

## Hva trenger du for å kunne delta?

Du og motspilleren trenger begge en bunke hver bestående av 60 kort, en mynt til "mynt og kron" samt noen markører som vil merke av mengden skade som blir gjort på din Pokémon. Du kan bruke små mynter hvis du ikke har flere verdi markører igjen.



## Hvordan man Vinner

Med **Pokémon** kan du vinne på tre forskjellige måter. Når du setter i gang med spillet må du først og fremst sette til side 6 av kortene dine som Premier (Prizes). Hver gang en av dine motspillers Pokémon blir Knocked Out (Slått Ut), tar du én av dine Premier og putter den i din egen hånd. Når du har fått alle 6 av dine Premier, har du vunnet spillet! (De fleste av spillene blir vunnet på denne måten.) I tillegg kommer du også til å vinne hvis din motspiller ikke har en Active Pokémon (Aktiv Pokémon) (eller en Benched Pokémon [Pokémon på Benken] til å erstatte den med) på slutten av hver omgang. Og til sist kommer du til å vinne hvis din motspillers kortbunke er tømt når det er hans eller hennes tur.

## Hva går egentlig Pokémon spillet ut på?

Du og din motspiller bytter om å spille med de kortene som dere begge holder i hendene. Noen av disse kortene er helt Basic Pokémon (Regulære Pokémon) kort, Evolution cards (Utviklingskort) som kan være til hjelp med å utvikle seg og bli enda større og sterkere Pokémon kort, eller Energi kort som hjelper Pokémon med å kjempe. Du kan også spille med Trainer cards (Trener kort)—disse vil være til hjelp på mange forskjellige måter når det gjelder å vinne.

Du kan ha flere typer Pokémon på bordet samtidig, men bare én av de (det kortet som kalles din "Aktive Pokémon") kan slåss for deg om gangen. Resten vil bli "sittende" på Benken i tilfelle du trenger de til å slåss for deg. Hver gang det er din tur får du anledning til å angripe med din Aktive Pokémon, som enten kommer til å skade din motspillers Aktive Pokémon (som kalles "Defending Pokémon" ("Forsvars-Pokémon") under ditt angrep) eller du kan påvirke den på en annen måte, som for eksempel gjøre at den faller i Asleep (Søvn), blir Confused (Forvirret), Paralyzed (Paralysert) eller Poisoned (Forgiftet). Hvis ditt angrep gjør tilstrekkelig skade til å Slå Ut Forsvars-Pokémon, kan du ta 1 av dine 6 Premier. Når du har fått den 6. Premien, (når du har Slått ut 6 av din motspillers Pokémon-kort) har du vunnet!

## Er det mulig å få en beskrivelse av de forskjellige kortene?

De **Regulære Pokémon-kortene (Basic Pokémon)** er de mest viktige. De kjemper for deg igjen og igjen mot din motspillers Pokémon.

**Utviklingskortene (Evolution)** brukes på toppen av din Regulære Pokémon (og av og til oppe på Utviklingskortene). De bidrar til at din Pokémon blir større og sterkere.

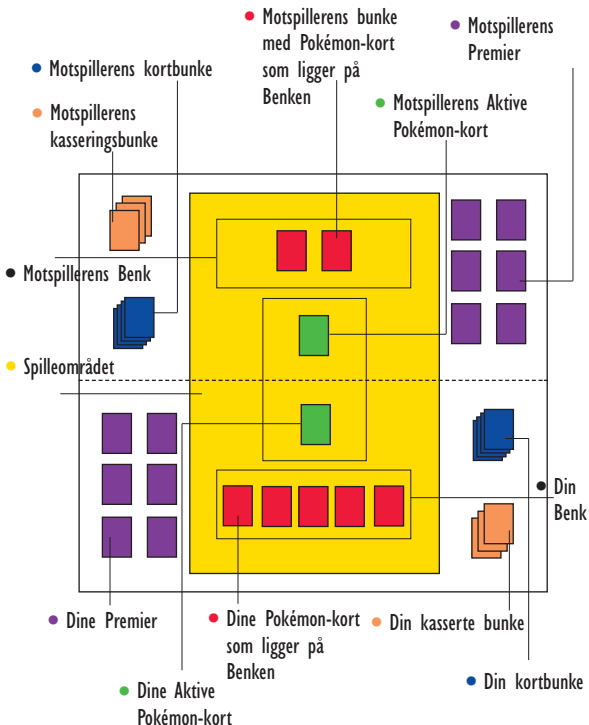
**Energikortene (Energy)** heftes til din Pokémon slik at Pokémon-kortene får den energien de trenger.

