

**PROSTE ZASADY! GODZINY ZABAWY!**

**POKÉMON**<sup>™</sup>

**TRADING CARD GAME**



**INSTRUKCJA**

## Przygotowanie do gry z zasadami zaawansowanymi

1. Podajcie sobie dłonie.
2. Rzućcie monetą. Zwycięzca decyduje, które z Was rozpocznie rozgrywkę. To ważne, ponieważ gracz rozpoczynający nie może zaatakować ani zagrać karty wspierającej (SUPPORTER) w pierwszej turze.
3. Potasujcie swoje talie. Dobierzcie po 7 kart z wierzchu talii do ręki. (Podczas gry z poradnikiem kładliście te karty odkryte na stole. Teraz jednak powiniście trzymać je w ręce w taki sposób, aby przeciwnik nie widział ich treści).
4. Sprawdźcie, czy każde z Was ma Pokémona podstawowego (BASIC) na ręce. (Jeśli nie, zob. *Mulligan* poniżej).
5. Połóżcie po **1 zakrytym** Pokémonie podstawowym na swoim polu aktywnego Pokémona (ACTIVE SPOT). Gdy rozgrywka się rozpocznie, będą to Wasze aktywne Pokémony. (Podczas gry z poradnikiem kładliście te karty odkryte na stole).
6. Możecie położyć do **5 dodatkowych zakrytych** Pokémonów podstawowych na swojej ławce (BENCH). (Podczas gry z poradnikiem pomijaliście ten krok, a pozostałe Pokémony podstawowe zagrywaliście w późniejszych turach).
7. Odłóżcie na bok po 6 zakrytych kart z wierzchu Waszych talii – będą to Wasze karty nagród (PRIZE CARDS). (W grze z poradnikiem używaliście 4 kart nagród, aby skrócić rozgrywkę).
8. Odkryjcie swoje aktywne Pokémony i Pokémony z ławki, a następnie rozpoczniacie grę!



### Mulligan

Jeśli nie masz Pokémona podstawowego na ręce, pokaż wszystkie swoje karty przeciwnikowi, a następnie wtaśnij je z powrotem do swojej talii i dobrać 7 nowych kart. Jeśli wciąż nie masz Pokémona podstawowego, powtarzaj ten krok tak długo, dopóki nie pojawi się wśród dobranych przez Ciebie kart. Na koniec Twój przeciwnik może dobrać ze swojej talii po 1 kartę za każdego mulligana, którego wykonałeś.

### Pierwsza tura

Niektórych czynności (zob. *Części tury* str. 15) nie możesz wykonać w swojej pierwszej turze. Żadne z Was nie może ewoluować Pokémonów zagranych w trakcie przygotowania do gry, mimo że rozpoczęły one swoją turę w grze. Dodatkowo gracz rozpoczynający nie może zagrać karty wspierającej (SUPPORTER) i nie może zaatakować. Może jednak zagrać inne karty trenera (TRAINER).

## A

ABILITY – zdolność .....	19
ACTIVE SPOT – pole aktywnego Pokémona .....	4
Aktywny Pokémon .....	4
ALOLAN – Pokémon alołański ..	17
ASLEEP – uśpienie .....	23
Atak .....	4

## B

Badanie Pokémonów .....	20
BASIC – Pokémon podstawowy .....	10
BENCH – ławka .....	8
Broniący się Pokémon .....	8
BURNED – poparzenie .....	23

## C

Co dalej? .....	26
CONFUSED – oszołomienie .....	24
Części tury .....	15

## D

DAMAGE – obrażenia .....	8
--------------------------	---

## E

Elementy karty Pokémona .....	19
ENERGY – karta energii .....	6
Ewolucowanie .....	9

## G

GALARIAN – Pokémon galariański .....	17
---	----

## H

HP – punkty życia .....	19
-------------------------	----

## I

ITEM – karta przedmiotu .....	6
-------------------------------	---

## L

LOST ZONE – strefa zguby .....	18
--------------------------------	----

## M

Mulligan .....	2
----------------	---

## N

Nagła śmierć .....	25
--------------------	----

## P

PALDEAN – Pokémon paldeański .....	18
---------------------------------------	----

