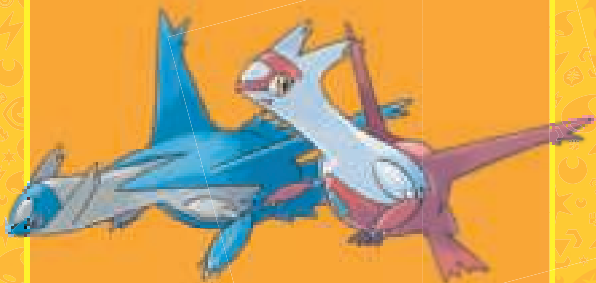


POKÉMON®

TRADING CARD GAME



EX TRAINER KIT



SPELREGELS VOOR BEGINNERS



 **WARNING: CHOKING HAZARD**
Small parts. Not for children under 3 years.

Dit product bevat een klein plastic muntje en kartonnen fiches. Het muntje en de fiches vormen een verstikkingsgevaar en moeten buiten het bereik van kinderen onder 3 jaar gehouden worden.

Inhoudsopgave

<i>Wat zijn Pokémonkaarten?</i>	2
<i>De Pokémonkaart verklaard</i>	4
<i>Typen Pokémon en Typen Energie</i>	8
<i>Wat is een Pokémon Gevecht?</i>	10
<i>Spelsituatie</i>	14
<i>Het spel starten</i>	16
<i>Wat doe je tijdens je beurt?</i>	18
<i>Na je beurt</i>	22
<i>Speel het basis spel</i>	22
<i>Het spel spelen</i>	22
<i>Andere producten</i>	23
<i>PokéDex</i>	24
<i>Hulp nodig met het spel?</i>	28

Wat zijn Pokémon kaarten?

Pokémon kaarten geven Pokémon figuren weer die je kunt gebruiken in het Pokémon Ruilkaartspel. Het is jouw taak om als Pokémon Trainer de Pokémon van je tegenstander te verslaan.



◀ **Basis Pokémon**

Basis Pokémon zijn de startende Pokémon. Spelers kunnen het spel alleen starten met Basis Pokémon en hebben deze nodig om ze later te evolueren in sterkere Pokémon. Een Basis Pokémon moet de juiste Energiekaarten aangehecht hebben om zijn aanvallen te kunnen gebruiken.



◀ **Evolutiekaart**

Evolutiekaarten zijn de verbeterde vormen van Basis Pokémon. Om een Pokémon te evolueren moet je de juiste Evolutiekaart op de Pokémon van een eerder stadium (stage) leggen. Een geëvolueerde Pokémon zal meestal meer Energiekaarten nodig hebben dan Basis Pokémon om zo hun krachtige aanvallen te kunnen gebruiken.



◀ **Trainerkaart**

Trainerkaarten geven spelers en hun Pokémon een zetje in de rug. Deze kaarten laten je in je deck zoeken naar kaarten die je nodig hebt, of helpen je Pokémon in het spel.



◀ **Energiekaart**

Energiekaarten geven energie aan je Pokémon die hij nodig heeft om te vechten, of om hem terug te trekken naar de Bank.

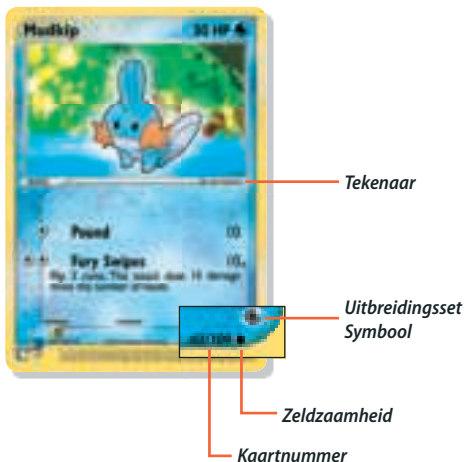
De Pokémon kaart verklaard

Alle Pokémonkaarten hebben dezelfde soorten informatie. Enkele delen van een kaart zijn belangrijk tijdens het spel, terwijl andere delen je helpen met het verzamelen.

