Pravidla sběratelské karetní hry Pokémon

Jsi trenér Pokémonů! Cestuješ po světě a soupeříš s ostatními trenéry a jejich Pokémony – bytostmi, které milují souboje a mají spoustu úžasných schopností.

Jak vyhrát hru

Máš tři možnosti:

- **Vezmeš si všechny karty odměn**
- **Vyřadíš všechny Pokémony, které má tvůj soupeř ve hře**
- **Pokud si tvůj soupeř nemůže na začátku svého kola líznout kartu z balíčku**

Staň se pokémonním mistrem!

Tato pravidla tě naučí vše, co potřebuješ znát ke hraní sběratelské karetní hry Pokémon. Tvůj balíček karet představuje tvé Pokémony, spojence a vybavení, které ti pomůže při tvých dobrodružstvích.

Sběratelské karetní hry umožňují hráčům budovat své vlastní herní strategie a ovlivňovat průběh hry. Sběratelskou karetní hru Pokémon se můžeš naučit třeba prostřednictvím připravených balíčků. Ty ti ukážou, jak rozdílné balíčky si potom můžeš sám postavit. Případně můžeš vyzkoušet Trainer Kit, který obsahuje 2 balíčky připravené ke hře a průvodce v češtině, který tě provede hrou krok za krokem.

Hned jak budeš připraven, můžeš začít stavět své vlastní balíčky a rozšiřovat svou sbírku prostřednictvím boosterů. Získej od svých kamarádů ty nejsilnější Pokémony nebo prostě sbírej ty, které máš rád. Potom si postav balíček z 60 karet, pochlub se s ním kamarádům a zahraj si s nimi!

Typy karet

Při hře se setkáš se třemi typy karet:

Pokémoni

Pokémoni jsou samozřejmě nejdůležitějšími kartami!

Většina z nich jsou základní („Basic") Pokémoni, „Stage 1" Pokémoni a „Stage 2" Pokémoni. Pokémoni označení Stage 1 a Stage 2 se nazývají také karty evolucí. Podívej se do horního levého rohu karty, kde zjistíš vývojové stádium Pokémona a případně, ze kterého Pokémona se vyvíjí.

Energie

Pokémoni většinou nemohou útočit bez karet energií. Symbol ceny útoku musí být totožný s kartou energie. Za symbol ✱ můžeš dosadit jakoukoliv energii.

Grass - Travní | Fire - Ohnivá | Water - Vodní | Lightning - Blesková

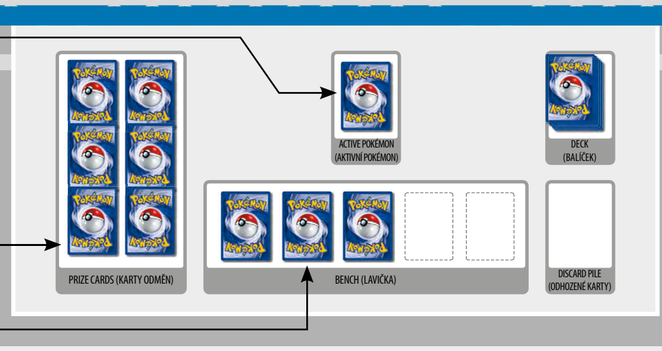
Psychic - Psychická | Fighting - Bojová | Darkness - Temná | Metal - Kovová | Fairy - Vílí

Trenérské karty

Trenérské karty představují předměty, spojence a stadiony, které může trenér v boji využít. V pravém horním rohu karty je podtyp karty a ve spodní části jsou speciální pravidlové texty.

Jak začít hru

1) Potřes si rukou se soupeřem.
2) Hoď mincí. Vítěz hodu mincí určí, kdo začne hru.
3) Zamíchej svůj 60 karetní balíček a lízni si z vrchu 7 karet.
4) Zkontroluj, jestli máš v ruce nějakého „Basic" Pokémona.
5) Polož jednoho ze svých „Basic" Pokémonů obrázkem dolů na pozici aktivního Pokémona.
6) Polož až 5 dalších „Basic" Pokémonů obrázkem dolů „na lavičku".
7) Odlož si stranou 6 karet z vrchu balíčku obrázkem dolů, jako karty odměn.
8) Oba hráči otočí všechny své Pokémony obrázky nahoru a začnou hrát!



