

Pravidla karetní hry s Pokémony pro úplné začátečníky:

Co potřebuješ?



60-ti kartový balíček , který obsahuje **Pokémony** v základní fázi (Basic) a evoluční fázi 1. a 2. stupně (Stage 1 nebo 2), **Energy karty** , **žetony zranění** (*pokud žetony nemáš, nevadí můžeš si je u nás zapůjčit*), **minci** či **kostku**.

Pokémon karty se vyskytují v různých variantách a evoluční karty jsou pouze jejich vylepšenou formou. Doporučené množství v balíčku je 10-15ks základních a 15-20 ks evolučních

Energy karty dávají Pokémonům energii, aby mohli útočit a zůstávají stále připojené u Pokémona. Doporučené množství v balíčku je 20-30 ks nejlépe po 2-4 ks z každého druhu. Energy karet je celkem 9 druhů – Travní, vodní, bleskový- elektrický,ohnivý, kovový,bojový-kamenný, psychický,temný a bezbarvý.Každá karta má svůj symbol.

Bezbarvá Energy karta má tu výhodu, že může nahradit jakoukoli jinou, nebo může být nahrazena jakoukoliv jinou kartou !!

V balíčku můžou být však nejvýše 4 kopie z každého typu karet !!!



Popis symbolů na kartě Pokémona:

Evoluční vývoj = základní (basic), vyvinutý (Stage1) , víc vyvinutý (Stage2)

Název Pokémona - pro hru není důležitý

Výdrž Pokémona = HP ... = jaký počet zranění vydrží a nebo jak silný maximálně může být jeho útok (jaký počet zranění může dát- zranění představují žetony - Jeden žeton = 10 zranění)

Útok Pokémona Vpravo je znázorněno kolik a jaký druh energie potřebuje Pokémon k útoku a vlevo je síla útoku. Pokud není uvedena síla, Pokémon svého protivníka pouze uspí

Slabost Pokémona = o kolik má protihračův Pokémon daného druhu silnější útok než je jeho skutečná uvedená síla , o kolik dostaneš **více** zranění

Odolnost Pokémona = na který druh protihračova Pokémona máš odolnost a o kolik od něj dostaneš **méně** zranění než má sílu jeho útok

Cena ústupu = kolik je třeba Energy karet , abys mohl s Pokémonem ustoupit na lavičku.

Tento počet Energy karet odhodíš na hromádku odhozených karet, vše ostatní (vývojové karty, zranění, popřípadě Energy karty) zůstává s Pokémonem. Symboly uvádí počet a jaký druh Energy karty to musí být. Bezbarvá Energy karta může být zastoupena jakoukoli jinou kartou.

The diagram illustrates the components of a Pokémon card using the Dialga card as an example. Red callout boxes point to specific features on the card:

- Evoluční vývoj tvého Pokémona, aneb jestli je vyvinutý**: Points to the evolution stage symbol (a circle with a dot) in the top left corner.
- Výdrž tvého Pokémona, aneb jak dlouho dokáže bojovat**: Points to the HP value (90) in the top right corner.
- Typ tvého Pokémona, aneb jaký Pokémon to vlastně je**: Points to the type symbol (a circle with a lightning bolt) in the top right corner.
- Název Pokémona, aneb jak ho volat**: Points to the name "Dialga" in the top left corner.
- Útok tvého Pokémona, aneb čeho při souboji můžeš využívat, za jakou cenu a s jakou silou**: Points to the attack name "Flash Cannon" and its power (40) in the middle section.
- Text rozšiřující schopnost útoku, aneb jak si zpestřit hru**: Points to the attack text: "You may return all Energy cards attached to Dialga to you. If you do, remove the highest Stage Evolution card from the Defending Pokémon and shuffle that card into your opponent's deck."
- Slabost tvého Pokémona, aneb jací Pokémoni mají proti tobě silnější útoky a o kolik**: Points to the weakness symbols (two lightning bolts) and the weakness value (+20) in the bottom left corner.
- Odolnost tvého Pokémona, aneb vůči kterým Pokémonům je odolnější a o kolik**: Points to the resistance symbols (two lightning bolts) and the resistance value (-20) in the bottom middle corner.
- Sběratelské číslo, aneb jaké pořadí zaujímá v tvé sbírce, vzácnost karty a symbol sady**: Points to the set symbol (a circle with a lightning bolt) and the collector number (17/137) in the bottom right corner.
- Ceny ústupu Pokémona, aneb cena střídání za jiného bojovníka**: Points to the retreat cost symbols (two lightning bolts) and the retreat cost value (2) in the bottom right corner.

