

Co jest potrzebne, żeby móc grać?

Ty i twój przeciwnik będziecie potrzebować swoich własnych talii składających się z 60 kart, monety do losowania i kilku oznaczników do oznakowania szkód wyrządzonych waszym Pokémonom. Możecie użyć monet groszowych lub dowolnych innych oznakowań, jeżeli zabraknie wam oznaczników.



Jak wygrać?

W grze **Pokémon** możesz wygrać na trzy różne sposoby. Po pierwsze, na początku gry odkładasz 6 spośród swoich kart jako Nagrody. Za każdym razem, kiedy jeden z Pokémonów twojego przeciwnika zostaje Znokautowany, bierzesz jedną ze swoich nagród i dokładasz ją do kart, które masz w ręce. Po pobraniu wszystkich sześciu spośród swoich Nagród, wygrywasz grę! (W ten sposób wygrywa się większość partii.) Po drugie, wygrywasz również, jeżeli twój przeciwnik z końcem dowolnej kolejki nie ma już Aktywnego Pokémona (ani Pokémona na ławce Rezerwowej, który mógłby go zastąpić). I wreszcie wygrywasz, jeżeli przeciwnik przy rozpoczęciu swojej kolejnej kolejki nie będzie już mieć żadnych kart w swojej talii.

Na czym polega gra **Pokémon**?

Ty i twój przeciwnik na zmianę gracie kartami ze swojej ręki. Niektóre z tych kart będą Podstawowymi kartami Pokémonów (Basic Pokémon cards), kartami Ewolucji (Evolution cards), które czynią Pokémony większymi i silniejszymi, oraz kartami Energii (Energy cards), które pomagają im w walce. Możesz również grać kartami Poskramiaczy (Trainer cards) — te karty wykonują różne zadania, żeby pomóc ci wygrać.

Możesz mieć wiele Pokémonów na stole w tym samym czasie, ale tylko jeden z nich (zwany „Aktywnym Pokémonem”) będzie walczyć dla ciebie w danym momencie. Pozostałe będą oczekiwać na twojej ławce Rezerwowej, gotowe, żeby przystąpić do walki. Przy każdej swojej kolejce gry będziesz mieć szansę, żeby zaatakować swoim Aktywnym Pokémonem, który albo wyrządzi szkody Aktywnemu Pokémonowi twojego przeciwnika (zwanemu „Pokémonem Broniącym” przez okres trwania ataku), albo spowoduje coś innego, jak na przykład Uśpi go, Zdezorientuje, Sparaliżuje lub Otruje. Jeżeli twój atak wyrządzi dość szkód, żeby Znokautować Broniącego Pokémona, będziesz mógł pobrać jedną z swoich 6 Nagród. Kiedy zdobędziesz swoją szóstą Nagrodę (tzn. kiedy Znokautujesz 6 Pokémonów swojego przeciwnika), wygrywasz!

Jakiego rodzaju karty występują w grze

Podstawowe karty Pokémonów (Basic Pokémon) są najważniejszymi kartami. Walczą one dla ciebie w każdej kolejce przeciwko Pokémonom twojego przeciwnika.

Karty Ewolucji (Evolution cards) nakłada się na karty swoich Podstawowych Pokémonów (a czasami na inne karty Ewolucji). Czynią one twojego Pokémona większym i silniejszym.

Karty Energii (Energy cards) są dołączane do Pokémonów, aby dodać im energii, której potrzebują do użycia w atakach.

Karty Poskramiaczy (Trainer cards) są kartami jednorazowego użycia, które wykonują jakies jednorazowe zadanie, po czym są odrzucane.