PARALYZED – paraliż .....	24
---------------------------	----

Pierwsza tura .....	2
---------------------	---

POISONED – zatrucie .....	24
---------------------------	----

POKÉMON TOOL – karta narzędzi .....	7
--	---

Pokémony ex .....	11
-------------------	----

Pokémony ex (Tera) .....	11
--------------------------	----

Pokémony Radiant .....	14
------------------------	----

Pokémony regionalne .....	17
---------------------------	----

Pokémony specjalne .....	11
--------------------------	----

Pokémony V .....	12
------------------	----

Pokémony VMAX .....	12
---------------------	----

Pokémony VSTAR .....	13
----------------------	----

Pokémony V-UNION .....	14
------------------------	----

Pokonanie .....	4
-----------------	---

Pozbywanie się stanów specjalnych .....	25
--	----

PRIZE – karta nagrody .....	22
-----------------------------	----

Przygotowanie do gry z zasadami zaawansowanymi ...	2
---	---

Rzut monetą .....	8
-------------------	---

Rzucanie monetą .....	8
-----------------------	---

Rzucanie monetą .....	8
-----------------------	---

Rzucanie monetą .....	8
-----------------------	---

Rzucanie monetą .....	8
-----------------------	---

Rzucanie monetą .....	8
-----------------------	---

Rzucanie monetą .....	8
-----------------------	---

Rzucanie monetą .....	8
-----------------------	---

## S

SPECIAL ENERGY – karta energii specjalnej .....	6
--	---

Sprawdzanie słabości (WEAKNESS) i odporności (RESISTANCE) .....	21
--	----

STADIUM – karta stadionu .....	7
--------------------------------	---

STAGE 1 – Pokémon 1. poziomu .....	10
---------------------------------------	----

STAGE 2 – Pokémon 2. poziomu .....	10
---------------------------------------	----

Stany specjalne .....	23
-----------------------	----

SUPPORTER – karta wspierająca .....	7
--	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---

SUPPORTER .....	7
-----------------	---



## Aktywny Pokémon

To Pokémon na polu aktywnego Pokémona (ACTIVE SPOT). Właśnie tym Pokémonem atakujesz Pokémona przeciwnika. Każde z Was może mieć w danym momencie tylko 1 aktywnego Pokémona. Gdy Twój aktywny Pokémon zostanie pokonany, możesz go zastąpić, przenosząc innego Pokémona z ławki (BENCH) na pole aktywnego Pokémona. Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki Twój przeciwnik nie będzie miał żadnych Pokémonów w grze, wygrywasz.

## ACTIVE SPOT – pole aktywnego Pokémona

To pole, na którym umieszczasz swojego aktywnego Pokémona. Znajduje się ono na środku planszy nad ławką (BENCH).

## Atak

Następuje, gdy Twój aktywny Pokémon z wystarczającą liczbą i rodzajem dołączonej energii używa 1 ze swoich ataków na Pokémonie przeciwnika.



### Aby zaatakować, wykonaj 4 poniższe kroki:

- 1 **Wybierz atak.** Upewnij się, że do Twojego aktywnego Pokémona jest dołączona wymagana energia odpowiedniego rodzaju. Musisz mieć tyle energii danego rodzaju, ile symboli znajduje się po lewej stronie nazwy ataku na karcie aktywnego Pokémona (bezbardwy symbol energii ✦ jest uniwersalny – pozwala Ci użyć dowolnego rodzaju energii). Jeśli masz wymaganą energię, oznajmij przeciwnikowi, którego ataku używasz.
- 2 **Sprawdź słabość (WEAKNESS) i odporność (RESISTANCE) aktywnego Pokémona przeciwnika.** Mogą one wpłynąć na obrażenia zadane przez atak (zob. *Sprawdzanie słabości [WEAKNESS] i odporności [RESISTANCE]* str. 21).
- 3 **Położ odpowiednią liczbę znaczników obrażeń na aktywnym Pokémonie przeciwnika.** Pamiętaj, że efekty zdolności i efekty kart trenera (TRAINER) mogą wpłynąć na obrażenia zadane Pokémonowi. Po ataku sprawdź, czy Pokémon przeciwnika został pokonany. Jeśli liczba znaczników obrażeń na karcie tego Pokémona jest równa albo wyższa od wartości jego punktów życia (HP), zostaje on pokonany. Jeśli Twój Pokémon nie zadał wystarczającej liczby obrażeń, aby pokonać Pokémona przeciwnika, nic nie szkodzi! Znaczniki obrażeń pozostają na tym Pokémonie.
- 4 **Rozpatrz wszelkie dodatkowe efekty ataku Twojego Pokémona.**

Gdy wykonasz atak, Twoja tura się kończy, dlatego pamiętaj, żeby przed rozpoczęciem ataku wykonać wszystkie czynności, które chciałeś wykonać w trakcie tej tury.

## Przykładowy atak

Twoim aktywnym Pokémonem jest Houndour! Atak Bite tego Pokémona zadaje 10 obrażeń aktywnemu Pokémonowi przeciwnika i wymaga 1 energii dowolnego rodzaju.

Ten atak nazywa się Bite.

Aby użyć tego ataku, Houndour potrzebuje 1 energii dowolnego rodzaju.

Bite zadaje 10 obrażeń aktywnemu Pokémonowi przeciwnika.

Aby użyć tego ataku, Houndour potrzebuje 2 energii - 1 energii ognia  i 1 energii dowolnego rodzaju.

Ten atak nazywa się Flare.

Flare zadaje 30 obrażeń aktywnemu Pokémonowi przeciwnika.



## Rodzaje kart

W grze Pokémon TCG występują 3 rodzaje kart: karty Pokémonów, karty energii i karty trenera. W przypadku kart Pokémonów w górnej części karty znajduje się nazwa Pokémona. Karty energii mają w górnej części słowo „Energy”, a po prawej stronie – symbol określający rodzaj energii. Natomiast w prawym górnym rogu karty trenera (nad nazwą karty) znajduje się słowo „Trainer”, a w jej lewym górnym rogu – rodzaj trenera.

