

Pokémon

TRADING CARD GAME

Spelregels



Regels voor Pokémon Trading Card Game

Je bent een Pokémon Trainer! Je reist door het land waarbij je strijdt tegen andere Trainers met je Pokémon, weers die graag strijden en die unieke krachten hebben!

Hoe win je een spel?

Je kunt het spel op 3 manieren winnen:

- Pak al je prijkkarten.
- Schakel alle Pokémon van je tegenstander die in het spel zijn uit.
- Ah je tegenstander bij het begin van zijn/haar beurt geen kaarten meer in zijn/haar stapel heeft!

Word een Pokémon Master!

In deze spelregels staat alles wat je moet weten om Pokémon Trading Card Game te spelen. Je deck bestaat niet alleen uit Pokémon, maar ook uit voorwerpen en handgrepen die je helpen tijdens je avontuur.

Strategische rulkartspellen zijn gebaseerd op kaarten die je kunt verzamelen om je eigen spel samen te stellen. Je kunt Pokémon TCG leren spelen met behulp van verschillende themadecks, die laten zien hoe je een deck kunt samenstellen. Of met een Trainer Kit. Deze bestaat uit twee kant-en-klare decks waarmee je stap voor stap door het spel wordt geleid.

Als je er klaar voor bent, kun je je eigen kaartverzameling opbouwen met Pokémon TCG-boosterpaks. Raak met je vrienden om de sterkste Pokémon te bemachtigen of verzamel al je favorieten. Wees de eerste die zelf een deck van 60 kaarten samen om je vrienden tijdens een spel te overtuigen met je eigen Pokémon team!

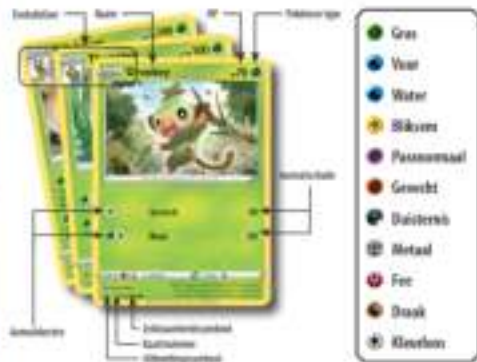
Soorten kaarten

Er zitten 3 verschillende soorten kaarten in de Pokémon TCG.

Pokémon

De belangrijkste kaarten zijn natuurlijk Pokémon!

De meeste van deze kaarten zijn basis-Pokémon, fase 1-Pokémon of fase 2-Pokémon. fase 1- en fase 2-Pokémon worden ook wel evolutiekaarten genoemd. In de linkerbovenhoek zie je de fase van de Pokémon en, als die er is, de Pokémon waaruit hij is geëvolueerd.



Energiekaarten

Pokémon kunnen meestal niet aanvallen zonder energiekaarten! De symbolen van de aanvallen worden gecombineerd met de energiekaart, maar je kunt elk soort energie gebruiken voor:



Trainerkaarten

Trainerkaarten staan voor de voorwerpen, supporters en stadions die een Trainer bij de strijd kan gebruiken. Je ziet het specifieke Trainer-subtype in de rechterbovenhoek en eventuele speciale regels voor dat subtype staan onderaan op de kaart.



Hoe stel je een spel op?

1. Schud de hand van je tegenstander.
2. Geef een kaart op. De winnaar mag bepalen wie begint.
3. Schud je stapel van 60 kaarten en trek de bevestigde 7 kaarten.
4. Kijk of je basis-Pokémon in handen hebt.
5. Leg een van je basis-Pokémon ongeveer neer als je actieve Pokémon.
6. Leg nog maximaal 5 basis-Pokémon ongeveer neer op je bank.
7. Leg de bevestigde 4 kaarten van je stapel ongeveer opzij. Dit zijn je prijkkarten.
8. Beide spelers plaatsen hun actieve Pokémon om ook die op de bank een plaats te krijgen.



Wat moet je doen als je geen basis-Pokémon hebt? Laat eerst je kaarten van je tegenstander zien en schud ze dan weer door je stapel. Trek dan nog 7 kaarten. Ah, je nog steeds geen basis-Pokémon hebt, herhaal je dit.