**Trenerkortene (Trainer)** er engangskort som brukes bare én gang og som deretter kasseres.

## Hvordan spillet settes igang

- Kortene stokkes og man deler ut 7 kort. Resten av kortene legger du ned foran deg med bildesiden snudd ned.
- Hvis du ikke har en Regulær Pokémon i hånden (ordene "Regulær Pokémon" vises i hjørnet øverst til venstre), viser du motspilleren de kortene du har, og legger de deretter tilbake i bunken, og trekker 7 nye kort. Din motspiller kan da trekke opp til 2 ekstra kort. Hvis du fremdeles ikke har fått en Regulær Pokémon, gjentar du denne prosessen, men din motspiller får da anledning, til å trekke opp til 2 ekstra kort hver gang!
- Du og din motspiller velger et Regulær Pokémon kort hver (ordene "Regulær Pokémon" vises i hjørnet øverst til venstre) fra de kortene dere har og legger de med bildesiden vendt nedover. Disse kortene kommer til å være de Aktive Pokémon-kortene som dere skal starte med.
- Hver spiller kan, hvis han eller hun ønsker det, velge opp til 5 Regulære Pokémon fra hans eller hennes hånd og legge de med bildesiden ned på hans eller hennes Benk (det er her Pokémon-kortene ligger og venter når de ikke er Aktive Pokémon).
- Legg de 6 øverste kortene fra kortbunken med bildesiden ned foran deg. Dette er Premiene, som du får når motspillerens Pokémon-kort har blitt Slått ut. Du får ikke lov til å se på et Premie kort før du tar det opp.
- Slå mynt og kron om hvem som skal begynne først. Hvis du har den spesielle Pokémon-mynten, kan du bruke den.
- Pass på at alle de Aktive Pokémon og Pokémon-kortene på Benken ligger med bildesiden ned.

## Slik skal spilleområdet se ut





Pass på at du har nok plass til din kasserte bunke. Alle dine kort som blir kasserte i løpet av spillet, uansett hvordan dette går til, hører hjemme her.

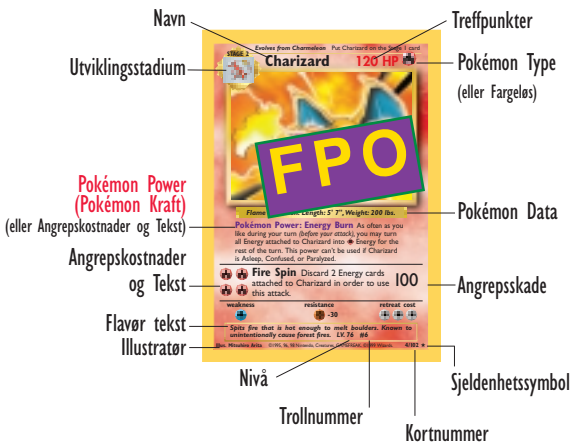


I løpet av spillet kommer du til å legge flere og flere kort på bordet. Alle kortene på bordet som befinner seg i det Aktive Pokémon-området, eller på Benken, refereres til som om de er “i spill”. Din kortbunke, dine Premier og kortene i din kasserte bunke, blir ikke ansett for å være “i spill”.

