

POKÉMON

TRADING CARD GAME

Spelregels



HOE START JE?

Leer eerst over de verschillende type kaarten.

Pokémon kaarten

Deze kaarten verwijzen naar de Basis Pokémon of Evolutiekaarten. (Als de Pokémon zich in niveau 1 of niveau 2 bevindt, is het een Evolutiekaart.) Evolutiekaarten werken net hetzelfde als Basis Pokémon – ze bevinden zich enkel in een meer geëvolueerd stadium.



Pokémon, Evolutie- en Energiekaarten zijn kaarten die "in het spel" blijven nadat je ze hebt uitgespeeld. Je kan deze kaarten beurt na beurt gebruiken. Trainerkaarten kan je echter slechts één keer gebruiken, na gebruik leg je de kaart op het stapeltje met gebruikte kaarten.



Energiekaarten

Energiekaarten geven jouw Pokémon de energie om te kunnen aanvallen. Om bepaalde aanvallen te kunnen uitvoeren, heb je specifieke soorten Energie nodig, terwijl je eender welke soort Energie kan gebruiken als je aanvalt met een ⚡. Tenzij een kaart specifiek vermeldt om geen rekening te houden met de energie, kan je best steeds met de energie van jouw Pokémon rekening houden!



Trainerkaarten

Trainerkaarten speel je uit door uit te voeren wat ze vermelden en ze vervolgens in je stapeltje van gebruikte kaarten te zetten.



Supporterkaarten

Supporterkaarten lijken op Trainerkaarten, het enige verschil is dat je slechts 1 kaart kan uitspelen per beurt.



Stadiumkaarten

Stadiumkaarten stellen speciale vechtarena's voor, en ze blijven van kracht tot er een andere Stadiumkaart wordt uitgespeeld.

Sleutel tot de Energie Symbolen

- Gras
- Vuur
- Water
- Bliksem
- Paranormaal
- Gevecht
- Kleurloos
- Duisternis
- Metaal

HOE START JE EEN NIEUW SPEL?

1 **SCHUD DE HANDEN** van je tegenstander.

2 **SCHUD** de 60 kaarten en trek hiervan 7 kaarten.



3 **GA NA** of je Basis Pokémon tussen je handkaarten hebt zitten.



Wat Indien Je Geen Basis Pokémon Kaart In Je Hand Hebt?

Toon je handkaarten aan je tegenstander, schud ze terug in het spel kaarten en trek 7 nieuwe kaarten. Je tegenstander gaat vervolgens verder met zijn of haar opstelling en kan ervoor kiezen om een extra kaart te trekken nadat hij of zij zijn of haar Prijskaarten opzij heeft gelegd. Heb je hierna nog steeds geen Basis Pokémon kaarten tussen je nieuwe handkaarten, dan herhaal je dit proces, maar je tegenstander kan iedere keer een extra kaart trekken! Onthoud wel dat de Fossil Trainerkaarten in je hand altijd tellen als Basis Pokémon tijdens dit deel van het spel.

4 **PLAATS EEN** Basis Pokémon gedekt voor je neer als jouw Actieve Pokémon.



Actieve Pokémon



Reserve Pokémon

5 **PLAATS** tot 5 Basis Pokémon vanuit je hand gedekt op je Reservebank.



6 De spelers plaatsen hun eigen 6 Prijskaarten **AAN DE KANT**.

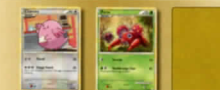
7 **GOOI** een munt omhoog om te bepalen wie als eerste mag beginnen. De speler die de toss wint, begint als eerste.



8 Alle spelers **SPELEN NU** met hun Actieve en hun Reserve Pokémon die allen open liggen.



Actieve Pokémon



Reserve Pokémon

LATEN WE SPELEN!

Tijdens het spel zal zowel jij als je tegenstander in beurten spelen. Tijdens de beurt van jouw tegenstander zal je niets kunnen doen behalve het vervangen van je Actieve Pokémon indien deze Knocked Out wordt (zie ook hier beneden). Tijdens jouw beurt volg je de onderstaande stappen.



Wat kan je tijdens jouw beurt doen?

