

Pokémon

TM

TRADING CARD GAME

MÅLET MED SPILLET:

I Pokémon Trading Card Game dyster to spillere om at blive den bedste Pokémon Træner, dette udspiller sig i en duel mellem de to spilleres Pokémon. For at starte med at spille Pokémon TCG skal begge spillere have et **60 KORTS DECK** (spillekort stak). Det anbefales til begyndere at mellem 15 til 20 af disse kort er energikort. **EN MØNT** og nogle **SPIL-MARKØRER** eller alternativt en blok papir til at holde styr på kampen.

Alt dette kan findes i et themedeck!

Der er 11 forskellige typer energier, fælles for dem alle er, at de hver især har styrke og svagheder overfor hinanden, det kan dog varierer fra kort til kort, to FIRE type kort kan være svage over for forskellige energier. Man koncentrerer sig normalvis kun omkring maksimum tre forskellige energier i et deck. Der er mange kombinationer, prøv at finde den som virker bedst for dig!



DER FINDES TRE TYPER KORT:

POKÉMON KORT: Se beskrivelsen på denne side.

TRAINERCORT: findes i tre forskellige typer Item, Stadium og Supporter. Man må spille så mange item kort som man har lyst til i sin tur men kun et Stadium og et supporter kort per tur.

ENERGIKORT: Bruges til at give dine Pokémon styrke til deres angreb.

SÅDAN LÆSER DU ET POKÉMON KORT

- 1) POKÉMON NAVN:** Denne Pokémon hedder Oranguru.
- 2) POKÉMON UDVIKLINGS TRIN:** Dette er en Basic Pokémon, der findes flere udviklingsstrin Basic, Stage 1, Stage 2, Break Evolution, EX, Mega-EX og GX.
- 3) LIVSPONT (HIT POINTS):** Pokémonens liv, når en Pokémon modtager lige så meget skade som den har livspoint er den slået ud (K.O.) og kasseres i udsmidningsbunken sammen med alle kort som er vedhæftet den Pokémon.
- 4) POKÉMON TYPE:** Dette symbol viser at denne Pokémon er Normal type, det er dette symbol som gælder når andre Pokémon skal beregne modtaget skade.
- 5) POKÉMON INFORMATION:** Information omkring denne Pokémon. Pokemon nummeret referer til dens nummer i Pokedex'et. Arten beskriver denne Pokémon som at finde styrke fra planten Salvie (Sage Pokémon), højden er i fod og vægten i pund.
- 6) POKEMON EVNE:** Navn og beskrivelse af evnen. Instruct (Instruktion), denne Pokémon har en evne med mindre andet er angivet kan en evne bruges ubegrænset. I dette tilfælde er evnen begrænset til at kunne bruges en gang i din tur. Man må trække kort indtil man har tre kort på hånden.
- 7) ANGREBSPRIS:** Dette angreb kræver at du har givet din Pokémon tre energikort, da det er normal type kan det være en hvilken som helst type man vedhæfter.
- 8) ANGREBSNAVN:** Dette angreb hedder psychic (fremsyn)
- 9) ANGREBSSKADE:** Dette angreb gør 60 eller mere i skade. Her kunne også være et X sammen med tallet, som betyder at skaden angrebet gør er et multiplikat af en bestemt faktor. Hvis tallet står for sig selv er det skadens omfang.
- 10) ANGREBSBESKRIVELSE:** Her beskrives de faktorer som gør sig gældende for angrebet, I dette tilfælde gør angrebet yderligere 20 i skade for hvert energikort som modstandens Pokémon har.
- 11) SVAGHED:** Denne Pokémon modtager dobbelt skade fra fighting typer.
- 12) MODSTAND:** Her vil der angives en styrke som din Pokémon har mod bestemte typer, Modstand trækker 20 skade fra en bestemt energitype. Denne pokemon har ingen modstand.
- 13) TILBAGETRÆKKELSES PRIS:** Denne pokemon skal betale to energier for at kunne trække sig tilbage på bænken.
- 14) POKÉMONKORTNUMMER, UDVIDELSES SYMBOL OG SJÆLDENHED:** Kortnummeret er unikt for kortet og bruges til at finde bestemte kort til bestemte serier. Udvidelsesymbolet eller seriesymbolet viser hvilken serie kortet er fra. Sjældenhedsymbolet kan være en cirkel for almindelig kort, diamant for ualmindelige kort og stjerne for sjældne kort. Alle tre typer findes i sort for Normalkort eller hvid for hologram kort (glimmerekort). Et kort med hvid stjerne er mest sjælden.



