

Vad behöver du för att kunna spela?

Jo, du och din motståndare behöver varsin egen kortlek med 60 kort, ett mynt att singla slant med och några polletter för att markera skador på era Pokémon. Ni kan använda femtioöringar eller vad ni vill om ni får slut på polletter.



Hur man vinner

I **Pokémon**, kan du vinna på tre olika sätt. För det första, precis i början av spelet, lägger du 6 av dina kort åt sidan som priser. Varje gång en av dina motståndares Pokémon blir knockade tar du 1 av dina priser och lägger i din hand. När du har tagit alla 6 av dina priser har du vunnit! (Du vinner de flesta av dina matcher på detta sätt.) För det andra vinner du också om din motståndare inte har någon aktiv Pokémon (eller en bänkad Pokémon för att ersätta den med) i slutet av en runda. Slutligen vinner du också om din motståndares kortlek är slut när det är dags för hans/hennes tur.

Hur går Pokémon-spelet till?

Du och din motståndare turas om att spela ut era kort. En del av dessa kort kommer att vara Basic Pokémon-kort, evolutionskort som gör att de kan växa till att bli ännu större och starkare Pokémon, eller energikort som hjälper Pokémon att slåss. Du kan också spela ut tränarkorten — de kommer att göra en mängd olika saker för att hjälpa dig att vinna.

Du kanske har flera Pokémon på bordet samtidigt, men bara en av dem (kallad din "aktiva Pokémon") kommer att slåss för dig åt gången. De andra kommer att sitta på bänken i fall du behöver dem för att slåss. I varje omgång får du chansen att attackera med din aktiva Pokémon, som antingen kommer att skada din motståndares aktiva Pokémon (kallad den "försvarande Pokémon" under din attack) eller göra något annat mot den, som t.ex. få den att sova, göra den förvirrad, paralyserad eller förgiftad. Om din attack gör tillräckligt stor skada för att knocka den försvarande Pokémon, får du ta 1 av dina 6 priser. När du tar ditt 6:e pris (när du har knockat 6 av din motståndares Pokémon) vinner du!

Vilka är de olika korten?

Basic Pokémon är dina viktigaste kort. De slåss för dig, omgång efter omgång, mot din motståndares Pokémon.

Evolutionskort (Evolution) spelas ut ovanpå dina Basic Pokémon (eller ibland ovanpå andra evolutionskort). De gör din Pokémon större och mäktigare.

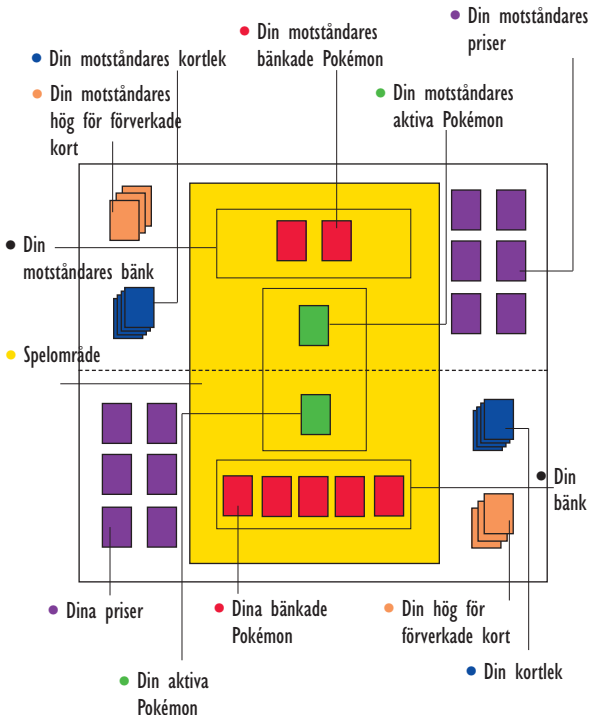
Energikort (Energy) är kopplade till din Pokémon för att ge dem den energi de behöver för att använda sina attacker.

Tränarkort (Trainer) är engångskort, som gör något en gång, varefter de är förbrukade.

