

# Pokémon

## 1. Inleiding

Pokémons zijn geheimzinnige wezens die andere Pokémons kunnen betoveren of aanvallen. In het Pokémon kaartspel ben jij de Pokémon trainer. Je laat je Pokémon de strijd aan gaan met een Pokémon van je tegenstander. Je zult steeds beter leren spelen, als je maar vaak oefent. Ook al verlies je, je kan je kaarten gewoon zelf houden.

Door aanvulpakketjes met Pokémonkaarten te kopen spaar je steeds meer kaarten bij elkaar. Je kunt ook kaarten met anderen ruilen. Let dan wel goed op hoeveel je kaarten waard zijn.

Er zijn vier soorten kaarten:

### De basis Pokémons

De basis Pokémons zijn je meest belangrijke kaarten. Deze Pokémon zet je in bij de strijd tegen de Pokémons van je tegenstander. Of een Pokémon een basis Pokémon is kan je in de linker bovenhoek lezen (in het Engels: "Basic Pokémon").

### 2. Evolutiekaarten

Evolutie kaarten leg je bovenop de basis Pokémon. Ze maken je Pokémon groter en sterker. In de linkerbovenhoek staat "evolves from..". Dat betekent "evolueert van..". De naam die daarachter staat is de Pokémon waar je deze kaart op mag leggen. Bijvoorbeeld de basis Pokémon "Charmender" kan je evolueren in "Charmeleon".

### 3. Energiekaarten

Energiekaarten maak je vast aan je Pokémon door ze er half onder te leggen. Hiermee geef je je Pokémon energie en kracht om een van hun aanvallen te kunnen doen. Je mag een energiekaart vastmaken aan je actieve Pokémon en aan een Pokémon die je "op de bank" hebt. Je hebt verschillende soorten energie: grasenergie, vuurenergie, waterenergie, bliksemenergie, paranormale energie, vechtenergie en kleurloze energie. De kleurloze energie kan je voor verschillende Pokémon inzetten.

### 4. Trainerkaarten

Dit zijn kaarten waar opdrachten en mogelijkheden ontstaan die je maar één keer mag gebruiken. Als je die kaart speelt, doe je wat er op staat en gooi je hem weg op je afval-stapel.



## 2. Hoe een kaart eruit ziet en wat het betekent:


Hiernaast zie je een voorbeeld van een Pokémonkaart. Het is Charmander. Linksboven lees je dat Charmander een basis Pokémon is (Basic Pokémon).

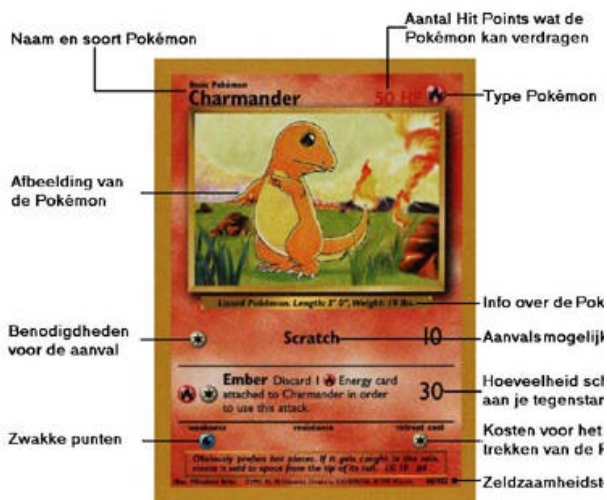
Rechtboven zie je dat hij een Pokémon van het type "vuur" is.


Ook rechtsboven staat "50 HP". Dit betekent dat Charmander tot 50 aanvalspunten (Hit Points) kan verdragen. Als hij 50 punten schade heeft, dan is hij verslagen en geeft op.

Onder het plaatje van Charmander zie je twee aanvallen die hij kan doen.

De eerste aanval is "Scratch" (Krabben). Het

grijze bolletje met de ster erin  betekent dat Pikachu voor deze aanval één energiekaart nodig heeft en dat het niet uitmaakt welke energiekaart dat is. Als je deze aanval doet geef je 10 punten schade aan de Pokémon van je tegenstander.



De tweede aanval is "Ember" Links staan twee bolletjes. Een rode met een vlam  en weer een grijze met een ster. Onder Charmander moet je dus twee energiekaarten hebben liggen: een vuurenergie en nog een energiekaart waarvan het niet uitmaakt welke dat is. Als je de aanval "Ember" gebruikt kost het je 1 vuurenergie kaart.