Je kan ontzettend veel dingen doen tijdens jouw beurt! Je trekt altijd eerst een kaart en op het einde kan je aanvallen. Dit zijn je mogelijkheden:

- 1 TREK een kaart.**
- 2 DOE NU EEN WILLEKEURIG AANTAL van de volgende zaken in de volgorde die je wenst:**

- ▶ **PLAATS** Basis Pokémon kaarten op de Reservebank (zoveel als je wenst).
- ▶ **ONTWIKKEL** je Pokémon (zoveel als je wenst).
- ▶ **WIJS 1 Energiekaart TOE** aan 1 van jouw Pokémon (slechts één maal per beurt).
- ▶ **SPEEL** Trainer-, Supporter-, en Stadium kaarten (slechts één kaart van elk type).
- ▶ **TREK** je Actieve Pokémon TERUG (slechts één maal per beurt).
- ▶ **GEBRUIK** de Poké-Krachten (zoveel als je wenst).

3 VAL AAN!

- ▶ **GA NA** of je aan jouw Actieve Pokémon voldoende Energie hebt toegewezen om aan te vallen.
- ▶ **CONTROLEER** de Zwakheid en de Weerstand van de Pokémon van je tegenstander.
- ▶ **PLAATS** schadefiches op de Pokémon van je tegenstander.
- ▶ **GA NA** of de Pokémon van je tegenstander Knocked Out is.
- ▶ **NEEM** een Prijskaart (indien je de Pokémon van je tegenstander Knocked Out geslagen hebt).

4 Je beurt is NU voorbij.

1 TREK een kaart.

Je begint je beurt met het trekken van een kaart. (Is je spel kaarten uitgeput aan het begin van je beurt en kan je hierdoor geen kaart trekken, dan eindigt het spel en winst je tegenstander.)

2 Doe nu EEN WILLEKEURIG AANTAL van de volgende zaken in de volgorde die je wenst:

- ▶ **PLAATS** Basis Pokémon kaarten op de Reservebank (zoveel als je wenst). Kies een Basis Pokémon kaart van je handkaarten en plaats deze open op je Reservebank. Je kan slechts 5 Pokémon op je Reservebank hebben op elk willekeurig ogenblik, daarom zal je enkel een nieuwe Basis Pokémon kaart kunnen plaatsen als je Reservebank 4 of minder Pokémon bevat. Is je Actieve Pokémon Knocked Out (of verlaat deze het spel voor een andere reden), dan moet je deze onmiddellijk vervangen met een Pokémon van jouw Reservebank (of je verliest het spel).
- ▶ **ONTWIKKEL** je Pokémon (zoveel als je wenst). Heb je een kaart tussen jouw handkaarten met de vermelding "Ontwikkeld vanuit zus-en-zo" en zus-en-zo is de naam van een Pokémon die je reeds uitgespeeld hebt, dan mag je deze handkaart uitspelen bovenop de "zus-en-zo" Pokémon. Dit noemen we het "ontwikkelen" van een Pokémon.

Je mag een Basis Pokémon naar een Niveau 1 Pokémon laten ontwikkelen, of een Niveau 1 Pokémon naar een Niveau 2 Pokémon. Ontwikkelt een Pokémon zich, dan behoudt deze alle kaarten die toegewezen waren (Energiekaarten, Evolutiekaarten, enz.) en alle schade die reeds opgelopen was, maar de oude aanvallen en Poké-Krachten en Poké-Lichamen van de Pokémon voor de ontwikkeling verdwijnen wel. Alle andere zaken die van toepassing waren op de Pokémon, verdwijnen ook, zoals Speciale Condities of al de andere zaken die het resultaat waren van een aanval uitgevoerd door een andere Pokémon vroeger in het spel.



Sorry, je kan een Pokémon niet ontwikkelen die je juist uitgespeeld of ontwikkeld had in dezelfde beurt. Bovendien kan geen enkele speler een Pokémon ontwikkelen tijdens de eerste beurt. En tot slot, ja, je kan een Pokémon ontwikkelen op je Reservebank – deze telt mee als zijnde "in het spel"!

▶ WIJS 1 Energiekaart TOE aan 1 van jouw Pokémon (slechts één maal per beurt).

Neem een Energiekaart van je handkaarten en plaats deze onder één van jouw uitgespeelde Pokémon, dit kan zowel je Actieve Pokémon zijn of één van jouw Reserve Pokémon, maar NIET beide.



WIJS ENERGIE TOE AAN EEN POKÉMON

▶ SPEEL Trainer-, Supporter-, en Stadiumkaarten UIT.

