



POKÉMON™

TRADING CARD GAME

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ
ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ ΡΙΚΑΧΥ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ
ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ ΣΙΝΔΕΡΑΤΣΕ

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ
BATTLE ACADEMY



POKÉMON

TRADING CARD GAME

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ
ΟΔΗΓΟ ΜΕ ΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΛΑ
ΤΟΥ ΡΙΚΑΧΟΥ!



ΡΙΚΑΧΟΥ
ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ

ΕΣΥ είσαι ένας Εκπαιδευτής Ροκέμον!

Αυτοί οι εισαγωγικοί οδηγοί θα καθοδηγήσουν εσένα και τον αντίπαλο σου στους πρώτους γύρους μιας παρτίδας Ροκέμον Trading Card Game, παρουσιάζοντας νέους κανόνες σε κάθε γύρο. Αφού και οι δυο τελειώσετε την προετοιμασία σας (όπως περιγράφεται στις σελίδες 3 και 4), κάθε παίκτης θα παίξει τους γύρους του διαβάζοντας από το βιβλίο του και ακολουθώντας τις οδηγίες για το γύρο του.

Μπορείς επίσης να μάθεις το παιχνίδι βλέποντας ένα βίντεο βοήθημα (στα Αγγλικά) στη σελίδα [Pokemon.com/BattleAcademy](https://www.pokemon.com/BattleAcademy).



ΜΗΝ ΑΝΑΚΑΤΕΨΕΙΣ ΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΣΟΥ!

Η τράπουλά σου είναι φτιαγμένη με συγκεκριμένο τρόπο και οι κάρτες τοποθετημένες με συγκεκριμένη σειρά για να μπορείς να ακολουθήσεις τα βήματα σε αυτή την εισαγωγή. Οι κάρτες είναι αριθμημένες στην κάτω δεξιά γωνία για να σου δείξουν τη σωστή σειρά. Με τις κάρτες κλειστές, η κάρτα 1 πρέπει να βρίσκεται στην κορυφή της τράπουλας, μετά η κάρτα 2, κ.ο.κ. Αν οι κάρτες ανακατευτούν, μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτούς τους αριθμούς για να τις «επαναφέρεις» και να αρχίσεις ξανά.



Αν έχεις απορίες, μπορείς να βρεις τις απαντήσεις στο Ευρετήριο Κανόνων. Μπορείς επίσης να δεις βίντεο που περιγράφουν (στα Αγγλικά) συγκεκριμένους κανόνες του παιχνιδιού στο tcg.pokemon.com/how-to-play.



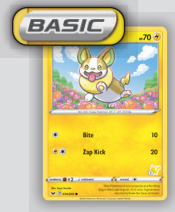
Προετοιμασία του Παιχνιδιού

- 1 Τοποθέτησε την τράπουλα σου στη θέση που γράφει **Deck** στο ταμπλό.
ΜΗΝ ανακατέψεις την τράπουλα!

- 2 Τράβηξε τις επτά πρώτες κάρτες της **τράπουλας** σου και τοποθέτησε τις ανοικτές μπροστά σου στο τραπέζι. Αυτές οι κάρτες είναι το **χέρι** σου.

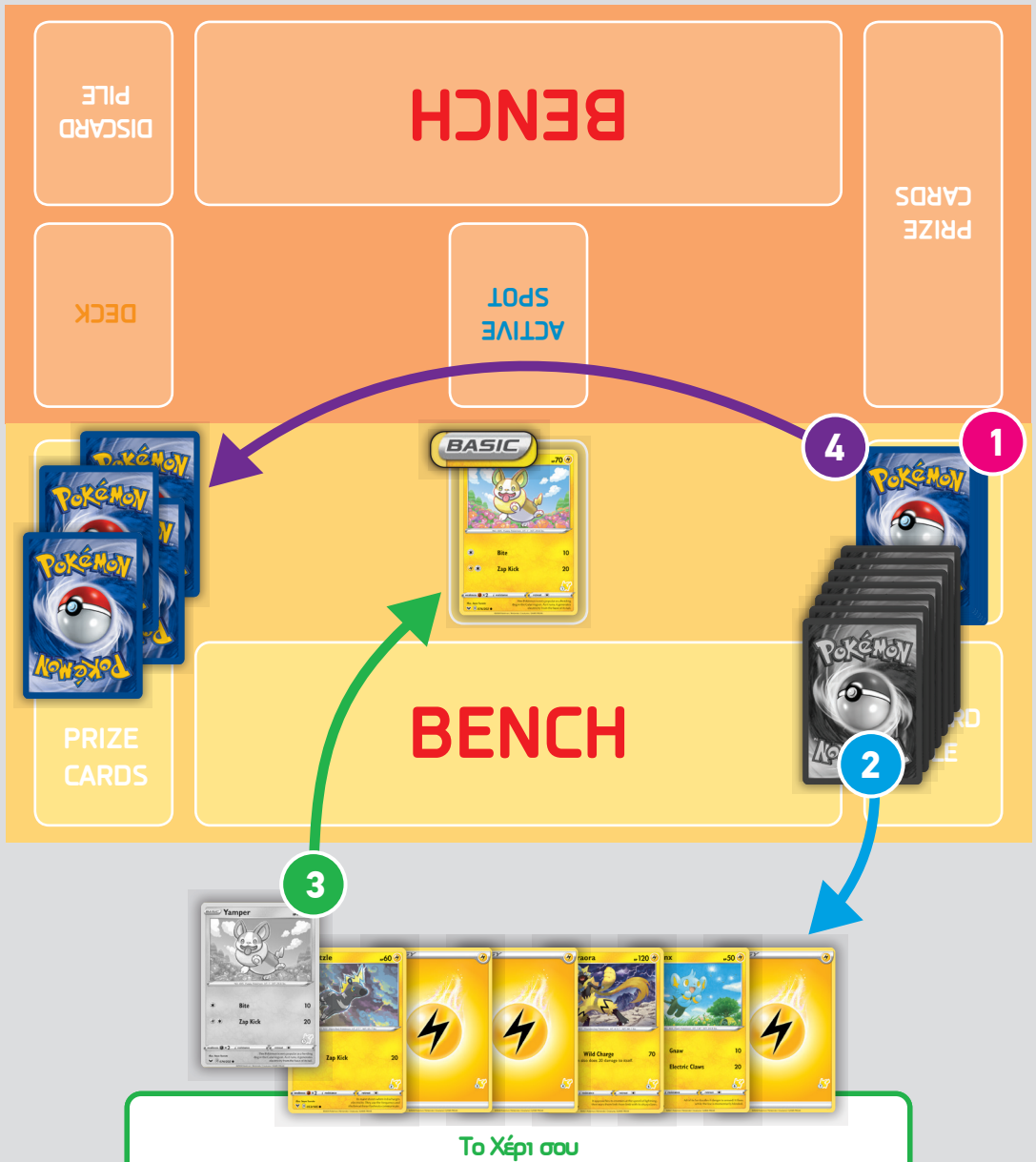


- 3 Πάιξε το Sizzlipede από το χέρι σου στη θέση που λέγεται **Active Spot** στο ταμπλό. Μπορείς να παίξεις μόνο ένα βασικό Ροκέμον με αυτό τον τρόπο. Θα δεις τη λέξη **Basic** στην πάνω αριστερή γωνία μιας κάρτας που περιέχει ένα Βασικό Ροκέμον.



- 4 Πάρε τέσσερις ακόμα κάρτες από την **τράπουλα** σου, και τοποθέτησέ τις κλειστές στις θέσεις που λέγονται **Prize Cards** στην αριστερή πλευρά του ταμπλό. Δεν έχει σημασία σε ποια θέση θα βάλεις την καθεμία. Νικάς όταν βγάλεις Knock Out τέσσερα από τα Ροκέμον του αντιπάλου σου και πάρεις όλες τις κάρτες Prize σου!

Όταν και οι δυο παίκτες τελειώσουν με την προετοιμασία τους, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει. Εσύ θα παίξεις πρώτος/η! Γύρνα στην επόμενη σελίδα για να ξεκινήσεις τον πρώτο σου γύρο.



Το Χέρι σου

Παίξε τον πρώτο σου γύρο!

Όταν ο αντίπαλος σου τελειώσει, είναι η ώρα να παίξεις τον πρώτο σου γύρο!

1 Στο ξεκίνημα του γύρου σου, τράβα την κάρτα στην κορυφή της τράπουλας σου και πρόσθεσε την στο χέρι σου. Είναι μια κάρτα Lightning Energy!

2 Πάρε μια κάρτα Ενέργειας από το χέρι σου και σύνδεσε την (βάλε την από κάτω) στο Yamper, όπως έκανε ο αντίπαλος σου. Η ενέργεια επιτρέπει στο Ροκέμον σου να χρησιμοποιήσει τις επιθέσεις του.

Μπορείς να συνδέσεις μία μόνο κάρτα Ενέργειας κατά τη διάρκεια του γύρου σου.

★	Bite	10
⚡★	Zap Kick	20



Για να χρησιμοποιήσεις την επίθεση ενός Ροκέμον, πρέπει πρώτα να έχεις συνδέσει αρκετή Ενέργεια πάνω του.

Το σύμβολο ★ σημαίνει ότι μπορείς να χρησιμοποιήσεις οποιοδήποτε είδος Ενέργειας για να δυναμώσεις την επίθεση, όπως την Lightning Energy ⚡ που έχει συνδεθεί στο Yamper.

3 Πες στον αντίπαλο σου ότι επιτίθεσαι με Bite, και μετά πάρε έναν από τους δείκτες ζημιάς που έχουν ένα 10 πάνω τους, και τοποθέτησε τον πάνω στο Sizzlipede που έχει ο αντίπαλος σου στο Active Spot

Σημείωσε ότι η χρήση της επίθεσης δεν «ξοδεύει» την Ενέργεια – δεν χρειάζεται να την ξεσκαρτάρεις ή να την αφαιρέσεις με κάποιο τρόπο. Παραμένει στο Ροκέμον και συνεχίζει να δυναμώνει τις επιθέσεις του.

Η επίθεση είναι το τελευταίο πράγμα που μπορείς να κάνεις στο γύρο σου, οπότε ακολουθεί ο γύρος του αντιπάλου σου. Ζήτα του να γυρίσει στη σελίδα 7 του δικού του βιβλίου.

Ο δεύτερος γύρος σου

1 Τράβα μια κάρτα από την κορυφή της τράπουλας σου. Είναι ο Hop!

2 Παίξε την κάρτα Εκπαιδευτή Hop. Όταν παίζεις μια κάρτα Εκπαιδευτή, ακολούθησε τις οδηγίες που περιέχει, και μετά τοποθέτησε την στη θέση που λέγεται **Discard Pile** στο ταμπλό σου. Ο Hop λέει «Τράβα 3 κάρτες», οπότε τραβάς 3 κάρτες από την κορυφή της τράπουλας σου και τις προσθέτεις στο χέρι σου. Έχεις τραβήξει τις Luxio, Blitzle και Boltund.



3 Τοποθέτησε το Blitzle ανοιχτό σε μια από τις θέσεις στο **Bench** σου. Μπορείς να παίζεις μόνο Βασικά Ροκέμον σε αυτές τις θέσεις, και μπορείς να έχεις μέχρι πέντε Ροκέμον εδώ. Όσο έχεις χώρο στο Bench σου, μπορείς να παίζεις όσα Βασικά Ροκέμον θέλεις κατά τη διάρκεια του γύρου σου.

4 Σύνδεσε μια κάρτα ενέργειας στο Yamper. Τώρα έχει δυο Ενέργειες και μπορεί να χρησιμοποιήσει την επίθεση Zap Kick.