Co uděláš, když na začátku hry nemáš žádné „Basic" Pokémony? Nejprve ukaž karty ve své ruce protihráči a pak je zamíchej zpět do balíčku. Lízni si nových 7 karet. Pokud stále nemáš žádného „Basic" Pokémona, tento krok opakuj.

Pokaždé, když si tvůj soupeř lízne nových sedm karet, protože neměl žádné „Basic" Pokémony, můžeš si líznout jednu kartu navíc.

Akce kola

1 Lízni si kartu

Kolo začni líznutím karty. (Pokud už ve tvém balíčku není žádná karta, kterou by sis líznul, hra končí a tvůj soupeř vítězí.)

2 Udělej akce, které můžeš, v libovolném pořadí:

A Polož karty „Basic" Pokémonů ze své ruky na lavičku (tolik, kolik chceš).

Vyber ze své ruky kartu „Basic" Pokémona a polož ji obrázkem nahoru na svou lavičku. Na lavičku se vejde 5 Pokémonů, takže tento krok můžeš udělat, jen pokud jsou na lavičce 4 Pokémoni nebo méně.

B Vyviň Pokémona (tolik, kolik chceš)

Pokud máš v ruce kartu, která říká „Evolves from . . ." (vyvíjí se z . . .) a je tam jméno Pokémona, kterého máš ve hře, můžeš tuto kartu na tohoto Pokémona položit. Tento krok se nazývá vyvinutí Pokémona.

Můžeš vyvinout „Basic" Pokémona v Pokémona „Stage 1" nebo Pokémona „Stage 1" na „Stage 2". Pokud se Pokémon vyvine, zůstávají mu všechny karty energií a zůstávají na něm žetony zranění. Nemůže však využívat útoky Pokémona, ze kterého se vyvinul. Speciální podmínky jako Uspání, Zmatení nebo Otrávení, jsou při vyvinutí Pokémona ukončeny.

Příklad:
Karta Slurpuffa v Jardově ruce říká „Vyvíjí se ze Swirlixe" a Jarda má Swirlixe ve hře. Může zahrát kartu Slurpuffa a položit jí na kartu Swirlixe. Ponechá mu zranění, ale ukončí všechny ostatní efekty.

Poznámka k vyvíjení:
Žádný hráč nemůže vyvíjet Pokémony ve svém prvním kole. Pokud vyvineš Pokémona, je ve hře nový a nemůžeš ho tedy ve stejném kole vyvinout podruhé. Můžeš vyvíjet aktivního Pokémona i Pokémony na lavičce.

C Přiřaď kartu energie k jednomu ze svých Pokémonů (jednou za kolo)

Přiřaď 1 kartu energie ze své ruky ke svému aktivnímu Pokémonovi, nebo k jednomu Pokémonovi z tvé lavičky. Kartu energie můžeš vykládat pouze 1 za kolo!

D Zahraj trenérské karty

Když hraješ trenérskou kartu, řekni, co je napsané v její spodní polovině. Můžeš zahrát libovolné množství předmětů (Item). V každém kole můžeš zahrát jen jednu kartu s podtypem „Supporter" a jen jednu kartu s podtypem „Stadium". Stadion (Stadium) zůstává ve hře, dokud není nahrazen jiným stadionem.

C Stáhni svého aktivního Pokémona (jednou za kolo)

Tuto možnost v mnoha kolech pravděpodobně nevyužiješ, ale pokud má na sobě tvůj aktivní Pokémon velké množství žetonů zranění, můžeš ho stáhnout na lavičku. Místo něj dáš jiného Pokémona z lavičky. Můžeš to také využít, pokud chceš do boje zapojit nějakého silného Pokémona z lavičky.

Pro stažení Pokémona od něj musíš odstranit 1 kartu energie, za každý symbol ✱ v „ceně za stažení" (retreat). Pokud tam žádný symbol ✱ není, je stažení zdarma. Poté vyměň svého aktivního Pokémona za Pokémona z lavičky. Ponech na něm všechny žetony zranění a všechny ostatní karty, které jsou k němu přiřazené. Spící nebo paralyzovaný Pokémon nemůže být stažen.

