

## Mi szükséges a játékhoz?

Neked és az ellenfelednek szüksége van egy-egy saját játéksomagra, ami egyenként 60 darab kártyát tartalmaz; egy érmére, amit fel lehet dobni, és néhány számlálóra, amivel a Pokémon sérüléseit jelölitek. Ha kifogytok a számlálókából, használhattok egyforintosokat, vagy akármi mást.



## Hogy kell nyerni?

A **Pokémon** játékkal három különböző módon lehet nyerni. Először is a játék kezdetén 6 lapodat tedd félre, ezek lesznek a Díjak (Prizes). Valahányszor kiütöd az ellenfeled Pokémonját, ezekből a Díjlapokból (Prizes) vegyél egyet a kezvedbe. Amikor mind a 6 Díjlapot (Prizes) megszerezted, te nyerted meg a játszmát! (A legtöbbször így fogsz nyerni.) Másodsor, akkor is nyersz ha az ellenfelednek nem maradt egy Aktív Pokémonja sem (vagy Tartalékpadon levő Pokémonja, amellyel lecserélhetné azt) bármelyik kör végeztével. És végezetül, akkor is nyersz, ha az ellenfelednek nincs egy lapja sem, amikor rajta lenne a sor.

## Hogyan játszunk a Pokémont?

Te és ellenfeled felváltva játszotok ki lapokat a kezetekből. Némelyik ezek közül Alap (Basic) Pokémon kártya, némelyik Fejlesztő (Evolution) kártya amelyekkel a Pokémonodból nagyobb és erősebb Pokémont lehet csinálni, és Energia (Energy) kártya amelyek segítenek nekik harcolni. Edző (Trainer) kártyát is játszatsz ki - ezek különböző módon segítenek Téged a nyelésben.

Egyszerre több Pokémon kártyád lehet az asztalon, de egyszerre csak egy kártyád fog harcolni érted (ezt hívják a te "Aktív Pokémoñ kártyádnak). A többi a Tartalékpadon (Bench) ül, arra az esetre, ha szükséged lesz rájuk a harcban. Minden körben lesz egy eshetőség arra, hogy támadjál az Aktív Pokémonoddal, amelyik vagy sérülést fog okozni az ellenfeled Aktív Pokémonjának (a támadásod ideje alatt ezt Védekező (Defending) Pokémonnak hívják), vagy valami más kárt okoz neki, pl. elaltatja, összezavarja, megbénítja, vagy megmérgezi (Asleep, Confused, Paralysed, Poisoned). Ha a támadásod olyan sérülést okoz, hogy kiüti (Knock Out) a védekező Pokémont, akkor felveheted az egyik Díjlapodat (Prize) a hatból. Amikor a hatodik Díjlapodat (Prize) veszed fel (az ellenfeled hat Pokémonját ütötted ki) akkor nyertél!

## Hányféle különböző kártya van?

Az **Alap (Basic) Pokémonok** a legfontosabb kártyáid. Ezek harcolnak érted az egész játék során az ellenfeled Pokémonjaival.

**Fejlesztési (Evolution) kártyák** - ezeket az Alap (Basic) Pokémon kártyák tetejére teszed (vagy időnként egy másik Fejlesztési (Evolution) kártya tetejére). Ezek teszik a Pokémonjaidat erősebbé és hatalmasabbá.

**Energia (Energy) kártyák** a Pokémon kártyákhoz kapcsolódnak. Energiát adnak nekik, amit azok a támadás során használnak.