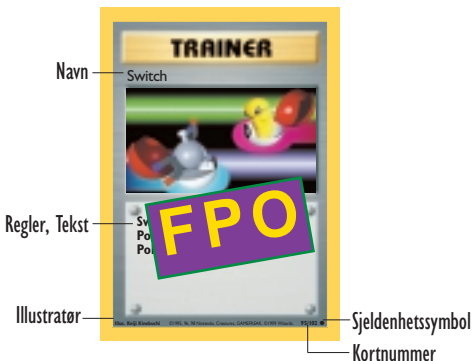


Pokémon kortene, Utviklingskortene, og Energikortene kommer til å befinne seg på bordet—“i spill”—etter at du spiller de fra din hånd. Du kan forsette med å bruke de kortene i spillet om og om igjen. Trenerkortene kan imidlertid bare brukes én gang og må deretter kasseres.

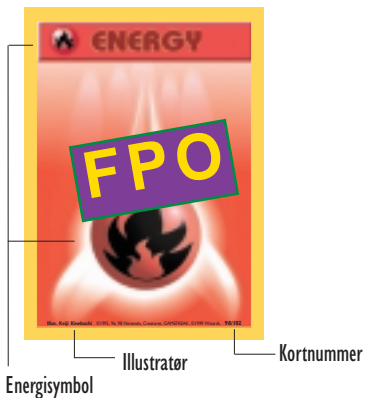
## Pokémon kort



## Trenerkort



## Energikort



NØKLER til Energisymbolene	
	Gress
	Brann
	Vann
	Lyn
	Psyke
	Kamp
	Fargeløs

## La oss begynne å spille!

Etterhvert som dere spiller, alternerer du og din motspiller. Når det er motspillerens tur, gjør du ikke noe annet enn å erstatte ditt Aktive Pokémon-kort hvis det blir Slått Ut (se nedenfor). Når det er din tur, bør du igjen lese gjennom de punktene som beskrives nedenfor.

## Hva har du lov til å gjøre når det er din tur?



Du har lov til å gjøre en hel rekke ting! Du trekker alltid et kort først, og så angriper du til slutt. Her er en liste over hva du kan gjøre:

- 1) *Trekke et kort*
- 2) *Utføre en av de følgende punktene i hvilken som helst rekkefølge så ofte som du vil:*
  - Sette en Regulær Pokémon på Benken
  - Innføre en Pokémon i spill
  - Feste et Energikort til én Pokémon (*bare én per omgang*)
  - Spille et Trenerkort
  - Trekke tilbake din Aktive Pokémon
  - Bruke Pokémon Kraft
- 3) *Angripe med din Aktive Pokémon*
- 4) *Nå er det ikke lenger din tur*

### 1) *Trekk et kort*

Når det er din tur begynner du alltid med å trekke et kort. (Hvis bunken er tom når det er din tur, er spillet over og din motspiller har vunnet.)

### 2) *Gjør en av de følgende tingene i hvilken som helst rekkefølge og så ofte du vil:*

#### • **Plasser en Regulær Pokémon på benken**

Velg en Regulær Pokémon fra din hånd og legg den med bildet vendt oppover på Benken. Du får ikke lov til å ha mer enn 5 Pokémon på Benken til en hver tid, så du kan bare legge ned en ny Regulær Pokémon der hvis det bare er 4 eller færre på Benken.

#### • **Innføre en Regulær Pokémon inn i spillet**

Hvis du har et kort i hånden som viser “satt igang av den-og-den”, og “den-og-den” er

navnet på en Pokémon som du allerede har med i spillet, kan du spille ut det kortet i hånden din på Pokémon-“den-og-den”. Det er dette som kalles å “utvikle” en Pokémon.

**Eksempel:** Juliane har et kort som kalles Ninetales som viser “Satt i gang av (Utviklet av) Vulpix”, og hun har et Vulpix kort i gang med å spille. Hun kan da spille Ninetales-kortet oppe på Vulpix kortet.

Når en Pokémon settes i gang (utvikles), blir alle kortene festet til den (Energikortene, Utviklings-kortene etc.) og eventuell annen skade som allerede har funnet sted, men de gamle angrepene og Pokémon kraften som fantes tidligere forsvinner. Alle andre tingene som har å gjøre med Pokémon vil forsvinne— Sleep (Søvn), Confusion (Forvirring), Paralysis (Paralysering), Poison (Forgiftning), og alt annet som eventuelt er en følge av et angrep som Pokémon var ansvarlig for tidligere.