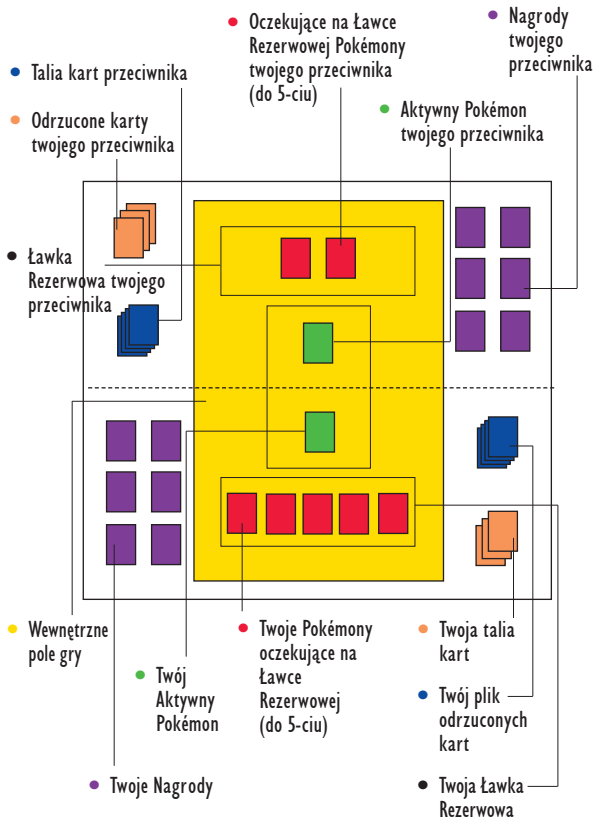
Rozpoczęcie gry

- Przetasuj swoją talię i wyciągnij pierwsze 7 kart. Połóż pozostałe w talii karty przed sobą frontową stroną kart do dołu.
- Ty i twój przeciwnik wybieracie z ręki po jednej karcie Podstawowego Pokémona (na karcie takiej w lewym górnym rogu będzie widniał napis „Basic Pokémon” - Podstawowy Pokémon) i kładziecie ją frontową stroną do dołu. To będą wasze Aktywne Pokémony.
- Każdy gracz, jeśli sobie tego życzy, może wybrać do 5 Podstawowych Pokémonów z ręki i położyć je frontową stroną do dołu na swojej Ławce Rezerwowej (jest to miejsce, gdzie Pokémony czekają, kiedy nie są Aktywnymi Pokémonami).
- Połóżcie sześć kart ze swojej talii przed sobą frontową stroną do dołu. To są wasze Nagrody, które weźmiecie, kiedy Pokémon przeciwnika zostanie Znokautowany. Nie wolno wam popatrzeć na kartę, która jest Nagrodą, dopóki jej nie zdobędziecie.
- Rzućcie monetę, aby zdecydować kto zaczyna grę jako pierwszy. Możecie do tego użyć specjalnej monety Pokémona, jeżeli ją macie.
- Odwróćcie wszystkie Pokémony, Aktywne i oczekujące na Ławce Rezerwowej, które zostały umieszczone na stole.

Co mogę zrobić, jeżeli nie mam w ręku karty Podstawowego Pokémona?

Pokaż karty z ręki swojemu przeciwnikowi, przetasuj je razem z resztą swojej talii i pobierz 7 nowych kart. Twój przeciwnik może wtedy pobrać do dwóch dodatkowych kart. Jeżeli nadal nie będziesz mieć w ręku karty Podstawowego Pokémona, powtórzysz ten sam proces, lecz twój przeciwnik za każdym razem może pobrać do dwóch dodatkowych kart!

Tak powinno wyglądać pole gry





Pozostaw miejsce na swój plik odrzuconych kart. Wszystkie twoje karty, które zostaną odrzucone z gry, bez względu na to z jakiego powodu będą odrzucone, pójdą na ten stos.



W trakcie gry będziesz kładł karty na stole. Wszystkie karty na stole, które znajdują się w polu Aktywnego Pokémona lub na Ławce Rezerwowej uważane są za karty „biorące udział w grze”. Karty, które masz w ręce, twoje Nagrody oraz karty w stosie odrzuconych kart uważane są za karty „nie biorące udziału w grze”

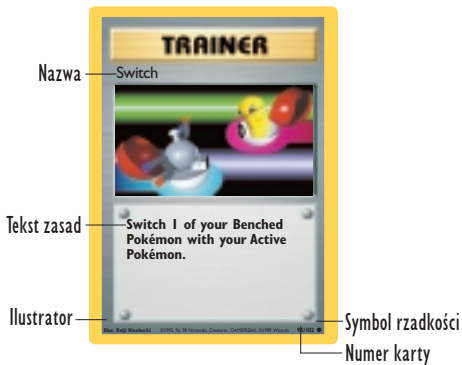


Karty Pokémonów, karty Ewolucji i karty Energii będą na stole – będą brały udział w grze – kiedy nimi zagrasz z ręki. Możesz ich używać w grze w każdej kolejce. Karty Poskramiacza jednak mogą być użyte tylko raz, po czym są odrzucane