**Edző (Trainer) kártyák** - ezeket csak egyszer használod, és miután egy bizonyos feladatot elvégeznek, eldobod őket.

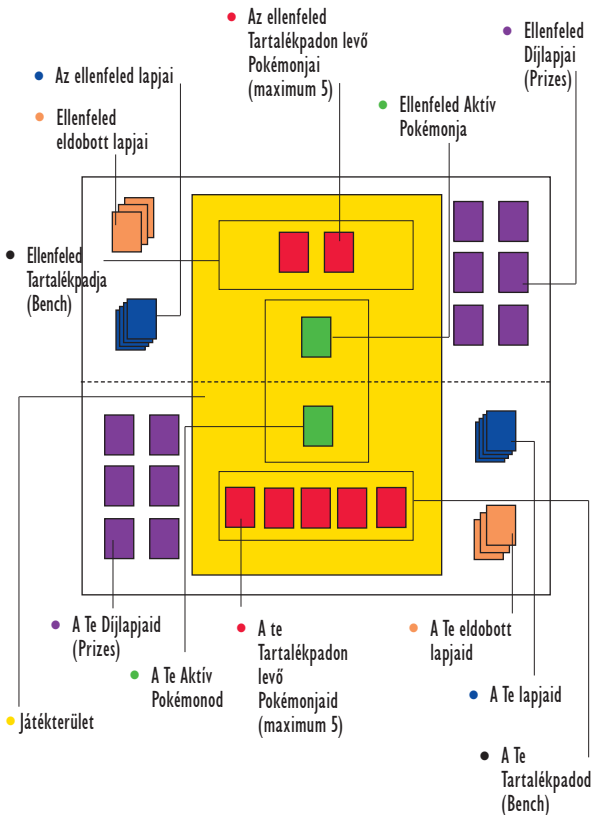
## A játék kezdete

- Keverd össze a kártyákat és osszál magadnak kezdésnek 7 lapot. A maradék csomagot tedd magad elé, képpel lefele.
- Te és az ellenfeled választotok egy-egy Alap (Basic) Pokémon kártyát (a bal felső sarokban olvasható a nevük: "Basic Pokémon"), a kezetekből és ezeket képpel lefelé leteszitek. Ezek lesznek a kezdő Aktív Pokémonjaitok.
- Ha akar, mindkét játékos kiválaszthat maximum 5 Alap (Basic) Pokémont és leteheti őket képpel lefelé a Tartalékpadjára (Bench). (Itt várnak a nem Aktív Pokémonok a sorukra).
- A legfelső 6 lapot a csomagból tedd magad elé képpel lefelé. Ezek a Díjlapjaid (Prizes), amelyeket akkor veszel fel, amikor kiütötte az ellenfeled Pokémonját. Amíg fel nem veszed, nem nézheted meg őket.
- Dobjatok fel egy érmét, hogy eldöntsétek, ki kezd. Ha van egy speciális Pokémon érméd, használd azt.
- Fordítsátok képpel felfelé az összes asztalon lévő Aktív és a Tartalékpadon (Bench) ülő Pokémont.

### Mi történik, ha egy Alap (Basic) Pokémon sincs a kezekben?

Ebben az esetben mutasd meg a lapjaidat az ellenfelednek, keverd vissza őket a kártyacsomagodba, és osszál magadnak 7 új lapot. Az ellenfeled ekkor vehet magának 2 további lapot. Ha még mindig nincs Alap (Basic) Pokémon lap a kezekben, megismételheted az előbbieket, de az ellenfeled minden alkalommal 2 plusz lapot vehet fel magának!

# Hogyan rendezd el a játékterületedet?





Hagyjál elég helyet az eldobott lapoknak. A Te összes eldobott lapod ide kerül a játék folyamán, akármilyen módon dobod el őket.



A játék folyamán egyre több kártyát fogsz letenni az asztalra. Az asztalon lévő összes kártya, ami az Aktív Pokémon területen van, "a játékban lévőnek" számít. A

kártyacsomagod, a Díjlapok (Prizes) és az eldobott lapok, vagy a Tartalékpadon (Bench) ülő lapok nem számítanak "játékban lévőnek".



Pokémon kártyák, Fejlesztő (Evolution) kártyák, és az Energia (Energy) kártyák "játékban lesznek" az asztalon, miután kijátszod őket a kezedből. Ezeket a lapokat ismételten

használhatod a játék során. Az Edző (Trainer) kártyákat azonban csak egyszer lehet használni és utána el kell dobni.