Pokémon Verzamelen

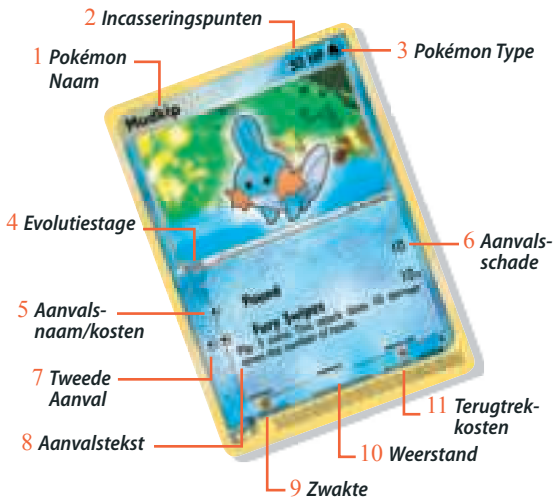
Het verzamelen van Pokémon kan net zo leuk zijn als het spelen van het spel. Je kunt je kaarten op verschillende manieren sorteren: per tekenaar, kaartnummer, type Pokémon en nog veel meer!

Een andere manier om je kaarten te sorteren is per uitbreidingsset. Voor vele enthousiastelingen zijn de cijfers rechtsonder op de kaart het belangrijkste. Hier staan de uitbreidingsset, de zeldzaamheid en het nummer van de kaart. Deze verzamelaars vinden hun verzameling pas compleet als ze alle verschillende kaarten hebben verzameld!



Basis Pokémon – Het Spel

Mudkip is een goede Basis Pokémon. Hij heeft maar één Energiekaart nodig voor zijn eerste aanval en 50 Incasseringspunten betekent dat hij wel een tijdje kan strijden. Over Zwakte en Weerstand kun je lezen in het **Spelregels voor gevorderden** boekje.



- 1 Dit is de naam van de Pokémon
- 2 Dit is de hoeveelheid Incasseringspunten die de Pokémon heeft. Hij kan veel schade incasseren voordat hij verslagen wordt
- 3 Elke Pokémon heeft een type Energie
- 4 Dit is de Evolustiage
- 5 De eerste aanval en de aanvalskosten
- 6 De schade van de eerste aanval
- 7 De tweede aanval en de aanvalskosten
- 8 Een omschrijving van de tweede aanval
- 9 De Zwakte van de Pokémon, als hij die heeft
- 10 De Weerstand van de Pokémon, als hij die heeft
- 11 De kosten voor het terugtrekken van de Pokémon

Evolutiekaarten – Het Spel

Evolutiekaarten zijn de verbeterde vormen van Basis Pokémon. Om een Pokémon te evolveren moet je de juiste Evolutiekaart op de Pokémon van een eerder stadium leggen.

Hier is een plaatje van een Evolutiekaart die op Torchic, de eigenaar, is gelegd.

Pokémon Evolutie Stage – Evolutiekaarten bouwen op de vorige Evolutiestage. Een Stage 1 mag op een Basis Pokémon geplaatst worden. Een Stage 2 mag op een Stage 1 Evolutie geplaatst worden.

Evolutiekaarten zijn bijna hetzelfde als Basis Energiekaarten. Het verschil is dat er "Stage 1" of "Stage 2" in plaats van "Basis" op de kaart staat. Hiernaast staat een plaatje van de Pokémon waaruit hij evolueert.

Sommige Pokémon hebben geen evoluties, terwijl andere Pokémon kunnen evolveren naar een Stage 1 of Stage 2 Evolutie.



Voorbeelden van Evoluties



Basis - Treecko



Stage 1 - Grovyle



Stage 2 - Sceptile

Trainerkaart

Trainerkaarten geven spelers en hun Pokémon een zetje in de rug. Deze kaarten laten je in je deck zoeken naar kaarten die je nodig hebt, of helpen je Pokémon in het spel. Sommige Trainerkaarten hebben extra regels voor juist die kaart. Deze regels staan op de kaart geschreven.

Voorbeeld: De Potion Trainerkaart maakt je Pokémon beter, want hiermee kun je 2 schadetellers van je Pokémon wegnemen. Als je de Potionkaart hebt gespeeld en de schadetellers hebt weggehaald, moet je de Potionkaart afleggen op de aflegstapel.