SÅDAN STILLES SPILLET OP:

- 1) Bland kortene og lav en **KORTSTAK** med billedsiden nedad.
- 2) Placer de 6 øverste kort i stakken, ved siden af hinanden til venstre for spilleområdet med billedsiden nedad, disse kort er **PRÆMIEKORT**.
- 3) Træk en hånd med 7 kort, se om du har mindst en basic Pokémon på hånden, hvis ikke bland hånden ind i kortstakken og træk 7 nye. Når du har mindst en basic Pokémon placerer du en af disse i midten af dit spilleområde, med billedsiden opad, længst fremme mod din modspiller. Denne Pokémon er din **AKTIVE POKÉMON**.
- 4) Hvis du har mere end en basic Pokémon kan du vælge af spille en eller flere på **BÆNKEN**, med billedsiden opad (du kan maksimalt have 5 Pokémon på din bænk.)
- 5) Du er nu klar til første runde, i løbet af spillet kan man opleve at spille et **STADIUM** kort dette kort lægges så begge spillere kan nå det, og læse det, inden på spilleområdet (mellem spillerne)
- 6) Når en Pokémon bliver slået ud eller hvis Du bruger et Trainer kort som ikke er permanent, vil Du putte kortene over i din **UDSMIDERBUNKE**, som placeres under din kortstak, med billedsiden opad.

DIN TUR:

Hver tur har tre dele:

- 1) Træk et kort fra stakken.
- 2) Foretag en eller flere af disse handlinger
 - A) Spil en Basic Pokémon fra din hånd til bænken
 - B) Udvikle en eller flere Pokémon et trin
 - C) Placer et energi kort fra din hånd til en af dine Pokémon
 - D) Spille trainer kort fra din hånd. (Så mange du vil, men kun en Supporter og et stadium per tur.)
 - E) Tilbagetrække din aktive Pokémon til Bænken. (kun en gang per tur)
 - F) Brug en Pokémon Evne (så mange gange du vil)
- 3) Angribe din modstanders Pokémon (kun en gang pr. tur) og afslutte din tur.

BEMÆRK

Pokémon kan kun udvikles et trin af gangen dvs man kan ikke springe fra en Basic til en Stage 2 Pokémon uden først at have Stage 1.

SÅDAN VINDER DU SPILLET:

Spillet slutter når en af disse tre forhold er opfyldt:

- 1) Når det sidste Præmiekort bliver taget (du tager et Præmiekort når du besejrer din modstanders Pokémon)
- 2) En af spillerne har ikke flere Pokémon på bordet. (hverken aktive eller på bænken)
- 3) En af spillerne kan ikke trække flere kort fra sin stak, denne spiller har tabt spillet.

SPECIELLE FORHOLD:

Nogle angreb eller evner kan påvirke din aktive Pokémon, disse kaldes: Asleep (Sovende), Burned (brændende, Confused (forvirret), Paralyzed (paralyseret) eller Poisoned (forgiftet). For alle specielle forhold gælder det at de fjernes hvis din aktive Pokémon trækkes tilbage til bænken eller hvis du udvikler din Pokémon.

ASLEEP: Drej din Pokémon MOD uret så den ligger på "siden" (1) Hvis din Pokémon er sovende kan den ikke angribe eller trække sig tilbage, flip en mønt hvis det blive krone vågner din Pokémon op og kortet drejes tilbage til normal "oprejst" stilling, hvis du flipper plat forbliver din Pokémon sovende.

BURNED: En brændende Pokémon modtager skade mellem spillernes ture. Når en Pokémon er brændende placeres en brændende markør på den(2). Mellem turene placerer du to skadesmarkører på din Pokémon. Derefter flipper Du en mønt, hvis det bliver krone fjerner du brændende markøren og din Pokémon er kureret. Hvis du flipper plat forbliver din Pokémon brændende.

CONFUSED: Drej din Pokémon så den vender på hovedet (3) for at signalerer at den er forvirret. Når du angriber med en forvirret Pokémon skal du flippe en mønt hvis du får krone angriber din Pokémon som normalt men er stadig forvirret. Hvis du flipper plat gør du ingen skade og modtager tre skadesmarkører til din forvirrede Pokémon.

PARALYZED: Drej din Pokémon MED uret så den ligger på "siden" (4) Hvis din Pokémon er paralyseret kan du ikke angribe eller trække din Pokémon tilbage i denne tur men efter en hel tur hvor din Pokémon har været paralyseret, vender din Pokémon tilbage til normalt.

Poisoned: En forgiftet Pokémon modtager skade mellem spillernes Ture. Når en Pokémon er forgiftet placeres en forgiftet markør på den (5). Mellem turene placerer du en skadesmarkører på din Pokémon.

En Pokémon kan have flere specielle forhold på en gang men kun en brændende eller forgiftet forhold/markør af gangen. Da kortet drejes for at vise Sovende, Forvirret og Paralyseret kan din Pokémon kun have en af disse effekter på en gang. Dvs. din Pokémon kunne godt være Brændende, paralyseret og forgiftet på en gang!