Pokud tvůj aktivní Pokémon odchází na lavičku (při stažení, či z jiného důvodu), přestávají platit speciální podmínky a efekty z útoků. Pokud Pokémona stahuješ, stále můžeš zaútočit s novým aktivním Pokémonem.

F Použij schopnosti (Abilities) (tolik, kolik chceš)

Někteří Pokémoni mají speciální schopnosti, které mohou použít. Hodně z nich můžeš využít ještě před útokem. Každá schopnost je jiná, takže si pozorně přečti, jak se vyhodnocuje. Některé se spouští jen za určitých podmínek, jiné působí stále, aniž bys je musel aktivovat. Ujisti se, že tvůj soupeř je seznámen s tím, které schopnosti používáš.

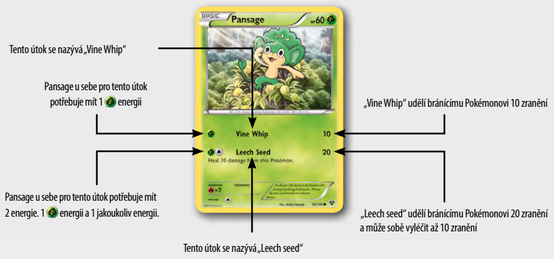
Pamatuj si, že schopnosti nejsou útoky. Pokud použiješ schopnost, můžeš stále ještě útočit. Můžeš použít schopnosti aktivního Pokémona i Pokémonů na lavičce.

3 Útok a konec tvého kola

Pokud jsi připraven k útoku, ujisti se, že jsi udělal všechny předchozí akce, které jsi chtěl udělat. Jakmile zaútočíš, tvé kolo skončí, takže se nebudeš moci vrátit zpět.

Útok má tři jednoduché fáze. Jakmile si je osvojíš, budeš útočit jako zkušený trenér!

V prvním kole hry začínající hráč nemůže útočit. Jakmile začínající hráč udělá všechny své další činnosti, jeho kolo končí bez útoku. V dalších kolech již útoky probíhají normálně. Rozmysli si tedy pečlivě, jestli chceš hrát jako první!



A ZKONTROLUJ Energie přiřazené ke tvému aktivnímu Pokémonovi.

K útoku potřebuješ mít u svého Pokémona přiřazené správné množství energií. Podívej se například na Pansage. Cena jeho prvního útoku je ●, takže u něj musíš mít alespoň 1 ● energii, abys ho mohl použít. Druhý útok stojí ● ✱. Potřebuješ tedy mít u Pansage přiřazené nejméně 2 energie, abys tento útok mohl použít. ● znamená, že 1 z těchto energií musí být ●. Druhá může být jakákoliv, protože druhý symbol je ✱. Můžeš místo ní použít ●, ale může to být klidně ●, ● či jakákoliv jiná energie. Jakmile jsi si jist, že máš dostatek správných energií, můžeš oznámit, který útok použiješ.

Občas si můžeš v ceně útoku všimnout tohoto zvláštního symbolu. Znamená to, že útok nic nestojí a můžeš ho tak použít, aniž bys měl u Pokémona přiřazenou energii.

B ZKONTROLUJ slabosti a odolnosti bránícího Pokémona

Někteří Pokémoni mají slabosti a odolnosti proti určitým typům Pokémonů. Jsou naznačené v levém dolním rohu karty. Například Froakie má slabost na ● Pokémony. Pokud má bránící Pokémon slabost, způsobí mu útok od Pokémona daného typu větší zranění, pokud má odolnost, způsobí mu útok od Pokémona daného typu menší zranění.

Slabosti a odolnosti se netýkají Pokémonů na lavičce.

C POLOŽ žetony zranění na bránícího Pokémona

Když útočíš, polož na bránícího Pokémona 1 žeton za každých 10 zranění, které mu tvůj Pokémon udělí (číslo je napsané vpravo vedle jména útoku). Na příkladu vidíš, že útok Pansage způsobí 10 zranění. Froakie má navíc slabost „x2" na travní Pokémony, takže obdrží 10 x 2 = 20 zranění. Polož tedy 2 žetony zranění s číslem 10 na Froakieho. Pokud útok říká, že máš udělat ještě něco jiného, ujisti se, že jsi to udělal!