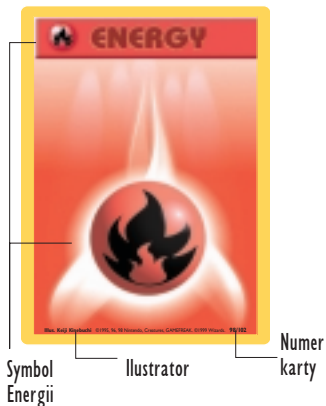
Karta Pokémona



Karta Poskramiacza



Karta Energii



KLUCZ do symboli Energii

-  Trawa
-  Ogień
-  Woda
-  Piorun
-  Energia psychiczna
-  Walka
-  Bezbarwna

Możemy zacząć grę!

W trakcie gry ty i twój przeciwnik gracie na zmianę. W trakcie gry twojego przeciwnika, nie wolno ci robić nic poza wymianą swojego Aktywnego Pokémona, jeżeli zostanie Znokautowany (patrz niżej). Podczas swojego ruchu, wykonaj kroki, które podajemy poniżej.

Co możesz zrobić w trakcie swojej kolejki gry?



Możesz zrobić wiele rzeczy w czasie swojego ruchu! Na początek zawsze pociągasz kartę, a atakujesz na końcu. A oto wszystkie działania, które możesz wykonać:

- 1 POCIĄGNIJ KARTĘ**
- 2 WYKONAJ DOWOLNE** z poniższych czynności w dowolnym porządku tyle razy ile sobie życzysz:
 - Połóż Podstawowego Pokémona na Ławce Rezerwowej
 - Dokonaj Ewolucji Pokémona biorącego udział w grze
 - Dołącz kartę Energii do Pokémona (tylko jeden raz w danej kolejce)
 - Zagraj kartą Poskramiaacza
 - Wycofaj swojego Aktywnego Pokémona
 - Użyj Mocy Pokémona
- 3 ZAATAKUJ** swoim Aktywnym Pokémonem
- 4 W tym momencie KOŃCZY SIĘ** twój ruch

1 POCIĄGNIJ kartę

Zawsze zaczynasz swój ruch od pociągnięcia karty z talii. (Jeżeli na początku twojego ruchu wyczerpana jest twoja talia kart, gra jest zakończona, a twój przeciwnik wygrywa).

2 WYKONAJ DOWOLNE z poniższych czynności w dowolnym porządku tyle razy, ile sobie życzysz:

• Połóż Podstawowego Pokémona na Ławce Rezerwowej

Wybierz Podstawowego Pokémona z ręki i połóż go frontową stroną do góry na swojej Ławce Rezerwowej. Nie możesz mieć równocześnie więcej niż 5 Pokémonów na Ławce Rezerwowej, a więc możesz na niej położyć nowego Pokémona tylko, jeśli na Ławce Rezerwowej masz 4 lub mniej Pokémonów.

• *Dokonaj Ewolucji Pokémona biorącego udział w grze*

Jeżeli masz w ręku kartę, która mówi „Przeszedł Ewolucję od „stadium ...”, a „stadium ...” jest nazwą Pokémona, który bierze już udział w grze, możesz zagrać tą kartą z ręki i nałożyć ją na tego właśnie Pokémona. Nawiązuje to „Ewolucją” Pokémona.

Na przykład: Julia ma kartę, która się nazywa Ninetales i która ma napis „Przeszedł Ewolucję od Vulpix”, a także ma kartę Vulpix w grze. Może ona nałożyć kartę Ninetales na kartę Vulpix.

Kiedy Pokémon przechodzi ewolucję, zachowuje wszystkie karty dołączone do niego (karty Energii, karty Ewolucji itd.) oraz wszystkie szkody, które już mu wyrządzono, lecz karty z poprzednich ataków i Moce Pokémona, od którego zaczyna ewolucję zostają odrzucone. Wszystkie inne skutki ataku na tego Pokémona zostają odrzucone — Senność, Dezorientacja, Paraliż i Trucizna, lub też cokolwiek innego, co jest rezultatem ataku wykonanego przez jakiegoś Pokémona wcześniej.



