגוד לרוב הדברים האחרים שמותר לכם לעשות בתורכם, פעולה זו אפשר לעשות רק פעם בתור. ועוד משהו, אל תשכחו שאפשר לצרף קלף אנרגיה לפוקימון על הספסל. אחרי הכל, גם זה "במשחק"!



• **משחק בקלף מאמץ**

כאשר אתם משחקים בקלף מאמץ, עשו מה שכתוב עליו, והניחו אותו בערמת הזרוקים.

• **נסיגת הפוקימון הפעיל**

מותר להחליף את הפוקימון הפעיל באחד הפוקימונים על הספסל. לשם כך, עליכם לזרוק אנרגיה מצורפת לפוקימון הפעיל בערך השווה למחיר הנסיגה שכתוב בפינה הימנית התחתונה (בפרק "מתקפה בעזרת הפוקימון הפעיל שלך" תמצאו עוד חומר על מחירים). אם אינכם יכולים לעשות זאת, אינכם יכולים לסגת. פוקימון ללא מחיר נסיגה אינו צריך להיפטר מאנרגיה בזמן נסיגה - להם מותר לסגת "ללא מחיר".

פוקימון אינו יכול לסגת במצב רדום, או משותק. פוקימון מבלבל יכול לנסות לסגת, אבל ייתכן שלא יצליח (הסיבה לכך מוסברת מאוחר יותר בכללים).

כאשר הפוקימון הפעיל שלכם הולך לספסל (ולא חשוב אם הוא נסוג, או הגיע לשם בדרך אחרת), הוא ממשיך לשמור על קלפי האנרגיה שלו, על קלפי ההתפתחות שלו, וגם על נזקים שאולי קרו בדרך. כל הדברים האחרים שקשורים לפוקימון נעלמים - רדום, בלבול, שיתוק, רעל, או דברים אחרים שקרו לו עקב מתקפה שערך עליו אחד הפוקימונים קודם לכן.

גם אם תיסוגו, עדיין מותר לכם לתקוף בתור זה בעזרת הפוקימון הפעיל החדש.

• **ניצול כוח הפוקימון**

חלק מהפוקימונים מחזיקים ב"כוח פוקימון" מיוחד, ויכולים לנצל אותו כאשר הם במשחק (נא לא לשכוח - גם פוקימונים מסופסלים הם "במשחק"). ברבים מהכוחות תוכלו להשתמש עוד לפני שתתקפו. לפוקימונים שונים, יש כוחות שונים ולכן כדאי מאוד לשים לב לכתוב בהמשך כדי לראות איך פועל כל אחד מהכוחות.

כוח פוקימון ומתקפת פוקימון אינם אותו הדבר, לכן, אם אתם משתמשים בכוח פוקימון, עדיין מותר לכם לתקוף!



3 התקיפו בעזרת הפוקימון הפעיל

מותר לכם לתקוף את הפוקימון הפעיל של יריבכם (שנקרא גם "הפוקימון המגן") בעזרת הפוקימון הפעיל שלכם. זו הפעולה האחרונה שמותר לכם לעשות במשך התור שלכם - אחריה אסור לעשות כל דבר אחר. אי-אפשר לתקוף יותר מפעם אחת במשך תור, ולפוקימון שלכם מותר להשתמש במתקפה אחת בכל תור. כדי לתקוף, עליכם רק לומר ליריב באיזו מתקפה של הפוקימון אתם משתמשים. מותר להשתמש במתקפה רק אם עומדת לרשותכם לפחות כמות האנרגיה הדרושה המצורפת לפוקימון שלכם.

הכמות הדרושה רשומה בצד השמאלי של שם המתקפה.