## Pokémon Kártya

**Név** — Charizard

**Hit Points** — 120 HP

**Fejlődési állapot** — Evolves from Charmeleon. Put Charizard on the Stage 1 card.

**Pokémon típus vagy Szintelen (Colorless)** — Fire

**Pokémon Erő vagy (Támadás költsége és szöveg)** — **Flame Pokémon.** Length: 5' 7", Weight: 200 lbs.

**Pokémon adatok** — **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.

**Támadás költsége és szöveg** — **Fire Spin** Discard 2 Energy cards attached to Charizard in order to use this attack. **100**

**Íz (Flavor) szöveg** — weakness: ⬢ resistance: ⬢ -30 retreat cost: ⬢ ⬢

**Illusztrátor** — Spits fire that is hot enough to melt boulders. Known to unintentionally cause forest fires. LV76 #

**Kártya ritkaságának szimbóluma** — ⬢

**Szint** — STAGE 2

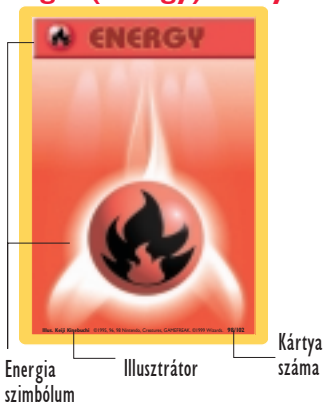
**Szörny szám** — 102

**Kártya száma** — 102

## Edző (Trainer) Kártya



## Energia (Energy) Kártya



### Energia szimbólumok magyarázata

-  Fű
-  Tűz
-  Víz
-  Villám
-  Pszichés
-  Harcos
-  Színtelen

## Játsszunk!

A játék során hol rajtad, hol az ellenfeleden van a sor. Amikor az ellenfeled van soron, Te nem csinálsz semmit, csak lecsereled az Aktív Pokémonodat, ha azt kiütötték (Lásd lejjebb). Amikor rajtad van a sor, kövesd az alábbi lépéseket:

### Mit csinálhatsz ha rajtad van a sor?



Amikor rajtad van a sor, sok mindent csinálhatsz. Az első dolog mindig az, hogy húzol egy lapot és az utolsó dolog az, hogy támadsz. Itt van a teljes listája annak, amit csinálhatsz:

- 1 HÚZZÁL** egy kártyát
- 2 A következőkből akármelyiket AKÁRHÁNYSZOR CSINÁLHATOD** akármilyen sorrendben:
  - Játsszál ki egy Alap (Basic) Pokémont a Tartalékpadra (Bench)
  - Fejlesszél ki egy "játékban levő" Pokémont
  - Csatlakoztass egy Energia (Energy) kártyát egy Pokémonhoz (ezt csak egyszer lehet csinálni valahányszor rajtad van a sor)
  - Játsszál ki egy Edző (Trainer) kártyát
  - Vonulj vissza az Aktív Pokémonoddal
  - Használd egy Pokémon Erőt (Power)
- 3 TÁMADJÁL** az Aktív Pokémonoddal
- 4 Most az ellenfeleden a sor**

### **1 HÚZZÁL** egy kártyát.

Amikor rajtad van a sor, mindig azzal kezded, hogy húzol egy lapot. (Ha nincs több lap a kártyacsomagodban és rajtad van a sor, a játéknak vége, és az ellenfeled nyert).

### **2 A következőkből akármelyiket AKÁRHÁNYSZOR CSINÁLHATOD** akármilyen sorrendben:

- Játsszál ki egy Alap (Basic) Pokémont a Tartalékpadra (Bench)

Válasszál egy Alap (Basic) Pokémont a kezedből és tedd a Tartalékpadra (Bench), képpel felfelé. Nem lehet több, mint 5 Pokémonod a Tartalékpadon (Bench) egyidőben, tehát csak akkor tehetsz oda egy új Alap (Basic) Pokémont, ha a Tartalékpadon (Bench) 4 vagy kevesebb Pokémon van.