Beklager, men du kan ikke videreutvikle en Pokémon som du nettopp har spilt eller satt i gang i samme omgang. Ingen spiller kan sette i gang (utvikle) én Pokémon den første gangen det er deres tur. Og ja, du kan sette i gang en Pokémon fra Benken—det gjelder som å være “i spill”!

### • Fest et Energikort til en Pokémon

Ta et Energikort fra hånden din og fest det til den Pokémon som du har i spill (Legg de under Pokémonkortet).



I motsetning til de fleste av de andre tingene som du kan gjøre når det er din tur, kan du bare gjøre dette én gang når det er din tur. Du må også huske på at du kan feste et Energikort til din Pokémon på Benken. Det er tross alt “i spill” også!

### • Hvordan man spiller et Trenerkort

Hvis du vil spille et Trenerkort, gjør du akkurat det som står på kortet, og deretter legger du det i bunken som skal kasseres.

### • Hvordan du trekker din Aktive Pokémon tilbake

Du kan bytte ut din Aktive Pokémon med en av de andre Pokémon på Benken. For å gjøre dette, må du bli kvitte deg med Energi som er festet til den Aktive Pokémon, som tilsvarer Kostnadene for å trekke seg tilbake (Retreat cost) som er skrevet i hjørnet nederst til høyre. (Du kan lese mer om disse kostnadene i den delen som kalles “Hvordan du angriper med din Aktive Pokémon”.) Hvis du ikke kan gjøre dette, kan du ikke trekke deg tilbake. Pokémon uten Kostnadene for å trekke seg tilbake behøver ikke kvitte seg med Energi når de trekke seg tilbake—de kan trekke seg tilbake “Gratis”.

En Pokémon som Sover eller som er Paralysert kan ikke trekke seg tilbake. En Forvirret Pokémon kan *forsøke* å trekke seg tilbake, men det ikke sikkert at det lykkes. (Hvorfor dette eventuelt kan skje, vil bli beskrevet senere i reglene.)

Når din Aktive Pokemon kommer til Benken, (hvorvidt den har blitt trukket tilbake eller har kommet dit på en eller annen måte) kommer den til å beholde eventuelle Energikort, Utviklingskort, og skadet de markører som eventuelt allerede eksisterer. Alle andre ting som har å gjøre med Pokémon forsvinner—Søvn, Forvirring, Paralysering, Forgiftning eller eventuelt annet som kan være en følge av et angrep som en annen Pokémon har gjort tidligere. Alle disse tingene forsvinner.

Hvis du trekker deg tilbake, kan du fremdeles angripe i løpet av den omgangen med den nye Aktive Pokémon.

### • Hvordan man skal benytte seg av Pokémon-kraften

Noen Pokémon har en spesiell “Pokémon Kraft” som kan brukes mens de spiller. (Husk at Pokémon på Benken også er “i spill”.) Mange av disse Krefteene kan brukes før du angriper. Hver eneste Pokémon Kraft er forskjellig, så det er viktig at du leser nøye gjennom det hele for å forstå hvordan kraften fungerer.



Pokémon Kraft er ikke det samme som et Pokémon angrep, så hvis du bruker Pokémon Kraft, kan du fremdeles angripe!

### 3) Angrip med din Aktive Pokémon

Hvis du vil, kan du la din Aktive Pokémon angripe motspillerens Aktive Pokémon (kalles også “Forsvarende Pokémon”). Dette er det siste du kan gjøre mens det er din tur—du kan ikke gjøre noe annet etter det. Du kan bare angripe én gang mens det er din tur, og din Pokémon kan bare benytte seg av en av sine angrep per omgang. For å angripe opplyser du bare din motspiller om hvilken av din Pokémons angrep du bruker. Du kan bare bruke et angrep hvis du har minst den påkrevde mengde Energi tilknyttet din Aktive Pokémon.