Att börja spela

- Blanda din kortlek och dra en starthand på 7 kort. Lägg resten av kortleken med framsidan nedåt framför dig.
- Om du inte har ett Basic Pokémon-kort i din hand (det står "Basic Pokémon" i övre vänstra hörnet), visar du din hand för motståndaren och blandar sedan in korten i leken igen och drar därefter 7 nya kort. Din motståndare får då dra upp till 2 extra kort. Om du fortfarande inte har något Basic Pokémon i din hand, upprepar du denna process, men din motståndare får dra upp till 2 extra kort för varje gång!
- Du och din motståndare väljer vardera ett Basic Pokémon-kort (det står "Basic Pokémon" i övre vänstra hörnet) från era händer och lägger ned dem med framsidan nedåt. Dessa blir de aktiva Pokémon du startar med.
- Varje spelare får, om hon eller han önskar, välja upp till 5 Basic Pokémon från sin hand och lägga dem med framsidan nedåt på hans eller hennes bänk (det är här Pokémon väntar när de inte är aktiva Pokémon).
- Lägg de 6 översta korten ur din lek med framsidan nedåt framför dig. Detta är dina priser, som du tar då din motståndares Pokémon blir knockade. Du får inte titta på ett priskort förrän du har tagit det.
- Singla slant för att avgöra vem som ska börja. Du kan använda ditt speciella Pokémon-mynt, om du har ett sådant.
- Vänd alla aktiva och bänkade Pokémon som har lagts på bordet.

Hur din spelplats bör se ut





Se till att du lämnat plats för förverkade kort. Alla dina kort som förverkas under spelet hamnar här, oavsett hur de blir förverkade.

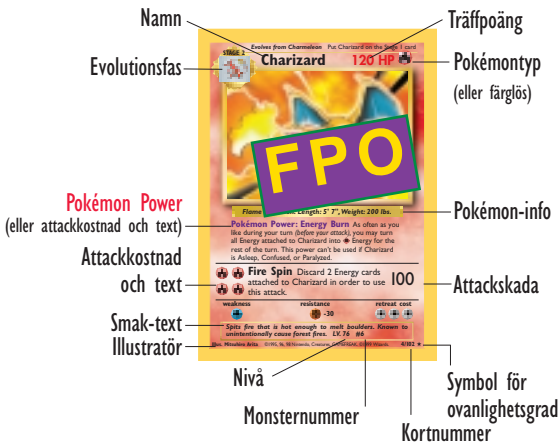


Under spelets gång kommer du att lägga fler och fler kort på bordet. Alla kort på bordet, som är inom området för aktiv Pokémon eller på bänken, kommer att betraktas som "i spel". Din kortlek, dina priser och dina förverkade kort betraktas inte såsom "i spel".

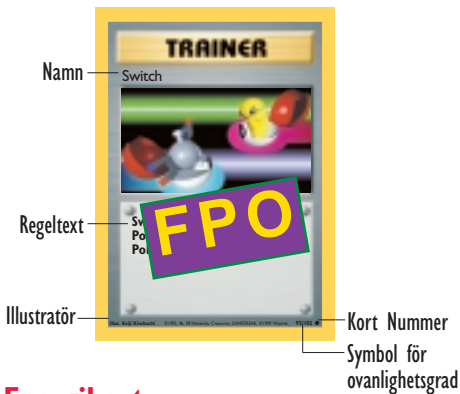


Pokémon-kort, evolutionskort och energikort kommer att vara på bordet – "i spel" - när du har spelat ut dem. Du kan fortsätta att använda de här korten i spelet omgång efter omgång. Tränarkort, däremot, används en gång och är sedan förverkade.

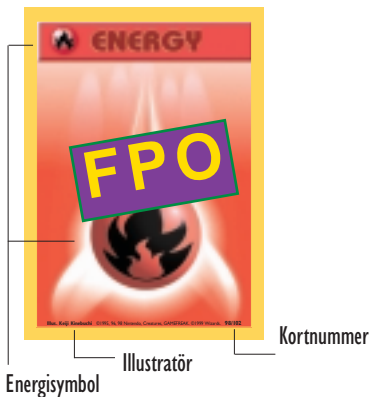
Pokémon-kort



Tränarkort



Energikort



Knappar för Energisymboler	
	Gräs
	Eld
	Vatten
	Blixt
	Psykisk kraft
	Fajting
	Färglös

Låt spelet börja!

