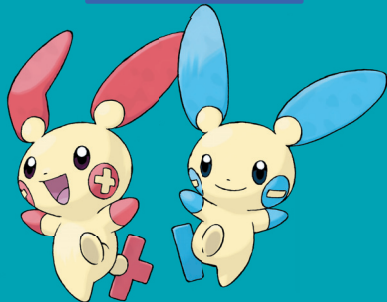


Pokémon™

TRADING CARD GAME



Obsah

Co jsou to karty Pokémon?	2
Struktura karet Pokémonů	2
Typ Pokémona a typy Energií	5
Souboje Pokémonů	6
Co potřebujete k souboji Pokémonů?	7
Přehled hry	7
Začínáme hru	8
Co můžete dělat během svého kola?	8
Po Vašem kole	10
Zahrajte si zjednodušenou hru	10
Hraní celé hry	10
Další produkty	11
Používání pravidel pro pokročilé	11
Potřebujete pomoc při hraní Pokémonů?	13



PRAVIDLA

Co jsou to karty Pokémon?

Karty Pokémon znázorňují postavy Pokémonů, které znáte z televize. Jako trenér Pokémonů budete používat tyto karty k porážce svého protiváky.



Základní Pokémoni (Basic Pokémon)

Se Základními Pokémony musíte vždy jednotlivé hry začít, někteří se přitom mohou později během hry i vyvíjet! Aby Váš Pokémon mohl útočit (tedy používat své útoky), musí k sobě mít přiložené ty správné karty Energie.



Evoluční karty

Evoluční karty jsou pokročilejšími formami Základních Pokémonů. Svého Pokémona vyvinete tak, že položíte správnou Evoluční kartu na vrch Pokémona nižšího stádia. Aby mohl vyvinutý Pokémon používat své silnější útoky, bude pravděpodobně často potřebovat i více karet Energie.



Trenérské karty

Trenérské karty představují podporu pro hráče a jejich Pokémony. Díky těmto kartám si můžete v balíčku například najít kartu, kterou právě potřebujete, nebo pomohou Vaším Pokémonům ve hře.



Karty Energií

Karty Energií poskytují Vaším Pokémonům energii, kterou potřebují k boji či k ústupu na lavičku.

Struktura karet Pokémonů

Všechny karty Pokémonů obsahují stejné informace. Některé části karty jsou důležité pro hru, jiné pomáhají s organizací Vaší sbírky.

Sbírání Pokémonů

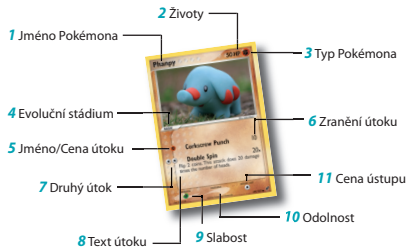
Sbírání Pokémonů může být stejně zábavné jako samotná hra. Můžete setřídít své karty podle mnoha hledisek – například podle ilustrátorů, čísla karty, evoluce, typu Pokémonů apod.

Dalším způsobem, jak můžete třídit Vaše karty, je podle symbolů rozšiřujících sad. Pro mnohé příznivce Pokémonů jsou nejdůležitějšími informacemi symboly v pravém dolním rohu karty: rozšiřující sada, vzácnost a číslo karty. Tito sběratelé nepřestávají sbírat, dokud nemají všechny karty jednotlivých edic, což jim přináší velkou výhodu při stavbě vlastních balíčků.



Základní Pokémoni – Jak s nimi hrát?

Phanpy je typickým Základním Pokémonem. Potřebuje pouze jednu kartu Energie pro svůj první útok a 50 HP znamená, že bude schopen chvíli bojovat. O Slabosti a Odolnosti si něco povíme v pravidlech pro pokročilé na straně 11.



- 1 Zde najdete jméno Pokémona
- 2 Tento údaj znamená, kolik má Váš Pokémon životů. Než bude vyrazen, může obdržet právě tolik zranění, kolik je jeho HP.
- 3 Každý Pokémon je určitý Energetický Typ
- 4 Zde najdete Evoluční stádium Pokémona
- 5 První útok a jeho cena
- 6 Zranění prvního útoku
- 7 Druhý útok a jeho cena
- 8 Popis druhého útoku
- 9 Slabost Pokémona, pokud nějakou má
- 10 Odolnost Pokémona, pokud nějakou má
- 11 Cena za ústup Pokémona

Evoluční karty – Jak s nimi hrát?