5 Πες στον αντίπαλο σου ότι επιτίθεσαι με Zap Kick. Αυτό κάνει 20 πόντους ζημιά στο Sizzlipede στο Active Spot του αντιπάλου σου. Βάλε δυο δείκτες ζημιάς στο Sizzlipede.



Τώρα ξεκινάει ο γύρος του αντιπάλου σου. Ζήτα του να γυρίσει στη σελίδα 9 του βιβλίου του.

DISCARD
PILE

HAND

DISCARD
PILE

BENCH

Draw 3 cards.

3

2

Το Χέρι σου

Ο τρίτος γύρος σου

1 Τράβα μια κάρτα. Είναι μια κάρτα Lightning Energy!



2 Σύνδεσε μια κάρτα Lightning Energy στο Blitzle στο Bench σου. (Μπορείς να συνδέσεις μια κάρτα Ενέργειας σε οποιοδήποτε από τα Ροκέμον σου που είναι στο παιχνίδι, όμως να θυμάσαι, μπορείς να συνδέσεις μόνο μια Ενέργεια ανά γύρο.)

3 Μια φορά κατά τη διάρκεια του γύρου σου, μπορείς να υποχωρήσεις το Ενεργό σου Ροκέμον και να το αντικαταστήσεις με ένα από τα Ροκέμον στο Bench σου.



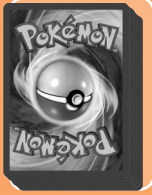
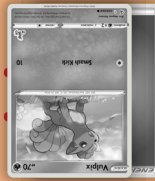
Για να το κάνεις, ξεσκαρτάρισε μια κάρτα Ενέργειας από το Ροκέμον στο Active Spot για κάθε σύμβολο ⚡ στην κάτω δεξιά γωνία της κάρτας του. (Αν δεν δειτε σύμβολα ⚡, αυτό σημαίνει ότι το Ροκέμον μπορεί να υποχωρήσει χωρίς να ξεσκαρτάρει ενέργεια!)

Ξεσκαρτάρισε μια Ενέργεια από το Yamper, και αντάλλαξε το Yamper με το Blitzle. Το Blitzle βρίσκεται τώρα στο Active Spot.

4 Χρησιμοποίησε το zap Kick του Blitzle για να κάνεις 20 πόντους ζημιάς στο Sizzlipede.

Ακολουθεί ο γύρος του αντιπάλου σου. Ζήτα του να γυρίσει στη σελίδα 11.

DISCARD
PILE



Το Χέρι σου

0 τέταρτος γύρος σου

1 Το Ροκέμον σου βγήκε Knock Out!

Ο αντίπαλος σου έκανε 100 πόντους ζημιάς στο Blitzle με αυτή την επίθεση. Το Blitzle έχει 60 HP, οπότε αν έχει 60 και πάνω πόντους ζημιάς, βγαίνει Knock Out.



2 Τοποθέτησε το Blitzle και όλες τις κάρτες που του έχουν προστεθεί στο Discard Pile σου, και μετακίνησε τον Yamper από το Bench στο Active Spot.

Ο αντίπαλος σου παίρνει μια από τις κάρτες Prize του.

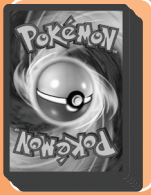
3 Τώρα είναι ο γύρος σου. Τράβα μια κάρτα για να ξεκινήσεις τον γύρο σου. Είναι ένα Potion!

Έχεις πολλές επιλογές για το τι να κάνεις στο γύρο σου. Μπορείς να παίξεις το Potion για να γιατρέψεις ζημιά στο Yamper. Μπορείς να εξελίξεις το Yamper σε Boltund. Μπορείς να παίξεις Βασικά Ροκέμον από το χέρι σου στο Bench σου. Από εσένα εξαρτάται!

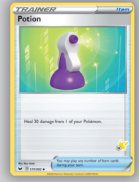
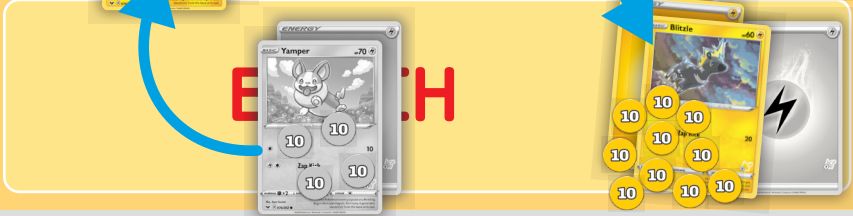
Ολοκλήρωσες την εισαγωγή. Γύρνα σελίδα για να δεις τι ακολουθεί!

DISCARD PILE

HIT



EVIL



To Χέρι σου

Τι μπορείς να κάνεις στη διάρκεια του γύρου σου

1 Τράβα μια κάρτα
Αυτό πρέπει να το κάνεις στο ξεκίνημα κάθε γύρου

2 Τοποθέτησε Βασικά Ροκέμον στο Bench σου
Όσα θέλεις

3 Σύνδεσε 1 κάρτα Ενέργειας σε 1 από τα Ροκέμον σου
Μόνο μια φορά ανά γύρο

4 Υποχώρησε το Ενεργό Ροκέμον σου
Μόνο μια φορά ανά γύρο

5 Εξέλιξε Ροκέμον
Όσα θέλεις

6 Παίξε κάρτες Εκπαιδευτή
Όσες θέλεις, όμως μόνο 1 κάρτα Supporter
ανά γύρο

Κάνε Επίθεση με το Ενεργό σου Ροκέμον
Αν δεν μπορείς να επιτεθείς, πες στον αντίπαλο σου
ότι ο γύρος σου τελείωσε.



Αν αισθάνεσαι άνετος/η με τους κανόνες που έμαθες, συνέχισε να παίζεις το παιχνίδι μέχρι κάποιος παίκτης να πάρει όλες τις κάρτες Prize του, ή να βγάλει Knock Out όλα τα Ροκέμον του αντιπάλου του. Αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής!

Αν είσαι έτοιμος/η να παίζεις μόνος/η σου, μπορείς να ανακατέψεις τις τράπουλες σου και να ακολουθήσεις τους κανόνες της πλήρους προετοιμασίας στο Ευρετήριο Κανόνων, για να πάρεις διαφορετικές κάρτες και να έχεις διαφορετικές επιλογές κάθε φορά που παίζεις.



Ή αν θέλεις να ξαναπαίξεις την εισαγωγή για να φρεσκάρεις τις γνώσεις σου για τους κανόνες, μπορείς να επαναφέρεις τις τράπουλες βάζοντάς τις στη σειρά, όπως δείξαμε στη σελίδα 2.

Όταν πια θα αισθάνεσαι άνετος/η παίζοντας με αυτό τον τρόπο, μπορείς να δοκιμάσεις να παίζεις με την τράπουλα της Eevee αντί για μια από τις άλλες δυο.





BATTLE ACADEMY

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

©2022 Pokémon. ©1995–2022 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

POKÉMON

TRADING CARD GAME



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ
ΟΔΗΓΟ ΜΕ ΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΛΑ
ΤΗΣ CINDERACE!



CINDERACE

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ

ΕΣΥ είσαι ένας Εκπαιδευτής Ροκέμον!

Αυτοί οι εισαγωγικοί οδηγοί θα καθοδηγήσουν εσένα και τον αντίπαλο σου στους πρώτους γύρους μιας παρτίδας Ροκέμον Trading Card Game, παρουσιάζοντας νέους κανόνες σε κάθε γύρο. Αφού και οι δυο τελειώσετε την προετοιμασία σας (όπως περιγράφεται στις σελίδες 3 και 4), κάθε παίκτης θα παίζει τους γύρους του διαβάζοντας από το βιβλίο του και ακολουθώντας τις οδηγίες για το γύρο του.

Μπορείς επίσης να μάθεις το παιχνίδι βλέποντας ένα βίντεο βοήθημα (στα Αγγλικά) στη σελίδα [Pokemon.com/BattleAcademy](https://www.pokemon.com/BattleAcademy).

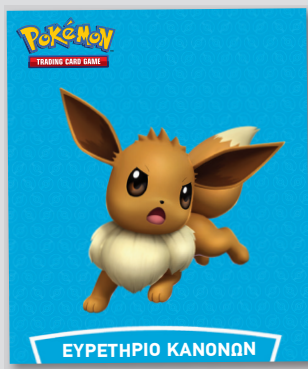


ΜΗΝ ΑΝΑΚΑΤΕΨΕΙΣ ΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΣΟΥ!

Η τράπουλά σου είναι φτιαγμένη με συγκεκριμένο τρόπο και οι κάρτες τοποθετημένες με συγκεκριμένη σειρά για να μπορείς να ακολουθήσεις τα βήματα σε αυτή την εισαγωγή. Οι κάρτες είναι αριθμημένες στην κάτω δεξιά γωνία για να σου δείξουν τη σωστή σειρά. Με τις κάρτες κλειστές, η κάρτα 1 πρέπει να βρίσκεται στην κορυφή της τράπουλας, μετά η κάρτα 2, κ.ο.κ. Αν οι κάρτες ανακατευτούν, μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτούς τους αριθμούς για να τις «επαναφέρεις» και να αρχίσεις ξανά.



Αν έχεις απορίες, μπορείς να βρεις τις απαντήσεις στο Ευρετήριο Κανόνων. Μπορείς επίσης να δεις βίντεο που περιγράφουν (στα Αγγλικά) συγκεκριμένους κανόνες του παιχνιδιού στο tcg.pokemon.com/how-to-play.



Προετοιμασία του Παιχνιδιού

- 1 Τοποθέτησε την τράπουλα σου στη θέση που γράφει **Deck** στο ταμπλό.
ΜΗΝ ανακατέψεις την τράπουλα!

- 2 Τράβηξε τις επτά πρώτες κάρτες της **τράπουλας** σου και τοποθέτησε τις ανοικτές μπροστά σου στο τραπέζι. Αυτές οι κάρτες είναι το **χέρι** σου.