Tvůj útok je ukončen, takže zkontroluj, jestli nemá být nějaký Pokémon vyřazen. Některé útoky zraňují více Pokémonů a někdy i útočícího Pokémona. Nezapomeň tedy zkontrolovat všechny Pokémony ve hře, kteří mohli být útokem zasaženi.

Pokud je zranění na Pokémonovi rovno počtu jeho životů (HP), je tento Pokémon vyřazen. Pokud je Pokémon vyřazen, jeho hráč ho položí, spolu se všemi přiřazenými kartami, na odhazovací hromádku. Jeho soupeř si za vyřazení Pokémona vezme do ruky jednu ze svých karet odměn.

Hráč, jehož Pokémon byl vyřazen, musí vybrat nového aktivního Pokémona ze své lavičky. Pokud tvůj soupeř nemá na lavičce žádné Pokémony a jeho aktivní Pokémon je vyřazen, vyhrává hru. Pokud má tvůj protihráč nějaké Pokémony na lavičce, ale ty sis vzal poslední ze svých karet odměn, vyhráváš hru také.

D Tvé kolo skončilo

Nyní je třeba dát pozor na to, co se může odehrávat mezi koly.

4 Mezi koly

Předtím, než bude ve hře pokračovat druhý hráč, je třeba postarat se o vyhodnocení speciálních podmínek a to v tomto pořadí:

1) Otrávení *(Poisoned)* **2)** Spálení *(Burned)* **3)** Uspání *(Asleep)* **4)** Paralyzování *(Paralyzed)*

Poté vyhodnoť efekty schopností (nebo cokoliv jiného, o čem nějaká karta říká, že se musí stát mezi koly). Poté, co oba hráči vše vyhodnotí, zkontroluj, jestli nemá být nějaký Pokémon vyřazen. Poté může druhý hráč zahájit hru.

Speciální podmínky (Special Conditions)

Některé útoky aktivního Pokémona uspí, spálí, zmatou, paralyzují nebo otráví. Tomu se říká speciální podmínky. Platí pouze na aktivního Pokémona. Pokud aktivní Pokémon odchází na lavičku, všechny speciální podmínky mizí. Mizí také při vyvinutí Pokémona.

Uspání (Asleep)
Natoč Pokémona proti směru hodinových ručiček, abys ukázal, že byl uspaný.
Pokud Pokémon spí, nemůže útočit a nemůže být stažen. Mezi koly si hoď mincí. Pokud padne hlava, Pokémon se vzbudí (otoč ho zpět). Pokud ne, stále spí.

Spálení (Burned)
Spálenému Pokémonovi budou mezi koly přibývat žetony zranění. Pokud je Pokémon spálen, polož na něj žeton spálení. Mezi koly si musí vlastník tohoto Pokémona hodit mincí. Pokud mu nepadne hlava, musí na svého spáleného pokémona přidat 2 žetony zranění. Pokémon nemůže být spálen dvakrát. Ujisti se, že je žeton spálení, který používáš, odlišný od žetonů zranění.

Zmatení (Confused)
Otoč zmateného Pokémona vzhůru nohama, abys ukázal, že je zmatený. Pokud je tvůj aktivní Pokémon zmatený, musíš si před útokem hodit mincí. Pokud ti padne hlava, můžeš normálně zaútočit, pokud ne, musíš na svého zmateného Pokémona umístit 3 žetony zranění a jeho útok nemá žádný efekt.

Paralyzování (Paralyzed)
Otoč paralyzovaného pokémona po směru hodinových ručiček. Pokud je Pokémon paralyzovaný, nemůže útočit ani se stáhnout. Pokud byl tvůj Pokémon paralyzovaný na začátku tvého minulého kola, odstraň z něj před následujícím kolem tuto speciální podmínku.