Onderaan de kaart rechts staat ook nog het woord "retreat costs". Dit is wat je moet betalen als je Charmander midden in de strijd zou willen terugtrekken en ruilen voor een andere Pokémon. Bij Charmander kost dat dus één energiekaart waarvan het niet uitmaakt welke dat is.

Helemaal rechts onderaan staan nog wat getallen en een rondje of een ruit of een ster. Deze geven aan hoe zeldzaam je Pokémon is. Hoe zeldzamer je Pokémon hoe meer hij waard is. Een rondje (●) betekent dat deze Pokémon veel voorkomt.

Een ruit (◆) betekent dat deze Pokémon niet zoveel voorkomt.

Een ster (\*) betekent dat deze Pokémon zeldzaam is en veel waard is. Wees er zuinig op.

Er zijn ook Pokémon met glinsterende hologramtekeningen die heel veel waard zijn.

## 3. Je hebt nodig voor het kaartspel:

Voor het echte Pokémon kaartspel heeft elke speler 60 kaarten nodig. Er mogen niet meer dan vier van dezelfde kaarten inzitten, behalve dan van de energie kaarten. Met minder dan 60 kaarten kan je overigens ook al leuk spelen en de spelregels leren. Vanaf 12 kaarten kan je een oefenspelletje spelen.

Zo'n stapel van 60 kaarten heet een "deck". Van alle vier soorten kaarten moet je een aantal in je stapel hebben. Voor een goed spel moeten van de 60 kaarten 25 tot 30 energiekaarten zijn.

Je hebt wat plastic muntjes of andere kleine voorwerpen nodig. Elke keer als je voor 10 punten schade aan je tegenstander aanbrengt leg je bij de Pokémon van je tegenstander zo'n muntje zodat je duidelijk kunt zien hoeveel schade die Pokémon heeft.

Je hebt wat stuivers of zo nodig. Bij sommige opdrachten of aanvallen moet je met een munt gooien. Bijvoorbeeld bij: "Gooi een munt. Als het kop is heeft je tegenstander 10 punten schade"

Je kunt jezelf helpen het spel goed te leren door op een groot stuk papier het speelveld te tekenen.

## 4. Een deck samenstellen

Je mag je eigen stapel kaarten samenstellen. Er zijn geen vaste regels hiervoor. Je kiest de Pokémon waar je graag mee wilt spelen, de bijpassende evolueerkaarten en energiekaarten en de trainerkaarten die je handig vindt. Hoe slimmer je de kaarten bij elkaar zoekt, hoe sterker je bent.

Je deck bestaat uit 60 kaarten. Er mogen niet meer dan vier dezelfde inzitten, behalve dan van de energiekaarten. Je deck kan het beste bestaan uit Pokémon van één of twee energietypen (bijvoorbeeld alleen watertype en vuurtype) met de bijbehorende energie-kaarten. Je kunt ook aanvullen met de kleurloze Pokémon. Als je één Energietype kiest, zal je voor de aanvallen altijd de goede energiekaarten hebben, maar wordt het wat eentonig. Als je verschillende soorten energie door elkaar kiest, dan riskeer je dat je soms de verkeerde energiekaarten trekt.

Kies Pokémonkaarten en Trainerkaarten bij elkaar die goed samenwerken. Wil je een grote Pokémon opbouwen? Neem dan de bijpassende evolutiekaarten en Trainerkaarten zoals "Pokédex" die je snel helpt de evolutiekaart te vinden. Wil je snel veel schade geven aan je tegenstander? Neem dan een