• אנרגיה

כל אחד מסוגי האנרגיה - ⚡, ☀️, 🌊, 🌋, 🌱, 🌪️, 🌀, 🌪️, 🌪️ - יכול להתווסף לאנרגיה חסרת צבע (⚡). אבל רק אנרגיה מהסוג המתאים יכולה להתווסף לדרישות האנרגיה של סוג זה. למשל, מותר לך להשתמש במתקפה ב- ⚡🌋🌋 רק אם מצורפות לפוקימון זה שלוש אנרגיות לפחות, ולפחות שתיים מהן אנרגיה 🌋.

כדי להשתמש במתקפת פוקימון, עליכם להחזיק בכמות האנרגיה הדרושה למתקפה שלו, אבל אינכם חייבים לזרוק את הקלפים האלה כדי לתקוף. אם לא כתוב על הקלף דבר-מה אחר, הקלפים נשארים מצורפים לפוקימון!



• נזק

כשאתם תוקפים, קראו את המתקפה שאתם משתמשים בה ועשו מה שכתוב בה. שימו מונה אחד על הפוקימון על כל 10 נקודות נזק שנגרם לו. אם קורה שפוקימון חוסף נזק כולל השווה, לפחות, לנקודות הפגיעה שלו (למשל, ארבעה מוני נזק על פוקימון בעל ארבעים נקודות פגיעה), הוא מובס מיד.

• חולשה ועמידות

יש פוקימונים בעלי חולשה, או עמידות לפוקימונים מסוגים מסוימים אחרים (ל-Charmander, למשל, יש חולשה לפוקימון Ⓞ). הנזק שפוקימון מגן חוסך מפוקימון שכלפיו יש לו חולשה, הוא כפול, אבל הוא מקבל שלושים נקודות פחות מפוקימון שכלפיו יש לו עמידות.

רוב המתקפות לא תלויות בסדר שאתם עושים אותן, אבל לפעמים הסדר כן משנה, וזו הדרך לתכנן אותן! קודם כל, שלמו את כל המחירים (למשל, להיפטר מקלפי אנרגיה) עוד לפני שתציצו במתקפה ותראו מה היא עושה. אחר-כך, שימו את החולשה לפני דברים אחרים שיכולים לשנות את כמות הנזק.



• מה קורה כשהפוקימון שלכם מובס?

בכל פעם שהפוקימון שלכם מובס, הניחו אותו ביחד עם כל הקלפים המצורפים אליו (קלפי התפתחות, קלפי אנרגיה, וכו') בערמת הזרוקים שלכם. זה הזמן ליריבכם לבחור את אחד הפרסים שלהם (אפילו אם הבסתם את הפוקימון שלכם, בעצמכם!), ולהעביר אותו ליד. ואז, עליכם להחליף את הפוקימון הפעיל באחד הפוקימונים הממתינים על הספסל (אם הספסל שלכם ריק, ואינכם יכולים לעשות זאת - הפסדתם). אם הפוקימון הפעיל שלכם, והפוקימון הפעיל של יריבכם מובסים באותו זמן, השחקן שתורו להחליף את הפוקימון הוא זה שנשאר בחיים. גם שחקן שתורו הגיע לבחור בפרס שורד.

4 זמנכם תם

קורה שעליכם לעשות דברים אחרי שתורכם הסתיים, אבל תור יריבכם עוד לא התחיל. אחרי שתסימו דברים אלה, יתחיל תורו של היריב.

מה קורה בסוף כל תור?

אם פוקימון פעיל של אחד השחקנים מורעל בסיום תור אחד השחקנים, הוא יקבל נזק, ואם הוא רדום, או משותק הוא יכול להחלים. ואז מתחיל תור השחקן הבא.

איך פועלים המצבים: רדום, בלבול, שיתוק ומורעל?

יש מתקפות שגורמות לפוקימון המגן להיות במצב רדום, מבולבל, משותק או מורעל. מצבים אלה לא קורים לשחקנים מסופסלים, אלא רק לפוקימונים פעילים - למעשה, אם פוקימון הולך לספסל, מצבים אלה נעלמים. גם פיתוח של פוקימון מוריד ממנו מצבים אלה.

