

Oynamak için Nelere Gerek Var?

Hem kendiniz hem de rakibiniz için 6 karttan oluşan birer deste kart, yazı tura için bozuk para ve Pokémon'larınıza hasarı kaydetmek için fiş gereklidir. Eğer yeterli sayıda hasar fişiniz yoksa bunların yerine bozuk para veya başka şeyler de kullanabilirsiniz.



Oyun Nasıl Kazanılır

Pokémon oyununu üç değişik şekilde kazanabilirsiniz. Birinci yöntemde, oyunun başında 6 kardi Armağan olarak bir kenara ayırın. Rakibinizin Pokémon'larından biri Nakavt olunca Armağanlarınızdan 1 tanesini elinize alın. 6 Armağanınızın tümünü de ele alınca oyunu kazanırsınız! (Zaten oyunlarınızın çoğunu da bu şekilde kazanacaksınız.) İkinci yöntemde, bir el oynandıktan sonra rakibinizin Aktif Pokémon'u kalmamışsa (ya da Yedek Kulübesinde onların yerine geçecek Pokémon'u kalmamışsa) yine oyunu kazanırsınız. Ve son olarak da, eğer rakibinizin sırası gelince onun takımında kart kalmamışsa yine oyunu kazanırsınız.

Pokémon Oyunu Nasıl Birşey?

Oyun, hem rakibinizin hem de sizin elinizdeki kartlardan sırayla oynanır. Bu kartların bazıları Temel Pokémon kartları, bazıları onları daha da büyük ve güçlü kılan Evrim kartları, ya da Pokémon'ların savaşmasına yardımcı olan Enerji kartları olabilir. Bunların yanı sıra Yetiştirici kartlarını da oynayabilirsiniz—bunlar oyunu kazanmanız için pek çok değişik şeyler yaparlar.

Masada çeşitli Pokémon kartlarınız olabilir, ama bunlardan sadece bir tanesi ("Aktif Pokémon" adı verilen) herhangi bir anda sizin namınıza savaşabilir. Diğerleri savaşa girmeleri gerekene kadar Yedek Kulübesinde otururlar. Her elde Aktif Pokémon'unuzla atak yapma fırsatınız olacak. Atak sırasında Pokémon'unuz, ya rakibinizin Aktif Pokémon'una (sizin atağınız sırasında ona "Defanstaki Pokémon" denir) hasar verir, ya da onu Uyumak, Şaşkın veya Felç etmek veya Zehirlemek gibi başka birşey yapar. Eğer atağınız Defanstaki Pokémon'u Nakavt edecek kadar hasar verirse 6 Armağanınızdan 1 tanesini elinize alırsınız. 6. Armağanınızı da aldıktan sonra (rakibinizin 6 Pokémon'u Nakavt olduktan sonra) oyunu kazanırsınız!

Değişik Kart Türleri Nelerdir?

Temel (Basic) Pokémon en önemli kartlarınızdır. Oynanan her el sırasında rakibinizin Pokémon'larına karşı namınıza savaşılır.

Evrim (Evolution) kartları, Temel Pokémon'ların üstüne (ya da bazen diğer Evrim kartlarının üstüne) konur. Bunlar Pokémon'unuzu daha da büyük ve güçlü kılar.

Enerji (Energy) kartları atak sırasında Pokémon'unuza gereken Enerjiyi vermek için Pokémon'unuza iliştilir.

Yetiştirici (Trainer) kartları bir kez birşey yaptıktan sonra atılan bir defalık kartlardır.