### • Fejlesszél ki egy Pokémont játék közben

Ha a kezdedben van egy kártya, amelyiken az a felírás van, hogy “X.Y. kártyából fejlődik ki” (Evolves from X.Y.) és az X. Y. kártya már játékban van a részedről, akkor a kezdedben lévő kártyát rájátszhatod a játékban lévő X.Y. Pokémon tetejére. Ezt úgy hívják, hogy “kifejleszteni egy Pokémont”.

**Például:** Juliane-nak van egy Ninetales nevű kártyája, amelyik azt mondja: “Vulpix-ból fejlődik ki”, és van egy Vulpix nevű kártyája, mely játékban van, Juliane játékba hozhatja a Ninetales kártyát a Vulpix kártya tetejére.

Amikor egy Pokémon kifejlődik, megtartja az összes kártyát, ami hozzá van csatolva, (Energia (Energy) kártyákat, Fejlesztés (Evolution) kártyákat, stb.) és az összes sérülést, ami már az övé, de a régi Támadások (Attack) és Pokémon Erők, (Pokémon Powers) amik azé a Pokémoné voltak, amiből kifejlődik, mind eltűnnek - Alvás, Zavar, Bénulás, Méreg, (Sleep, Confusion, Paralysis, Poison) vagy bármi más, amelyeket egy korábbi Pokémon támadás eredményezett.



Sajnos, ebben a körben nem tudsz kifejleszteni egy olyan Pokémont, amit éppen most játszottál ki, vagy most fejlesztettél ki. Szintén, egyik játékos sem fejleszthet ki egy Pokémont az első lépésben. És végül, kifejleszthetsz egy olyan Pokémont, amelyik a Tartalékpadon (Bench) van - ez is “játékban” levőnek számít!

### • Csatlakoztass egy Energia (Energy) kártyát egy Pokémonhoz!

A kezedből csatlakoztass egy Energia (Energy) kártyát az egyik játékban lévő Pokémon kártyádhöz (tedd a Pokémon kártyád alá).



Ezt csak egyszer csinálhatod, amikor éppen rajtad van a sor, nem úgy, mint egy csomó más dolgot. Egy másik dolog: a Tartalékpadon levő Pokémonra is csatlakoztathatsz egy Energia (Energy) kártyát, mert az is “játékban levőnek” számít!

### • *Játsszál ki egy Edző (Trainer) kártyát!*

Ha egy Edző (Trainer) kártyát akarsz kijátszani, tedd meg, amire utasít, majd dobd el.

### • *Visszavonulás az Aktív (Active) Pokémonoddal*

Az Aktív Pokémonodat kicserélheted az egyik Tartalékpadon (Bench) lévő Pokémonoddal. Ahhoz, hogy ezt megtehesd, az Aktív Pokémonodhoz tartozó annyi értékű Energia (Energy) kártyát kell az eldobott lapok közé dobnod, ami egyenértékű a Visszavonulás (Retreat) árával, ami a jobb alsó sarokban van kiírva. (Majd olvashatsz többet az “árakról” a “Támadj az Aktív Pokémonoddal” című fejezetben.) Ha ezt nem tudod megtenni, akkor nem tudsz visszavonulni. Az olyan Pokémonok, amelyekeken nincs visszavonulási ár feltüntetve, nem kell, hogy megszabaduljanak Energiától (Energy) ahhoz, hogy visszavonuljanak, ezek ingyen vonulhatnak vissza.

Egy olyan Pokémon, amelyik Alszik (Sleep), vagy Lebénult (Paralysis), nem vonulhat vissza. Egy Zavarban (Confusion) lévő Pokémon megpróbálhat visszavonulni, de lehet, hogy nem lesz sikeres. (Azt, hogy ezt miért történhet meg, később fogjuk megmagyarázni a szabályokban.)