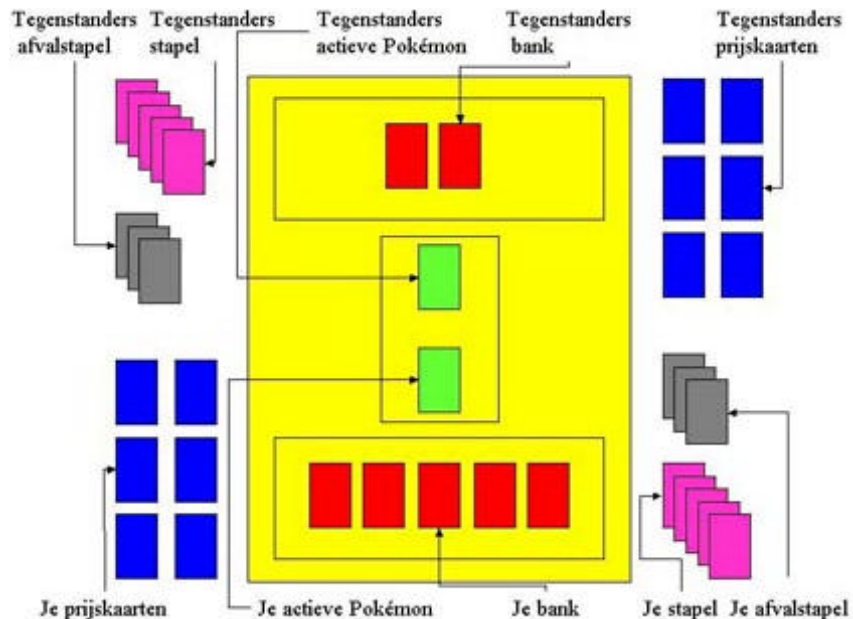


Pokémon die niet evolueert en neem Trainerkaarten zoals "PlusPower" die veel extra schade geven. Als je een deck hebt samengesteld, probeer het dan uit door er mee te spelen. Als je verliest moet je misschien weer een andere samenstelling proberen. Als je wint werkt het blijkbaar goed. Hoe meer je oefent hoe sterker je wordt als Pokémon trainer. Zo wordt je een Pokémon meester.

## 5. Het spel voorbereiden

- Je zit tegenover je tegenstander en je hebt elk je eigen stapel kaarten, je "deck". De kaarten zijn goed geschud. Je weet dus niet welke kaart waar is.
- Eerst pak je van je stapel 6 kaarten en die leg je links los van elkaar en op de kop neer (zie voor de plaats de tekening hierboven). Deze zes kaarten zijn "prijskaarten". Elke keer als je een Pokémon van je tegenstander verslaat krijg je zo'n kaart als prijs.
- Dan pak je van je stapel kaarten 7 kaarten. Deze neem je in je hand en mag je bekijken. De kaarten die overblijven leg je rechts van je neer. Deze stapel blijft "deck" heten.
- Je bekijkt de 7 kaarten in je hand. Kies een basis Pokémon uit. Nu moet je goed nadenken. Welke basis Pokémon wil je inzetten bij je eerste gevecht? Je kan het beste een Pokémon kiezen waar je ook de bijpassende soort energie voor hebt. De Pokémon die je kiest leg je op de kop in het midden van de tafel. Dit wordt je "actieve Pokémon" (zie tekening).  
Als je helemaal geen basis Pokémon in je hand hebt kan je ook niet spelen. Je mag dan je kaarten wisselen voor 7 nieuwe kaarten uit je stapel. Je tegenstander mag dan wel 2 extra kaarten pakken!
- Nu kies je welke andere basis Pokémon jouw actieve Pokémon mogen helpen in het gevecht. Deze Pokémon's leg je op de kop "op de bank". Er is op de bank maar plaats voor maximaal 5 Pokémon. Net zoals bij voetballen zijn ze reserve. Als je actieve Pokémon verslagen wordt en uit het veld moet, komt er een Pokémon van de bank op de plaats van de actieve Pokémon.
- Onder je stapel kaarten die "deck" heet, houdt je ruimte voor een afval-stapel. Alle kaarten die je gebruikt hebt, of die verslagen zijn, gooi je weg op die stapel.
- Om te onthouden: je 'actieve Pokémon' en de Pokémon's die je 'op de bank' hebt zijn nu in spel.

Zo ziet het veld er nu uit:



## 6. Het spel begint

Er liggen nu een heleboel kaarten op de kop op tafel. Neem een muntje. Kies wie 'kop' gokt en wie 'munt' gokt. Gooi het muntje. Wie het goed geraden heeft mag beginnen. Nu worden de kaarten die 'op de bank' liggen en de 'actieve Pokémon' omgedraait. Je kan dus zien wat je tegenstander ingezet heeft voor het gevecht.

Bij het spel heb je om en om beurten. Als je tegenstander aan de beurt is moet je dus wachten. Bij een beurt doe je dit:

1) Trek eerst een kaart van je 'deck'.

Je beurt begint altijd met het trekken van een kaart. Als je nog niet zoveel kaarten hebt en ze raken op, speel dan gewoon door tot je echt niet meer kan.



2) Doe de volgende dingen. Het maakt niet uit in welke volgorde je ze doet of hoe vaak je ze doet voor je beslist om te gaan aanvallen.