Soorten Trainerkaarten



Trainer



Supporter



Stadium

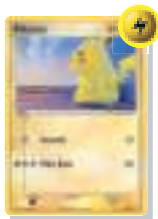
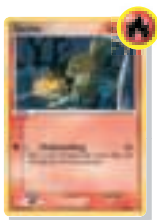


Pokémon Tool

Typen Pokémon en Typen Energie

Type Pokémon

Elke Pokémon heeft een symbool in de hoek rechtsboven op de kaart. Dit is het type Pokémon. Over het algemeen heeft een Pokémon zijn eigen type Energie nodig, maar niet altijd.



Type Energie

Er zijn 6 verschillende Basis Energiekaarten. Een willekeurige soort Energie wordt aangegeven als  Energie. Er zijn ook Speciale Energiekaarten die extra effecten geven wanneer ze aan Pokémon gehecht worden.



Speciale Energiekaarten



Wat is een Pokémon Gevecht?

Hier leer je hoe je moet aanvallen!

1 *Kijk naar de kaart*

Elke aanval heeft de kosten van die aanval aan de linkerkant van de kaart staan. De aanvalskosten betaald je door Energiekaarten aan de Pokémon te hechten. Als je niet genoeg Energie hebt, of niet de juiste, kun je de aanval niet gebruiken. Als je geen enkele aanval kunt doen, of als je niet wilt aanvallen, vertel dan aan je tegenstander dat je klaar bent met je beurt.

Deze aanval heeft minstens 1 willekeurige Energiekaart nodig om aan te vallen.



Deze aanval dient 10 schadepunten toe aan de Verdedigende Pokémon.

2 *Hier leer je om de aanval te gebruiken*

Als je genoeg energie hebt om minstens één van je aanvallen te gebruiken, vertel je tegenstander dan dat je Pokémon gaat aanvallen. Kies de aanvalsnaam naast de aanval die je wilt gebruiken. Als je genoeg energie hebt om meer dan één aanval te gebruiken, mag je er maar één kiezen.

De aanvalsschade staat op de rechterkant van de kaart – een hoger nummer betekent dat hij meer schade aan de Verdedigende Pokémon toedient. Wees verstandig met het kiezen van de aanval!

Sommige Pokémon hebben meer dan één aanval. Sommige aanvallen kunnen verschillende aanvallen zijn. Kijk van tevoren of je genoeg van de juiste Energiekaart van Pokémon gehecht hebt om de aanval te gebruiken.



OK!
Je kunt aanvallen.



NEE!
*Je kunt niet aanvallen,
want je hebt niet de juiste
Energiekaart.*

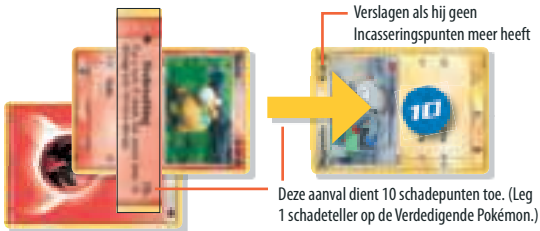
3 *Aanvallen!*

Laten we nu uitzoeken hoeveel schade je Pokémon gaat toedienen. Je hebt aangevallen met de Firebreathing aanval, die 10 schadepunten toedient aan je tegenstanders Verdedigende Pokémon Magnemite. Je tegenstander plaatst 1 schadeteller op zijn Pokémon voor elke 10 schadepunten die jouw Pokémon toedient.

Een Pokémon is verslagen als hij te veel schade heeft opgelopen. Tel het aantal schadetellers op de Pokémon en kijk naar het aantal Incasseringspunten die de Pokémon heeft. Elke schadeteller is 10 Incasseringspunten. Als een Pokémon meer schadetellers heeft dan Incasseringspunten, moet je die Pokémon en de aangehechte Energiekaarten (als die er zijn) afleggen op de aflegstapel.

Aanvallende Pokémon

Verdedigende Pokémon



4 *Hoe win ik?*

Elke keer als je een Pokémon van je tegenstander hebt verslagen, moet je een Prijskaart pakken die je aan het begin van het spel apart hebt gelegd. Wanneer je alle prijskaarten hebt kunnen pakken, win je het spel!

Je wint ook als je de laatste Pokémon van je tegenstander hebt verslagen. De derde manier om te winnen is als je tegenstander aan het begin van zijn beurt geen kaarten meer kan pakken.

Wat heb ik nodig voor een Pokémon Gevecht?