När ni spelar turas du och din motståndare om. Under din motståndares tur gör du ingenting förutom att ersätta din aktiva Pokémon om den blir knockad (se nedan). Under din tur går du igenom stegen nedan.

Vad kan du göra när det är din tur?



Du kan göra massor av saker när det är din tur! Du drar alltid ett kort först, och du attackerar alltid sist. Här är allt du kan göra:

- 1) Dra ett kort
- 2) Göra något av följande i vilken ordning du vill och hur ofta du vill:
 - Sätta en Basic Pokémon på bänken
 - Utveckla en Pokémon som är i spel
 - Fästa ett energikort på en Pokémon (endast en gång per runda)
 - Spela ut ett tränarkort
 - Dra tillbaka din aktiva Pokémon
 - Använda en Pokémon Power
- 3) Attackera med din aktiva Pokémon
- 4) Nu är din tur över

1) Dra ett kort

Du inleder alltid din tur med att dra ett kort. (Om din kortlek är slut när det är din tur är spelet slut och din motståndare har vunnit.)

2) Göra något av följande i vilken ordning du vill och hur ofta du vill:

• Sätta en Basic Pokémon på bänken

Välj en Basic Pokémon från din hand och lägg den med framsidan uppåt på din bänk. Du får inte ha fler än 5 Pokémon på din bänk samtidigt, så du kan bara lägga en ny Basic Pokémon där om det finns 4 eller färre Pokémon på din bänk.

• Utveckla en Pokémon som är i spel

Om du har ett kort som säger "Utvecklas från det ena eller det andra" i din hand, och om "det ena eller det andra" är namnet på en Pokémon som du redan har i spel, får du lov att spela ut kortet i din hand ovanpå Pokémon

"det ena eller det andra". Detta kallas att "utveckla" en Pokémon.

Exempel: Juliane har ett kort som heter Ninetales, som säger "Utvecklas ur Vulpix," och hon har ett Vulpix-kort i spel. Hon får då spela ut Ninetales-kortet ovanpå Vulpix-kortet.

När en Pokémon utvecklas behåller den alla kort hos sig (energikort, evolutionskort, osv.) tillsammans med all skada den kanske redan har, men gamla attacker och Pokémonkrafter (Pokémon Power) från den Pokémon den utvecklades ur försvinner. Alla andra egenskaper hos Pokémon försvinner — sömn, förvirra, paralysera, förgifta, eller något annat som är ett resultat av en attack som en Pokémon gjort tidigare.



Tyvärr, du kan inte utveckla en Pokémon som du just spelat ut eller utvecklats under omgången. Ingen av spelarna kan heller utveckla en Pokémon under första omgången. Slutligen, ja, du kan utveckla en Pokémon på din bänk — den räknas som "i spel"!

• Fäst ett energikort på en Pokémon

Tag ett energikort från din hand och fäst det på en av dina Pokémon som är i spel (lägg det under Pokémon-kortet).



Till skillnad från de flesta andra saker du kan göra när det är din tur, får du endast göra detta en gång under din tur. Kom också ihåg att du kan fästa ett energikort på en Pokémon som sitter på din bänk. Den är, trots allt, också "i spel"!

• Spela ut ett tränarkort

När du vill spela ut ett tränarkort, gör du som det säger och sedan lägger du det i högen för förverkade kort.

• Dra tillbaka din aktiva Pokémon

Du får byta din aktiva Pokémon mot någon av de Pokémon du har på din bänk. För att göra det måste du ta bort så mycket energi från din aktiva Pokémon som motsvarar reträttkostnaden, denna står i kortets nedre högra hörn. (Du kommer att läsa mer om kostnader i avsnittet "Attacker med din aktiva Pokémon".) Om du inte kan göra detta kan du inte heller dra dig tillbaka. Pokémon som inte har någon reträttkostnad behöver inte göra sig av med någon energi när de retirerar — de kan retirera "gratis".

En Pokémon som sover eller är paralyserad kan inte retirera. En förvirrad Pokémon kan *försöka* att retirera, men det är inte säkert att det lyckas. (Varför detta kan hända förklaras senare i reglerna.)

