

Wat heb je nodig om te spelen?

- 1) Jij en je tegenstander hebben ieder 60 kaarten nodig (dit noem je een Deck)
- 2) Een munt, bijvoorbeeld een kwartje om op te gooien (dat moet je soms in het spel doen) of een dobbelsteen.
- 3) Schadetellers die je tijdens het spel op je Pokémon moet leggen als hij schade heeft opgelopen. Zo kun je goed bijhouden hoeveel schade hij in totaal heeft. Je kunt ook muntjes of fiches hiervoor gebruiken.



Wat houdt het spel eigenlijk in?

Jij en je tegenstander zijn Pokémon Trainers en vechten om te zien wie de beste Pokémon Trainer aller tijden is. Je vecht met je deck tegen je tegenstander met zijn of haar deck.

Een Pokémon, die "Actieve Pokémon" genoemd wordt, vecht voor je in de Arena. Je kunt andere Pokémon achter je actieve Pokémon op de "bank" laten wachten. Als je actieve Pokémon dan verslagen is, kun je uit één van de Pokémon die op de bank zitten kiezen om in te zetten als actieve Pokémon.

Doel van het spel

Je hebt gewonnen als één van de volgende dingen gebeurt:

- 1) Aan het begin van het spel leg je 6 van je kaarten apart als Prijzen. Elke keer als je een Pokémon van je tegenstander hebt uitgeschakeld, pak je één van je Prijzen en neem je die in je hand. Als je al jouw 6 Prijzen hebt gepakt, win jij het spel!
- 2) Je hebt ook gewonnen als je tegenstander geen Pokémon meer over heeft om tegen jouw Pokémon te vechten.
- 3) Tot slot heb je ook gewonnen als je tegenstander, aan het begin van zijn beurt, geen kaarten meer in zijn Deck heeft.

Het spel starten

- * Gooi een munt op. Als het kop is begin jij, als het munt is begint je tegenstander. Je kunt ook met een dobbelsteen bepalen wie er begint: als je 1, 2 of 3 gooit begin jij, maar als je 4, 5 of 6 gooit, begint je tegenstander.
- * Schud je Deck, leg deze op de kop voor je neer en pak er 7 kaarten vanaf.
- * Kies een Basis Pokémonkaart uit je eigen 7 kaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden voor je neer. Dit is de Actieve Pokémon waarmee je straks het spel begint.
- * Als je geen Pokémon in je hand hebt, laat je alle kaarten aan je tegenstander zien, stop je ze terug in je deck, schud je de kaarten en pakt opnieuw 7 kaarten. Je tegenstander pakt nu een extra kaart. Als je nu nog geen Basis Pokémon hebt, doe je dit nog een keer, maar iedere keer mag je tegenstander een extra kaart pakken.
- * Jullie mogen allebei maximaal 5 Basis Pokémonkaarten uitkiezen en deze met de afbeelding naar beneden op je Bank zetten. Je laat ze op de Bank staan, totdat je ze wilt gaan gebruiken. Let op... er mogen niet meer dan 5 Pokémonkaarten op de Bank staan!
- * Pak nu de bovenste 6 kaarten van jouw Deck en leg deze met de afbeelding naar beneden voor je. Dit zijn dan jouw Prijzen. Je mag een Prijs pakken als je de Pokémon van je tegenstander uitschakelt. Je mag een Prijs pas bekijken als je hem hebt gewonnen.
- * Als je in je eerste hand geen Basis Pokémon hebt, laat je je hand zien aan je tegenstander. Daarna schud je deze kaarten terug in je deck, en pak je 7 nieuwe kaarten. Je tegenstander kan er dan voor kiezen een kaart te trekken. Als je nog steeds geen Basis Pokémon in je hand hebt, kun je dit proces herhalen, maar je tegenstander mag elke keer een kaart trekken!
- * Draai als laatste al je Pokémonkaarten om die "In het spel" zijn. Dat is dus je Actieve Pokémon, én de Pokémon die je op de Bank hebt staan.

Er zijn 7 verschillende Energiekaarten, en die hebben allemaal een eigen teken:

Teken	Nederlands	Engels
	Kleurloze Energie	Colorless Energy
	Gras Energie	Grass Energy
	Vuur Energie	Fire Energy
	Water Energie	Water Energy
	Bliksem Energie	Lightning Energy
	Helderziendheid Energie	Psychic Energy
	Duisternis Energie	Darkness
	Metal Energie	Metaal
	Vecht Energie	Fighting Energy

Het spel spelen

PAK een kaart.

Je begint je beurt met het pakken van een kaart.

Als je geen kaarten meer van je deck kunt pakken is het spel over en heeft je tegenstander gewonnen.

De speler die het spel start slaat het pakken van een kaart in zijn of haar eerste beurt over.

Kies uit EEN VAN DE VOLGENDE MOGELIJKHEDEN wat je gaat doen in je beurt:

ZET een Basis Pokémon op de bank (zoveel als je wilt).