## ENERGY – karta energii

Karty energii zapewniają energię konkretnego rodzaju, dzięki czemu Twój Pokémon może wykonać atak (pamiętaj, że karta energii musi być do niego dołączona, aby z niej skorzystać). Kart energii **NIE ODRZUCASZ** po wykonaniu ataku, chyba że treść ataku mówi inaczej (zob. *Atak* str. 4).

Dołączenie karty energii oznacza umieszczenie jej pod kartą aktywnego Pokémona albo pod kartą Pokémona na ławce.

Na kartach występują następujące rodzaje energii:



Gdy Pokémon się wycofuje, musisz odrzucić część albo wszystkie dołączone do niego karty energii (zob. *RETREAT – wycofanie* str. 22).



## SPECIAL ENERGY – karta energii specjalnej

Poza podstawowymi kartami energii (BASIC ENERGY), które można znaleźć w taliach dołączonych do gry, występują również karty energii specjalnej. Ich działanie często wiąże się z dodatkowymi efektami lub specjalnymi zasadami, których należy przestrzegać. Działanie każdej takiej karty opisane jest w jej treści.

## TRAINER – karta trenera

Karty trenera zapewniają dodatkowe korzyści podczas rozgrywki. W grze występują 4 rodzaje kart trenera: karty przedmiotów (ITEM), karty stadionów (STADIUM), karty narzędzi (POKÉMON TOOL) i karty wspierające (SUPPORTER). Każda karta trenera zapewni Ci inne korzyści, gdy dodasz ją do swojej talii!

## ITEM – karta przedmiotu

Karty przedmiotów to podstawowy rodzaj kart trenera (TRAINER). Przed zaatakowaniem Pokémona przeciwnika w swojej turze możesz zagrać dowolną liczbę kart trenera. Po zagraniu karty przedmiotów trafiają zwykle na stos kart odrzuconych.





## POKÉMON TOOL – karta narzędzi

To jedna z kart trenera (TRAINER), która po dołączeniu do karty Pokémona zapewnia mu specjalny efekt. W danym momencie do każdego z Twoich Pokémonów może być dołączona tylko 1 karta trenera. Gdy dołączysz kartę narzędzi do swojego Pokémona, pozostaje przy nim do końca rozgrywki, chyba że jakiś efekt występujący w grze pozwoli ją usunąć. Jeśli Twój Pokémon zostanie pokonany, dołączoną do niego kartę odkładasz razem z nim na stos kart odrzuconych.



## SUPPORTER – karta wspierająca

Karta wspierająca jest podobna do karty przedmiotu (ITEM) i może Ci pomóc w trakcie rozgrywki. W swojej turze możesz zagrać tylko 1 kartę wspierającą. Gracz, który rozpoczyna rozgrywkę, nie może zagrać karty wspierającej w swojej pierwszej turze.

## STADIUM – karta stadionu

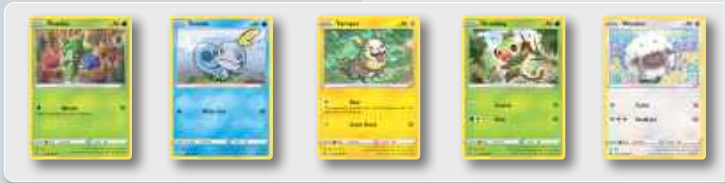
To jedna z kart trenera (TRAINER), która po zagraniu pozostaje w grze. Każda karta stadionu wpływa zarówno na Ciebie, jak i na przeciwnika.

W danym momencie w grze może się znajdować tylko 1 karta stadionu. Jeśli w trakcie rozgrywki ktoś z Was zagra nową kartę stadionu, odrzuć starą kartę stadionu i zakończ działanie jej efektów. W swojej turze możesz zagrać tylko 1 kartę stadionu.



## BENCH – ławka

Dołny rząd z napisem „Bench” na Twojej części planszy to ławka. To tutaj zagrywasz nowe Pokémony podstawowe (BASIC). Na ławce mieści się maksymalnie 5 kart Pokémonów, więc nie możesz zagrać nowego Pokémona podstawowego, jeśli znajduje się na niej już 5 Pokémonów.



Pokémony podstawowe na ławce

## Rzut monetą

Jeśli atak albo zdolność wymaga rzutu monetą, możesz rzucić monetą albo kością, aby zdecydować o wyniku. W przypadku rzutu standardową kością liczba parzysta to orzeł, a liczba nieparzysta – reszka.

## DAMAGE – obrażenia

Głównym celem większości ataków jest zadanie obrażeń aktywnemu Pokémonowi przeciwnika. Liczba zadawanych obrażeń jest opisana po prawej stronie nazwy ataku. Jeśli w ramach ataku zadajesz obrażenia Pokémonowi przeciwnika, umieść znacznik obrażeń na jego karcie. Znaczników obrażeń nie usuwa się z Pokémona, nawet gdy przenosi się go na ławkę. Niektóre efekty kart pozwalają leczyć obrażenia (czyli usuwać znaczniki obrażeń z karty Pokémona). Jeśli liczba obrażeń na karcie Pokémona jest równa albo większa od jego punktów życia (HP), zostaje on pokonany.