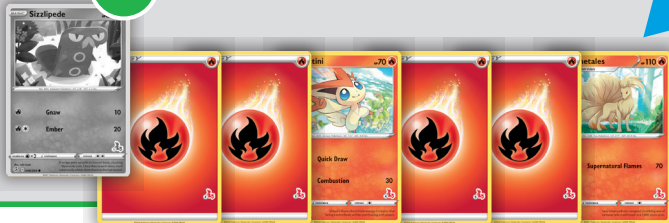
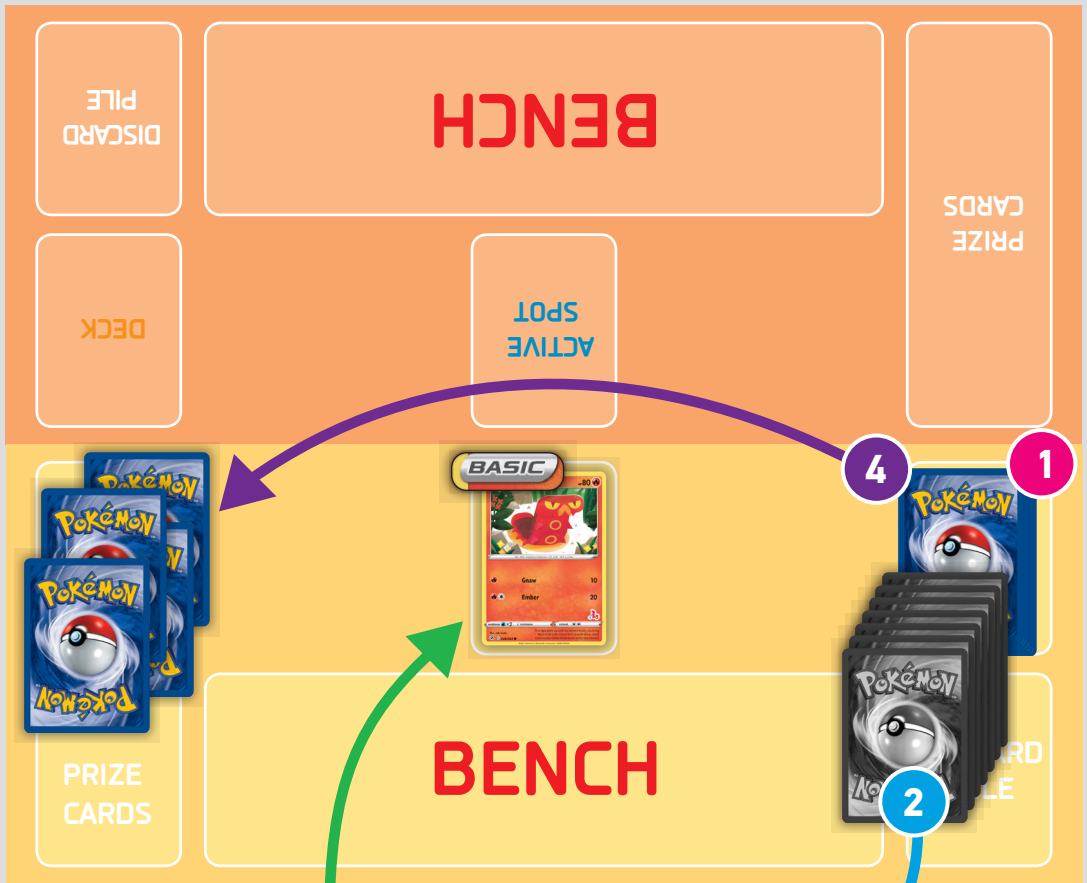


- 3 Παίξε το Sizzlipede από το χέρι σου στη θέση που λέγεται **Active Spot** στο ταμπλό. Μπορείς να παίξεις μόνο ένα βασικό Ροκέμον με αυτό τον τρόπο. Θα δεις τη λέξη **Basic** στην πάνω αριστερή γωνία μιας κάρτας που περιέχει ένα Βασικό Ροκέμον.



- 4 Πάρε τέσσερις ακόμα κάρτες από την **τράπουλα** σου, και τοποθέτησέ τις κλειστές στις θέσεις που λέγονται **Prize Cards** στην αριστερή πλευρά του ταμπλό. Δεν έχει σημασία σε ποια θέση θα βάλεις την καθεμία. Νικάς όταν βγάλεις Knock Out τέσσερα από τα Ροκέμον του αντιπάλου σου και πάρεις όλες τις κάρτες Prize σου!

Όταν και οι δυο παίκτες τελειώσουν με την προετοιμασία τους, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει. Εσύ θα παίξεις πρώτος/η! Γύρνα στην επόμενη σελίδα για να ξεκινήσεις τον πρώτο σου γύρο.





Παίξε τον πρώτο σου γύρο!

Όταν και ο αντίπαλος σου τελειώσει την προετοιμασία, είναι η ώρα να παίξεις τον πρώτο σου γύρο!



1 Στο ξεκίνημα του γύρου σου, τράβα την κάρτα στην κορυφή της τράπουλας σου και πρόσθεσε την στο χέρι σου.
Είναι μια κάρτα Fire Energy!

2 Πάρε μια κάρτα Ενέργειας από το χέρι σου και **σύνδεσε** την στο Sizzlipede, όπως φαίνεται στα δεξιά. Όταν συνδέεις μια κάρτα Ενέργειας, την τοποθετείς κάτω από το Ροκέμον στο οποίο την συνδέεις.

Μπορείς να συνδέσεις μία μόνο κάρτα Ενέργειας κατά τη διάρκεια του γύρου σου.

	Gnaw	10
	Ember	20



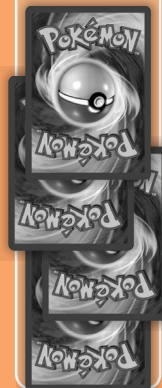
Η Ενέργεια επιτρέπει στο Ροκέμον σου να χρησιμοποιήσει τις επιθέσεις του. Η πρώτη επίθεση του Sizzlipede απαιτεί 1 Ενέργεια, και το σύμβολο  σου λέει ότι η Ενέργεια πρέπει να είναι Fire Energy. (Ένα σύμβολο  σημαίνει ότι μπορείς να χρησιμοποιήσεις οποιοδήποτε είδος ενέργειας.)

Ο παίκτης που παίζει πρώτος δεν μπορεί να επιτεθεί στον πρώτο γύρο του.

Επειδή δεν μπορείς να επιτεθείς ακόμα, πες στον αντίπαλό σου ότι ο γύρος σου τελείωσε.
Τώρα αρχίζει ο δικός του γύρος!
Ζήτα του να γυρίσει στη σελίδα 5 του δικού του βιβλίου.

DISCARD
PILE

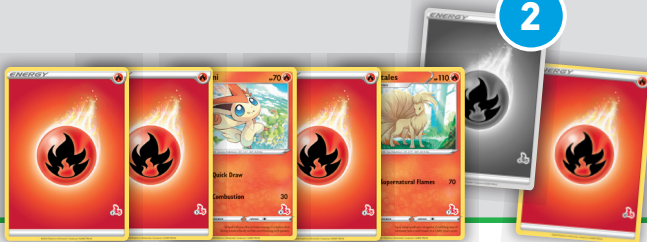
BENCH



BENCH

DISCARD
PILE

2




Το Χέρι σου

Ο δεύτερος γύρος σου

1 Τράβα μια κάρτα από την κορυφή της τράπουλας σου. Είναι ένα Vulpix!

2 Τοποθέτησε το Vulpix ανοιχτό σε μια από τις θέσεις στο **Bench** σου. Μπορείς να παίζεις μόνο Βασικά Ροκέτση σε αυτές τις θέσεις, και μπορείς να έχεις μέχρι πέντε Ροκέτση εδώ. Όσο έχεις χώρο στο Bench σου, μπορείς να παίξεις όσα Βασικά Ροκέτση θέλεις κατά τη διάρκεια του γύρου σου.

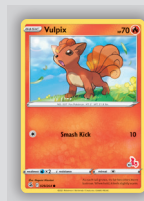
3 Σύνδεσε μια κάρτα ενέργειας στο Sizzlipede.

Επειδή έχεις συνδέσει δυο Ενέργειες  στο Sizzlipede, μπορείς να χρησιμοποιήσεις οποιαδήποτε επίθεση. Ο αριθμός στα δεξιά του ονόματος της επίθεσης σου λέει πόση ζημιά θα κάνει στο Ροκέτση που βρίσκεται στο Active Spot του αντιπάλου.

4 Πες στον αντίπαλο σου ότι επιτίθεσαι με Ember. Αυτό κάνει 20 πόντους ζημιά στο Yamper στο Active Spot του αντιπάλου σου, οπότε βάλε δυο δείκτες ζημιάς που γράφουν **10** στο Yamper.

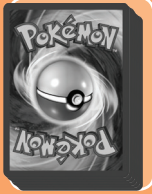
Δεν χρειάζεται να αφαιρέσεις Ενέργεια από το Ροκέτση σου για να χρησιμοποιήσεις την επίθεση – αυτή η Ενέργεια παραμένει μαζί του και συνεχίζει να δυναμώνει τις επιθέσεις του.

Η επίθεση είναι το τελευταίο πράγμα που μπορείς να κάνεις στο γύρο σου, οπότε ακολουθεί ο γύρος του αντιπάλου σου. Ζήτα του να γυρίσει στη σελίδα 7 του δικού του βιβλίου.



DISCARD
PILE

BENCH



BENCH



DISCARD
PILE



Το Χέρι σου

Ο τρίτος γύρος σου

1 Τράβα μια κάρτα. Είναι ένα Sizzlipede!



2 Σύνδεσε μια κάρτα Ενέργειας στο Vulpix στο Bench σου. (Μπορείς να συνδέσεις μια κάρτα Ενέργειας σε οποιοδήποτε από τα Ροκέτομ σου που είναι στο παιχνίδι, όμως να θυμάσαι, μπορείς να συνδέσεις μόνο μια Ενέργεια ανά γύρο.)

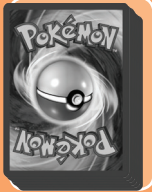
3 Χρησιμοποίησε την επίθεση Ember του Sizzlipede για να κάνεις 20 πόντους ζημιά στο Yamper στο Active Spot του αντιπάλου σου.



Ακολουθεί ο γύρος του αντιπάλου σου. Ζήτη του να γυρίσει στη σελίδα 9.

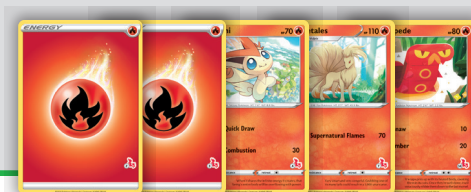
DISCARD
PILE

H B



BENCH

DISCARD
PILE



To Χέρι σου

Ο τέταρτος γύρος σου

1 Τράβα μια κάρτα. Είναι ένα Centiskorch!

2 Εξέλιξε το Sizzlipede σε Centiskorch! Το Centiskorch είναι η εξελιγμένη μορφή του Sizzlipede. Τα Ροκέμον όπως το Centiskorch που γράφουν **Stage 1** ή **Stage 2** είναι Εξελίξεις άλλων Ροκέμον, και μπορούν να παιχτούν ΜΟΝΟ πάνω από το Ροκέμον που φαίνεται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας.

Τοποθέτησε το Centiskorch πάνω από το Sizzlipede για να το εξελίξεις. Όλοι οι δείκτες ζημιάς που βρίσκονταν πάνω στο Sizzlipede βρίσκονται τώρα πάνω στο Centiskorch, και οι κάρτες Ενέργειας που είχαν συνδεθεί στο Sizzlipede είναι τώρα συνδεδεμένες στο Centiskorch. Μπορείς να εξελίξεις μόνο ένα Ροκέμον που ήταν ήδη στο παιχνίδι στο ξεκίνημα του τρέχοντος γύρου σου.

3 Σύνδεσε μια κάρτα Ενέργειας στο Centiskorch. Τώρα έχει τρεις Ενέργειες και μπορεί να χρησιμοποιήσει την επίθεση του Heat Blast.