Amikor az Aktív (Active) Pokémonod a Tartalékpadra (Bench) vonul (vagy visszavonulás során, vagy más módon), megtartja az összes Energia (Energy) kártyát, az összes Fejlesztés (Evolution) kártyát, és az összes sérülés számlálót amit eddig összegyűjtött. Minden más dolog, ami a Pokémonoddal kapcsolatos eltűnik - Alvás (Sleep), Zavar (Confusion), Bénulás (Paralysis), Méreg (Poison) - vagy bármi más, ami egy korábbi Pokémon támadás eredménye volt.

Amikor visszavonulsz, akkor is támadhatsz az Aktív Pokémonoddal amikor még mindig rajtad van a sor.

### • *Használd egy Pokémon Erőt (Power)*

Némelyik Pokémonnak különleges ereje van (“Pokémon Power”), amelyet akkor tud használni, amikor “játékban van”. (Ne feledd, a Tartalékpadon (Bench) lévő Pokémonok is “játékban vannak!”). Ezekből az Erőkből (Power) többet fel tudsz használni a támadás előtt. Minden Pokémon Erő (Power) különböző, tehát olvasd el figyelmesen a szöveget, hogy megtanuld, melyik Erő (Power) hogyan hat.



**A Pokémon Erő (Power) nem ugyanaz, mint a Pokémon támadás, tehát, ha használod a Pokémon Erőt (Power), attól még támadhatsz.**



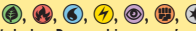

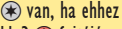

### 3 TÁMADJ az Aktív (Active) Pokémonoddal

Ha akarsz, megtámadhatod az Aktív Pokémonoddal az ellenfeled Aktív Pokémonját (amit Védekező Pokémonoknak is neveznek). Ez az utolsó dolog, amit megtehetsz, mielőtt rajtad van a sor a játékban - utána már nem csinálhatsz semmit. Csak egyszer támadhatsz, míg rajtad van a sor, és a Pokémonod csak egyik támadását használhatja ugyanabban a körben. Amikor támadsz, elég, ha megmondod az ellenfelednek, hogy a Pokémonod melyik támadását alkalmazod. Csak akkor támadhatsz, ha elegendő Energia van az Aktív Pokémonodhoz csatlakoztatva.



**A szükséges energia mennyiség a támadás neve mellé van nyomtatva a baloldalon.**

#### • Energia

Mindenféle Energia (Energy)  beleszámítható a Színtelen (Colorless)  energia szükségletbe. De egy bizonyos típusú energiaszükséglethez csak az annak megfelelő típusú energiát lehet felhasználni. Például, csak akkor használhatsz egy támadási módot, ami mellett  van, ha ehhez a Pokémonhoz legalább 3 energia van csatlakoztatva, és ebből legalább 2  fajtájú energia.




**Ahhoz, hogy a Pokémonoddal támadj, a megfelelő szintű Energiával (Energy) kell hogy csatlakozva legyen, de nem kell ezeket az Energia (Energy) kártyákat eldobni a támadáskor. A kártyák továbbra is a Pokémonodhoz vannak csatlakoztatva, ha csak a kártya az ellenkezőjét nem mondja.**

#### • Sérülés

Amikor támadsz, olvasd el az alkalmazandó támadást és csináld, amit mond. Minden 10 sérülésnél, amit egy Pokémon elszenved, tegyél rá egy sérülés számlálót. Ha egy Pokémonnak valaha is ugyanannyi vagy több sérülése van, mint ahány Hit Point van ráírva, akkor azonnal ki van ütve. (Például 4 vagy több sérülés számláló egy olyan Pokémonon, amin 40 Találati pont (Hit Point) van.)

