



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, wezens die graag strijden en die ongelooflijke krachten hebben!

Hoe win je een spel?

Je kunt het spel op 3 manieren winnen:

- Pak al je prijskaarten
- Schakel alle Pokémon van je tegenstander die in het spel zijn uit
- Als je tegenstander geen kaart kan trekken bij het begin van zijn of haar beurt

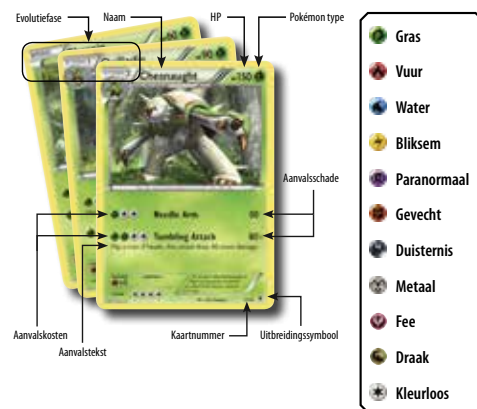
Soorten kaarten

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 aanvalskosten moeten overeenkomen met de energiekaart, maar je kunt elk soort energie gebruiken voor ⚡.

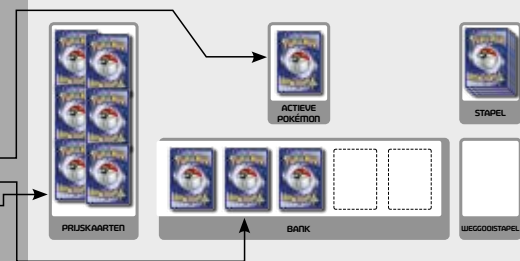


Hoe start je een spel?

- 1) Schud de hand van je tegenstander.
- 2) Gooi een munt op. De winnaar mag bepalen wie begint.
- 3) Schud je stapel van 60 kaarten en trek de bovenste 7 kaarten.
- 4) Kijk of je basis-Pokémon in handen hebt.
- 5) Leg een van je basis-Pokémon omgekeerd neer als je actieve Pokémon.
- 6) Leg nog maximaal 5 basis-Pokémon omgekeerd neer op je bank.
- 7) Leg de bovenste 6 kaarten van je stapel omgekeerd opzij. Dit zijn je prijskaarten.
- 8) Beide spelers draaien al hun omgekeerde Pokémon om en beginnen met het spel!



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



Elke keer dat je tegenstander zijn of haar getrokken kaarten weer terug in zijn of haar stapel schudt omdat er geen basis-Pokémon bij zaten, mag jij een extra kaart trekken!

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.



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.)

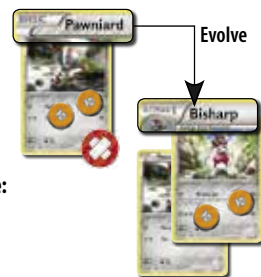
2 Doe het volgende in willekeurige volgorde:

A 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.

Voorbeeld:

Op de Bisharp-kaart in Tim's getrokken kaart staat "Evolves from Pawniard" en Tim heeft een Pawniard in het spel. Hij mag de Bisharp-kaart op de Pawniard-kaart spelen. Hij houdt alle schadelijke effecten en raakt alle andere effecten kwijt.



B Evolveer Pokémon (zoveel als je wilt)

Als je een kaart in handen hebt waarop staat "Evolves from zus-en-zo", en als zus-en-zo 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 zus-en-zo 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. Hij kan de aanvallen en vaardigheden van de Pokémon waaruit hij is geëvolueerd niet gebruiken. Special Conditions (Speciale Condities) van de Pokémon—zoals Asleep (Slapend), Confused (Verward) of Poisoned (Vergiftigd)—eindigen ook als de Pokémon evolueert.

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

Pak 1 energiekaart uit je getrokken kaarten en leg die onder je actieve Pokémon of een van de Pokémon op je bank. Je kunt per beurt maar één keer energie koppelen!

D Speel trainerkaarten

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

E Trek je actieve Pokémon terug (één keer per beurt)

Bij de meeste beurten wil je je waarschijnlijk niet terugtrekken, maar als er veel schadelijke effecten op 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 aftrekken voor elke ⚡ die bij de terugtrekkingskosten staat. Als er geen ⚡ staan, is terugtrekken gratis. Vervolgens verwissel je de teruggetrokken Pokémon met een Pokémon van je bank. Houd alle schadelijke effecten en alle gekoppelde kaarten bij elke Pokémon als je ze verwisselt. Asleep (Slapend) of Paralyzed (Verlamde).



Als je actieve Pokémon naar je bank gaat (omdat 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.

F 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.



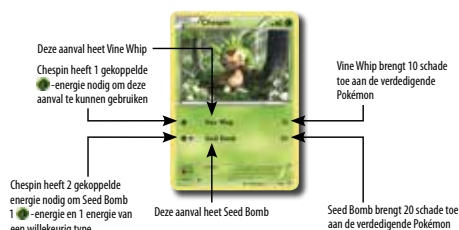
Onthoud: Abilities zijn geen aanvallen, dus als je een Ability gebruikt mag je nog steeds aanvallen! Je mag Abilities uit zowel je actieve Pokémon als Pokémon van je bank gebruiken.