När din aktiva Pokémon går till din bänk (oavsett om den retirerar eller går dit på annat sätt), behåller den eventuella energikort, evolutionskort och all skada den eventuellt redan har. Alla andra egenskaper hos den försvinner — sömn, förvirrad, paralyserad, förgiftad eller allt annat som är resultatet av en attack en Pokémon gjort tidigare. Allt detta försvinner.

Om du retirerar kan du fortfarande attackera under den rundan med den nya aktiva Pokémon.

• Använd Pokémon Power

En del Pokémon har en speciell "Pokémon Power" (kraft) som de kan använda när de är i spel. (Kom ihåg, bänkade Pokémon är också "i spel".) Många av dessa krafter går att använda innan du attackerar. Varje Pokémonkraft skiljer sig från de andra, så du bör läsa noggrant för att se hur respektive kraft fungerar.



Pokémon Power är inte samma sak som en attack från Pokémon, så även om du använder Pokémon Power kan du fortfarande attackera!

3) Attackera med din aktiva Pokémon

Om du vill, kan du använda din aktiva Pokémon för att attackera motståndarens aktiva Pokémon (även kallad "försvarande Pokémon"). Detta är det sista du kan göra under din tur — du kan inte göra någonting annat efteråt. Du kan endast attackera en gång när det är din tur, och din Pokémon kan endast använda en av sina attacker under varje omgång. För att attackera talar du bara om för din motståndare vilken av din Pokémonns attacker du använder. Du kan bara använda en attack om du har minst den mängd energi som krävs fäst på din aktiva Pokémon.



Den mängd som krävs står till vänster om namnet på attacken.


Vilken typ av energi som helst — , , , , , , eller  — kan

läggs till kraven för färglös energi (⊛). Men endast energi av rätt sort läggs till energi av det slaget. Till exempel: du kan endast använda en attack med   ⊛ bredvid den, om den aktuella Pokémon har minst 3 energikort fästa vid den, varav minst 2 måste vara  energi.



Du måste ha den mängd energi som krävs fäst vid en Pokémon för att använda attacken, men du behöver inte förverka de korten för att attackera. Kortet förblir fästa vid din Pokémon förutsatt att kortet inte säger något annat!

När du attackerar, ska du läsa på den attack du använder och göra som den säger. För varje 10 skador en Pokémon får, ska du sätta en skaderäknare på den. Om en Pokémon någon gång har total skada som minst motsvarar träffpoängen för den Pokémon (t.ex. 4 eller fler skador på en Pokémon som har 40 träffpoäng), är den omedelbart knockad.

Vissa Pokémon har en svaghet för, eller motståndskraft mot, Pokémon av en viss annan typ. (Charmander har t.ex. en svaghet för  Pokémon.) En försvarande Pokémon tar dubbel skada från en Pokémon som den har en svaghet för, och den tar 30 skador mindre från en Pokémon som den har motståndskraft mot.



Vanligtvis beror inte attacken på i vilken ordning du gör detta, men om den gör det är det här sättet du får veta det! Först betalar du eventuella kostnader (förverkar energikort, till exempel) innan du ser vad attacken åstadkommer. Då uppstår skadan före eventuella andra effekter. Vidare, tillförs eventuell svaghet före några andra faktorer som kan komma att ändra mängden skada.

Vad händer när din Pokémon blir knockad?

Närhelst en av dina Pokémon blir knockade, lägger du dess Basic Pokémon-kort och alla kort som är fästa på den (evolutionskort, energikort, m.m.) i högen för förverkade kort. Din motståndare väljer sedan ett av sina priser (även om du knockade din egen Pokémon!) och lägger det i sin hand. Därefter måste du ersätta din aktiva Pokémon med en Pokémon från din bänk. (Om du inte gör det därför att din bänk är tom, förlorar du.) Om din aktiva Pokémon och din motståndares Pokémon blir knockade samtidigt, ersätter den spelare vars tur det är sin Pokémon sist. Den spelare som står i tur väljer också sitt pris sist.

4) *Din omgång är över nu*

Ibland finns det saker att göra efter att din tur är över, men innan motståndarens tur börjar. Efter att du har gjort de sakerna, börjar din motståndares tur.

Vad händer efter varje spelares tur?

