

Jak fungují Speciální Kondice?

Některé útoky mohou Bránícího se Pokémona Uspat, Zapálit, Zmást, Ochromit nebo Otrávit. Tyto stavy se nazývají Speciální Kondice. Nemohou ovlivnit Pokémony na lavičce, pouze Aktivní Pokémony – pokud Pokémon putuje na lavičku, veškeré Speciální Kondice jsou z něj odstraněny. A vyvinutí Pokémona také znamená, že už nadále není pod vlivem Speciálních Kondicí.

Uspání

Pokud je Pokémon Uspán, nemůže útočit ani ustoupit. Jakmile je Pokémon Uspán, otočte ho doleva, aby bylo poznat, že je Uspán. Jakmile skončí kolo každého hráče, hodte mincí. Pokud padne líc, Pokémon se vzbudí (otočte ho zpět), ale pokud padne rub, zůstane Uspán a vy musíte počkat do konce příštího kola, než se ho opět pokusíte vzbudit.

Zapálení

Pokud je Pokémon Zapálen, položte na něj Žeton zapálení, aby bylo poznat, že je Zapálen. Tak dlouho dokud je stále Zapálen, hodte si mincí na konci kola každého hráče. Pokud padne rub, položte na něj dva žetony zranění (neaplikujte Slabost a Odolnost). Pokud by měl útok Zapálit Pokémona, který už Zapálen je, nebude dvojitě Zapálen; namísto toho, nová kondice Zapálení nahradí tu starou. Ujistěte se, že váš Žeton zapálení se liší od Žetonů zranění.

Zmatení

Pokud je Pokémon Zmaten, musíte si hodit mincí kdykoliv se pokoušíte zaútočit s tím Pokémonem. Otočte Zmateného Pokémona hlavou dolů, aby bylo poznat, že je Zmaten. Zmatený Pokémon může ustoupit na lavičku normálně, tam ztrácí všechny Speciální kondice. Když útočíte se Zmateným Pokémonem, hodte si mincí. Pokud padne líc, útok proběhne normálně, pokud však padne rub, položte na toho Pokémona tři Žetony zranění. (Aplikujte Slabost a Odolnost pro zranění, ne pro Žetony zranění.) Aktivní Pokémon dostane tři Žetony zranění, ikdyž jeho útok normálně žádné zranění nepůsobí. (jako např. útok Treecko Poison Breath).

Ochromení

Pokud je Pokémon Ochromen, nemůže útočit ani ustoupit. Otočte Pokémona doprava, aby bylo poznat, že je Ochromen. Pokud je Aktivní Pokémon Ochromen, vyléčí se po dalším kole svého hráče. Otočte kartu zpět. Tohle znamená, že pokud je váš Pokémon Ochromen, nebude ničeho schopen během vašeho dalšího kola a pak bude zase v pořádku.

Otrava

Pokud je Pokémon Otráven, položte na něj Žeton otravy, aby bylo poznat, že je Otráven. Tak dlouho dokud je Otráven, položte na něj Žeton zranění na konci kola každého hráče (neaplikujte Slabost a Odolnost). Pokud by měl útok Otrávit Pokémona, který už Otráven je, nebude dvojitě Otráven; namísto toho, nová kondice Otravy nahradí tu starou. Ujistěte se, že váš Žeton otravy se liší od Žetonů zranění.

Může být váš Pokémon Uspán a Zmaten najednou?

Pokud je Pokémon Uspán, Zmaten nebo Ochromen a je cílem nového útoku, který způsobuje Uspání, Zmatení nebo Ochromení, starší kondice je vymazána a počítá se pouze ta novější. Ale tyhle tři kondice jsou jediné efekty útoků, které se navzájem vymazávají. Takže, například, Pokémon může být Zmaten a Zapálen ve stejnou dobu.

Jak uděláte nový balíček?

Váš balíček musí mít přesně 60 karet a nemůžete mít více než 4 exempláře jedné karty, kromě Základních Energetických karet, ve svém balíčku (Základní Energetické karty jsou {G} {R} {W} {L} {P} a {F}). Jakákoliv karta je stejná jako jiná karta, pokud má stejné jméno – nezáleží na tom jestli mají karty různý obrázek nebo pocházejí z různých sad. Takže, například, můžete mít 4 Brock's Sandshrew a 4 Sandshrew ve vašem balíčku, ale nemůžete mít více než čtyři Pokémony pojmenované Sandshrew celkem, i kdyby to byly různé verze Sandshrew.

Abyste vytvořili nový balíček, nejdříve si musíte všimnout, že všechny karty kromě Trenérů mají na sobě různé Energetické Typy. Váš balíček by měl pravděpodobně obsahovat jeden nebo dva typy Základních Energií a můžete přidat nějaké Bezbarvé Pokémony, pokud chcete. Pokud si vyberete pouze jeden Energetický Typ, budete vždy mít ten správný druh Energie pro vaše Pokémony, ale zase ne tolik rozmanitosti. Pokud se rozhodnete pro několik Typů Energií, budete si moci vybrat z více Pokémonů, ale riskujete, že si někdy líznete nesprávný Typ Energie pro vaše Pokémony. A buďte si jisti, že váš balíček má dostatek Energií (většina balíčku potřebuje 15 až 18).