Evoluční karty jsou vylepšenými formami Základních Pokémonů. Abyste Pokémona vyvinuli, položte příslušnou Evoluční kartu na vrch předchozího stádia Pokémona.

Na tomto obrázku je Evoluční karta Charmeleon pokládána na hráčova Charmandera.

Evoluční stádia Pokémona – Evoluční karty položené na předchozí Evoluční stádium. 1. Evoluční stádium může být položeno na Základního Pokémona, 2. Evoluční stádium může být položeno na 1. Evoluční stádium.

Evoluční karty jsou velmi podobné Základním Pokémonům. Rozdíl na kartě je v místě, kde je napsáno „Stage 1“ nebo „Stage 2“ namísto „Basic“. Vedle Evolučního stádia je také obrázek Pokémona, ze kterého se vyvíjí.

Někteří Pokémoni nemají žádné Evoluce, zatímco jiní se mohou vyvinout do 1. Evolučního stádia a někteří i do 2. Evolučního stádia!

Příklady Evoluce:



Základní Pokémon
– Whismur



1. Evoluční stádium
– Loudred



2. Evoluční stádium
– Exploud

Trenérské karty

Trenérské karty představují podporu pro hráče a jejich Pokémony. Tyto karty Vás nechají najít si v balíčku kartu, kterou právě potřebujete, nebo pomohou Vaším Pokémonům ve hře. Některé Trenérské karty na sobě mají napsaná další pravidla, která platí přímo pro kartu nebo ovlivňují hru.

Trenér Potion Vám pomůže vyléčit Vašeho Pokémona odebráním 2 žetonů Zranění. Poté, co zahrajete Potion z Vaší ruky a odeberete žetony Zranění, odhodte kartu Potion na Vaši hromádku odhozených karet.



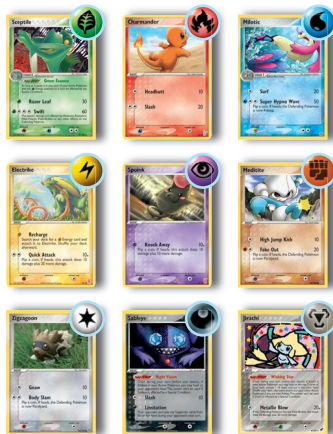
Typy Trenérských karet:



Typ Pokémona a typy Energii

Typ Pokémona

Každý Pokémon má v pravém horním rohu symbol, představující jeho typ. Jednotliví Pokémoni budou většinou potřebovat Energie vlastního typu k použití svých útoků, existují však i výjimky.



Typy Energii

Existuje 6 různých typů Základních Energetických karet. Jakýkoliv druh Energie se může počítat jako  Energie. Existují také Speciální Energetické karty, které – pokud jsou přiloženy k Pokémonovi – mají i další efekty.



Karty Speciálních Energií:



Souboje Pokémonů

V této kapitole se naučíme, jak útočit!

1. Podívejte se na kartu

Každý útok má danou cenu, která je zobrazena na levé straně karty. Cena útoku je placena pomocí karet Energií přiložených k Pokémonovi. Pokud nemáte dostatečný počet karet Energií nebo jejich správný typ, nemůžete tento útok použít. Pokud nemůžete použít žádný ze svých útoků, nebo v případě, že útočit nechcete, jednoduše Vašemu protihráči řekněte, že Vaše kolo skončilo.

Pro tento útok potřebujete alespoň 1 jakoukoliv kartu Energie.



Tento útok způsobí 10 zranění bráncímu se Pokémonovi.

2. Připravte se k útoku

Pokud máte na Vašem Pokémonovi dostatek karet Energií k použití alespoň jednoho z Vašich útoků, oznamte Vašemu oponentovi, že Váš Pokémon útočí. Vyberte si jméno útoku vedle útoku, který chcete použít. Pokud máte dostatek Energií k použití více než jednoho útoku, budete si muset vybrat pouze jeden.

Zranění útoku je vyobrazeno na pravé straně karty – čím větší číslo, tím více zranění útok způsobí bráncímu se Pokémonovi. Vybírejte útok moudře, Vaše rozhodnutí často ovlivní celou hru!



OK!

Můžete útočit.



Ne!

Nemůžete útočit, protože nemáte u Pokémona správnou Energetickou kartu.

3. Útok!