Efter varje spelares tur, om någon av spelarnas aktiva Pokémon är förgiftad, tar den skada, och om den sover eller är paralyserad kan den återhämta sig. Därefter börjar nästa spelares omgång.

Hur fungerar sömn, förvirrad, paralysera och gift?

En del attacker orsakar att den försvarande Pokémon somnar, blir förvirrad, paralyserad eller förgiftad. Detta händer inte en bänkad Pokémon, utan bara en aktiv Pokémon – faktum är att om en Pokémon går till bänken så befrias den från dessa belastningar. Att utveckla en Pokémon betyder också att den inte längre sover, är förvirrad, paralyserad eller förgiftad.

Sömn

Om en Pokémon sover kan den inte attackera eller retirera. Så fort en Pokémon sover, ska du vända den åt sidan för att visa att den sover. Singla slant efter varje spelares tur. Blir det krona vaknar Pokémon (vänd tillbaka kortet med rätt sida upp), men om det blir klave fortsätter den att sova och du får vänta tills efter nästa omgång innan du försöker väcka den igen.

Förvirrad

Om en Pokémon är förvirrad måste du singla slant närhelst du försöker attackera med den, eller närhelst du försöker retirera med den. Vänd en förvirrad Pokémon så att den är riktad mot dig, för att visa att den är förvirrad.

När du försöker retirera en förvirrad Pokémon, måste du först betala reträttkostnaden genom att förverka energikort. Singla därefter slant. Blir det krona retirerar du Pokémon som vanligt. Blir det klave misslyckas reträtten och denna Pokémon kan inte försöka retirera igen under den omgången.

När du attackerar med en förvirrad Pokémon, singlar du slant. Blir det krona fungerar attacken som vanligt, men om det blir klave attackerar den sig själv och orsakar 20 i skada på sig själv. (Om din Pokémon har en svaghet för, eller motståndskraft mot sin egen sort, eller om det finns någon annan effekt som skulle komma att påverka attacken, tillämpar du dessa som vanligt.)



Blir det klave orsakar den aktiva Pokémon 20 i skada på sig själv, även om dess attack normalt sett inte gör skada. (som Squirtle's attack under reträtt.)

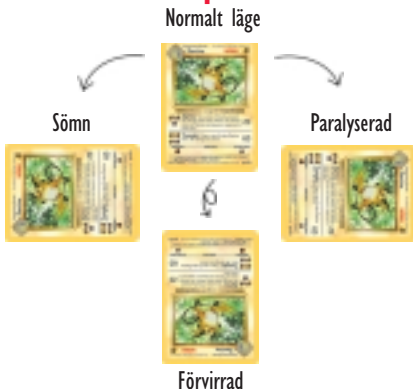
Paralyserad

Om en Pokémon blir paralyserad, kan den inte attackera eller retirera. Vänd Pokémon åt sidan för att visa att den är paralyserad. Om en aktiv Pokémon blir paralyserad återhämtar den sig efter spelarens nästa omgång. Vänd då kortet rätt igen.



Vad detta betyder är att om din Pokémon blir paralyserad, kommer den att vara ur spel under *din* nästa omgång, och sedan är den OK igen.

Kortens positioner



Förgiftad

Om en Pokémon blir förgiftad, ska du placera en "giftmarkör" på den för att visa att den är förgiftad.

Så länge den fortfarande är förgiftad, tar Pokémon 10 i skada efter varje spelares tur. Svagheter och motståndskraft ignoreras. Om en attack skulle förgifta en Pokémon som redan är förgiftad blir den inte dubbelt förgiftad; istället ersätter den nya förgiftningen den gamla.



Se till att det som du använder som "giftmarkör" skiljer sig till utseendet från en skaderäknare.

Kan din Pokémon sova och vara förvirrad samtidigt?

Om en Pokémon sover, är förvirrad eller paralyserad och en ny attack görs mot den, som orsakar sömn, förvirring eller paralysering, raderas den gamla situationen och endast den nya räknas. Dock är dessa tre situationer de enda effekterna av attacken som raderar varandra. Till exempel kan en Pokémon vara förvirrad och förgiftad på samma gång.



SLUTA LÄS NU!

Du vet tillräckligt för att börja spela, så spela några rundor innan du går vidare till expertreglerna!

