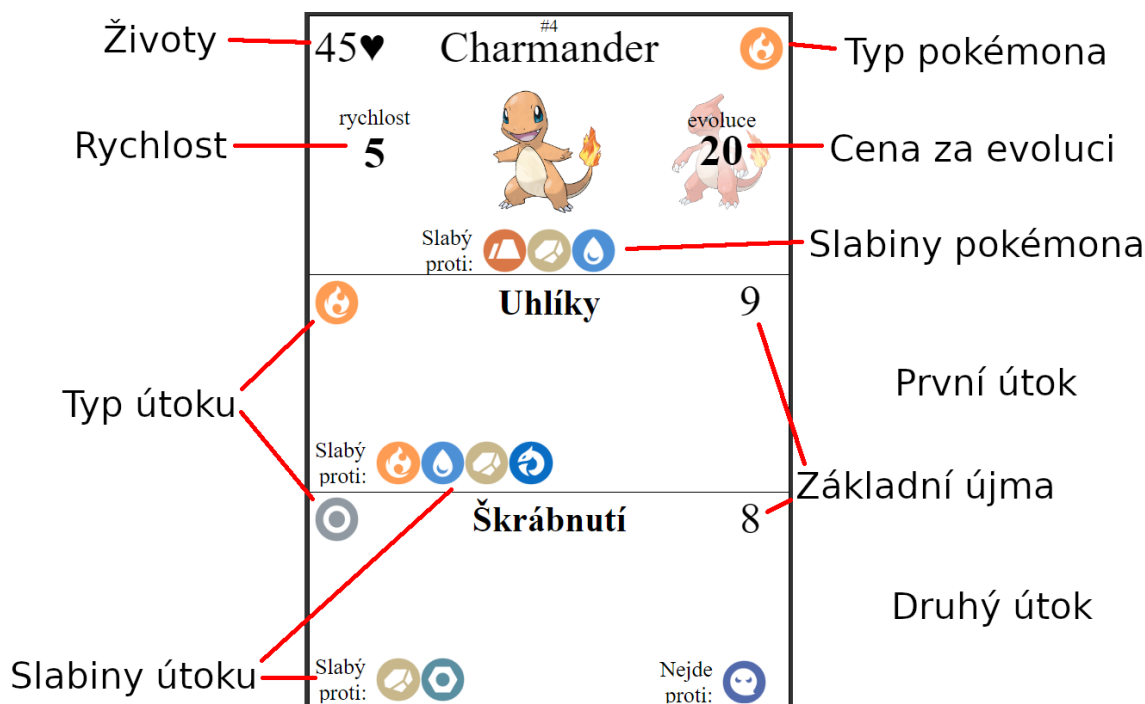


Pravidla karetní hry



Souboj

Začíná dotykem dvou hráčů. Případně, pokud je to dovoleno, může souboj začínat tím, že jeden hráč po druhém hodí pokéball a trefí se. Hráči přistoupí k sobě a na tři si ukáží svého prvního pokémona.

Boj samotný probíhá na kola. První útočí pokémon, který má větší rychlost (na kartičce vlevo od obrázku pokémona). Pokud mají rychlost oba pokémoni stejnou, rozhoduje kámen-nůžky-papír.

Na začátku každého kola dají oba hráči ruce za záda a pokémona do levé či pravé ruky. Na tři si ukáží pokémona. Pokémon v levé ruce znamená první útok, v pravé druhý. Hráč také může změnit pokémona (viz níže), nebo se pokusit utéct (viz níže) - obojí probíhá ve stejném pořadí, jako útoky.

Útok

1) Zjistí se síla útoku. Útok má u sebe napsáno, na které typy pokémonů je slabý (nebo dokonce nefunguje vůbec). Stejně tak má pokémon u sebe napsáno, proti kterým typům útoků je slabý. Tím mohou vzniknout čtyři stavy:

- útok je silný (pokémon je slabý proti typu útoku) a bere 2x životů
- útok je slabý (útok je slabý proti typu pokémona) a bere 1/2x životů (zaokrouhluje se vždy dolů)
- útok nefunguje a bere 0 životů
- útok je normálně (buď není slabý útok ani pokémon, nebo jsou slabí oba) a bere za 1x životů

Útoky mohou mít speciální efekty, které jsou u nich popsány. Efekty jedu a hoření lze vyléčit změnou pokémona a nelze je aplikovat vícekrát najednou, ani obnovit než vyprší.

2) Obránci se odečte příslušný počet životů. Životy jsou evidovány na průvodce a zůstávají, dokud není pokémon vyléčen v pokécentru

Pokud má v tuto chvíli obránce nula (a méně) životů, hráč musí místo svého útoku vyměnit pokémona. Útočník v tuto chvíli od obránce dostává jeden žeton, který je používán na evoluci (viz níže).

Pokud hráč nemá dalšího pokémona, musí si ihned jít nechat pokémony vyléčit.

3) Druhý hráč je na tahu.

Pokus o útěk

...hráč signalizuje tím, že při určení útoku zvedne ruce jakoby se vzdával. Aby hráč zvládl utéct, musí vyhrát dva ze tří pokusů kámen-nůžky-papír. Pokud se mu to povede, boj končí (a oba hráči mají 10 sekund imunitu na chycení). Pokud oba hráči souhlasí, že souboj přeruší, nemusí hrát kámen-nůžky-papír.

Změnu pokémona

...hráč signalizuje tím, že zvedne oba palce nahoru. Po konci kola se znovu vyhodnotí pořadí útoků.

Chytání pokémona

...probíhá tak, že hráč přijde s nejméně jedním živým pokémonem k jednomu z vedoucích, kteří vydávají pokémony. Svému živému pokémonovi sebere všechny životy a od vedoucího dostane jednoho náhodného pokémona (který se počítá jako bez životů). Na tohoto nového pokémona musí mít hráč místo (v jednu chvíli může mít jenom 3 pokémony).

Pokud hráč chce, může pokémona vypustit do divočiny. Toto probíhá na místech, kde se pokémoni chytají (odevzdáním kartičky příslušnému vedoucímu). Lze vypustit i pokémona, který nemá životy - lze tak teoreticky chytit až dva pokémony za sebou.

Léčení

Léčení probíhá v pokécentru, kolem kterého se nesmí bojovat. Pokud byl pokémon úplně bez životů, hráč vyfasuje jeden žeton (který odevzdá protivníkovi, který mu pokémona porazí). Pokud byl pokémon jenom zraněn, další žeton hráč nedostává.

Evoluce pokémona

Během hry hráč získává žetony - vždy, když porazí protivníkovu pokémona. Na žetonu je napsáno, z jakého je týmu.

Evoluce pokémona probíhá v pokécentru. Pokud se pokémon dá evolvovat, na kartičce je to značeno vpravo od obrázku pokémona. Tady je také cena evoluce, tedy počet žetonů, které musí hráč odevzdat. Žetony musí být alespoň od tří různých týmů. Samozřejmě se nepočítají žetony vlastního týmu.

Dodatečná pravidla

Po konci souboje mají obě strany 10 sekund imunitu na chycení.

Nesmí spolu bojovat členové stejného týmu.

Hráči si mohou mezi sebou vyměňovat pokémony, a to i mezi týmy. Pokud to ale udělají, všichni vyměnění pokémoni ztrácí všechny životy.

Žetony se nesmí vyměňovat.