Niestety, nie możesz przeprowadzić ewolucji Pokémona, którym właśnie zagrałeś lub przeszedł ewolucję w tym ruchu. Poza tym, żaden gracz nie może przeprowadzić ewolucji Pokémona w swoim pierwszym ruchu. I w końcu, tak, możesz dokonać ewolucji Pokémona, który oczekuje na ławce Rezerwowej, ponieważ liczy się jako biorący udział w grze!

• *Dołącz kartę Energii do Pokémona*

Weź kartę Energii z ręki i dołącz ją do jednego ze swoich Pokémonów biorących udział w grze (połóż ją pod kartą Pokémona).



W przeciwieństwie do większości czynności, które możesz wykonać w czasie swojej kolejki, tę możesz wykonać tylko raz w trakcie danej kolejki. Poza tym, pamiętaj, że możesz dołączyć kartę Energii do Pokémona oczekującego na twojej ławce Rezerwowej. Ponieważ on też bierze udział w grze!

• *Zagraj kartą Poskramiacza*

Kiedy chcesz zagrać kartą poskramiacza, wykonaj polecenie podane na karcie, a następnie odłóż ją na plik odrzuconych kart.

• *Wycofaj swojego Aktywnego Pokémona*

Możesz wymienić swojego Aktywnego Pokémona jednym z Pokémonów oczekujących na Ławce Rezerwowej. Aby to zrobić, musisz odrzucić kartę Energii dołączoną do Aktywnego Pokémona, równą Kosztowi Wycofania, który jest podany w prawym dolnym rogu. (Przeczytasz więcej na temat kosztów w części „Zaatakuj swoim Aktywnym Pokémonem”). Jeżeli nie możesz tego zrobić, nie możesz wycofać Pokémona. Pokémony bez Kosztu Wycofania nie muszą tracić Energii – mogą wycofać się „bez zapłaty”.

Pokémon, który jest Uśpiony lub Sparalizowany nie może się wycofać. Zdezorientowany Pokémon może spróbować wycofania się, lecz nie wiadomo, czy mu się to uda. (Dlaczego tak się może stać, zostanie wyjaśnione w dalszej części zasad).

Kiedy twój Aktywny Pokémon przechodzi na Ławkę (bez względu na to, czy został wycofany, czy dostał się tam w inny sposób), zachowuje on wszelkie swoje karty Energii, karty Ewolucji i oznaczniki ilości szkód, które już posiada. Wszystko inne co związane jest z tym Pokémonem zostaje odrzucone – Sen, Dezorientacja, Paraliż, Trucizna lub wszystko inne co mogłoby być rezultatem wcześniejszego ataku innego Pokémona.

Jeżeli wycofasz swojego Aktywnego Pokémona, możesz nadal zaatakować w tej kolejce używając swojego nowego Aktywnego Pokémona.

• *Użyj Mocy Pokémona*

Niektóre Pokémony mają specjalną „Moc Pokémona”, której mogą użyć, kiedy biorą udział w grze. (Pamiętaj, że Pokémony oczekujące na Ławce Rezerwowej także biorą udział w grze). Wiele z tych Mocy może być użyte przed atakiem. Każda moc Pokémona jest jednak inna, a więc powinieneś dokładnie przeczytać tekst, aby sprawdzić, jak każda moc działa.



Moc Pokémona nie jest tym samym co atak Pokémona, a więc jeśli użyjesz Mocy Pokémona, możesz nadal zaatakować!













3 ZAATAKUJ swoim Aktywnym Pokémonem

Jeżeli chcesz, twój Aktywny Pokémon może zaatakować Aktywnego Pokémona twojego przeciwnika (zwanego również „Pokémonem Broniącym”). Jest to ostatnia czynność jaką możesz wykonać w swoim ruchu – po niej nie możesz już nic zrobić. Możesz zaatakować tylko jeden raz w czasie swojej kolejki, a twój Pokémon może za każdym razem użyć tylko jednego ze swoich ataków. Aby zaatakować powiedz po prostu swojemu przeciwnikowi, który z ataków Pokémona zostanie zastosowany. Możesz zaatakować jedynie wtedy, kiedy masz przynajmniej taką ilość Energii dołączonej do swojego Aktywnego Pokémona, jaka jest potrzebna.



Wymagana ilość jest podana na lewo od nazwy ataku.