Jakmile si vyberete vaše Energetické Typy, vezměte Pokémony a Trenérské karty, které spolu dobře fungují. Chcete vystavět silné Pokémony pro zdecimování vašeho oponenta? Pak vložte do vašeho balíčku hodně karet Evolucí a nějaké Trenérské karty, jako Professor Elm's Training Method, které vám pomohou tyto karty Evolucí najít.

Poté co vytvoříte svůj balíček, hrajte s ním tak často, jak to jde proti co nejvíce různým balíčkům. Sledujte co funguje a co ne, a proveďte změny. Pokud na něm budete pracovat, budete mít balíček, který dokáže všem, že jste ten největší Mistr Pokémonů všech dob!

Co se počítá jako útok?

Cokoliv napsané na kartě Základního Pokémona nebo Evoluce pod obrázkem (kromě Poké-Power a Poké-Body) je považováno za útok, ikdyž to Pokémonům vašeho oponenta nic nezpůsobuje. Takže, například, útoku Seek Out Pokémona Linnone by bylo zabráněno efektem jako například Smokescreen Magmara ex.

V jakém pořadí provádíte váš útok?

Zde jsou uvedeny přesné kroky, které provádíte při útoku. Pro většinu útoků nebude záležet v jakém pořadí to provedete, ale pokud budete muset vyřešit a nějaký velmi komplikovaný útok, řiďte se těmito pokyny a měli byste se dobrat ke zdárnému konci.

1. Pokud je Bránící se Pokémon Baby Pokémonem, hod'te si mincí, abyste zjistili jestli vaše kolo skončí bez útoku. (Pokud vaše kolo skončí bez útoku, neprovádějte žádný z dalších kroků)
2. Oznamte, který útok váš Aktivní Pokémon použije. Ujistěte se, že má váš Pokémon k sobě přiložený dostatek Energií k použití toho útoku.
3. Pokud je to nutné, proveďte všechna rozhodnutí, které od vás útok vyžaduje. (např. Swampertův Water Arrow)
4. Pokud je to nutné, proveďte všechno potřebné pro použití toho útoku. (např. Cameruptův Fire Spin)
5. Pokud je to nutné, zohledněte veškeré efekty, které mohou pozměnit nebo zrušit útok. (např. Magmarův-ex Smokescreen)
6. Pokud je váš Aktivní Pokémon Zmaten, teď zjistěte jestli se útok povede.

7. Udělejte cokoli co útok říká. Nejdříve jakákoliv zranění, poté další efekty a nakonec Vyřadte všechny Pokémony, kteří mají na sobě stejně nebo více zranění než je jejich HP.

Jak zjistíte množství zranění?

Většinou množství zranění, které útok způsobuje nebude záležet na tom, v jakém pořadí to provedete, ale pokud budete muset vyřešit a nějaký velmi komplikovaný útok, řiďte se těmito pokyny a měli byste se dobrat ke zdárnému konci. (přeskočte všechny kroky, které se neaplikují k tomu útoku).

1. Začněte se základním zraněním. To je číslo napsané napravo od jména útoku, nebo, pokud je u toho čísla x, -, + nebo ?, je to množství zranění popsané v textu toho útoku.
2. Aplikujte všechny efekty týkající se zranění na Útočícím Pokémonovi (Darkness Energy).
3. Zdvojnásobte zranění, pokud má Bránící se Pokémon Slabost na Typ Útočícího Pokémona.
4. Odečtěte 30 zranění, pokud má Bránící se Pokémon Odolnost na Typ Útočícího Pokémona.
5. Aplikujte efekty z Trenérských karet a Energetických karet týkající se zranění na Bránícím se Pokémonovi (Metal Energy).
6. Aplikujte jakékoliv relevantní efekty z posledního útoku Bránícího se Pokémona (Aronův Teary Eyes) nebo relevantní Poké-Power a Poké-Body.
7. Za každých 10 zranění, které útok způsobuje, položte 1 žeton zranění na Bránícího se Pokémona.
8. Teď, když bylo způsobeno zranění, pokud útok způsobuje ještě něco jiného než zranění, proveďte to.

V jakém pořadí se dějí věci na konci kola každého hráče?

Většinou nezáleží na tom, v jakém pořadí věci provádíte, pokud to ale začne být komplikované, řiďte se těmito pokyny.

1. Položte žeton zranění na Otrávené Pokémony.
2. Hoďte si mincí, abyste zjistili, jestli Pokémoni se žetony zapálení dostanou žeton zranění.
3. Hoďte si mincí, abyste zjistili, jestli se Uspaní Pokémoni vzbudí a vyléčte Ochromené Pokémony.