Tijdens de eerste beurt van het spel, kan de startspeler geen Trainer-, Supporter-, of Stadiumkaarten uitspelen vanuit zijn handkaarten, inclusief de Fossiel Pokémon (zoals bv. Klauw Fossiel, Wortel Fossiel, enz.). Speel je een Trainerkaart uit, voer dan de tekst op de kaart uit, en plaats deze vervolgens op de aflegstapel. (Bepaalde types van Trainerkaarten, zoals de Pokémon Werktuigen en de Technische Machines, blijven in het spel maar dit wordt ook zo vermeld op de kaart zelf.) Supporterkaarten worden op een gelijkaardige manier uitgespeeld als Trainerkaarten behalve dat je er slechts eentje kan uitspelen tijdens elke beurt. Stadiumkaarten kan je ook maar één keer uitspelen tijdens jouw beurt maar ze blijven in het spel en verdwijnen enkel door toedoen van een andere kaart.

▶ TREK je Actieve Pokémon TERUG (slechts één maal per beurt).

Heeft je Actieve Pokémon veel schadefiches ontvangen, dan kan je er voor kiezen om deze terug te trekken en één van jouw Pokémon vanuit de Reservebank in het spel te brengen om in zijn plaats te vechten. Maar tijdens het merendeel van

de beurten zal je waarschijnlijk niet terugtrekken.

Om je Actieve Pokémon terug te trekken, moet je één Energiekaart afleggen per aangeeide Terugtrek Kost. Zijn er geen beschikbaar voor deze Terugtrek Kost, dan trekt deze zich gratis terug. Hierna kan je deze wisselen met een Pokémon van jouw Reservebank. Behoud de schadefiches, Evolutiekaarten, en de Energiekaarten (al diegene die je niet moest afleggen) van elke Pokémon zodra ze wisselen.



TERUGTREK KOST

Een Pokémon met de status Slapend of Verlamd, kan zich niet terugtrekken.

Ga je Actieve Pokémon naar jouw Reservebank (als gevolg van het terugtrekken of een andere reden), dan verdwijnen sommige zaken niet—Speciale Condities (Slapend, Verbrand, Verward, Verlamd, en Vergiftigd) en al de andere zaken (behalve schade) die het resultaat waren van een aanval van een andere Pokémon vroeger in het spel.

Trek je je terug, dan kan je nog steeds aanvallen tijdens deze beurt met de nieuwe Actieve Pokémon.

▶ GEBRUIK de Poké-Krachten (zoveel als je wenst).

Sommige Pokémon hebben speciale "Poké-Krachten" die ze kunnen gebruiken zodra ze uitgespeeld worden. (Onthoud dat ook de Reserve Pokémon "in het spel" zijn, dus ook zij kunnen hun Poké-Krachten gebruiken, indien ze dergelijke krachten bezitten.) Veel van deze krachten kan je gebruiken voordat je aanvalt. Elke Poké-Kracht is echter verschillend, dus je moet aandachtig de tekst lezen om te begrijpen hoe elke kracht werkt.



POKÉ-KRACHT



Een Poké-Kracht is niet hetzelfde als de aanval van een Pokémon dus: gebruik je een Poké-Kracht of een Poké-Lichaam, dan kan je nog steeds aanvallen!

Hoe win je?

Je wint het spel als één van de volgende gebeurtenissen zich voordoet:

- ▶ Wanneer je al je Prijskaarten verzameld hebt (verzamel Prijskaarten wanneer de Pokémon van je tegenstanders Knocked Out zijn).
- ▶ Wanneer de enige Pokémon van je tegenstander in het spel Knocked Out is.
- ▶ Wanneer je tegenstander bij het begin van een beurt een kaart moet trekken maar geen kaarten meer in zijn deck heeft.

3 VAL AAN!

Val je aan, dan plaats je schadefiches op de Actieve Pokémon van je tegenstander (ook de "Verdedigende Pokémon" genoemd). Dit is het laatste wat je kan doen tijdens jouw beurt. Je kan slechts één maal aanvallen tijdens jouw beurt (heeft je Pokémon 2 aanvallen, dan kan je slechts 1 hiervan gebruiken tijdens elke beurt). Vermeld de naam van de aanval die je wenst te gebruiken, en volg dan de rest van de stappen die hieronder vermeld worden.

▶ GA NA of je voldoende Energie toegewezen hebt aan jouw Actieve Pokémon om aan te vallen.