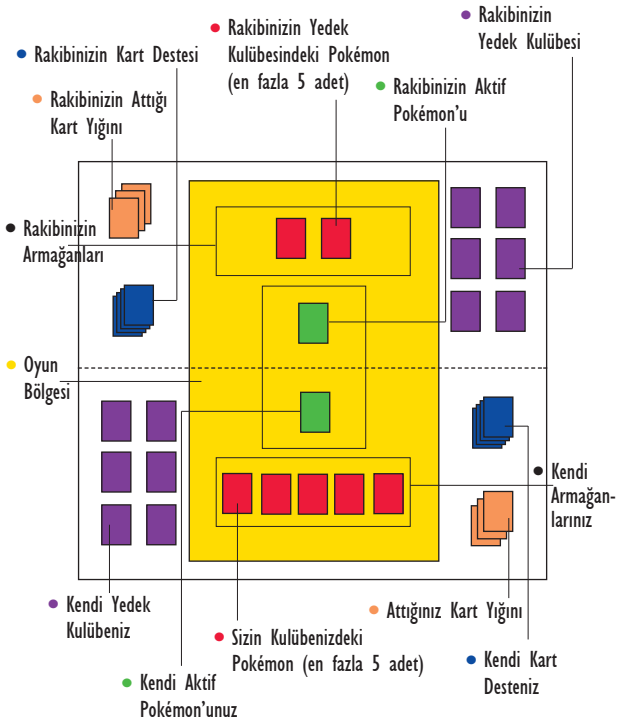
Oyuna Başlamak

- Destedeki kartları karıştırıp 7 karttan oluşan ilk eli çekin. Destedeki diğer kartları önünüzde kapalı bırakın.
- İkiniz de ellerinizden birer Temel Pokémon kardı seçin (kardın sol üst köşesinde "Temel (Basic) Pokémon" sözcüklerini göreceksiniz) ve bu kartları kapalı olarak masaya koyun. Bunlar sizin oyuna başlarken kullanacağınız Aktif Pokémon'lardır.
- Her oyuncu isterse elinden en fazla 5 adet Temel Pokémon çekip bunları kendi Yedek Kulübesine alarak kapalı yatırabilir (Yedek Kulübesi Aktif olmayan Pokémon'ların beklediği yerdir).
- Destenizin üstündeki ilk 6 kardı kapalı olarak önünüze koyun. İşte bunlar, rakibinizin Pokémon'ları Nakavt olduktan sonra elinize alacağınız Armağanlardır. Armağanlarınızı elinize alana kadar onlara bakamazsınız.
- İlk önce kimin oynayacağını saptamak için yazı tura atın. Eğer varsa özel Pokémon madeni parasını bu amaçla kullanabilirsiniz.
- Masanın üstüne konmuş olan tüm Aktif ve Yedekteki Pokémon'ları açın.

Eğer Elimde Hiç Temel Pokémon Kardı Yoksa Ne Olur?

0 zaman elinizi rakibinize gösterip kartlarınızı tekrar desteye karıştırın ve 7 yeni kart çekin. Bu durumda rakibiniz en fazla 2 tane fazladan kart çekebilir. Yeni elinizde hala hiçbir Temel Pokémon kardı yoksa bu işlemi tekrarlayın. Fakat her kez rakibiniz ayrıca en fazla 2 adet fazladan kart çekebilir!

Oyun Yerinin Görüntüsü





Attığınız kartlar için yer bırakmayı unutmayın. Oyun sırasında ne yöntemle kart atarsanız atın, attığınız tüm kartlar bu yığına katılır.



Oyun sırasında masanın üstüne devamlı kart koyacaksınız. Masanın üstünde Aktif Pokémon bölgesinde ya da Kulübede bulunan kartlara “oyuna dahil” kartlar denir. Kart desteniz, Armağanlarınız ve attığınız kartların yığınındakiler “oyuna dahil” sayılmaz.



Pokémon, Evrim ve Enerji kartları, oynandıktan sonra masanın üstünde duracak—ve “oyuna dahil” sayılacaktır. Sıranız gelince oyuna dahil kartları tekrar tekrar kullanabilirsiniz. Ancak Yetiştirici kartları bir kez kullanıldıktan sonra atılır.

Pokémon Kartı

Ad — Charizard

Darbe Puanları — 120 HP

Evrim Aşaması — Evolves from Charmeleon. Put Charizard on the Stage 1 card.

Pokémon Tipi (veya Renksiz) — Fire Pokémon

Pokémon Verileri — Length: 5' 7", Weight: 200 lbs.

Pokémon Gücü (veya Atak Ücreti ve Metin) — **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.