Dit kan ook gebeuren als je geen basis-Pokémon hebt. Laat eerst je kaarten van je tegenstander zien en schud ze dan weer door je stapel. Trek dan nog 7 kaarten. Ah, je nog steeds geen basis-Pokémon hebt, herhaal je dit.

Acties tijdens een beurt

1. Trek een kaart

Je begint je beurt door een kaart te trekken. Als je bij het begin van je beurt geen kaarten in je stapel hebt en je geen kaart kunt trekken, is het spel voorbij en heeft je tegenstander gewonnen.

2. Doe het volgende in willekeurige volgorde:

1. Leg basis-Pokémon-kaarten die je in handen hebt op je bank (zoveel als je wilt)

Kies een basis-Pokémon-kaart uit je getrokken kaarten en leg deze open op je bank. Er mogen maximaal 5 Pokémon op je bank liggen, dus je kunt dit alleen doen als er 4 of minder Pokémon op je bank liggen.

2. Evolveer Pokémon (zoveel als je wilt)

Als je een kaart in handen hebt waarop staat "Evolves from X", en als X de naam is van een Pokémon die je bij het begin van je beurt in het spel had, mag je die kaart in je handen bovenop Pokémon X spelen. Dit wordt het "evolueren" van een Pokémon genoemd. Je kunt een basis-Pokémon evolueren naar een fase 1-Pokémon, of een fase 1-Pokémon naar een fase 2-Pokémon. Als een Pokémon evolueert, houdt hij alle kaarten die eraan gekoppeld zijn (energiekaarten, evolutiekaarten enz.) en houdt hij eventuele schade die hij al heeft. Effecten van aanvallen of van Special Conditions (Speciale Condities) van de Pokémon—zoals Ademp (Slapend), Comafout (Verward) of Vergiftigd—indigen ook als de Pokémon evolueert. Een Pokémon kan de aanvallen en vaardigheden van zijn vorige evoluties niet meer gebruiken, tenzij een kaart dat specifiek toestaat.



Voorbeeld: Op de Pokémanier-kaart in de getrokken kaart van Suzan staat "Evolves from Granaal" en Suzan heeft een Granaal in het spel. Je mag de Pokémanier-kaart op de Granaal-kaart spelen. Je houdt alle studietekens en raakt alle andere effecten niet.



Opmerkingen bij evolutie: Geef van beide spellen mag een Pokémon evolueren bij de eerste beurt dat daar in het spel is. Als je een Pokémon evolueert, wordt de Pokémon nieuw in het spel. Je kunt herschikken in dezelfde beurt niet nog een keer evolueren. Je mag zowel je actieve Pokémon als een Pokémon van je bank evolueren. Het is niet toegestaan een Pokémon te evoluteren op de eerste beurt een Pokémon te evoluteren.

3. Koppel een energiekaart aan een van je Pokémon (één keer per beurt)

Neem 1 energiekaart uit je hand en leg die onder je actieve Pokémon of een van de Pokémon op je bank, om aan te toonen dat dit bruikbare energie is. Je kunt per beurt maar één keer energie koppelen!



3. Speel trainerkaarten

Als je een trainerkaart speelt, doe je wat erop staat en volg je de regel die onder de kaart staat. Je kunt zoveel voorwerpenkaarten spelen als je wilt. Supporterkaarten speel je op dezelfde manier als voorwerpenkaarten, maar je mag per beurt maar één supporterkaart spelen. Stadion-kaarten mag je ook maar één keer per beurt spelen, maar deze blijven in het spel tot je met een andere kaart worden vervangen.



4. Trek je actieve Pokémon terug (één keer per beurt)

Bij de meeste beurten wil je je waarschijnlijk niet terugtrekken, maar als er veel schade is en je actieve Pokémon staan, kun je ervoor kiezen die terug te trekken en in plaats daarvan een Pokémon van je bank te laten strijden. Je kunt dat ook doen als je een sterke Pokémon op je bank hebt die klaar is om de strijd aan te gaan!