### • Gyengeség és Ellenállás

Némelyik Pokémon Gyengeséggel (Weakness) vagy Ellenállással (Resistance) rendelkezik másfajta Pokémonokkal szemben. (Például Charmander Gyengeséggel (Weakness) rendelkezik egy  Pokémonnal szemben.) Egy Védekező Pokémon dupla sérülést szenved el egy olyan Pokémontól, amelyekkel szemben Gyengeséggel (Weakness) rendelkezik, és 30-cal kevesebb sérülést szenved el egy olyan Pokémontól, amelyekkel szemben Ellenállása (Resistance) van.



Általában nem befolyásolja a támadást az, hogy ezt milyen sorrendben végzed el, de ha mégis, akkor ebből rá fogsz jönni! Először is ki kell fizetned a szükséges költségeket (pl. Energia kártyákat kell eldobni), mielőtt kiderül, hogy mit ér el a támadás. Ezután a sérülés az összes többi hatás előtt következik be. Ugyancsak, a Gyengeség (Weakness) a többi olyan dolog előtt alkalmazandó, ami a sérülés mértékét befolyásolhatja.

### *Mi történik akkor, ha a Pokémonodat kiütötték?*

Ha az egyik Pokémonodat kiütötték, tedd az Alap (Basic) Pokémon kártyáját és az összes hozzá csatlakoztatott kártyát (Fejlesztés [Evolution] kártyák, Energia [Energy] kártyák, stb.) az eldobott lapjaid közé. Az ellenfeled ekkor kiválasztja az egyik Díjlapját (Prize), (még akkor is, ha Te saját magad ütötted ki a Pokémonodat) és a kezébe veszi azt. Utána neked ki kell cserélned az Aktív Pokémonodat egy olyan Pokémonnal, amelyik eddig a Tartalékpadon (Bench) ült. (Ha ezt nem tudod megtenni, mert a Tartalékpadod (Bench) üres, akkor elvesztetted a játszmat). Ha a Te Aktív Pokémonod és az ellenfeled Aktív Pokémonja egyszerre ütődik ki, akkor az a játékos cseréli ki utoljára a Pokémonját, aki éppen soron van. Ez a játékos választja ki a Díjlapját is utoljára.

### **4** MÁR NEM Te vagy a soros

Néha akkor is van tennivaló, amikor már nem te vagy a soros, de mielőtt még az ellenfeled következik sorra. Ha ezeket elvégezted, akkor kerül az ellenfeled sorra.

## Mi történik amikor az egyes játékosok sora végetér?

Minden játékos sorának végeztével, ha bármelyik játékos Aktív Pokémonja meg van mérgezve, az elszenvedi a sérülést, és ha alszik, vagy le van bénulva, esetleg megjavulhat az állapota. Ekkor kerül a másik játékos sorra.

## Hogyan hat az Alvás (Sleep), Zavar (Confusion), Bénulás (Paralysis) és Méreg (Poison)?

Némelyik támadás a Védekező Pokémont elaltatja, megzavarja, megbénítja, vagy megmérgezi. Ezek a dolgok nem történhetnek egy tartalékos Pokémonnal, csak egy Aktív Pokémonnal - sőt, ha egy Aktív Pokémon a Tartalékpadra (Bench) vonul, akkor ezek elmúlnak. És egy Pokémon kifejlesztése azt is jelenti, hogy már nincs elaltatva, megzavarva, megbénítva, vagy megmérgezve.

### *Alvás (Asleep)*

Ha egy Pokémon alszik, akkor nem képes támadásra vagy visszavonulásra. Alighogy elaludt, fordítsd a Pokémont keresztbe, hogy látszódjon, hogy Alszik. Amikor a játékos játékjoga lejárt, dobjál föl egy érmét. Ha "fej", akkor a Pokémon felébred (fordítsd vissza a Pokémont), de ha "írás", akkor még mindig Alszik, és várnod kell a következő körre, hogy megpróbáld ismét felébreszteni.

### *Zavar (Confused)*

Ha egy Pokémon meg van Zavarodva, fel kell dobnod egy érmét, valahányszor támadni akarsz vele, vagy azt akarod, hogy visszavonuljon. Egy megzavarodott Pokémont fejjel fordíts magad felé, hogy látsszon, hogy meg van zavarodva.