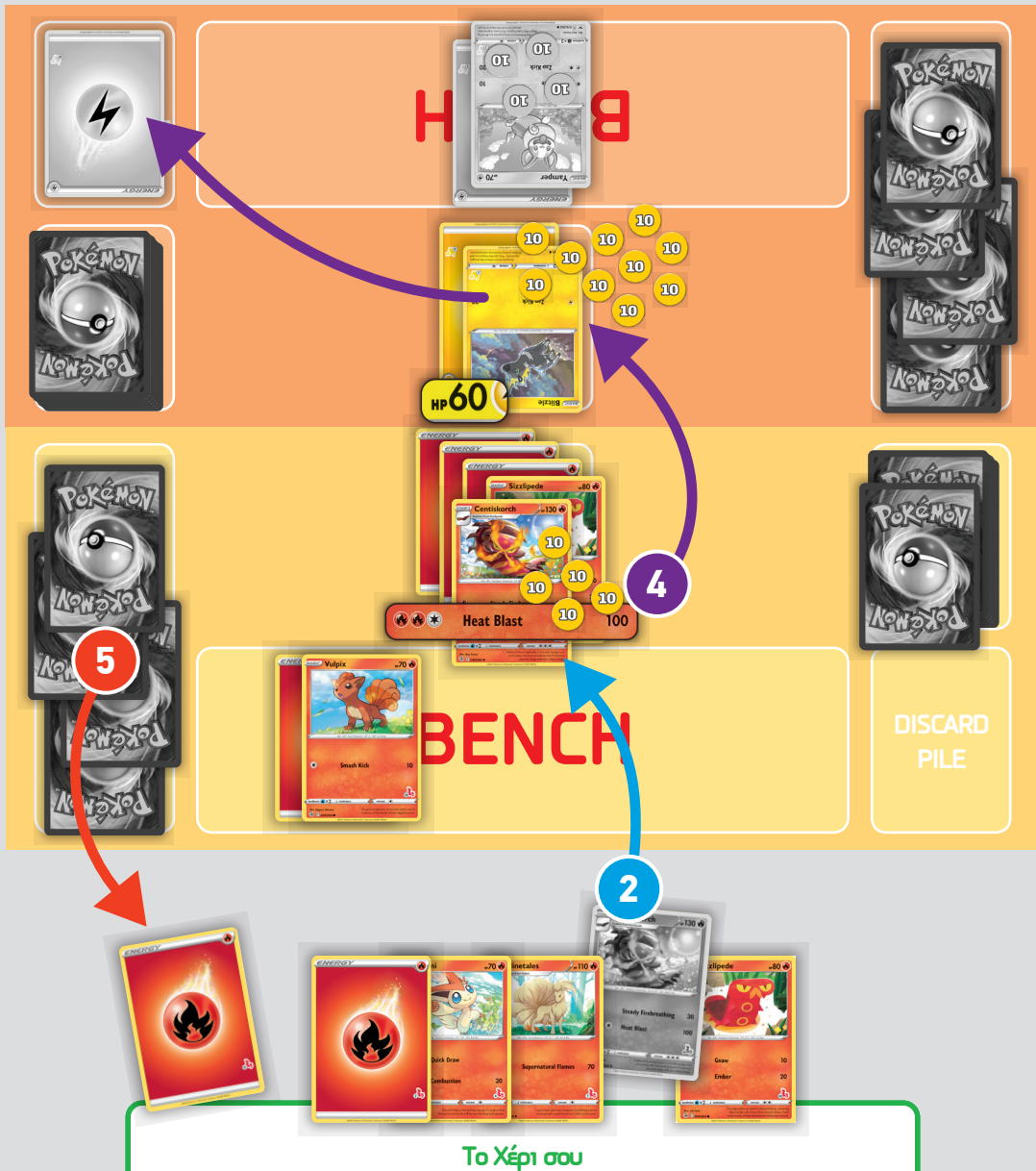
4 Πες στον αντίπαλο σου ότι επιτίθεσαι με Heat Blast, το οποίο κάνει 100 πόντους ζημιάς στο Blitzle. Αυτό θα προσθέσει περισσότερους δείκτες ζημιάς από τον αριθμό των HP του Blitzle, οπότε το Blitzle βγαίνει Knock Out! Το Ροκέμον και όλες οι συνδεδεμένες κάρτες του πάνε στο discard pile του αντιπάλου σου. Ο αντίπαλος σου στη συνέχεια επιλέγει ένα από τα Ροκέμον στο bench του και το μετακινεί στο Active Spot.

5 Πάρε μια από τις κάρτες Prize σου και πρόσθεσέ τη στο χέρι σου. Οι κάρτες Prize σου βρίσκονται στην αριστερή πλευρά του ταμπλό.



Ακολουθεί ο γύρος του αντιπάλου σου. Ζήτα του να γυρίσει στη σελίδα 11.

Ολοκλήρωσες την εισαγωγή. Γύρνα σελίδα για να δεις τι ακολουθεί!



Το Χέρι σου

Τι μπορείς να κάνεις στη διάρκεια του γύρου σου

1 Τράβα μια κάρτα
Αυτό πρέπει να το κάνεις στο ξεκίνημα κάθε γύρου

2 Τοποθέτησε Βασικά Ροκέμον στο Bench σου
Όσα θέλεις

3 Σύνδεσε 1 κάρτα Ενέργειας σε 1 από τα Ροκέμον σου
Μόνο μια φορά ανά γύρο

4 Υποχώρησε το Ενεργό Ροκέμον σου
Μόνο μια φορά ανά γύρο

5 Εξέλιξε Ροκέμον
Όσα θέλεις

6 Παίξε κάρτες Εκπαιδευτή
Όσες θέλεις, όμως μόνο 1 κάρτα Supporter ανά γύρο

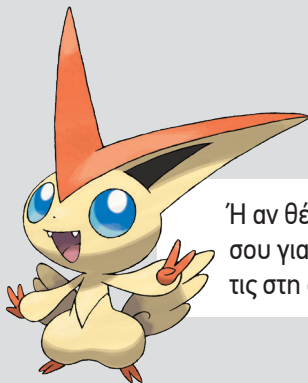
Κάνε Επίθεση με το Ενεργό σου Ροκέμον

Αν δεν μπορείς να επιτεθείς, πες στον αντίπαλο σου ότι ο γύρος σου τελείωσε.

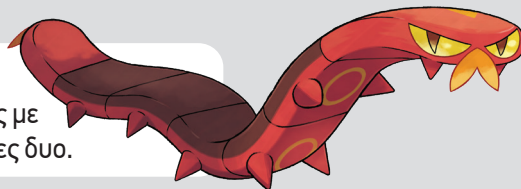


Αν αισθάνεσαι άνετος/η με τους κανόνες που έμαθες, συνέχισε να παίζεις το παιχνίδι μέχρι κάποιος παίκτης να πάρει όλες τις κάρτες Prize του, ή να βγάλει Knock Out όλα τα Ροκέμον του αντιπάλου του. Αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής!

Αν είσαι έτοιμος/η να παίξεις μόνος/η σου, μπορείς να ανακατέψεις τις τράπουλες σου και να ακολουθήσεις τους κανόνες της πλήρους προετοιμασίας στο Ευρετήριο Κανόνων, για να πάρεις διαφορετικές κάρτες και να έχεις διαφορετικές επιλογές κάθε φορά που παίζεις.



Ή αν θέλεις να ξαναπαίξεις την εισαγωγή για να φρεσκάρεις τις γνώσεις σου για τους κανόνες, μπορείς να επαναφέρεις τις τράπουλες βάζοντάς τις στη σειρά, όπως δείξαμε στη σελίδα 2.



Όταν πια θα αισθάνεσαι άνετος/η παίζοντας με αυτό τον τρόπο, μπορείς να δοκιμάσεις να παίζεις με την τράπουλα της **Eevee** αντί για μια από τις άλλες δυο.



BATTLE ACADEMY

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

©2022 Pokémon. ©1995–2022 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

POKÉMON

TRADING CARD GAME



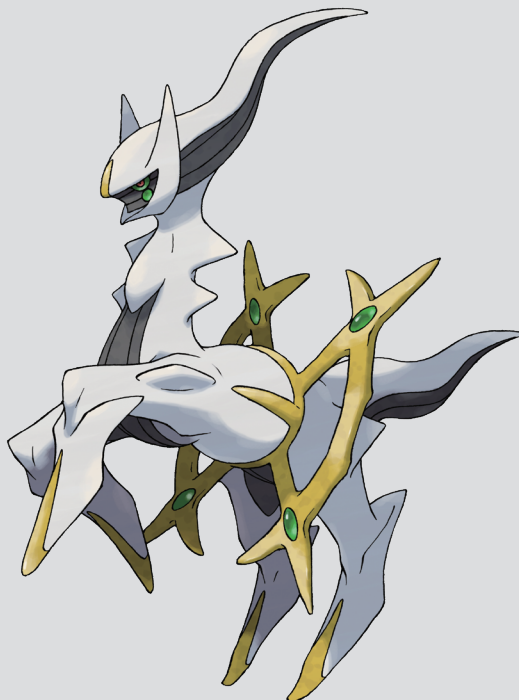
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ

Σταμάτα εδώ εκτός και αν έχεις ολοκληρώσει το εισαγωγικό παιχνίδι!

Καλωσόρισες στο Ευρετήριο Κανόνων! Αυτοί οι κανόνες θα σε βοηθήσουν να καταλάβεις τους όρους που σχετίζονται με το πιο προχωρημένο παιχνίδι στο Pokémon Trading Card Game.

Παίζοντας με την Τρίτη Τράπουλα

Όταν εξοικειωθείς με την Τράπουλα Κερανού του Pikachu και την Τράπουλα Φωτιάς της Cinderace, και είσαι έτοιμος/η για ένα πιο προχωρημένο παιχνίδι, μπορείς να δοκιμάσεις την Τράπουλα Σκοταδιού της Eevee ως εναλλακτική επιλογή. Κάθε παίκτης ανακατεύει την τράπουλα του πριν το παιχνίδι. Δοκιμάστε αυτούς τους νέους, πιο προχωρημένους κανόνες κατά τη διάρκεια της παρτίδας.



Προετοιμασία Προχωρημένου Παιχνιδιού

1. Κάνε χειραψία με τον αντίπαλό σου.
2. Στρίψε ένα νόμισμα. Ο νικητής αποφασίζει ποιος θα παίξει πρώτος.
(Αυτό είναι σημαντικό γιατί ο παίκτης που παίζει πρώτος δεν μπορεί να επιτεθεί ή να παίξει μια κάρτα Supporter στον πρώτο του γύρο.)
3. Ανακάτεψε την τράπουλα σου. Κατόπιν, τράβα 7 κάρτες και κράτα τις στο χέρι σου.
(Μόνο για το εισαγωγικό παιχνίδι, έπαιξες με αυτές τις κάρτες ανοιχτές πάνω στο τραπέζι – όμως τις περισσότερες φορές θα κρατάς τις κάρτες στο χέρι, και ο αντίπαλος σου δεν θα μπορεί να τις δει πριν παίξεις.)
4. Έλεγξε αν έχεις κάποιο Βασικό Ροκέμον στο χέρι σου.
(Αν δεν έχεις, δες το κεφάλαιο Προσαρμογή παρακάτω.)
5. Τοποθέτησε 1 από τα Βασικά Ροκέμον σου **κλειστό** στο Active Spot. Αυτό θα είναι το Ενεργό Ροκέμον σου όταν ξεκινήσει το παιχνίδι. (Στο εισαγωγικό παιχνίδι, το έπαιξες ανοιχτό.)
6. Μπορείς να τοποθετήσεις έως 5 Βασικά Ροκέμον κλειστά στο Bench σου. (Στο εισαγωγικό παιχνίδι, παρέλειψες αυτό το βήμα και έπαιξες τα άλλα Βασικά Ροκέμον σου σε επόμενους γύρους.)
7. Τοποθέτησε τις 6 πρώτες κάρτες της τράπουλας σου κλειστές σε μια άκρη ως τις κάρτες Prize σου. (Στο εισαγωγικό παιχνίδι οι κάρτες Prize ήταν 4 για να είναι συντομότερη η παρτίδα.)
8. Και οι δυο παίκτες ανοίγουν τα Ροκέμον στο Active Spot και το Bench και ξεκινάει το παιχνίδι!

Προσαρμογή

Αν δεν έχεις Βασικά Ροκέμον στο πρώτο σου χέρι 7 καρτών, δείξε τις κάρτες σου στον αντίπαλο, ανακάτεψε τις πίσω στην τράπουλα σου, και τράβα 7 νέες κάρτες. Ξανακάνε το αν και πάλι δεν βρεις κανένα Βασικό Ροκέμον. Όταν βρεις ένα Βασικό Ροκέμον, ο αντίπαλος σου μπορεί να τραβήξει μια κάρτα για κάθε φορά που τράβηξες καινούργιο χέρι.