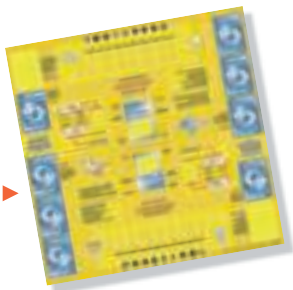
◀ Een tegenstander en een deck Pokémonkaarten voor elke speler

Enkele schadetellers ▶



◀ Een muntje

Een speelmat (hoeft niet) ▶



Spelsituatie

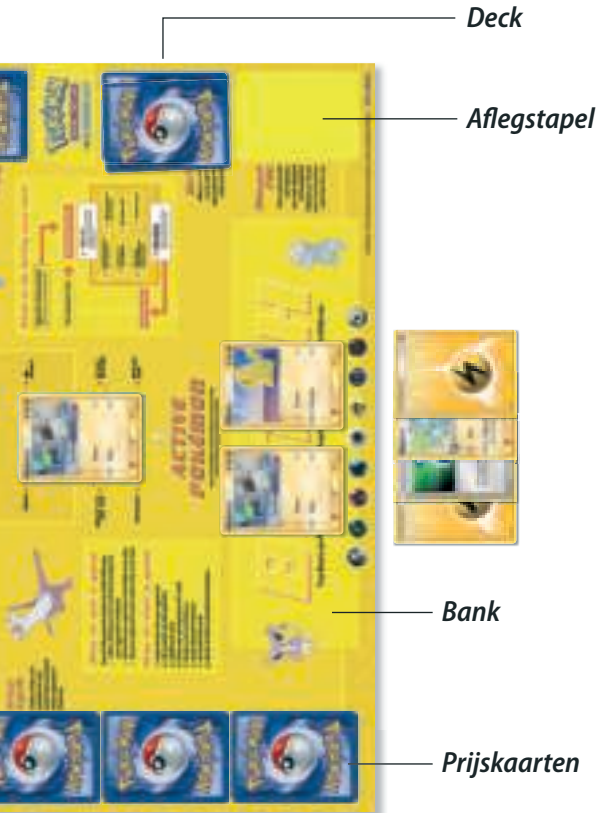
Dit is een basis opzet voor een spel. Jouw spel gaat er hetzelfde uitzien als hier.

Actieve Pokémon

Hand

**Pokémon
op de Bank**





Het spel starten

1 *Schud je tegenstander de hand*

Wanneer je het spel start, moet je de hand van je tegenstander schudden. Het is belangrijk je mede-Pokémonspelers met respect te behandelen.

2 *Flip een muntje om te bepalen wie begint (kop of munt)*



3 *Schud je deck*

4 *Neem 7 kaarten in je hand*

Als er geen Basis Pokémon in je hand zitten, stop dan je kaarten terug in je deck, schud en neem nogmaals 7 kaarten.



5 ***Maak een Active Pokémon klaar***

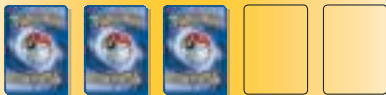
Elke speler kiest in het geheim een Basis Pokémon kaart uit zijn hand en plaats die op de Actieve Pokémon plaats op de speelmat, met de afbeelding naar beneden.

Active Pokémon



6 ***Wijs een Pokémon aan voor op de Bank***

Elke speler bepaalt hoeveel andere Basis Pokémon hij uit zijn hand op de Bank wilt plaatsen en plaatst deze met de afbeelding naar beneden op de speelmat.



7 ***Leg je prijskaarten neer***

Elke speler legt 3 prijskaarten van zijn deck op de Prijskaartstapel.

Actieve Pokémon



8 ***Draai alle Actieve Pokémon en Pokémon op de Bank om***

Wanneer het spel klaar is om gestart te worden, draait iedereen alle Pokémon om, zodat ze met de afbeelding naar boven liggen.



Basis Pokémon op de Bank

Wat doe je tijdens je beurt?

Je mag stap 2 tot 7 in willekeurige volgorde doen en je bent nooit verplicht om één van deze acties te doen.



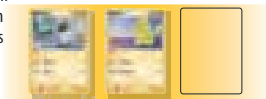
1 **Pak een kaart**

Start je beurt met het pakken van een kaart die je in je hand stopt. Je mag zoveel kaarten in je hand hebben als je wilt. Wanneer je een nieuw spel start, moet de speler die als eerste mag beginnen deze stap in zijn eerste beurt overslaan. Je mag maar één kaart pakken tijdens je beurt.