Atak Ücreti ve Metin — **Fire Spin** Discard 2 Energy cards attached to Charizard in order to use this attack. **100**

Atak Hasarı — 100

Tanım Metni — Spits fire that is hot enough to melt boulders. Known to unintentionally cause forest fires. LV76 #6

Enderlik Sembolü — #102

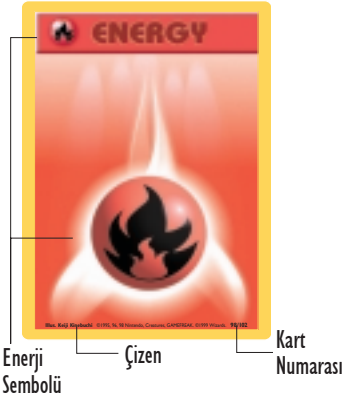
Düzye — Canavar Numarası

Kart Numarası — #102

Yetiştirici Kardı



Enerji Kardı



Enerji sembollerinin ANAHTARI

- Çimen (Grass)
- Ateş (Fire)
- Su (Water)
- Yıldırım (Lightning)
- Medyum (Psychic)
- Savaşçı (Fighting)
- Renksiz (Colorless)

Haydi Oynayalım!

Oynarken hem kendiniz, hem de rakibiniz sırası izlemelisiniz. Rakibinizin sırası süresince eğer Aktif Pokémon'unuz Nakavt olursa onun yerine yenisini koymak dışında hiçbir şey yapamazsınız (aşağıya bakınız). Kendi sıranız gelince aşağıdaki adımları izlemelisiniz.

Sıranız Gelince Ne Yapabilirsiniz?



Sıranız gelince pek çok şey yapabilirsiniz! Her zaman önce kart çekmeli ve en son olarak da atak yapmalısınız. İşte yapabileceğiniz şöyle:

1 Kart ÇEKİN

2 Aşağıdakilerden HERHANGİ BİRİNİ istediğiniz sırada ve istediğiniz sıklıkta YAPIN:

- Bir Temel Pokémon'u Kulübeye koyun
- Pokémon'u oyun sırasında evrimden geçirin
- Bir Pokémon'a Enerji kardı ilştirin (sıranız süresince sadece bir kez)
- Bir Yetiştirici kardinı oynayın
- Aktif Pokémon'unuzu geri çekin
- Pokémon Gücünü kullanın

3 Aktif Pokémon'unuzla Atak yapın

4 Şimdi sıranız SONA ERER

1 Kart ÇEKİN

Her zaman oyuna kart çekerek başlanır. (Eğer sıranız geldiğinde destenizde kart kalmamışsa oyun sona erer ve rakibiniz oyunu kazanır.)

2 Aşağıdakilerden HERHANGİ BİRİNİ istediğiniz sırada ve istediğiniz sıklıkta YAPIN:

- Kulübeye bir Temel Pokémon koyun

Elinizdeki kağıtlardan bir tane Temel Pokémon seçerek onu açık olarak Yedek Kulübenize koyun. Herhangi bir anda Kulübenizde en çok 5 Pokémon bulunabilir, dolayısıyla Kulübenizde ancak 4 veya daha az sayıda Pokémon varsa yeni bir Temel Pokémon kardı ekleyebilirsiniz.

• *Bir Pokémon'u evrimle geliştirin*

Eğer elinizde üstünde “Filancadan gelişir” yazılı bir kart varsa ve Filanca da sizin oyuna dahil kartlarınızdan biri ise, bu kartı “filanca” Pokémon'un üstüne koyabilirsiniz. Buna bir Pokémon'un “evrimle gelişmesi” denir.

Örnek: Giray'ın elinde Ninetales adında ve üstünde “Vulpix'ten gelişir” yazılı bir kartı ve ayrıca oyuna dahil Vulpix kartı var. Giray, Ninetales kartını Vulpix kartının üstüne koyabilir.

Bir Pokémon evrimle gelişirse ona bağlı bütün kartları (örneğin Enerji kartları, Evrim kartları, vb.) ve bundan önce oluşan bütün hasarı tutar, fakat evrim ile geliştiği ilk Pokémon'un atakları ve Pokémon Gücü yok olur. Pokémon'a ilişkin diğer şeyler-- Uyku, Şaşkınlık, Felç ve Zehir ya da başka bir Pokémon'un yaptığı atağın sonucu olan herşey--yok olur.



Şimdi oynadığınız bir Pokémon'u veya bir önceki sıranız süresinde evrimden geçirdiğiniz bir Pokémon'u hemen evrimden geçiremezsiniz. Ayrıca, oyunculardan hiçbiri, ilk elde bir Pokémon'u evrimle geliştiremez. Ve, evet, Kulübenizde duran bir Pokémon'u evrimle geliştirebilirsiniz—çünkü Kulübedekiler “oyuna dahil” sayılır!