## Umieszczanie znaczników obrażeń

Jeśli efekt karty odnosi się do „umieszczenia znacznika obrażeń”, chodzi o standardowy znacznik 10 obrażeń. Umieszczanie znaczników obrażeń różni się od zadawania obrażeń – nie podlega ono działaniu słabości (WEAKNESS), odporności (RESISTANCE) ani innych efektów zmieniających wartość obrażeń zadawanych w ramach ataku.

## Broniący się Pokémon

To Pokémon na polu aktywnego Pokémona (ACTIVE SPOT) przeciwnika. Jest celem ataków Twojego aktywnego Pokémona, chyba że treść ataku mówi inaczej.





## Ewolucyjne

Niektóre Pokémony ewoluują w inne, często większe Pokémony, które mają potężniejsze ataki i więcej punktów życia (HP). Aby ewoluować swojego Pokémona, musisz mieć na ręce kartę Pokémona z treścią „Evolves from X”, gdzie „X” to nazwa Pokémona, który jest w grze.

Nie możesz ewoluować Pokémona w turze, w której go zagrałeś (wliczając w to Pokémona nowego poziomu zagrane w tej samej turze). Nie możesz też ewoluować Pokémona podczas swojej pierwszej tury.

Gdy Pokémon ewoluuje, zachowuje wszystkie dołączone do niego karty (energii, poprzedniego poziomu itd.) i wszystkie znaczniki obrażeń. Efekty ataków i stany specjalne wpływające na Pokémona (takie jak uśpienie, oszołomienie lub zatrucie) przestają obowiązywać w momencie ewolucji. Wyewoluowany Pokémon nie może używać ataków ani zdolności Pokémona, z którego ewoluował. Pokémony mogą ewoluować, gdy znajdują się na polu aktywnego Pokémona (ACTIVE SPOT) albo na ławce (BENCH).



BASIC

## Fuecoco

**BASIC – Pokémon podstawowy**

Karta, którą możesz w swojej turze zagrać z ręki na ławkę. Jej oznaczenie znajduje się w lewym górnym rogu.

STAGE 1

## Crocalor

Evolves from Fuecoco

**STAGE 1 – Pokémon 1. poziomu**

Pokémon 1. poziomu to Pokémon, który wyewoluował z Pokémona podstawowego (BASIC). Aby ewoluować swojego Pokémona podstawowego (BASIC), musisz zagrać na niego odpowiednią kartę Pokémona 1. poziomu (STAGE 1). Crocalor to Pokémon 1. poziomu, którego możesz zagrać na Fuecoco.

STAGE 2

## Skeledirge

Evolves from Crocalor

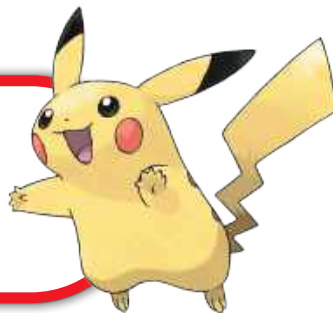
**STAGE 2 – Pokémon 2. poziomu**

Pokémon 2. poziomu to Pokémon, który wyewoluował z Pokémona 1. poziomu (STAGE 1). Aby ewoluować swojego Pokémona 1. poziomu (STAGE 1), musisz zagrać na niego odpowiednią kartę Pokémona 2. poziomu (STAGE 2).



## Pokémony specjalne

Niektóre Pokémony wyróżniają się spośród innych i przynoszą specjalne korzyści albo straty.



### Pokémony ex

To Pokémony specjalne z dużą liczbą punktów życia (HP) i potężnymi atakami. Na kartach Pokémonów ex, obok nazwy Pokémona, znajduje się logo **ex**. Mogą to być Pokémony podstawowe, Pokémony 1. poziomu albo Pokémony 2. poziomu (zob. *Ewolucowanie* str. 9).

Gdy pokonasz Pokémona ex przeciwnika, weź 2 karty nagród zamiast 1.



### Pokémony ex (Tera)

Tera Pokémony ex są potężniejsze od Pokémonów ex. Na kartach Tera Pokémonów ex, pod punktami życia (HP), znajduje się logo **Tera**. Poza standardowymi zasadami (obowiązującymi wszystkie Pokémony ex) dotyczy ich także dodatkowa zasada, według której nie przyjmują obrażeń z ataków (Twoich lub przeciwnika), jeśli znajdują się na ławce.

Gdy pokonasz Tera Pokémona ex przeciwnika, weź 2 karty nagród zamiast 1.



## Pokémony V

Pokémony V to potężne Pokémony podstawowe (BASIC) z dużą liczbą punktów życia i silnymi atakami. Na kartach Pokémonów V, obok nazwy Pokémona, znajduje się logo **V**.

Gdy pokonasz Pokémona V przeciwnika, weź 2 karty nagród zamiast 1.