Als je je actieve Pokémon wilt terugtrekken, moet je er 1 energiekaart van afbreken voor elke (1) die bij de terugtrekkingkosten staat. Als er geen (1) staat, is terugtrekken gratis. Verwijlen verwijst je de teruggetrokken Pokémon met een Pokémon van je bank. Houd alle schadebroers en alle gekoppelde kaarten bij elke Pokémon als je ze verwisselt. Ademp (Slapend) of Paralyzied (Verlamd).

Als je actieve Pokémon naar je bank gaat (vervalt hij zich heeft teruggetrokken of op een andere manier), raak je sommige dingen kwijt: Special Conditions (Speciale Condities) en verder alles behalve schade.

Als je je terugtrekt, mag je in die beurt nog wel aanvallen met je nieuwe actieve Pokémon.

5. Gebruik Abilities (zoveel als je wilt)

Sommige Pokémon hebben speciale Abilities die ze kunnen gebruiken. Veel daarvan kun je gebruiken voordat je aanvalt. Elke Ability is anders, dus lees goed hoe elke Ability werkt. Sommige werken alleen als er aan een voorwaarde is voldaan. Andere werken altijd, zelfs als je ze niet gebruikt. Geef duidelijk aan welke Abilities je gaat gebruiken, zodat je tegenstander weet waar je mee bezig bent.





Overhead: Abilities zijn geen aanvallen, dus als je een Ability gebruikt mag je nog steeds aanvallen in mag. Abilities uit zowel je actieve Pokémon als Pokémon van je bank gebruiken.

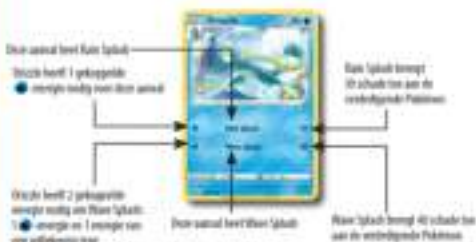
Val aan en beëindig je beurt

Als je klaar bent voor de aanval, contraher je eerst of je in stap 2 alles hebt gedaan wat je wilde doen. Als je eenmaal hebt aangevallen is je beurt voorbij en kan je niet meer terug!

Aanvallen gaat in drie eenvoudige stappen. Als je eenmaal weet hoe het moet, val je binnen de kortste keren aan als een professional!



De speler die begint, slaat door stap bij de eerste beurt over. (Dit is hij of zij klaar is met alle andere acties, is de beurt niet. Daarna valt elke speler aan volgens de regels. Denk dus goed na of je de eerste beurt wilt of niet!



CONTROLEER de energie die er aan je actieve Pokémon is gekoppeld.

Een Pokémon kan alleen aanvallen als de juiste hoeveelheid energie eraan is gekoppeld. Kijk bijvoorbeeld naar Drizzle. Daarom komt de Rain Splash-aanval , dus kan je deze aanval alleen gebruiken als er ten minste 1 -energie aan Drizzle is gekoppeld. Vervolgens komt zijn Wave Splash-aanval . Je kunt Wave Splash alleen gebruiken als er ten minste 2 energie aan Drizzle is gekoppeld. De betekent dat er 1 -energie moet zijn gekoppeld. De betekent echter dat je voor de tweede energie elk type energie kunt gebruiken. Het kan met , maar ook met , of elk ander energietype. Als je zeker weet dat je de juiste energie hebt, kondig je aan welke aanval je wilt doen.



Bij sommige aanvallen slaat dit als kenmerkingsbord. Dit betekent dat de aanval is klaar en dat je de aanval kunt gebruiken zolang dat er energie aan de Pokémon is gekoppeld!



CONTROLEER de zwakte en weerstand van de verdedigende Pokémon.

Sommige Pokémon hebben zwakte of weerstand voor Pokémon van bepaalde andere typen. Dit wordt aangegeven in de linkerbovenhoek van de kaart. (Jazzy heeft bijvoorbeeld een zwakte voor Pokémon.) Als de aanval schade aanbrengt, heeft de verdedigende Pokémon meer schade als hij zwakte heeft voor het type van de aanval. Hij heeft minder schade van een Pokémon als hij weerstand heeft voor het type van die Pokémon.