• *Bir Pokémon'a Enerji kartı iliştin*

Elinizden bir Enerji kartı alıp, bunu oyuna dahil Pokémon'larınızdan birine iliştin (Pokémon kartının altına koyun).



Sıranız gelince yapabileceğiniz pek çok şeyin tersine, bunu ancak bir kez yapabilirsiniz. Ayrıca, Kulübenizdeki bir Pokémon'a Enerji kartı iliştirebileceğinizi de unutmayın. Çünkü o da “oyuna dahil!”

• Yetiştirici kardan oynayın

Bir Yetiştirici kardan oynamak isterseniz kardan dediğini yapın, sonra da kardan atılan kart yığınının koyun.

• Aktif Pokémon'u geri çekin

Elinizdeki Aktif Pokémon'u Kulübenizde bulunan bir Pokémon'la değiştirebilirsiniz. Bunu yapabilmek için Aktif Pokémon kardanın sağ alt köşesinde yazılı olan Geri Çekilme Ücretine eşit değerde Enerjiyi atmalısınız. ("Aktif Pokémon'unuzla Atak" bölümünde bu ücretler konusunda daha fazla bilgi alacaksınız.) Eğer bunu yapamazsanız geri çekilemezsiniz. Hiç Geri Çekilme Ücreti olmayan Pokémon'ların geri çekilirken Enerji atmaları gerekmez—onlar "bedava" geri çekilirler.

Uykuda veya Felçli olan bir Pokémon geri çekilemez. Şaşkın bir Pokémon geri çekilmeye çalışabilir ama başarılı olmayabilir. (Bunun neden olabileceği daha sonra kurallarda açıklanacaktır.)

Aktif Pokémon'unuz Kulübenize gidince (ya geri çekilerek ya da diğer bir şekilde), bundan önce ona iliştilmiş olan Enerji ve Evrim kartlarını ve hasar fişlerini tutar. Pokémon'a ilişkin diğer şeyler-- Uyku, Şaşkınlık, Felç ve Zehir ya da başka bir Pokémon'un yaptığı atağın sonucu olan herşey--yok olur.

Geri çekilseniz bile o sıra boyunca yeni Aktif Pokémon'unuzla atak yapabilirsiniz.

• Pokémon Gücünü kullanın

Bazı Pokémon'ların oyuna dahil oldukları zaman kullanabilecekleri özel bir "Pokémon Gücü" vardır. (Kulübedeki Pokémon'ların da "oyuna dahil" olduğunu unutmayın.) Bu Güçlerin çoğu siz atak yapmadan önce kullanılabilir. Tabii her Pokémon'un Gücü değişik olduğu için her Gücün nasıl kullanıldığını dikkatle okuyup öğrenmelisiniz.



Pokémon Gücü ile Pokémon'un atağı aynı şey değildir, dolayısıyla Pokémon Gücünü kullanırsanız yine de atak yapabilirsiniz!











3 Aktif Pokémon'la ATAK yapın

İsterseniz Aktif Pokémon'unuzla rakibinizin Aktif Pokémon'una (buna aynı zamanda "Defanstaki Pokémon" da denir) saldırabilirsiniz. Ancak bu, sıranız gelince yapabileceğiniz en son şeydir—ondan sonra başka hiçbir şey yapamazsınız. Sıranız gelince sadece bir kez atak yapabilirsiniz ve Pokémon'unuz da sıranız gelince ataklarının sadece birini kullanabilir. Atak yapmak için rakibinize Pokémon'unuzun ataklarından hangisini kullandığınızı söyleyin. Herhangi bir atağı kullanmak için en azından atak için gerekli olan Enerjinin Aktif Pokémon'unuza ilâştirilmiş olması gerekir.



Gerekli Enerji miktarı, atağın adının sol tarafında yazılıdır.

• Enerji

Herhangi bir tür Enerji—, , , , , , ya da —Renksiz Enerji gerekleri için yeterli olabilir (*). Fakat sadece uygun bir tür Enerji, o tür Enerji gereksinimleri için yeterli sayılır. Örneğin, Pokémon'unuza en azından üç Enerji eklenmişse ve bunların en azından 2 tanesi  Enerji ise,   * Enerjisi gereken bir atağı yapabilirsiniz.