רדום

פוקימון אינו יכול לתקוף, או לסגת במצב רדום. מרגע שפוקימון נעשה רדום עליכם להניח אותו על צידו כדי להראות שהוא רדום. בסוף כל תור עליכם להטיל מטבע. אם המטבע נופל על 'עץ', הפוקימון מתעורר (החזירו את הקלף כשפניו כלפי מעלה), אבל אם המטבע נפל על 'פלי', הפוקימון ממשיך להיות רדום, ועליכם לחכות עד לסיום התור הבא כדי לנסות שוב להעיר אותו.

מבולבל

אם פוקימון מבולבל עליכם להטיל מטבע בכל פעם שברצונכם לתקוף בעזרתו, או כאשר אתם מנסים לגרום לו לסגת. הפנו את קלף הפוקימון המבולבל כשראשו נוטה אליכם, כדי להראות שהוא מבולבל.

כדי לגרום לפוקימון מבולבל לסגת, עליכם לשלם קודם כל את מחיר הנסיגה על-ידי זריקת קלפי אנרגיה. אחר-כך, הטילו מטבע. אם המטבע יוצא עץ, אפשר לסגת עם הפוקימון כרגיל. אם המטבע יוצא פלי, אי-אפשר לסגת והפוקימון הזה לא יכול לנסות שוב בתור הזה.

כדי לתקוף בעזרת פוקימון מבולבל צריך להטיל מטבע. אם המטבע יוצא עץ, המתקפה מתקיימת כרגיל, אבל אם המטבע יוצא פלי, הפוקימון שלכם תוקף את עצמו וסופג עשרים נקודות נזק (אם יש לפוקימון שלכם חולשה או עמידות לסוג שלו, או שקיים גורם אחר שיכול להשפיע על המתקפה, עליכם להשתמש בהם כרגיל).

בעץ, הפוקימון הפעיל גורם לעצמו עשרים נקודות נזק, אפילו אם המתקפות שלו אינן גורמות בדרך כלל נזק (למשל מתקפת נסיגה של Squirtle).



מישותק

פוקימון משותק אינו יכול לתקוף או לסגת. עליכם להניח אותו על צידו, כדי להראות שהוא משותק. אם פוקימון פעיל משותק, הוא מחלים אחרי התור הבא של השחקן שלו. החזירו את הקלף כשפניו מופנות כלפי מעלה.

זאת אומרת שאם הפוקימון שלכם נמצא במצב שיתוק הוא ייצא מכלל פעולה בתור הבא שלכם, אבל אחר-כך יסתדר ויתנהג כרגיל.



סידור הקלפים

סידור רגיל



אם פוקימון מורעל, הניחו עליו "מציין רעל" כדי להראות שהוא מורעל. בזמן שפוקימון מורעל הוא מקבל עשר נקודות נזק בסוף התור כל אחד מהשחקנים, מבלי להתחשב בחולשה ובעמידות. אי-אפשר להרעיל פוקימון פעמיים. כלומר, אם פוקימון מורעל עובר מתקפה ומורעל בה, מצב המורעל החדש מחליף את מצב המורעל הישן.

הקפידו על-כך שמצייני הרעל יהיו שונים ממוני הנזק.



האם פוקימון יכול להיות רדום ומבולבל באותו הזמן?

אם נערכת על פוקימון שנמצא במצב רדום, מבולבל או משותק, מתקפה חדשה שגורמת לו להיות רדום, מבולבל או משותק, המצב הישן שלו נמחק ורק המצב החדש נחשב. אבל, שלושה מצבים אלה הם השפעות המתקפה היחידות שמוחקות זו את זו. למשל, פוקימון יכול להיות מבולבל ומורעל באותו הזמן.

הפסיקו לקרוא עכשיו!

עד כאן למדתם די כדי להתחיל במשחק. שחקו עכשיו כמה משחקים, ואחר-כך המשיכו לכללי המומחה!