V této kapitole zjistíme, kolik zranění Váš Pokémon vlastně bráncímu se Pokémonovi způsobí. Použili jste útok „Headbutt“, který způsobí 10 zranění bráncímu se Pokémonovi Vašeho oponenta s názvem Meowth. Váš oponent položí 1 žeton Zranění na svého Pokémona za každých 10 způsobených zranění.

Pokémon je vyrazen, pokud má na sobě alespoň tolik žetonů Zranění, kolik je jeho HP. Spočítejte, kolik žetonů Zranění na Pokémonovi je a poté se podívejte na HP Pokémona. Každý žeton Zranění ubírá 10 HP z celkového počtu HP daného Pokémona (uvedené na kartě). Když Pokémonovi dojde HP, odložte ho i se všemi kartami Energií k němu přiložených na hromádku odložených karet. Tento Pokémon je vyrazen ze hry.

Útočící Pokémon



Bránící se Pokémon

Vyřazen, pokud dojde HP.



Tento útok způsobí 10 zranění.
(Položte 1 žeton Zranění na Pokémona.)

4. Jak zjistíte, že jste vítěz?

Pokaždé, když vyřadíte Pokémona Vašeho protihráče, vezmete si jednu z Vašich karet Odměn, které jste si dali na stranu na začátku hry. Jakmile si takto vezmete všechny Vaše karty Odměn, vítězíte!

Další alternativy vítězství jsou:

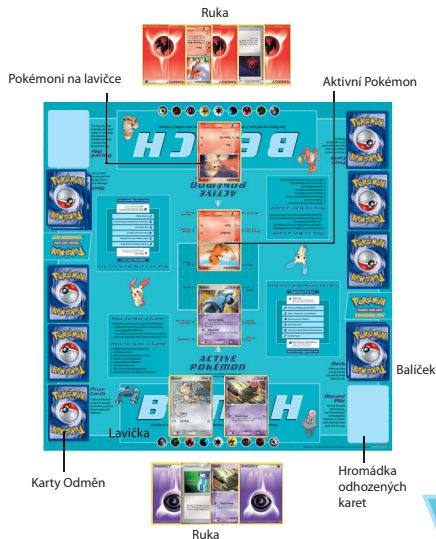
- 1) Vyřadíte posledního Pokémona Vašeho protihráče.
- 2) Pokud již v balíčku Vašeho oponenta nezbyvájí na začátku jeho kola žádné karty.

Co potřebujete k souboji Pokémonů?

- Protihráče a balíček karet Pokémon (oba hráči mají vlastní)
- Žetony označující Zranění
- Minci
- Herní podložku (nepovinná)

Přehled hry

Toto je základní situace při hře. Vaše hra bude vypadat podobně jako tato.



Začínáme hru

1. Potřeste si rukou s Vaším oponentem

Když začínáte hru, potřeste si rukou s Vaším oponentem. Je důležité ukázat respekt Vaším Pokémonovým spoluhráčům.

2. Zamíchejte si balíček

3. Lízněte si Vaši startovní ruku o 7 kartách

Pokud si nelíznete žádného Základního Pokémona, zamíchejte Vaši ruku zpět do Vašeho balíčku a lízněte si karty znovu.



4. Připravte Vašeho Aktivního Pokémona

Každý hráč si tajně zvolí Základního Pokémona ze své ruky a položí ho před sebe lícem dolů na políčko Aktivního Pokémona (Active Pokémon) na herní podložce.



5. Určete své Pokémony na lavičce

Každý hráč se rozhodne kolik dalších Základních Pokémonů chce položit ze své ruky na svou lavičku (Bench) a položí tyto Pokémony lícem dolů na herní podložku.



6. Dejte si stranou karty Odměn

Každý hráč položí 3 karty Odměn z balíčku do oblasti karet Odměn (Price cards).



7. Hoďte si minci, abyste zjistili, kdo začíná

Hráč, který vyhraje hod, začíná.

8. Odhalte všechny Aktivní Pokémony a Pokémony na lavičce

Jakmile je hra připravena ke startu, všichni Pokémoni jsou otočení lícem nahoru.



Co můžete dělat během svého kola?

Kroky 2 až 7 můžete provést v jakémkoliv pořadí a nikdy nejste nuceni provést jakýkoliv z těchto kroků povinně.