2 **Zet een Basis Pokémon op de bank**

Pak een Basis Pokémonkaart uit je hand en leg die met de afbeelding naar boven op de Bank. Als je Actieve Pokémon verslagen wordt, laat dan meteen een Pokémon van de bank zijn plaats innemen, want anders verlies je! Je mag zoveel kaarten op de bank zetten als je wilt per beurt, tot een maximum van 5 Pokémon op de bank.

Actieve Pokémon



Basis Pokémon op de Bank

3 **Hecht 1 Energiekaart aan één van je Pokémon**

Neem een Energiekaart uit je hand en plaats die onder één van je Pokémon in het spel. Je mag maar één Energiekaart per beurt spelen.



Hecht energie aan een Pokémon

4 *Evolueer je Pokémon*

Als je een kaart in je hand hebt met daarop "Evolves from Torchic" en Torchic is een Pokémon die je al in het spel hebt (als Actieve Pokémon of als een Pokémon op de bank), dan mag je deze kaart uit je hand pakken en bovenop Torchic leggen. Dit noemen we het "evolueren" van een Pokémon.

Je mag een Basis Pokémon evolueren in een Stage 1 Pokémon, of een Stage 1 Pokémon in een Stage 2 Pokémon. Wanneer een Pokémon evolueert, houdt hij alle kaarten die aan hem gehecht liggen (Energiekaarten, Evolutiekaarten, enz.) en alle schadetellers die op hem liggen. De oude aanvallen, Poké-Powers en Poké-Bodies van de Pokémon waaruit hij evolueert gaan weg.

Je kan zoveel Pokémon evolueren als je wilt in een beurt, behalve bij de volgende regels:

- Je mag een Pokémon niet meer dan één keer evolueren per beurt
- Je mag een Pokémon niet evolueren in de beurt waarin hij gespeeld wordt
- Je mag een Pokémon niet evolueren in je eerste beurt van het spel

5 *Speel Trainerkaarten*

Als je een Trainerkaart speelt, doe dan wat de kaart zegt en plaats hem dan met de afbeelding naar boven op de aflegstapel. Je mag zoveel trainerkaarten per beurt spelen als je wilt.



Torchic Evolueert



Trainerkaart

6 **Trek je Actieve Pokémon Terug**

Als je Actieve Pokémon al veel schadetellers op zich heeft en hij is bijna verslagen, dan zou je hem misschien willen terugtrekken en een Pokémon van de Bank zijn plaats laten innemen om te vechten. Om je Actieve Pokémon terug te trekken, moet je een Energiekaart afleggen voor elk symbool dat bij de terugtrekkingskosten rechtsonder op de kaart staat. Daarna ruil je hem om met een Pokémon van de Bank. Houd alle schadetellers, Evolutiekaarten en Energiekaarten (behalve de kaarten die je hebt moeten afleggen), bij de twee Pokémon als je ze omruilt. Als je terugtrekt kun je gedurende je beurt nog steeds aanvallen met je nieuwe Actieve Pokémon. Je mag maar één keer per beurt terugtrekken.



Terugtrekkosten

7 **Gebruik Poké-Powers**

Sommige Pokémon hebben speciale "Poké-Powers" die ze kunnen gebruiken als ze in het spel zijn. (Onthoud dat Pokémon op de Bank ook "in het spel" zijn, dus die kunnen hun Poké-Power ook gebruiken, als ze die hebben.) Elke Poké-Power is verschillend, dus je moet goed lezen om te zien hoe elke Power werkt. Je mag zoveel Poké-Powers spelen als je wilt per beurt.



Poké-Power

8 **Val aan met je Actieve Pokémon**

Het laatste dat je mag doen tijdens je beurt is aanvallen. Als je Pokémon niet kan aanvallen, of je wilt niet aanvallen, dan is je beurt over. De stappen om aan te vallen staan beschreven op pagina 10. Je mag maar één keer per beurt aanvallen.

Na je beurt

Als je klaar bent met je beurt, begint de beurt van je tegenstander. Blijf je richten op je doel: het verslaan van je tegenstanders Pokémon en jouw eigen Pokémon zo lang mogelijk in het spel houden.