Pokud je k Pokémonovi přiložena karta Pokémon Tool a ta karta něco způsobuje mezi koly, může být použita kdykoliv mezi koly, kdy ta osoba, která ji zahrála, chce.

Pokud je váš Pokémon i Pokémon vašeho oponenta vyřazen ve stejnou chvíli mezi koly nebo během útoku, hráč, jehož kolo právě začíná nahradí svého Aktivního Pokémona jako první (a vybere si svou Kartu Odměny také jako první).

Pokémoni, kteří zmiňují sami sebe

Někdy Pokémon zmiňuje jméno sebe sama. Například, útok Goldeen Flail říká: „Způsobí 10 zranění za každý žeton zranění na Goldeen“. Čtete jméno jako „tento Pokémon“ pokud by byl útok nějak použit jiným Pokémonem.

Nepřípustné evoluce

Kdykoliv vyvíjíte Pokémona, karta Evoluce musí říkat „Evolves From“ a jméno Pokémona, na kterého se pokládá. Speciální Trenérští Pokémoni (Erika's Oddish) nebo Pokémoni-ex (jako Scyther ex) se nevyvíjejí v normální verze. Karta Pokémona by musela říkat „Evolves from Scyther ex“, aby byla taková evoluce povolena.

Jak ustupujete pomocí dvojitých Energetických karet?

Placení Ceny Ústupu se může stát zapeklitým s dvojitými Energetickými kartami. Funguje to takhle: Odhazujte Energetické karty, dokud v určitý moment nebude zaplacená celá Cena Ústupu (nebo možná víc). Jakmile jste zaplatili tu cenu, nemůžete odhodit další karty.

Například, řekněme, že váš Pokémon má Cenu Ústupu CC a má u sebe přiložené dvě {R} Energetické karty a {C} {C} Energetickou kartu. Cenu Ústupu můžete zaplatit různými způsoby – oshozením {C} {C}, odhozením dvou {R} nebo odhozením nejdříve {R} a poté {C} {C}. Nemůžete ovšem odhodit všechny tři karty.

Co se stane, pokud vám karta říká, abyste si lízli více karet, než vám zbývá?

Pokud vám karta říká, aby jste provedli něco s několika vrchními kartami vašeho balíčku a vám v něm zbývá méně karet, udělejte, co máte, s kartami, které vám zbývají a hrajte dál jako normálně. Například, pokud vám karta říká, abyste si líznuli 7 karet a vy máte pouze 3 karty v balíčku, líznete si všechny a hrajete dál. Pamatujte, prohráváte pokud si nemůžete líznout kartu na začátku vašeho kola, ne pokud si ji nemůžete líznout, když vám to říká nějaká karta.

Co se stane, pokud žádný z hráčů nemá Základního Pokémona ve svých prvních 7 kartách?

Někdy se stane, že ani vy, ani váš oponent nemáte žádné Základní Pokémony v první ruce o sedmi kartách. Pokud se tohle stane, oba hráči karty zamíchají zpět a líznou si sedm nových karet. V tomto případě si žádný z hráčů nemůže líznout extra kartu. Opakujte tento proces dokud alespoň jeden z hráčů nemá Základního Pokémona ve svých sedmi kartách. Pokud ostatní hráči stále ještě nemají Základního Pokémona, tito hráči znovu zamíchají své karty do balíčku a líznou si nových sedm karet. Tentokrát si ovšem hráč, který již má Základního Pokémona může líznout extra kartu jako obvykle. Pokračujte v tomto procesu, dokud všichni hráči nemají Základního Pokémona.

Co se stane, pokud oba hráči vyhrají najednou?

Vyhráváte pokud si vezmete vaši poslední Kartu Odměny nebo pokud váš oponent nemá žádné Pokémony na své lavičce, aby jimi nahradil Aktivního Pokémona, když je vyřazen nebo jinak odstraněn ze hry. Může se stát, že oba hráči „zvítězí“ jedním z těchto způsobů najednou. Pokud se to stane, nastává Náhlá Smrt. Pokud ovšem vyhrajete oběma způsoby a váš oponent pouze jedním, vy vítězíte!

Co je Náhlá Smrt?

Když nastane Náhlá Smrt, hraje se nová hra Pokémonu, ale každý z hráčů použije pouze jednu Kartu Odměny namísto obvyklých šesti. Kromě počtu Karet Odměn, považujte Náhlou Smrt jako zcela novou hru Pokémonu. Vše znovu rozestavte, včetně hodu mincí, abyste zjistili, kdo začne. Vítěz této hry je celkovým vítězem. Může se stát, že Náhlá Smrt skončí nastáním další Náhlé Smrti; pokud se to stane, hrajte další Náhlou Smrt dokud někdo nevyhraje.