Gebruik zwakte en weerstand niet voor Pokémon op je bank!

LEG schadetellers op de verdedigende Pokémon.

Als je aanvult, leg je 1 schadeteller op de actieve Pokémon van je tegenstander voor elke 10 schade die de aanval van de Pokémon aanbrengt (dit staat rechts naast de aanvalnaam). In het voorbeeld hierboven brengt de Tackle van Scorbunny 10 schade aan. Door de zwakte van Goobay van $2 \times 10 = 20$ schade. Leg dan 2 schadetellers op Goobay. Als er op een aanval staat dat je iets anders moet doen, moet je dat ook doen!

Je bent nu klaar met je aanval, dus controleer of er Pokémon zijn verslagen door de aanval. Soms kan een aanval schade aanbrengen aan meer dan één Pokémon. Soms kunnen ze zelfs de aanvullende Pokémon beschadigen! Controleer dus elke Pokémon waarop de aanval effect heeft gehad.

Als de totale schade van een Pokémon ten minste gelijk is aan zijn HP (bijvoorbeeld 5 of meer schadetellers op een Pokémon met 50 HP), is hij verslagen. Als de Pokémon van een speler is verslagen, legt die speler de Pokémon en alle kaarten die eraan zijn gekoppeld op de weggevoertapel. De tegenstander van die speler pakt 1 van zijn of haar eigen prijkaarten en doet die bij zijn of haar getrokken kaarten.

De speler waarvan de Pokémon is verslagen, neemt een nieuwe actieve Pokémon uit zijn of haar bank. Als je tegenstander dat niet kan omdat zijn of haar bank leeg is (of om een andere reden), heb jij het spel gewonnen! Als je tegenstander nog wel Pokémon in het spel heeft maar jij niet je laatste prijkaart hebt gepakt, heb jij het spel ook gewonnen!

Je beurt is voorbij.

Nu je beurt voorbij is, moet je volde de beurt van je tegenstander een Pokémon Checkup doen.

Pokémon Checkup

De Pokémon checkup is een speciale stap dat tussen twee beurten moet gebeuren. Vooraf de beurt naar de volgende speler gaat, vertzorg je de Special Conditions (Speciale Condities) in deze volgorde:

1) Poisoned (Vergiftigd) 2) Burned (Verbrand) 3) Asleep (Slapend) 4) Paralyzed (Verlamd)

Je moet ook de effecten toepassen van Abilities, Trainer-kaarten of iets anders dat door een kaart aangegeven is en tijdens de Pokémon Checkup (of tussen beurten) moet gebeuren. Je mag Special Conditions vertzorgen en vervolgens andere effecten toepassen, of eerst de effecten toepassen en vervolgens Special Conditions vertzorgen, maar je mag ze niet door elkaar halen – bijvoorbeeld, eerst giftigheids toewoegen, vervolgens een Ability toepassen, daarna in slaap vallen, enz.

Als beide spelers de Pokémon Checkup hebben gedaan, is elke Pokémon zonder HP verslagen en dus K.O. (De speler brengt een nieuwe Pokémon naar de Actieve Locatie, de tegenstander ontvangt een Prize Card.) Daarna is de volgende speler aan de beurt!



Special Conditions (Speciale Condities)

Na sommige aanvallen is de actieve Pokémon Asleep (Slapend), Burned (Verbrand), Confused (Verward), Paralyzed (Verlamd) of Poisoned (Vergiftigd). Dit worden "Special Conditions (Speciale Condities)" genoemd. Dit kan alleen gebeuren bij een actieve Pokémon. Als een Pokémon naar de bank gaat, herstelt hij van alle Special Conditions (Speciale Condities). Pokémon herstellen ook bij het evolveren.

Asleep (Slapend)

Daai de Pokémon tegen de klok in om aan te geven dat hij Asleep (Slapend) is.

Als een Pokémon in slaap is gevallen, kan hij niet aanvallen of zich terugtrekken. Tijdens de Pokémon Checkup, gaai je een mantje op. Als je kop gooit, wordt de Pokémon wakker (basi de kaart dan weer in de goede stand), maar als je mantje gooit, blijft hij in slaap.