Kies een Basis Pokémon uit je hand en plaats die met de afbeelding naar boven op de bank. Je kunt niet meer dan vijf Pokémon op je bank hebben, dus je kunt een nieuwe Basis Pokémon alleen op de bank zetten als er daar maar 4 of minder staan. Als je actieve Pokémon is uitgeschakeld (of om een andere reden uit het spel wordt gehaald), moet je hem meteen vervangen met een Pokémon van je bank (anders verlies je).

EVOLUEER een Pokémon (zoveel als je wilt).

Als je een kaart in je hand hebt waarop staat "Evolueert in xxx" en xxx is de naam van een Pokémon die je al in het spel hebt, mag je deze kaart op Pokémon xxx leggen. Deze is dan de "geëvolueerde" Pokémon.

Voorbeeld: Frank trekt een kaart Grovyle met daarop de tekst "Evolves from Treecko" (Evolueert uit Treecko) en hij heeft een Treecko kaart in het spel. Hij mag de Grovyle kaart spelen en bovenop de Treecko kaart leggen.

Je mag een Basis Pokémon naar een Stage 1 Pokémon evolueren, of een Stage 1 naar Stage 2 Pokémon evolueren. Wanneer een Pokémon evolueert, houdt hij alle kaarten die aangehecht zijn (Energiekaarten, Evolutiekaarten, enz.) en ook alle schadetellers die hij misschien al heeft. Alle oude aanvallen, Poké-Powers en Poké-Bodies van de Pokémon waaruit hij is geëvolueerd gaan weg. Alle andere dingen van de Pokémon waaruit hij evolueert gaan weg, zoals speciale omstandigheden of andere dingen die het resultaat zijn van eerdere Pokémon aanvallen.

Evolves from
Treecko



Je mag een Basis Pokémon naar een Stage 1 Pokémon evolueren, of een Stage 1 naar Stage 2 Pokémon evolueren. Wanneer een Pokémon evolueert, houdt hij alle kaarten die aangehecht zijn (Energiekaarten, Evolutiekaarten, enz.) en ook alle schadetellers die hij misschien al heeft. Alle oude aanvallen, Poké-Powers en Poké-Bodies van de Pokémon waaruit hij is geëvolueerd gaan weg. Alle andere dingen van de Pokémon waaruit hij evolueert gaan weg, zoals speciale omstandigheden of andere dingen die het resultaat zijn van eerdere Pokémon aanvallen.

Let op: je kunt geen Pokémon evolueren die je net gespeeld of geëvolueerd hebt. Niemand mag een Pokémon evolueren tijdens de eerste beurt. Tenslotte mag je wél Pokémon die op je bank zitten evolueren.

HECHT 1 energiekaart aan een van je Pokémon (maar één keer per beurt).

Neem een energiekaart uit je hand en hecht deze aan één van je Pokémon in het spel. Je kunt kiezen de energiekaart te hechten aan je actieve Pokémon of een Pokémon op je bank, maar NIET allebei. Schuif de energiekaart half onder de Pokémon kaart.

Je mag dit maar één keer per beurt doen. Denk er ook aan dat je energiekaarten aan je Pokémon op de bank kunt hechten. Deze zijn namelijk ook "in het spel".



SPEEL een Trainer kaart (zo veel als je maar wilt)

Als je een Trainer kaart wilt spelen moetje doen wat daarop staat. Daarna moet je de kaart op de weggooistapel leggen. Je mag maar één Supporter kaart en één Stadium kaart per beurt spelen.

TREK je actieve Pokémon terug.

Als je actieve Pokémon al veel schadetellers heeft, zou je hem misschien willen terugtrekken en je Pokémon van de bank in zijn plaats laten vechten.

Om te kunnen terugtrekken moet je een energiekaart weggooien voor ieder symbool dat bij de terugtrekkingskosten op de kaart staat. Kijk hiervoor naar de terugtrekkingskosten op de Pokémon kaart. Als er niks staat is terugtrekken gratis. Als je teruggetrokken hebt, kun je de actieve Pokémon omruilen met een Pokémon van de bank. De schadetellers, evolutiekaarten, energiekaarten (enz.), blijven bij iedere afzonderlijke Pokémon.

Een Pokémon die in Slaap of Verlamd is kan zich niet terugtrekken.



Als je Actieve Pokémon naar je bank gaat, gaan sommige dingen weg (Slaap, Verlamming, Vergiftiging, etc.).

Alles wat het resultaat is van eerdere Pokémon aanvallen gaat weg, behalve de schadetellers.

Als je je teruggetrokken hebt kun je in die beurt aanvallen met de nieuwe actieve Pokémon.