Vlastní hra

1. Hráči si určí pořadí, ve kterém budou hrát pomocí mince nebo kostky
2. Každý hráč si zamíchá svůj balíček karet a položí jej lícem dolů po své pravé straně
3. Hráč, jež je první na řadě, si svrchu si lízne 7 karet a dá do ruky
4. Zkontroluje, zda má v ruce nějakého základního Pokémona. Pokud ne, zamíchá všech 7 karet zpět do balíčku a znovu si lízne 7 karet. Protivník si pak za to může vzít o jednu kartu víc. Pokud opět nemá základního Pokémona, proces se opakuje.
5. Jestliže již má hráč základního Pokémona, položí jej před sebe lícem dolů. Toto je jeho Aktivní Pokémon
6. Pak si vezme postupně 6 karet z hlavního balíčku a vyskládá je lícem dolů vlevo vedle hrací plochy. Toto jsou Karty Odměn, na které se hráč nesmí podívat, dokud si je nevezme jako odměnu za vyřazeného soupeřova Pokémona.
7. Nyní to samé provede i hráč druhý v pořadí. Pokud se prvnímu hráči nepovedlo napoprvé najít v 7 kartách základního Pokémona, lízne si o jednu kartu více
8. Provádí následně to samé, jako první hráč. Pokud nenajde v prvním sejmutí 7 karet základního Pokémona, protihráč si lízne ze svého balíčku 1 kartu a nechá si jí v ruce

Nyní je čas ke hře a tak oba hráči otočí své Aktivní Pokémony lícem nahoru

Začíná první hráč a provede tyto úkony:

- Dá před sebe na Lavičku všechny další základní Pokémony, jež má v ruce, maximálně však 5 karet.
- Přiřadí Energy kartu z ruky k 1 Pokémonovi buď Aktivnímu nebo na Lavičce.
Kartu pokládá pod kartu Pokémona a POUZE 1 ZA KOLO
- Jeho hra tím končí
- **V PRVNÍM KOLE SE NEÚTOČÍ !!!**

Pokračuje druhý hráč:

- Vyloží na Lavičku před sebe všechny základní Pokémony
- Přiloží 1 Energy kartu ke kterémukoliv Pokémonovi (ať již Aktivnímu nebo na Lavičce
- Jeho hra končí

V PRVNÍ KOLE SE NELÍŽE KARTA Z BALÍČKŮ a POKÉMONI SE NEVYVÍJÍ !!

Toto kolo končí a pokračuje první hráč druhé kolo:

- Lízne si kartu
- Pokud má a ještě může, vyloží základního Pokémona na Lavičku
- Vyvine všechny Pokémony, co lze
- Přiloží opět 1 Energy kartu k Pokémonovi (pokud má)
- Může ustoupit s Aktivním Pokémonem a nahradit jej silnějším z Lavičky (pokud má dostatek Cen ústupu – ty zjistí z údaje na kartě vlevo dole).**Ustoupit lze jen 1x za kolo**
- končí útokem:
 - + zkontroluje zda má na něj dost správných Energy karet přiložených k Aktivnímu Pokémonovi. Vpravo pod obrázkem je jeho síla. Za Bezbarvou Energy kartu se může použít jakákoli jiná. **Karty se neodhazují, zůstávají po útoku dál s Pokémonem**
 - + zkontroluje Slabost a Odolnost soupeřova Pokémona a navýší či redukuje zranění o natištěnou sumu (Dostane 2x větší zranění od Pokémona, na něj má **slabost** a až o 30 zranění méně od Pokémona, na nějž má **odolnost**)