Speel het Basis Spel

Zodra je het eerste spel hebt gespeeld, speel dan nog een keer met het deck. Elk spel zal iets anders zijn, omdat je iedere keer weer op een ander tijdstip andere kaarten pakt. Als je naar een uitdaging zoekt, probeer dan eens je deck te ruilen met die van je tegenstander en leer spelen met zijn deck.

Het Spel spelen

Het basisspel wordt spannender als je verschillende mogelijkheden aan het spel toevoegt. Als je de basis met de Trainer Kit decks onder de knie hebt, speel dan eens met de gewone spelregels – die zijn niet eens zo verschillend!

- Elke speler speelt met een deck met 60 kaarten, waardoor er meer variëteiten in een deck ontstaan
- Aan het begin van het spel legt iedere speler 6 Prijskaarten neer in plaats van 3.
- Gebruik de extra spelregels uit het **Spelregels voor Gevorderden** boekje.

Andere producten



◀ **Thema Decks**

Met de Thema decks kun je nieuwe strategieën leren met nieuwe kaarten. Elk 60 kaartendeck is klaar om mee te spelen, recht uit de doos. Oefen met het samenstellen van decks door je favoriete kaarten uit je collectie te verwisselen met kaarten in je deck.

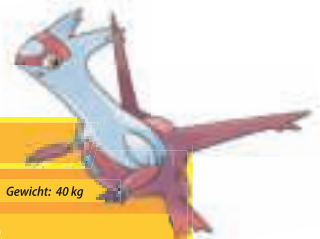
De Thema Decks aan de linkerkzijde zijn uit de EX Team Magma vs. Team Aqua en EX Hidden Legends uitbreidingssets.



◀ **Boosters**

Boosters zijn geweldig om je collectie mee te beginnen. Spelers willen graag boosters omdat die een grote variëteit aan kaarten bieden die gebruikt kunnen worden voor hun deck. Verzamelaars willen graag boosters om hun verzameling compleet te maken.

De Boosters links zijn uit de EX Team Magma vs. Team Aqua en EX Hidden Legends uitbreidingssets.



Latias

EON Pokémon

Lengte: 123 cm

Gewicht: 40 kg

SAPPHIRE

LATIAS is hoogst intelligent en in staat om spraak te verstaan. Hij is bedekt met een glasachtige onderkant. De POKÉMON verschuilt zijn lijf in zijn onderkant en onderbreekt licht om zijn verschijning te veranderen.

RUBY

LATIAS is uiterst gevoelig voor de emoties van mensen. Als hij enige vijandigheid voelt, dan schudt deze POKÉMON zijn veren en schreeuwt hij schel om zo zijn vijand te intimideren.



Latios

EON Pokémon

Lengte: 184 cm

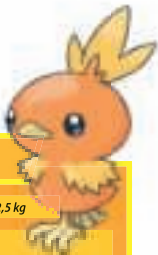
Gewicht: 60 kg

SAPPHIRE

LATIOS zal zijn hart alleen openen aan een TRAINER met een medelijdend karakter. Deze POKÉMON kan sneller vliegen dan een straaljager door het intrekken van zijn voorpoten om zo zijn weerstand te verlagen.

RUBY

LATIOS kan vijanden een beeld laten zien die hij al eerder heeft gezien, of die in zijn hoofd zit. Deze POKÉMON is intelligent en in staat om spraak te verstaan.



Torchic

CHICK Pokémon Lengte: 31,5 cm Gewicht: 2,5 kg

SAPPHIRE

TORCHIC heeft een plekje in zijn lijf waarin hij zijn vlam bewaart. Geef hem een knuffel en hij zal gloeien van warmte. Deze POKÉMON is bedekt met een jasje van dons.

RUBY

TORCHIC blijft bij zijn Trainer; hij volgt hem met instabiele stapjes. Deze POKÉMON ademt vuur dat bijna 1000 graden celcius is en vuurt vuurballen af die zijn vijanden zwartgeblakerd achterlaten.



Pikachu

MOUSE Pokémon Lengte: 31,5 cm Gewicht: 6 kg

SAPPHIRE

Deze POKÉMON heeft plekjes in zijn wangen waarin hij elektriciteit kan opslaan. Deze lijken 's nachts geactiveerd te worden wanneer PIKACHU slaapt. Het komt soms voor dat ze ontladen als hij slaperig waker wordt.