Den påkrevde mengden er skrevet til venstre for angrepsnavnet.

All slags energi—, eller  kan telle—mot Fargeløse Energi krav (). Men bare Energi av den rette typen teller mot Energikravene av den typen.




Du kan for eksempel bare angripe med    ved siden av hvis Pokémon har minst 3 Energi tilknyttet den, hvor minst 2 er  Energi.



Du må ha den påkrevde mengden Energi tilknyttet en Pokémon for å kunne bruke den til angrep, men du behøver ikke kassere disse kortene for å angripe. Kortene forblir tilknyttet din Pokémon med mindre kortet sier noe annet!

Når du angriper, må du lese det angrepet du skal bruke og gjøre det som står der. For hver 10. gang en Pokémon blir skadet, må du sette en skademarkør på den. Hvis en Pokémon noensinne har totalskade tilsvarende dens Hit Points (Treffpunkter) (for eksempel, 4 eller flere skademarkører på en Pokémon med 40 HP), blir den øyeblikkelig Slått Ut.

Noen Pokémon har en Weakness (Svakhet) eller Resistance (Motstand) mot Pokémon av spesielle andre typer. (For eksempel har Charmander en Svakhhet mot  Pokémon.) En Forsvarende Pokémon blir dobbelt skadet av en Pokémon som også har samme Svakhhet, og den tar 30 mindre skade fra en Pokémon som den har Motstand mot.



Vanligvis er ikke angrepet avhengig av i hvilken rekkefølge det utføres, men hvis dette er tilfelle, bruker du denne fremgangsmåten for å finne ut hvordan det fungerer! Først og fremst må du betale alle kostnader (for eksempel kassere Energikort) før du ser hva angrepet består av. Deretter kommer skaden før alle andre virkninger. I tillegg blir Svakhhet tilføyet før noen andre ting som eventuelt kan endre skade mengden.

## Hva skjer når din Pokémon blir Slått Ut?

Når en av dine Pokémon blir Slått Ut, må du legge de Regulære Pokémon-kortene og alle tilknyttede kort i kasseringsbunken (Utviklingskortene, Energikortene, etc.). Motspilleren tar da en av hans eller hennes Premier (selv om du Slo Ut din Pokémon selv!) og setter den inn i hans eller hennes hånd. Deretter må du erstatte din Aktive Pokémon med en Pokémon fra din Benk. (Hvis du ikke kan gjøre dette fordi din Benk er tom, har du tapt.) Hvis din Aktive Pokémon og motspillerens Aktive Pokémon har blitt Slått Ut samtidig, vil den spilleren som har den turen, erstatte hans eller hennes Pokémon sist. Den spilleren som har turen velger også hans eller hennes Premie sist.

### 4) Nå er det ikke lenger din tur

Av og til er det en det ting som må gjøres etter at turen din er over, men før

din motspillers tur begynner. Når du er ferdig med å utføre disse forskjellige tingene, begynner motspillerens tur.

## Hva skjer etter hver Spillers tur?

Etter hver spillers tur, hvis en av spillernes Aktive Pokémon har blitt Forgiftet, vil den bli ansett for å være skadet, og hvis den Sover eller er Paralysert, vil den eventuelt komme seg på bena igjen. Deretter begynner neste spillers tur.

## Hvordan fungerer Søvn, Forvirring, Paralyse og Forgiftning?

Noen angrep gjør at den Forsvarende Pokémon faller i Søvn, blir Forvirret, Paralysert eller Forgiftet. Disse tingene påvirker ikke en Pokémon på Benken, men bare en Aktive Pokémon—faktisk, hvis en Pokémon settes på Benken, blir disse tingene fjernet. Og aktivisering (utvikling) av Pokémon betyr også at den ikke lenger er i Søvn, Forvirret, Paralysert eller Forgiftet.