- pokud má Aktivní Pokémon potřebnou energii (ta je uvedena vpravo pod obrázkem-když se na kartu dívá, tak je na levé straně) položí na soupeřova Pokémona žetony zranění dle síly útoku. Síla útoku je vlevo pod obrázkem a udává počet zranění
- Pokud tam není uvedena žádná číslice, soupeřův Pokémon je pouze uspán, ne zraněn!
- Jestli se mu podaří vyřadit soupeřova Pokémona – pokud je síla útoku stejná či vyšší než jeho výdrž (počet HP uvedený nahoře před typem Pokémona), vezme si do ruky kartu odměn

Jeho kolo končí a pokračuje druhý hráč:

- Ten odhodí vyřazeného Pokémona na hromádku vyřazených karet i se všemi ostatními přiřazenými kartami a nahradí jej Pokémonem z Lavičky.
- Pokud je jeho Aktivní Pokémon pouze uspán, hodí si kostkou nebo minci. Pokud Padne Hlava nebo sudé číslo, probudí se a soupeř hraje dál, pokud padne Ocas nebo liché číslo, Pokémon spí dál a je na řadě opět protihráč.
- Lízne si kartu (pokud je na jedno kolo uspán, dál už nehraje)
- Pokud má a ještě může, vyloží základního Pokémona na Lavičku
- Vyvine všechny Pokémony, co lze
- Přiloží opět 1 Energy kartu k Pokémonovi (pokud má)
- končí útokem:
 - + zkontroluje zda má na něj dost Energy karet přiložených k Aktivnímu Pokémonovi. Vpravo pod obrázkem je jeho síla. Za bezbarvou Energy kartu se může použít jakákoli jiná. Karty se neodhazují, zůstávají po útoku dál s Pokémonem
 - + zkontroluje slabost a odolnost soupeřova Pokémona a navýší či redukuje zranění o natištěnou sumu (Dostane 2x větší zranění od Pokémona, na nějž má **slabost** a až o 30 zranění méně od Pokémona, na nějž má **odolnost**)
- pokud má aktivní Pokémon potřebnou energii (ta je uvedena vpravo pod obrázkem-když se na kartu dívá, tak je na levé straně) položí na soupeřova Pokémona žetony zranění dle síly útoku. Síla útoku je vlevo pod obrázkem a udává počet zranění
- Pokud tam není uvedena žádná číslice, soupeřův Pokémon je pouze uspán, ne zraněn!
- Pokud se mu podaří vyřadit soupeřova Pokémona – pokud je síla útoku stejná či vyšší než jeho výdrž (počet HP uvedený nahoře před typem Pokémona), vezme si do ruky kartu odměn

A VŠE SE STÁLE OPAKUJE

Vyhrává ten u nějž nastane některá z uvedených situací:

- 1) Vezme si poslední Kartu Odměn
- 2) Vyřadí posledního soupeřova Pokémona ve hře (nezávisle na počtu odměn) a soupeř nemá žádné Pokémony na své Lavičce, aby s nimi mohl nahradit vyřazeného Aktivního Pokémona
- 3) Může se stát, že oba hráči „zvítězí“ jedním z těchto způsobů najednou. Pokud se to stane, nastává Náhlá Smrt. Pokud ovšem jeden vyhraje oběma způsoby a oponent pouze jedním, vítězí!
- 4) Soupeř si nemůže líznout kartu na začátku jeho kola (nemá již žádné karty ve svém balíčku)