Otrávení (Poisoned)
Otrávený Pokémon je zraňován mezi koly. Pokud je Pokémon otrávený, polož na něj žeton otravy. V každé fázi hry mezi koly polož na všechny otrávené Pokémony žeton zranění. Pokémon nemůže být otráven dvakrát. Ujisti se, že je žeton otravy, který používáš, odlišný od žetonů zranění.

Odstranění speciálních podmínek
Přesun na lavičku odstraní z Pokémona všechny speciální podmínky. Jediné speciální podmínky, které znemožňují stažení Pokémona, jsou uspání a paralyzování. Uspání, zmatení a paralyzování otáčí kartu Pokémona pokaždé, když k tomu dojde. Vždy platí poslední speciální podmínky. Otrávení a spálení používá vlastní žetony a Pokémon může být spálený, paralyzovaný a otrávený najednou!

Kompletní pravidla najdeš na www.pokemon.com/tcgrules.

Pokémonní ligy

Nauč se hrát Pokémon!
Získej skvělé ceny!
Soupeř s ostatními hráči!

Zeptej se ve svém obchodě, jestli pořádá ligu, nebo si nějakou najdi na **support.pokemon.com.**

PLAY! POKÉMON
POKÉMON LEAGUE
Pokémon CHAMPIONSHIP SERIES
The Pokémon Company INTERNATIONAL
Zjisti více na www.pokemon.com

www.HrajuPokemon.cz

© 2014 Pokémon. © 1995–2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

Pokémon TRADING CARD GAME

TRAINER KIT XY
2-PLAYER LEARN-TO-PLAY SET

KARTY ODMĚN

KARTY ODMĚN

KARTY ODMĚN

Jak vyhrát hru

Máš tři možnosti:

1. Vezmeš si všechny karty odměn díky vyřazení soupeřových Pokémonů
2. Vyřadíš všechny Pokémony, které má tvůj soupeř ve hře
3. Když si tvůj soupeř nemůže na začátku svého kola líznout kartu z balíčku

Jak začít hru

1. Potřes si rukou se soupeřem
2. Hoďte si se soupeřem mincí, vítěz si vybere, kdo začne hru
3. Zamíchej si svůj balíček
4. Vezmi si z vrchu svého balíčku 7 karet
5. Vylož aktivního Pokémona
6. Vylož Pokémony na lavičku
7. Připrav si karty odměn
8. Otoč aktivního Pokémona a Pokémony na lavičce obrázkem nahoru

Jméno — Životy

AKTIVNÍ POKÉMON

Jméno útoku

Jméno útoku

Slabost — Odolnost

Cena stažení

Můžeš útočit pouze s aktivním Pokémonem a soupeř ti může útočit také pouze na aktivního Pokémona – neurčuje-li útok jinak.

Cena útoku — Síla útoku

Co můžeš dělat během tvého kola

Začátek tvého kola

1. Lízni si kartu

2. Přilož jednu kartu energie k jednomu se svých Pokémonů (jednou za kolo)
3. Polož karty „Basic" Pokémonů z ruky na lavičku (tolik, kolik chceš)
4. Stáhni svého aktivního Pokémona (jednou za kolo)
5. Zahraj trenérské karty (tolik, kolik chceš, ale jen jednu „Supporter" kartu a jednu „Stadium" kartu za kolo)
6. Vyviň Pokémona (tolik Pokémonů, kolik chceš)
7. Použij schopnosti – „Abilities" (tolik schopností kolik chceš)