A

- Active Spot... 4
- Alolan Pokémon... 17
- Asleep... 23
- Αμυνόμενο Pokémon ... 10

B

- Bench ... 9
- Burned ... 23
- Βασικό Pokémon ... 11
- Βήματα Ενός Γύρου ... 15

C

- Confused ... 24

E

- Είδη Καρτών ... 6
- Ειδικά Pokémon ... 12
- Ειδικές Κάρτες Ενέργειας ... 6
- Ειδικές Καταστάσεις ... 23
- Ελέγχοντας Weakness & Resistance ... 21
- Έλεγχος Pokémon ... 20
- Ενεργό Pokémon... 4
- Εξέλιξη ... 10
- Επίθεση ... 4
- Επίθεση GX ... 12

G

- Galarian Pokémon ... 18

H

- HP ... 19

I

- Ιδιότητες ... 19

Ξ

- Ξαφνικός Θάνατος ... 26

K

- Knock Out ... 5
- Και μετά; ... 26
- Κάρτες Item ... 7
- Κάρτες Prize ... 22
- Κάρτες Stadium ... 8
- Κάρτες Supporter ... 8
- Κάρτες Trainer ... 7
- Κάρτες Ενέργειας ... 6

L

- Lost Zone ... 18

M

- Μέρη μιας Κάρτας Pokémon ... 19

N

- Νίκη ... 26

P-Π

- Paralyzed ... 24
 - Poisoned ... 25
 - Pokémon Tools ... 7
 - Pokémon V ... 13
 - Pokémon VMAX ... 13
 - Pokémon VSTAR ... 13
 - Pokémon V-UNION ... 14
 - Pokémon Τοπική Παραλλαγή ... 17
 - Pokémon-GX ... 12
 - Prism Star ... 14
 - Προετοιμασία Προχωρημένου Παιχνιδιού ... 2
 - Προσαρμογή ... 2
 - Πως να Συνέλθεις από Ειδικές Καταστάσεις ... 25
- ## R
- Resistance ... 21

S-Σ

- Stage 1 Pokémon ... 11
- Stage 2 Pokémon ... 11
- Στρίψιμο Νομίσματος ... 9

T

- TAG TEAM Pokémon-GX ... 12
- Τοποθετώντας Δείκτες Ζημιάς ... 10

V

- VSTAR Power ... 14

W

- Weakness ... 21

Υ

- Υποχωρώντας ... 22

Z

- Ζημιά ... 9

Ενεργό Pokémon

Το Ενεργό (Active) Pokémon ενός παίκτη είναι το Pokémon στο Active Spot του. Αυτό το Pokémon χρησιμοποιείται για να επιτίθεται. Κάθε παίκτης μπορεί να έχει μόνο 1 Ενεργό Pokémon κάθε στιγμή. Αν το Ενεργό Pokémon σου βγει Knock Out, μετακίνησε ένα νέο Pokémon από το Bench στο Active Spot για να το αντικαταστήσει. Αν οποιαδήποτε στιγμή ο αντίπαλος σου δεν έχει Pokémon στο παιχνίδι, νικάς το παιχνίδι.

Active Spot

Αυτή είναι η θέση στην επιφάνεια παιχνιδιού που πρέπει να τοποθετήσεις το Ενεργό Pokémon σου. Είναι στο κέντρο της επιφάνειας, πάνω από το Bench.

Επίθεση

Επίθεση (Attacking) είναι όταν το Ενεργό Pokémon σου, με αρκετή Ενέργεια συνδεδεμένη, χρησιμοποιεί 1 από τις επιθέσεις του στο αντίπαλο Pokémon.

Υπάρχουν 4 βήματα στην επίθεση:

- 1. Διάλεξε την επίθεση** που θέλεις να χρησιμοποιήσεις, και έλεγξε αν έχεις τον σωστό αριθμό και είδος Ενέργειας συνδεδεμένο στο Ενεργό Pokémon σου. Για κάθε σύμβολο Ενέργειας στα αριστερά του ονόματος της επίθεσης, πρέπει να έχεις μια κάρτα ενέργειας του ίδιου είδους. (Το άχρωμο σύμβολο ⚡ είναι σαν μπαλαντέρ – οποιοδήποτε είδος Ενέργειας ταιριάζει με το ⚡.) Αν έχεις τη σωστή Ενέργεια, ανακοίνωσε ποια επίθεση χρησιμοποιείς.
- 2. Έλεγξε Weakness και Resistance** του Ενεργού Pokémon του αντιπάλου. Αυτό μπορεί να επηρεάσει πόση ζημιά θα κάνει η επίθεση. (Δες Ελέγχοντας Weakness και Resistance στη σελ. 21)



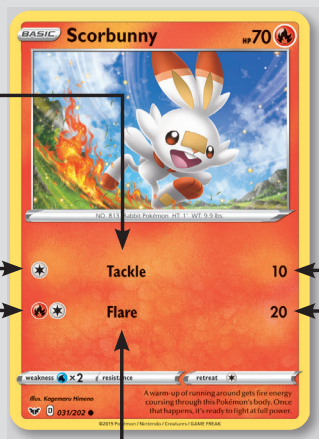
3. Τοποθέτησε τους ανάλογους δείκτες ζημιάς στο Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σου. Να θυμάσαι ότι τα αποτελέσματα των Ιδιοτήτων και των καρτών Trainer μπορούν να αλλάξουν το ποσό της ζημιάς που παίρνει ένα Ροκέμον. Μετά την επίθεση, δες αν έβγαλες Knock Out το Ροκέμον του αντιπάλου σου. Αν το Ροκέμον του αντιπάλου σου έχει δείκτες ζημιάς ίσους ή περισσότερους από τους HP του, τότε βγήκε Knock Out. Αν το Ροκέμον σου δεν έκανε αρκετή ζημιά για να βγάλει Knock Out το αντίπαλο Ροκέμον, δεν πειράζει! Οι δείκτες ζημιάς παραμένουν σε αυτό.

4. Εφάρμοσε άλλες επιπλέον ιδιότητες της επίθεσης του Ροκέμον σου.

Μετά την επίθεση σου, ο γύρος σου τελειώνει. Βεβαιώσου ότι θα κάνεις ό,τι άλλο θέλεις να κάνεις κατά τη διάρκεια του γύρου σου πριν επιτεθείς.

Παράδειγμα Επίθεσης


Το Ενεργό Ροκέμον σου είναι το Scorbunny! Η επίθεση Tackle του Scorbunny προκαλεί 10 πόντους ζημιά στο Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σου και απαιτεί 1 Ενέργεια οποιουδήποτε είδους.



Αυτή η επίθεση λέγεται Tackle.

Το Scorbunny χρειάζεται 1 από οποιοδήποτε είδος Ενέργειας συνδεδεμένο για να χρησιμοποιήσει αυτή την επίθεση.

Το Tackle κάνει 10 πόντους ζημιά στο Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σας.

Το Scorbunny χρειάζεται 2 Ενέργειες συνδεδεμένες για να χρησιμοποιήσει το Flare: 1 Ενέργεια  και 1 από οποιοδήποτε είδος Ενέργειας.

Αυτή η επίθεση λέγεται Flare.

Το Flare κάνει 20 πόντους ζημιά στο Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σας.


Είδη Καρτών

Το Pokémon Trading Card Game αποτελείται από 3 είδη καρτών: Pokémon, κάρτες Ενέργειας και κάρτες Trainer. Το είδος της κάρτας φαίνεται στην κορυφή της κάρτας. Ένα Pokémon έχει το όνομά του κατά μήκος της κορυφής της κάρτας. Οι κάρτες Ενέργειας λένε «Energy» στην πάνω αριστερή γωνία και δείχνουν το σύμβολο του είδους Ενέργειας πάνω δεξιά. Οι κάρτες Trainer λένε «Trainer» στην πάνω αριστερή γωνία πάνω από το όνομα της κάρτας, και το συγκεκριμένο είδος κάρτας Trainer αναγράφεται πάνω δεξιά.

Κάρτες Ενέργειας

Οι κάρτες Ενέργειας (Energy cards) παρέχουν Ενέργεια ενός συγκεκριμένου είδους που επιτρέπει στο Pokémon να χρησιμοποιήσει τις επιθέσεις του όταν η κάρτα είναι συνδεδεμένη. Οι κάρτες Ενέργειας δεν ξεσκαρτάρονται όταν χρησιμοποιείς μια επίθεση, εκτός και αν η επίθεση λέει κάτι άλλο. (Δες Επίθεση, σελ. 4)

Σύνδεση μιας κάρτας Ενέργειας σημαίνει να την τοποθετήσεις κάτω από ένα Ενεργό ή καθισμένο στο Bench Pokémon.

Η ενέργεια έρχεται σε όλα αυτά τα είδη: 

Οι κάρτες Ενέργειας ξεσκαρτάρονται από το Pokémon όταν υποχωρήσει (Δες Υποχωρώντας, σελ. 22).



Ειδικές Κάρτες Ενέργειας

Εκτός από τις βασικές κάρτες ενέργειας που θα βρεις σε αυτές τις τράπουλες, υπάρχουν και Ειδικές κάρτες Ενέργειας (Special Energy cards). Αν και αυτές οι κάρτες παρέχουν και Ενέργεια, συνήθως έχουν επιπλέον ιδιότητες ή ειδικούς κανόνες που πρέπει να εφαρμόσεις. Το κείμενο κάθε Ειδικής κάρτας Ενέργειας σου λέει πως λειτουργεί.

Κάρτες Trainer

Οι κάρτες Trainer (Εκπαιδευτή) είναι χρήσιμες κάρτες που σε βοηθούν να αποκτήσεις προνόμια στο παιχνίδι σου. Οι κάρτες Trainer έρχονται σε τρεις κατηγορίες: Item, Stadium και Supporter. Καθεμιά έχει διαφορετικά προνόμια όταν την προσθέσεις στην τράπουλα σου!



Κάρτες Item

Οι κάρτες Item (Αντικειμένου) είναι το πιο βασικό είδος καρτών Trainer. Τις παίζεις κατά τη διάρκεια του γύρου σου και μπορείς να παίζεις όσες κάρτες item θέλεις πριν επιτεθείς. Όταν παιχτούν, συνήθως πάνε στα σκάρτα σου.

Κάρτες Item: Pokémon Tools

Μια κάρτα Pokémon Tool (Εργαλείου) είναι ένα ειδικό είδος κάρτας Item. Αντί να την ξεσκαρτάρεις, την συνδέεις (την βάζεις από κάτω) σε 1 από τα Pokémon σου, όπου και προσφέρει σε αυτό το Pokémon μια ειδική ιδιότητα. Κάθε Pokémon μπορεί να έχει μόνο 1 Pokémon Tool συνδεδεμένο κάθε στιγμή. Όταν τα Pokémon Tools συνδεθούν σε ένα Pokémon, δεν μπορούν να απομακρυνθούν εκτός και αν το αναφέρει η ιδιότητα μιας κάρτας. Αν το Pokémon βγει Knock Out, το Pokémon tool που τυχόν έχει πάει και αυτό στα σκάρτα.



Κάρτες Supporter

Παρόμοια με μια κάρτα item, οι κάρτες Supporter (Υποστηρικτική) μπορούν να σε βοηθήσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορείς να παίξεις μόνο 1 κάρτα Supporter κατά τη διάρκεια του γύρου σου. Ο παίκτης που παίζει πρώτος δεν μπορεί να παίξει κάρτα Supporter στον πρώτο του γύρο.