## Pokémony VMAX

Pokémony VMAX to silne Pokémony, które ewoluują z konkretnych Pokémonów V. Na kartach Pokémonów VMAX, obok nazwy Pokémona, znajduje się logo **VMAX**. Większość Pokémonów VMAX ma co najmniej 300 punktów życia (HP), dzięki czemu trudno pokonać je w walce.

Gdy pokonasz Pokémona VMAX przeciwnika, weź 3 karty nagród zamiast 1.





## Pokémony VSTAR

Pokémony VSTAR to silne Pokémony, które ewoluują z konkretnych Pokémonów V. Na kartach Pokémonów VSTAR, obok nazwy Pokémona, znajduje się logo VSTAR. Pokémony VSTAR mają specjalną moc VSTAR Power, która może dotyczyć ataku albo zdolności (ABILITY).

Gdy pokonasz Pokémona VSTAR przeciwnika, weź 2 karty nagród zamiast 1.



## VSTAR Power

Każdy Pokémon VSTAR ma specjalną moc VSTAR Power, która może dotyczyć ataku albo zdolności (ABILITY). Mocy VSTAR Power możesz użyć **tylko raz na rozgrywkę**, nawet jeśli masz wiele Pokémonów VSTAR w swojej talii. Po skorzystaniu z VSTAR Power odwróć specjalny znacznik VSTAR, aby pamiętać, że podczas aktualnej rozgrywki nie możesz już użyć tej mocy.





## Pokémony V-UNION

Pokémony V-UNION to potężne Pokémony składające się z 4 różnych kart o tej samej nazwie, które po złożeniu tworzą wizerunek pojedynczego Pokémona z efektami opisanymi na wszystkich kartach. Aby zagrać Pokémona V-UNION, wszystkie 4 jego karty muszą się znaleźć na Twoim stosie odrzuconych. Każdego Pokémona V-UNION możesz zagrać tylko raz na rozgrywkę.

Gdy pokonasz Pokémona V-UNION przeciwnika, weź 3 karty nagród zamiast 1.



## Pokémony Radiant

Pokémony Radiant to potężne Pokémony, których dotyczy zasada specjalna: w swojej talii możesz mieć tylko 1 Pokémona Radiant. Słowo „Radiant” jest częścią nazwy tego Pokémona, co ogranicza jego możliwości ewolucyjne, ponieważ może on ewoluować jedynie z Pokémona wskazanego na karcie (zob. *Ewolucowanie* str. 10).



## Części tury

**Każda tura składa się z 3 głównych części:**



### 1 Dobierz kartę.

Na początku swojej tury dobierz kartę z wierzchu swojej talii. Jeśli nie możesz tego zrobić, ponieważ talia jest pusta, rozgrywka dobiega końca i Twój przeciwnik wygrywa (zob. *Wygrana* str. 25).

### 2 Wykonaj dowolną z poniższych czynności w dowolnej kolejności.

#### A Zagraj Pokémona podstawowego (BASIC) na swoją ławkę (BENCH) – dowolną ilość razy.

Wybierz kartę Pokémona podstawowego z ręki i połóż ją odkrytą na ławce. Na ławce możesz mieć naraz maksymalnie 5 Pokémonów (zob. *BASIC – Pokémon podstawowy* str. 10).

#### B Ewoluuuj Pokémona – dowolną ilość razy.

Jeśli masz na ręce kartę z treścią „Evolves from X”, gdzie „X” jest nazwą Pokémona, który był w grze na początku Twojej tury, możesz zagrać tę kartę na kartę Pokémona „X”. Tę czynność nazywa się „ewoluowaniem” Pokémona (zob. *Ewoluuowanie* str. 9).

#### C Dołącz kartę energii (ENERGY) z ręki do 1 ze swoich Pokémonów – raz na turę.

Weź 1 kartę energii z ręki i wsuń ją pod swojego aktywnego Pokémona albo pod Pokémona na swojej ławce (zob. *ENERGY – karta energii* str. 6).

#### D Zagraj kartę trenera (TRAINER) – dowolną liczbę kart, ale tylko 1 kartę wspierającą (SUPPORTER) i 1 kartę stadionu (STADIUM) na turę.

Odczytaj na głos treść zagranej karty trenera, rozpatrz jej efekt i postępuj zgodnie z zasadami na dole karty. Karty przedmiotów (ITEM) i karty wspierające (SUPPORTER)

odrzuć na stos kart odrzuconych od razu po ich zagranium, natomiast karty stadionów (STADIUM) zostaw w grze (zob. **TRAINER** – karta trenera str. 6).

**E Wycofaj swojego aktywnego Pokémona – raz na turę.**

Aby wycofać aktywnego Pokémona, musisz odrzucić 1 energię dołączoną do tego Pokémona za każdy symbol energii ⬤ widoczny w koszcie wycofania (RETREAT). Jeśli na karcie nie ma żadnego symbolu ⬤, możesz wycofać Pokémona za darmo. Następnie zamień miejscami Pokémona wycofującego się z wybranym Pokémonem ze swojej ławki (BENCH). Zachowaj wszystkie znaczniki obrażeń i wszystkie karty dołączone do tych Pokémonów. Jeśli się wycofasz, nadal możesz zaatakować w tej turze nowym aktywnym Pokémonem (zob. **RETREAT** – wycofanie str. 22).