- Leg een basis Pokémon op 'de bank' met de goede kant naar boven. Je kan dit alleen doen als er nog plaats voor is. Er mogen niet meer dan 5 plaatsen bezet zijn.
- Geef een Pokémon energie. Dit mag maar één keer per beurt. Je mag je actieve Pokémon een energiekart geven (die schuif je er half onder zodat het bovenste randje nog zichtbaar is), maar je mag ook een Pokémon op de bank energie geven.
- Evolueer een Pokémon die je 'in spel' hebt. Als je een kaart in je hand hebt waarop staat "evolves from ...", dan mag je deze kaart leggen op de kaart die genoemd staat. Als je basis Pokémon energie had, blijft dat gewoon liggen. Ook als je basis Pokémon schadepunten had moet je dat laten liggen.

Je mag een Pokémon die je net in het spel gelegd hebt niet meteen in dezelfde beurt evolueren. Je mag ook niet in je eerste beurt een Pokémon evolueren.

- Speel een 'Trainer-kaart'. Doe wat op de kaart staat en gooi de kaart weg op je afvalstapel.
- Terugtrekken: ruil je actieve Pokémon met een Pokémon op de bank. Dit mag je niet zomaar doen, meestal kost het iets. Om je actieve Pokémon te mogen terug trekken moet je meestal een energiekart betalen (dus wegleggen op de afval-stapel). Hoeveel het kost om je Pokémon terug te trekken staat op de kaart rechtsonderaan bij "retreat costs".

Als je je actieve Pokémon terugtrekt naar de bank, dan blijft hij zijn energiekarten en schadepunten houden. Maar betoveringen zoals 'slaap', 'verwardheid', 'verlamming', of 'vergiftiging' of wat dan verder ook, zal verdwijnen.

3) Val aan met je actieve Pokémon.

In je beurt mag je één keer aanvallen. Je Pokémon mag maar één van zijn aanvallen gebruiken. Je kunt aanvallen, maar het hoeft niet. Soms wil je niet of kan je niet om de een of andere reden.

Je moet wel genoeg energie hebben voor de aanval die je kiest. Je houdt die energie gewoon onder je Pokémon. Heel soms kost het iets om aan te vallen. Dan moet je bijvoorbeeld een energiekart weggooien op de afvalstapel om de aanval te mogen gebruiken. Je leest dit in de tekst van je aanval. Na de aanval is je beurt voorbij en is je tegenstander aan de beurt.

## 7. De manier van aanvallen

Om aan te vallen zeg je tegen je tegenstander dat je aanvalt en welke aanval je gebruikt. Je mag een aanval alleen gebruiken als je er de energie voor hebt die daarvoor nodig is.

Welke energie nodig is staat naast de naam van de aanval. Het grijze rondje met het sterretje erin betekent dat het niet uitmaakt welke energiekart je gebruikt. Elke kaart is goed. Als er een blauw bolletje staat met een waterdruppel erin, dan moet je een waterenergiekart gebruiken.

Hoeveel schade een aanval toebrengt aan je tegenstander staat erbij. Voor elke 10 punten schade leg je een muntje naast of op de Pokémon van je tegenstander. Als je aanval bijvoorbeeld 30 schade veroorzaakt, leg je drie muntjes bij de Pokémon van je tegenstander.

De Pokémon's zijn niet even sterk. Hoe sterk hij is staat in de rechter bovenhoek van de kaart. Hoe hoger dat getal, hoe langer je Pokémon de strijd kan volhouden. Als er staat "60 HP" (dit betekent Hit Points = slaan-punten), kan hij tot 60 schadepunten verdragen. Als de schade 60 is, is die Pokémon verslagen en moet hij naar de afvalstapel. De verslagen Pokémon neemt ook de daaraan vast zittende energiekarten mee naar de afvalstapel.

## 8. Als een Pokémon verslagen is

Als je de actieve Pokémon van je tegenstander genoeg schadepunten hebt gegeven zodat hij verslagen is, mag je een prijskaart pakken en bij de andere kaarten in je hand nemen. De verslagen Pokémon wordt op de afvalstapel gelegd. Evolutiekaarten of energiekarten die er aan vastzitten gaan mee op de afvalstapel. Het spel gaat nog gewoon door.

De tegenstander moet de verslagen Pokémon onmiddellijk vervangen door een Pokémon van 'de bank'. Je mag dus niet een kaart die je in je hand had op de plaats van de actieve Pokémon leggen.