Bir Pokémon'un atağını kullanabilmek için Pokémon'a, gerekli miktarda Enerjinin ilâştirilmiş olması zorunludur, ama atak yapmak için bu kartları atmanız gerekmez. Kartta başka birşey yazılı olmadıkça bu kartlar Pokémon'unuza ilâştirilmiş olarak kalır!

• Hasar

Atak yaptığınız zaman, kullandığınız atağı okuyup onun dediğini yapın. Pokémon'un aldığı her 10 hasar için ona bir tane hasar fişi koyun. Eğer bir Pokémon'un aldığı toplam hasar, onun Darbe Puanlarına en azından eşitse (söz gelimi, 40 Darbe Puanı olan bir Pokémon'un 4 veya daha fazla hasar fişi varsa), bu Pokémon hemen Nakavt olur.

• Zayıflık ve Direnç

Bazı Pokémon'ların diğer bazı Pokémon türlerine karşı Zayıflığı ya da Direnci vardır. (Örneğin, Charmander'in ⚡ Pokémon'a karşı Zayıflığı vardır.) Defanstaki Pokémon, Zayıf olduğu bir Pokémon'dan çift hasar alır; buna karşın, Direnci olduğu Pokémon'dan aldığı hasardan 30 düşülür.



Genelde atağınız yaptıklarınızın sırasına bağlı değildir. Eğer bağlı ise bunu şöyle hesaplayabilirsiniz! Atağın sonucunu görmeden önce bütün ücretleri ödeyin (Enerji kartlarının atılması gibi). Sonra, diğer etkilerden önce hasar gelir. Ayrıca, hasarın miktarını değiştirecek diğer şeyler uygulanmadan önce Zayıflık uygulanır.

Pokémon'unuz Nakavt olunca ne olur?

Pokémon'unuzun biri Nakavt olunca onun Temel Pokémon kartını ve ona iliştilmiş diğer bütün kartları (Evrim kartları, Enerji kartları, vb.) attığınız kartların bulunduğu yığına koyun. O zaman rakibiniz, Armağanlarından birini seçer (hatta Pokémon'unuzu kendiniz Nakavt ettirmiş olsanız bile!) ve Armağanı eline alır. Sonra Aktif Pokémon'unuzun yerine Kulübede bulunan bir Pokémon seçin. (Kulübeniz boş olduğu için bunu yapamazsanız oyunu kaybetmiş olursunuz.) Eğer hem kendi Aktif Pokémon'unuz, hem de rakibinizin Aktif Pokémon'u aynı anda Nakavt olursa, sırasını oynamakta olan oyuncu kendi Pokémon'unu en son değiştirir. Sırasını oynayan oyuncu, kendi Armağanını da en son seçer.

4 Şimdi sıranız sona erdi

Bazen sıranız sona erdikten, fakat rakibinizin sırası başlamadan önce yapılacak şeyler vardır. Bunları yaptıktan sonra rakibinizin sırası gelir.

Her Oyuncunun Sırası Oyndandıktan Sonra Ne Olur?

Her oyuncunun sırasından sonra oyunculardan herhangi birinin Aktif Pokémon'u Zehirlenmişse o Pokémon hasar alır. Ya da Uykuda veya Felçli ise iyileşebilir. Bundan sonra diğer oyuncunun sırası başlar.

Uyku, Şaşkınlık, Felç ve Zehir Durumları Nasıl Oynanır?

Bazı ataklar, Defanstaki Pokémon'un Uyumasına, Şaşkınlığına, Felçlenmesine veya Zehirlenmesine yol açabilir. Bunlar Kulübede bulunan Pokémon'lara değil de, ancak Aktif Pokémon'lara olur—gerçekten de eğer bir Pokémon Kulübe giderse bu tür şeyler o karttan ayrılır. Ayrıca, bir Pokémon'un evrimle gelişmesi de onun artık Uykuda, Şaşkın, Felçli ya da Zehirlenmiş olmaması demektir.