• Energia

Dowolny rodzaj Energii -       lub  – może być użyty przy wymogu Energii Bezbarwnej (). Jednak tylko Energia odpowiedniego rodzaju może być użyta przy wymogu tego rodzaju Energii. Na przykład, możesz zastosować atak z symbolami    umieszczonymi obok niego tylko wtedy, kiedy ten Pokémon ma co najmniej 3 Energie dołączone do niego, z których co najmniej 2 są Energią .



Musisz mieć wymaganą ilość Energii dołączoną do Pokémona, aby zastosować jego atak, lecz nie musisz odrzucać kart Energii, żeby zaatakować. Karty te pozostają dołączone do twojego Pokémona, o ile napis na karcie nie mówi czegoś innego!

• Szkada

Kiedy atakujesz, przeczytaj opis ataku, jaki stosujesz, aby wykonać go. Dla każdej szkody wynoszącej 10 punktów, jaką wywołuje atak twojego Pokémona (liczba podana na prawo od nazwy ataku), połóż oznacznik szkody na Aktywnym Pokémonie swojego przeciwnika. Jeżeli jakiś Pokémon kiedykolwiek osiągnie szkody co najmniej równe jego Punktom Ciosów (na przykład, 4 lub więcej oznaczników szkody, znajdujących się na Pokémonie, posiadającym 40 Punktów Ciosów), jest on natychmiast Znokautowany.

• Brak Odporności i Odporność

Niektóre Pokémony mają Brak Odporności w stosunku do Pokémonów lub Odporność na Pokémony innego rodzaju. (Na przykład, Charmander ma Brak Odporności w stosunku do Pokémona ⚡). Pokémon Broniący otrzymuje podwójną szkodę ze strony Pokémona, w stosunku do którego ma Brak Odporności, oraz otrzymuje o 30 punktów mniejszą szkodę, jeżeli ma w stosunku do niego Odporność.



Atak nie będzie zazwyczaj zależeć od kolejności czynności jakie w nim wykonasz, ale jeżeli jest zależny od kolejności, oto kolejność, w jakiej musisz go przemyśleć! Najpierw płacisz wszelkie koszty (na przykład, odrzucasz wszystkie karty Energii) zanim sprawdzisz, jakie skutki wywołuje atak. W następnej kolejności, przed wszystkimi innymi skutkami, liczy się wyrządzona szkoda. Poza tym, Brak Odporności uwzględnia się przed wszystkimi innymi skutkami, które mogą wpłynąć na wielkość szkody.

Co się stanie, kiedy twój Pokémon zostanie Znokautowany?

Kiedykolwiek jeden z twoich Pokémonów zostaje Znokautowany, odłóż jego kartę Podstawowego Pokémona i wszystkie karty dołączone do niego (karty Ewolucji, karty Energii itd.) do swojego pliku odrzuconych kart. Twój przeciwnik bierze wtedy do ręki jedną ze swoich Nagród (nawet jeżeli sam Znokautowałeś swojego Pokémona!). Musisz potem zastąpić swojego Aktywnego Pokémona Pokémonem ze swojej ławki. (Jeżeli nie możesz tego zrobić, ponieważ twoja ławka Rezerwowa jest pusta, przegrywasz). Jeżeli twój Aktywny Pokémon i Aktywny Pokémon przeciwnika zostają znokautowane w tym samym czasie, gracz który rozgrywa aktualną kolejkę, zastępuje swojego Pokémona w *ostatniej kolejności*. Gracz, który rozgrywa aktualną kolejkę, również w ostatniej kolejności wybiera swoją Nagrodę.

4 Na tym KOŃCZY SIĘ twój ruch

Istnieją czynności, które można czasami wykonać po zakończeniu własnej kolejki, a przed rozpoczęciem ruchu przeciwnika. Po zakończeniu tych rzeczy zaczyna się kolejka twojego przeciwnika.

Co się dzieje po ruchu każdego gracza?

Po ruchu każdego gracza, jeżeli Aktywny Pokémon jest Otruty, poniesie on szkody, a jeżeli jest Uśpiony lub Sparalizowany, może odzyskać siły. Następnie zaczyna się kolejka przeciwnika.

Jak działa Sen, Dezorientacja, Paraliż i Trucizna?

Niektóre ataki powodują Uśpienie, Dezorientację, Paraliż lub Otrucie Pokémona Broniącego. To wszystko nie dotyczy Pokémonów znajdujących się na Ławce Rezerwowej, jedynie Pokémona Aktywnego. W istocie, jeżeli Pokémon przechodzi na Ławkę Rezerwową wszystkie te skutki są odrzucone. Dokonanie ewolucji Pokémona również oznacza, że nie będzie on już Uśpiony, Zdezorientowany, Sparalizowany, ani Otruty.