1. Lízněte si kartu

Začněte své kolo líznutím karty a dejte si ji do ruky. Neexistuje žádné pravidlo omezující počet karet, které můžete mít v ruce. Když začínáte novou hru, hráč, který začíná, přeskóčí tuto část svého prvního kola. Během tohoto kroku si můžete líznout pouze jednu kartu.

2. Položte Základního Pokémona na Vaši lavičku

Vezměte Základního Pokémona ze své ruky a položte ho lícem nahoru na Vaši lavičku (Bench). Pokud je váš Aktivní Pokémon vyřazen, nahradte ho ihned Pokémonem z lavičky nebo prohráváte hru! Můžete položit kolik chcete Základních Pokémonů na lavičku za kolo až do maximálního počtu 5 Pokémonů na Vaší lavičce.

Začátek Vašeho kola

1. Lízněte si kartu

POZOR!!! Hrdč, který začíná, si nelíže kartu na začátku svého prvního kola.

2. Položte Základního Pokémona na Vaši lavičku

3. Přiložte 1 Energii k Vaším Pokémonům

4. Použijte vyvinutí na jakéhokoliv ze svých Pokémonů

5. Zahrajte Trenérské karty

6. Ustupte se svým Aktivním Pokémonem, pokud je zraněn

7. Použijte „Poké-Power“

8. Zaútočte se svým Aktivním Pokémonem

Pokud nemůžete zaútočit, řekněte Vašemu oponentovi, že je Vaše kolo u konce.

Konec Vašeho kola

3. Přiložte 1 Energii k Vaším Pokémonům

Vezměte Energetickou kartu ze své ruky a položte ji pod jednoho z Vašich Pokémonů ve hře. Každé kolo můžete zahrát pouze 1 Energetickou kartu.



4. Vyviňte jakéhokoliv ze svých Pokémonů

Pokud máte v ruce kartu, která říká „Evolves from Charmander“ a Charmander je Pokémon, kterého už máte ve hře (jako Aktivního Pokémona nebo jako Pokémona na lavičce), můžete zahrát tu kartu z Vaší ruky navrch Charmander. Tohle se nazývá „vyvinutí“ Pokémona.

Můžete vyvinout Základního Pokémona v Pokémona 1. Evolučního stádia nebo můžete vyvinout Pokémona 1. Evolučního stádia v Pokémona 2. Evolučního stádia. Když se Pokémon vyvíjí, ponechává si všechny k sobě přiložené karty (Energetické karty, Evoluční karty atd.) a jakéhokoliv žetony Zranění, které už může mít, ale staré útoky, Poké-Powers a Poké-Body Pokémona, z něhož se vyvinul, jsou pryč.



Můžete vyvinout kolik chcete Pokémonů za kolo, kromě následujících případů:

- Nemůžete vyvinout stejného Pokémona víc než jednou během jednoho kola.
- Nemůžete vyvinout Pokémona v kole, kdy byl zahrán.
- Nemůžete vyvinout Pokémona během Vašeho prvního kola hry.

5. Zahrajte Trenérské karty

Když hrajete Trenérskou kartu, postupujte podle instrukcí na kartě a položte ji lícem nahoru na Vaši hromádku odhozených karet. Během kola můžete použít tolik Trenérských karet, kolik chcete.



6. Ustupte se svým Aktivním Pokémonem

Pokud má Váš Aktivní Pokémon na sobě hodně žetonů Zranění a má blízko k vyřazení, pravděpodobně s ním budete chtít ustoupit a zvolit si jednoho z Pokémonů na Vaší lavičce, aby bojoval místo něj. Abyste ustoupili se svým Aktivním Pokémonem, musíte od něj odhodit právě tolik karet Energií, kolik má napsáno ve své Ceně ústupu (v pravém dolním rohu karty – Retreat cost). Poté ho vyměníte za libovolného Pokémona na své lavičce. Ponechte jakékoli Evoluční karty, žetony Zranění a Energetické karty (kromě těch, které jste museli odhodit) u obou Pokémonů, kteří se vyměňují. Pokud ustoupíte, můžete již v kole, ve kterém jste ustoupili zaútočit s novým Aktivním Pokémonem. Akci Ustoupení s aktivním Pokémonem můžete použít pouze jednou za kolo.



7. Použijte „Poké-Powery“

Někteří Pokémoni mají speciální „Poké-Powery“, kterou mohou použít, když jsou ve hře. (Pamatujte, že Pokémoni na lavičce jsou také „ve hře“, takže také mohou používat „Poké-Powery“, pokud nějaké mají.) Každá „Poké-Power“ je odlišná, takže musíte číst velmi pozorně, abyste zjistili, jak která „Poké-Power“ funguje. Můžete zahrát kolik chcete „Poké-Power“ za kolo.