**F Użyj zdolności (ABILITY) – dowolną ilość razy.**

Niektóre Pokémony mają specjalne zdolności, których mogą użyć przed atakiem. Możesz aktywować wiele takich zdolności, ale pamiętaj, aby za każdym razem poinformować o tym przeciwnika (zob. **ABILITY** – zdolność str. 19).

**3 Zaatakuj aktywnym Pokémonem, a następnie zakończ swoją turę.**

Przed atakiem upewnij się, że wykonałeś wszystkie czynności z części 2, które chciałeś wykonać, ponieważ atak kończy Twoją turę.

Upewnij się, że Twój aktywny Pokémon ma dołączoną wymaganą liczbę i rodzaj energii, aby zaatakować Pokémona przeciwnika (zob. **ENERGY** – karta energii str. 6).

Sprawdź słabość (WEAKNESS) i odporność (RESISTANCE) aktywnego Pokémona przeciwnika (zob. **Sprawdzanie słabości [WEAKNESS] i odporności [RESISTANCE]** str. 21).

Następnie połóż odpowiednią liczbę znaczników obrażeń na aktywnym Pokémonie przeciwnika (zob. **Atak** str. 4).



## Pokémony regionalne

Niektóre Pokémony przybierają formy charakterystyczne dla regionów, w których żyją, przez co ich wygląd i rodzaj różnią się od ich standardowych form.

Na karcie Pokémona regionalnego widnieje inna nazwa niż na karcie standardowego Pokémona (np. Meowth, Alolan Meowth i Galarian Meowth), dzięki czemu możesz włączyć do swojej talii 4 wersje tego samego Pokémona.



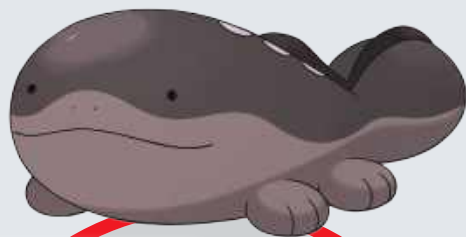
### ALOLAN – Pokémon alolański

Pokémony alolańskie pochodzą z regionu Alola. Słowo „Alolan” jest częścią nazwy Pokémona, co ogranicza jego możliwości ewolucyjne, ponieważ może ewoluować tylko z Pokémona wskazanego na karcie (zob. *Ewolucowanie* str. 9).

### GALARIAN – Pokémon galariański

Pokémony galariańskie pochodzą z regionu Galar. Słowo „Galarian” jest częścią nazwy Pokémona, co ogranicza jego możliwości ewolucyjne, ponieważ może ewoluować tylko z Pokémona wskazanego na karcie (zob. *Ewolucowanie* str. 9).





## PALDEAN – Pokémon paldeański

Pokémony paldeańskie pochodzą z regionu Paldea. Słowo „Paldean” jest częścią nazwy Pokémona, co ogranicza jego możliwości ewolucyjne, ponieważ może ewoluować tylko z Pokémona wskazanego na karcie (zob. *Ewolucowanie* str. 9).



## LOST ZONE – strefa zguby

Osobny stos, podobny do stosu kart odrzuconych, na który odkładasz karty na stałe usunięte z gry. Niektóre efekty kart mogą się odnosić do kart w strefie zguby, ale poza tym usuniętych kart nie używa się ponownie w trakcie rozgrywki.

# Elementy karty Pokémona

## ABILITY – zdolność

Niektóre Pokémony mają szczególne zdolności, które różnią się od ataku. Uważnie przeczytaj treść zdolności, bo każda z nich jest inna. Na kartach występują zdolności, które musisz wybrać, aby je aktywować, oraz takie, które działają tylko wtedy, gdy spełnisz odpowiedni warunek albo podczas konkretnego etapu tury; inne zdolności działają przez cały czas. Pamiętaj, aby za każdym razem poinformować swojego przeciwnika, której zdolności używasz.

Zdolności nie liczą się jako atak, więc Twój Pokémon wciąż może zaatakować po użyciu zdolności. Możesz używać zdolności zarówno Pokémonów znajdujących się na ławce, jak i zdolności swojego aktywnego Pokémona.

## HP – punkty życia

Punkty życia wyznaczają, ile obrażeń musi otrzymać Pokémon, aby zostać pokonany. Wartość punktów życia znajduje się w prawym górnym rogu karty. Gdy liczba znajdujących się na Pokémonie obrażeń jest równa albo większa od jego punktów życia, zostaje on pokonany.





## Badanie Pokémonów

Badanie Pokémonów to faza rozgrywki, która rozpoczyna się po zakończeniu Twojej tury, ale przed rozpoczęciem tury przeciwnika. Podczas badania Pokémonów rozpatrujesz ich stany specjalne (zob. str. 23).