Als je alle 6 prijskaarten hebt mogen pakken (en dus 6 Pokémon van je tegenstander verslagen hebt), dan heb je gewonnen.

Als jouw Pokémon verslagen is en je hebt geen andere Pokémon meer op de bank om hem te vervangen, dan heb je het spel verloren.

Als je per ongeluk je eigen Pokémon knock-out maakt (oeps), dan mag je tegenstander een prijskaart pakken.

## 9. Speciale aanvallen

### • In slaap (asleep)

Als een Pokémon in slaap getoverd is, kan het niet aanvallen en ook niet terugtrekken. Draai de Pokémon op zijn zij zodat je kunt zien dat hij slaapt. Bij je beurt gooi je met een munt. Als je "kop"



gooit, wordt je Pokémon wakker en draai je je kaart weer goed. Als je "munt" gooit blijft de Pokémon slapen en kan je niet veel doen.

- **Verward (confused)**

Als een Pokémon verward is, moet je iedere keer als je aan wilt vallen of terug wilt trekken een muntje gooien. Zet je Pokémon op de kop (niet ondersteboven), om te laten zien dat hij in de war is.

Als je aanvalt met een verwarde Pokémon, gooi je met een munt. Als het "kop" is, werkt de aanval zoals normaal. Als het "munt" is valt je Pokémon zichzelf aan met 20 schadepunten, zelfs al zou een normale aanval geen schade doen (zoals Squirtle's Withdraw attack).

Als je je verwarde Pokémon terug wilt trekken, betaal je eerst de kosten daarvoor met energiekarten. Dan gooi je de munt. Bij "kop" mag je je Pokémon normaal terugtrekken. Als het terugtrekken gelukt is, is de Pokémon niet meer verward. De betovering verdwijnt op de bank. Al je "munt" hebt gegooid, gaat het terugtrekken fout. Het terugtrekken is mislukt.

- **Verlamd (paralyzed)**

Als een Pokémon verlamd is, kan het niet aanvallen of terugtrekken. Draai de Pokémon op zijn zij als teken dat hij verlamd is. De Pokémon wordt vanzelf beter na je volgende beurt.

- **Vergiftigd (poisoned)**

Als een Pokémon vergiftigd is leg je er iets op als teken dat hij vergiftigd is, bijvoorbeeld een papiertje met een doodskop erop getekend of een rood muntje. Als het maar iets anders is dan de spullen waarmee je de schadepunten telt. Zolang als de Pokémon vergiftigd is, krijgt de Pokémon bij iedere beurt 10 schadepunten bij zichzelf. Je kan niet dubbel vergiftigd raken. Een nieuwe betovering vervangt de oude. Als je je vergiftigde Pokémon terugtrekt naar de bank, verdwijnt de betovering.

Als een Pokémon in slaap is, verward is of verlamd, en een nieuwe aanval tovert het in slaap, maakt het verward of verlamd, dan vervangt de laatste betovering de eerste. Dat geldt alleen voor deze drie aanvallen. Een Pokémon kan wel verward en vergiftigd tegelijk zijn.

Als je een Pokémon met deze betoveringen terugtrekt naar de bank, dan verdwijnt de betovering. Als de betoverde Pokémon geëvolueerd wordt, verdwijnt de betovering ook.

## 10. Zwakheden en weerstanden

Onderaan de kaart kan je zien waar een Pokémon zwak voor is ("weakness") en waar hij heel sterk tegen is, waar hij weerstand tegen heeft ("resistance").

Voorbeelden:

De Pokémon Pikachu heeft een zwakheid (weakness) voor Pokémon van het vechttipe. Als Pikachu door zo'n type aangevallen wordt is de schade dubbel zoveel als normaal!

De Pokémon Doduo heeft juist weerstand (resistance) tegen aanvallen van Pokémon van het vechttipe. Dit betekent dat als hij aangevallen wordt door een vechttipe-Pokémon dat je dan 30 schadepunten van de aanval af mag trekken!

## 11. Je wint als..

1) Je wint als je al je prijskaarten hebt mogen pakken (en je dus 6 Pokémon's van je tegenstander verslagen hebt).

2) Je wint als je tegenstander geen Pokémon meer op de bank heeft om een verslagen Pokémon te vervangen.

3) Je wint als je tegenstander geen kaarten meer heeft, niet meer in zijn hand en niet meer op zijn deck.