3 Val aan en beëindig je beurt

Als je klaar bent voor de aanval, controleer je eerst of je in stap 2 alles hebt gedaan wat je wilde doen. Als je eenmaal hebt aangevallen is je beurt voorbij en kun 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 deze stap bij de eerste beurt over. Zodra hij of zij klaar is met alle andere acties, is de beurt over. Daarna valt elke speler aan volgens de regels. Denk dus goed na of je de eerste beurt wilt of niet!



The Pokémon Company
INTERNATIONAL

© 2013 Pokémon. © 1995–2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
TM, © en karaktemamen zijn handelsmerken van Nintendo.

Bij sommige aanvallen staat dit als kostensymbool. Dit betekent dat de aanval 0 kost en dat je de aanval kunt gebruiken zonder dat er energie aan de Pokémon is gekoppeld!



A 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 Chespin. Daarvan kost de Vine Whip-aanval 1 energie, dus kun je deze aanval alleen gebruiken als er ten minste 1 energie aan Chespin is gekoppeld. Vervolgens kost zijn Seed Bomb-aanval 2 energie. Je kunt Seed Bomb alleen gebruiken als er ten minste 2 energie aan Chespin is gekoppeld. De 1 energie betekent dat er 1 energie moet zijn gekoppeld. De 2 energie betekent echter dat je voor de tweede energie elk type energie kunt gebruiken. Het kan met 2 energie, maar ook met 1 energie of elk ander energietype. Als je zeker weet dat je de juiste energie hebt, kondig je aan welke aanval je wilt doen.

B 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 linkerbenedenhoek van de kaart. (Froakie 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 de Pokémon.

Gebruik zwakte en weerstand niet voor Pokémon op je bank!

C LEG schadetellers op de verdedigen de Pokémon.

Als je aanvalt, 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 Vine Whip van Chespin 10 schade aan. Door de zwakte van Froakie van x2 voor Grass-type Pokémon, wordt dat $10 \times 2 = 20$ schade. Leg dus 2 schadetellers met 10-en erop op Froakie. 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. Sommige aanvallen kunnen schade aanbrengen aan meer dan één Pokémon. Soms kunnen ze zelfs de aanvallende 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 weggooistapel. De tegenstander van die speler pakt 1 van zijn of haar eigen prijskaarten en doet die bij zijn of haar getrokken kaarten.

De speler waarvan de Pokémon is verslagen kiest 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 net je laatste prijskaart hebt gepakt, heb jij het spel ook gewonnen!

D Je beurt is voorbij.

Nu je beurt voorbij is, moet je vóór de beurt van je tegenstander een paar speciale dingen doen.

4 Tussen twee beurten in

Voordat de beurt naar de volgende speler gaat, verzorg je de Special Conditions (Speciale Condities) in deze volgorde:

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

Pas vervolgens de effecten toe van alle Abilities (of doe andere dingen die je volgens een kaart tussen twee beurten in moet doen). Als beide spelers dit hebben gedaan, controleer je of de betrokken Pokémon zijn verslagen. 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, verwijder je al zijn Special Conditions (Speciale Condities). Als je een Pokémon evolueert, verdwijnen de Special Conditions (Speciale Condities) ook.

Asleep (Slapend)

Draai 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. Gooi tussen twee beurten in een muntje op. Als je kop gooit, wordt de Pokémon wakker (draai de kaart dan weer in de goede stand), maar als je munt gooit, blijft hij in slaap.

Burned (Verbrand)

Als een Pokémon Burned is (Verbrand), kan hij tussen twee beurten in schade krijgen. Als een Pokémon Burned is (Verbrand), leg je er een verbrandingsmarkering op. Tussen twee beurten in gooit de eigenaar van de Burned (Verbrande) Pokémon een muntje op. Als hij of zij munt gooit, leg je 2 schadetellers op de Burned (Verbrande) Pokémon. 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 uitzien dan je schadetellers.



Confused (Verward)

Als een Pokémon verward is, moet je iedere keer als je wilt aanvallen met deze Pokémon een muntje gooien. Zet je Pokémon met de kop naar beneden (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 oals normaal. Als het "munt" is valt je Pokémon zichzelf aan met 3 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 energiekaarten. 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.



Paralyzed (Verlamd)

Draai 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. Je mag de Special Condition (Speciale Conditie) Paralyzed (Verlamd) tussen twee beurten in verwijderen als je Pokémon sinds het begin van je laatste beurt Paralyzed (Verlamd) is.



Poisoned (Vergiftigd)

Een Poisoned (Vergiftigde) Pokémon krijgt tussen twee beurten in schade. Als een Pokémon Poisoned is (Vergiftigd), leg je er een vergifmarkering op. Leg tussen twee stappen in een schadeteller op elke Pokémon die is Poisoned (Vergiftigd). Er mogen geen twee vergifmarkeringen op een Pokémon liggen. Als een Pokémon door een aanval nog een vergifmarkering krijgt, vervangt de nieuwe conditie Poisoned (Vergiftigd) gewoon de oude. Zorg dat je vergifmarkeringen er anders uitzien dan je schadetellers.



Special Conditions (Speciale Condities) verwijderen

Als een Pokémon naar de bank wordt verplaatst, 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 gedraaid, is de Special Condition (Speciale Conditie) die het laatst is gebeurd 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!

Ga voor de volledige TCG-regels naar www.pokemon.com/tcgules.