**W tej fazie wykonaj następujące czynności, aby przygotować się do kolejnej tury (swojej albo przeciwnika).**

- 1 Rozpatrz wszystkie stany specjalne swoich aktywnych Pokémonów w następującej kolejności:** zatrucie (POISONED), poparzenie (BURNED), uśpienie (ASLEEP), paraliż (PARALYZED).
- 2 Jeśli aktywny Pokémon jest zatruty, otrzymuje obrażenia od trucizny.** Połóż znacznik obrażeń na tym Pokémonie.
- 3 Jeśli aktywny Pokémon jest poparzony, otrzymuje obrażenia od poparzenia.** Połóż 2 znaczniki obrażeń na tym Pokémonie, a następnie rzuć monetą. Jeśli wyrzucisz orła, usuń znacznik poparzenia z Pokémona. Znaczniki obrażeń pozostają na Pokémonie.
- 4 Jeśli aktywny Pokémon jest uśpiony, rzuć monetą.** Jeśli wyrzucisz orła, Pokémon budzi się (obróć kartę do pozycji pionowej). Jeśli wyrzucisz reszkę, Pokémon pozostaje uśpiony aż do następnego badania Pokémonów.
- 5 Jeśli aktywny Pokémon jest sparaliżowany, wróci do normalnego stanu w trakcie badania Pokémonów po Twojej kolejnej turze.** Obróć kartę do pierwotnej pozycji.





## Sprawdzanie słabości (WEAKNESS) i odporności (RESISTANCE)

Lewy dolny róg karty wskazuje, czy Pokémon charakteryzuje się specyficzną słabością lub odpornością.



### WEAKNESS – słabość

Większość Pokémonów ma pewną słabość. Jeśli słabość Twojego Pokémona dotyczy konkretnego rodzaju Pokémonów, oznacza to, że w walce z tym Pokémonem otrzyma od niego 2 razy więcej obrażeń. Jeśli symbol energii obok słabości Twojego Pokémona odpowiada rodzajowi atakującego Pokémona przeciwnika, otrzyma on więcej obrażeń podczas ataku. Sprawdź i rozpatrz efekty słabości, zanim sprawdzisz i rozpatrzysz efekty odporności.

### RESISTANCE – odporność

Niektóre Pokémony mają pewną odporność. Jeśli Twój Pokémon jest odporny na konkretny rodzaj Pokémonów, oznacza to, że w walce z tym Pokémonem otrzyma od niego mniej obrażeń. Jeśli symbol energii obok odporności Twojego Pokémona odpowiada rodzajowi atakującego Pokémona przeciwnika, otrzyma on mniej obrażeń podczas ataku.



## PRIZE – karta nagrody

Każde z Was rozpoczyna grę z 6 kartami nagród. Gdy pokonasz Pokémona przeciwnika, weź 1 ze swoich kart nagród. Jeśli jako pierwszy zbierzesz wszystkie karty nagród, wygrywasz.

Niektóre Pokémony, np. Pokémon V albo Pokémon ex, zapewniają więcej niż 1 kartę nagrody. Ta zasada jest oznaczona w prawym dolnym rogu karty.



## RETREAT – wycofanie

Dzięki wycofaniu możesz zamienić miejscami swojego Pokémona na polu aktywnego Pokémona (ACTIVE SPOT) z Pokémonem na ławce (BENCH). Prawdopodobnie przez większość tur nie będziesz korzystać z tej możliwości.

Aby wycofać aktywnego Pokémona, musisz odrzucić 1 energię dołączoną do tego Pokémona za każdy symbol energii \* widoczny w koszcie wycofania (RETREAT). Jeśli w koszcie nie ma żadnego symbolu energii \*, możesz wycofać Pokémona za darmo.

Wycofujący się Pokémon zachowuje wszystkie znaczniki obrażeń, ale pozbywa się stanów specjalnych, takich jak poparzenie (BURNED), oszołomienie (CONFUSED) i zatrucie (POISONED). Wszystkie efekty ataków również przestają obowiązywać.



Koszt wycofania Shinxa wynosi 1.



## Stany specjalne



### ASLEEP – uśpienie

Pokémon zostaje uśpiony w wyniku ataku, którego treść brzmi: „Your opponent's Active Pokémon is now Asleep”. Aby pokazać, że Twój Pokémon został uśpiony, obróć kartę o 90° przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara (górną część karty przesunij w lewo – „Asleep”).

Uśpiony Pokémon nie może zaatakować ani się wycofać. W trakcie badania Pokémonów (zob. str. 20) między turami możesz rzucić monetą, aby spróbować go obudzić. Jeśli wypadnie orzeł, Twój Pokémon pozbywa się stanu specjalnego – możesz obrócić jego kartę do pozycji pionowej. Jeśli wypadnie reszka, Pokémon pozostaje uśpiony.



### BURNED – poparzenie

Pokémon zostaje poparzony w wyniku ataku, którego treść brzmi: „Your opponent's Active Pokémon is now Burned”. Aby pokazać, że Twój Pokémon został poparzony, połóż na nim znacznik poparzenia.