### I søvn

Hvis en Pokémon er i Søvn, kan den ikke angripe eller trekke seg tilbake. Så snart en Pokémon er i Søvn, må den roteres mot siden for å vise at den Sover. Etter hver spillers tur, kaster man “mynt og kron”. Med kron våkner Pokémon (roter kortet igjen med den rette siden vendt oppover), og med mynt forblir den i Søvn, og da må du vente helt til det er din tur igjen hvis du vil prøve å vekke den.

### Forvirring

Hvis en Pokémon er Forvirret, må du slå “mynt og kron” hver gang du prøver å angripe med den eller hvis du prøver å få den til å trekke seg tilbake. Vend en Forvirret Pokémon med hodet pekende nedover for å vise at den er Forvirret.

Hvis du forsøker å få en Forvirret Pokémon til å trekke seg tilbake, må du først betale Tilbaketrekkingskostnadene ved å kassere Energikortene. Deretter slår man mynt og kron igjen. Med mynt trekker du Pokémon tilbake på vanlig måte. Med kron har tilbaketrekking ikke lykkes, og det Pokémon-kortet kan ikke forsøke å trekke seg tilbake igjen før neste tur.

Hvis du angriper med en Forvirret Pokémon, må du slå “mynt og kron”. Med mynt fungerer angrepet på vanlig måte, men med kron kommer Pokémon til å angripe seg selv med et angrep som gjør 20 skade. (Hvis din Pokémon har en Svakheter eller

Motstand til sin egen type, eller hvis det er noen annen virkning som eventuelt vil endre angrepet, gjelder alt dette på vanlig måte.)



Med "kron", vil en Aktive Pokémon utgjøre 20 skade på seg selv, til og med angrepet vanligvis ikke gjør skade (som for eksempel Squirtle's Withdraw angrep).

## Paralysert

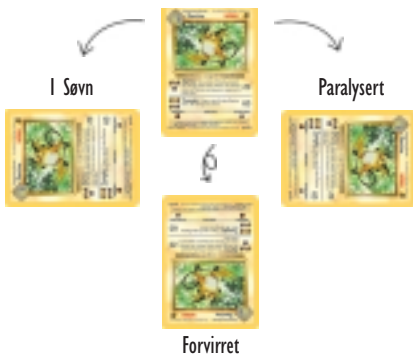
Hvis en Pokémon er Paralysert, kan den ikke angripe eller trekke seg tilbake. Roter Pokémon på siden for å vise at den er Paralysert. Hvis en Aktive Pokémon er Paralysert, vil den komme seg igjen når spillerens neste tur kommer opp. På dette tidspunkt roteres kortet med rett side opp igjen.



Hva dette betyr er at hvis din Pokémon blir Paralysert, kommer den til å måtte holde seg borte fra aksjon også i løpet av neste gang det er din tur, og deretter blir den O.K. igjen.

## Kortposisjoner

Normal Posisjon



## **Forgiftet**

Hvis en Pokémon er Forgiftet, må du plassere en “forgiftningsmarkør” på den for å vise at den er Forgiftet.

Så lenge den fremdeles er Forgiftet, får Pokémon 10 skader etter hver gang en spiller har hatt en tur, og overser Svakhets og Motstand. Hvis et angrep Forgifter en Pokémon som allerede er Forgiftet, blir den ikke dobbelt Forgiftet; men i istedenfor vil den nye Forgiftningen erstatte den gamle.



Pass på at uansett hva du bruker som Forgiftningsmarkør må denne se annerledes ut enn en skademarkør.

## **Kan en Pokémon være i Søvn og Forvirret samtidig?**

Hvis en Pokémon er i Søvn, Forvirret eller Paralysert, og et angrep utføres mot den som bidrar til at den faller i Søvn, blir Forvirret eller Paralysert, blir den gamle tilstanden tilintetgjort, og det blir bare den nye som teller. Men disse tre tilstandene er de eneste angrepvirkningene som tilintetgjør hverandre. For eksempel kan en Pokémon være Forvirret og Forgiftet samtidig.



## **HOLD OPP MED Å LESE NÅ!**

Nå kan du nok til å begynne med å spille, så spill noen runder før du fortsetter med Ekspertreglene!