Trainer Stadium



Κάρτες Stadium

Οι κάρτες Stadium (Σταδίου) είναι κάρτες Trainer που μένουν στο παιχνίδι όταν τις παίξεις. Κάθε Stadium επηρεάζει και τους δυο παίκτες.

Μόνο 1 Stadium μπορεί να είναι στο παιχνίδι κάθε στιγμή – αν ένα καινούργιο έρθει στο παιχνίδι, ξεσκάρταρε το παλιό και τερμάτισε την επιρροή του. Μπορείς να παίξεις μόνο 1 κάρτα Stadium σε κάθε γύρο.





ΒΑΣΙΚΑ ΡΟΚΕΜΟΝ ΣΤΟ BENCH

Bench

Η γραμμή στο κάτω μέρος του χώρου σου είναι το Bench (Πάγκος). Εκεί παίζεις τα νέα Βασικά Ροκέμον σου. Μπορεί να χωρέσει έως 5 Ροκέμον, οπότε αν έχεις ήδη 5 Ροκέμον εκεί, δεν μπορείς να παίξεις κάποιο νέο Βασικό Ροκέμον.

Στρίψιμο Νομίσματος

Αν μια επίθεση ή Ιδιότητα απαιτεί το στρίψιμο νομίσματος (coin flip), μπορείς να ρίξεις ένα νόμισμα ή να ρίξεις ένα ζάρι για να καθορίσεις το αποτέλεσμα. Αν ρίξεις ένα κλασσικό ζάρι, ένας ζυγός αριθμός είναι το ένα αποτέλεσμα, και ένας μονός αριθμός το άλλο.

Ζημιά

Ο βασικός σκοπός των περισσότερων επιθέσεων είναι να κάνεις ζημιά (damage) στο Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου. Η ποσότητα της ζημιάς είναι ο αριθμός που αναγράφεται στην δεξιά πλευρά της κάρτας, μετά το όνομα της επίθεσης. Αν μια επίθεση κάνει ζημιά, ο παίκτης τοποθετεί δείκτες ζημιάς πάνω στο Ροκέμον του αντιπάλου. Η ζημιά δεν αφαιρείται από ένα Ροκέμον εκτός και αν μια άλλη ιδιότητα κάρτας το θεραπεύσει. Η ζημιά παραμένει σε ένα Ροκέμον ακόμα και αν μετακινηθεί στο Bench.

Αν η ζημιά σε ένα Ροκέμον γίνει ίση ή μεγαλύτερη των HP του, τότε βγαίνει Knock Out.

Τοποθετώντας Δείκτες Ζημιάς

Αν μια ιδιότητα λείπει να βάλεις ένα δείκτη ζημιάς σε ένα Ροκέμον, κάθε δείκτης ζημιάς αντιστοιχεί σε 10 πόντους ζημιάς. Η τοποθέτηση δεικτών ζημιάς είναι διαφορετική από το να κάνεις ζημιά, και δεν επηρεάζεται από Weakness, Resistance, ή άλλες ιδιότητες που αλλάζουν τη ζημιά από επιθέσεις.

Αμυνόμενο Ροκέμον

Το Αμυνόμενο Ροκέμον είναι το Ροκέμον στο Active Spot του αντιπάλου σου. Είναι ο στόχος των επιθέσεων του Ενεργού Ροκέμον σου, εκτός και αν η επίθεση λείπει κάτι άλλο.

Εξέλιξη

Κάποια Ροκέμον εξελίσσονται (evolve) σε άλλα Ροκέμον – συχνά μεγαλύτερα Ροκέμον με ισχυρότερες επιθέσεις και περισσότερους ΗΡ. Για να εξελίξεις ένα Ροκέμον, πρέπει να έχεις ένα Ροκέμον στο χέρι σου που να λείπει «Evolves from Χ», όπου Χ είναι το όνομα ενός Ροκέμον που έχεις στο παιχνίδι.

Δεν μπορείς να εξελίξεις ένα Ροκέμον κατά τη διάρκεια του γύρου που το έβαλες στο παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένου οποιουδήποτε Εξελιγμένου Ροκέμον που ήδη έπαιξες κατά τη διάρκεια αυτού του γύρου). Επίσης δεν μπορείς να εξελίξεις ένα Ροκέμον κατά τη διάρκεια του πρώτου σου γύρου.

Όταν ένα Ροκέμον εξελίσσεται, κρατάει όλες τις κάρτες που είναι συνδεδεμένες πάνω του (κάρτες Ενέργειας, κάρτες Εξέλιξης κλπ) και όποιους δείκτες ζημιάς έχει. Η επίδραση επιθέσεων ή Ειδικών Καταστάσεων που επηρεάζουν το Ροκέμον – όπως Asleep, Confused ή Poisoned – σταματάει όταν εξελιχθεί. Ένα Ροκέμον δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τις επιθέσεις ή Ιδιότητες της προηγούμενης Εξέλιξης του. Τα Ροκέμον μπορούν να εξελιχθούν ενώ βρίσκονται στο Active Spot ή στο Bench σου.



Βασικά Pokémon

Τα Βασικά (Basic) Pokéμον σημειώνονται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας. Τα Βασικά Pokéμον μπορούν να παιχτούν κατευθείαν από το χέρι σου στο Bench σου.



Stage 1 Pokéμον

Ένα Stage 1 (Φάσης 1) Pokéμον είναι ένα Εξελιγμένο Pokéμον που μπορεί να παιχτεί στο αντίστοιχο Βασικό Pokéμον για να το εξελίξει. Το Raboot είναι ένα Stage 1 Pokéμον που μπορεί να παιχτεί στο Scorbunny.

Stage 2 Pokéμον

Ένα Stage 2 (Φάσης 2) Pokéμον είναι ένα Εξελιγμένο Pokéμον που μπορεί να παιχτεί στο αντίστοιχο Stage 1 Pokéμον για να το εξελίξει. Το Cinderace είναι ένα Stage 2 Pokéμον που μπορεί να παιχτεί στο Raboot.



Ειδικά Pokéμον

Κάποια Pokéμον ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα, κατέχοντας ειδικά προνόμια και κάποιες φορές μειονεκτήματα. Αυτά αναφέρονται εδώ.

Pokéμον-GX

Τα Pokéμον-GX είναι ειδικά Pokéμον με μια ισχυρή επίθεση GX.

Ένα Pokéμον-GX έχει το λογότυπο **GX** μετά το όνομά του.

Τα Pokéμον-GX μπορεί να είναι Βασικά, Stage 1, ή Stage 2.

(Δες Εξέλιξη, σελ. 10)

Όταν βγάλεις Knock Out το Pokéμον-GX του αντιπάλου σας, παίρνεις 2 κάρτες Prize αντί για 1.



Επίθεση GX

Κάθε Pokéμον-GX έχει μια ισχυρή επίθεση GX, όμως αυτή η επίθεση έχει ένα μειονέκτημα – μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο 1 επίθεση GX σε όλο το παιχνίδι, ακόμα και αν έχεις πολλά Pokéμον-GX στην τράπουλα σου. Όταν χρησιμοποιήσεις μια επίθεση GX, γύρνα τον ειδικό δείκτη GX ως υπενθύμιση ότι δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις άλλη επίθεση GX κατά τη διάρκεια αυτής της παρτίδας.



TAG TEAM Pokéμον-GX

Ένα TAG TEAM Pokéμον-GX είναι ένα ειδικό είδος Pokéμον-GX που περιλαμβάνει δυο (ή περισσότερα) Pokéμον που εργάζονται μαζί.

Είναι γενικά δυνατότερα από τα κανονικά Pokéμον-GX. Καθένα έχει μια επίθεση GX που δίνει ένα μπόνους αν ισχύουν συγκεκριμένες προϋποθέσεις.

Όταν βγάλεις Knock Out το TAG TEAM Pokéμον-GX του αντιπάλου σας, παίρνεις 3 κάρτες Prize αντί για 1.



Ποκέμον V

Τα Ποκέμον V είναι ισχυρά Βασικά Ποκέμον με πολλούς HP και ισχυρές επιθέσεις. Ένα Ποκέμον V έχει το λογότυπο **V** μετά το όνομα του Ποκέμον.

Αν βγάλεις Knock Out το Ποκέμον V του αντιπάλου σου, πάρε 2 κάρτες Prize αντί για 1.



Ποκέμον VMAX

Τα Ποκέμον VMAX είναι δυνατά Εξελεγμένα Ποκέμον που εξελίσσονται από συγκεκριμένα Ποκέμον V. Ένα Ποκέμον VMAX έχει το λογότυπο **VMAX** μετά το όνομά του. Τα περισσότερα Ποκέμον VMAX έχουν τουλάχιστον 300 HP, και είναι δύσκολο να τα νικήσεις στη μάχη.

Αν βγάλεις Knock Out το Ποκέμον VMAX του αντιπάλου σου, πάρε 3 κάρτες Prize αντί για 1.

Ποκέμον VSTAR

Τα Ποκέμον VSTAR είναι δυνατά Εξελεγμένα Ποκέμον που εξελίσσονται από συγκεκριμένα Ποκέμον V. Ένα Ποκέμον VSTAR έχει το λογότυπο **VSTAR** μετά το όνομα του. Τα Ποκέμον VSTAR έχουν μια ειδική Δύναμη VSTAR, που μπορεί να είναι μια επίθεση ή μια Ιδιότητα.

Αν βγάλεις Knock Out το Ποκέμον VSTAR του αντιπάλου σου, πάρε 2 κάρτες Prize αντί για 1.





Δύναμη VSTAR

Κάθε Ροκέμον VSTAR έχει μια ειδική δύναμη VSTAR, η οποία μπορεί να είναι μια επίθεση ή μια Ιδιότητα, όμως υπάρχει ένα μειονέκτημα – μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο 1 Δύναμη VSTAR σε όλο το παιχνίδι, ακόμα και αν έχεις πολλά Ροκέμον VSTAR στην τράπουλα σου. Όταν χρησιμοποιήσεις μια Δύναμη VSTAR, γύρνα τον ειδικό δείκτη VSTAR ως υπενθύμιση ότι δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις άλλη κατά τη διάρκεια αυτής της παρτίδας.

Ροκέμον V-UNION

Τα Ροκέμον V-UNION είναι ισχυρά Ροκέμον που αποτελούνται από τέσσερις διαφορετικές κάρτες που όλες έχουν το ίδιο όνομα. Όταν συναρμολογηθούν, οι τέσσερις κάρτες θεωρούνται ένα Ροκέμον με όλα τα κείμενα και των τεσσάρων καρτών. Ο μόνος τρόπος να παίξεις ένα είναι να έχεις και τις τέσσερις αυτές κάρτες στα σκάρτα και να τις παίξεις όλες ταυτόχρονα ως ένα Ροκέμον στο Bench σου. Μπορείς να παίξεις κάθε Ροκέμον V-UNION μόνο μια φορά κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας.

Αν βγάλεις Knock Out το Ροκέμον V-UNION του αντιπάλου σου, πάρε 3 κάρτες Prize αντί για 1.



Prism Star

Οι κάρτες Prism Star είναι ισχυρές κάρτες με μερικούς ειδικούς κανόνες. Μπορείς να έχεις μόνο 1 κópια από κάθε κάρτα Prism Star στην τράπουλα σου.

Αν μια κάρτα prism Star θα πήγαινε στα σκάρτα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πηγαίνει αντ' αυτών στη Lost Zone. (Δες Lost Zone, σελ. 18)

Βήματα ενός Γύρου:

Κάθε γύρος έχει 3 κύρια βήματα:

1. Τράβα μια κάρτα..