8. Zaútočte se svým Aktivním Pokémonem

Poslední věc, kterou během kola uděláte, je útok. Pokud Váš Pokémon nemůže útočit nebo útočit nechcete, Vaše kolo teď končí. Můžete zaútočit pouze jednou každé kolo.

Po Vašem kole

Poté, co jste ukončili Vaše kolo, začíná kolo Vašeho oponenta. Soustředte se na svůj cíl – vyřadit co nejdrív jeho Pokémony, zatímco Vaši Pokémoni zůstanou ve hře co nejdéle.

Zahrajte si zjednodušenou hru

Jakmile dokončíte Vaši první hru, zahrajte si s balíčky znovu. Každá hra je jiná díky pořadí v jakém si karty líznete, jaké karty do balíčku zařadíte, nebo pro jakou strategii využítí Vašich karet se rozhodnete. Pokud chcete změnu, zkuste si třeba prohodit balíček s Vaším oponentem a zjistit, jak jeho balíček funguje.

Hraní celé hry

Klasická hra se stává více vzrušující díky možnosti přidávání nových karet. Díky novým kartám získáváte přístup ke zcela novým strategiím. Jakmile ovládnete základy s balíčky Trainer Kit, zahrajte si hru s normálními pravidly – nejsou příliš odlišná!

- Každý hráč používá 60-ti karetní balíček, dovolující větší pestrost karet a s nimi souvisejících strategií použitých v balíčku.
- Na začátku každé hry si hráči dají stranou 6 karet Odměn namísto 3.
- Ke hře použijte doplňková pravidla na stranách 11 - 13 tohoto manuálu.

Další produkty



Předkonstruované balíčky

Předkonstruované balíčky jsou skvělou cestou, jak si osvojit nové strategie za použití nových karet. Každý 60-ti karetní balíček je připraven ke hře hned, jak ho vyndáte z krabičky. I tento balíček si můžete vylepšit přidáním oblíbených karet z Vaší sbírky karet.

Doplňkové balíčky - Boostery

Doplňkové balíčky jsou ideálním prostředkem pro získávání nových karet a založení Vaší sbírky karet Pokémon. Hráči mají rádi boostery, protože v nich nalézají rozmanité karty, ze kterých si mohou vybrat při stavbě svých balíčků. I sběratelé mají rádi boostery, protože je to nejsnazší cesta, jak co nejrychleji sestavit kompletní sady.

Používání pravidel pro pokročilé

Slabost a Odolnost

Slabost (Weakness)

Každý Pokémon má svůj Energetický Typ. Tento symbol je umístěn v pravém horním rohu karty. Většina Pokémonů také má tzv. Slabost na určitý Typ Pokémonů. Slabost Pokémona najdete v levém dolním rohu karty.

Pokud má bránící se Pokémon slabost na typ útočícího Pokémona, potom od útočícího Pokémona dostane dvakrát tolik zranění. Tento prvek patří mezi důležité strategie, na které je potřeba se zaměřit!



Odolnost (Resistance)

Někteří Pokémoni mají tzv. Odolnost na určitý jiný Typ Pokémonů. Odolnost Pokémona je ukázána ve spodní části karty uprostřed.

Pokud má bránící se Pokémon odolnost na typ Pokémona, který na něj útočí, tak útok způsobí o 30 zranění méně. (Pokud je zranění zredukováno na 0 či méně, útok nezpůsobí žádné zranění.)



Jak fungují Speciální kondice?

Některé útoky způsobí, že je bránící se Pokémon Uspán, Zapálen, Zmaten, Ochromen či Otráven. Tyto vlastnosti se nazývají Speciální kondice. Pokémoni na lavičce jsou vůči Speciálním kondicím imunní. Speciálními kondicemi může být „postižen“ pouze Aktivní Pokémon. Když se Aktivní Pokémon stahuje na lavičku, všechny Speciální kondice jsou z ustupujícího Pokémona odebrány. Vyvinutí Pokémona má stejně jako ústup Aktivního Pokémona na lavičku za následek odstranění všech Speciálních kondicí.

Otrava (Poisoned)

Pokud je Pokémon Otráven, položte na něj pro lepší přehled žeton Otravy.