Amikor azt akarod, hogy egy megzavarodott Pokémon visszavonuljon, akkor először a Visszavonulási Költséget kell kifizetned azzal, hogy Energia (Energy) kártyákat eldobsz. Utána dobj fel egy érmét. Ha "fej", akkor a Pokémon visszavonulhat. Ha "írás", akkor a visszavonulás nem lehetséges, és a Pokémon ebben a körben nem próbálhat újra visszavonulni.

Ha támadsz egy megzavarodott Pokémonnal, dobj fel egy érmét. Ha "fej", akkor a támadás normálisan működik, de ha "írás", akkor a Pokémon saját magát támadja meg egy olyan támadással, ami 20 sérülési pontot okoz. (Ha a Pokémonodnak a saját fajtájával szemben van Gyengesége (Weakness) vagy Ellenállása (Resistance), vagy más olyan tényező áll fenn, ami befolyásolja a támadást, akkor ezeket a dolgokat is vedd figyelembe, mint máskor is.)



Ha az érme "írásra" esik, a Pokémon akkor is 20 pont sérülést szenved el saját magán, ha különben a támadása normális körülmények között nem okoz sérülést. (Például Squirtle

Withdraw támadása.)

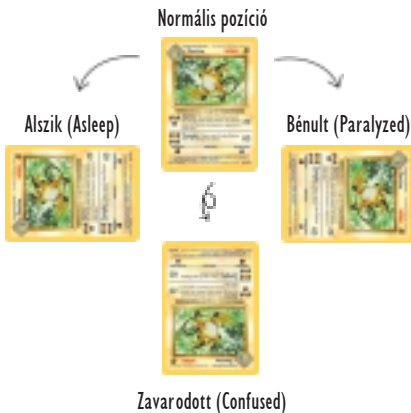
### Bénult

Ha egy Pokémon le van bénulva, akkor nem képes támadásra vagy visszavonulásra. Fordítsd a Pokémont keresztbe, hogy látszódjon, hogy le van bénulva. Ha egy Aktív Pokémon béna, akkor visszanyeri egészségét játékos következő sorrakerülése után. Fordítsd vissza a kártyát a normális helyzetbe.



Ez azt jelenti, hogy ha a Pokémonod lebénul, a következő körödben cselekvésképtelen lesz és utána megint egészséges lesz.

## Kártya Pozíciók



## Méreg

Ha egy Pokémon meg van mérgezve, tegyél egy "mérreg" jelzőt rá, hogy lehessen látni, hogy meg van mérgezve.

Mindaddig, amíg meg van mérgezve, a Pokémon minden játékos sorra kerülése után 10 sérüléspontra szenved el, a Gyengeség (Weakness) és Ellenállás (Resistance) itt nem számítanak. Ha egy támadás megmérgezne egy Pokémont, amelyik már meg van mérgezve, akkor nem lesz kétszeresen megmérgezve, hanem az új mérgezési állapot helyettesíti a régit.



**Vigyázz arra, hogy akármit is használsz mérgezés jelzésére, ez ne legyen ugyanolyan, mint a sérülés számláló.**

## Lehet-e a Pokémonod egyszerre az Alvás (Asleep) és a Zavar (Confused) állapotában?

Ha egy Pokémon alszik, meg van zavarodva, vagy béna, és egy újabb támadás éri, ami szintén alvást, zavarodottságot, vagy bénaságot idéz elő, akkor a régi állapot megszűnik, és csak az új támadási állapot számít. De a támadási hatások közül csak ez a három állapot az, amelyik egymást megszünteti. Például, egy Pokémon lehet egyszerre megzavarodva és megmérgezve.



## **MOST HAGYD ABBA AZ OLVASÁST!**

**Már eleget tudsz! Játsszál néhány játszmat, mielőtt a Szabályok Haladóknak részbe belefognál!**