Sen

Jeśli Pokémon jest Uśpiony, nie może atakować ani wycofać się. W momencie kiedy Pokémon zostanie Uśpiony, ułóż go bokiem, aby wskazać, że Śpi. Po kolejce każdego z graczy, podrzuć monetę. Reszka będzie oznaczać, że Pokémon się obudzi (ułóż kartę w normalnej pozycji), a odwrotna strona monety oznacza, że będzie on nadal w stanie Uśpienia, a ty będziesz musiał czekać do zakończenia następnej kolejki, aby znowu spróbować go obudzić.

Dezorientacja

Jeżeli Pokémon jest Zdezorientowany, musisz podrzucić monetę za każdym razem, kiedy chcesz spróbować nim zaatakować lub kiedykolwiek chcesz go wycofać. Ułóż Zdezorientowanego Pokémona głową w twoim kierunku, żeby wskazać, że jest Zdezorientowany.

Kiedy próbujesz wycofać Zdezorientowanego Pokémona, najpierw musisz opłacić Koszt Wycofania odrzucając karty Energii. Następnie podrzucasz monetę. Reszka oznacza, że normalne wycofanie jest dopuszczalne. Odwrotna strona oznacza, że wycofanie nie jest możliwe i nie możesz próbować ponownego wycofania w tej kolejce.

Kiedy próbujesz atakować zdeorientowanym Pokémonem, musisz najpierw rzucić monetę. Reszka oznacza, że atak przebiegnie normalnie, lecz odwrotna strona monety oznacza, że Pokémon zaatakuje sam siebie i wyrządzi sobie szkodę w ilości 20 punktów. (Jeżeli Pokémon ma Brak Odporności lub Odporność w stosunku do swojego własnego rodzaju, lub jeżeli jest jakiś inny efekt, który wpływa na atak, zastosuj je tak samo, jak przebiegałyby to normalnie).



Przy odwrotnej stronie monety Aktywny Pokémon wyrządza sobie 20 punktów szkody nawet, jeżeli normalnie jego atak nie wyrządza szkody (jak w przypadku ataku Wycofanie Pokémona Squirtle).

Sparaliżowany

Jeżeli Pokémon jest Sparaliżowany, nie może atakować, ani wycofać się. Ułóż Pokémona w poprzek, aby wskazać, że jest Sparaliżowany. Jeżeli Aktywny Pokémon jest Sparaliżowany, odzyskuje on siły po następnym ruchu swojego gracza. Możesz wtedy przestawić kartę do właściwej pozycji.



Oznacza to, że jeżeli twój Pokémon zostaje Sparaliżowany, nie będzie brał udziału w akcji przy twoim następnym ruchu, a po nim wróci do normalnego stanu.

Pozycje kart



Otruty

Jeżeli Pokémon jest Otruty, umieść na nim „znak otrucia”, aby wskazać, że jest otruty.

Dopóki Pokémon jest Otruty, przyjmuje 10 punktów szkody po każdym ruchu gracza, bez uwzględniania Braku Odporności i Odporności. Jeżeli atak może otruć Pokémona, który już jest otruty, nie zostaje on podwójnie otruty, lecz zamiast tego nowe otrucie zastępuje poprzednie.



Znak, którego używa się do oznaczenia otrucia musi wyglądać inaczej niż znak szkody.

Czy twój Pokémon może być równocześnie uśpiony i zdezorientowany?

Jeżeli Pokémon zostanie zaatakowany podczas, gdy jest Uśpiony, Zdezorientowany lub Sparaliżowany, a rezultatem nowego ataku jest Uśpienie, Dezorientacja lub Paraliż, poprzedni stan jest usunięty i tylko nowy się liczy. Jednak tylko te trzy efekty ataku są stanami, które wymazują się nawzajem. Na przykład, Pokémon może być Zdezorientowany i Otruty w tym samym czasie.



PRZESTAŃ TERAZ CZYTAĆ!

Masz teraz dosyć informacji, żeby zacząć grać, a więc rozegraj kilka partii, zanim przejdziesz do Zaawansowanych Zasad Gry!