W trakcie badania Pokémonów (zob. str. 20) połóż 2 znaczniki obrażeń na poparzonym Pokémonie, a następnie rzuć monetą. Jeśli wypadnie orzeł, Twój Pokémon pozbywa się stanu specjalnego – możesz usunąć znacznik poparzenia. Znaczniki obrażeń zostają na Pokémonie.

Ten sam Pokémon nie może mieć 2 znaczników poparzenia w tym samym czasie. Jeśli w wyniku ataku na karcie Pokémona masz umieścić kolejny znacznik poparzenia, zastąp stary znacznik nowym.



## CONFUSED – oszołomienie

Pokémon zostaje oszołomiony w wyniku ataku, którego treść brzmi: „Your opponent’s Active Pokémon is now Confused”. Aby pokazać, że Twój Pokémon został oszołomiony, obróć kartę o 180° w lewo albo w prawo (karta powinna się znajdować do góry nogami).

Oszołomiony Pokémon może zrobić sobie krzywdę, używając ataku. Zanim zaatakujesz oszołomionym Pokémonem, rzuć monetą. Jeśli wypadnie orzeł, atak działa w standardowy sposób. Jeśli wypadnie reszka, Twój Pokémon nie atakuje Pokémona przeciwnika – zamiast tego połóż 3 znaczniki obrażeń na swoim oszołomionym Pokémonie (Pokémon przeciwnika nie otrzymuje żadnych obrażeń, ponieważ atak nie zadziałał).



## PARALYZED – paraliż

Pokémon zostaje sparaliżowany w wyniku ataku, którego treść brzmi: „Your opponent’s Active Pokémon is now Paralyzed”. Aby pokazać, że Twój Pokémon został sparaliżowany, obróć kartę o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (górną część karty przesunij w prawo – „Paralyzed”).

Sparaliżowany Pokémon nie może zaatakować ani się wycofać. Po Twojej kolejnej turze sparaliżowany Pokémon wróci do pierwotnego stanu podczas badania Pokémonów.



## POISONED – zatrucie

Pokémon zostaje zatruty w wyniku ataku, którego treść brzmi: „Your opponent’s Active Pokémon is now Poisoned”. Aby pokazać, że Twój Pokémon został zatruty, połóż na nim znacznik trucizny.

Podczas badania Pokémonów połóż znacznik obrażeń na zatrutym Pokémonie.

Ten sam Pokémon nie może mieć 2 znaczników trucizny w tym samym czasie. Jeśli w wyniku ataku na karcie Pokémona masz umieścić kolejny znacznik trucizny, zastąp stary znacznik nowym.



## STANY SPECJALNE

### Pozbywanie się stanów specjalnych

Gdy ewoluujesz Pokémona albo przeniesiesz na ławkę (BENCH), pozbędziesz go wszystkich stanów specjalnych. Jedyne stany specjalne, które uniemożliwiają Pokémonowi wycofanie się, to uśpienie (ASLEEP) i paraliż (PARALYZED). Jako że uśpienie (ASLEEP), oszołomienie (CONFUSED) i paraliż (PARALYZED) wymagają obrócenia karty Pokémona, obowiązuje jedynie ostatni przydzielony mu stan specjalny (spośród tych 3). Zatrucie (POISONED) i poparzenie (BURNED) oznacza się za pomocą specjalnych znaczników, więc nie wpływają na inne stany specjalne. Pokémon, któremu nie sprzyja szczęście, może być jednocześnie poparzony, sparaliżowany i zatruty!



## Wygrana

Rozgrywkę możesz wygrać na 1 z 3 sposobów:

- 1 **Gdy zdobędziesz 6 kart nagród.**
- 2 **Gdy pokonasz wszystkie Pokémony przeciwnika.**
- 3 **Gdy Twój przeciwnik nie ma kart w talii na początku swojej tury.**

Może się zdarzyć, że oboje wygracie w tym samym momencie. W takim wypadku rozgrywacie krótką grę zwaną nagłą śmiercią.



### Nagła śmierć

To krótka gra, dzięki której wyłonicie zwycięzcę w razie remisu. Jej zasady są proste: zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie kartę nagrody!

## Co dalej?

*Pokémon TCG Battle Academy* to zaledwie wprowadzenie do świata *Pokémon TCG*. Do tej gry stworzono tysiące kart i różne produkty umożliwiające tworzenie własnych talii.



Jeśli w boosterze znajdziesz kartę, która pasuje do Twojej talii, po prostu zastąp nią dowolną kartę, pamiętając, że talia zawsze musi się składać z dokładnie 60 kart.

Poza graniem w domowym zaciszu możesz też spróbować swoich sił w rozgrywkach lokalnej Ligi Pokémon, aby poznać innych graczy oraz zdobyć wskazówki dotyczące walki i tworzenia talii. Możesz również odwiedzić stronę internetową Pokémon TCG, aby poznać dostępne karty i nauczyć się grać online w Pokémon TCG Live.







# BATTLE ACADEMY



Pomóżcie nam  
się doskonalić –  
wypełnijcie ankietę!

**The Pokémon Company**  
INTERNATIONAL

©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.  
TM, ® i nazwy postaci są znakami towarowymi Nintendo.