Ξεκίνα τον γύρο σου τραβώντας μια κάρτα. Αν δεν μπορείς να τραβήξεις μια κάρτα από την τράπουλα σου στο ξεκίνημα του γύρου σου επειδή δεν έχεις άλλες κάρτες, το παιχνίδι τελειώνει, και ο αντίπαλος σου είναι ο νικητής. (Δες Νικώντας, σελ. 26)

2. Εκτέλεσε οποιεσδήποτε από τις παρακάτω ενέργειες με οποιαδήποτε σειρά:

A. Τοποθέτησε κάρτες Βασικών Ροκέμον από το χέρι σου στο bench (όσες φορές θέλεις).

Διάλεξε ένα Βασικό Ροκέμον από το χέρι σου και τοποθέτησε το ανοιχτό στο Bench σου. Το bench σου μπορεί να χωρέσει έως 5 Ροκέμον. (Δες Βασικά Ροκέμον, σελ. 11)

B. Εξέλιξε ένα Ροκέμον (όσες φορές θέλεις).

Αν έχεις μια κάρτα στο χέρι σου που λέει «Evolves from X», και X είναι το όνομα του Ροκέμον που είχες στο παιχνίδι στο ξεκίνημα του γύρου σου, μπορείς να παίξεις αυτή την κάρτα από το χέρι σου πάνω από το X. Αυτό ονομάζεται «εξέλιξη» ενός Ροκέμον. (Δες Εξέλιξη, σελ. 10)

Γ. Σύνδεσε μια κάρτα Ενέργειας από το χέρι σου σε 1 από τα Ροκέμον σου (μια φορά ανά γύρο).

Πάρε μια κάρτα Ενέργειας από το χέρι σου και τοποθέτησέ την κάτω από το Ενεργό Ροκέμον σου ή 1 από τα Ροκέμον στο Bench. (Δες Κάρτες Ενέργειας, σελ. 6)

Δ. Πάιξε κάρτες Trainer (όσες θέλεις, όμως μόνο 1 κάρτα Supporter και 1 κάρτα Stadium ανά γύρο)

Όταν παίξεις μια κάρτα Trainer, διάβασε δυνατά το κείμενο της, κάνε ό,τι λέει το κείμενο, και εφάρμοσε τον κανόνα στη βάση της κάρτας. Ξεσκορτάρισε τις κάρτες Item και Supporter αφού τις χρησιμοποιήσεις. Οι κάρτες Stadium παραμένουν στο παιχνίδι. (Δες Κάρτες Trainer, σελ. 7)

Ε. Υποχώρησε το Ενεργό Ροκέμον σου (μόνο μια φορά ανά γύρο).

Για να υποχωρήσεις ένα Ροκέμον, πρέπει να ξεσκαρτάρεις 1 Ενέργεια από το Ενεργό Ροκέμον σου για κάθε * που εμφανίζεται στο Κόστος Υποχώρησης του. Αν δεν υπάρχει *, υποχωρεί δωρεάν. Κατόπιν, ανταλλάσσεις το Ροκέμον που υποχωρεί με ένα Ροκέμον από το Bench σου. Κράτα τους δείκτες ζημιάς και όλες τις συνδεδεμένες κάρτες στο Ροκέμον που ανταλλάσσεις. Αν υποχωρήσεις, μπορείς ακόμα να επιτεθείς με το νέο σου Ενεργό Ροκέμον. (Δες Υποχωρώντας, σελ. 22)

Ζ. Χρησιμοποίησε Ιδιότητες (όσες θέλεις).

Ορισμένα Ροκέμον έχουν ειδικές Ιδιότητες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις πολλές από αυτές πριν την επίθεση σου. Φρόντισε να ανακοινώσεις ποιες Ιδιότητες θα χρησιμοποιήσεις ώστε ο αντίπαλος σου να γνωρίζει τι κάνει. (Δες Ιδιότητες, σελ. 19)

3. Επίθεση. Και μετά, τελειώνει ο γύρος σου.

Όταν είσαι έτοιμος/η να επιτεθείς, βεβαιώσου ότι έχεις κάνει ότι θα ήθελες να κάνεις στο βήμα 2, γιατί η επίθεση είναι το τελευταίο πράγμα που μπορείς να κάνεις στο γύρο σου.

Έλεγξε την Ενέργεια που είναι συνδεδεμένη στο Ενεργό Ροκέμον σου για να βεβαιωθείς ότι έχεις το σωστό είδος και ποσότητα Ενέργειας που χρειάζεται για να επιτεθεί. (Δες Κάρτες Ενέργειας, σελ. 6)

Επίσης, έλεγξε τα Weakness και Resistance του Ενεργού Ροκέμον του αντιπάλου σου. (Δες Ελέγχοντας Weakness & Resistance, σελ. 21)

Κατόπιν, τοποθέτησε δείκτες ζημιάς στο Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σου (Δες Επίθεση, σελ. 5)



Ροκέμον Τοπική Παραλλαγή

Ορισμένα Ροκέμον έχουν διαφορετικές μορφές που είναι συγκεκριμένες για την περιοχή που ζουν. Αυτά τα Ροκέμον συχνά έχουν διαφορετική εμφάνιση από την αρχική τους μορφή. Ένα Ροκέμον Τοπική Παραλλαγή έχει διαφορετικό όνομα κάρτας από το αρχικό Ροκέμον (για παράδειγμα: τα Meowth, Alolan Meowth, και Galarian Meowth όλα έχουν διαφορετικά ονόματα), οπότε όταν φτιάχνεις την τράπουλα σου, μπορείς να συμπεριλάβεις 4 κόπιες από το καθένα.

Alolan Ροκέμον

Τα Alolan Ροκέμον είναι από την περιοχή Αιολα. Η λέξη «Alolan» είναι μέρος του ονόματος του Ροκέμον – πράγμα που περιορίζει σε ποιο Ροκέμον μπορεί να εξελιχθεί, αφού ένα Ροκέμον μπορεί να εξελιχθεί μόνο από αυτό που απεικονίζεται στην κάρτα του. (Δες Εξέλιξη, σελ. 10)



Galarian Pokémon

Τα Galarian Pokémon είναι από την περιοχή Galar. Η λέξη «Galarian» είναι μέρος του ονόματος του Pokémon – πράγμα που περιορίζει σε ποιο Pokémon μπορεί να εξελιχθεί, αφού ένα Pokémon μπορεί να εξελιχθεί μόνο από αυτό που απεικονίζεται στην κάρτα του. (Δες Εξέλιξη, σελ. 10)



Lost Zone

Όσες κάρτες τοποθετούνται στην Lost Zone (Ζώνη Χαμένων) αφαιρούνται από το παιχνίδι και πάνε στην άκρη. Κάθε παίκτης πρέπει να ελέγχει τη Lost Zone του κρατώντας τις κάρτες σε ξεχωριστή στοίβα, παρόμοια με τα σκάρτα. Κάποιες κάρτες μπορεί να αναφέρονται σε κάρτες που έχουν τοποθετηθεί στη Lost Zone, ειδικάως δεν χρησιμοποιούνται άλλο στο παιχνίδι.

Μέρη μιας Κάρτας Ροκέμον

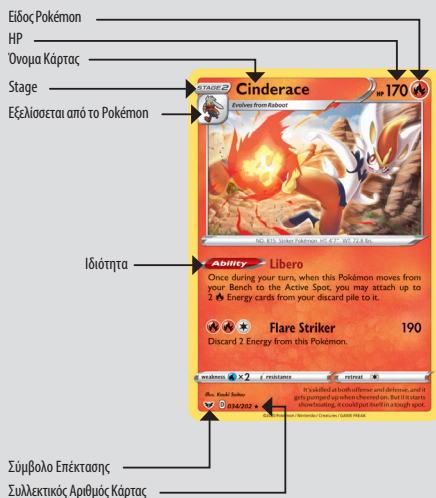
Ιδιότητες

Κάποια Ροκέμον έχουν Ιδιότητες. Μια Ιδιότητα είναι διαφορετική από μια επίθεση. Κάθε Ιδιότητα είναι διαφορετική, οπότε διάβασε προσεκτικά πως λειτουργεί καθεμία. Κάποιες πρέπει να τις επιλέξεις για να ενεργοποιηθούν. Κάποιες λειτουργούν μόνο αν ισχύει μια προϋπόθεση ή σε κάποια συγκεκριμένη στιγμή σε ένα γύρο. Άλλες λειτουργούν διαρκώς. Φρόντισε να ανακοινώσεις ποιες Ιδιότητες χρησιμοποιείς για να γνωρίζει ο αντίπαλος σου τι κάνεις.

Οι Ιδιότητες δεν θεωρούνται επιθέσεις, οπότε το Ροκέμον σου εξακολουθεί να μπορεί να επιτεθεί αφού χρησιμοποιήσεις μια Ιδιότητα. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις Ιδιότητες και από το Ενεργό Ροκέμον σου, και από αυτά στο Bench.

HP

Οι HP, που είναι τα αρχικά των λέξεων Hit Points (Πόντοι Ζωής), είναι η ποσότητα ζημιάς που μπορεί να δεχτεί ένα Ροκέμον πριν βγει Knock Out. Οι HP φαίνονται στην πάνω δεξιά γωνία. Αν ένα Ροκέμον έχει ζημιά που είναι ίση ή μεγαλύτερη από τους HP του, βγαίνει Knock Out.



Έλεγχος Pokémon

Ο Έλεγχος (Checkup) Pokémon συμβαίνει αφού τελειώσει ο γύρος σου, πριν ξεκινήσει ο γύρος του αντιπάλου σου. Ο Έλεγχος Pokémon είναι όταν φροντίζεις για τις Ειδικές Καταστάσεις. (Δες σελ. 23)

Κατά τη διάρκεια του Ελέγχου Pokémon, εκτελείς τις ακόλουθες ενέργειες για να προετοιμαστείς για τον επόμενο γύρο.

1. Φρόντισε για τις όποιες Ειδικές Καταστάσεις στο Ενεργό Pokémon σου με αυτή τη σειρά: Poisoned, Burned, Asleep, και Paralyzed.
2. Αν το Ενεργό Pokémon σου είναι Poisoned, τώρα είναι που θα πάρει ζημιά από το δηλητήριο. Τοποθέτησε έναν δείκτη ζημιάς στο Ενεργό Pokémon σου.
3. Αν το Ενεργό Pokémon σου είναι Burned, τώρα είναι που θα πάρει ζημιά από το κάψιμο. Τοποθέτησε 2 δείκτες ζημιάς στο Ενεργό Pokémon σου, και μετά στρίψε ένα νόμισμα. Αν κερδίσεις το Pokémon συνεχεται (αφαίρεσε τον δείκτη Burn). Οι δείκτες ζημιάς μένουν στο Pokémon.
4. Αν το Ενεργό Pokémon σου είναι Asleep, στρίψε ένα νόμισμα. Αν κερδίσεις το Pokémon ξυπνάει (γύρισε το στην όρθια θέση). Αν χάσεις το Pokémon σου θα παραμείνει Asleep μέχρι τον επόμενο Έλεγχο Pokémon.
5. Όταν το Ενεργό Pokémon σου γίνει Paralyzed, θα συνέλθει κατά τη διάρκεια του Ελέγχου Pokémon μετά τον επόμενο γύρο σου. Γύρισε την κάρτα στην αρχική της στάση.



Ελέγχοντας Weakness & Resistance

Η κάτω αριστερή γωνία της κάρτας δείχνει αν ένα Ροκέμον έχει Weakness ή Resistance.

Weakness

Τα περισσότερα Ροκέμον έχουν Weakness (Αδυναμία). Αν το Ροκέμον σου έχει Weakness σε ένα συγκεκριμένο είδος, αυτό σημαίνει ότι θα πάρει διπλή ζημιά από αυτό το είδος Ροκέμον στη μάχη. Αν το σύμβολο Ενέργειας δίπλα στη Weakness ενός Ροκέμον ταιριάζει με το είδος του Επιτιθέμενου Ροκέμον του αντιπάλου, θα πάρει περισσότερη ζημιά από την επίθεση. Έλεγξε και εφαρμόσε την Weakness πριν ελέγξεις και εφαρμόσεις την Resistance.

Resistance

Κάποια Ροκέμον έχουν Resistance (Αντίσταση). Αν το Ροκέμον σου έχει Resistance σε ένα συγκεκριμένο είδος, αυτό σημαίνει ότι θα πάρει λιγότερη ζημιά από αυτό το είδος Ροκέμον στη μάχη. Αν το σύμβολο Ενέργειας δίπλα στη Resistance ενός Ροκέμον ταιριάζει με το είδος του Επιτιθέμενου Ροκέμον του αντιπάλου, θα πάρει λιγότερη ζημιά από την επίθεση.



Κάρτες Prize

Κάθε παίκτης ξεκινάει με 6 κάρτες Prize (Βραβεία). Όταν ένα Ροκέμον του αντιπάλου βγει Knock Out, παίρνεις μια από τις κάρτες Prize σου. Ο πρώτος παίκτης που θα πάρει όλες τις κάρτες Prize του είναι ο νικητής.

Ορισμένα Ροκέμον, όπως τα Ροκέμον V ή τα Ροκέμον-GX, δίνουν περισσότερες από 1 κάρτες Prize για ένα Knock Out. Αυτός ο κανόνας φαίνεται στην κάτω δεξιά γωνία της κάρτας.



Το Shinx έχει Κόστος Υποχώρησης 1.

Υποχωρώντας

Η υποχώρηση (retreat) ενός Ροκέμον σου επιτρέπει να μετακινήσεις ένα Ροκέμον από το Active Spot και να το ανταλλάξεις με ένα Ροκέμον από το Bench σου. Στους περισσότερους γύρους, πιθανότατα δεν θα υποχωρήσεις το Ροκέμον σου.

Για να υποχωρήσεις το Ενεργό Ροκέμον σου, πρέπει να ξεσκαρτάρεις 1 Ενέργεια από αυτό για κάθε * που υπάρχει στο Κόστος Υποχώρησης στην κάτω δεξιά γωνία της κάρτας. Αν δεν εμφανίζεται εκεί Κόστος Υποχώρησης, μπορείς να υποχωρήσεις το Ροκέμον σου δωρεάν!

Όταν ένα Ροκέμον υποχωρεί, όλοι οι δείκτες ζημιάς του παραμένουν πάνω του, όμως συνέρχεται από τις Ειδικές Καταστάσεις Burned, Confused και Poisoned. Όλες οι επιδράσεις από επιθέσεις επίσης αφαιρούνται.

Ειδικές Καταστάσεις

Asleep

Ένα Ροκέμον είναι Asleep (Κοιμάται) όταν χτυπηθεί από μια επίθεση που λέει «Your opponent's Active Pokémon is now Asleep» (το Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σου είναι τώρα Asleep). Για να δείξεις ότι το Ροκέμον σου είναι Asleep, γύρισε το αριστερόστροφα 90 μοίρες. (Η κορυφή της κάρτας είναι στα **Α**ριστερά για το **A**sleep!)

Ένα Ροκέμον που είναι Asleep δεν μπορεί να επιτεθεί ή να υποχωρήσει. Κατά τη διάρκεια του Ελέγχου Ροκέμον (δες σελ. 20), ο οποίος γίνεται ανάμεσα στους γύρους, στρίψε ένα νόμισμα για να δεις αν το Ροκέμον σου ξυπνάει. Αν κερδίσεις το Ροκέμον σου συνέχεται και μπορείς να το γυρίσεις στην όρθια θέση. Αν χάσεις παραμένει Asleep.



Burned

Ένα Ροκέμον είναι Burned (Καίγεται) όταν χτυπηθεί από μια επίθεση που λέει «Your opponent's Active Pokémon is now Burned» (το Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σου είναι τώρα Burned). Για να δείξεις ότι το Ροκέμον σου είναι Burned, τοποθέτησε έναν δείκτη Burn πάνω του.

Κατά τη διάρκεια του Ελέγχου Ροκέμον, τοποθέτησε 2 δείκτες ζημιάς στο Burned Ροκέμον σου, και μετά στρίψε ένα νόμισμα. Αν κερδίσεις το Ροκέμον συνέχεται, και μπορείς να αφαιρέσεις τον δείκτη Burn. Οι δείκτες ζημιάς παραμένουν στο Ροκέμον.

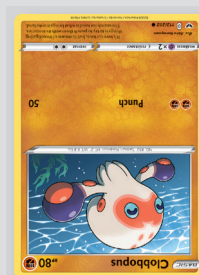
Ένα Ροκέμον δεν μπορεί να έχει δυο δείκτες Burn. Αν μια επίθεση του δώσει κι άλλον δείκτη Burn, η νέα Κατάσταση Burned απλά αντικαθιστά την παλιά.



Confused

Ένα Ροκέμον είναι Confused (Μπερδεμένο) όταν χτυπηθεί από μια επίθεση που λέει «Your opponent's Active Pokémon is now Confused» (το Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σου είναι τώρα Confused). Για να δείξεις ότι το Ροκέμον σου είναι Confused, γύρνα την κάρτα έτσι ώστε η κορυφή της να είναι προς τα εσένα (ανάποδα).

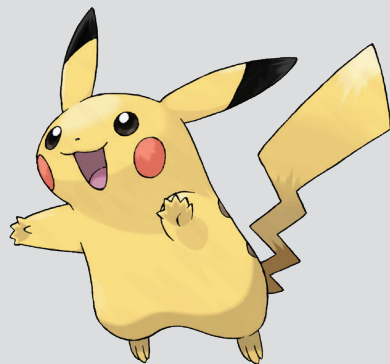
Ένα Confused Ροκέμον μπορεί να τραυματίσει τον εαυτό του όταν χρησιμοποιεί μια επίθεση. Πριν επιτεθείς με ένα Confused Ροκέμον, στρίψε ένα νόμισμα. Αν κερδίσεις η επίθεση λειτουργεί κανονικά. Αν χάσεις το Ροκέμον σου τραυματίζει τον εαυτό του αντί να επιτεθεί. Τοποθέτησε 3 δείκτες ζημιάς στο Confused Ροκέμον σου. (Το Ροκέμον του αντιπάλου σου δεν παίρνει ζημιά, επειδή η επίθεση δεν πέτυχε.)



Paralyzed

Ένα Ροκέμον είναι Paralyzed (Παράλυτο) όταν χτυπηθεί από μια επίθεση που λέει «Your opponent's Active Pokémon is now Paralyzed» (το Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σου είναι τώρα Paralyzed). Για να δείξεις ότι το Ροκέμον σου είναι Paralyzed, γύρισε το δεξιόστροφα 90 μοίρες.

Ένα Paralyzed Ροκέμον δεν μπορεί να επιτεθεί ή να υποχωρήσει. Μετά τον επόμενο γύρο σου, το Ροκέμον σου θα συνέλθει κατά τη διάρκεια του Ελέγχου Ροκέμον.



Poisoned

Ένα Ροκέμον είναι Poisoned (Δηλητηριασμένο) όταν χτυπηθεί από μια επίθεση που λέει «Your opponent's Active Pokémon is now Poisoned» (το Ενεργό Ροκέμον του αντιπάλου σου είναι τώρα Poisoned). Για να δείξεις ότι το Ροκέμον σου είναι Poisoned, τοποθέτησε έναν δείκτη Poison πάνω του.

Κατά τη διάρκεια του Ελέγχου Ροκέμον, τοποθέτησε ένα δείκτη ζημιάς στο Poisoned Ροκέμον σου.

Ένα Ροκέμον δεν μπορεί να έχει 2 δείκτες Poison – αν ξαναγίνει Poisoned, η νέα Κατάσταση Poisoned αντικαθιστά την παλιά.



Πως να Συνέλθεις από Ειδικές Καταστάσεις

Η εξέλιξη ενός Ροκέμον ή η μετακίνησή του στο Bench αφαιρεί όλες τις Ειδικές Καταστάσεις. Οι μόνες Ειδικές Καταστάσεις που εμποδίζουν ένα Ροκέμον από το να υποχωρήσει είναι οι Asleep και Paralyzed. Επειδή οι Asleep, Confused και Paralyzed περιστρέφουν την κάρτα Ροκέμον, όποια συνέβη τελευταία στο Ροκέμον είναι η μόνη που είναι ακόμα σε ισχύ. Επειδή οι Poisoned και Burned χρησιμοποιούν δείκτες, αυτές δεν επηρεάζουν άλλες Ειδικές Καταστάσεις. Ένα άτυχο Ροκέμον μπορεί να είναι ταυτόχρονα Burned, Paralyzed και Poisoned!



Νίκη

Μπορείς να νικήσεις στο παιχνίδι με 3 τρόπους:

1. Να πάρεις και τις 6 κάρτες Prize σου.
2. Να βγάλεις Knock Out όλα τα Pokéμον του αντιπάλου σου που είναι στο παιχνίδι.
3. Αν ο αντίπαλος σου δεν έχει κάρτες στην τράπουλα του στο ξεκίνημα του γύρου του.

Κάποιες φορές, υπάρχει η σπάνια περίπτωση όπου και οι δυο παίκτες νικούν την ίδια στιγμή. Σε αυτή την περίπτωση, παίζεις ένα σύντομο παιχνίδι που λέγεται Ξαφνικός Θάνατος.

Ξαφνικός Θάνατος


Ο Ξαφνικός Θάνατος (Sudden Death) χρησιμοποιείται για να καθορίσει τον νικητή σε περίπτωση ισοπαλίας. Αυτό είναι ένα σύντομο παιχνίδι – ο πρώτος ή πρώτη που θα πάρει 1 κάρτα Prize είναι ο νικητής/νικήτρια!

Και μετά;

Αυτό το παιχνίδι είναι απλά ένα μέρος του κόσμου του Pokémon Trading Card Game. Χιλιάδες άλλες κάρτες έχουν δημιουργηθεί για το παιχνίδι, και υπάρχουν πολλά άλλα προϊόντα τράπουλας Pokémon TCG που μπορείς να βρεις για να μεγαλώσεις τη συλλογή σου και να έχεις περισσότερες επιλογές όταν παίζεις.

Μπορείς να βρεις περισσότερες κάρτες μέσα στα booster packs, και αν βρεις κάρτες που νομίζεις ότι θα ήταν καλές για την τράπουλα σου, μπορείς να αφαιρέσεις μια κάρτα από την τράπουλα και να βάλεις την νέα κάρτα στη θέση της. (μια τράπουλα πρέπει πάντα να έχει ακριβώς 60 κάρτες!)

Εκτός του να παίζεις στο σπίτι, μπορείς να πάρεις μέρος στο τοπικό Pokémon League για να συναντήσεις άλλους παίκτες και να λάβεις συμβουλές για την κατασκευή της τράπουλας και τις μάχες. Μπορείς επίσης να επισκεφτείς την ιστοσελίδα Pokémon TCG για να μάθεις για άλλες κάρτες που είναι διαθέσιμες και να δεις πως μπορείς να παίζεις online με το Pokémon TCG live.



BATTLE ACADEMY

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

©2022 Pokémon. ©1995–2022 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.