Uykuda

Eğer bir Pokémon Uykuda ise artık atak yapamadığı gibi geri çekilemez de. Eğer Pokémon'unuz Uykuda ise onun Uykuda olduğunu göstermek için kardı yan çevirin. Her oyuncu sırasını oynadıktan sonra da yazı tura atın. Tura çıkarsa Pokémon uyanır (kardı yüzü açık olacak şekilde çevirin), fakat yazı çıkarsa Pokémon hala Uykuda demektir. Bu durumda, bir sonraki sıranızdan sonraki elde onu uyandırmaya çalışabilirsiniz.

Şaşkınlık

Eğer bir Pokémon Şaşkın ise onunla atak yapmak ya da onu geri çekmek istediğiniz zaman yazı tura atmanız gerekir. Pokémon'un Şaşkınlığını göstermek için kardı Pokémon'un başı size doğru dönecek şekilde çevirin.

Eğer Şaşkın bir Pokémon'u geri çekmek isterseniz önce Enerji kartlarını atarak Geri Çekilme ücretini ödemeniz gerekir. Sonra yazı tura atın. Tura çıkarsa Pokémon'u normal şekilde geri çekin. Yazı çıkarsa geri çekilme başarısız olur ve o sıra boyunca Pokémon bir daha geri çekilmeye çalışamaz.

Şaşkın bir Pokémon'la atak yapmaya çalışırsanız yine yazı tura atmalısınız. Tura çıkarsa atak normal şekilde yürütülür fakat yazı çıkarsa Pokémon'unuz kendi kendine atak yaparak 20 hasar görür. (Eğer Pokémon'unuz kendi cinsine karşı Zayıfsa ya da Dirençli ise, veya atağı değiştirecek başka bir etki varsa, bunları normal şekilde uygulayın.)



Aktif Pokémon'unuzun atağı normalde hasar vermese bile (örneğin Squirtle'ın Geri Çekilme atağı gibi), yazı çıkarsa kendi kendine 20 hasar verir.

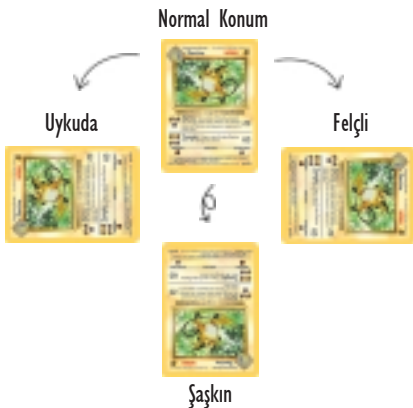
Felç

Pokémon Felçli ise atak yapamayacağı gibi geri de çekilemez. Onun Felçli olduğunu göstermek için Pokémon'u yan çevirin. Eğer bir Aktif Pokémon Felçli ise oyuncusunun bir sonraki sırasından sonra iyileşir. O zaman kardi tekrar yüzü açık olacak şekilde çevirin.



Yani, eğer Pokémon'unuz Felce uğrarsa sizin bir sonraki sıranız boyunca oyuna dahil olamaz, fakat ondan sonra iyileşir.

Kart Konumları



Zehirlenmiş

Eğer bir Pokémon Zehirlenmişse onun üstüne bir “zehir işareti” koyup, Zehirlenmiş olduğunu gösterin.

Zehirlenmiş olduğu sürece Pokémon, her oyuncunun sırasından sonra 10 hasar alır fakat Zayıflık ve Direnç durumları göz önüne alınmaz. Herhangi bir atak Zehirlenmiş olan bir Pokémon’u zehirlerse çift Zehirlenme olmaz. Yeni Zehirlenme eskisinin yerine geçer.



Zehir işareti olarak kullandığınız şeyin hasar fişi olarak kullanılandan değişik olmasına dikkat edin.

Pokémon’unuz Aynı Anda Hem Uykuda, Hem de Şaşkın Olabilir mi?

Eğer Pokémon’unuz Uykuda, Şaşkın ya da Felçli ise ve yapılan yeni bir atak onun tekrar Uyumasına, Şaşkınlaşmasına veya Felçli olmasına yol açarsa, eski durum silinir ve sadece yeni durum sayılır. Unutmayın, bu üç durum birbirini silen tek atak etkileridir. Örneğin, bir Pokémon aynı anda hem Şaşkın, hem de Zehirlenmiş olabilir.



ARTIK OKUMAYI BIRAKIN!

Şimdi oynamaya başlayabilecek kadar bilgi sahibisiniz. Uzman Kurallara başlamadan önce birkaç oyun oynayın!

