

# STRUČNÝ NÁVOD KE KARETNÍ HŘE POKÉMON



Staň se i ty trenérem Pokémonů! Soupeř s ostatními trenéry a jejich Pokémony, kteří mají spoustu úžasných schopností.

## Princip a cíl hry

V Pokémonním světě svádějí trenéři mezi sebou mnoho přátelských duelů. I zde spolu zápasí dva hráči, kteří se snaží vyřadit 6 protihráčových Pokémonů. Každý hráč má svůj balíček o 60 kartách, které obsahují Pokémony, trenérské karty a energie.

## Typy karet

### Pokémoni

Pokémoni jsou nejdůležitějšími kartami! Většina je základních (Basic). Pokémoni s označením "Stage 1" a "Stage 2" jsou evolucí (vývojem) základního pokémona. V levém horním rohu (2.) zjistíš vývojové stádium Pokémona a případně, ze kterého Pokémona se vyvíjí.



1. Name (jméno)
2. Evolution Stage (vývojové stádium)
3. HP (životy)
4. Pokémon Type (Typ Pokémona)
5. Attack Cost (Cena útoku)
6. Attack Damage (síla útoku)
7. weakness a resistance (slabost a odolnost)
8. další informace (edice, rarita, sběratelské číslo)



### Energie

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

### Trenérské karty

Trenérské karty představují předměty, spojence a stadiony, které může trenér v boji využít. V pravém horním rohu karty je podtyp karty (Supporter, Stadium, Item) a ve spodní části jsou speciální plavidlové texty.



### Průběh hry

#### Příprava hry

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.
- (pokud nemáš žádné „Basic“ Pokémony ukaž karty protihráči a zamíchej je zpět do balíčku. Lízni si nových 7 karet. Krok můžeš opakovat. Pokaždé, když si soupeř lízne nových 7 karet, můžeš si líznout jednu kartu navíc)
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!
- grafické znázornění herní plochy naleznete na druhé straně

### Akce a jednotlivá kola

#### • Lízni si kartu

Kolo začni líznutím karty. (Pokud už v tvém balíčku není karta, kterou si můžeš vzít, tak soupeř vítězí a hra končí)

#### • Udělej akce, které můžeš (v libovolném pořadí)

A) Polož karty „Basic“ Pokémonů ze své ruky na lavičku (tolik, kolik chceš). Pokémona položíš obrázkem nahoru na lavičku. Na lavičku se ti vejde 5 Pokémonů. Takže tento krok můžeš udělat pokud máš na lavičce 4 a méně Pokémonů.

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

C) Vyviň Pokémona (tolik, kolik chceš). Můžeš vyvinout „Basic“ Pokémona v „Stage 1“ nebo „Stage 1“ na „Stage2“. Po vývinu mu zůstávají všechny energie i žetony zranění. Nemůže využívat útoky Pokémona, ze kterého se vyvinul. Speciální podmínky jako Uspání, Zmatení nebo Otrávení jsou při vývinu ukončeny.



#### \*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.

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.

E) Stáhni svého aktivního Pokémona (jednou za kolo). Pokud má na sobě tvůj aktivní Pokémon velké množství žetonů zranění, můžeš ho stáhnout na lavičku. Místo něj dáš jiného Pokémona z lavičky. Můžeš také v případě, že chceš použít silnějšího Pokémona z lavičky. Pro stažení Pokémona od něj musíš odstranit energie v „ceně za stažení“ (retreat). Pokud tam žádný symbol není, je stažení zdarma. Vyměň svého aktivního Pokémona za Pokémona z lavičky. Nechej na něm všechny žetony zranění a všechny ostatní karty, které jsou k němu přiřazené. Spící nebo paralyzovaný Pokémon nemůže být stažen. Pokud Pokémona stahuješ, stále můžeš zaútočit s novým aktivním Pokémonem.

F) Použij schopnosti (Abilities) (tolik, kolik chceš). Někteří Pokémoni mají schopnosti. Některé můžeš využít před útokem. Pozorně čti, jsou různé. Některé působí stále a některé mají podmínky.

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



www.cernyrytir.cz

cernyrytir\_pokemon

## 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.

1) **ZKONTROLUJ Energie na tvém aktivním Pokémonovi.** Cenu útoku máš vždy uvedenou na kartě i druh Energie, který musíš zaplatit za útok. Může se stát, že tam bude Energie bez symbolu. Znamená to, že útok nic nestojí a můžeš ho použít bez placení.

2) **ZKONTROLUJ slabosti a odolnosti bránícího Pokémona.** Někteří Pokémoni mají slabosti a odolnosti proti určitým typům Pokémonů. Jsou naznačené v levém dolním rohu karty. 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.*

3) **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). Pokud má bránící Pokémon slabost na tvůj útok, vynásob daným číslem sílu útoku (př.  $10 \times 2 = 20$ ). Pokud je zranění na Pokémonovi rovno počtu jeho životů (HP) umírá a je vyřazen (dát do odhazovací hromádky) a soupeř si za vyřazení Pokémona vezme do ruky jednu ze svých karet odměn. Hráč vyřazeného Pokémona si musí vybrat nového aktivního Pokémona ze své lavičky. Pokud soupeř nemá na lavičce žádné Pokémony a jeho aktivní Pokémon je vyřazen, vyhráváš hru.

4) **Tvé kolo skončilo.**

## 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

*\*Turnaje bývají omezeny časově – zpravidla 40 minut na kolo. Pokud jste nestihli dohrát, tak se vítězem stává hráč, který sesbíral více karet odměn.*

## Mezi koly – Speciální podmínky (POMOCNÍK)

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.

### KARTY ODMĚN

### KARTY ODMĚN

### KARTY ODMĚN

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



Útočíš pouze s aktivním Pokémonem a soupeř ti může také útočit pouze na aktivního Pokémona - neurčí-li útok jinak.

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

## AKTIVNÍ POKÉMON



## CO MŮŽEŠ DĚLAT BĚHEM TVÉHO KOLA

### ZAČÁTEK TVÉHO KOLA

1. Lízni si kartu
  2. Přilož jednu kartu energie k jednomu se svých Pokémonu (jednou za kolo)
  3. Polož karty „Basic“ Pokémonu 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 Pokémonu, 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 dobrou kartu, vezmi si vrchní kartu z tohoto balíčku.

## ODHOZENÉ KARTY

Zde jsou vyřazené karty ze hry - Pokémony, použité trenéry a ostatní karty. Karty jsou obrázkem nahoru.

## LAVIČKA

### 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 ho hod mincí. Pokud padne hlava, Pokémon se vzbudí (otoč ho zpět). Pokud ne, stále spí.

### Spálení (Burned)

Spálenému Pokémonovi mezi koly přibývají žetony zranění. Pokud je 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.

### Zmatení (Confused)

Otoč zmateného Pokémona vzhůru nohama. 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 paralyzování.

### 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.

### Odstranění speciálních podmínek

Přesun na lavičku odstraní z Pokémona všechny speciální podmínky. Jediné speciální podmínky, které znemožňují stažení Pokémona, jsou uspaní a paralyzování. Otrávení a spálení používá vlastní žetony a Pokémon může být spálený, paralyzovaný a otrávený najednou!