8. Zaútoč se svým aktivním Pokémonem.
Pokud nechceš nebo nemůžeš útočit, oznam to soupeři a Tvé kolo končí.

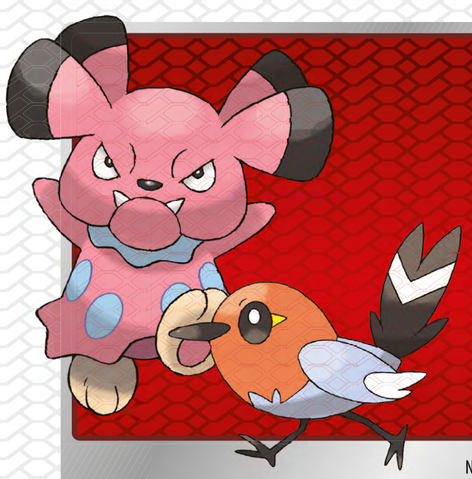
Nyní začíná kolo tvého soupeře

BALÍČEK

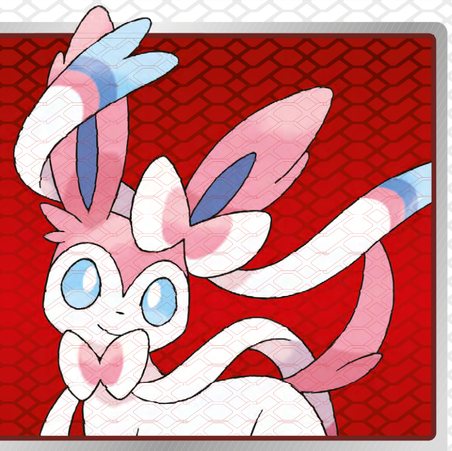
Kdykoliv si máš líznout kartu, vezmi si vrchní kartu právě z tohoto balíčku.

KARTY ODMĚN

Když vyřadíš soupeřova Pokémona ze hry, můžeš si vzít jednu kartu odměn do své ruky.



LAVIČKA



Na lavičce můžeš mít až 5 Pokémonů. Všichni Pokémoni zde musí začínat jako „Basic" Pokémoni!

ODHOZENÉ KARTY

Zde dávej všechny vyřazené karty ze hry – Pokémony, použité trenéry a ostatní karty. Karty jsou zde obrázkem nahoru.

The Pokémon Company INTERNATIONAL

© 2014 Pokémon. © 1995–2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

Jak vyhrát hru

Máš tři možnosti:

1. Vezmeš si všechny karty odměn díky vyřazení soupeřových Pokémonů
2. Vyřadíš všechny Pokémony, které má tvůj soupeř ve hře
3. Když si tvůj soupeř nemůže na začátku svého kola líznout kartu z balíčku

Jak začít hru

1. Potřes si rukou se soupeřem
2. Hoďte si se soupeřem mincí, vítěz si vybere, kdo začne hru
3. Zamíchej si svůj balíček
4. Vezmi si z vrchu svého balíčku 7 karet
5. Vylož aktivního Pokémona
6. Vylož Pokémony na lavičku
7. Připrav si karty odměn
8. Otoč aktivního Pokémona a Pokémony na lavičce obrázkem nahoru

Jméno — Životy

AKTIVNÍ POKÉMON

Jméno útoku

Jméno útoku

Slabost — Odolnost

Cena stažení

Můžeš útočit pouze s aktivním Pokémonem a soupeř ti může útočit také pouze na aktivního Pokémona – neurčuje-li útok jinak.

Cena útoku — Síla útoku

Co můžeš dělat během tvého kola

Začátek tvého kola

1. Lízni si kartu

2. Přilož jednu kartu energie k jednomu se svých Pokémonů (jednou za kolo)
3. Polož karty „Basic" Pokémonů z ruky na lavičku (tolik, kolik chceš)
4. Stáhni svého aktivního Pokémona (jednou za kolo)
5. Zahraj trenérské karty (tolik, kolik chceš, ale jen jednu „Supporter" kartu a jednu „Stadium" kartu za kolo)
6. Vyviň Pokémona (tolik Pokémonů, kolik chceš)
7. Použij schopnosti – „Abilities" (tolik schopností kolik chceš)

8. Zaútoč se svým aktivním Pokémonem.
Pokud nechceš nebo nemůžeš útočit, oznam to soupeři a Tvé kolo končí.

Nyní začíná kolo tvého soupeře

BALÍČEK

Kdykoliv si máš líznout kartu, vezmi si vrchní kartu právě z tohoto balíčku.

KARTY ODMĚN

Když vyřadíš soupeřova Pokémona ze hry, můžeš si vzít jednu kartu odměn do své ruky.

LAVIČKA

Na lavičce můžeš mít až 5 Pokémonů. Všichni Pokémoni zde musí začínat jako „Basic" Pokémoni!

ODHOZENÉ KARTY

Zde dávej všechny vyřazené karty ze hry – Pokémony, použité trenéry a ostatní karty. Karty jsou zde obrázkem nahoru.