Je kan een aanval slechts gebruiken indien je voldoende Energie toegewezen hebt aan je Actieve Pokémon.

Sandshrew heeft 1 Energie om zijn aanval te kunnen uitvoeren.



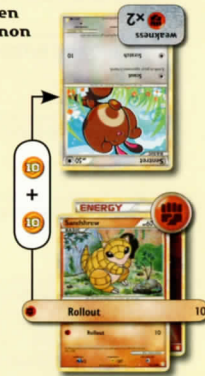
Rollout brengt 10 schadepunten toe aan de Verdedigende Pokémon.

Sandshrew heeft 1 Energie nodig om zijn aanval te kunnen uitvoeren.

Sandshrew's aanval, dit wordt Rollout genoemd.

▶ CONTROLEER de Zwakheid en de Weerstand van de Pokémon van je tegenstander.

Bepaalde Pokémon hebben een zekere Zwakheid of Weerstand voor Pokémon van bepaalde andere soorten. (Bijvoorbeeld, Sentre heeft een zwakte tegenover Pokémon.) Controleer of de Verdedigende Pokémon een Zwakheid of een Weerstand heeft voor de soort van de Aanvallende Pokémon. Brengt de aanval schade toe, dan zal de Verdedigende Pokémon meer schade ontvangen van een Pokémon waar het een Zwakheid voor heeft, en ontvangt het minder schade van een Pokémon waar het een Weerstand voor heeft. Ontvangen Reserve Pokémon schade, dan pas je de aanpassingen voor de Zwakheid en Weerstand niet toe.



SANDSHREW VALT SENTRE AAN!

▶ PLAATS schadefiches op de Pokémon van je tegenstander.

Val je aan, plaats dan een schadefiche op de Actieve Pokémon van je tegenstander voor elke 10 schadepunten die toegebracht worden door de aanval van je Pokémon (vermeld aan de rechterkant naast de naam van de aanval). Vermeldt een aanval dat je nog andere acties moet uitvoeren, vergeet dan zeker niet om deze ook uit te voeren!

▶ GA NA of de Pokémon van je tegenstander Knocked Out is.

Heeft een Pokémon opens evenveel schade ontvangen als zijn Levens Punten (bijvoorbeeld 5 of meer schadefiches voor een Pokémon met 50 LP), dan is deze onmiddellijk Knocked Out.

▶ NEEM een Prijskaart (indien je de Pokémon van je tegenstander Knocked Out geslagen hebt).

Heb je de Pokémon van je tegenstander Knocked Out geslagen, dan plaats je tegenstander zijn of haar Basis Pokémon kaart en alle toegewezen kaarten (Evolutiekaarten, Energiekaarten, en voorts) op de aflegstapel. Hierna kies je één van jouw Prijzen (je kan dit zelfs doen als je tegenstander zijn, of haar, eigen Pokémon Knocked Out geslagen heeft of als deze Knocked Out wordt tussen de beurten!) en neem je deze op in je handkaarten. Hierna zal je tegenstander zijn Actieve Pokémon moeten vervangen met een Pokémon van zijn of haar Reservebank. (Kan je tegenstander dit niet doen omdat zijn of haar Reservebank leeg is, dan win je!) Wordt zowel jouw Actieve Pokémon als de Actieve Pokémon van je tegenstander gelijktijdig Knocked Out geslagen, dan zal de speler die momenteel aan de beurt was zijn of haar Pokémon als laatste vervangen. De speler die aan de beurt was, kiest dan ook als laatste zijn of haar Prijskaart.



Normaal gezien heeft de volgorde van jouw acties geen invloed op jouw aanval, maar indien dit toch een gevolg heeft, dan kan je het als volgt uitdoekeren! Eerst betaal je de kosten (het afleggen van Energiekaarten bijvoorbeeld). Vervolgens pas je alle uitwerkingen toe op de Aanvallende Pokémon. Pas hierna de Zwakheid en de Weerstand toe voor de Verdedigende Pokémon. Tot slot pas je alle uitwerkingen toe op de Verdedigende Pokémon.

4 Je beurt is NU voorbij.

Soms moet je acties uitvoeren na jouw beurt maar voordat de beurt begint van jouw tegenstander. Heb je deze acties uitgevoerd, dan begint de beurt van je tegenstander!



www.pokemon.com

The Pokémon Company INTERNATIONAL

© 2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. TM, ®, en de namen van de karakters zijn merken van Nintendo.