RUBY

Wanneer PIKACHU tegen iets nieuws aanloopt, bestookt hij die met een bliksemlicht. Als je ooit een zwartgeblakerd besje tegenkomt, dan is dit het bewijs dat PIKACHU dit heeft aangezien voor iets anders.



Zigzagoon

TINYRACCOON Pokémon

Lengte: 31,5 cm

Gewicht: 17,5 kg

SAPPHIRE

Het haar op de rug van ZIGZAGOON is stekelig. Hij wrijft zijn rug tegen bomen om zo zijn territorium af te bakenen. Deze POKÉMON speelt soms dat hij dood is om zo zijn vijanden in de strijd te foppen.

RUBY

ZIGZAGOON loopt overal en altijd ongeduldig rond. Deze POKÉMON doet zo omdat hij erg nieuwsgierig is. Hij is geïnteresseerd in alles wat hij ziet.



Electrike

LIGHTNING Pokémon

Lengte: 61 cm

Gewicht: 15 kg

SAPPHIRE

ELECTRIKE rent sneller dan een menselijk oog kan zien. De wrijving die het rennen teweegbrengt wordt omgezet in elektriciteit, die opgeslagen wordt in deze POKÉMONS huid.

RUBY

ELECTRIKE slaat elektriciteit op in zijn lange vachtharen. Deze POKÉMON stimuleert zijn beenspieren met elektrische schokken. Deze krachtbronnen geven zijn poten de explosieve acceleratie mogelijkheden.

Delcatty

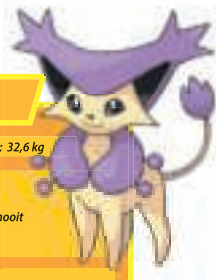
PRIM Pokémon Lengte: 93.2 cm Gewicht: 32,6 kg

SAPPHIRE

DELcATTY woont waar hij maar wilt. Als hij slaapt en er komt een andere POKÉMON tevoorschijn, dan zullen ze nooit vechten: ze zullen gewoon ergens anders heen gaan.

RUBY

DELcATTY leeft graag een onbelemmerd bestaan, waarin hij doet wat hij wilt op zijn eigen snelheid. Deze POKÉMON slaapt en eet wanneer hij dat wilt, wat zijn dagelijkse routines altijd anders maken.



Numel

NUMB Pokémon Lengte: 62 cm Gewicht: 24 kg

SAPPHIRE

NUMEL bewaart magma van bijna 1.200 graden celcius in zijn lijf. Als hij nat wordt, koelt de magma af en wordt hard. In dit geval wordt het lijf van deze POKÉMON zwaar en zijn bewegingen worden sloom.

RUBY

NUMEL is erg sloom en dom: hij merkt niet dat hij geraakt wordt. Honger kan hij overigens niet uitstaan. Het lijf van deze POKÉMON is een kokend vat met gloeiende magma.

Heb je hulp nodig
met het spel?

**Bezoek www.ps-games.nl voor
informatie, strategie tips, spelregels
en toernooi-informatie.**

Customer Service Nederland

PS-Games
Wethouder Den Oudenstraat 8
5706 ST Helmond
Tel: +31-(0)492-538 487

Customer Service Internationaal

**Voor de officiële website buiten Noord-Amerika en Japan kun je gaan naar:
www.pokemon-tcg.com/int**

Pokémon USA, Inc.
777 108th Avenue NE
Suite 2000
Bellevue, WA 98004 U.S.A.

Pokémon USA, Inc.
© 2004 Pokémon.
© 1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM & ® are trademarks of Nintendo.

Credits

Original Japanese Game

Producer: Tsunekaz Ishihara

Director: Takumi Akabane

Original Game Design: Tsunekaz Ishihara, Kouichi Ooyama,
and Takumi Akabane

Game Development: Takumi Akabane, Daisaku Nishida, and Yukinori Torii

Art Direction: Milky Isobe

Typesetting and Layout: Hideyuki Nakajima

Rulebook Writing & Editing: Takumi Akabane

Project Coordination: Masamichi Anazawa

Special Thanks To: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, GAME FREAK inc.

Nederlandstalige versie:

PS-Games

Vertaling: Robert van Dongen, Dorien Velthoven, Anja Provoost.



www.ps-games.nl
www.pokemon-tcg.com/int