Burned (Verbrand)

Als een Pokémon Burned (Verbrand) is, leg je een verbrandingsmarkering op de Verbrande Pokémon. Tijdens de Pokémon Checkup leg je 2 schadetellers op de Verbrande Pokémon. Daarna werpt de eigenaar van de Pokémon een mantje op. Als het resultaat 'kop' is, verwijderd de verbrandingsmarkering. Er mogen geen twee verbrandingsmarkeringen op een Pokémon liggen. Als een Pokémon door een aanval nog een verbrandingsmarkering krijgt, vervangt de nieuwe verbrandingsconditie gewoon de oude. Zorg dat je verbrandingsmarkeringen er anders zitten dan je schadetellers.



Confused (Verward)

Daai een Verwande Pokémon met zijn hoofd naar jou, zodat je kunt zien dat hij Verward is.

Als je Pokémon Verward is, moet je een mantje spwerpen voordat je een aanval. Als het resultaat 'kop' is, dan gaat de aanval gewoon door. Als het 'mantje' is, heeft de aanval geen effect en leg je 3 schadetellers op de Verwande Pokémon.



Paralyzed (Verlamd)

Daai een Paralyzed (Verlamd) Pokémon een kwartslag naar rechts om te laten zien dat hij Paralyzed (Verlamd) is.

Als een Pokémon Paralyzed is (Verlamd), kan hij niet aanvallen of terugtrekken. Na de volgende beurt van de eigenaar van de Pokémon, herstelt de Pokémon zichzelf (basi de kaart terug) tijdens de Pokémon Checkup.



Poisoned (Vergiftigd)

Wanneer een Pokémon Poisoned is (Vergiftigd), leg je er een vergiftmarkering op. Leg tijdens de Pokémon Checkup een schadeteller op elke Pokémon die is Poisoned (Vergiftigd).

Er mogen geen twee vergiftmarkeringen op een Pokémon liggen. Als een Pokémon door een aanval nog een vergiftmarkering krijgt, vervangt de nieuwe conditie Poisoned (Vergiftigd) gewoon de oude. Zorg dat je vergiftmarkeringen er anders zitten dan je schadetellers.



Special Conditions (Speciale Condities) verwijderen

Als een Pokémon naar de bank wordt verplaatst of evolueert, herstelt hij zich en worden alle Special Conditions (Speciale Condities) verwijderd. De enige Special Conditions (Speciale Condities) waarmee Pokémon zich niet mogen terugtrekken zijn Asleep (Slapend) en Paralyzed (Verlamd). Omdat de Pokémon-kaart met Asleep (Slapend), Confused (Verward) en Paralyzed (Verlamd) wordt geactiveerd, is de Special Condition (Speciale Conditie) die het laatst is gebruikt de enige die nog geldt voor de Pokémon. Omdat voor Poisoned (Vergiftigd) en Burned (Verbrand) markeringen worden gebruikt, hebben die geen invloed op andere Special Conditions (Speciale Condities). Een Pokémon met pech kan tegelijkertijd Burned (Verbrand), Paralyzed (Verlamd) en Poisoned (Vergiftigd) zijn!

Andere Effecten

Wanneer effecten van Abilities of Trainer-kaarten tijdens de Pokémon Checkup moeten toegepast worden, moet je deze tijdens de huidige stap uitvoeren.

Bijvoorbeeld, met de Lucy Eating Ability van Scorbay kan je groeten van 10 damage tussen twee beurten is. Dit effect wordt tijdens de Pokémon Checkup toegepast.



Go voor de volledige TCG-regels naar www.pokemon.com/tcgrules.



POKEMON LEAGUES

Leer Pokémon-games spelen!

Win coole prijzen!

Strijd met andere spelers!

Vraag bij je gamewinkel of ze een Pokémon League hebben of zoek een Pokémon League bij jou in de buurt op support.pokemon.com.

Lees meer op www.pokemon.com



© 2015 Pokémon. © 1996 - 2015 Nintendo/Creators Inc./GAME FREAK Inc. TM, ® en licentieaanspraken zijn handelsmerken van Nintendo.