GEBRUIK Poké-Powers (zoveel je maar wilt)

Sommige Pokémon hebben speciale Poké-Powers (speciale krachten), die ze kunnen gebruiken als ze in het spel zijn. (Let op: Pokémon die op de bank zitten zijn ook in het spel, dus die kunnen ook hun Poké-Powers gebruiken, als ze die hebben.) Veel van deze speciale krachten kunnen gebruikt worden vóór de aanval. Elke Poké-Power is anders, dus je moet eerst goed op de kaart lezen hoe deze speciale krachten werken.

Een Poké-Power is niet hetzelfde als een Pokémon aanval, dus als je een Poké-Power of Poké-Body gebruikt, kun je nog steeds aanvallen!

AANVALLEN!

Als je aanvalt, kun je schadetellers op je tegenstanders Actieve Pokémon leggen (ook wel de "verdedigende Pokémon" genoemd). Dit is het laatste wat je mag doen tijdens je beurt. Je mag maar één keer aanvallen per beurt.

Zeg de naam van de aanval die je doet hardop en volg de volgende stappen:

CONTROLEER of je genoeg Energie aan je Actieve Pokémon gehecht hebt om aan te vallen.

Je kunt alleen aanvallen als je minstens de nodige Energie aan je Actieve Pokémon gehecht hebt.

Je moet het juiste aantal Energiekaarten aangehecht hebben om te kunnen aanvallen, maar je hoeft deze kaarten niet weg te gooien. De kaarten blijven aangehecht, tenzij de aanval anders aangeeft!

CONTROLEER de zwakte en weerstand van de verdedigende Pokémon

Sommige Pokémon hebben zwakheden en weerstand tegen Pokémon van een bepaald type. (Bijvoorbeeld Torchic heeft een zwakte tegen W Pokémon). Kijk of de verdedigende Pokémon een zwakte of weerstand heeft tegen het aanvallende Pokémon-type.

De verdedigende Pokémon incasseert dubbele schadepunten van de Pokémon waartegen hij een zwakte heeft. Hij incasseert 30 minder schadepunten als hij een weerstand tegen de aanvallende Pokémon heeft. Als Pokémon op de bank schade ontvangen geldt deze regel niet.

PLAATS schadetellers op de verdedigende Pokémon

Wanneer je aanvalt moet je een schadeteller op de verdedigende Pokémon plaatsen voor iedere 10 punten schade die jouw Pokémon aanbrengt (dit staat rechts van de naam van de aanval). Als een aanvalsinstructie aangeeft dat je iets anders moet doen, doe dan dat!

Zwakte tegen
"W" Pokémon



CONTROLEER of je Pokémon de verdedigende Pokémon heeft verslagen

Wanneer een Pokémon een gelijk aantal of méér schadetellers heeft dan hij kan incasseren, is hij verslagen. Hoeveel schade je Pokémon kan incasseren kun je zien aan het HP-getal (Hit Points of Incasserings Punten).

Voorbeeld: 5 of meer schadetellers op een Pokémon met 50 HP is verslagen.

PAK een prijs (wanneer je je tegenstander's Pokémon hebt verslagen).

Wanneer je je tegenstander's Pokémon hebt verslagen, moet hij zijn Basis Pokémon en eventueel alle aangehechte kaarten (Evolutiekaarten, Energiekaarten) op zijn weggooistapel leggen. Daarna mag je een prijskaart uit je prijzenstapel pakken. Hierna moet je tegenstander één van zijn Pokémon op de bank de plaats in laten nemen van zijn Actieve Pokémon. Dit is nu zijn Actieve Pokémon (als je tegenstander dit niet kan doen omdat zijn bank leeg is, heb jij gewonnen!). Wanneer jouw actieve Pokémon en je tegenstanders Pokémon tegelijkertijd verslagen zijn, moet de speler die aan de beurt is zijn Pokémon als laatste vervangen. Deze speler mag als enige een prijs pakken.

Je beurt is nu VOORBIJ

Soms zijn er dingen die je ná je beurt doet, maar vóóordat je tegenstanders beurt begint. Je tegenstanders beurt begint pas als je deze dingen hebt gedaan.

Wat gebeurt er na de beurt van iedere speler?

Als een spelers Pokémon is vergiftigd, incasseert hij schade.

Als hij Verbrand is, kan hij schade incasseren.

Als hij in Slaap of Verlamd is, kan hij beter worden.

Hierna begint de beurt van de volgende speler.

Waarom zijn er zoveel verschillende kaarten?

Een van de dingen die dit Pokémon spel anders maken dan andere kaartspellen is dat het een Ruilkaartspel is.

Dit betekent dat er een hele hoop verschillende kaarten zijn die je kunt verzamelen en ruilen met je vrienden.

Je kunt alle kaarten die je koopt gebruiken in je deck, dus ook de kaarten uit de Preconstructed decks (de decks met de allernieuwste kaarten die voor jou zo samengesteld zijn).

Je kunt dus met een Ruilkaaartspel een hoop plezier beleven door met allerlei verschillende kaarten een deck te maken om zo verschillende tactieken en strategieën toe te passen.