Po celou dobu, po kterou je Pokémon Otráven, dostává na konci KAŽDÉHO kola (Vašeho i oponentova) 1 žeton Zranění.

Pokud by útok otrávil Pokémona, který je již Otráven neznamená to, že již otrávený Pokémon je Otráven podruhé. Nové otrávení pouze nahradí otrávení starší. Ujistěte se, že cokoliv používáte jako žeton znázorňující Otravu vypadá odlišně, než žeton Zranění a než žeton Zapálení.

Otrávený Pokémon může ustoupit na lavičku normálně a ihned po nástupu na lavičku ztrácí všechny Speciální kondice (tedy i Otrávení).



Zapálení (Burned)

Pokud je Pokémon Zapálen, položte na něj žeton Zapálení pro lepší přehled o hře.

Po celou dobu, po kterou je Aktivní Pokémon Zapálen, si na konci KAŽDÉHO kola (Vašeho i oponentova) hodte minci. Pokud padne rub, položte na zapáleného Pokémona 2 žetony Zranění. (Ignorujte Slabost a Odolnost.)



Pokud by útok zapálil Pokémona, který je již Zapálen neznamená to, že již zapálený Pokémon je Zapálen podruhé. Nové zapálení pouze nahradí zapálení starší. Ujistěte se, že cokoliv používáte jako žeton znázorňující Zapálení vypadá odlišně, než žeton Zranění a než žeton Otravy.

Zapálený Pokémon může ustoupit na lavičku normálně a ihned po nástupu na lavičku ztrácí všechny Speciální kondice (tedy i Zapálení).

Uspání (Asleep)

Pokud je Pokémon Uspán, nemůže útočit ani ustoupit. Jakmile je Pokémon uspán, otočte ho DOLEVA, abyste uspání zřetelně naznačili.

Po celou dobu, po kterou je Aktivní Pokémon Uspán, si na konci KAŽDÉHO kola (Vašeho i oponentova) hodte minci. Pokud padne líc, Pokémon se probudí (přitom otočte kartu zpět do původního stavu). Pokud padne rub, Pokémon zůstane stále Uspán a vy musíte počkat na konec jakéhokoli dalšího kola, než se ho budete moci znovu pokusit probudit.

Ochromení (Paralyzed)

Pokud je Pokémon Ochromen, nemůže útočit ani ustoupit. Ochromení znázorníte tak, že otočíte ochromeného Pokémona DOPRAVA. Pokud je Aktivní Pokémon Ochromen, uzdraví se po konci kola svého trenéra. Otočte kartu zpět správnou stranou nahoru. (V praxi to znamená, že pokud je Váš Pokémon Ochromen, bude neschopen hry po dobu Vašeho příštího kola a poté bude opět v pořádku.)

Zmatení (Confused)

Pokud je Pokémon Zmaten, musíte si hodit minci pokaždé, když se rozhodnete s ním zaútočit. Zmateného Pokémona označíte tak, že ho otočíte vzhůru nohama (tedy vrchem karty mířícím k Vám).

Pokud se rozhodnete útočit se Zmateným Pokémonem, hodíte si minci.

- Pokud padne líc, útok proběhne normálně.
- Pokud padne rub, položte na Vašeho Pokémona 3 žetony Zranění a útok končí. (Zmatený Pokémon dostane 3 žetony Zranění, přestože jeho útok normálně žádné zranění nezpůsobí. Neaplikujte Slabost a Odolnost pro žetony Zranění.)

Zmatený Pokémon může ustoupit na lavičku normálně, kde ztrácí všechny Speciální kondice.

Více Speciálních kondic

Pokud je Pokémon Uspán, Ochromen nebo Zmaten a nový útok ho Uspí, Ochromí nebo Zmate, dřívější kondice je odstraněna a počítá se pouze ta nová. (Otočte kartu do příslušného směru.) Pokud má na sobě Pokémon žetony Otravy či Zapálení, tyto žetony nejsou odstraněny jinými Speciálními kondicemi. (Pokémon může být Otráven, Zapálen a pod vlivem jedné z dalších Speciálních kondicí najednou.)

Potřebujete pomoc při hraní Pokémonů?

Pokud se chcete dozvědět více o hře Pokémon, strategiích, pravidlech nebo informacích o turnajích, navštivte internetové stránky

www.hraju-pokemon.cz

Nebo nás kontaktujte:

