

cracowcrew.pl

Witajcie na stronie krakowskiej ekipy Pokemon TCG!

Wpisy from cracowcrew.pl. Printed on 2 lutego 2022 using [Print My Blog](#)

Turnieje w Krakowie

August 27, 2016

Kategorie: Turnieje

Miejsce: Dragonus przy ul. Lubomirskiego 49

Data: co tydzień w sobotę

Godzina: zaczynamy się zbierać o godzinie 11.00

Miejsce: HADES przy ul. Celnej 5

Data: co 2 tygodnie w niedzielę

Godzina: zaczynamy się zbierać o 11.00

[Napisz do Nas](#)

Talonflame/Delphox Break

August 27, 2016

Kategorie: Talie



Witajcie,

Wielkimi krokami zbliża się rotacja, a wraz z nią wielkie zmiany w turniejowej mecie. Tracimy cały silnik do popularnej i szybkiej talii Night March, strzałę w kolano dostaje Vespiquen.

Pula kart blokujących nasze itemy również się zmniejsza – zostaje właściwie tylko Vileplume AOR, który zabłysnął na ostatnich Mistrzostwach Świata, kiedy to Samuel Hough zaskoczył ludzi swoim „Ninja Boy tool-boxem”.

Planując budowę talii wokół niego trzeba się jednak liczyć ze stratą supportera AZ, a to jest już ciężkie do przeskoczenia.

Wolniejsze talie i mniejsza ilość item-locków to idealne warunki do pracy nad Pokemonami Stage 2, które już od dłuższego czasu miały problem, aby wybić się podczas gier turniejowych. Pragnąc sprawdzić potencjał, który mógł się kryć za Delphoxem Break postanowiłem wybrać się na lokalny turniej z taką oto decklistą:

- 3x Talonflame STS
- 4x Fennekin FCO 10/124
- 2x Braixen FCO
- 4x Delphox
- 2x Delphox Break
- 1x Entei AOR 14/98
- 1x Jirachi PROMO
- 4x Professor Sycamore
- 3x N
- 2x Lysandre
- 1x Pokemon Ranger
- 1x Wally
- 4x Vs Seeker
- 4x Ultra Ball
- 4x Rare Candy
- 2x Float Stone
- 1x Escape Rope
- 2x Super Rod
- 2x Super Charge
- 2x Schorched Earth
- 7x Fire Basic
- 4x Double Colorless Energy



[Napisz do Nas](#)

Talia ta pozwoliła mi z wynikiem 6/2/0 zająć pierwsze miejsce. Jest kilka kart, które mógłbym wymienić, ale Delphox już w tej formie wygląda w miarę solidnie i dostarcza dużo zabawy. Jeżeli jesteście zainteresowani tym, jak wygląda on w akcji to zachęcam do obejrzenia poniższego filmu.



<https://youtube.com/watch?v=>



Do następnego!

/Panda

[Napisz do Nas](#)

Wszystko co wiemy o trzynastym dodatku TCG: XY-EVOLUTIONS

August 28, 2016

Kategorie: Artykuły



Witajcie! Jak już pewnie wszyscy wiecie, kolejny dodatek do PTCG, wydany w Japonii z okazji 20-tej rocznicy istnienia Pokemonów, na Zachodzie będzie nosić nazwę **XY-Evolutions**. Set składa się z uwspółczesnionych przedruków kart z tzw. pierwszej generacji czyli z dodatków Base Set, Jungle i Fossil. Oczywiście, większość kart została dostosowana do obowiązującego współcześnie formatu. W tym artykule postaram się przedstawić Wam wszystkie informacje, jakie do tej pory pojawiły się w Internecie na temat tego dodatku.

Opis setu

Wszyscy trenerzy i Pokemony dorastają i ewoluują – a ten dodatek ma za zadanie przywrócić wspomnienia związanego z ich początkami i pierwszą chwilą! Z porywającą siłą Mega Venusaura-EX, Mega Charizarda-EX i Mega Blastoise'a-EX, przy wsparciu nieprzewidywalnych taktycznych zasługiwanych przez Dragonite'a-EX, Ninetalesa BREAK, Machampa BREAK i Mega Slowbro-EX, klasyczne karty Pokemonów i Trainery znów zagospodarzą stoły starych wyjadaczy oraz młodych graczy! Rozpocznij zgłębianie tajemnic przeszłości z pomocą Profesora Oaka i wznieś się na wyżyny z dodatkiem TCG: XY-Evolutions!

Informacje

XY-Evolutions to trzynaste rozszerzenie angielskiej serii XY i piąte z kolei w cyklu XY BREAK. Set składa się przede wszystkim z Pokemonów I Generacji, a dokładniej z uwspółczesnionych wersji przedruków pierwszych kart z Base Setu. Co ciekawe, rozszerzenie wydawane w Japonii pod nazwą **The Expansion Pack 20th Anniversary** nie jest głównym, samodzielnym setem. W dodatku spotkamy zarówno Pokemony EX, ich Mega Ewolucje oraz Pokemony BREAK.

Planowana data wydania w Japonii: 16 września 2016

Planowana data wydania na Zachodzie: 2 listopada 2016

Ilość kart w secie: 87-JP, 108-US

Ujawnione karty:

Poniżej prezentujemy Wam listę ujawnionych dotychczas kart. Część z nich została pokazana na oficjalnym, japońskim Twitterze, jednak część z niewiadomych powodów pojawiła się na pchlim targu w Północnej Karolinie. Szczęśliwym nabywcą francuskojęzycznych kart z dodatku, który na dzień dzisiejszy (27.08.2016) nie pojawił się jeszcze w Japonii, został **Chip R.**, który oczywiście podzielił się zdobyczą ze światem.

Karty z dodatku XY-Evolutions różnią się swoim designem od znanych nam dotychczas z rozszerzeń XY kart. Twórcy postanowili, że będą one nawiązywać wyglądem do pierwszych kart, wydawanych 20 lat temu. Jest to ukłon w kierunku korzeni karcianki, jednak znacznie narusza walory estetyczne – przynajmniej w moim odczuciu. Co ciekawe, karty w wersji reverse holo także będą miały inny wzór, niż wszystkie pozostałe karty z rozszerzeń XY. Zamiast symboli typu, jaki jest przypisany Pokemonowi, tło będzie jednolite.

Twórcy nie ukrywają, że XY-Evolutions ma mieć przede wszystkim charakter jubileuszowy, a przez to nieść frajdę z wymieniania się i otwierania boosterów, wprowadzając raczej drobne smaczki do sfery kompetytywnej. Trudno się z nimi nie zgodzić, widząc jak wiele z ujawnionych kart nie zagrzeję miejsca w taliach graczy. Korzystnym jest natomiast wydrukowanie Spirit Linków dla Mega Charizardów, Venusaura i Blastoise'a, na które fani czekali blisko trzy lata.

Poniżej prezentujemy Wam wszystkie ujawnione dotychczas karty. Po lewej przedstawiamy wersję uwspółczeszoną karty w języku japońskim lub francuskim (w tym drugim wypadku jakość zdjęcia może być gorsza, bo były one robione z filmiku **Chipa R.**), po prawej zaś starą wersję z Base Setu, żeby zainteresowani mogli porównać sobie ewentualne zmiany, jakie zostały wprowadzone.

UWAGA! Lista zawiera SPOILERY i jest jeszcze niekompletna.

Venusaur-EX – Grass – HP180

Basic Pokemon

(G)(C)(C) – Poison Powder 60

Napisz do Nas



(G)(G)(C) – Jungle Hammer 90

Heal 30 damage from this Pokemon.

Weakness: Fire (x2)

Resistance:

Retreat: 4

M Venusaur-EX – Grass – HP230

(G)(G)(C) – Crisis Vine 120

Your opponent's Active Pokemon is now Paralyzed and Poisoned.

Weakness: Fire (x2)

Resistance:

Retreat: 4

Weedle – Grass – HP40

Basic Pokemon

(G) – Poison Sting 10

Flip a coin. If heads, the Defending Pokemon is now Poisoned.

Weakness: Fire (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Beedrill – Grass – HP120

Stage 2 – Evolves from Kakuna

(G) – Dart-Poisson 50

Your opponent's Active Pokemon is now Poisoned.

(G)(C) – Sting Swarm

This attack does 40 damage times the number of Beedrill you have in play to one of your opponent's Pokemon. (Don't apply weakness and resistance for Benched Pokemon).

Weakness: Fire (x2)

Resistance:

Retreat:

Napisz do Nas



Tangela – Grass – HP80

Basic Pokemon

(G)(C) – **Bind** 20

Flip a coin. If heads, the Defending Pokémon is now Paralyzed.

(G)(G)(G) – **Poison Powder** 30

The Defending Pokémon is now Poisoned.

Weakness: Fire (x2)

Resistance:

Retreat: 2

Charmeleon – Fire – HP80

Stage 1 – Evolves from Charmander

(C)(C)(C) – **Slash** 50

(R)(R)(C) – **Flamethrower** 90

Discard 1 Energy card attached to this Pokemon.

Weakness: Water (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Charizard – Fire – HP150

Stage 2 – Evolves from Charmeleon

Ability: **Energy Burn**

All Energy attached to this Pokemon are Energy.

(C)(C)(C)(C) – **Fire Spin** 200

Discard 3 Energy attached to this Pokemon.

Weakness: Water (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 3

Charizard-EX – Fire – HP180

Basic Pokemon

(C)(C)(C) – **Wing Attack** 60

(F)(F)(C)(C) – **Combustion Blast** 150

This Pokémon can't use Combustion Blast during your next turn.

Weakness: Water (x2)

Resistance:

Retreat: 2

Napisz do Nas





BREAK Evolution – Evolves from Ninetales

(F)(C) – **Explosive Fireball** 10+

Discard all energy cards attached to this Pokemon. This attack does 60 more damage for each energy discarded that way.

Ninetales BREAK retains the attacks, Abilities, Weakness, Resistance, and Retreat Cost of its previous Evolution.

Blastoise-EX – Water – HP180

Basic Pokemon

(C)(C) – **Rapid Spin** 30

Switch this Pokemon with 1 of your Benched Pokemon. Then, your opponent switches his or her Active Pokemon with 1 of his or her Benched Pokemon.

(W)(W)(W) – **Splash Bomb** 120

Flip a coin. If tails, this Pokemon does 30 damage to itself.

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 3

M Blastoise-EX – Grass – HP220

Mega Evolution – Evolves from Blastoise-EX

(W)(W)(W) – **Hydro Bombard** 120

This attack does 30 damage to 2 of your opponent's Benched Pokemon. (Don't apply Weakness and Resistance for Benched Pokemon.)

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 3

Poliwag – Water – HP60

Basic Pokemon

(W) – **Water Gun** 30

Weakness: Fire (x2)

Resistance:

Retreat: 1

**Poliwhirl** – Water – HP60

Stage 1 – Evolves from

Napisz do Nas



(W)(W) – Amnesia 30

Choose 1 of your opponent's Active Pokemon's attacks. That Pokemon can't use that attack during your opponent's next turn.

(W)(W)(C) – Doubleslap 50x

Flip 2 coins. This attack does 50 damage times the number of heads.

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Slowbro-EX – Water – HP180

Basic Pokemon

(C)(C) – Slack Off

Heal 60 damage from this Pokemon. During your next turn, this Pokemon can't attack.

(W)(W)(W) – Flash Splash 100

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 3

M Slowbro-EX – Grass – HP220

Mega Evolution – Evolves from Slowbro-EX

(W)(W)(W) – Loll Roll Spin 100

This Pokemon is now Confused. During your next turn, this Pokemon's Loll Roll Spin does 100 more damage.

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 3

Staryu – Water – HP60

Basic Pokemon

(W) – Light-Quick Punch 10+

Flip a coin. If heads, this attack does 10 more damage.

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Starmie – Water – HP90

Stage 1 – Evolves from Staryu

Napisz do Nas



Ability: Galactic Spin

Once during your turn (before your attack), you may discard 1 card from your hand. Then choose 2 basic Energy cards from your discard pile, show them to your opponent, and put them into your hand. (You can't choose an Energy card that was discarded by this Ability).

(W)(C) – **Star Freeze** 30

Flip a coin. If heads, your opponent's Active Pokemon is now Paralyzed.

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Starmie BREAK – Water – HP140

BREAK Evolution – Evolves from Starmie

(W) – **Turbo Star**

This attack does 100 damage to each of your opponent's Pokemon BREAK. (Don't apply Weakness and Resistance for Benched Pokemon.)

Starmie BREAK retains the attacks, Abilities, Weakness, Resistance, and Retreat Cost of its previous Evolution.



Magikarp – Water – HP30

Basic Pokemon

(W) – **Flail** 10x

This attack does 10 damage times the amount of damage markers on this Pokemon.

Weakness: Lightning (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Gyarados – Water – HP130

Stage 1 – Evolves from Magikarp

(W)(W)(W) – **Bubblebeam** 50

Flip a coin. If heads, your opponent's Active Pokemon is now Paralyzed.

(W)(W)(W) – **Dragon Rage** 180

Flip 2 coins. If either of them is tails, this attack does nothing.

Weakness: Lightning (x2)

Resistance:

Retreat: 3

Pikachu – Lightning – HP60

Basic Pokemon

Napisz do Nas





(C) - Gnaw 10

(L)(C) - Thunder Jolt 30

Flip a coin. If tails, this Pokemon does 10 damage to itself.

Weakness: Fighting (x2)

Resistance: Metal (-20)

Retreat: 1

Voltorb - Lightning - HP60

Basic Pokemon

(C) - Continuous Roll 10x

Flip a coin until you get tails. This attack does 10 damage times the number of heads.

Weakness: Fighting (x2)

Resistance: Metal (-20)

Retreat: 1

Electrode - Lightning - HP80

Stage 1 – Evolves from Voltorb

Ability: Buzzap

Once during your turn (before you attack), you can Knock Out this Pokemon and attach it as a Special Energy card to one of your Pokemon. This card provides 2 Energy while it is attached to a Pokemon.

(L)(L)(C) - Frontal Lightning 70

Weakness: Fighting (x2)

Resistance: Metal (-20)

Retreat: 1

Electabuzz - Lightning - HP70

Basic Pokemon

(L) - Thunderbolt 10

Flip a coin. If heads, your opponent's Active Pokemon is now Paralyzed.

(L)(C) - Thunder Punch 30+

Flip a coin. If heads, this attack does 10 more damage. If tails, this Pokemon does 10 damage to itself.

Weakness: Fighting (x2)

Resistance: Metal (-20)

Retreat: 2

Zapdos - Lightning - HP110

Ba

Napisz do Nas



(L)(L)(C) – Thunder 90

This Pokemon does 30 damage to itself

(L)(L)(L) – Thunderbolt 170

Discard all Energy attached to this Pokemon.

Weakness: Fighting (x2)

Resistance: Metal (-20)

Retreat: 3

Nidoking BREAK – Psychic – HP180

BREAK Evolution – Evolves from Nidoking

(P)(P)(C) – Toxic Pierce 120

Your opponent's Active Pokemon is now Poisoned. Put 2 damage counters instead of 1 on it between turns.

Nidoking BREAK retains the attacks, Abilities, Weakness, Resistance, and Retreat Cost of its previous Evolution.

Gastly – Psychic – HP40

Basic Pokemon

(P) – Destiny Bond

Discard Energy card attached to Gastly in order to use this attack. If a Pokemon Knocks Out Gastly during your opponent's next turn, Knock Out that Pokemon.

(P)(C) – Nightmare 20

Flip a coin. If heads the Defending Pokemon is now Asleep.

Weakness: Dark (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 1

Haunter – Psychic – HP70

Stage 1 – Evolves from Gastly

(P) – Hypnosis 10

Your opponent's Active Pokemon is now Asleep.

(P)(C) – Dream Eater 80

If your opponent's Active Pokemon isn't Asleep, this attack does nothing.

Weakness: Dark (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 1

Drowzee – Psychic – HP60

Weakness: Dark (x2)



Retreat: 1

Drowzee – Psychic – HP60

Basi

Napisz do Nas



(C) - Crushed Face 10

(P)(P) - Insanity Wave 10

Your opponent's Active Pokémon is now Confused.

Weakness: Psychic (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Mewtwo - Psychic - HP130

Basic Pokémon

(C)(C) - Psychic 20+

Does 20 more damage for each Energy attached to your opponent's Active Pokémon.

(P)(P) - Barrier

Prevent all effects of attacks, including damage, done to this Pokémon during your opponent's next turn. If any of your Pokémons used "Barrier" during your last turn, you can't use this attack.

Weakness: Psychic (x2)

Resistance:

Retreat: 2

Mewtwo-EX - Psychic - HP180

Basic Pokémon

(C) - Energy Absorption

Attach an Energy card from your discard pile to this Pokémon

(P) - Recover

Heal 60 damage from this Pokémon.

(P)(C)(C) - Psyburn 110

Weakness: Psychic (x2)

Resistance:

Retreat: 2

Mew - Psychic - HP40

Basic Pokémon

Ability: Neutral Shield

Prevent all effects of attacks, including damage, done to this Pokémon by your opponent's Evolved Pokémon.

(P)(C) - Psyshock 30

Flip a coin. If heads, your opponent's Active Pokémon is now Paralyzed.

Weakness: Psychic (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Napisz do Nas

(C)(C) - Psychic 20+

Does 20 more damage for each Energy attached to your opponent's Active Pokémon.

(P)(P) - Barrier

Prevent all effects of attacks, including damage, done to this Pokémon during your opponent's next turn. If any of your Pokémons used "Barrier" during your last turn, you can't use this attack.

Weakness: Psychic (x2)

Resistance:

Retreat: 2



Ability: Neutral Shield

Prevent all effects of attacks, including damage, done to this Pokémon by your opponent's Evolved Pokémon.

(P)(C) - Psyshock 30

Flip a coin. If heads, your opponent's Active Pokémon is now Paralyzed.

Weakness: Psychic (x2)

Resistance:

Retreat: 1



Stage 1 – Evolves from Diglett
(C)(C) – **Slash** 40
(F)(F)(F) – **Earthquake** 130

This attack does 20 damage to each of your Benched Pokémon. (Don't apply Weakness or Resistance for Benched Pokémon.)

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Machop – Fighting – HP70

Basic Pokemon

(F)(F) – **Double Chop** 20x

Flip 2 coins. This attack does 20 damage times the number of heads.

Weakness: Psychic (x2)

Resistance:

Retreat: 2



Machamp BREAK – Fighting – HP140

BREAK Evolution – Evolves from Machamp

(F)(F)(F) – **Lasso Boomerang** 100

During your next turn, this Pokémon's attacks do 100 more damage to your opponent's Active Pokémon (before applying Weakness and Resistance).

Machamp BREAK retains the attacks, Abilities, Weakness, Resistance, and Retreat Cost of its previous Evolution.



Onix – Fighting – HP100

Basic Pokemon

(F) – **Harden**

During your opponent's next turn, if this Pokémon would be damaged by an attack, prevent that attack's damage done to this Pokémon if the attack was 60 or less.

(F)(F) – **Rock Throw** 40

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 3

Pidgeot-EX – Colorless – HP170

Basic Pokemon

(C) – **Mimic**

If this Pokemon was damaged by an attack during your opponent's last turn, this attac

Napisz do Nas

age to



your opponent's Active Pokemon.

(C)(C)(C) – **Feather Throw** 80

This attack does 20 damage to of your opponent's Benched Pokemon. (Don't apply Weakness and Resistance when damaging the Bench.)

Weakness: Lightning (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 1

M Pidgeot-EX – Colorless – HP220

Mega Evolution – Evolves from Pidgeot-EX

(C)(C)(C) – **Mach Cyclone** 130

You may have your opponent switch his or her Active Pokemon with 1 of his or her Benched Pokemon.

Weakness: Lightning (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 0



Rattata – Colorless – HP40

Basic Pokemon

Ability: **Facetious Fang**

When you play this Pokemon from your hand onto your Bench, you may discard all Pokemon Tool cards attached to yours opponent's Active Pokemon.

(C) – **Bite** 10

Weakness: Fighting (x2)

Resistance:

Retreat: 0



Doduo – Colorless – HP50

Basic Pokemon

(C) – **Fury Attack** 10x

Flip 2 coins. This attack does 10 damage times the number of heads.

Weakness: Lightning (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 1



Chansey – Colorless – HP120

Basic Poke

Napisz do Nas



(C)(C) – Scrunch

Flip a coin. If heads, prevent all damage done to this Pokemon during yours opponent's next turn.

(C)(C)(C) – Double-Edge 80

This Pokemon does 80 damage to itself.

Weakness: Grass (x2)

Resistance:

Retreat: 3

Porygon – Colorless – HP60



Basic Pokemon

(C) – Conversion 3

Choose (G), (R), (W), (L), (P), (F), (D), (M), (Y) or (N) type. The Defending Pokemon's Weakness is that type until the end of your next turn. (The amount of Weakness does not change.)

Weakness: Fighting (x2)

Resistance:

Retreat: 1

Dragonite-EX – Colorless – HP180

Basic Pokemon

Ability: Elevation

When you play this Pokemon from your hand onto your Bench, you may search your discard pile for up to 2 Basic Pokemon (excluding Dragonite-EX) and put them in your hand.

(C)(C)(C) – Hyper Beam 130

Discard an Energy attached to your opponent's Active Pokemon.

Weakness: Lightning (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 3

Blastoise Spirit Link – Trainer

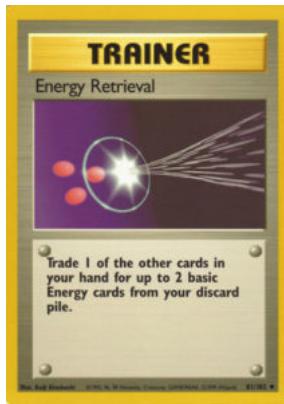
Item – Pokemon Tool



Attach a Pokemon Tool to 1 of your Pokemon that doesn't already have a Pokemon Tool attached to it. Your turn does not end if the Pokemon this card is attached to becomes M Blastoise-EX.

You can play as many Item Cards as you like during your turn (before your attack).

Napisz do Nas

Energy Retrieval – Trainer

Item

Put 2 Basic Energy cards from your discard pile into your hand.



Item

Remove all Special Conditions from your Active Pokemon.



Item

Shuffle 2 cards from your hand into your deck. (If you can't shuffle 2 cards into your deck, you can't play this card.) Then draw a card.

You can play as many Item Cards as you like during your turn (before your attack).

Misty's Determination – Trainer

Supporter

Discard a card from your hand. If you do, look at the top 8 cards of your deck and put 1 of them into your hand. Shuffle the other cards back into your deck.

You may play only 1 Supporter card during your turn (before your attack).

Napisz do Nas

Pidgeot Spirit Link – Trainer

Item – Pokemon Tool

Attach a Pokemon Tool to 1 of your Pokemon that doesn't already have a Pokemon Tool attached to it. Your turn does not end if the Pokemon this card is attached to becomes M Pidgeot-EX.

You can play as many Item Cards as you like during your turn (before your attack).

Pokedex – Trainer

Item

Look at the top 5 cards of your deck and put them back on top of your deck in any order.

You can play as many Item Cards as you like during your turn (before your attack).

Professor Oak's Hint – Trainer

Supporter

If you use this card, your turn ends. Draw cards until you have 7 cards in your hand.

You may play only 1 Supporter card during your turn (before attack).

Slowbro Spirit Link – Trainer

Item – Pokemon Tool

Attach a Pokemon Tool to 1 of your Pokemon that doesn't already have a Pokemon Tool attached to it. Your turn does not end if the Pokemon this card is attached to becomes M Slowbro-EX.

You can play as many Item Cards as you like during your turn (before your attack).

Switch – Trainer

Item

Napisz do Nas



Switch your Active Pokemon with one of your Benched Pokemon.

You can play as many Item Cards as you like during your turn (before your attack).

Mewtwo-EX – Psychic – HP180

Basic Pokemon

(C) – Energy Absorption

Attach an Energy card from your discard pile to this Pokemon

(P) – Recover

Heal 60 damage from this Pokemon.

(P)(C)(C) – Psyburn 110

Weakness: Psychic (x2)

Resistance:

Retreat: 2

Pidgeot-EX – Colorless – HP170

Basic Pokemon

(C) – Mimic

If this Pokemon was damaged by an attack during your opponent's last turn, this attack does the same amount of damage to your opponent's Active Pokemon.

(C)(C) – Feather Throw 80

This attack does 20 damage to of your opponent's Benched Pokemon. (Don't apply Weakness and Resistance when damaging the Bench.)

Weakness: Lightning (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 1

Dragonite-EX – Colorless – HP180

Basic Pokemon

Ability: Elevation

When you play this Pokemon from your hand onto your Bench, you may search your discard pile for up to 2 Basic Pokemon (excluding Dragonite-EX) and put them in your hand.

(C)(C)(C) – Hyper Beam 130

Discard an Energy attached to your opponent's Active Pokemon.

Weakness: Lightning (x2)

Resistance: Fighting (-20)

Retreat: 3

Surfing Pikachu – Lightning – HP50

Basic Pokemon

1W1/W1 – Surf 20

Napisz do Nas





W secie pojawia się też Party Energii w stylu retro. Co ciekawego, oto karty z latami energii typu Fairy, Metal i Darkness, wydanych na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat. W kolejnych rozszerzeniach, które pierwotnie nie istniały podczas pojawienia się Base Setu.

Weakness: Fighting (x2)

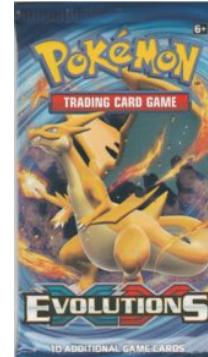
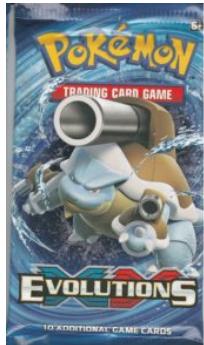
Resistance:

Retreat: 1



Box, boostery i ETB:

Autorzy postarali się, aby box i boosterki w wydaniu Zachodnim (także Europejskim) były podobne do pierwszych boosterów z serii Base Set. W przeciwieństwie jednak do pierwotnego, na rysunkach wykonanych w grafice komputerowej widnieją Mega Ewolucje Venusaura, Charizarda i Blastoise'a w takich samych pozach, jakie przyjmowały ich podstawowe formy 20 lat temu. I tylko biedny Raichu pozostał bez zmian...



Wszystkie boosterki będą znajdować się w Boxie opatrzonym podobnymi grafikami i prezentującymi pojawiające się na boosterach Pokemony.

Ponadto zapowiedziano również wydanie dwóch Elite Trainer Boxów – z Mega Charizardem Y i Mega Blastoisem. Kliknij na link, aby skontaktować się z nami!

[Napisz do Nas](#)

boosterków z dodatku XY-Evolutions, 65 koszulek na karty, 6 znaczników obrażeń (małych kostek), randomizera (dużej kostki), dwóch akrylowych znaczników Burn i Poison, specjalnego kolekcjonerskiego pudełka i czterech zakładek ułatwiających ułożenie w nim zawartości. W ETB znajdować się będzie także kod, odblokowujący bonusy w Pokemon Trading Card Game Online. Cena będzie wawać się zapewne w granicach 180-190 złotych.



Opracowano na podstawie informacji ze stron: pokebeach.com i filmiku [Chipa R.](#)

[Napisz do Nas](#)

Raichu/Vespiquen

September 10, 2016

Kategorie: Talie



Wraz z pierwszym wrześniem zmienił się format standard.

Wyrotowały dodatki od XY aż po Phantom Forces. Wypadają popularne Pokemony blokujące itemy, nie ma już szybkiego Night Marcha, Battle Compressora, a niektórzy twierdzą, że to spowoduje zanik talii na Vespiquen.

Wychodząc naprzeciw formatowi proponujemy talię na Raichu z atakiem Circle Circuit oraz Vespiquen z Bee Revange.

4 Combee
4 Vespiquen
4 Pikachu
4 Raichu
1 Bunnelby (Ancient Trait)
3 Unown
3 Shaymin Ex
2 Eevee
1 Flareon
1 Vaporeon
3 Sycamore
2 N
2 Lysandre
3 Vs Seeker
4 Acro Bike
4 Ultra Ball
3 Level Ball
2 Special Charge
1 Float Stone
3 Sky Field
2 Parallel City
4 Double Colorless Energy



Strategia jest tutaj bardzo prosta. Możliwie jak najszybciej budujemy potężny bench dzięki kartom takim jak Shaymin Ex, Skyfield oraz dużej ilości itemów zapewniających nam draw. Atak Raichu zapewnia nam bardzo mocny wczesny etap gry a Flareon oraz Vaporeon pozwalają na pokrycie niektórych weaknessów. Kiedy dochodzi do późniejszych tur do gry wkracza Parallel City, które redukując nasz bench z 8 do 3 Pokemonów pozwala stracić sporą ilość niepotrzebnych już kart do discardu tym samym wzmacniając atak Vespiquen i zapewniając nam solidny końcowy etap gry.

Talię możecie zobaczyć w akcji na poniższym filmiku.

[Napisz do Nas](#)



<https://youtube.com/watch?v=>



Pozdro,
/Panda

[Napisz do Nas](#)

Najważniejsze karty w Standardzie PRC-on

September 19, 2016

Kategorie: Artykuły



Witajcie,

To mój pierwszy artykuł dla Cracow Crew, więc na początek dwa słowa o mnie. Jestem graczem z Warszawy, który w PTCG grał pół życia. Od zawsze lubię się dzielić moją wiedzą z innymi graczami, zatem napisałem już kilka artykułów o karcianie. Od wielu lat śledzę głównie środowisko turniejowe, zatem moje artykuły będą skierowane głównie do tych już obeznanych z zasadami, pragnących zacząć swoją przygodę z turniejami.

Celem tego artykułu jest opisanie czemu większość talii gra takie a nie inne karty. Największy problem nowych graczy to złożenie własnej talii. Nieraz po przyjściu na turniej ze starter deckiem dostają oni łamot, a ściągnięcie jakiejś talii z internetu niezbyt pomaga, kiedy się nie rozumie, czemu dany Supporter czy Item się w niej znajduje.

O ile talie zwykle bardzo różnią się Pokemonami, to linie Trainerów są w wielu przypadkach podobne. Zaczniemy więc od trójki Trainerów, na której oparta jest obecnie gra:

Professor Sycamore, Ultra Ball, VS Seeker

Te karty bazują na koncepcie zarządzania zasobami. Co przez to mam na myśli? Podstawowe talie na PTCGO czy starter decki służą do obeznania się z zasadami, zatem zwykle dostępne opcje wyglądają następująco: dobierz karty, zagraj karty które masz na ręku, zaatakuj. Dopóki nie zagrzesz karty z ręki jest ona cały czas dostępna. Professor Sycamore i Ultra Ball burzą ten obraz gry. Porównując klasyczny dociąg z podstawowych talii czyli Tierno z Sycamorem czy Great Balla z Ultra Ballem widzimy, że efekt tych drugich jest znacznie lepszy (dobieranie 7 kart zamiast 3 i wyszukiwanie Pokemonów z całej talii zamiast 7 wierzchnich kart). Jednak moc kosztuje: Professor Sycamore wymaga odrzucenia wszystkich kart z ręki a Ultra Ball dwóch, co na początku odrzuca. Można powiedzieć: „Przecież wybrałem 60 kart, żeby moja talia była idealna a teraz mam je odrzucać bez efektu?” W tym momencie wchodzi VS Seeker, czyli karta która pozwala zagrać odrzuconego Supportera. W tym momencie odrzucenie Supportera z Ultra Balla to żaden ból, bo w późniejszej fazie gry wystarczy dobrać VS Seekera, żeby go zagrać. Jest jednak haczyk. Czasem musisz zagrać Ultra Balla, ale masz na ręce same dobre karty. Wtedy należy zdecydować, które karty nie przydadzą się w danej grze, co jest niemożliwe bez wystarczającego doświadczenia. Niemniej, potężne efekty tych kart warte są swojej ceny i nic dziwnego że większość talii gra 4 sztuki. Na chwilę obecną powinny być na szczycie poszukiwanych kart każdego nowego gracza.



N

Ten zielonowłosy Supporter był grany przez cały czas, kiedy był w formacie. Efekt niepozorny: obaj gracze wtasowują swoje ręce i dobierają tyle kart, ile mają nagród. Karta jest świetna z dwóch powodów. Po pierwsze, na początku gry pozwala dobrać nową rękę 5-6 kart. Po drugie i ważniejsze: kiedy przeciwnikowi zostało mało nagród, rzucenie N'a daje nam szansę, że nie dobierze nic przydatnego i będziemy w stanie dzięki temu wygrać grę. Fakt, że ta karta samodzielnie może zdecydować o wyniku gry powoduje, że musisz mieć naprawdę dobry powód żeby grać w miejsce N'a alternatywą taką jak Shauna, Judge czy Professor Birch's Observations. Polecam się zaopatryć co najmniej w 2 N'y, a najlepiej w 3 lub 4.

Lysandre

Ille razy grając w PTCG myślisz: „Wygrałbym, gdybym mógł jakoś zaatakować w obitego Pokemoną na ławce przeciwnika”? Jeśli dużo, to rozumiesz, czemu Lysandre jest powszechnie grany Supporterem. Poza oczywistym zastosowaniem wybierania sobie najlepszych celów z ławki przeciwnika ma też inne, na przykład pozwala kupić turę lub dwie wyciągając na aktywną pozycję Pokemoną bez energii, ale z dużym kosztem wycofania. Obecnie normą są 2 sztuki.

Trainers' Mail

Napisz do Nas

Czasem potrzebujesz tej jednej karty, żeby zrobić turę marzeń. Zagrywasz Supportera, nie dochodzi. Trainers' Mail to karta, która pozwala „dokopać” się do tego, co jest potrzebne, pozwalając wybrać coś z czterech kart z talii. Siła tej karty leży w tym, że Trainery są w stanie wyciągnąć wszystko, np. Ultra Ball pozwala wyciągnąć Pokemona, VS Seeker Supportera itd. Dodatkowe zastosowanie to wyciągnięcie Supportera z talii, kiedy nie mamy żadnego na ręce, a zwykle chcemy zagrać jednego na turę. Zwykle gra się 4 sztuki, ale jeśli nie masz miejsca w talii, warto rozważyć jeźście do trzech.

Switch, Float Stone, Escape Rope

Te trzy karty pozwalają nam wycofać Pokemona bez utraty energii. Najczęściej używany jest Float Stone, bo jest wielorazowy i kombuje się z kartami takimi jak Zoroark BKT czy Garbodor BKP. Jednak ma on swoją wadę: jest to Pokemon Tool, więc nie można dołożyć wtedy innego Toola do tego Pokemona (np. Spirit Linka dla Pokemonów, które mają Mega ewolucję). Z pozostałych dwóch popularniejszy jest Escape Rope, ponieważ wymusza również zmianę Pokemona przeciwnika, co często psuje mu plany. Jeśli jednak wolisz Switche, to też niezły wybór dopóki nie masz dostępnych innych opcji.



Parallel City

Przechodzimy do Stadionów. Tutaj sytuacja jest prosta: większość typów ma swój preferowany stadion (Fairy Garden, Reverse Valley, Forest of Giant Plants), jeśli chcesz zapychać ławkę Pokemonami rozważ Sky Fielda, jeśli nic z powyższych cię nie zadowala, włóż do talii parę sztuk Parallel City. W zależności od tego, jak karta leży na stole, jeden z graczy może mieć 3 Pokemony na ławce, a drugi ma słabsze Pokemony trawiaste, ogniste i wodne. Karta wymaga przez to ogrania, często położenie ją w złą stronę może zdecydować o losie gry. Jeśli żaden z graczy nie gra typów osłabianych przez czerwoną część, zazwyczaj lepiej jest ograniczyć przeciwnika do 3 miejsc na ławce.

Shaymin-EX (ROS)

Na koniec król obecnego formatu. Shaymin-EX kosztuje obecnie ponad 150 zł za sztukę i to nie bez powodu. Dobranie kart z Ability to niemal zagranie kolejnego Supportera w turze, dodajmy fakt, że idealnie kombuje się z Ultra Ballami i nic dziwnego, że niemal każda talia chce grać co najmniej dwie sztuki, a główna alternatywa, czyli Octillery BKT kosztuje już 40 zł za sztukę. Nie jest to karta, na którą należy wydawać od razu 300 zł, żeby mieć przyjemność z grania, ale jeśli chce się brać udział w czymś poważniejszym niż lokalne turnieje, prawdopodobnie kiedyś trzeba będzie się szarpać na Shayminy.

Co dalej?

Na tym właściwie kończy się mój przegląd najważniejszych kart. Nie oznacza to, że są to jedyne karty, które powinno się grać w dobrej talii. Następujące karty można grać w wielu taliach i warto je mieć pod ręką w jednej sztuce (choć w rzadkich przypadkach niektóre talie mogą chcieć grać więcej):

Supportery: Hex Maniac, Pokemon Ranger, Ninja Boy, Delinquent.

Itemy: Super Rod, Enhanced Hammer, Special Charge.

Należy jednak wziąć uwagę, że z każdym nowym dodatkiem dochodzą nowe karty, które mogą wyrzucić stare schematy przez okno. Niemniej uważam, że co najmniej na najbliższe pół roku ten, który zaprezentowałem nadaje się doskonale do zapoznania się z tym, jak działają talie na poziomie turniejowym.

Kakel

[Napisz do Nas](#)

Rodzaje kart – Pokemony

October 21, 2016

Kategorie: Artykuły, Zasady



Pokemon Trading Card Game jest grą karcianą, w której do rozgrywki wykorzystuje się jedynie oficjalne, licencjonowane karty. Istnieje wśród nich podział na trzy podstawowe typy kart, które pełnią różne od siebie role w trakcie rozgrywki, wzajemnie się przy tym uzupełniając. Dobranie ich w odpowiednich proporcjach podczas składania talii sprawi, że będzie ona działać płynnie i w pojedynkach z innymi graczącymi przyniesie nam liczne zwycięstwa. W poniższym artykule postaram się przybliżyć Wam rodzaje tych kart, ich podkategorie, a także kilka ciekawostek na ich temat.

Rozpoczniemy od Pokemonów.

KARTY POKEMONÓW

Grając w PTCG wcielamy się w postać Trenera, posyłającego swoje Pokemony do walki z przeciwnikiem. Nic więc dziwnego, że karty Pokemonów są najważniejszymi kartami, wokół których buduje się całą swoją talię. Aby rozpocząć grę, musimy wystawić na stół przynajmniej jednego Podstawowego Pokemon'a (ang. *Basic*). Podstawowe Pokemony możemy zagrywać z ręki na początku gry, a także później w czasie swojej tury przed wykonaniem ataku. Maksymalnie możemy posiadać na stole 6 Pokemonów (jeden aktywny i pięć w rezerwie), o ile nie zostało wprowadzone działanie żadnych innych kart powiększających lub pomniejszających obszar naszej ławki (ang. *Bench*). Aby rozpoznać, czy posiadany przez nas stworek jest rodzajem podstawowym, wystarczy spojrzeć w lewy górny róg karty lub znaleźć na nim słowo „*Basic*”.



Każdy z naszych Pokemonów posiada swój typ i ilość punktów życia – HP (ang. *Hit Points*), które zamieszczone są w prawym górnym rogu karty. Rozróżniamy 11 typów Pokemonów. Każdy z typów, w założeniu twórców, charakteryzuje się specyficznymi atakami i zdolnościami, w oparciu o które możemy budować nasze strategie. Przykładowo Pokemony typu Fire (jak Charmander) dysponują atakami o relatywnie dużych kosztach, często wymagającymi poświęcenia Energii, jednak w zamian zadają odpowiednio duże obrażenia. Z kolei Pokemony typu Water cechują się atakami pozwalającymi na manipulowanie Energią i pozwalającymi na ich cyrkulację pomiędzy członkami drużyny.

Pokemony dysponują określonym arsenalem ataków. Niektóre znają tylko jeden, zdarzają się jednak stworki dysponujące dwiema lub nawet trzema technikami. Aby wykonać określony atak, Pokemon musi posiadać pod sobą wymaganą w jego opisie ilość kart Energii. W wypadku przedstawionego powyżej Charmandera, gracz musi podłożyć pod niego jedną Fire Energy (symbol płomienia) oraz jedną dowolną Energię – oznaczoną gwiazdką w białym okręgu. Rozróżniamy ataki proste, które jedynie zadają obrażenia, lub nieco bardziej zaawansowane. W tym drugim przypadku znajdziemy pod nimi opis ich działania.

Wiele z Pokemonów posiada swoje słabości (ang. *Weakness*) i odporność (ang. *Resistance*). Nie jest to jednak zasada odnosząca się do każdego Pokemon'a, co widać na przykładzie Charmandera. Charmander jest podatny na ataki typu Water, które zadają mu dwa razy więcej obrażeń, jednak

[Napisz do Nas](#)

Podczas pojedynku Trener może wycofać swojego Aktywnego Pokemona i zastąpić go stworkiem znajdującym się na ławce. Aby tego dokonać, musi „opłacić” koszty wycofania (ang. *Retreat*). Oznacza to w praktyce, że powinno się usunąć taką ilość dowolnych energii, jaka jest wskazana w lewym dolnym rogu karty. Na przykład Charmander, aby wycofać go na ławkę, musi odrzucić spod siebie dwie dowolne Energie. Zdarzają się jednak Pokemony, które nie posiadają kosztów wycofania. Oznacza to wówczas, że możemy wycofać je na ławkę bez konieczności spalania podłożonych pod nie Energii. Koszty wycofania można także redukować lub pominąć, przy pomocy kart Trainerów (np. *Float Stone*, *Escape Rope* lub *Olympia*).

Niektóre z Podstawowych Pokemonów mogą przechodzić ewolucję, przechodząc na wyższe i silniejsze stadia (ang. *Stage 1* i *Stage 2*). Zwykle wyższe stadia rozwoju charakteryzują się silniejszymi atakami i większą ilością HP. Wiele z nich uczy się także pasywnych zdolności zwanych Ability, które znacznie zwiększą ich siłę w czasie pojedynku. W setach z serii XY dodano także specjalną mechanikę, nazywaną *Break Evolution*. Pozwala ona ewoluować nasze Pokemony jeszcze bardziej. Idealnym przykładem takiej ewolucji jest Froakie.



Karty ewolucji zagrywamy, kładąc je na poprzedniej formie Pokemonów i pozostają tam one przez cały czas, dopóki stwork nie zostanie znokautowany. Od tego momentu nie możemy już korzystać z ataków znanych przez niższe stadium ewolucyjne, chyba że w grze znajduje się specjalna karta pozwalająca na korzystanie z nich. Nieco inaczej funkcjonuje **Break Evolution**, która pozwala Pokemonowi na zachowanie znanych dotychczas przez jego poprzednią formę ataków. Break zachowuje także słabość, odporność i koszty wycofania swojej niższej formy. Karty Break Evolution zagrywamy poziomo, zakrywając jedynie górną połowę poprzedniego stadium. Jeżeli nasz Pokemon traci wszystkie punkty życia, wówczas do stosu kart odrzuconych (ang. *Discard Pile*) wędrują wszystkie jego formy ewolucyjne – od Podstawowej, aż do Break Evolution.

Istnieją również specjalne karty Podstawowych Pokemonów, tak zwane **Pokemony EX**. W odróżnieniu od zwykłych stworków, EXy cechują się dużo silniejszymi atakami oraz większą ilością HP. Choć wydawać się może, że w związku z powyższym granie EXami jest niezwykle opłacalne, w praktyce istnieje pewna niedogodność – jeżeli nasz przeciwnik pokona naszego Pokemonę EX, zamiast jednej ciągnie dwie karty nagród. Mega Ewolucje znane z gier XY i ORAS również pojawiły się w PTG jako specjalne karty **M Pokemon EX**. Są to ewolucje Pokemonów EX, a ich zagranie sprawia, że automatycznie kończymy turę, chyba że pod podstawową formą M Pokemona EX znajdował się specjalny item – Spirit Link z wizerunkiem danego stworka.



Choć na pozór mogą wyglądać podobnie do Podstawowych Pokemonów, nieco inną mechaniką cechują się Skamieliny, czyli tzw. **Restored Pokemon**. Aby je zagrać, musimy skorzystać ze specjalnej karty trenera nazywanej Fossilem (dla Omamyte, Kabuto, Anorith, Lileep, Tyrunt, Amaura itd.) lub Old Amber (w przypadku Aerodactyla). Karty te pozwalają graczowi na sprawdzenie siedmiu spodnich kart w swojej talii i zagraniu znalezionej tam Restored Pokemonów na ławce. Skamielin nie możemy zagrać na początku swojej tury jako Podstawowego Pokemona, dlatego w talach, które na nich bazują, zawsze zamieszcza się też inne stworki.

[Napisz do Nas](#)



Wraz z rozszerzeniem Sun & Moon pojawi się kolejny rodzaj specjalnych kart – **Pokemony GX**. Choć siłą swoich ataków i ilością HP przypominają one nieco Pokemony EX (za ich pokonanie przeciwnik również zbiera ze stołu dwie nagrody), GXy dysponują dodatkowym atrybutem – **Atakiem GX**. Gracz może wykonać tę technikę tylko jeden raz w ciągu całego meczu. Nie ma znaczenia, czy gra się więcej niż jednego GXa w talii, po użyciu tej techniki przez dowolnego ze stworków, Trener nie może już z niej korzystać do skończenia gry. Wykorzystanie ataku GX oznacza się specjalnym GX Markerem.



W talii możemy umieścić maksymalnie cztery karty Pokemonów o tej samej nazwie. W praktyce oznacza to, że możemy mieć w decku maksymalnie cztery karty przedstawiające Charmandera, nawet jeżeli każda z nich różni się grafiką oraz posiadanymi atakami i pochodzą z różnych setów. Inaczej byłoby w przypadku karty o nazwie Blaine's Charmander – w tym wypadku jest to zupełnie inny Pokemon i w talii możemy mieć wówczas 4 kopie Charmanderów i 4 kopie Blaine's Charmanderów.

Skoro wspomniałem o Blaine's Charmanderze, warto powiedzieć, że poza wymienionymi wyżej stworkami w długiej historii PTCG występowało też wiele innych specjalnych rodzajów Pokemonów. Z powodu występującej co roku rotacji Pokemony te przestały być grane, jednak wielu starszych wyjadaczy wciąż pamięta mechaniki i strategie z nimi związane. Poniżej postaram się pokróć przybliżyć te karty. Od tego momentu nie musisz już czytać, jeżeli jesteś zainteresowany jedynie poznaniem aktualnych mechanik w grze. Poniższe Pokemony nie są już grane w formacie Standard i ta część artykułu ma jedynie charakter informacyjny.

SPECJALNE RODZAJE KART POKEMONÓW W PRZESZŁOŚCI

Baby Pokemon – czyli Pokemony Dzieci, zagościły w PTCG wraz z wprowadzeniem do uniwersum Kieszonkowych Potworów możliwości hodowli (ang. *breeding*). Twórcy sprawili, że kilka ze znanych Podstawowych Pokemonów otrzymało nagle niższe stadia ewolucyjne, możliwe do zdobycia jedynie poprzez wyklucie ich z jajek. W PTCG Pokemony Dzieci można było zagrywać na tej samej zasadzie jak Basici, jednak w odróżnieniu od tych drugich były one znacznie słabsze, ich ataki nie zadawały obrażeń i posiadały one niewielką ilość HP. Początkowo, aby zrekompensować te niedogodności, podczas atakowania Baby Pokemon trzeba było rzucać monetą, aby sprawdzić, czy atak był skuteczny. Z czasem zrezygnowano z tej mechaniki. Ostatni raz ten rodzaj kart pojawił się w rozszerzeniu *HeartGold & SoulSilver* z 2010 roku.



Dark Pokemon – Mroczne Pokemony, pojawiły się w PTCG kilkakrotnie i za każdym razem miały reprezentować zepsute, złe Pokemony. Pierwszy raz przedstawiono je w powiązaniu z Zespołem R, jednak z czasem te zostały po prostu zastąpione przez stworki należące do Rocketsów. Dodatkowe zamieszanie wywołało wprowadzenie w II Generacji dodatkowego typu „Dark”, który jak się wydawało, przekreślił szanse na powrót tej mechaniki. Tak się jednak nie stało, bo w dodatku *EX: Team Rocket Returns* z 2004 roku Dark Pokemony wróciły, tym razem cechując się tym, że oprócz właściwego sobie typu, posiadały też drugi, dodatkowy typ – właśnie Dark.

[Napisz do Nas](#)



Light Pokemon – stworki te miały być przeciwnikami Pokemonów Dark w dodatku Neo Destiny z 2002 roku i pojawiły się jedynie w tym rozszerzeniu. W przeciwieństwie do Mrocznych Pokemonów, Pokemony Świata cechowały się większą ilością HP i atakami, które pomagały pozostały stworkom w czasie walki (np. leczyły). Ich pojawienie się w secie Neo Destiny miało sugerować jedną z dwóch ścieżek, jakie mógł wybrać trener i wpływ jego decyzji na trenowane przez niego Pokemony.



Owner's Pokemon – Pokemony Trenera oznaczały stworki, które były trenowane przez jakiegoś osobnika, najczęściej Gym Leader lub członka Elitarnej Czwórki. Koncepcja ta pojawiła się dość wcześnie, w rozszerzeniu Gym Challenge z 2000 roku. Pokemony należące do jakiejś postaci miały przed swoją nazwą jej imię. Dotyczyło to także Podstawowych Stworków, tak jak wspomniany wyżej Blaine's Charmander. Choć z czasem pojawiały się coraz rzadziej, takie karty występują jeszcze od czasu do czasu, głównie jako Promo. W serii Platinum zastąpiły je tzw. **Pokemony SP**.



Pokemon-ex – pierwszy raz koncepcja Pokemonów-ex została przedstawiona w rozszerzeniu EX: Ruby & Sapphire z 2003 roku. W założeniu twórców miały być silniejsze i posiadać większą ilość HP. Aby wyrównać dysproporcję, jakie dawało posiadanie takich stworków w talii, za ich pokonanie można było zabrać dwie nagrody. Dodatkowo niektóre Pokemony dysponowały atakami, zadającymi Pokemonom-ex zwiększone obrażenia (np. Grumpig z setu EX: Deoxys). Aby zachować balans i nie faworyzować tego rodzaju Pokemonów, twórcy często wprowadzali karty, które z nie współpracowały z Pokemonami-ex (np. Sitrus Berry z setu EX: Unseen Forces).



Pokemon☆ – znane także jako Pokemony Star, były to ultra rzadkie karty, które prezentowały alternatywne wersje kolorystyczne niektórych Pokemonów (Shiny). Po raz pierwszy pojawiły się w dodatku EX: Team Rocket Returns i można było grać jedynie takiego Pokemonu w całej talii. Decyzja o tym była podkutowana licznymi bonusami i korzystnymi efektami ataków lub zdolności, jakie posiadały te stworki. Pokemony Star nie wymagały ewoluuowania, aby można było zagrać je na stół.

Napisz do Nas



Pokemon LV.X – Pokemony te pojawiły się w rozszerzeniu *Diamond & Pearl* i zastąpiły popularne dotąd Pokemony Star i Pokemony-ex. Podobnie jak niegdyś exy, Pokemony LV.X posiadają podobne atrubuty – są silniejsze, mają więcej HP i rzadziej się trafiają. W odróżnieniu jednak od swoich poprzedników, za ich pokonanie przeciwnik nie otrzymywał dwóch nagród. Działo się tak, ponieważ LV.X można było zagrać jedynie jako kartę ewolucji i tylko wówczas, gdy jego wcześniejsza forma była naszym Aktywnym Pokemonelem. Te stworki mogły też (podobnie jak BREAK Evolutions) korzystać z ataków i zdolności swoich wcześniejszych form.



Pokemon PRIME – Pokemony PRIME po raz pierwszy wprowadzono w rozszerzeniu *HeartGold & SoulSilver* jako zastępstwo dla Pokemonów LV.X. Nie istniała żadna specyficzna zasada, warunkująca możliwość ich zagrani. Zamiast tego traktowało się je jak zwyczajne karty Pokemonów Podstawowych lub Ewolucji, w zależności od tego, w jaki sposób charakteryzowała je karta. Były one silniejsze od zwykłych Pokemonów i cechowały się specyficznym designem, odróżniającym je od pozostałych kart.



Pokemon LEGEND – wprowadzono je do PTCG w tym samym rozszerzeniu co Pokemon PRIME'y. Ich specyfika polegała na tym, że składały się z dwóch kart i aby można je było zagrać, trzeba było wystawić z ręki jednocześnie obie ich połówki. Jedna karta zawsze zawierała nazwę, HP oraz typ, natomiast druga z kart posiadała także ataki, słabości i odporności oraz koszty wycofania. Ponieważ karty LEGEND zawierały takie same nazwy, w sumie w talii można było grać maksymalnie po dwie kopie tej samej połówki. Nie można ich było zagrywać na początku rozgrywki, nawet jeżeli posiadało się na ręce obie połówki.



Napisz do Nas



Pokemon δ – Pokemony Delta Species to specjalny rodzaj kart, który pojawił się w rozszerzeniu EX: *Delta Species*. Według twórców stworki przedstawione na tych kartach zostały poddane działaniu fal elektromagnetycznych, wygenerowanych przez naukowców próbujących odnaleźć Mew. W rezultacie Pokemony te poddane zostały mutacji i zmianie uległy ich typ. Niektóre zyskały zupełnie inny niż dotychczas, pozostałe otrzymały dodatkowy typ – Metal (analogicznie do nowszych wersji Dark Pokemonów). Zachowały one swoje pierwotne odporności i słabości. Pomimo posiadania przy swoim imieniu symbolu δ, Pokemony te mogą ewoluować ze zwykłych stworków i vice versa.


[Napisz do Nas](#)

Wspomnienia weterana – część 1

October 31, 2016

Kategorie: Artykuły



Witajcie!

Dziś zabiorę was w podróż w przeszłość karcianki. Skupię się na erze, którą wspominam najlepiej, mianowicie setach EX (odpowiadające 3. generacji gier na Game Boya, czyli: Ruby, Sapphire, Fire Red, Leaf Green i Emerald). Ale zanim opowiem o tych latach, co nieco o tym, co było przedtem. Karcianka w Polsce to na początku zeszłej dekady był dziki zachód. Po pierwsze do 2004 roku jedynym obowiązującym formatem był Unlimited (wszystkie sety dozwolone), co sprawiało, że przejęte karty z Base Setu (takie jak [Professor Oak](#) czy [Computer Search](#)) były chodliwym towarem, a te z późniejszych setów ([Rocket's Sneak Attack](#), [Gold Berry](#)) niemal nie do zdobycia. W obecnych czasach zrobiłoby się po prostu zamówienie z jednego z licznych serwisów sprzedających single, niestety wtedy ta branża dopiero się rozwijała i miało się do wyboru tylko złodziejskie ceny albo wysokie koszty przesyłki, jeśli w ogóle była możliwość wysyłki do Polski. Kraków był głównym ośrodkiem gry mającym ponad 20 aktywnych graczy i przez długie lata królowały tam talie na Rocket's Zapdosie. Wreszcie zdecydowaliśmy, że trzeba przeprowadzić pierwszą rotację: 2004/05 był sezonem przejścia na Neo-on. Po dwóch latach okazało się, że nowe karty niemal całkowicie wyparły te starsze z formatu (wyjątkami były: Gold Berry, [Double Gust](#), [Pokemon Trader](#) i [Bill](#), który nie był wtedy Supporterem), mogliśmy przejść na EX-on (sety od EX:Ruby&Sapphire wzwyż).

Zanim przejdę dalej i zacznę opowiadać o rozgrywce, nakreślę jak wyglądało granie w PTCG w roku 2006. Nadal byliśmy 2 formaty za Zachodem, ale nam to nie przeszkadzało. Przez lata powstała ciekawa dynamika z Zachodem. Artykuły na temat karcianki, które teraz codziennie pojawiają się w różnych miejscach sieci były rzadkością. Większość, czego można się było dowiedzieć z zagranicznych forów to pomysły na talie innych graczy i raporty z turniejów, gdzie chwalili się swoimi wynikami. Co więcej, wszyscy o czym pisali było o ówczesnym Standardzie (ówczas nazywał się on „Modified”), a my mieliśmy swoje własne „Expanded”. Stąd wszyscy byli skazani na swoje pomysły, ewentualnie zmodyfikowane coś, o czym usłyszeli od kogoś znającego angielski na tyle, by czytać zagraniczne fora (nie wiedząc czy to w naszym dzikim formacie będzie Tier 1 czy talia do śmiertnika). Decklisty najlepszych talii nie cyrkuły nawet w dziesiątej części tak płynnie jak dzisiaj i nawet jeśli znało się zarys talii, do dobrej rozpiski trzeba było dotrzeć przez porady innych graczy lub godziny testów na turniejach. Komunikacja między graczami to były rozmowy na Gadu-Gadu, wchodzący Skype albo przez fora internetowe (z czego chyba tylko ostatnie pozwalało wtedy na dyskusję wieloosobową). Jedynym programem, który pozwalał na granie przez internet przez długi czas był [Apprentice](#) – służący do gry w Magica i potrzebujący łatki, by można było grać w PTCG. Pierwszą alternatywą był [LackeyCCG](#) (wczesny 2007 r. jeśli mnie pamiętać nie myli), który działał na tej samej zasadzie i też wymagał łatki, więc nie wiem, który z programów mam w pamięci tworząc dalszy opis. Łatka ta nie dawała możliwości zautomatyzowanej gry jak obecnie PTCGO, zawierała jedynie skany. Wszystko w rozgrywce wymagało zrobienia takich samych kroków jak w papierowej grze. Na początek każdej turы (po zadeklarowaniu przez przeciwnika w czacie, który atak wykonuje i położeniu wirtualnych counterków) trzeba było naciągnąć przycisk „dobierz kartę”. Natomiast, przykładowo, zgranie [Pokeballa](#) wyglądało następująco: przeciągam Pokeballa z ręki na pole gry -> znajduję w menu „rzut monetą” -> jeśli wynik to heads, naciskam w menu „ujawnij mi talię” -> z ujawnionej talii biorę Pokemona i przeciągam na pole gry, by przeciwnik mógł zobaczyć, co wyciągnąłem -> naciskam „zakryj talię” -> naciskam „przetasuj talię” -> przeciągam Pokeballa do stosu odrzuconych kart, a znalezionego Pokemona na rękę. Męczące, ale nie było alternatywy, więc jeśli chciałem zagrać z kimś spoza Warszawy (albo nawet z innym warszawiakiem wieczorem), odpalaliśmy Apprentice'a lub Lackeya i graliśmy.

Format EX-on był bardzo złożony i zupełnie inny od obecnych. Najpierw przedstawię pokrótce różnice między dzisiejszymi zasadami a ówczesnymi. Zaczynający graczy nie dobierał karty i nie mógł zagrać Supportera. Zamiast Ability były Poke-POWERy i Poke-BODY. Te pierwsze trzeba było aktywować (np. pozwalały coś zrobić raz na turę), a te drugie działały cały czas. Rare Candy można było zagrać w pierwszej turze lub turze wyłóżenia danego Pokemona i można było nałożyć Stage 1 lub Stage 2. Było to bardzo istotne: były gry, kiedy zaczynający gracz miał w swojej pierwszej turze już Stage 2 na stole. Większość talii opierała się na ewolucjach, przez co gra była dużo wolniejsza (koncept „Big Bang”).

wraz z Rocket's Zapdosem). Na dodatek jedynymi Trainerami, które pozwalały wyszukać ewolucje w talii były Supportery. Stąd gracze spędżali pierwsze dwie tury wyszukując Pokemony, a nie okładając się wzajemnie potężnymi atakami za jedną energię. Przez to, że dużo miejsc w talii zajmowały Supportery wyszukujące i często również Pokemony mogące wyszukiwać rzeczy z talii z ławki, gra polegała dużo częściej na znajdowaniu odpowiedniej karty w danej turze, a nie dociąganiu wielu kart celem dobrania tego, co jest potrzebne. Miało to kilka konsekwencji. Po pierwsze: Rocket's Admin. będący pierwotnym powszechnie spotykanego obecnie N'a pojawił się w góra 1-2 sztukach, bo wtasowanie ręki przeciwnika niewiele dawało przy możliwości wyszukania przez niego Supportera w następnej turze. Po drugie: w talach z biegiem czasu pojawiało się coraz więcej Pokemonowych techów w jednej sztuce, jeśli to były Basici, a w liniach 1-1 w przypadku ewolucji. Przykładowym techem mógł być **Wobbuffet** w talii psychicznej – pierwszy „Safeguard” w historii karcianki. Innym aspektem formatu było niewiarygodne wręcz zbalansowanie. Podobnie jak teraz, gracze mieli do dyspozycji Pokemony-ex, z tym że nie były to wyłącznie Basici (Raichu ex musiał wyewoluować ze zwykłego Pikachu). I o ile teraz mogą korzystać one ze wszystkich bonusów przysługujących „zwykłym” Pokemonom, wtedy tak nie było. Mnóstwo Tooli i Specjalnych Energii nie działało przy Pokemonach-ex. Przykładowo **Fluffy Berry** (obecnie Float Stone) nie mogło być dołożone do Pokemonów-ex. Jeśli chciało się oprzeć strategię na Pokemonie-ex, trzeba było zrezygnować z wielu mocnych kart. Zresztą dużo kart miało efekty uboczne. Double Rainbow Energy mogła być dołożona tylko do ewolucji nie będących exami i na dodatek obniżała zadawane obrażenia o 10. Mimo tego była ona grana, bo była zbalansowana tak jak wszystko inne, tak samo exy (obecnie można by pomyśleć, że przy takich obostrzeniach były niegrywalne, ale ich moc była tego warta). Innym bardzo ważnym elementem formatu były kontry. Każda mocna karta dostawała niemal od razu kontrę. Pidgeot, o którym rozpiszę się później był najlepszą kartą w formacie. Dwa sety później wyszedł **Battle Frontier**, wycelowany w niego i szalejące Pokemony Dark. Ale jeszcze ciekawszą rzeczą było to, że nierzadko gracze techowali u siebie kontry na te kontry. Przykładowo, jeśli jako użytkownik Pidgeota bałem się Battle Frontiera, grałem więcej stadionów i starałem się zawsze mieć na ręku coś do zbitia Battle Frontiera (można było zarazem go wyszukać Pidgeotem). Sprawiało to, że najlepsi gracze często planowali na kilka tur do przodu i jak to ktoś kiedyś powiedział gra przypominała bardziej szachy. Szczególnie widać to było w przypadku stadionów, nie było niczym nadzwyczajnym poświęcenie 4-5 miejsc w talii na stadiony, by to nasz był zawsze „na wierzchu”.

Zanim przejdę do omówienia najważniejszych kart, podam przykładową talię, spędżitem na bawieniu się nią ponad dwa lata i odkurzyłem ją na miniturnieju w 2014 roku, kiedy zagraliśmy właśnie w EX-only. Była to talia jakich wiele w ówczesnym formacie: atakujący ex, Stage 2 jako wsparcie i Pidgeot żeby wszystko miało ręce i nogi. Ciekawostka: bazuje ona luźno na Starter decku, ale po mnóstwie modyfikacji tego nie widać. Oto Scizor/Metagross/Pidgeot, w skrócie SMP:



Pokemony (24):

- 4 Dunspare SS
- 4 Beldum HL
- 2 Metang DX
- 3 Metagross DX
- 1 Metagross HL
- 1 Metagross ex PK
- 2 Scyther UF
- 2 Scizor ex UF
- 2 Pidgey FRLG
- 1 Pidgeotto FRLG
- 2 Pidgeot FRLG

Trainery (24):

- 4 TV Reporter DF
- 3 Celio's Network CG
- 2 Professor Elm's Training Method DF
- 2 Steven's Advice PK
- 2 Copycat DF
- 1 Rocket's Admin. TRR
- 4 Rare Candy SS
- 2 Windstorm CG
- 1 Island Cave HL
- 1 Space Center DX
- 1 Pokemon Retriever TRR
- 1 Holon Farmer DS

Energie (12):

- 7 Psychic Energy PK
- 4 Metal Energy PK
- 1 Warp Energy PK

Warto tu wspomnieć, że wtedy nie było podstawowych energii mrocznych ani metalowych, typy te miały do dyspozycji tylko po 4 sztuki energii specjalnej, a typy smoczy i wróżkowy nie istniały. Głównym atakującym jest Scizor ex, który po redukcji z metalów

[Napisz do Nas](#) ego

ataku przyjmuje na siebie obniżone obrażenia, po czym dzięki swojemu Poke-BODY niszczy ewolucje przeciwnika drugim atakiem. Metagrossy manipulują energiami, a Metagross ex jest zapasowym atakerem.

Przechodząc do sedna: zaczniemy naszą analizę od Pidgeota. Quick Search to jeden z najmocniejszych Powerów, jaki gracze mieli kiedykolwiek do dyspozycji. Pozwalał nam wyszukać co turę jedną kartę z talii, czyli dawał nam „darmowego Computer Searcha”, co obrazuje jak silna to była karta. Na dodatek atak był całkiem mocny jak na Pokemonę, który miał tylko siedzieć na ławce i wyszukiwać coś co turę. Clutch blokował retreat, co dawało czas na rozstaw, jeśli na aktywie było coś niepożdanego przez przeciwnika i potrafił uderzyć po weaknessie (Pokemony będące obecnie typu smoczego miały wtedy weakness na Pokemony bezbarwne i pojawiały się czasami w taliach). Dodajmy do tego, że był łatwo dostępny (znajdował się w theme decku) i mamy najlepszą kartę w formacie. Niech najlepszym dowodem będzie fakt, że dużo Trainerów w talii miało za zadanie chronić Pidgeota przed jego najpopularniejszymi kontrami, należą do nich Windstorm (zrzucający wspomnianego Battle Frontiera z pola lub **Cessation Crystal** – toola blokującego Powery) i Space Center (wyłączał Poke-BODY wyłączające Pidgeota, np. **Solrocka**).

Z kolei Dunsparce jest chyba najlepszym commonem wszech czasów. Starter marzenie, w pierwszej turze pozwala postawić trzy Basici na ławkę (w tej talii np: Belduma, Scythera i Pidgeya) i zamienić się atakiem na coś, co ma potencjał uderzyć w przyszłej turze. Z kolei jeśli potrzebujemy kupić trochę czasu, by wyjść z dead handa, możemy zawsze flipać o paraliż drugim atakiem. Wiele gier w 2006 roku zaczynało się pojedynkiem Dunsparce'ów próbujących zebrać pierwszą nagrodę na Dunsparce'u przeciwnika. W późniejszym EX-onie wyszły alternatywne startery. Najważniejszym jest chyba Holon's Castform, pozwalający dobrać do pięciu kart za jedną energię, a w późniejszej fazie gry służący jako energia. Jest on blisko związany z Pokemonami-δ, ale o nich opowieść może kiedy indziej. Podstawowe informacje na ich temat możecie znaleźć w ostatnim artykule Bonka, który polecam.

Jeśli chodzi o Trainery to widać, że po włożeniu Supporterów, stadionów i 4 Rare Candy szybko się kończy miejsce. Celio's Network i Professor Elm's Training Method (w skrócie PETM) to nasze główne wyszukiwarki Pokemonów, które dobrze się uzupełniają: o ile Celosem wyszukamy Basici, PETM pozwala nam wziąć Pokemonę-ex z talii. Są to główne wyszukiwarki w formacie, ale szybsze talie mogą chcieć grać **Dual Balla** czy **Great Balla** (uwaga: to inny Great Ball niż obecnie). Niektóre rodzaje kart miały swoje dedykowane wyszukiwarki lepsze niż te bazowe, np. **Rocket's Poke Ball** był „Itemową” wersją PETMa dla talii na pokemonach Dark (nie chodzi o typ, tylko np. o „Dark Dragonite'a” – ponownie odsyłam do artykułu Bonka).

Jeśli zaś chodzi o dociąg, Steven's Advice był chyba najlepszą kartą w formacie pełnym kart takich jak Dunsparce. Zazwyczaj dobierało się z niego 4 czy 5 kart, co było niewiarygodną liczbą na tamte czasy, bo większość dostępnych opcji to było „dobierz 3 karty” z pewnym warunkiem. Na przykład obecny w talii TV Reporter dobierał 3 karty, ale trzeba było następnie jedną odrzucić. Jest to główny dociąg w talii, bo była to jedna z nielicznych możliwości odrzucenia karty z ręki poza Supporterami z „Holon” w nazwie (jak np. Holon Farmer, który znajduje się w rozpisie). Brzmi nierealnie przy powszechnym użyciu kart takich jak Professor Sycamore czy Ultra Ball w obecnej karciance, ale tak było. W talii, gdzie główną akceleracją energii jest Metagross wyciągający energię z discarda, możliwość odrzucenia jednej karty przez TV Reportera i napędzenia całej maszyny była bardzo ważna. Jak już wspomniałem, ręce graczy były dość bezpieczne poza rzadkim Rocket's Adminem. Dodajmy do tego fakt, że szeroko były grane dobieraczki tak jak Steven's Advice, gracze zwykle mieli jakieś dodatkowe źródło kart w postaci chociażby Pidgeota i nikogo nie dziwi czemu Copycat był najlepszą wtasowywaczką w formacie. Nierzadko przeciwnik w momencie zagrania przez nas Copycata miał okolice 10 kart na ręku co pozwalało dokopać się do potrzebnych w danym momencie kart. Stąd „bezpieczna” alternatywa dla Copycata w postaci **Professor Oak's Research** (obecnie Shauna) była mało popularnym wyborem.

To tylko jeden przykład talii z formatu EX-on. Każdy z 16 dodatków z tej generacji przynosił do formatu coś nowego i zwykle powstawały z niego dwie, trzy, a może nawet więcej nowych talii. Wiele z nich opierało się na kombinacji kart nie występującej nigdzie indziej i w powyższym artykule ledwie linięliśmy ten ogromny format. W następnej części postaram się przybliżyć inne typy talii niż ta powyżej (oparta na Stage 2 z atakerem-exem).

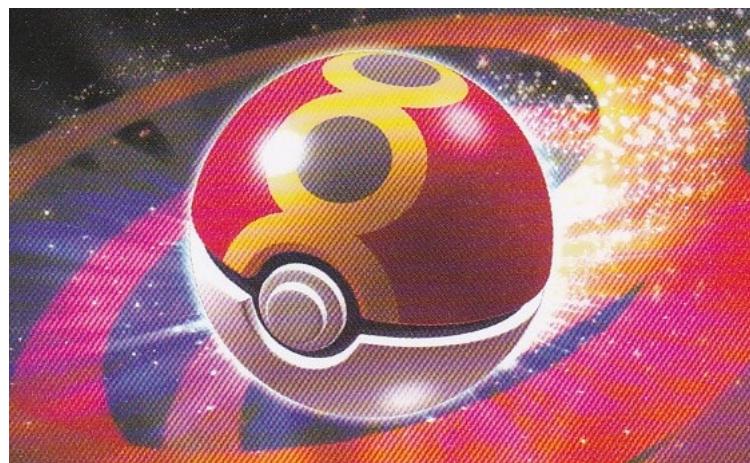
Do następnego razu!

[Napisz do Nas](#)

Najbardziej niedoceniony Item w Standardzie?

December 6, 2016

Kategorie: Artykuły



Witajcie!

Dziś artykuł trochę inny niż poprzednie. Po pierwsze trochę krótszy niż to, co zwykle serwujemy, po drugie nawiązuje on formą do artykułów, których prawie nikt już nie pisuje. Jeśli czytaliście moje „[Wspomnienia weterana](#)”, wiecie, że PTCG wyglądało inaczej weszłej dekadzie niż obecnie. Jedną z rzeczy która była wtedy obecna na każdym kroku, a teraz przepadła jest idea „karty dnia”. Na przykładzie forum internetowego wyglądało to tak: codziennie każdy (ale tylko 1 osoba dziennie) miał prawo wrzucić krótki artykuł na temat dowolnej, wybranej przez siebie karty i była to wówczas „karta dnia”. Wtedy pozostały gracze mogli dyskutować na temat jego pomysłów, dodać swoje i ocenić kartę w skali od 1 do 10. Obecnie jednak w momencie ujawnienia karty w Japonii znajduje się ona błyskawicznie w internecie, wyskakuje na facebooku, jest czas napisać może dwa zdania i do ujawnienia następnej karty wszyscy zapominają co ustalili na temat poprzedniej.

Dzisiejszą kartą dnia jest... Repeat Ball PRC.



Repeat Ball to kolejna z serii kart „piłek” obecnych w PTCG niemal od zawsze. Wszystkie miały jedną wspólną cechę: były Itemami pozwalającymi na wyszukanie Pokemon. Nie inaczej jest w tym wypadku. Ten model pozwala na wyszukanie Pokemon o takiej samej nazwie jak dowolny Pokemon znajdujący się już na naszym polu¹. Czemu zatem karta nie jest tak popularna jak Ultra Ball, Level Ball czy Dive Ball? Można się domyśleć, że w wielu sytuacjach nie potrzebujemy drugiej takiej samej karty, tylko wręcz przeciwnie – zupełnie innej. Jeśli mamy na polu Trubbisha czekającego na ewolucję, chcemy mieć możliwość wyszukania nie drugiego Trubbisha, tylko Garbodora. Inna sytuacja: jeśli mamy dwóch różnych ataków w talii, np. Lugię EX i Giratinę EX a nasz przeciwnik zaczął z Raikou przeciwko naszej Lugii... Powiedzmy, że druga nie jest szczytem naszych marzeń. Na dodatek należy pamiętać, że jeśli mamy na polu same wyewoluowane formy jakiegoś Pokemon, np. Gloomy to nie możemy wyszukać Repeat Ballem Oddisha (mimo że fizycznie Oddishe leżą na stole, „w grze” mamy tylko Gloomy). Nic zatem dziwnego, że gracze decydują się na inne piłki, dające większą swobodę (jak Ultra Ball). Niemniej należy pamiętać, że w talii mamy limit tylko 4 kopii danej karty i mimo że czasami chciałoby się grać 5 Ultra Balli, zasady tego zabraniają. Wtedy trzeba sięgnąć po inne sposoby i czasem Repeat Ball jest drugą najlepszą możliwością. Szczególnie prawdziwe okazało się to w tym sezonie. Pokażę dwa przykłady talii, w których Repeat Ball zagościł i przeanalizuję, czemu się w nich pojawił, aby pokazać jego mocne strony. Na pierwszy ogień dam rozpiskę Mega Gardevoirów z dużego turnieju w Liverpoolu, która ostatecznie zajęła drugie miejsce.

Pokemony (14):

Trainery (38):

Energie (8):

[Napisz do Nas](#)

4 Gardevoir EX STS	2 Professor Sycamore	8 Fairy Energy
3 M Gardevoir EX STS	2 Hex Maniac	
4 Shaymin EX ROS	1 N	
3 Hoopa EX AOR	1 Lysandre	
	1 Giovanni's Scheme	
	1 Karen	
	4 Sky Field	
	4 VS Seeker	
	4 Ultra Ball	
	4 Trainers' Mail	
	4 Gardevoir Spirit Link	
	3 Escape Rope	
	3 Super Rod	
	2 Mega Turbo	
	1 Repeat Ball	
	1 Fairy Drop	

Jest to talia, która chce zacząć atakować Mega Gardevoirem już w drugiej turze, stąd aż 4 Shayminy EX i 3 Hoopy EX a tylko 2 Professory Sycamory czy 1 N. Z mojego doświadczenia Ultra Ball to najważniejszy Item w tej talii tuż obok Gardevoir Spirit Linka. Jest to niewątpliwie talia, która jak wspominałem wcześniej, grałaby piątego lub nawet szóstego Ultra Balla gdyby mogła. Czemu jednak Repeat Ball? Zarówno Shaymin EX jak i Hoopa EX są słabymi starterami. Chcemy mieć na początkowej ręce Gardevoira EX, a Shayminy EX i Hoopy EX zagrywać z ręki na ławkę w swojej turze dzięki swoim Abilitkom. A co gdyby była szansa jakoś uratować te rozdania gdzie startujemy Hoopą EX? Np. wyszukać inną Hoopę EX i ruszyć nią całą talię? Już chyba widać, czemu Repeat Ball pomaga nam uratować gorsze rozdanie. Zwróćmy uwagę, że w tej talii ma to sens, ponieważ znajdują się w niej aż 3 Hoopy EX (i 4 Shayminy EX), więc szansa, że przy wystartowaniu jedną z nich pozostałe wylądują w nagrodach jest dość niska. Druga talia to Raichu/Golbat, która zajęła miejsce wśród najlepszych 32 tali w turnieju w Orlando.

Pokemony (22):	Trainery (34):	Energie (4):
4 Pikachu BKT	4 Professor Sycamore	4 Double Colorless Energy
4 Raichu GEN	2 N	
4 Zubat GEN	2 Lysandre	
4 Golbat GEN	1 Karen	
3 Shaymin EX ROS	4 Sky Field	
1 Mew EX P_XY	4 VS Seeker	
1 Shuppet ROS	4 Ultra Ball	
1 Banette ROS	4 Level Ball	
	4 Trainers' Mail	
	2 Devolution Spray	
	1 Repeat Ball	
	1 Super Rod	
	1 Special Charge	

Raichu to jedna z moich ulubionych kart w tym sezonie. Słabość na elektryczność jest obecnie dość popularna i ta karta pozwala brać nagrody w błyskawicznym tempie przeciwko Pokemonom takim jak Yveltal EX, Shaymin EX czy M Rayquaza EX. W tej talii jej partnerem jest Golbat, który pozwala na osiągnięcie Raichu magicznej liczby 180 obrażeń pozwalającej znokautować Pokemony EX bez dołączonego Fighting Fury Belta. Talia jak wspominałem jest dość szybka, stąd 4 Ultra Balle i 4 Level Balle pozwalające wyszukać wszystkie nie-EXy z talii. Ale jak widać 8 piłek to wciąż było za mało i jako dziewiątą autor talii postanowił włożyć Repeat Balla. Ma to sens: aż 4 Pokemony znajdują się w talii w 4 sztukach a Raichu chce jak najszybciej zapędzić swoją ławkę. Stąd Repeat Ball pozwalający znaleźć kolejnego Zubata/Pikachu/Shaymina EX. Bardzo przydatne jest również wyszukanie kolejnego Golbata kiedy w polu już jakiegoś mamy a nadal brakuje nam obrażeń by znokautować Pokemonów przeciwnika.

Podsumowując, Repeat Ball nie jest może najlepszą kartą w formacie, ale tali, które mają już 4 Trainers' Maile i 4 Ultra Balle a nadal mają miejsce na jakąś kartę przypisującą rozstaw powinny ją rozważyć. Najlepiej sprawuje się ona w taliach, które grają grube linie Pokemonów (4-3, 4-4) i więcej niż przeciętnie kart takich jak Shaymin EX. Jeśli lubisz szybkie tali, być może to karta dla ciebie.

[Napisz do Nas](#)

Mam nadzieję, że podobała wam się „karta dnia”. Podczas swojej przygody z PTCG odkryłem, że najlepsze są do tego karty „na granicy grywalności”. Żadna frajda dyskutować o karcie w sposób oczywisty dobrej czy beznadziejnej. Jedną z najciekawszych kart w formacie jest **Town Map** i od momentu wyjścia w Boundaries Crossed ponad 4 lata temu regularnie toczyły się dyskusje czy jest wart miejsca w taliach, a jeśli tak to w jakich. Sądzę, że Repeat Ball też się zalicza do tej kategorii i chętnie wysłucham waszych opinii na jego temat.

Do następnego razu,

Kakel

¹Dla przypomnienia: Groudon, Groudon EX, Primal Groudon EX i Team Magma's Groudon EX są kartami o różnych nazwach i żadna nie pozwala wyszukać pozostałych.

London International Championships – Przygotowania

December 6, 2016

Kategorie: Artykuły, Talie



Cześć!

Minął już rok od założenia kanału [Cracow Crew](#). Kto mógł przypuszczać, że zleci to tak szybko. Wszystko zaczęło się niewinnie, od wypadu na [Arena Cup Berlin](#) w 2015 roku. Byliśmy tak podekscytowani samym turniejem, że zdecydowaliśmy się pokazać wszystkim graczom jako „Ekipa z Krakowa”. Potrzebne były dobrej jakości koszulki, co do tego nie było wątpliwości, do tego chwytliwa nazwa, logo i kolory. Kiedy wszystko zostało zorganizowane, pojechaliśmy na miejsce i gdy przyszło nam grać to nawalił czynnik ludzki. Talie nietrafione w metę, modyfikowane na chwilę przed turniejem, brak ogrania, czyli krótko – „kompletna klapa”. Pomimo beznadziejnych wyników powiedzieliśmy sobie: „To świetna impreza i chcemy tu być w następnym roku”. Trwaliśmy w napięciu nasłuchując jakichkolwiek informacji dotyczących daty Arena Cup Berlin 2016, a tu niespodzianka. TPCi zmienia strukturę turniejów, nie ma już Arena Cupów, nie ma ECC, zostają Regionalsy i powstaje turniej o nazwie International Championships. Nie poddajemy się. Rodzi się pytanie o lokalizacje i terminy tych turniejów, a główny winowajca – organizator, nie daje żadnych wskazówek.

We wrześniu pojawia się informacja o Regionalsach w Dortmundzie, Liverpoolu oraz dokładna data i lokalizacja [London International Championships](#). Co wybrać? Nie starczy czasu i siły, żeby obskoczyć wszystkie turnieje. Po krótkiej dyskusji wraz z Bonkiem decydujemy się na wyjazd na największy europejski turniej w tym sezonie. Szybka rezerwacja hotelu w pobliżu imprezy (czwartek – poniedziałek) i lotu. Teraz pozostaje tylko największy problem – talia. Odkąd [Trevenant](#) wyrotował nie mogłem znaleźć sobie faworyta. Trochę bawiłem się taliami typu [Delphox Break](#), [Quad Talonflame](#), ale to nic, co dawałoby realne szanse na sukces na większym turnieju. Pozostawało śledzić wyniki turniejów na całym świecie w poszukiwaniu natchnienia. Podczas kiedy oczy wszystkich były zwrócone w stronę Regionalsów w Orlando, ja postanowiłem przyjrzeć się rezultatom turnieju zorganizowanego podczas targów gier w Essen. Bardzo dobre wyniki osiągnęli członkowie [Team Limitless](#), a wśród nich Robin Schulz, którego talia na [Giratinie EX](#) i [Garbodorze](#) bardzo przypadła mi do gustu – stabilny rozstaw, dysrupcja, blokowanie ability, tooli, specjalnych energii i stadionów. To co Pandy lubią najbardziej!

- 3x Giratina EX
- 1x Lugia EX
- 2x Shaymin EX
- 1x Hoopa EX
- 2x Trubbish
- 2x Garbodor
- 1x Magearna EX
- 4x Professor Sycamore
- 3x N
- 3x Lysandre
- 1x Pokemon Center Lady
- 1x Team Flare Grunt
- 1x Skyla
- 4x VS Seeker
- 4x Ultra Ball
- 4x Crushing Hammer
- 4x Trainers' Mail
- 2x Enhanced Hammer
- 3x Float Stone
- 3x Fighting Fury Belt



[Napisz do Nas](#)

1x Special Charge

2x Parallel City

4x Double Colorless Energy

4x Double Dragon Energy

Mając na uwadze obecność Vespiquen na lokalnych turniejach zastąpiłem 1 Lysandre nowym supporterem – Karen. Pierwszy lokalny turniej i niespodzianka – talia przejeżdża się jak ciężarówka po wszystkim na co trafiłem, oddaje tylko pojedyncze prize i daje mi zwycięstwo. Mile zaskoczony postanowiłem pojawić się tą talią 29.10.2016 na dużym krakowskim turnieju, który organizowałem przy pomocy sklepu Dragonus. Przed rozpoczęciem rozgrywki zamieniłem Pokemon Center Lady na Olympię, która moim zdaniem jest bardziej uniwersalna. Niespecjalnie wiem jak skomentować mój występ na tym turnieju. Pierwsza runda – mirror na Bonka, brak komentarza. Druga runda – gram na DarkTinę prowadzoną przez Szymona, bardzo ciężki mecz. Trzecia runda – Mega Mawile EX Andersa. To jakaś kpina, najpierw gram na 2 Giratiny, a potem na wróżki, które biją mnie po weaknessie. Zdemotywowany i zdekoncentrowany zaczynam już myśleć o tym, gdzie popełniłem błędy i remisuuję dwie następne rundy. Porażka.

Godziny testów i rozoważń doprowadziły do tego, że z talią wyleciała Magearna EX oraz Karen. Karty te zastąpiłem Silent Labem oraz dodatkową Lugią EX, które miały mi pomóc podczas gier z Volcanionami oraz wszelkiego typami wróżek. Pomimo starań nie byłem w stanie znaleźć sposobu na Mega Scizory EX, ale nie można mieć w tego typu talii odpowiedzi na wszystko. W międzyczasie miejsce mają Regionalsy w Liverpoolu, na których Robin, grając swoją Giratiną, zajmuje miejsce w ścisłej czołówce.

Pełen pozytywnej energii wybieram się na下一个 lokalny turniej, na którym chcę potestować zmiany, które wprowadziłem. Gram kolejno na Volcaniony, Mega Ampharos EX/Jolteon EX oraz Rainbow Force. Wygrywam turniej, ale najważniejsze są wnioski, jakie mogę wyciągnąć. Dodatkowa Lugia EX była świetnym pomysłem, to ona dała jakieś możliwości w grze na wróżki. Silent Lab niestety mnie nie przekonał. Trzeci stadion jest tutaj przydatny, ale efekt tego konkretnego nie przydał mi się ani razu. Nie wprowadzając żadnych zmian przystępuję do kolejnego, trzeciego już lokalnego turnieju pod znakiem Giratiny EX. W pierwszej rundzie trafiam na darki i co tu dużo mówić – Yveltal EX jest straszny, nie ma litości. Dalej jest trochę lepiej, ale niewiele. Talia czasem się zacina, stawia problemy – zupełnie jakby chciała powiedzieć: „Nie chcę jechać do Londynu”. Nie wiem co robić.

Przychodzi czas na Regionalsy w Dortmundzie. Na nich parę niespodzianek pokroju Regice/Glaceon EX/Garbodor/Hammers, Raikou/Jolteon EX/Electrode no i zatrzesienie Greninjy oraz Yveltali. Zarówno na Greninje jak i Yveltale mam słabo. Gwóźdź do trumny dobija Rainbow Force, który wygrywa cały turniej. Meta jest bezlitosna, wszystko wskazuje na to, że talia, którą ogrywałem tyle czasu jest skazana na porażkę. Niemniej ja się nie poddaję. Długo ogrywałem ten deck i nie dam za wygraną.

Daje się zauważać, że ludzie znów wkładają Jirachi do tali. Pojawia się dużo wróżek, co widać podczas Regionalsów w Ft Wayne w stanie Indiana. Do top 16 dostaje się tak Giratina, która gra na 2 Magearnach EX. Jako, że wydaje się być on dobrą odpowiedzią na oba powyższe zagrożenia to po namyśle postanawiam znów wrzucić ją do tali. Dzięki swojemu metalowemu typowi za 1 metalową energię i 1 DCE zabija na 1 atak pokemony typu fairy. Jedną Lugię EX zastępuję więc Magearną EX, która ma koszt ucieczki równy 1, a dodatkowym atutem jest możliwość znokautowania Shaymina EX przy mniejszym nakładzie zasobów. Minusem jest to, że potrzebuje ona metalowych energii. Wyciągam zatem 1 Lugię EX, 1 Trainers' Mail, aby dać jej możliwość atakowania i tak przygotowany udaje się na ostatni lokalny turniej przed wylotem do Londynu.

3x Giratina EX

1x Lugia EX

2x Shaymin EX

1x Hoopa EX

2x Trubbish

2x Garbodor

1x Magearna EX 4x Professor Sycamore

3x N

2x Lysandre

1x Olympia

1x Team Flare Grunt

1x Skyla

4x VS Seeker

4x Ultra Ball

4x Crushing Hammer

3x Trainers' Mail

[Napisz do Nas](#)

2x Enhanced Hammer

3x Float Stone

3x Fighting Fury Belt

1x Special Charge

2x Parallel City 4x Double Colorless Energy

4x Double Dragon Energy

2x Metal Energy

Turniej wypadł słabo. Wygranie połowy gier nie jest czymś, czym powinno się chwalić, zwłaszcza przygotowując się do takiej imprezy jak London International Championships. Niemniej należy zwrócić uwagę na to, że Greninje są bardzo trudnym matchupem, a gry na mill-deck są prawie niemożliwe do wygrania. Ja jestem zadowolony z przebiegu turnieju. Nie miałem wcześniej okazji grać na Houndoomy EX i była to lekcja, której potrzebowałem. Myślę, że przy odrobinie szczęścia będę w stanie doprowadzić do remisu, bo o wygranej w formacie bo3 nie ma co nawet liczyć. Najważniejsze jest to, że wnioski zostały wyciągnięte i teraz trzeba wykorzystać potencjał talii do maksimum, a tam, gdzie zabraknie umiejętności pomóc sobie szczęściem.

Trzymajcie mocno kciuki za całą ekipę z Polski!

/Panda

[Napisz do Nas](#)

London International Championships – Main Event

December 17, 2016

Kategorie: Artykuły

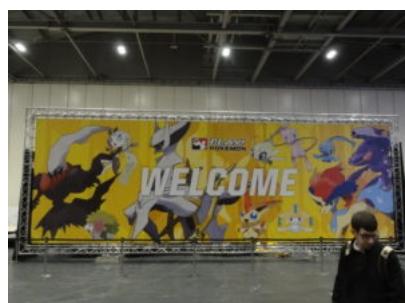


Czwartek 8.12.2016

Budzę się wcześnie rano, żeby pozalatwiać na mieście wszystkie sprawunki przed wylotem. Biegam jak szalony i ostatecznie zdyszany docieram na miejsce spotkania z Bonkiem nie załatwiając praktycznie nic. Zupełnie, jakby nad ranem stado czarnych kotów przebiegło mi drogę. Nie ma co się załamywać, samolot odlatuje o godzinie 18:00. Po trwającym 3 godziny locie lądujemy na terminalu piątym lotniska Heathrow. Chwilę spędzamy na dotarciu do metra i jadąc ponad 2 godziny z przesiadkami (o zgrozo) dojeżdżamy do hotelu. Chwilka stania na recepcji i trafiamy do naszego pokoju. Szybkie oględziny naszego tymczasowego lokum, ogarnianie przejściówek do gniazdek i idziemy spać. Jutro trzeba wcześnie wstać!



Piątek 9.12.2016



Pobudka o 6:00 czasu lokalnego, poranna toaleta i hotelowe śniadanie na zasadzie „placisz raz i jesz ile chcesz”. Decklisty przygotowane, karty policzone. Pełni optymizmu zmierzamy w stronę hal ExCel London. Na miejscu szybko odbieramy badge gracza, promkę Double Colorless Energy, przypinkę Raichu oraz matę. Po chwili spotykamy Lesia i razem idziemy powitać resztę Polaków. Zegar tyka, wybija godzina 9:00 – players meeting. Miejsca zostają rozwieszone i każdy idzie szukać swojego. Czekamy, aż wszyscy zasiądą, krótkie ogłoszenia parafialne, sędziowie zbierają decklisty i zaczynają się – pairingi na rundę pierwszą zostają rozwieszone.

Runda 1

Sarah Beckwith (US)

Podchodzę do stolika, przy którym powiniensem rozegrać swoja pierwszą rundę, a moim oczom ukazuje przyjaźnie wyglądająca Poke-mama. Tasujemy nasze talie, przeciwniczka raz nie trafia Pokemona, wybieramy nasze startery przy okazji dyskutując o drobnostkach. Nasłuchałem się między innymi o tym, że jej syn był bardzo dobrym graczem w juniorach, a obecnie walczy w kategorii senior. Ona sama podchodzi do tej karcianki bardzo poważnie i walczy o wysokie stoliki. Jednym istotnym faktem dla mnie było to, że ta kobieta będzie prawdopodobnie czepiać się każdego mojego zagrania, ale mówi się trudno.

Rozpoczynamy pierwszą grę, odsłaniamy nasze Pokemony. Ja zaczynam **Magearną EX**, dodatkową kartą, którą dobrąłem była **Giratina EX**, więc ona od razu trafiła na bench. Po drugiej stronie widzę **Yveltala EX**. W duchu sobie przekląłem, to jeden z trudniejszych match-upów i liczyłem na to, że uda mi się go jakoś ominąć. Sarah zaczyna bardzo agresywnie, dokłada następnego Yveltala EX, dokłada **Double Colorless Energy**, dwa razy pod rząd trafia **Max Elixir**, rzuca **N'a** i oddaje turę. Odświeżenie ręki bardzo mi pomogło. Giratina EX dostaje **Double Dragon Energy**, **Fighting Fury Belta**, zbijam DCE przeciwniczki **Enhanced Hammerem** i trafiam **Crushing Hammera**, żeby pozbyć się jednej Dark Energy. Na ręce zostaje mi **Trainers' Mail** i DCE, ale decyduję się nic więcej nie zagrywać na wypadek następnego N'a ze strony przeciwniczki. Jej tura wygląda dość biednie – energia z ręki, Trubbish na stół i pass. Zadowolony, że może uda się wygrać dobieram z topa Profesora Sycamore, dokładam DCE pod Giratinę EX, zgrywam Trainers' Maila i w tym momencie zauważam, że nie wyłożyłem Prize'ów. Po krótkiej dyskusji z sędzią jest werdykt – game loss.

[Napisz do Nas](#)

Decyduję, że to ja zacznę w drugiej grze. Startuję Giratiną EX jako aktywnym Pokemonem, ale nie mam nic poza tym. Przeciwniczka odsłania Yveltala EX i **Trubbisha**. Podkładam DCE i oddaję turę. Błyskawiczna odpowiedź Sarah – Enhanced Hammer, **Ultra Ball** po **Shaymin EX**, na ławkę trafia drugi Yveltal EX, aktywny dostaje **Float Stone'a**, Darkness Energy z ręki, trafiony Elixir iatak Evil Ball za 60 obrażeń. Nie wyglądało to za dobrze, ale postanowiłem zagrać oba Crushing Hammery, które miały na ręce. Na szczęście oba trafili, Yveltal rozebrany. Sarah odpowiada **Garbodorem** w stół, Float Stonem pod niego, a po zagraniu N'a kończy turę. Rewelacja, czegoś takiego potrzebowałem, moja nowa ręka dawała jakieś nadzieje. Zacząłem od trafionego młotka, dogrywam nową Giratinę EX z Fighting Fury Beltem i momentalnie zaczynam ją ladować. **Professor Sycamore** przy martwej ręce przeciwniczki praktycznie kończy grę. Mamy stan 1:1.

Trzecia gra to start z Shaymina EX, na którego przeciwniczka wystawiła Trubbisha. Dokłada Yveltala EX na bench, DCE i nie trafia 2 Max Elixirów. Może szczęście się do mnie uśmiechnie. Dogrywam **Lugię EX**, Giratinę EX i zbijam DCE Enhanced Hammerem. W odpowiedzi Sarah trafia Elixirem, dokłada DCE oraz FFB pod Yveltala EX, Float Stone pod Trubbisha, retreat na naładowanego attackera i zaczyna bić moją zlysandrowaną Lugię Evil Ballem. Zagranie Olympii na naładowaną Giratinę EX zablokowało mój draw na tą turę, ale nie ma wyjścia – trzeba zacząć okładać przeciwniczkę. Niestety nie miałem pod Giratiną EX belta, co sprawiło, że Darkness Energy z ręki dawało dość obrażeń na znokautowanie mojego aktywa. Zanim do tego doszło poszedł **Delinquent**. Zostawienie Professora Sycamore na ręce na niewiele się zdało, ponieważ już straciłem tempo. W tym momencie sędzia ogłasza terminację. Dochodzę do wniosku, że najlepszym wyjściem dla mnie jest pójście na remis, więc kończę grę zagrywając **Lysandre** na Yveltala EX bez energii samemu wystawiając na aktyw zdrową Giratinę EX z FFB, ale bez energii. Przeciwniczka nie była w stanie w 2 tury wziąć brakujących jej prize'ów i z oburzeniem podaje mi rękę. Podczas gry nasłuchałem się tego, że 3-4 sekundy wahania przed każdym moim zaganiem to za dużo i że celowo chcę doprowadzić do remisu. Kostką oczywiście nie można urlać po stole – trzeba wystawić rękę przed siebie i upuścić ją na stolik tak, żeby chociaż raz się odbiła, a na koniec uniemożliwiłem jej wygranie gry, w której mnie „zoutplayowała”. Nieprzyjemny początek dnia, ale jest wywalczony remis. **Stan 0/0/1**.

Runda 2

Seb Saymonds (GB)

Ciągle liczę na to, że trafię na jakieś **Raichu**, **Gyaradosy** albo **DarkTiny**. Te matchupy mam w miarę ograne i doskonale wiem, że są stosunkowo łatwe dla talii, którą wybrałem na dzisiaj. Naprzeciwko mnie siada sympatycznie wyglądający młody chłopak. Po ogłoszeniu startu rudy życzymy sobie powodzenia i odsłaniamy nasze aktywne Pokemony. Zaczynam grę Giratiną EX, a po stronie przeciwnika **Remoraid** i **Magikarp** na aktywie. Uśmiechnałem się delikatnie wiedząc doskonale, że mimo tego, że jestem faworytem to muszę uważać na niespodziewanego **Pokemon Ranger**. Błyskawicznie ładuję Giratinę EX z Fighting Fury Beltem, zmniejszam przeciwnikowi bench przy pomocy **Parallel City** do 3 miejsc, dogrywam Garbodora i **Float Stone'a** pod wszystkie cele wrażliwe na zagranie Lysandre i atakuję Chaos Wheel już do końca gry. Seb walczy, zagrywa **Town Map**, dogrywa kolejne Magikarpe i kończymy grę, gdy w jego talii zostają tylko 2 karty. Nie widziałem Pokemon Rangera przez całe rozdanie. Druga gra wyglądała podobnie. Po wszystkim spytałem się go, czy gra w talii Ranger, ale zaprzeczył. Stwierdził, że czasem trzeba liczyć na odrobinę szczęścia przy match-upach. **Stan 1/0/1**.

Runda 3

Matteo Laici (IT)

Następny przeciwnik z poczuciem humoru. Wygląda na to, że miałem pecha tylko w pierwszej rundzie. Pozytywnego wrażenia nie zepsuł nawet odsłonięty przez przeciwnika Yveltal EX. Zaczynam w miarę standardowo, z Trubbisha. Gorzej, że na mojej ręce znajduję się oprócz tego 2 **VS Seekery**, 3 Double Dragon Energy, 1 Double Colorless Energy i Professor Sycamore. Dogrywam Lugię EX wraz z DCE i 3 Crushing Hammery, z których trafiam tylko ostatniego. W tym momencie mój przeciwnik stwierdził, że zaczyna mi kibicować. W odpowiedzi na zgrany Enhanced Hammer poddaje grę. Druga gra jest bardzo wyrównana. Zaskoczył mnie tylko grany przez Matteo czwarty **Float Stone**. Koniec końców przegrywam też drugą grę, ponieważ skończyła mi się talia. Zostałem z 1 przem do końca misplayując w ostatnich 2 turach. Nie pomyślałem o lysandrowaniu zdrowego Yveltala EX bez energii i zabiciu go na 2 razy Giratiną EX, ponieważ w talii zostało mi jeszcze 1 VS Seeker i nawet jeżeli przeciwnik by go wycofał to mogłem go dobić. **Stan 1/1/1**.

Runda 4

Cristian Sarnataro (IT)

Kolejny Włoch. Znając moje szczęścia spodziewałem się kolejnych darków. Przeciwnik zaczyna z Yvltalem EX na aktywie i w pierwszej turze udaje mu się naładować małego **Yveltala** z ability Fright Night, którego wystawia na aktywną pozycję dzięki **Float Stone'owi** pod dużym Yvltalem. Sam nie wiem jak, ale udaje mi się ugrać tą grę dzięki paru trafionym Crushing Hammerom i Giratinie EX, która bez litości zbijała kolejne Pokemony Cristiana z **Shayminem EX** na deser. Pełen optymizmu rozpoczynam następne starcie. Zaczynam **Shayminem EX**, na ręce **Lysandre**, **Town Map**, **Crash** ~ DCE, 1 **Napisz do Nas**

DDE i Fighting Fury Belt. Pierwszą dobraną kartą jest następny Shaymin EX, więc w akcie desperacji rozpoczynam Shaymin-Loopa używając ataku Sky Return. Zabicie w ten sposób Yveltala EX wcale nie poprawiło mojej sytuacji. Przeciwnik szybko się rozstał, zagrał mi N'a wtasowując mi 12 kart do talii. Wśród nich dalej nie było Ultra Balli oraz supporterów dobierających karty. Niewiele pamiętam z trzeciej gry. Wiem, że skończyliśmy ją w terminacji przy stanie prize'ów 2 do 2 – znów remis z darkami. **Stan 1/1/2.**

Runda 5

Andres Gosselin (CL)

Kolejny bardzo miły gracz, tym razem z Chile. Pożartowaliśmy trochę na różne tematy, od Londyńskiego Metra, po jego koszulki na karty z Misty i Psyduckiem. Bardzo szybko okazało się, że nasz kolega gra **Greninja Break/Talonflame**. Plan na każdą grę był bardzo prosty – szybka Giratina EX oraz Garbodor z Float Stonem. Pierwszą grę rozegram wręcz podręcznikowo. Moja Giratina pez problemu zbijała kolejne żaby, Parallel City ograniczał przeciwnikowi bench do 3 Pokemonów, a Garbodor blokował jego ability. W drugiej grze bardzo długo szliśmy leb w leb, ale pod koniec zostałem ograny. Andres zagrał **Beedrilla EX** z ręki, którego nie widziałem w poprzedniej grze, podłożył pod niego energię, wszedł na aktywną pozycję, zagrał Lysandre na mojego Garbodora i zbił mu toola. Nie mogłem dokopać się do **Olympii**, więc przeciwnik był w stanie wykończyć wszystkie moje Pokemony na benchu przy pomocy ability Giant Water Shuriken. Na początku trzeciej gry zagrywam Professora Sycamore, żeby dokopać się do kart energii, aby być w stanie szybko naładować Giratinę EX. W efekcie discarduję oba Enhanced Hammery, a w swojej turze przeciwnik zagrywa Splash Energy, której nie widziałem podczas poprzednich gier. Pół minuty śmania, po czym dogrywam Garbodora, kończę ładować attackera i zaczynam strącać żaby ze stołu. Do terminacji dochodzi w momencie, kiedy mam 1 prize do końca. W tym momencie przeciwnik decyduje się na atak Bubble **Froakiego**, który wychodzi mu dwa razy z rzędu. Trochę szkoda, ale zabawy podczas tej gry mailem sporo. **Stan 1/1/3.**

Runda 6

Shadi Issa (ES)

Poważnie wyglądający Hiszpan rozkłada przed sobą playmatę z **Blue-Eyes Twin Burst Dragonem** z Yu-Gi-Oh, a na niej napis World Champion Qualifier 2016 – mata za zrobienie topki na Nationalsach. Nie wiem dlaczego nikt do tej pory nie przyczepił się do tej maty na oficjalnym turnieju Pokemon, ale była bardzo ładna, więc i ja chciałem, żeby cieszyła moje oczy. Podajemy sobie ręce, życzymy szczęścia i... zaczyna się – startuję z Shaymina EX na aktywie. Przeciwnik odsłania Giratinę EX, podkłada pod nią Double Dragon Energy, zagrywa **Hoopę EX**, z której wyszukuje 3 **Darkraie EX**, trafia oba zagrane Max Elixiry, Shaymin EX dopełnia rękę do sześciu kart. Ja też zaczynam nieźle, zagrywam Enhanced Hammera, trafiam Crushing Hammera, wyciągam z talii Hoopę EX, a z niej dwie Giratiny EX oraz Shaymina EX. Gra przebiegała podręcznikowo aż do momentu, kiedy przeciwnik zagrał **Jirachi** z atakiem Stardust. Pozwoliłem mu, żeby zbił mi obie energie z jednego z Pokemonów atakujących, po wycofaniu się Jirachim, zaczął mnie okładać po 60 obrażeń, a gdy mnie w końcu znokautował nowa, naładowana Giratina EX wraz z Lysandrem wykończyła Jirachi. Ku mojemu zaskoczeniu przeciwnik pozwolił mi zacząć druga grę. Zaczynam bardzo dobrze – Giratina EX na aktywie, do tego Hoopa EX po następną Giratinę EX, Magearnę EX oraz Shayminę EX. Shadi przy samotnym Darkraiu EX i ręce pełnej bezużytecznych kart dobiera Ultra Balla. Szybki na stół lecą Darkraie EX i Shayminy EX. Przeciwnik przekupuje cały deck, dokłada energię pod zagraneego z ręki Jirachi, switch i atakuje w Giratinę EX zapominając o ability Magearny EX. Wielki face palm i kończę grę nie oddając nawet jednego prize'a. **Stan 2/1/3.**

Runda 7

Vo Ky Vong Nguyen (FR)

Byłem przekonany, że trafilem na rodowitego Japończyka aż do momentu, kiedy nie zerknąłem na match-slipa, na którym wyraźnie było zaznaczone, że mam do czynienia z Francuzem. Aby mieć jakieś szanse na pozytywny wynik potrzebowalem wygrać tą grę. Ku mojemu zaskoczeniu po drugiej stronie stołu pojawia się **Scizor EX** z Trubbishem. Najgorzej. Mecz jest praktycznie przegrany już na starcie. Przeciwnik szybko zgarnia 4 pierwsze nagrody dzięki dwóm Garbodom, **Hex Maniacowi** i 3 VS Seekerom po niego. Jako że Garobdory zginęły w całym tym procesie to byłem przekonany, że teraz będzie już z górką – przeciwnikowi zostały same Mega Scizory EX na polu. Tymczasem niespodzianka, Vong zagrywa dwa **Puzzle of Time** po VS Seekera i Hex Maniaca, co kończy pierwszą grę moją porażką. Drugie starcie rozpoczynam z samotnym Shaymin EX na aktywie. Po drugiej stronie szybki Garbodor, dwa Enhanced Hammery na moje energie pod Giratinę EX, potem Hex Maniac i scenariusz podobny jak w pierwszej grze. Przeciwnik mnie po prostu zniszczył. **Stan 2/2/3.**

Runda 8

Derek Wheatley (UK)

Siadam naprzeciwko Poke-taty wyglądem przypominającego rodowitego Irlandczyka. Na stole obok moja rywalka z pierwszej rundy gra na jakiegoś chłopaka, który zaczął grać w naszą karciankę miesiąc temu. Rozmowa, którą już słyszałem – o jej synu, poważnym j... , że nie

[Napisz do Nas](#)

zamierza traktować go ulgowo, ponieważ zależy jej na pozytywnym wyniku. Ale wracając do mojej gry! Przeciwnik zaczyna **Jolteonem EX**, ja Trubbish na aktywie. Derek dokłada na bench **Raikou**, dwa Shayminy EX, **Voltorba** i kładzie energię z ręki pod Raikou. Ja w odpowiedzi się rozkładam, Trubbish dostaje Float Stone'a i oddaje pozycję aktywa Hoopie EX z podłożonym Float Stonem, ładuję Giratinę i zabijam energię Crushing Hammerem. Tura mojego przeciwnika to **Electrode**, użycie jej ability i naladowanie Raikou przy pomocy energii z ręki. Dogrywa kolejnego Raikou i ten dostaje energię z Max Elixiru. Ja odpowiadam Enhanced Hammerem i Team Flare Gruntem, po czym zabijam Raikou na 2 razy. Brakujące nagrody zbieram zagrywając Lysandre na oba Shayminy EX. Derek decyduje się zacząć drugą grę i robi to w pięknym stylu. Jolteon EX na aktywie i na lawce Raikou, który momentalnie dostaje 2 energie z trafionych Max Elixirów i jedną dodatkową z ręki. Na domiar złego podoba Pokemony podkłada **Assault Vesty**. Po pierwszej grze gra ostrożniej, wystawiając tylko 1 Shaymina EX, blokuje mnie chwilę niespodziewanym Jirachim i wygrywa drugą grę podczas, kiedy mi zostaje 1 prize do końca. Trzecia gra wypadła wręcz podręcznikowo w wykonaniu mojego przeciwnika. Zagrywa tylko Jolteona EX, Voltorba, dwa Raikou i oba dostają po Assault Vest. 3 trafione Max Elixiry ładują jednego kota, drugi dostaje energię z ręki. Przegrywam grę biorąc nagrody tylko za Jolteona EX oraz Electrode. **Stan 2/3/3**.

Runda 9

Rory Licken (IE)

W ostatniej rundzie trafiam na roześmianego Irlandzjka. Standardowa dyskusja dotycząca warunków panujących na turnieju, lokalizacji eventu oraz Londyńskiego Metra – najslabszego ognia w naszym łańcuchu transportowym. W pierwszej grze zostałem zmasakrowany przez 3 Yveltale EX i 2 Enhanced Hammer. Zaczynalem z Shaymina EX, a na widok Ultra Balla po kolejnego Shaymina EX z decku przeciwnik zareagował tylko uśmiechem i haslem „Is Hoopa prized?”, na co w odpowiedzi rzuciłem „Is that so obvious?”. Druga to martwa ręka przeciwnika, który przez pierwsze tury nie robił nic poza rzucaniem młotkami. Sytuacji nie ułatwiał też mały Yveltal z ability Fright Night na aktywie, który utrudniał wycofanie Hoopy EX. Koniec końców Rory w końcu coś dobrą i w kluczowym momencie gry dostałem N'a na jedną kartę do jego sześciu. Wymęczyłem 1:1. Została ostatnia gra śmieszkowania. Standardowe rozdanie, w którym dominuje Yveltal EX. Przy stanie 1:4 w nagrodach dla mojego przeciwnika zostaje ogłoszona terminacja. W przedostatniej turze mając opcję wycofania obitej Giratiny EX i Lysandrowania mu Hoopy EX decyduję się tylko na zagraniu Crushing Hammera oraz Team Flare Grunta zostawiając mu tylko jedną energię darkową. Stwierdziłem, że będzie zabawniej jak zostawię mu opcję wygrania gry – wystarczyło dobranie jakiekolwiek energii, żeby zgarnąć brakujące nagrody. Rory to zauważa, zagrywa Professora Sycamore i z wielkim uśmiechem na twarzy pokazuje mi rękę, która nie daje mu zwycięstwa. Roześmiani zaistniała sytuacja idziemy zgłosić wynik powtarzając sobie, że **wynik 2/3/4** wygląda zabawnie, a co więcej to już jest „double digit” – 10 punktów.

Kończę główny turniej z wynikiem 2/3/4 ostatecznie zajmując 311 pozycję na 499 graczy. Bawiłem się świetnie, spotkałem bardzo dużo roześmianych ludzi, którzy nawet jeżeli grali podobnymi taliami to pilotowali je inaczej. Zabawne jest to, że Sarah, która przyprawiała mnie o wrzody żołądka podczas pierwszej rundy wylądowała na 320 pozycji.

Wnioski wyciągnąłem już tego samego dnia, po turnieju. Talia, którą wybrałem chodziła dokładnie tak jak chciałem, jestem z niej zadowolony. Brałem pod uwagę słabe match-upy jakimi są Yveltale, Scizory i wróżki. Pech chciał, że spośród 9 decków, na jakie grałem tego dnia, pięć z nich należało do tej grupy, z czego 2 razy przegrałem, a 3 zremisowałem. Niestety, z perspektywy czasu uważam, że mogłem posłuchać głosu rozsądku i nastawić się na dużą ilość Yveltali podczas turnieju. Wtedy pewnie zdecydowałbym się na granie **Volcanionami EX** albo Greninjam BREAK. Co ciekawe, bardzo długo na górnego stolikach utrzymywała się talia na Raichu z atakiem Circle Circuit.

Turniej London International Championships został zorganizowany przez play-the-championships.eu rewelacyjnie. Dziewięć rund swissa zostało przeprowadzone płynnie i nikt nie musiał za długo czekać. Pairingi były cały czas dostępne w internecie, dzięki czemu w miejscowościach, gdzie były rozwieszane można było w miarę normalnie przejść. Sędziowie zawsze uśmiechnięci, przyjaźnie nastawieni sprawnie rozwiązywali wszystkie problemy. Bardzo dużym plusem była sama lokalizacja turnieju – duża hala w otoczeniu lokali usługowych i węzłów komunikacyjnych. Na sam koniec, z racji późnej godziny, organizator postawił autobus dla graczy, którzy nocowali daleko od miejsca imprezy. Jeżeli tylko będę miał okazję, to pojawię się na kolejnych turniejach tej rangi i mam nadzieję, że w otoczeniu większej ilości Polaków.

[Napisz do Nas](#)



<https://youtube.com/watch?v=Xvs0MGQ5oLg>

A z Wami widzę się w następnej części, w której opiszę Side Eventy.

Do napisania!

/Panda

[Napisz do Nas](#)

London International Championships – Side Events

December 19, 2016

Kategorie: Artykuły



Sobota 10.12.2016

Główny turniej zakończył się dla nas w piątek. Jedynym Polakiem, któremu udało się dostać do top 32 jest Krzysztof „Lesik” Lesik ze swoimi **Mega Rayquazami EX**. Nie pozostaje nam nic innego jak walka w turniejach pobocznych oraz kibicowanie rodakowi w przerwach między rundami.

Dzień zaczęliśmy podobnie jak poprzedni – obfite śniadanko i krótki spacerek w stronę lokalizacji imprezy. Jeszcze przed przylotem do Londynu zdecydowaliśmy, że jeżeli nie dostaniemy się do drugiego dnia turnieju głównego, to weźmiemy udział w organizowanym w sobotę League Cupie w formacie expanded. W tym celu zabraliśmy ze sobą trochę dodatkowych kart. Po ostatnim Ogólnopolskim Turnieju Pokemonów strasznie brakowało mi **Trevenantów** z ability Forest's Curse. W nowym formacie talia ta dostała zabawki takie jak **Computer Search** oraz **Jirachi EX**, które pozwalają na wystawienie Trevenanta w pierwszej turze praktycznie co grę. Ostatnim argumentem, który przemówił na korzyść tej talii był fakt, że nie mieliśmy czasu na testowanie expanded. Bonku po chwili wahania zdecydował się zagrać dokładnie taką samą rozpiszką jak ja.

4x **Phantump**

4x **Trevenant**

3x **Trevenant BREAK**

2x **Shaymin EX**

2x **Jirachi EX**

4x **Professor Juniper**

1x **N**

1x **Wally**

1x **Lysandre**

1x **Team Flare Grunt**

1x **Xerosic**

4x **VS Seeker**

4x **Ultra Ball**

2x **Level Ball**

4x **Crushing Hammer**

1x **Enhanced Hammer**

1x **Super Rod**

2x **Head Ringer**

2x **Red Card**

2x **Rescue Scarf**

1x **Computer Search**

3x **Dimension Valley**

1x **Silent Lab**

8x **Psychic Energy**



[Napisz do Nas](#)

Na miejsce docieramy zaraz przed zamknięciem zapisów. Na szczęście nie stanowiło to większego problemu, ponieważ decklisty przygotowaliśmy sobie będąc jeszcze w Polsce. Pozostało czekać na „players meeting”. Po dwudziestu minutach dostajemy listę miejsc i się rozdzielimy. Oczekiwanie na sędziego zbierającego decklisty upływa mi w bardzo miłym towarzystwie osób, które kochają expanded z tego samego powodu co ja – możliwość grania taliami, które wywołują bóle głowy, brzucha i tak zwanego raka. Świetne towarzystwo! Ani się spostrzegłem, a moja decklista zniknęła ze stolika zabrana przez przechodzącego sędziego. Mijają następne minuty i nadchodzi ten wyczekiwany moment – pierwsze pairingi.



Runda 1

Patrick Peretta (BR)

Po drugiej stronie stolika usiadł miły Brazylijczyk, który jeszcze przed startem zamienił ostatnie słowa z kobietą, która przypuszczalnie była jego mamą. Wybieramy nasze startery, podajemy dlonie i zaczynamy. Ja zaczynam, moim aktywnym Pokemonem jest Phantump. Fakt, że naprzeciwko widzę **Bronzora** nie zmienia mojej strategii – Ultra Ball po Shaymina EX, Level Ball po Jirachi EX, z którego szukam Wally'ego i mamy Trevenanta w pierwszej turze. Dokładam jeszcze energię pod aktywnego Pokemona i oddaję turę. Na widok sytuacji na stole siedzący obok Portugalczyk uśmiechając się stwierdził, że jestem „zepsutym człowiekiem” na co zresztą mu przytaknąłem. W drugiej turze udało mi się zagrać Phantumpa, Trevenanta BERAK, Dimension Valley i rozpocząć spam atakiem Silent Fear. Po drodze na stół przeciwnika trafily dodatkowe Bronzory i **Genesect EX** jako główne źródło obrażeń. Pojedyńczy **Lysandre** na Jirachi'ego EX, aby odblokować itemy na jedną turę nie był w stanie odwrócić przebiegu gry. Wygrywam pierwszą rundę. W następnej start z Shaymina EX i martwa ręka. Przeciwnik zabija mnie w drugiej turze Genesectem EX z trzema energiami, z których dwie dołożył z ręki w kolejnych turach, a ostatnią dzięki ability **Bronzonga** – Metal Links. Ostatnie starcie to powtórka z pierwszej gry. Start z Phantumpa, Trevenant w pierwszej turze i atakowanie Silent Fear od drugiej. Dobry początek dnia. Stan 1/0/0.

Runda 2

Ojvind Svinhufrund (FI)

Przeciwnik zaczyna rozdanie **Wobbuffetem** na aktywie i **Groudonem EX** na benchu. Dokłada Energię pod Groudoną oraz **Tropical Beach** na stół, którego używa aby zakończyć swoją turę. Mój samotny Phantump musi się z nim zmierzyć. Jako, że moja ręka wygląda strasznie decyduję się na podłożenie energii pod Phantumpa, Head Ringer pod Groudoną, zagranie Red Card, Wally'ego oraz użycie Tropical Beacha, żeby do mojego Shaymina EX, Jirachi'ego EX i Dimension Valley dobrać coś sensownego. Ta gra to droga przez mękę. Nie jestem w stanie nic zrobić przeciwnikowi, który powoli, tura po turze ładuje **Primal Groudon**, aż w końcu wielka bestia z pięcioma energiami wchodzi na aktywną pozycję i zaczyna masakrować moje Trevenanty. Ostatnią deską ratunku, jaką sobie upatrzyłem było nie dogrywanie stadionu, aby moje Pokemony stali na stole jedną turę dłużej, ale i to nic nie dało, bo jak się okazało przeciwnik grał 4 Tropical Beach, dzięki którym atak Gaia Volcano co turę zadawał minimum 200 punktów obrażeń. Druga gra wyglądała podobnie. Przeciwnik zaczyna Wobbuffetem, ja Shayminem EX i powoli, mozolnie kopię się po Phantumpa. W drugiej turze dogrywam Trevenanta, uciekam Shayminem EX na bench, staram się przeszkadać przeciwnikowi przy pomocy Red Card, ale widząc ładującego się Primal Groudona odliczam już minuty do końca rozgrywki. Co tu dużo mówić, zostałem zmiażdżony. Sam Ojvind kończy ten turniej w top8. Mój stan na tą chwilę to 1/1/0.

Runda 3

Guillaume Adam (FR)

Zaczynamy od luźnej dyskusji dotyczącej formatu, która zostaje przerwana przez sędziego. Okazuje się, że Guillaume popełnił błąd spisując swoją talię i pomimo, że gra 60-cioma kartami to na liście umieścił ich 61. Na nieszczęście dostaje Game Lose i zaczynamy starcie przy stanie 1:0 dla mnie. Mój przeciwnik okazał się być bardzo miłym i życzliwym graczem, co więcej wiedział, że takie rzeczy się zdarzają i nie było po nim widać żadnego zdenerwowania, czy irytacji. Naszą oficjalną grę rozpoczęliśmy od odsłonięcia starterów. Wybrałem Phantumpa przeciw **Yveltalowi** z ability Fright Night. Na śmierć zapomniałem o tym, że darki w expanded mają niesamowity silnik kręczący się wokół karty **Dark Patch** oraz **Darkraia EX** (na szczęście mój przeciwnik nie grał tego drugiego). Gra była bardzo wyrównana, doprowadziła do sytuacji, gdzie została mi 1 karta w talii, 1 prize do końca i miałem zabójstwo na Yveltu z Fighting Fury Beltem na aktywnej pozycji. Wstydu się przyznać, ale nie zauważałem wyjścia z tej sytuacji, ale mój przeciwnik znalazł. Dołożył energię pod aktywnego Pokemona, wycofał go ręcznie na zdrowego **Yveltala EX** bez energii i oddał t

óry był
Napisz do Nas

w ostatnią nagrodą) przegrywam grę przewijając się. Druga gra wygląda podręcznikowo w moim wykonaniu. Skoro zaczynam z aktywnym Phantumpem to mogę wyszukać Wally'ego przy pomocy Jirachi'ego EX. W drugiej turze wchodzi Trevenant BREAK i atak Silent Fear. Gra kończy się w ostatniej turze terminacji, kiedy to mając 2 nagrody do końca zdejmuję przeciwnikowi 2 Shayminy EX i 1 Yveltala. Stan 2/1/0 – ciągle w grze.

Runda 4

Adam Hawkins (UK)

Następny roześmiany przeciwnik, mam dziś dobry dzień. Zaczynam z Phantumpa podczas gdy po drugiej stronie stołu widzę Shaymina EX i Slowpoke'a. Stawiam na Trevenanta w pierwszej turze, więc zagrywam Jirachi'ego EX, dwa Shayminy EX i pomimo zużycia tylu zasobów udaje mi się wystawić tylko samotne drzewo bez żadnej energii. Przeciwnik Lysandruje mi Jirachi'ego EX, dogrywa Seismitoada EX, Double Colorless Energy, Float Stone pod Shaymina EX i zaczyna atakować z Quaking Punch. W końcu udaje mi się znaleźć jedną energię, ale to niewiele zmienia, ponieważ przeciwnik trafia sporo Heads używając ability Royal Flash Slowkinga. W drugiej grze zaczynam z samotnego Jirachi'ego EX dobierając z początkiem tury Phantumpa. Zagrywam itemy przygotowując się na Quaking Punch od pierwszej tury zostawiając sobie tylko trzy karty na ręce, co aż prosi się o Delinuenta, którym dostaję od przeciwnika w jego turze. Dogrywa Hoopę EX, dwa Seismitoady EX, Double Colorless Energy i moja gra kończy się właściwie w tym momencie. Stan 2/2/0.

Runda 5

Antonio Sa (PT)

Do stolika podchodzi poważnie wyglądający przeciwnik, kładzie playmatę z Rayquazą EX z napisem „Staff”, deckboxa i mówi „I hope that at least you are not playing Trevenant. I faced 4 of them already.” Na co byłem w stanie odpowiedzieć tylko „I am sorry.”. W tym momencie mój przeciwnik zmienił kolor i wyraz twarzy. Wyglądał tak, jakby chciał wywrócić stolik i zacząć mnie bić. Nie zmienił tego faktu, że ja zaczynałem grę mając po swojej stronie Phantumpa do jego Shaymina EX. Udało mi się wystawić wszystko w pierwszej turze dogrywając nawet Red Carda. Po trzecim trafionym Crushing Hammerze przeciwnik poddał grę żebyśmy mogli przejść do następnej. Drugie starcie to zwrot akcji o 180 stopni. Zaczynam z Jirachi'ego EX, nie mialem nawet jednego Trevenanta, kiedy po drugiej stronie były już 2 naładowane Mega Rayquazy EX. Trzecia gra to Trevenant w pierwszej turze, dużo kopania, energia i Head Ringer pod aktywną Rayquazę EX. Przeciwnik jest wyraźnie zniesmaczony przyglądając się kartom na swojej ręce. Szybko zbieram 4 nagrody atakując Tree Slamem i trafiając wszystkie Crushing Hammery. Pod koniec gry Antonio walczy dogrywając N'a, potem Professora Sycamore, ale udaje mi się znokautować jego ostatniego attackera. Wściekły naciska zbyt mocno długopisem podpisując „match slipa” z wynikiem, przez co przebiją go i robi bliznę Rayquazie na swojej playmacie. Ten wypadek chyba trochę go „studzi” bo kiedy się z nim żegnałem odpowiedział już spokojnym głosem życząc mi powodzenia w dalszej rozgrywce. Stan 3/2/0.

Runda 6

Gustavo Wada (BR)

Siadam przy stoliku obok Bonka, okazuje się że mamy dokładnie taki sam wynik. Sporo żartów, śmiechu, repairingów i zaczynamy. Znów Trevenant w pierwszej turze kontra Manectric EX i martwa ręka przeciwnika. Udaże mi się rozłożyć, ale przeciwnik ratuje się Colressem na 7 kart (5 moich Pokemonów). W następnej swojej turze zagrywa Lysandre na mojego Jirachi'ego EX, dokłada dwa Zubaty, Seismitoada EX z Double Colorless Energy i Muscle Bandem, wycofuje Manectrica EX, i rozpoczynamy wymianę nagród przy obustronnym item locku. Pomagam sobie Xerosiciem oraz Team Flare Gruntem ale nic mi to nie daje. Drugie rozdanie w moim wykonaniu to start z Jirachi'ego EX. Udaże mi się ewoluować Trevenanta przy pomocy ataku Ascension Phantumpa, podkładam Head Ringera pod Seismitoada EX przeciwnika i regularnie okładam go młotkami, TFG oraz Xerosiciem. Doprowadzam do remisu. Gustavo zaczyna trzecią grę dwoma Seismitoadami EX i Zubatem. Dokłada Lightning Energy i oddaje mi turę. Klasyczny start z Jirachi'ego EX w moim wykonaniu, nie mam nawet energii, żeby uciec na Phantumpa, o stadionie nawet nie ma co mówić. Nie ma Trevenanta w pierwszej turze. Dostaję Ghetsisem i moje 2 itemy wraz z Ultra Ballem trafiają do talii. Na szczęście dobieram Shaymina EX na pustą rękę, a z niego Professor Juniper. Wystawiam Trevenanta i rozpaczliwie szukam kolejnych Phantumpów. Dobre zarządzanie zasobami i wracanie Crobatów AZ'em dało Gustavo daje mu ostatecznie zwycięstwo. Jak się okazało pozostałe trzy Phantumpy były w prize'ach. Stan 3/3/0.

Runda 7

[Napisz do Nas](#)

Paweł Fudyma (PL)

To musiało nadjeść. 122 osoby na turnieju, dwóch Polaków, grają dokładnie takimi samymi taliami i spotykają się w ostatniej rundzie turnieju. Zaczeliśmy się śmiać już w momencie zobaczenia pairingów i dobry nastrój nie opuszczał nas aż do końca rundy. Wygrywam rzut kostką. Pierwszą grę można opisać w dwóch zdaniach. Zaczynam z Phantumpa, zagrywam Jirachi'ego EX po Wally'ego i ewoluuję Trevenanta. Bonku zagrywa Lysandre na Jirachi'ego EX i bez jakichś dodatkowych „fajerwerków” oddaje turę. Używam energii, aby się wycofać i już do końca gry utrzymuję przewagę blokując itemy Bonka. W drugiej grze oboje zaczynamy z Shayminów EX. Różnica jest taka, że to Bonku zaczyna i błyskawicznie wystawia Trevenanta, na którego nie mam odpowiedzi. Przechodzimy do ostatniej gry. Już od samego początku mam wrażenie, że trzymam wszystko w garści. Start z Phantumpa kontra Shaymin EX Pawła, dogrywam Jirachi'ego EX, wystawiam Trevenanta, do tego Silent Lab i na tym się kończy. W całym tym procesie spaliłem wszystkie karty z ręki, nie mam już nic i muszę grać z „topa”. Bonku też nie ma za wiele, ale udaje mu się wystawić Phantumpa, wejść nim na pozycję aktywnego Pokemona i ewoluować. Wkrótce udaje mu się zagrać Trevenanta BREAK cały czas okładając mnie po 60 dmg. Przegrywam i ostatecznie, ze stanem 3/4/0 zajmuję 68 miejsce na 122 graczy.



Po turnieju zadowoleni odbieramy punkty (po 10 za każdą wygraną) i wymieniamy je na czerwone czapki z Moltresem (30 pkt/szt). W dobrym nastroju wracamy do hotelu, żeby pobrać na konsoli i ustalić plan działania na następny dzień.

Niedziela 11.12.2016



Wstajemy skoro świt. Dziś ostatni dzień imprezy. Po szybkim śniadaniu w pokoju zabieramy karty i idziemy powalczyć z innymi trenerami. Na miejscu obowiązkowe zdjęcie z przeuroczą maskotką Pikachu i możemy rejestrować się na tak zwaną „ósemką na żądanie” w formacie best-of-3, single elimination, standard. Po uiszczeniu wpisowego każdy z nas dostał śmieszny, okrągły brzęczek, który miał nas poinformować, gdy tylko zbierze się odpowiednia liczba graczy. Jesteśmy wolni, możemy iść oglądać stoiska sklepowe i mecze z top8. Przy okazji spotykamy Lesia, który przed odjazdem na lotnisko wpadł tylko po swojego boxa za top 32. Życząc mu udanego lotu udajemy się zrobić obchód po sali. Marnotrawimy czas rozglądając się na prawo i lewo, aż w końcu słyszmy wycie brzęczyków znajdujących się naszych kieszeniach. Zebrał się komplet uczestników i startuje pierwsza runda drabinki.

Runda 1

M Rayquaza EX

Nie jest to co prawda Antonio Sa z wezoraj, ale i ta talia miała maksymalne rarity kart – wszystko Full Art/Gold/Reverse. Nie ma nawet nad czym się rozwodzić. Wygralem 2:0 w każdej grze wystawiając i łącząc szybko **Giratinę EX**, ograniczając przeciwnikowi lawkę **Parallel City** oraz niszcząc Basic Energie Crushing Hammerami. Przechodzę do następnej rundy i będę grał na Francuza, który wygrał z Bonkiem.

Runda 2

Volcanion EX

Przed grą dostałem informację, że dla Pawła był to rewanż z piątku i mój przeciwnik poprawił znacznie swoją talię biorąc pod uwagę gry podczas turnieju głównego. Spodziewałem się trudnego przeciwnika. Nie udaje mi się zacząć i od razu czuję presję. Dwa trafione **Max Elixiry** łączące dwa **Volcaniony EX** na benchu, obok nich Hoopa EX oraz Shaymin EX. Na aktywie mały Volcanion z **Fighting Fury Beltem** i zwykłą energią ognistą. Przeciwnik podłożył 2 Float Stone'y, każdego pod jednego ze swoich dużych Volcanionów na lawce. Na każdego mojego Lysandre na Hoopę odpowiadał **Escape Rope**, których grał minimum 2. Na nic zdały się Headsy z Crushing Hammerów skoro wszystkie zbitne energie przedniej czy później i tak wracały pod Pokemony dzięki atakom małego **Volcaniona**. Przegrywam pierwszą grę i decyduję się zacząć drugą. Szybka Giratina EX, **Garbodor** z Float Stonem oraz trafione młotki pozwalają mi być dobrej myśli. Wygrywam grę w ostatniej turze terminacji dobierając z top decku VS Seekera po Lysandre (2 w talii przy 15 kartach) i zgarniając dwie ostatnie nagrody nokautując Shaymina EX.

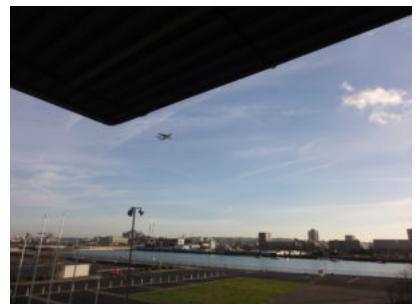
[Napisz do Nas](#)



Gramy grę trzecią, nagłą śmierć (sudden death), każdy z nas z 1 przem. Niesamowitym zaskoczeniem było dla mnie to, że przeciwnik pozwolił mi zacząć. Start z Hoopy EX vs Volcanion EX. Dokładam Giratinę EX, Fighting Fury Belt, Double Colorless Energy pod Hoopę EX, ucieczka na Giratinę i N na 1 kartę. Jak to bywa w takich sytuacjach mój przeciwnik dobrał Shaymina EX oraz Professora Sycamore, dogrywa Volcaniona EX i oddaje mi turę. Nie pozostając dłużny z pierwszej karty z góry talii trafiam Shaymina EX, dokładam **Double Dragon Energy** pod Giratinę EX, dokładam następną Giratinę na ławkę i oddaję turę. Przeciwnik zagrywa Lysandre na moją Hoopę EX, energia ognista pod aktywnego Volcaniona EX oraz Max Elixir pod tego na benchu. Mając na ręce Lysandre, Fighting Fury Belta, Double Colorless Energy oraz Double Dragon Energy doznaję jakiegoś zaćmienia umysłowego i decyduję się podłożyć belt pod Giratinę na benchu, kończę ladować drugiego smoka, a DCE zostawiam na ucieczkę Hoopą w następnej turze. W połączeniu z Lysandre miało mi to zapewniać nokaut Shaymin EX i wygraną. Nie chciałem mieć toola pod Hoopą EX, ponieważ w przypadku kolejnego N oprócz DCE mógłbym też uciec używając Float Stone'a, co okazało się błędym tokiem rozumowania. W efekcie przeciwnik zabija moją Hoopę EX dokładając trzecią energię pod Volcaniona EX i używając dwa razy ability Steam Up. Odpadam z turnieju inkasując 20 punktów, które razem z 10 od Bonka (z dnia poprzedniego) dają mi niebieską czapkę z Articuno.

Kończymy z turniejami na dziś. Jeszcze chwilkę posiedzimy na sali, żeby obejrzeć parę gier, ale ostatecznie wracamy do hotelu, żeby coś przekąsić, oglądnąć grę finałową na streamie i pobrać w Pokemon Sun and Moon. Dzień szybko się kończy, a w poniedziałek powrót.

Główny turniej był niesamowitym doświadczeniem, ale zabawy, której dostarczyły mi turnieje poboczne nie można z niczym porównać. Napięcie związane z International Championships odpłynęło wraz z przeminięciem piątku, a potem przyszło śmianie i gra o przysłowiowe „złote gacie”.



Do napisania!

/Panda

[Napisz do Nas](#)

9 najsilniejszych kart z dodatku Pokemon Sun/Moon

January 8, 2017

Kategorie: Artykuły



Witajcie!

Nadchodzi wytęskniony powiew świeżeości! Już niedługo zawita do nas najnowszy dodatek do Pokemon TCG o nazwie Sun/Moon. Rozpocznie on, tak jak swojego czasu XY1, całkiem nową erę w naszej ukochanej grze karcianej.

Jak zapewne większość z Was wie, gry Pokemon Sun i Moon wprowadziły na 3dsie nieznaną wcześniej mechanikę – ataki Z Move, z których można skorzystać raz na grę. Znajdą one odzwierciedlenie w świecie TCG w postaci ataków GX.

Każdy Pokemon GX będzie posiadać jeden atak GX, który zdecydowanie przewyższa swoim potencjałem zwyczajne ataki (np. zadaje dużo obrażeń małym kosztem energii). Za znokautowanie GXa, tak jak w przypadku Exa, nasz przeciwnik otrzyma dwie nagrody. Ataku GX można użyć raz na grę, co oznaczamy specjalnym GX markerem. Jak można się domyślić, warto będzie mieć przynajmniej jednego PokemonęGX w talii, ponieważ szkoda by było nie skorzystać z ataku umożliwiającego łatwy i tani nokaut.

W związku ze zbliżającą się premierą dodatku przygotowaliśmy dla Was listę 10 najlepszych naszym zdaniem kart z serii Pokemon Sun/Moon. Część listy zajmują właśnie Pokemony GX. Kolejność kart jest przypadkowa 😊

Tsareena



Tsareena to trawiasty Pokemon Stage 2, który podczas ewolucji pozwala spojrzeć na karty w ręce przeciwnika, a następnie wyrzucić jedną z nich do Discard Pile'u. Jej typ ma kluczowe znaczenie, bowiem dzięki karcie **Forest of Giant Plants** możemy wystawić Tsareenę już w pierwszej turze i pozbawić naszego przeciwnika niezbędnych kart do funkcjonowania talii, takich jak Shaymin Ex, Ultra Ball czy Prof. Sycamore. Jestem przekonany, iż zobaczymy ją w niejednej kontrolnej talii. Jej wadą jest dosyć kiepski atak i pewna bezużyteczność po wykorzystaniu jej zdolności, co sprawia, iż trzeba znaleźć w talii miejsce dla jakiegoś Pokemon'a, który będzie atakował.

Shinotic

[Napisz do Nas](#)



Skoro już jesteśmy w temacie Pokemonów trawiastych: Shiinotic z pewnością znajdzie się w niejednej zielonej talii. Tak jak Tsareena, nie jest to Pokemon, którego używamy, by nim atakować – gramy nim wyłącznie dla jego zdolności, która pozwala nam raz na turę znaleźć w talii trawiastego Pokemona i dodać go do kart w ręce. Przydatna umiejętność, zwłaszcza w połączeniu ze wspomnianym już wcześniej Forest of Giant Plants. Biorąc pod uwagę fakt, iż Shiinotic sam jest trawiasty, może wyszukać siebie podczas pierwszych tur gry, by w późniejszym etapie wyszukiwać już dowolne inne Pokemony w dużych ilościach. Niestety w ostatnim czasie na turniejach zwiększała się popularność **Garbodora**, który czyni Shiinotica całkowicie bezużytecznym.

Lurantis 

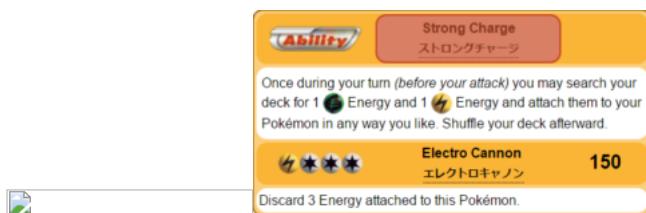


Pierwszy trawiasty Pokemon GX okazuje się całkiem przyzwoitą kartą do grania. 210 punktów życia sprawia, iż może bezproblemowo stawać do walki z obecnymi Mega Pokemonami i Exami. Za koszt 1 trawiastej energii uderzymy za 40 ładując sobie jednocześnie Pokemony na ławce dwoma dowolnymi Basic energiami z Discard Pile'u. Przydatny atak, zarówno we wcześniejszym, jak i późnym etapie gry. Drugi atak zadaje 120 obrażeń i leczy Lurantis z 30 obrażeń kosztując przy tym 3 energie. To wystarczająco, aby znokautować Shaymin Ex oraz aby dwoma atakami powalić praktycznie wszystkie Exy i BREAK Pokemony. GX atak zadaje 50 obrażeń za każdą trawiastą energię pod Lurantis, czyli za 3 energie zrobi o 30 więcej, niż Solar Blade, a za 4 zrobi 200, co jest niestety niewystarczające, aby znokautować inne Pokemony GX i Pokemony Ex z **Fightning Fury Beltem**. W wielu przypadkach ChloroScythe GX będzie wymagało 5 energii w celu zrobienia nokautu.

Obecność Lurantisa GX na wysokich rangach turniejach będzie zależeć od częstotliwości występowania talii na Volcanionach, a wygląda na to, iż te wodno-ogniste wulkany nigdzie się nie wybierają. Należy jednak pamiętać, iż dopóki w formacie istnieje dobra i niezwykle szybka ognista talia, nieco wolniejsze trawiaste Pokemony GX mogą nie mieć racji bytu. Wygląda na to, iż granie Lurantisem GX będzie przypominać granie Mega Scizorem Ex, czyli wiele korzystnych match-upów, a w zamian automatyczna przegrana z Volcanionami.

Vikavolt

[Napisz do Nas](#)



Karta, która ma sporo potencjału, ale niestety nie sprzyjają jej okoliczności. Jest elektrycznym Pokemonom Stage 2, którego wystawimy wcześniej jedynie za pomocą **Rare Candy**. Wysoki koszt wycofania może zachęcić przeciwnika, aby za pomocą Lysandre zablokował naszego Vikavolta na pozycji aktywnej. Wspomniany już wcześniej Garbodor nie ułatwia Vikavoltowi życia. A szkoda, bo gdy już odłożymy wszystkie wady tej karty na bok, zobaczymy, iż posiada całkiem sensowną zdolność i atak. Raz na turę możemy wyszukać dwie energie, roślinną i elektryczną, i podłożyć je w dowolny sposób pod swoje Pokemony na stole. Posiadając dwa Vikavolty zaopatrzymy się w potężny zastrzyk 4 energii, który wystarczy, aby zasilić nawet najdroższe ataki. Sam atak Vivavolta również słaby nie jest, pomimo, iż trzeba się nieźle wykosztować, by go użyć. Do plusów Vikavolta należy doliczyć jego typ, ponieważ elektryczność wspaniale kontruje popularne ostatnim czasem **Yveltale** i **Yveltale Ex**.

Decidueye



Greninja powraca, tylko zamiast ninja staje się trawiastym Robin Hoodem. Jak widać, nie musimy już pozbywać się z ręki energii, aby aktywować efekt, ale kosztem tego możemy położyć 20 obrażeń zamiast 30. Greninję wystawialiśmy masowo dzięki atakowi **Frogadier**, natomiast w tym przypadku przydatny (a może nawet niezbędny) będzie Forest of Giant Plants.

(PS. jak widać, Forest można połączyć ze sporą ilością kart z Sun/Moon, ciekawe, czy wpłynie to znaczco na jego cenę. Przekonamy się o tym zapewne już po pierwszych regionalnych turniejach 😊).

Wracając do tematu, pojedyncze 20 obrażeń co turę raczej na nikim nie zrobi wrażenia, ale gdy już wystawimy 3 takie sowy, to obrażenia rosną w dosyć szybkim tempie. Atak naszego Robin Hooda również nie prezentuje się źle: 90 za Double Colorless Energy i jedną trawiastą to obrażenia, które uznawane są za standard, dwukrotny taki atak nokautuje Pokemona Ex ze 180 punktów życia. Oprócz zdolności uwagę przyciąga również ciekawy atak GX. Nie zadaje obrażeń, ale wraca 3 dowolne karty z Discard Pile'u kosztując przy tym jedynie 1 trawiastą energię. Swojego czasu podobny atak oferował **Sableye**, a niektórzy mogą pamiętać, iż była to jedna z najczęściej używanych kart w talich typu Darkness. W Pokemon TCG ataki wracające zasoby ze stosu kart odrzuconych są niezwykle pomocne.

Nest Ball

[Napisz do Nas](#)

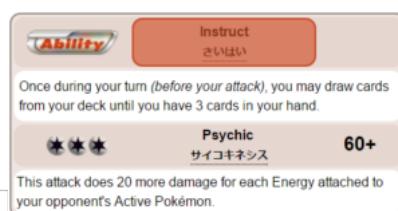


Search your deck for a Basic Pokémon and put it onto your Bench. Shuffle your deck afterward.
You may play as many item cards as you like during your turn (before your attack).

Kandydat do pozycji stample w każdej talii poziomu turniejowego i najlepszy Trainer z serii Sun/Moon. Jest to jednocześnie jedyny Trainer z tej serii na naszej liście. Do tej pory najpowszechniejszym Itemem wyszukującym Pokemony był **Ultra Ball**, ponieważ szuka karty dowolnego Pokemon'a, a wraz z pojawiением się Shaymin Ex efekt odrzucenia dwóch kart z ręki przestał przeszkadzać, a nawet zaczął pomagać graczom. Kolejne wydawane „piątki”, takie jak: **Repeat Ball**, **Heavy Ball**, **Dive Ball** i **Level Ball**, były grane częściej lub rzadziej, w zależności od talii, ale Nest Ball ma potencjał, by stać się Itemem uniwersalnym. Szuka zarówno zwykłych Basic Pokemonów jak i Exów, a nawet GXów. Jego wadą jest fakt, iż natychmiastowo kładzie znalezioneego Pokemon'a na ławce, dlatego nie skorzystamy ze zdolności np. Hoopy Ex. Z drugiej strony, można sobie wyobrazić, co by się działo, gdyby Nest Ball pozwalał nam znaleźć i skorzystać z efektu Shaymin Ex.

Śmiem zaryzykować stwierdzenie, iż Basic Pokemony grają w dosyć dużej ilości talii 😊, więc Nest Ball zdecydowanie znajdzie swoje miejsce. Zapewne nie w 4 sztukach, ale w 2-3.

Oranguru



Czyżby szykował się następca Shaymin Ex? Może następca to określenie na wyrost, ale z pewnością znajdą się talie, w których przyda się możliwość dociągania do trzech kart co turę. Co ważne, Oranguru nie jest Exem ani GXem, więc jego wystawienie nie będzie nas kosztować 2 nagród w przypadku, gdy przeciwnik zagra na niego **Lysandre**. Dodatkowo, bezbarwny typ czyni go kartą możliwą do wyszukania Supporterem **Winona** w kombinacji np. z Eevee i Shaymin Ex. Może to być przydatne, jeśli okaże się, iż eeevelacje GX są naprawdę tak grywalne, na jakie wyglądają. Jego użyteczność będzie zależeć od tego, z jaką łatwością gracz da radę pozbywać się kart z ręki. Warto zauważyć, iż w przeciwieństwie do Shaymin Ex, można go użyć po znalezieniu z Nest Balla. W taliach posiadających Double Colorless Energy nierzadko nim zaatakujemy, przeciętnie za około 100-120 obrażeń.

Umbreon GX

Napisz do Nas

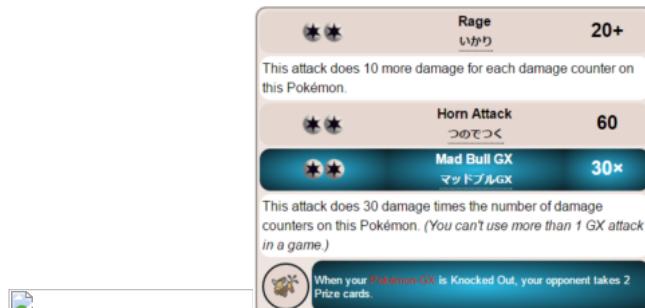


Umbreon GX to murowany kandydat na tier1 GXa, stanowiącego doskonały dodatek do i tak już wygrywającej talii: Yveltal Ex/Garbodor. Posiada solidne 200 punktów życia, czyli około tyle, ile Yveltal Ex posiadający Fighting Fury Belta. Pierwszy atak pozwala po zdaniu 30 obrażeń uciec na ławkę, co może przydać się w sytuacjach, gdy nie chcemy pozostawać na aktywnej pozycji Pokemonia oddającego 2 nagrody po znokautowaniu. Drugi atak to **Night Spear** na sterydach, czyli atak starego Darkraia Ex, kosztujący 2 dowolne energie i jedną Darkness, zamiast 2 Darkness i 1 dowolnej. Dzięki temu Umbreon może go użyć korzystając z Double Colorless Energy, czyli potrzebujemy podłożyć pod niego de facto dwie karty energii.

Jego GX atak nie robi specjalnego wrażenia, być może przyda się w późnych etapach gry, gdy po rzuceniu N na 1-2 karty dla przeciwnika użyjemy Night Cry GX, by przeciwnik pozostał bez zasobów do zaatakowania w swojej turze.

Poza tym Ubreona nie będzie trudno wystawić, ponieważ po raz kolejny powraca **Eevee z Energy Evolution**, który po podłożeniu energii natychmiast ewoluje wyszukując swojej ewolucji z talii.

Tauros 



I wreszcie przyszła kolej na Taurosa GX, czyli na jedną z najlepszych kart z dodatku Sun/Moon, jeśli nie najlepszą. Jego moc przejawia się w uniwersalności: jest to bezbarwny Pokemon, który do ataku potrzebuje jedynie Double Colorless Energy.

Posiada 3 świetne ataki: dosyć podstawowe 60 obrażeń, 20 obrażeń wspomagane ilością zdobytych obrażeń i atak GX: 30 razy ilość znaczników obrażeń na Taurosie.

[Napisz do Nas](#)

3 ataki za DCE oznaczają, iż praktycznie każda talia grająca tą energią może sobie pozwolić na wsadzenie Taurosa, bo w sumie dlaczego nie? Solidne 180 HP, które można wspomóc Fighting Fury Beltem, dosyć dobry atak za 60 już od pierwszych tur i dwa ataki typu revenge, które mogą z łatwością znokautować inne Pokemony Ex i GX. Gdy Umbreon GX lub Lurantis GX uderzą Taurosa swoimi najsilniejszymi atakami (za 90 i za 120 obrażeń), zostaną w następnej turze nokautowani jednym Mad Bull GX. Poza tym w formacie istnieje karta **Ninja Boy**, za pomocą której możemy wtasować do talii rannego Pokemona, by na jego miejsce wkroczył Tauros i solidnie ukarał przeciwnika za jego wcześniejsze ataki. Tauros to jedna z tych kart, które zdecydowanie zobaczymy na zagranicznych transmisjach Pokemon TCG na stołach z numerem 1.

Na tym kończy się nasza lista najlepszych kart z serii Sun/Moon. Zdajemy sobie sprawę, iż w tym dodatku znajduje się więcej interesujących kart, ale opis ograniczyliśmy tylko do tych najbardziej competitive 😊 Nie wiemy jak Wy, ale my już nie możemy doczekać się nowej mety, która zjawi się wraz z nadaniem Słońca i Księżyca! 😊

Na dzisiaj to tyle, dzięki i do następnego artykułu! 😊

[Napisz do Nas](#)

Jak zostać królem Prereleasów? – poradnik do Limited

January 14, 2017

Kategorie: Artykuły, Zasady



W weekend 21-22 stycznia w Polsce będą miały miejsce pierwsze na terenie naszego kraju turnieje Prerelease. Jeśli nigdy nie brałaś lub nie brałeś w nich udziału, gorąco do tego zachęcam, gdyż jest to świetna zabawa. W tym artykule podzielię się z wami moją szeroką wiedzą płynącą z bogatego* doświadczenia w turniejach w formacie Limited (to taki który jest właśnie na Prereleasach).

Prereleasy to turnieje, które mają miejsce kilkanaście dni przed oficjalną premierą nowego dodatku i dają graczom możliwość zdobycia nowych kart przy okazji wzięcia udziału w mini turnieju. W cenie wpisowego (z tego, co się orientuję może się ważyć między 80 a 100 złotych) każdy dostaje kilka boosterów, kartę promo (możliwe promki na zdjęciu poniżej) i zestaw 23 kart przygotowany przez dystrybutora. Następnie z tego co znajdzie się w tym pakiecie (można włożyć do talii karty z boosterów a nawet tę promkę) i dodatkowych podstawowych energii należy zbudować talię składającą się z 40 kart (nie ma limitu kart w talii, jeśli z boosterów wypadnie 5 Pikachu, możesz grać wszystkimi). Następnie gracze grają turniej zbudowanymi taliami w meczach do czterech (a nie sześciu) nagród. Proste? Mam nadzieję, że tak. Przejdźmy zatem do sedna, czyli porad.



1) Tempo gry jest zupełnie inne niż w zwykłej grze.

Ponieważ gracze muszą złożyć najlepsze co się da z tego co im wypadło talie na turnieju Prereleasowym przypominają bardziej talie tematyczne niż te turniejowe. Ręka jest w miarę bezpieczna i można trzymać na ręku karty zamiast rzucić wszystko od razu na stół. Gra jest dużo prostsza i nierzadko można bez problemu planować na kilka tur do przodu. Rzucanie więcej niż jednej energii na stół na turę jest bardzo rzadkie i należy wziąć na to poprawkę. Ławka także jest względnie bezpiecznym miejscem i bez kart takich jak Lysandre można bez problemu oddać jakiegoś Pokemonę przeciwnikowi na pożarcie, by naładować coś mocniejszego na ławce.

2) Każdy Supporter jest na wagę złota.

Przez to, że w dodatkach Trainery stanowią niewielką część uncommonów realistycznie można spodziewać się wypadnięcia 2-3 Trainerów z boosterów, które dostaniesz. Z czego może 1 to będzie Supporter. A bez Supporterów skończą się szybko karty na ręce i zostaniesz bez możliwych opcji. Jeśli w pakiecie będą jakiekolwiek Supportery dobierające karty (nawet Tierno) powinny znaleźć się w talii w pierwszej kolejności. Na jednym z prereleasów trafilem w swoich boosterach 2 N'yi i cieszyłem się za każdym razem kiedy dostawałem jednego na ręce. Wystarczyło się do [Napisz do Nas](#)

każdej kart polepszającej dociąg. Nawet coś takiego jak Basic Pokemon dociągający karty (a tak się składa, że w nowym secie znajduje się Oranguru, który robi dokładnie to) powinien jak najszybciej zasilić szeregi waszej talii. Podobnie sprawa ma się z Itemami. Każda wyszukiwarka, każda „piłka” powinna być wysoko na liście priorytetów podczas składania talii.

3) Duże Basic Pokemony są mocne.

Niektóre Basic Pokemony (zwłaszcza te reprezentujące legendarne stworki) mają więcej HP i mocniejsze ataki niż te, które służą jako podstawki do ewoluowania. Ponieważ często u przeciwnika będą jakieś Basic Pokemony, które trudno będzie mu wyewoluować, takie Duże Basici mogą bez problemu zgarnąć na nich parę łatwych nagród. Patrząc na ostatni dodatek najbardziej pożdanymi kartami z tej kategorii były **Hitmonchan**, **Mewtwo**, **Zapdos**, czy nawet **Farfetch'd**. Na Prereleasach z setu Noble Victories dwa **Cobaliony** były sercem mojej talii, bardzo mocna okazała się też tak niepozorna karta jak **Audino** (50 za dwie energie to w Limited już nie przelewki, do tego 90 HP). Przegrałem tylko jedną grę z pięciu dzięki temu, że przeciwniczka miała innego dużego Basica: **Druggigona**, który z blokadą retreatu i 100 HP okazał się godnym rywalem dla moich Basiców. W kończącej się erze Pokemonów-EX zdarzało się, że wygrywały talie 1 EX, 39 energii, ponieważ nie da się być większym Basikiem niż Pokemon-EX. Zresztą wyobraźcie sobie, że macie naprzeciwko siebie **Mewtwo EX**, który z turą na turę robi coraz więcej obrażeń i ma 170 HP. Na szczęście Pokemony-GX to w większości ewolucje, ale dwa Basici (Tauros GX i Lapras GX) na pewno będą bardzo silne i nie wahałbym się ani chwili z włożeniem ich do talii.

4) Nie przesadzajcie z ewolucjami.

Ewolucje mają to do siebie, że bez wyszukiwaczy trudno je wystawić. Dlatego dużo silnych talii na Prereleasach to zazwyczaj dwie linie ewolucyjne (najlepiej jedna Stage 2, bo Pokemony Stage 2 są o wiele silniejsze niż Stage 1) i Basici do wsparcia. Więcej raczej mija się z celem, bo co nam po Dugtrio i Muku jeśli w polu mamy Pikachu? A zaskakująco trudno jest nam dobrać to co chcemy na turnieju Prereleasowym (nawet po zastosowaniu się do drugiego punktu).

No i najważniejsze: **dobrze się bawcie**. Mecze nie będą pewnie pełne wyrafinowanych zagrań, ale mogę was zagwarantować, że luźna atmosfera jaka panuje na tych turniejach sprawi, że będzie wesoło. A za każdym razem kiedy weźmicie nagrodę „niegrywalnym” Pokemonem poczujecie ciepło na sercu.

Na chwilę obecną w **wyszukiwarce turniejów** na stronie pokemon.com są ogłoszone turnieje w Warszawie, Krakowie, Łodzi, Wrocławiu i Gdańsku, więc wystarczy wybrać ten najbliżej siebie i przyjść się bawić. Na profilu Cracow Crew na facebooku znajduje się link do wydarzenia krakowskiego (gdzie trwają zapisy) i z tego co wiem inne miasta też mają swoje wydarzenia. Jeśli chcecie zacząć przygodę z Pokemonami a nie macie własnych talii, taki turniej to najlepsza okazja, żeby poznać innych graczy i wkrącić się w karciankę.

Do następnego,

Kakel

*Autor tego artykułu brał udział w dwóch takich turniejach, z czego jeden miał miejsce 5 lat temu, a drugi nie był pełnoprawnym Prereleasem.

Tapu Bulu GX oraz Lycanroc GX

February 10, 2017

Kategorie: News



W japońskim magazynie Corocoro ukazały się trzy nowe karty z nadchodzącego dodatku SM2. Chodzi tutaj o Tapu Bulu GX, Lycanroc GX oraz stadion Aether Paradise Conservation Area. Będą one dostępne w Japonii w starterach już od 13 marca.

Lycanroc GX – Walka – 200HP

Stage 1 – Ewoluuje z Rockruff

Ability: Bloody Eye

Jeśli ewoluujesz Rockruffa, zagrywając tę kartę z ręki, możesz zamienić aktywnego Pokemonę przeciwnika na jednego z jego Pokemonów znajdujących się na ławce.

Claw Swipe: 110

Death Rogue GX: 50x

Ten atak zadaje 50 punktów obrażeń za każdego Pokemonę, jakiego twój przeciwnik trzyma na benchu. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Kiedy ten Pokemon zostaje znokautowany to twój przeciwnik zgarnia 2 nagrody.



Weakness: Trawa (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2

Aether Paradise Conservation Area – Trainer

Stadion

Każdy z roślinnych oraz elektrycznych Pokemonów Basic (twoich i twojego przeciwnika) otrzymuje 30 punktów obrażeń mniej od ataków.

Ta karta zostaje w grze po zagraniu. Odrzuć ją jeżeli zostaje zagrany inny stadion. Jeżeli w grze znajduje się już karta o takiej nazwie to nie możesz zagrać tej.

[Napisz do Nas](#)

Tapu Bulu GX – Trawiasty – 180HP

Basic Pokemon

Horn Attack: 30

Nature's Madness: 120+

Możesz odrzucić wszystkie karty energii dołączone do tego Pokemona. Jeżeli to zrobisz to ten atak zadaje 60 obrażeń więcej.

Kapu Wild GX: 150

Wylecz wszystkie obrażenia z tego Pokemona. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Kiedy ten Pokemon zostaje znokautowany to twój przeciwnik zgarnia 2 nagrody.

Weakness: brak

Resistance: brak

Retreat: 2



Źródło: <http://www.pokebeach.com/2017/02/tapu-bulu-gx-and-lycanroc-gx-from-sm2-revealed>

[Napisz do Nas](#)

Kahuna Hala SM2

February 10, 2017

Kategorie: News



Na oficjalnym, japońskim kanale PTCG na youtube.com pokazano kolejną już kartę z dodatku Guardians Rising. Jest nią supporter Hala, który dostanie również wersję Full Art. Set zostanie oficjalnie wydany w Japonii 13 marca, a 5 maja poza nią.

Hala – Trainer

Supporter

Wtasuj wszystkie karty, które masz na ręce, do swojej talii i następnie dobierz 4 karty. Dobierz 7 kart zamiast 4 jeżeli użyłeś w tej grze ataku GX.

Możesz zagrać tylko 1 kartę Supportera w turze (przed zadeklarowaniem ataku).



Źródło: <http://www.pokebeach.com/2017/02/hala-from-sm2>

Napisz do Nas

Battle Decki z Lugią i Ho-Oh w maju

February 11, 2017

Kategorie: News



Czerpiąc niesamowite korzyści z fali popularności, jaką zyskała ostatnio karcianka dzięki grze Pokemon GO TPCI nie zamierza zwalniać. Ostatnio uraczyli nas legendarnymi ptakami z pierwszej generacji (Legendarne talie z Articuno, Zapdosem i Moltresem), a w najbliższym czasie planują wydać talie tematyczne z Lugią EX i Ho-Ohem EX. Wszystko to prawdopodobnie z powodu zbliżającej się premiery Pokemon Gold & Silver w Pokemon GO. Talie będą zawierały 60 kart, monetę oraz znaczniki obrażeń. Na razie nie podano informacji, czy karty legendarnych Pokemonów EX również trafią do pudełek. Oprócz theme decków do sklepów trafią również blistery z przypinkami Enteia, Suicune oraz Raikou. Wszystkiego tego możecie spodziewać się już początkiem Maja.



Źródło: <http://www.pokebeach.com/2017/02/legendary-battle-decks-featuring-ho-oh-and-lugia-in-may>

[Napisz do Nas](#)

10 ważnych kart z epoki BW

February 13, 2017

Kategorie: Artykuły



Witajcie,

Z tej strony Kakel i mam zamiar zarazić was moją miłością do formatu Expanded. W przeciwnieństwie do formatu Standard, w którym można korzystać z kart z ostatnich mniej więcej dwóch lat, talie do Expanded mogą zawierać wszystkie karty od wyjścia pierwszego dodatku odpowiadającego piątej generacji Pokemonów – Black & White. Od tego momentu minęło już prawie 6 lat! Niestety karty z tak starych dodatków są dużo trudniej dostępne niż te do Standardu zarówno w PTCG Online jak i w prawdziwym życiu, ale zmiana tempa rozgrywki i szeroki wachlarz możliwości oferowany przez 11 setów BW, 12 setów XY, 2 mini-dodatki, Generations i ponad 200 promek to dla niektórych powiew świeżości po ciągłym graniu w Standardzie. Dodajmy do tego, że wiele talii mocnych w Expanded to po prostu talie ze Standardu z dodanymi kilkoma kartami spoza obecnie legalnych dodatków (a czasami większość z nich to po prostu karty z wyrotowanych dodatków XY). No ale kiedy przychodzi co do czego i dopiero stawiasz pierwsze kroki w Expanded a być może niedawno nastąpiło twoje wkręcenie się w Pokemony ogrom dostępnych kart może być przytaczający. Skomponowałem zatem listę 10 kart z setów BW, które wypada znać przed złożeniem swojej pierwszej talii do tego formatu. Kolejność jest przypadkowa.

1. Jirachi-EX (BW: Plasma Blast)

Zanim na stoły z hukiem wszedł **Shaymin-EX** z umiejętnością Set Up, trzeba się było ratować graniem tego EXa o zaledwie 90 HP (jedyny EX w Expanded, który ma poniżej 100 HP). Z początku niedoceniany przez łatwość dobrania za niego dwóch nagród, po jakimś czasie Jirachi-EX zagościł w każdej talii z Level Ballami jako zabezpieczenie na wypadek braku Supportera w turze (VS Seekerów wtedy jeszcze nie było). Jednak obecnie w Expanded służy on głównie do dokopania się w pierwszej turze przy pomocy narzędzi takich jak **Trainers' Mail** czy **Ultra Ball** do jakiegoś Supportera, który ma za zadanie ustawić nam grę jeszcze zanim przeciwnik dobierze swoją kartę na początek pierwszej tury. Takim Supporterem jest na przykład **Wally**, pozwalający wystawić **Trevenanta XY** i odciąć potencjalnie przeciwnika od Itemów na całą grę. Inne częste użycie Jirachi-EX to połączenie z **Archie's Ace in the Hole** lub **Maxie's Hidden Ball Trick** dające nam w pierwszej turze dowolnego Pokemona wodnego lub walczącego na stół.



2. Keldeo-EX (BW: Boundaries Crossed, BW: Legendary Treasures, BW Promo)

Karta, która najpierw była grana jako ataker jednak obecnie jej głównym atutem jest Ability. Rush In w połączeniu z jakąś kartą dającą darmowy retreat (najczęściej jest to **Float Stone**) daje nam możliwość zmiany naszego aktywnego Pokemona co turę za darmo. Co lepsze, pozwala nam dać aktywnego Pokemonę na ławkę i przywrócić go na aktywną pozycję co zmywa z niego wszystkie Specjalne Kondycje i niekorzystne efekty (np. blokadę ataku w przypadku kart takich jak **Volcanion-EX**). Można też naładować za pomocą tego kombi naszego aktywnego Pokemona kartami, które dołączają energię do discarda na ławkę (**Bronzong PHF** czy **Elektrik NV**). Jak widzicie, możliwości są ogromne a sam Keldeo-EX zajmuje jedno miejsce w talii w przeciwnieństwie do alternatyw takich jak **Zoroark BKT**. Atak też jest niczego sobie, jeśli w talii posiadamy energie wodne, Rainbow lub Prism.

3. Archeops (BW: Noble Victories, BW: Dark Explorers)

Kiedy wyszedł Primal Clash a w nim Archie's Ace in the Hole i Maxie's Hidden Ball Trick, wszyscy rzucili się na tę pierwszą kartę, parując ją najpierw z **Empoleonem PLF**, a potem z **Blastoisem PLB**. Dopiero kiedy wyszedł **Gallade BKT** ludzie sobie przypomnieli o Maxiem i okazało się dość szybko, że w Expanded jest jeszcze jeden walczący Pokemon, który czekał na możliwość wyłożenia się bezpośrednio na ławkę. Jeśli graliście kiedyś starymi kartami może pamiętacie Aerodactyla, który zabraniał ewolucji; Archeops ma dokładnie takie samo Ability. Jeśli g

Napisz do Nas



Compressorami wkładając Maxiego i Archeopsa zyskujemy potężną broń na talie bazujące na ewoluowaniu. Możliwość wystawienia go w pierwszej turze powoduje, że talie na ewolucjach żeby nie poddać po paru minutach gry muszą grać coś, co blokuje Ancient Power ([Hex Maniac](#), [Wobbuffet GEN](#)) lub ewoluować Pokemony z talii ([Evosoda](#), [Wally](#)), bo Archeops blokuje tylko ewoluowanie z ręki. A kiedy gramy na talię bez ewolucji wyrzucamy Archeopsa do discarda i się nim nie przejmujemy, a zamiast tego Maxie swoją sztuczką wyczarowuje nam wspomnianego Gallade'a lub w rzadszych przypadkach inną walczącą kartę, którą można się zdecydować grać jak np. [Marowak FCO](#).

4. Mewtwo-EX (BW: Next Destinies, BW: Legendary Treasures, BW Promo)

Mało który Pokemon-EX jest w stanie dorównać swoją siłą i uniwersalnością Mewtwo-EX z Next Destinies, który był pierwszym setem z tymi Pokemonami. Karta, która w swoim czasie była niemal w każdej talii przez to że najlepszą kontrą na

Mewtwo-EX przeciwnika był własny Mewtwo-EX. Obecnie w Expanded jest to jeden z naprawdę niewielu atakerów bijących za DCE, którego można włożyć do niemal każdej talii (chyba ustępuje tylko [Seismitoadowi-EX](#) i dopiero co wydrukowanemu Taurosowi-GX). Idealny jest do talii z Pokemonami ze stabością na walkę (elektryczne, mroczne), bo za DCE jest w stanie znokautować najpopularniejszego walczącego techa w formacie jakim jest Gallade BKT. Drugi atak wymaga już psychicznych energii, ale ze wsparciem [Dimension Valley](#) jest to 120 za dwie energie, przez co również niektóre psychiczne talie mogą chcieć go grać. Niech was nie zwiedzie to, że bije słabiej niż [Yveltal-EX](#), bo ta karta wciąż jest mocna.



5. Darkrai-EX (BW: Dark Explorers, BW: Legendary Treasures, BW Promo)

Karta, która ma wszystko, czego możemy chcieć. Dużo HP, mocny atak (90 w aktywa + 30 na ławkę) jest w stanie zdjąć na dwa strzały większość EXów i ustawiać nokauty na dalszą grę) i potężne Ability dające wszystkiemu z mroczną energią darmowy retreat. To Ability daje mrocznym taliom łatwość w zmienianiu atakerów na najlepszego w danej sytuacji, a jest w czym wybierać. Talie na ewolucjach muszą mieć jakiś recept na obijanie ławki, inaczej kilka Night Spearów i podstawki lub ewolucje posiadające mało HP (90 to akurat na 3 strzały Darkraiem-EX) będą dla przeciwnika źródłem łatwych nagród. Na dodatek można go grać w talich z [Rainbow Energy](#) lub [Prism Energy](#) zamiast słabszego odpowiednika ze Standardu jakim jest [Manaphy-EX](#). Przyćmił go trochę [Yveltal-EX](#), ale nadal jest to bardzo mocna karta i ważny element każdej mrocznej talii.

6. Karty ACE SPEC (BW: Boundaries Crossed, BW: Plasma Storm, BW: Plasma Freeze, BW: Plasma Blast)

Te karty to itemy tak potężne, że można posiadać tylko jednego w talii. Wiele z nich to lepsze wersje kart dobrze wam znanych. [Computer Search](#) to Ultra Ball potrafiący wyszukać wszystko, [Scoop Up Cyclone](#) to [Super Scoop Up](#) nie wymagający rzutu monetą, [Rock Guard](#) to [Burstsing Balloon](#), którego nie trzeba odrzucać na koniec tury a [Scramble Switch](#) to [Switch](#) na sterydach. Dodajmy do tego tak unikalne efekty jak [Life Dew](#) (który nie pozwala przeciwnikowi na wzięcie jednej nagrody) i już widać, że jest w czym wybierać. W Expanded można grać swoją talią do Standardu, ale zawsze warto zrobić tę jedną zmianę i wrzucić za coś jakiegoś Ace Speca. Jedyna karta, która jest w stanie was za to pokarać ([Spiritomb LTR](#)) przepadła gdzieś po wypadnięciu ze Standardu, więc nic nie stoi na przeszkodzie znacznego ulepszenia jedną kartą swojej talii.



7. Ghetsis (BW: Plasma Freeze)

Karta, która kiedy wyszła była strasznie mocno hajpowana, po czym dość szybko została uznana za największe roszczerowanie setu. Jednak po wyjściu [Battle Compressora](#) i Trainers' Maila okazało się, że dokopanie się do Ghetsisa lub wyszukującego go Jirachi-EX w pierwszej turze, kiedy Ghetsis jest najmocniejszy jest prostsze niż kiedykolwiek, do tego talie grają więcej Itemów niż kiedykolwiek i siła rażenia tego Supportera jest przez to dużo większa. Świetnym partnerem dla tej karty jest [Silent Lab](#), który uniemożliwia przeciwnikowi wydostanie się z niekorzystnej sytuacji Shayminem-EX czy Jirachim-EX. Oberwanie takim kombem w pierwszej turze przeciwnika, kiedy zaczyna może ustalić wynik meczu zanim dobierzemy pierwszą kartę i talie na bogatym silniku Itemowym (Battle Compressor, VS Seeker, Ultra Ball, Trainers' Mail) chcąc przez to zaczynać jeszcze bardziej niż w zeszłym sezonie, kiedy był on w Standardzie.

8. Colress (BW: Plasma Storm)

Colress to Supporter, który był grywany już kiedy wyszedł, ale największego kopa dostał po wydrukowaniu [Sky Fielda](#). To kombo pozwala na wtasowanie ręki i dobranie nawet do **szesnastu** kart (dla porównania [Shauna](#) dobiera 5). Na dodatek wiele talii bardzo szybko zapycha sobie ławkę kartami takimi jak Jirachi-EX, Shaymin-EX czy [Hoopa-EX](#), więc zwykle już w drugiej-trzeciej turze jesteś w stanie dobrać mnóstwo kart z Colressa. Jeśli grasz na talii bazującej na Sky Fieldzie, godne rozważenia są dwie sztuki tej karty. Jedyną wadą jest fakt, że jeśli obaj gracze mają kiepski start, Colress

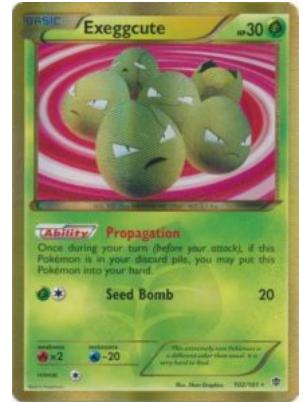
[Napisz do Nas](#)

9. Dark Patch (BW: Dark Explorers)

Dark Explorers był dodatkiem, który rozpoczął dominację mrocznych talii w formacie. Ten niepozorny Item to karta, która do dziś definiuje talie na mrocznych Pokemonach i chyba najlepszy sposób wrzucania energii na stół w historii karcianki. Dark Patch pozwala wrzucić nam odrzuconą mroczną energię do mrocznego Pokemona na Benchu, co pozwala nam nieraz w jedną turę naładować atakera takiego jak **Darkrai-EX**, nowszy **Darkrai-EX** czy **Yveltal-EX**. Świeśnie się uzupełnia z **Max Elixirem** dając szybkość ładowania niespotykaną w Standardzie. Dopóki ta karta jest w Expanded, mroczne talie będą często spotykane.

10. Exeggute (BW: Plasma Freeze, BW: Plasma Blast)

Na koniec jedna z moim zdaniem najbardziej wyjątkowych kart w historii karcianki. Ten niepozorny Basic z 30 HP ma Ability pozwalającą go wycofywać z discarda na rękę. Co oznacza, że karty wymagające odrzucenia innych kart z ręki (Ultra Ball, Computer Search, **Superior Energy Retrieval**) są dla nas dużo mniej bolesne, bo możemy do nich odrzucać Exeggute. Co lepsze, Ability jest wielorazowe, możemy wyciągnąć Exeggute, użyć Ultra Balla, wyjąć go znowu i użyć Computer Searcha. Jeśli mamy dwa jajka w discardzie, możemy użyć obydwu i użyć Ultra Balla „za darmo” odrzucając dwa Exeggute'y. A z Battle Compressorami w talii nie jest problemem, żeby znalazły się w discardzie. Popularne zastosowanie tej karty polega na manipulowaniu ilością kart na ręce by w końcu zostać z samym Archie's Ace in the Hole lub Maxie's Hidden Ball Trick. Poza tym można tę kartę grać w talii ze Sky Fieldami, odrzucać kiedy przeciwnik zbije nam stadion, po czym wyjąć z discarda i położyć znowu na ławkę, kiedy wyłożymy kolejnego Sky Fielda. Jedna z moich ulubionych kart w całym bloku BW.



I to tyle. Wiem, że wszyscy jesteście podekscytowani kartami z najnowszej generacji Sun & Moon, ale pomyślałem, że właśnie z okazji wyjścia nowej, siódmej generacji dobrze będzie spojrzeć w przeszłość i przybliżyć sobie tę piątą generację, zapomnianą przez tych, którzy skupiają się wyłącznie na Standardzie. Mam nadzieję, że ta lista zaciekała was tym mniej popularnym formatem jakim jest Expanded. Pamiętajcie, że bogactwo tego formatu pozwala na ogromną kreatywność i nie trzeba grać wymienionych przeze mnie kart, by mieć fajną talię. Być może któryś z waszych ulubieńców czeka na odkrycie jako kolejna gwiazda Expanded?

Do następnego razu,

Kakel

[Napisz do Nas](#)

Tapu Koko GX i Tapu Lele GX z SM2

February 15, 2017

Kategorie: News



Znamy już następne karty, które ukażą się w Japońskich setach Sun & Moon 2. Pamiętajcie, że dodatki wydawane poza Japonią nie są nigdy idealną kopią tych z Kraju Kwitnącej Wiśni. Niemniej edycja, którą my będziemy grać powinna się w sporym stopniu pokrywać z tym, co będzie dane nam ujrzeć po premierze japońskich pół-setów: Islands Waiting For You i Moonlight of Alola.

Salazzle – Ogień – 110HP

Stage 1 – Ewoluje z Salandit

Ability: Hot Poison

Gdy zagrywasz tę kartę z ręki, aby ewoluować swojego Salandita, Aktywny Pokemon przeciwnika zostaje Otruty i Poparzony.

Flamthrower: 90

Odrzuć jedną kartę energii dołączoną do tego Pokemonu

Weakness: Woda (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Turtonator GX – Ogień – 190HP

Basic Pokemon

Trap Shell: 20

Jeżeli ten Pokemon otrzyma obrażenia od ataku podczas tury twojego przeciwnika to położyć 80 obrażeń na Atakującym Pokemonie.

Crimson Flame: 160

Odrzuć 2 ogniste karty energii dołączone do tego Pokemonu.

Nitro Tank GX: Dołącz 5 ognistych energii ze stosu kart odrzuconych do swoich Pokemonów w dowolnej kombinacji. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)



[Napisz do Nas](#)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemona.

Weakness: Woda (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3

Alolan Sandslash – Woda – 110HP

Stage 1 – Ewoluje z Alolan Sandshrew

Ability: Snow Shovel

Raz na turę (przed swoim atakiem) możesz dobrać 1 kartę.

Smash Turn: 50

Zamień tego Pokemoną z innym na swojej ławce.

Weakness: Metal (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Tapu Koko GX – Elektryczność – 170HP

Basic Pokemon

Ability: Aero Trial

Raz na turę (przed swoim atakiem), kiedy zagrywasz tą kartę na swoją ławkę, możesz przenieść dowolną liczbę elektrycznych energii dołączonych do twoich Pokemonów pod Tapu Koko. Jeżeli przeniesiesz chociaż jedną energię to zamień miejscami Tapu Koko i twojego Aktywnego Pokemonu.

Sky Claw: 130

Tapu Thunder GX: Ten atak zadaje 50 punktów obrażeń za każdą energię dołączoną do Pokemonów twojego przeciwnika. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemona.

Weakness: brak

Resistance: brak

Retreat: 2



Mimikyu – Psychiczny – 70HP

Basic Pokemon

Pilfer: Dobierz 2 karty.

Mimic: Jeżeli twój przeciwnik używał ataku podczas swojej poprzedniej tury to skopuj go. (Nie możesz kopować ataków GX.)

Weakness: brak

Resistance: brak

[Napisz do Nas](#)

Retreat: 1

Tapu Lele GX – Psychiczny – 170HP

Basic Pokemon

Ability: Wonder Touch

Raz na turę (przed swoim atakiem), jeżeli zagrywasz tą kartę z ręki na ławkę to możesz wyszukać w talii kartę Supportera, pokazać ją przeciwnikowi i wziąć na rękę. Przesuń talię.

Energy Drive: Ten atak zadaje 20 punktów obrażeń za każdą energię dołączoną do obu aktywnych Pokemonów. Ten atak nie uwzględnia Weakness i Resistance.

Kapu Cure GX: Wybierz 2 Pokemony na swojej ławce i wylecz z nich wszystkie obrażenia. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemonu.

Weakness: brak

Resistance: brak

Retreat: 1



Komala – Neutralny – 80HP

Basic Pokemon

Ability: Certain Sleep

Kiedy dołączasz kartę energii do tego Pokemonu (gdy jest on twoim Aktywnym Pokemonem) to uśpij go.

Hypno Roll: 100

Możesz użyć tego ataku tylko, jeżeli ten Pokemon śpi. W innym przypadku ten atak nie robi nic.

Weakness: Walka (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Dhelmise – Psychiczny – 120HP

Basic Pokemon

Ability: Metallurgy

Tak długo jak ten Pokemon jest w grze to ataki dwóch metalowych Pokemonów zadają 10 punktów obrażeń więcej Aktywnemu Pokemonowi przeciwnika.

Anchor Shot: 70

Aktywny Pokemon twojego przeciwnika nie może się wycofać podczas jego następnej tury.

Weakness: Mrok (x2)

[Napisz do Nas](#)

2/22, 12:38 PM

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish...

Resistance: Walka (-20)

Retreat: 2

Golispod – Trawa – 130HP

Stage 1 – Ewoluuje z Wimpod

Ability: Armor

Obrażenia zadawane temu Pokemonowi z ataków są zmniejszone o 30.

Resolute Claw: 80

Jeżeli aktywny Pokemon przeciwnika jest Pokemonem GX to ten atak zadaje 70 punktów obrażeń więcej.

Weakness: Ogień (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Tapu Koko – Elektryczność – 110HP

Basic Pokemon

Spin Flight: Ten atak zadaje 20 punktów obrażeń do wszystkich Pokemonów twojego przeciwnika. (Nie uwzględniaj Weakness i Resistance dla Pokemonów na ławce.)

Lightning Ball: 100

Weakness: Walka (x2)

Resistance: Metal (-20)

Retreat: 0



Tapu Koko w wersji shiny:



Salandit – Ogień – 60HP

Basic Pokemon

Smog: Rzuć monetą. Jeżeli wypadnie orzeł to zatrój Aktywnego Pokemona twojego przeciwnika.

Napisz do Nas

Odrzuć kartę energii dołączoną do tego Pokemon'a.

Weakness: Woda (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1

Jangmo-o – Smok – 60HP

Basic Pokemon

Ability: Shell

Obrażenia zadawane temu Pokemonowi z ataków są zmniejszone o 10.

Dragon Claw: 30.

Weakness: Baśniowy (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Pikachu – Elektryczność – 60HP

Basic Pokemon

Pound: 10

Spark: 20

Ten atak zadaje 10 punktów obrażeń w 1 z Pokemonów znajdujących się na ławce twojego przeciwnika.

Weakness: Walka (x2)

Resistance: Metal (-20)

Retreat: 1



Te oraz inne karty możecie znaleźć na stronie pokebeach.com

Źródło: <http://www.pokebeach.com/2017/02/tapu-lele-gx-tapu-koko-gx-turtonator-gx-and-tons-of-sm2-cards-and-promos-revealed>

Napisz do Nas

Ho-Oh i Necrozma w SM3

February 26, 2017

Kategorie: News



Do sieci wyciekła ostatnio informacja dotycząca japońskich setów Sun & Moon 3. Będą nazywać się kolejno: „Did You See the Fighting Rainbow?” z legendarnym Pokemonem Ho-Oh GX oraz „Light-Consuming Darkness” z Necrozmą GX. Sety pojawią się na rynku 16-go czerwca, a więc na miesiąc przed planowaną premierą 20-go filmu z universum Pokemon.

Źródło: <http://www.pokebeach.com/2017/02/japans-sm3-sets-for-the-20th-movie-feature-ho-oh-and-necrozma>



[Napisz do Nas](#)

Bewear GX, Mallow i więcej SM2

February 26, 2017

Kategorie: News



Początkiem czerwca dostaniemy wielkiego misia, który szuka przyjaciół 😊

Bewear GX – Neutralny – 210HP

Stage 1 – Ewoluje z Stufful

Bear Hug: 80

Broniący się Pokemon nie może się wycofać podczas tury przeciwnika.

Double Impact: Rzuć 2 monetami. Za każdy trafiony rzut ten atak zadaje +100 punktów obrażeń.

Big Throw GX: Odrzuć Aktywnego Pokemonę twojego przeciwnika wraz ze wszystkimi dołączonymi do niego kartami. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemonu.



Weakness: Walka (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3

Mallow – Trainer

Supporter

Wybierz 2 karty ze swojej talii, przetasuj swoją talię a następnie połóż je na samej górze w dowolnej kolejności.

Możesz zagrać tylko 1 kartę Supportera w swojej turze.



[Napisz do Nas](#)

Whiscash – Ogień – 130HP

Stage 1 – Ewoluuje z Barboach

Water Pulse: 60

Uśpij Aktywnego Pokemonę twojego przeciwnika.

Landslide: 100x

Odrzuć 3 karty znajdujące się na wierzchu twojej talii. Ten atak zadaje 100 punktów obrażeń za każdą kartę energii, która znajdzie się wśród odrzuconych kart.



Weakness: Trawa (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3

Slowbro – Psychiczny – 110HP

Stage 1 – Ewoluuje z Slowpoke

Amnesia: 20

Wybierz jeden z ataków należących do Aktywnego Pokemonę twojego przeciwnika. Nie może go użyć podczas swojej następnej tury.

Endeavor: 50+

Jeżeli ten Pokemon jest Otruty albo Podpalony to Endeavor zadaje +80 punktów obrażeń.



Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3

Goomy – Smok – 50HP

Basic Pokemon

Bubble: Rzuć monetą. Jeżeli trafiłeś/aś to sparalizuj Aktywnego Pokemonę twojego przeciwnika.

Tackle: 20

Weakness: Baśniowy (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Więcej kart znajdziecie na stronie pokebeach.com

[Napisz do Nas](#)

Źródło:

<http://www.pokebeach.com/2017/02/bewear-gx-box-in-june>

<http://www.pokebeach.com/2017/02/whiscash-and-mallow-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/02/slowbro-from-sm2-revealed>

<http://www.pokebeach.com/2017/02/goomy-from-sm2>

Pierwsze wzmianki o Victini oraz Kommo-o GX z SM2

March 2, 2017

Kategorie: News



Ostatnio w sieci pojawiły się informacje o dwóch nowych kartach z dodatku Sun & Moon 2: Guardians Rising. Przypominamy, że dodatek pojawi się w Japonii 17 marca, a u nas dopiero 5 maja.

W sieci dostaniemy kartę Victini, który będzie miał taką samą umiejętność jak jeden z jego poprzedników z dodatku Noble Victories: Victory Star.

Victini – Ogień – 70HP

Basic Pokemon

Ability: Victory Star

Raz podczas swojej tury, kiedy w efekcie ataku rzucasz monetami, możesz zignorować efekty tych rzutów i wykonać je jeszcze raz. Możesz użyć tylko jedną umiejętność Victory Star podczas swojej tury.

V Flame: 90

Weakness: Woda (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Kommo-o GX – Smok – 240HP

Stage 2 – ewoluje z Hakamo-o

Adamantine Press: 30

Podczas tury twojego przeciwnika obrażenia od ataków zadawane temu Pokemonowi są zredukowane o 30 punktów.

Shred: 130

Obrażenia zadawane przez ten atak ignorują wszystkie efekty związane z Pokemonem przeciwnika.

Fierce Uppercut GX: 240

(Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemonu.



[Napisz do Nas](#)

2/2/22, 12:38 PM

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish...

Weakness: Baśniowy (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2

Źródło:

<http://www.pokebeach.com/2017/02/victini-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/kommo-o-gx-from-sm2>

Napisz do Nas

Kyurem Battle Arena Deck, Wishiwashi GX i inne karty z SM2

March 3, 2017

Kategorie: News



W połowie czerwca The Pokemon Company International wypuści Battle Arena Deck z White oraz Black Kyuremem. Podobnie jak poprzednio dostaniemy dwie 60-kartowe talie. Będą one zawierać po 11 kart foil, 8 kart energii oraz turniejowe trainery takie jak Lysandre, N czy VS Seeker.



Poznaliśmy też następne karty z nadchodzącego dodatku Sun & Moon 2, a wśród nich Wishiwashi GX!

Comfey – Baśniowy – 70HP

Basic Pokemon

Ability: Flower Shield

Tak długo, gdy ten Pokemon znajduje się w grze, każdy z dwóch Pokemonów z Baśniową energią jest niewrażliwy na Specjalne Efekty (Trucizna, Podpalenie...). Usuń z niego wszystkie takie efekty, jakie już się na nim znajdują.

Sweet Kiss: 30

Twój przeciwnik dobiera 1 kartę.

Weakness: Metal (x2)

Resistance: Mrok (-20)

Retreat: 1



Wishiwashi GX – Woda – 210HP

Basic Pokemon

Water Gun: 20

Microburst Vortex: 120

[Napisz do Nas](#)

Odrzuć Specjalną Energią dołączoną do Aktywnego Pokemona twojego przeciwnika.

Blue Surge GX: 220

Przenieś wszystkie energie dołączone do tego Pokemona do Pokemonów na twojej ławce (w dowolny sposób). (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemona.

Weakness: Elektryczność (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3



Wishiwashi – Woda – 30HP

Basic Pokemon

Ability: Schooling

Raz w swojej turze (przed atakiem) możesz podmeinić tego Pokemona na Wishiwashi GX z twojej ręki. Przenieś wszystkie punkty obrażeń, dołączone karty oraz statusy na Wishiwashi GX.

Sharpshootingr: Ten atak zadaje 10 punktów obrażeń jednemu z Pokemonów twojego przeciwnika. (Nie uwzględniaj Weakness oraz Resistance dla Pokemonów na ławce.)

Weakness: Elektryczność (x2)

Resistance: brak

Retreat: 0



Vanilluxe – Woda – 140HP

Stage 2 – ewoluje z Vanillish

Haile: Ten atak zadaje 20 punktów obrażeń każdemu z Pokemonów twojego przeciwnika. (Nie uwzględniaj Weakness i Resistance dla Pokemonów na ławce.)

Frozen Breath: 80

Möżesz odrzucić 2 energie dołączone do tego Pokemona. Jeżeli to zrobisz to sparaliżuj aktywnego Pokemona twojego przeciwnika.

Weakness: Metal (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Źródło:

<http://www.pokebeach.com/2017/03/new-battle-arena-deck-black-kyurem-vs-white-kyurem-in-june>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/comfey-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/wishiwashi-wishiwashi-gx-and-vanilluxe-from-sm2>

Napisz do Nas

Napisz do Nas

Rodzaje Kart – Trainery i Energie

March 7, 2017

Kategorie: Artykuły, Zasady



Kiedy znajdziemy już naszego ulubionego Pokemona i zdecydujemy się zbudować wokół niego talię, szybko zorientujemy się, że bez odpowiednich narzędzi nasz stworek jest niemalże bezużyteczny. Żeby szybko, sprawnie i efektywnie pokonywać kolejnych podopiecznych naszego oponenta, będziemy musieli mu nieco pomóc. Postużą nam do tego tzw. karty Trainerów, bo choć to do Pokemonów należy zadawanie obrażeń przeciwnikowi, to dzięki tym właśnie kartom gracze mogą egzekwować bardziej zaawansowane strategie, wspierając swoich pupilów w pojedynkach. Z kolei ładując Pokemony kartami Energii, zyskają one zdolność do używania coraz silniejszych i bardziej zaawansowanych ataków.

KARTY TRAINERÓW

Karty Trainerów to tak naprawdę silnik naszej talii. Zwykle co najmniej połowa z sześcidziesięciu kart w decku należy do tej klasy. Pełnią one najróżniejsze role, ale to dzięki nim jesteśmy w stanie szybciej i skuteczniej przeszukiwać nasze zasoby, egzekwując zaawansowane strategie, które normalnie byłyby niewykonalne. Dobór odpowiednich Trainerów to praktycznie połowa sukcesu. Poczytając od tzw. „staple” (tłum. „stały”, „podstawowy”, „istotny”), które znajdują się w niemal każdym decku, aż po „techy”, czyli karty wkomponowane w deck w celu odpowiedzi na jakąś popularną w danym momencie strategię lub zaskoczeniu oponenta niestandardowym zaganiem, Trainery są duszą talii. Warto zatem dobrze orientować się w ich funkcjonowaniu. W decku można mieć tylko cztery kopie takiej samej karty Trainera, dlatego ich dobór jest tak ważny i może zaważyć na wygraniu pojedynku.

Rozróżniamy kilka rodzajów Trainerów.

ITEM CARD

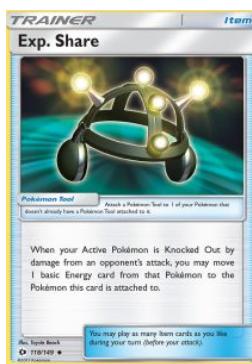
To podstawowy rodzaj Trainerów, istniejący w grze praktycznie od jej początków. Jak nazwa wskazuje, są to nazwy „przedmiotów”, często zapożyczonych z gier „Pokemon” (np. Moomoo Milk, Super Rod) ale także itemy stworzone wyłącznie na potrzeby PTCG (np. Energy Retrieval, Mega Turbo). O tym, że mamy z nimi do czynienia, informuje nas napisany niebieską czcionką wyraz w prawym górnym rogu karty.

W ciągu swojej tury gracze mogą używać nieograniczoną ilość Itemów, pod warunkiem, że są w stanie spełnić efekt opisany w działaniu karty. Po ich użyciu kartę należy odrzucić do Discardu. Do kart Itemów często zalicza się też podkategorie „Pokemon Tools” i „Technical Machines”, które opiszemy poniżej.

Przed wydaniem na Zachodzie kart z dodatku *Black & White*, wszystkie karty, które nie należały do kategorii „Supporter” i „Stadium” były traktowane jako „itemy”, chociaż nie posiadały one charakterystycznego dla siebie, niebieskiego napisu. Dopiero wydanie w Ameryce kart z setu BW wprowadziło jasną ich klasyfikację. Karty „Dóbry” (グッズ), jak w Japonii mówi się na itemy, były tam wyraźnie zdefiniowane już od dodatków *HeartGold & SoulSilver Collections*.



Napisz do Nas



Specyficzny rodzaj Itemu, który wykorzystywany jest nie bezpośrednio przez graczy, ale raczej przez ich Pokemony. Ich zagranie polega na wsunięciu Toola pod wybranego przez nas Pokemona. Karta ta pozostaje w grze do momentu, aż nasz podopieczny nie zostanie pokonany lub do chwili, aż spełniony zostanie opisany na niej efekt (np. Bursting Balloon spada do discardu wraz z końcem tury przeciwnika, następującej po jego zagraniu).

Podczas zagrywania Pokemon Tooli, warto rozważyć podkładać je pod nasze Pokemony. Większość z nich (z kilkoma małymi wyjątkami) może mieć pod sobą tylko jednego Toola, a te często nie mogą zostać usunięte, chyba, że zostaną spełnione określone warunki.

Pokemon Tool pojawiły się po raz pierwszy w dodatku *Neo Genesis* i inkorporowały do karcianki ideę zaczerpniętą z gier *Pokemon Gold* i *Pokemon Silver*, w których to nasze stworki też mogły trzymać różne przedmioty i korzystać z nich w czasie walki bez naszej pomocy.

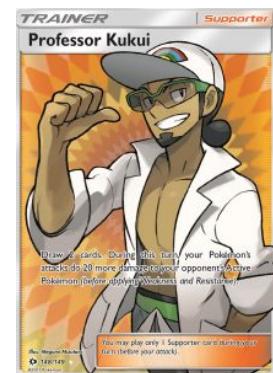
TECHNICAL MACHINES

Kolejny rodzaj Itemów, w pewnym sensie także podkategoria Pokemon Tooli. Aby ich użyć, musimy bowiem zagrać karty TM pod Pokemona. Wówczas pozwalały one temu stworkowi na korzystanie z ataku opisanego na karcie, o ile posiada pod sobą odpowiednią ilość Energii. Zwykle, bez względu na to, czy Pokemon wykorzystał opisany na karcie atak czy też nie, TM było odrzucone do discardu na końcu tury, w której zostało zagrane. W obecnej mowie Technical Machines nie występują, jednak przewinęto się ich kilka w przeszłości.

SUPPORTER CARD

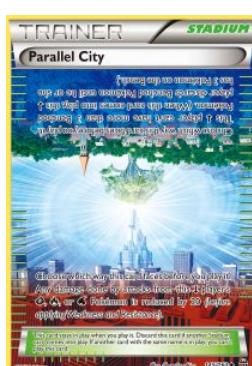
Drugi popularny rodzaj Trainera, który możemy rozpoznać po tekście napisanym czerwoną czcionką w prawym górnym rogu. Supportery, w odróżnieniu od Trainerów, prezentują na sobie jedynie ludzkie postaci (bohaterów gier, anime, a także fikcyjne, stworzone wyłącznie na potrzeby PTCG) i gracze mogą zagrać w ciągu tury tylko jedną kartę charakteryzowaną jako Supporter.

Karty Supporterów zostały po raz pierwszy zdefiniowane w dodatku *Expedition Base Set* i od tej pory na stałe zagościły w PTCG. Wtedy też wymagano, aby zagrany w trakcie tury Supporter pozostawał na stole, obok Aktywnego Pokemona, aż do skończenia tury. Pozwalało to uniknąć ewentualnego błędu i zagrania więcej niż jednego Supportera. Zmiana nastąpiła z wydaniem dodatku *Black & White*, wymuszając od razu odrzucenie zagranej karty do Discardu. Mimo to wielu doświadczonych graczy preferowało praktykować pierwotną zasadę.



STADIUM CARDS

Karty przedstawione w dodatku *Gym Heroes* i *Gym Challenge*, miały w zamysle twórców charakteryzować przestrzeń, na której toczone są walki Pokemonów. Wraz z rozszerzeniem *Diamond & Pearl* karty stadionów zostały jednoznacznie zdefiniowane, poprzez umieszczenie w ich prawym górnym rogu zielonego słówka „Stadium”.



Gracze mogą zagrywać tylko jeden stadion na turę. Jeżeli w grze znajduje się już karta stadionu, wówczas zostaje ona zastąpiona nowym i trafia do Discardu swojego właściciela. Nie można jednak zagrać stadionu, jeśli takowy już znajduje się na stole, niezależnie od tego, kto go wystawił.

Efekt opisany na kartach stadionów odnosi się do obu graczy, bez względu na to, który z nich ją zagrał. Wyjątek stanowią trzy karty Stadionów wydanych w późniejszych setach XY, które mają podwójny efekt, działający odpowiednio na tego gracza, w którego stronę jest zagrana dana krawędź karty.

W przeszłości oczywiście istniało jeszcze kilka rodzajów Trainerów, takich jak np. Ace Spece, jednak w tym artykule chciałbym skupić się wyłącznie na aktualnych kartach i zasadach, a temu tematowi poświęć z pewnością odrębny materiał.

[Napisz do Nas](#)

KARTY ENERGII

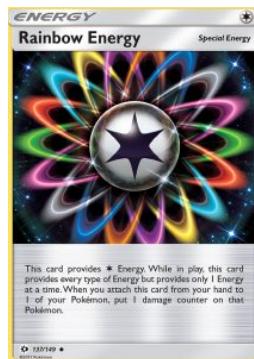
Kiedy zdecydujemy się już na korzystanie z konkretnego Pokemona, warto jest pamiętać, że aby ten mógł atakować, potrzebne będą zasoby, aby akcje mógł przeprowadzić. Do tego posłużą nam karty Energii, którymi będziemy ładować naszych podopiecznych. Zgodnie z zasadami, możemy zagrać z ręki tylko jedną Energię na turę, jednak istnieje wiele Trainerów, Abilities i ataków, które pozwalają nam ominąć tę zasadę. Przykładowo dzięki karcie Mega Turbo, będziemy mogli zagrać Energię z Discardu do naszego Mega Pokemona. Takich mechanik jest znacznie więcej, jednak na tym etapie nie będę się nad nimi zbytnio rozwodził. Ponadto Energie mogą być użyte do opłacenia kosztów wycofania się. Czasem są też odrzucane w celu opłacenia „kosztów” ataku. Karty Energii dzielą się na Basic (podstawowe) i Special (specjalne).

BASIC ENERGY

Energiami podstawowymi nazywamy dziewięć rodzajów kart, które korespondują kolorystyką z odpowiednimi typami Pokemonów. Poza nazwą nie widnieje na nich żaden tekst i są jedynymi kartami, których gracze mogą posiadać więcej niż cztery takie same sztuki w talii. Podstawowe Energie zawsze dostarczają jeden konkretny rodzaj energii potrzebnej do wykonania ataku – ten, którego symbol jest na nich wydrukowany lub tzw. Colorless (bezbarwne), oznaczane czarną gwiazdką w białym kółku.



SPECIAL ENERGY



Karty specjalnych energii, poza wzmacnieniem naszego Pokemona, często posiadają jeszcze dodatkowy efekt. Czasami są takiego samego typu jak karty Podstawowych Energii, czasem mogą zapewnić dowolny rodzaj Energii pod warunkiem że są spełnione opisane na nich efekty (np. Rainbow Energy, Prism Energy), a jeszcze inne potrafią zapewnić nam nawet kilka Energi naraz, choć zwykle są one „bezbarwne” (np. Double Colorless Energy). W jaki sposób możemy odróżnić je od Energii Podstawowych? A no, zwykle na takich kartach oznaczonych w lewym górnym rogu napisem „Energy” znajduje się tekst z opisem ich działania i warunkami jakie trzeba czasem spełnić, aby skorzystać z ich efektu. W odróżnieniu od Energii Podstawowych, w talii możemy posiadać tylko cztery takie same Energie Specjalne.

[Napisz do Nas](#)

Ninetales GX w Sun & Moon 2

March 9, 2017

Kategorie: News



W japońskich setach Sun & Moon 2 dostaniemy Alolan Vulpixa oraz formę GX jego ewolucji.

Alolan Vulpix – Water – 60HP

Basic Pokemon

Guidance: Znajdź 2 Pokemony w swojej talii, pokaż przeciwnikowi i weź na rękę. Następnie przetasuj talię.

SNow Ice: 20.

Weakness: Metal (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Alolan Ninetales GX – Woda – 210HP

Stage 1 – ewoluje z Alolan Vulpix

Ice Blade: Ten atak zadaje 50 punktów obrażeń jednemu z Pokemonów twojego przeciwnika. (Nie uwzględnia Weakness i Resistance dla Pokemonów na ławce.)

Blizzard Edge: 160

Odrzuć dwie energie dołączone do tego Pokemonu.

Clear Gate GX: Przenieś wszystkie punkty obrażeń z tego Pokemonu na aktywnego Pokemonu twojego przeciwnika. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemonu.

Weakness: Metal (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Gligle – Woda – 120HP

Stage 1 – ewoluje z Snorunt

Crunch: 20.

[Napisz do Nas](#)

Rzuć monetą. Jeżeli trafisz to odrzuć kartę energii dołączoną do aktywnego Pokemona twojego przeciwnika.

Raging Ice Ball: 70+.

Jeżeli ten Pokemon ma na sobie jakiekolwiek obrażenia to ten atak zadaje 80 punktów obrażeń więcej.

Weakness: Metal (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3



Źródło:

<http://www.pokebeach.com/2017/03/alolan-vulpix-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/alolan-ninetales-gx-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/galile-from-sm2>

Tapu Fini GX oraz Trevenant z SM2

March 10, 2017

Kategorie: News



Wiemy już jak będzie wyglądać ostatni z Pokemonów-Strażników regionu Alola – Tapu Fini. Wraz z nim dostaniemy akcelerację do wodnego typu Pokemonów w postaci Aqua Patch.

Tapu Fini GX – Woda – 170HP

Basic Pokemon

Aqua Ring: 20

Możesz zamienić tego Pokemoną miejscami z jednym z Pokemonów na twojej ławce.

Hydro Shoot: Odrzuć 2 energie dotyczące do tego Pokemonu i zadaj 120 punktów obrażeń jednemu z Pokemonów twojego przeciwnika. (Nie uwzględniaj Weakness i Resistance dla pokemonów na ławce.)

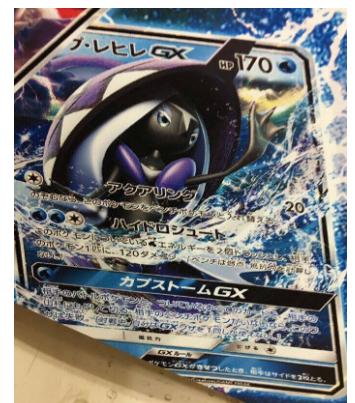
Tapu Storm GX: Wtasuj Aktywnego Pokemonu twojego przeciwnika, wraz ze wszystkimi dołączonymi do niego kartami, do jego talii. Jeżeli twój przeciwnik nie ma Pokemonów na ławce to ten atak nie robi nic. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemonu.

Weakness: brak

Resistance: brak

Retreat: 1



Aqua Patch – Trainer

Item

Dołącz jedną kartę basic energii z twojego stosu kart odrzuconych do wodnego Pokemonu na twojej ławce.

Możesz zagrać dowolną liczbę kart Item w swojej turze.

[Napisz do Nas](#)

Darkrai GX – Mrok – 180HP

Basic Pokemon

Ability: Resurrection

Raz podczas swojej tury, przed atakiem, jeżeli ten Pokemon jest w twoim stosie kart odrzuconych to możesz zagrać go na swoją ławkę i dołączyć do niego 1 odrzuconą kartę energii.

Dark Rift: 130.

Nie uwzględniaj Resistance rozpatrywania obrażeń zadanych przy pomocy tego ataku.



Dead End GX: Jeżeli Aktywny Pokemon twojego przeciwnika jest pod wpływem jakiegoś Specjalnego Statusu (Trucizna, Sen...) to go znokautuj. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemona.

Weakness: Fighting (x2)

Resistance: Psychic (-20)

Retreat: 2

Phantump – Trawiasty – 60HP

Basic Pokemon

Tackle: 10

Confuse Ray: Aktywny Pokemon twojego Przeciwnika jest teraz Zdezorientowany.

Weakness: Ogień (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Trevenant – Trawiasty – 120HP

Stage 1 – ewoluje z Phantump

Poltergeist: x30.

Zobacz na karty na ręce twojego przeciwnika. Ten atak zadaje 30 punktów obrażeń za każdy znajdujący się tam przedmiot (Item).

Horn Leech: 90.

Wylecz 30 punktów obrażeń z tego Pokemona.

Weakness: Ogień (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



[Napisz do Nas](#)

Źródło:

<http://www.pokebeach.com/2017/03/tapu-fini-gx-and-darkrai-gx-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/aqua-patch-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/trevenant-from-sm2>

Wspomnienia weterana – część 2

March 11, 2017

Kategorie: Artykuły



Witajcie,

Z tej strony Kakel z kontynuacją wspomnień weterana. W części pierwszej podzieliłem się z wami tym, jak wyglądało PTCG w ubiegłej dekadzie i opowiedziałem o swoim ulubionym decku z formatu EX-on. Obiecałem, że podzielę się również innymi taliami z tamtej ery i to będzie większa część tego artykułu, ale najpierw coś z zupełnie innej beczki, mianowicie Holon Engine.

Kiedy wyszedł set EX: Delta Species karcianka dostała powiew świeżości, wniósł on chyba więcej nowych mechanik do gry niż każdy pozostałý dodatek. Jedną z nich były Pokemony-δ (delta), które były często dwutypowe, a jednym z tych typów był Metal (była to odpowiedź twórców na Pokemony Dark, które były dwutypowe o jednym z typów Dark, będą się jeszcze pojawiać w tym artykule) a czasem miały nawet inny typ niż właściwy typ Pokemona (jak elektryczny **Dratini δ**). Inną były Pokemony Holon's, które można było dokładać jako Specjalne Energie. Albo była to specjalna energia bezbarwna (**Holon's Magnemite**, **Holon's Voltorb**), albo podwójna tęczowa, którą się podmieniała z inną, już dołożoną do Pokemona na polu (**Holon's Magneton**, **Holon's Electrode**). I do tej drugiej kategorii należał **Holon's Castform**, który wyszedł w późniejszym EX: Holon Phantoms i wyparł startery takie jak Dunsparce SS, powód mam nadzieję stanie się jasny wkrótce. Ostatni element to Supportery Holon, które wszystkie wymagały odrzucenia karty z ręki do użycia. Nie byłoby to nic wyjątkowego gdyby nie Trainer, który je wspierał, mianowicie **Holon Transceiver**. Był to chyba pierwszy uncommon w historii który przebił barierę 10 dolarów na stronach handlujących singlami. I tu przechodzimy do tego jak działał Holon Engine. Trzy główne części to Holon Transceiver, Holon's Castform i **Holon Mentor**. Po kolei: Mentor to Supporter pozwalający wyszukać trzy Pokemony o HP wynoszącym co najwyżej 100 (to obostrzenie było tylko pozorne, wykluczało bowiem tylko 12 Pokemonów-ex w całym formacie, z których grywalna była może połowa), Transceiver pozwalał wyszukać Supportera Holon z talii lub discarda, co dawało do ośmiu „Mentorów” w talii, co było istotne w pierwszej turze, ponieważ Holon's Castform dobierał atakiem kartę za każdego Pokemona-δ na ławce. Stąd w wielu przypadkach w pierwszej turze Castform dobierał 3 karty a w każdej następnej nawet 5. Najpiękniejsze w Holon Engine było to, że nawet po pierwszej turze karty były przydatne. Holon's Castform mógł być dołożony jako energia, Holon Transceiver wyszukiwał lub odzyskiwał Supportery takie jak **Holon Scientist** czy **Holon Farmer**, a nadmiarowi Holon Mentorzy byli idealni do odrzucania z innych Supporterów Holon. Wszystko fajnie, ale trzeba było grać w talii Pokemony-δ. I o ile po wyjściu EX: Delta Species wybór był bardzo ograniczony, potem wyszły jeszcze 3 dodatki oparte na tym rodzaju Pokemonów, a w nich wiele linii ze znaczkiem δ na karcie. Stąd zamiast grać taliami bazującymi w całości na Pokemonach-δ można było grać wyłącznie podstawki, a ewolucje już „normalne” (znaczek δ nie był elementem nazwy Pokemona, więc Pokemon-δ mógł ewoluować w nie-δ i odwrotnie). Podejście „hybrydowe” można zobaczyć na przykładzie talii SMP z mojego poprzedniego artykułu, ponieważ zarówno Metagross i Pidgeot miały swoje odpowiedniki δ:

Pokemony (24):	Trainery (24):	Energie (12):
4 Holon's Castform HP	4 Holon Transceiver DS	7 Psychic Energy PK
4 Beldum δ DS	3 Holon Mentor DS	4 Metal Energy PK
2 Metang δ DS	1 Holon Scientist DS	1 Warp Energy PK
3 Metagross DX	1 Holon Researcher DS	
1 Metagross HL	1 Holon Farmer DS	
1 Metagross ex PK	2 Professor Elm's Training Method DF	
2 Scyther UF	2 Copycat DF	
2 Scizor ex UF	1 Rocket's Admin. TRR	

Napisz do Nas

- | | |
|------------------|-------------------------|
| 2 Pidgey δ HP | 4 Rare Candy SS |
| 1 Pidgeotto δ HP | 2 Windstorm CG |
| 2 Pidgeot FRLG | 1 Island Cave HL |
| | 1 Space Center DX |
| | 1 Pokemon Retriever TRR |

Holon Engine zastąpił cały Supporterowy dociąg z poprzedniej wersji: Supportery Holon przejęły rolę TV Reporterów jako źródło energii w discardzie i musieliśmy zrezygnować ze Steven's Advice, ponieważ Holon's Castform zapycha nam rękę.

Teraz przedstawię wam inne talie z tego okresu. Na początek inna talia modelu Stage 2 + ex, mianowicie DragTrode. Była to talia bazująca na Pokemonach Dark, które odpowiadały Zespołowi R i większość z nich jak wspomniałem miała typ mroczny jako jeden ze swoich dwóch. Podstawowy silnik talii bazował na kombinacji **Dark Electrode TRR** + **Dark Dragonite TRR**. Dark Electrode wyszukiwał z talii mroczne energie a Dark Dragonite przekładał je po stole swoim Dark Trancem (który wrócił parę lat temu do karcianki w postaci Ability **Hydreigona LTR**). Pokemony Dark miały do pomocy Trainery takie jak **Rocket's Mission**, **Rocket's Hideout** i **Rocket's Poke Ball**, specjalne mroczne energie dawały +10 do obrażeń, a jako bonus miały do dyspozycji **R Energy** („podwójne mroczne energie”). Najpopularniejszym atakerem był **Rocket's Sneasel ex**, ale była też wersja na **Sharpedo ex**. Zresztą sam Dark Dragonite też potrafił przywalić.

Nie wszystkie talie bazowały na Pokemonach-ex. Zresztą jak wspomniałem w pierwszej części nie mogły one używać wielu kart. Dostęp do nich motywował powstanie kart bazujących na atakeraх będącymi nie-exami Stage 2. Najwięcej gier rozegrałem przeciwko Ludicargo. Nazwa pochodzi od dwóch kart z dodatku EX: Deoxys – **Ludicolo** i **Magcargo**. Była to talia rewolucyjna w swoim czasie, bo nie musiała grać Pidgeota. Powerty tych dwóch Pokemonów są obecne w ostatnich setach. Ludicolo miał proste „Dobierz kartę raz na turę” (**Crobat PLS**), zaś Magcargo działał tak jak **Swampert PRC**. Połączenie to pozwalało wyszukanie dowolnej karty (Magcargo ustawa na szczyt talii, Ludicolo dobiera). W przeciwnieństwie do Pidgeota, który miał limit jednego użycia przez gracza na turę, mając po 2 Magcargo i Ludicolo mogliśmy wyszukać dwie karty na turę a trzeci Ludicolo dawał nam dobrać jeszcze jedną kartę. Ludicolo był też naszym głównym atakerem, za trzy energie miał atak słabszy o 10 obrażeń od tego **Empoleon DEX** (110 za 3 energie to już było coś, potrafiło nawet znokautować exa), a za jedną potrafił się leczyć i uderzyć 30. Zapelnienie ławki nie było problemem (przypominam o istnieniu Dunparce SS), więc Ludicargo było przez pewien czas liczącą się talią. Jednak najbardziej chcę wam pokazać listę talii, którą dostałem od mojego dobrego przyjaciela Adriana K. Bazuje ona na Queendom – zwycięzcy Mistrzostw Świata w 2005 roku.



Pokemony (21):

- | | |
|------------------|--------------------------------|
| 4 Nidoran F FRLG | 4 Celio's Network CG |
| 3 Nidorina FRLG | 3 Copycat DF |
| 4 Nidoqueen FRLG | 3 Steven's Advice PK |
| 3 Pidgey FRLG | 1 Mr. Briney's Compassion DR |
| 2 Pidgeotto FRLG | 1 Holon Mentor DS |
| 3 Pidgeot FRLG | 5 Grass Energy PK |
| 1 Feebas HL | 3 Fighting Energy PK |
| 1 Milotic HL | 4 Double Rainbow Energy CG |
| | 2 Scramble Energy DF |
| | 2 Energy Root UF |
| | 1 Ancient Technical Machine HL |
| | 1 Ancient Tomb HL |
| | 1 Magnetic Storm HL |

Trainery (25):

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 4 Celio's Network CG | 4 Double Rainbow Energy CG |
| 3 Copycat DF | 2 Scramble Energy DF |
| 3 Steven's Advice PK | 2 Energy Root UF |
| 1 Mr. Briney's Compassion DR | 1 Ancient Technical Machine HL |
| 1 Holon Mentor DS | 1 Ancient Tomb HL |
| 5 Grass Energy PK | 1 Magnetic Storm HL |
| 3 Fighting Energy PK | |
| 4 Double Rainbow Energy CG | |
| 2 Scramble Energy DF | |
| 2 Energy Root UF | |
| 1 Ancient Technical Machine HL | |
| 1 Ancient Tomb HL | |
| 1 Magnetic Storm HL | |

Energie (14):

[Napisz do Nas](#)

Sercem talii jest Nidoqueen, która potrafi uderzyć za nawet 100 obrażeń swoim drugim atakiem, zaś pierwszym zatrważa przeciwnika (co było istotne, Specjalne Kondycje wyłączały Poke Powery). Celem talii było naładować Nidoqueen już w drugiej turze, stąd zrezygnowano z Dunsparców i na ich miejsce włożono kombinację 1 Holon Mentor/3 Great Balle (wówczas Great Ball miał tekst obecnego **Nest Balla**). Grubsza linia Pidgeota też jest skutkiem tej mentalności. Ale przejdźmy do najważniejszego, mianowicie do kart, których żadna szanująca się talia na Pokemonach-ex by nie włożyła. Zaczniemy od energii. Nidoqueen ma koszt ataku . Niestety w tym formacie żaliśmy bez Double Colorless Energy, więc by w dwie tury mieć gotowy atak trzeba było korzystać z Double Rainbow Energy. Mogła być dołączona tylko do ewolucji nie-ex i obniżała obrażenia ataku o 10, ale było warto. Z kolei jeśli przeciwnik miał lepszy start drugą opcją była chyba najciekawsza karta do gonienia przeciwnika w historii, mianowicie Scramble Energy. Tak jak DRE mogła być dołączona do ewolucji nie-ex i dawała jedną bezbarwną energię. Chyba że przeciwnikowi zostało mniej nagród niż nam, wtedy zapewniała trzy dowolne! Co pozwalało naładować Nidoqueen (czy powyższego Ludicolo) w jedną turę znaką. Również niektóre Trainery nie działają na exy. Mr. Briney's Compassion pozwala cofnąć na rękę Pokemona nie-ex (taki lepszy AZ), np. Milotica, który podczas ewolucji może uleczyć swoim Powerem wszystkie nie-exy na stole. Ancient Tomb zdejmuje weakness ze wszystkich nie-exów na polu a Energy Root to Tool, który podłożony pod wyewoluowanego Pokemonę nie-ex daje mu dodatkowe 20 HP. Jak widać Queendom miał idealny balans szybkości i obronności, nie dziwne zatem, że talia osiągała sukcesy.

Inną popularną taktyką w tamtych czasach był spread. Wiele kart kładło co turę automatycznie obrażenia na Pokemonach przeciwnika. Klasycznym połączeniem był RockLock – połączenie **Dark Tyranitara TRR** z **Dark Ampharosem TRR**. Pierwszy z nich będąc na aktywie po każdej turze kładł 1 znacznik obrażeń na każdym Basicu na ławce przeciwnika. Jeśli chciało się obejść ten efekt ewolucją, w sukurs przychodził Dark Ampharos, który każdą ewolucję karał dwoma znacznikami obrażeń. Sam Dark Tyranitar miał atak robiący 70 jeśli przeciwnik miał na sobie co najmniej dwa znaczniki obrażeń, więc matematyka zwykle się zgadzała. Dodajmy do tego, że obaj główni aktorzy jako Pokemony Dark miały do dyspozycji Trainery o których wspomniałem przy okazji omawiania DragTrode i mieliśmy naprawdę dobrą talię. Zaś na OTP 2007 Nataku (gracz z Jaworzna) zaskoczył wszystkich wkładając do talii jeszcze Holon Engine (Larvitar i Mareep miały odpowiedniki δ). Ale to nie wszystko, co miała ta talia w zanadrzu. Popularnym stadionem był **Desert Ruins** kładący jeszcze kolejne obrażenia na exach. A ostatnim elementem układanki był Ancient Technical Machine , który jest w rozpisie powyżej. Dołożony do ewolucji nie-ex dawał jej na turę atak dewoluujący cały stół przeciwnika. Zwykle karał on użycie Rare Candy, ale w talach spreadujących miał dodatkowy efekt: był zaganiem na ostatnią turę dającym kilka nagród. Oto dlaczego: założymy, że wystawiamy dwa Basic z 50 HP (to była wtedy najpopularniejsza liczba) na ławkę. Dostają po naszej turze po znaczniku obrażeń od Dark Tyranitara i kolejny po turze przeciwnika. Jeśli nie uda nam się ich wyewoluować to dostają jeszcze dwa do naszej następnej tury. Po ewolucji dostają kolejne dwa od Dark Ampharosa. Mamy zatem na każdym już 6 znaczników. Wystarczy na nokaut po dewolucji od ATM . Inna talia działająca na tej samej zasadzie to **Flygon ex δ/Jolteon ex**. Schemat bardzo podobny, zresztą Flygon miał takie samo Poke-Body co Dark Tyranitar. Różnica polegała na tym, że zamiast większych obrażeń w ewolucje, talia robiła mniejsze ale równomiernie po całym stole. Jolteon ex podczas ewolucji kładł znacznik obrażeń na całym polu przeciwnika, a atak Flygona ex δ robił 80 w aktywnego Pokemonę a do tego 10 w każdego, który miał już jakieś obrażenia na sobie (a dzięki Jolteonowi miał). Dodajmy do tego moc Holon Engine (cała linia Flygona to były Pokemony-δ, Eevee też), fakt, że do dyspozycji były też Super Scoop Upy, by używać częściej Jolteonów ex i **Flygon δ** (nie-ex) pozwalający dokładanie dodatkową energię na turę kombującą się przy tym idealnie z Holon's Castformem. Dość powiedzieć, że talia była ciężka do powstrzymania. Jej główną słabością było bazowanie na Pokemonach-ex. Ostatnia talia spreadująca była w finale OTP trzy razy z rzędu. Bazuje ona na jednym z najczęściej przewijającym się na stołach Pokemonie w historii, mianowicie Gengarze. Głównym atakującym był **Gengar LM**, który atakiem za jedną energię kładł dwa znaczniki obrażeń na polu przeciwnika, chyba, że miał dołączoną jeszcze React Energy, wówczas 4. Żeby wspomóc ten atak, jego Poke-Power pozwalał na położenie trzech dodatkowych znaczników na 1 z Pokemonów przeciwnika, ale to nie wszystko. Jar Jar, twórca decku, grał również Toola **Curse Powder**, który przy nokaucie kładł jeszcze trzy znaczniki na Pokemonie, który znokautował Gengara. Widać zatem, że obrażenia potrafiły szybko rosnąć jeśli próbowaliśmy szybko pozbywać się Gengarów przeciwnika. Jeśli nie, talia miała do dyspozycji też **Gengara ex**, który potrafił mocno uderzyć dowolnym ze swoich dwóch ataków. Przez dowolność rozkładania obrażeń u przeciwnika talia była trudniejsza do pilotowania niż Flygon czy RockLock, ale jej sukcesy na polskiej scenie pokazały, że doświadczony gracz może nią dużo osiągnąć. Talie spreadujące nie były niepokonane, do dyspozycji było wiele kart leczących jak wspomniany Milotic HL czy mniej popularny **Blissey ex**. Można było wyłączyć też Poke-Body nakładające obrażenia kartami takimi jak **Latias δ HP**. Umiejętność techowania się na odpowiednie matchupy była zatem bardzo ważna.

Do tej pory wszystkie talie bazowały na Pokemonach Stage 2, ale nie trzeba było ich grać. Dostępne były również talie na Pokemonach Stage 1, które słabszą moc uderzeniową musiały wynagrodzić szybkością. Stąd popularne było granie kart takich jak wspomniany Great Ball czy **Dual Ball**. Jako ciekawostkę mogę dodać, że wiele z nich jako główny dociąg (o którym talie na Stage 2 mogły tylko pomerzyć) grało **Mary's Request**, który w talach bez Stage 2 był po prostu dzisiejszym Cherenem/Tierno/Hau. Szstandarowy przykład takiej talii to Flariados (**Flareon ex/Ariados UF**). Ariados bił 70 za 1 energię jeśli przeciwnik miał na sobie dwie Specjalne Kondycje, a tyle nakładał podczas ewolucji Flareon ex (Burn + Confuse). Pozwalało to na kilka szybkich nokautów, podczas których ładowaliśmy Flareona ex, który miał słabsze wersje ataków **Entea AOR**, co nie przeszkadzało w byciu dobrym atakerem. Inny typ talii na Stage 1 bazował na wystawieniu Pokemonu Stage 1 w drugiej turze za pomocą kart takich jak **Swoop! Teleporter** (jeśli wystartowaliśmy ze złego Basica) czy **Wally's Training** i zgarnięciu 6 nagród zanim przeciwnik się rozstawi. Niestety ten typ talii nie odniósł zbyt wielu sukcesów w Polsce, ale za granicą talie na kartach, które przeszkladły w rozstawie takich jak **Manectric ex, Muk ex** czy **Medicham ex** lub próbowaly robić szybko duże obrażenia jak chociażby **Banette ex** czy **Arcanine ex** wygrywały turnieje (Manectric ex wspaniły **Mew ex LM** Jasona Klaczynskiego wygrał nawet Mistrzostwa Świata). Zresztą nawet ten drugi wariant talii na Stage 1 zwykle potrzebował partnera kt

[Napisz do Nas](#) wi

korzystanie z kart takich jak Pidgeot albo chociaż spowolni jego wyjście na stół. Najpopularniejszym partnerem dla Banette ex był **Houndoom UF**, który w odpowiednich warunkach zapewniał Trainer locka swoim Poke-Body. Ta ostatnia talia miała piękną nazwę BanDoom.

I wreszcie smutna wiadomość dla fanów dużych Basiców, które rządzą karcianką od kilku lat: wówczas talie na Basicach niemal nie istniały. Jedyne dwa, które przebiły się samodzielnie do mety to były **Zapdos ex** i **Rayquaza ex DX**, które zresztą współpracowały w jednej talii o nazwie ZRE. Poke-Power tego pierwszego działał jak Bust In **Dragonite'a-EX FFI**, a drugiego podobnie, poza tym, że Rayquaza nie wchodziła automatycznie na aktywa. Taktyka była prosta: zacząć Pokemonem z atakiem ładującym się z talii (**Voltorb HL**), w drugiej turze wystawić Zapdos lub Rayquazę, przełożyć do niego energię z aktywa z poprzedniej tury i zacząć atakować. W momencie kiedy gra wchodziła w późniejszą fazę, gracz miał do dyspozycji wyłóżenie kosztem dwóch nagród pięciu energii z discarda Poke-Powerem **Electrode ex** (jest to „E” w nazwie talii). W przypadku Rayquazy ex pozwalało to uderzyć za 100 więcej znikąd.

I na tym kończą się moje wspomnienia. Oczywiście to nie wszystkie talie jakie na przestrzeni EX-onu przewinęły się przez stoły, ale te niewspomniane przeze mnie wpasowują się zazwyczaj w któryś z powyższych kategorii. Mam nadzieję, że udało wam się dotrwać do końca mimo mnóstwa kart, których nie znałeś. Jeżeli coś jest wciąż dla was niejasne albo chcecie się dowiedzieć czegoś więcej, zachęcam do komentowania pod artykułem lub na facebooku.

Do następnego,

Kakel

[Napisz do Nas](#)

Olivia, Field Blower i inne przecieki z SM2

March 15, 2017

Kategorie: News



Internet jest już pełen skanów nowych kart, pojawia się bardzo dużo supporterów w wersji FullArt i wszystkie są nieziemskie. Wśród nich Olivia i Field Blower!

Olivia – Trainer

Supporter

Znajdź w swojej talii dwa lub mniej Pokemonów GX i weź je na rękę. Przetasuj talię.

Możesz zagrać tylko jedną kartę Supportera w swojej turze.



Minior – Fighting – 70HP

Basic Pokemon

Swift: 20

Nie uwzględnij Weakness i Resistance Pokemonów twojego przeciwnika podczas rozpatrywania obrażeń od tego ataku.

Cosmoplosion: 190

Znokautuj tego Pokemoną.

Weakness: Elektryczność (x2)

Resistance: Walka (-20)

Retreat: 1



Machop – Fighting – 70HP

[Napisz do Nas](#)

Double Chop: 30x

Rzuć dwoma monetami. Ten atak zadaje 30 punktów obrażeń za każdy trafiony rzut.

Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Machoke – Fighting – 100HP

Stage 1 – ewoluuje z Machop

Ability: Intimidating Stance

Zaneguj wszystkie obrażenia zadawane przez zdolności i ataki Pokemonów twojego przeciwnika Pokemonom na twojej ławce.

Cross Chop: 30+

Rzuć monetą. Jeżeli trafisz to ten atak zadaje 30 obrażeń więcej.

Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3



Machamp – Fighting – 160HP

Stage 2 – ewoluje z Machoke

Setting Score: 20+

Ten atak zadaje 80 punktów obrażeń więcej za każdą kartę nagród, jaką twój przeciwnik wziął podczas ostatniej tury.

Submission: 150

Ten Pokemon zadaje sam sobie 30 obrażeń.

Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3



Tapu Bulu – Trawiasty – 130HP

Basic Pokemon

Horn Leech: 30

Wylecz 30 punktów obrażeń z tego Pokemonem.

Tapu Strike: 60+

Napisz do Nas

Jeżeli użyłeś w tej grze ataku GX to ten atak zadaje 60 punktów obrażeń więcej.

Weakness: Ogień (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2

Alolan Ninetales – Woda – 130HP

Stage 1 – ewoluje z Alolan Vulpix

Ability: Light Barrier

Zaneguj wszystkie efekty ataków, wraz z obrażeniami, zadawane temu Pokemonowi przez Pokemony GX oraz EX.

Aurora Beam: 80

Weakness: Metal (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Victreebel – Trawiasty – 140HP

Stage 2 – ewoluje z Weepinbell

Pollen Hazard: 20

Aktywny Pokemon twojego przeciwnika jest teraz Otruty, Podpalony i Zdezorientowany.

Stick and Absorb: 80

Wylecz 20 punktów obrażeń z tego Pokemona. Aktywny Pokemon twojego przeciwnika nie może się wycofać w następnej turze.

Weakness: Ogień (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Blissey – Neutralny – 160HP

Stage 1 – ewoluje z Chansey

Ability: Farm-Fresh Eggs

Raz na turę (przed atakiem) kiedy zagrywasz tego Pokemona z ręki w celu ewolucji, możesz wyleczyć 80 punktów obrażeń ze swojego Aktywnego Pokemona.

Double-Edge: 160

Ten Pokemon zadaje sam sobie 80 punktów obrażeń.

Weakness: Walka (x2)



Napisz do Nas

Resistance: brak

Retreat: 4

Delibird – Woda – 90HP

Basic Pokemon

Gan Gan Present: Rzuć monetą. Jeżeli trafisz to odszukaj dowolną kartę w swojej talii i weź ją do ręki. Przetasuj talię.

Surprise Attack: 40

Rzuć monetą. Jeżeli nie trafisz to atak się nie udaje.

Weakness: Metal (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Trubbish – Psychiczny – 70HP

Basic Pokemon

Stomp Off: Odrzuć wierzchnią kartę z talii swojego przeciwnika..

Drool: 30

Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Garbodor – Psychiczny – 120HP

Stage 1- ewoluuje z Trubbish

Trashvalanche: 20x

Ten atak zadaje 20 punktów obrażeń za każdą odrzuconą kartę item twojego przeciwnika.

Acid Bomb: 70

Rzuć monetą. Jeżeli trafisz to odrzuć kartę Energii dotyczącą do Aktywnego Pokemona twojego przeciwnika.

Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 3



Sableye – Mrok – 60HP

Basic Pokemon

Napisz do Nas

Limitation: Twój przeciwnik nie może zagrywać kart Supporterów w swojej następnej turze.

Scratch: 20

Weakness: brak

Resistance: brak

Retreat: 1



Talonflame – Neutralny – 130HP

Stage 2 – ewoluuje z Fletchinder

Nitro Charge: 30

Znajdź kartę energii w swojej talii i dołącz do tego Pokemona. Przetasuj talię.

Aero Loop: 90

Wróć wszystkie karty energii dołączone do tego Pokemona do twojej ręki.

Weakness: Elektryczność (x2)

Resistance: Walka

Retreat: 0



Gliscor – Walka – 110HP

Stage 1 – ewoluje z Gligar

Finishing Needle: 70

Jeżeli Aktywny Pokemon twojego przeciwnika nie ma na sobie obrażeń to ten atak nic nie robi.

Guillotine: 50

Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Chandelure – Ogień – 140HP

Stage 2 – ewoluje z Lampent

Ability: Shady Move

Raz podczas tury (przed atakiem) możesz przesunąć 1 punkt obrażeń z dowolnego Pokemona na innego (twojego lub przeciwnika).

Super Singe: 50

Podpal Aktywnego Pokemona twojego przeciwnika.

Weakness: Woda (x2)



Napisz do Nas

Resistance: brak

Retreat: 1

Metagross GX – Metal – 250HP

Basic Pokemon

Ability: Geotech System

Raz podczas tury (przed atakiem) możesz dołączyć jedną lub energię ze stosu kart odrzuconych do swojego Aktywnego Pokemona..

Giga Hammer: 150

Ten Pokemon nie może użyć ataku Giga Hammer w twojej następnej turze.

Algorithm GX: Znajdź do 5 kart w swojej talii i weź je na rękę. Przetasuj talię. (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemona.

Weakness: Ogień (x2)

Resistance: Psychiczny (-20)

Retreat: 3



Rescue Strecher – Trainer

Item

Weź jednego Pokemonę ze stosu kart odrzuconych na rękę lub wtasuj 3 Pokemony do talii.

Możesz zagrać dowolną liczbę kart Item w swojej turze.



Energy Loto – Trainer

Item

Popatrz na 7 pierwszych kart swojej talii. Weź jedną kartę energii, jaką tam znajdziesz i weź do ręki. Przetasuj swoją talię.

Możesz zagrać dowolną liczbę kart Item w swojej turze.



Field Blower – Trainer

[Napisz do Nas](#)

Wybierz do dwóch Tooli/Stadionów w grze w dowolnej kombinacji i odrzuć je.

Możesz zagrać dowolną liczbę kart Item w swojej turze.



A do tego sporo kart w wersji Full Art i Hyper Rare:



Napisz do Nas



Te oraz więcej kart znajdziecie na stronie pokebeach.com

Źródło:

<http://www.pokebeach.com/2017/03/minior-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/machop-machoke-and-machamp-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/olivia-shiny-tapu-koko-gx-promos-tapu-bulu-alolan-ninetales-from-sm2>

<http://www.pokebeach.com/2017/03/sm2-islands-waiting-for-you-and-moonlight-of-alola-leaking>

[Napisz do Nas](#)

Mega Powers Collection

March 25, 2017

Kategorie: News



Na pokebeach.com pojawiła się pierwsza grafika zapowiadająca zestaw kolekcjonerów o nazwie Mega Powers Collection. Trafi on na rynek 19 maja i w USA będzie kosztował 49,99\$. W tej cenie dostaniemy przedruki Pokemonów EX, które pojawiły się już w karciance. Będą to Full Arty z alternatywnymi grafikami **M Lucario EX**, **Zygarde EX**, **M Manectric EX**, **Jolteon EX**. Dodatkowo w pudełku znajdziemy kartę jumbo, promo wersję Lucario Spirit Linka oraz 8 boosterów z kilku wcześniejszych dodatków.

Źródło: <http://www.pokebeach.com/2017/03/first-product-image-of-mays-mega-powers-collection>



[Napisz do Nas](#)

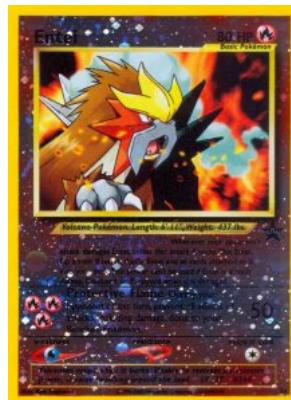
Historia kart reverse holo

May 4, 2017

Kategorie: Artykuły



Witajcie, z tej strony Kakel i tym razem podzielię się z wami moją wiedzą na temat, który nieraz sprawia trudności nowszym graczom i kolekcjonerom. Wiele z nas lubi karty reverse holo. Niektórzy dlatego, że błyszczącym deckiem podobno się lepiej gra, niektórzy dlatego, że ładnie wyglądają w segregatorze. Ale mało kto wie, że karty te zmieniały swój wygląd przez lata i znajdując jakąś starą kartę reverse holo uznaje ją za super rzadką czy wręcz podrobioną. Zanim przebiegniemy przez wszystkie rodzaje tych kart krótki wstęp. Pierwsze eksperymenty z tymi kartami nastąpiły podczas serii Neo (druga generacja). Kilka z promek było pierwszymi reverse holo w historii. Niestety technika była mocno niedoskonała. Pomyśl wydawców było pokrycie karty ciemną błyszczącą folią stosowaną wtedy do holek. Stąd przykładowo Entei dodawany jako promka do gazetki w Polsce prezentował się mniej więcej tak:



Dało się przeczytać co robi karta, ale ledwo. Drugie podejście było chyba najciekawszym z jakim będziecie mieli do czynienia czytając mój artykuł. Po setach Neo wyszedł pierwszy set „retro” (reprinty kart z pierwszych dodatków, takie Evolutions ale bez zmianiania tekstu w stosunku do BS i bez nowych kart) – Legendary Collection. A w nim pierwszy raz każda karta mogła się trafić w boosterku w wersji reverse. I to jaka, niech poniższe zdjęcie przedstawi to, co zaraz spróbuje opisać słowami:



Po pierwsze: chyba jedyny raz w historii ramka karty nie była żółta tylko srebrna. Po drugie: nadal nie widać co robi karta, ale za to wzór holki wygląda jak wybuchające fajerwerki, które ruszają się do środka albo na zewnątrz przy poruszaniu karty. Podobny wzór jest używany w wielu podróbkach, więc ludzie zwykle dyskredytują reversy z LC, a tymczasem warte są one po kilka-kilkanaście dolarów. Niestety w obecnych formatach można grać jedynie trzema kartami z tamtego setu: Caterpie, Weedle i Potion. Oznacza to, że jedyną opcją szpanowania najoryginalniejszymi reversami w historii jest granie talią na Beedrillach. I to po rotacji, bo chwilowo lepszym Weedle od tego z Evolutions jest ten z Primal Clash. Ale wtedy nie będzie już wymówki, żeby nie mieć Weedle z LC w talii.

[Napisz do Nas](#)

W końcu wydawcy wpadli na pomysł jak zrobić reverse holo, które nie będą sprawiały trudności w czytaniu tekstu karty. Od Expedition aż do EX:Team Aqua vs Team Magma reversy miały postać spotkaną aż do dziś. Cała karta poza ilustracją była pokryta folią, która odbijała światło, bez żadnych wzorków. Jako ciekawostkę mogę dodać, że na początku tego okresu także theme decki zawierały dodatkową losową kartę reverse holo. Najbardziej wartościowe pod względem obecnego Standardu reversy z tego okresu to: Fisherman (Skyridge), Rare Candy (EX:Sandstorm), a jeśli podobają wam się arty z tamtejszej epoki: Energy Switch (Aquapolis) i Switch (Expedition). Na obrazku przykładowe reversy z tamtego czasu – Trainer i Pokemon:



Dochodzimy do momentu, kiedy reverse holo znanych obecnie nie było. Wraz z wyjściem EX:Hidden Legends w boosterkach trafiały się zamiast tego karty alternative holo. Są one źródłem bardzo wielu zawodów, ponieważ ktoś kto chce je sprzedać myśli zazwyczaj, że karta jest warta co najmniej tyle co holo, a tymczasem jest warta zwykle mniej: tyle co reverse holo. Żeby było ciekawiej, karty rzadkie w wersji alternative holo różniły się od commonów czy uncommonów. Jak zatem rozpoznać te karty? Po kolei:

- EX:Hidden Legends i EX:Fire Red & Leaf Green – hologram mający w tle symbole energii, karty rzadkie mają też na polu z kartą wyłotoczony symbol energii, w jakim jest Pokemon (Hidden Legends) lub symbol Poke Balla (FRLG); wartościowe karty: **VS Seeker (FRLG)**, Energy Switch (FRLG).
- EX: Team Rocket Returns, EX:Deoxys, EX:Emerald, EX:Unseen Forces, EX:Legend Maker – każdy set ma swój wzór, ale każde alternative holo ma symbol z nazwą dodatku w prawym dolnym rogu obrazka, zaś karty rzadkie dodatkowo nazwę Pokemona i jego HP złotymi znakami. Ciekawostka: karty z EX:Deoxys są uważane za najbrzydsze w historii. Uwaga, klikasz [link](#) na własną odpowiedzialność; wartościowe karty: Energy Switch (UF).
- EX: Delta Species, EX: Holon Phantoms, EX: Crystal Guardians, EX: Dragon Frontiers, EX: Power Keepers – ponownie znak setu w prawym dolnym rogu i złote litery dla kart rzadkich. Tło błyszczą się podobnie co w przypadku kart holograficznych z dodatków XY czy SM, ale wyjątkiem są Pokemony-δ, które w niektórych dodatkach błyszczą się zamiast tła; wartościowe karty: Rare Candy (HP).

Aby lepiej zilustrować to co powyżej, przygotowałem dla was kilka obrazków:



W następnej generacji reverse holki wróciły i od Diamond & Pearl poprzez Heart Gold & Soul Silver aż do pierwszego setu Black & White wszystkie reversy miały klasyczny wzór reverse holo z początku trzeciej generacji, bez ozdobników:



[Napisz do Nas](#)

Wartościowe karty: Judge (HS: Unleashed), VS Seeker (Supreme Victors), Fisherman (Heart Gold & Soul Silver), Double Colorless Energy (Heart Gold & Soul Silver), Switch (Heart Gold & Soul Silver).

Od BW: Emerging Powers (drugiego setu z epoki Black & White) karty reverse miały nałożony dodatkowo wzór z typem karty (jeśli to był Pokemon lub specjalna energia) albo Pokeballami (Trainery), ale stary wzór pojawił się na kartach Teamu Plasma, na których nowy zapewne źle komponowałby się z wielkim logo tego zespołu na środku karty. Wzór ten utrzymał się przez niemal całą epokę XY. Jedynymi wyjątkami są: miniset Double Crisis, dwustronne stadiony (Parallel City, Reverse Valley i Chaos Tower) i dodatek XY: Evolutions, gdzie reversy znów korzystały z poprzedniego wzoru. Również promki ligowe z tamtego okresu (najpopularniejsze: Skyla, N, Enhanced Hammer, Escape Rope) mają jednostajny wzór.



Zaś parę miesięcy temu Sun & Moon znów zmienił wzór reverse holek i zamiast symboli podobnej wielkości z poprzednich dwóch generacji mamy na karcie jeden wielki po lewej stronie karty na tle mniejszych symboli w rzędach.



I tym samym dojechaliśmy do dzisiejszego dnia, nowy dodatek SM: Guardians Rising znów korzysta z powyższego wzoru na swoich reversach. Tyle ode mnie, mam nadzieję, że czegoś się dowiedzieliście. Jaki jest wasz ulubiony wzór reversów? A może wolisicie grać zwykłymi, nie błyszczącymi kartami?

Kakel

[Napisz do Nas](#)

Toxicroak i inne karty z SM3

May 30, 2017

Kategorie: News



Pojawiają się pierwsze karty z Japońskiego setu SM3. Oto przedsmak tego, co nas czeka w niedalekiej przyszłości.

Meowth – Colorless – 60HP

Basic Pokemon

Fake Out: 10

Rzuć monetą. Jeżeli trafisz to Aktywny Pokemon twojego przeciwnika zostaje sparaliżowany.

Weakness: Walka (x2)

Resistance: brak

Retreat: 1



Noivern GX – Dragon – 200HP

Stage 1 – ewoluje z Noibat

Distortion: 50

Twój przeciwnik nie może zagrywać kart Item ze swojej ręki podczas swojej następnej tury.

Loud Sonic: 120

Twój przeciwnik nie może zagrywać Specjalnych Energii ze swojej ręki podczas swojej następnej tury.

Explosive Soundwave GX:

Ten atak zadaje 50 punktów obrażeń wszystkim Pokemonom twojego przeciwnika (nie uwzględnia weakness i resistance dla Pokemonów na benchu). (Możesz użyć tylko 1 ataku GX w grze.)

Twój przeciwnik otrzymuje 2 karty nagród za znokautowanie tego Pokemonu.

Weakness: Baśniowy (x2)

Resistance: brak

Retreat: 0



Rotom Dex Poke-Finder Mode – Trainer

[Napisz do Nas](#)

Podejrzyj 4 wierzchnie karty ze swojej talii. Odłóż je na góre w dowolnej kolejności albo wtasuj do talii.

Możesz zagrać dowolną liczbę kart Item w swojej turze.



Bewear – Colorless – 120HP

Stage 1 – ewoluuje z Stufful

Mix-Up:

Rzuć monetą. Jeżeli trafisz to odrzuć 3 karty z wierzchu talii twojego przeciwnika.

Tantrum: 120

Ten Pokemon jest teraz zdezorientowany.

Weakness: Fighting (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Heatmor – Fire – 110HP

Basic Pokemon

Odor Sleuth:

Rzuć 2 monetami. Za każdy trafiony rzut możesz podnieść 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i dodać ją do kart na twojej ręce.

Searing Flame: 60

Aktywny Pokemon twojego przeciwnika zostaje podpalony.

Weakness: Woda (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Toxcroak – Psychic – 110HP

Stage 1 – ewoluuje z Croagunk

Poison Jab: 30

Aktywny Pokemon twojego przeciwnika zostaje zatruty.

[Napisz do Nas](#)

Jeżeli ten Pokemon jest zatruty to Poison High zadaje 80 punktów obrażeń więcej. Wtedy ten Pokemon przestaje być zatruty.

Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Seviper – Psychic – 100HP

Basic Pokemon

Ability: Poison Up

Tak długo, jak ten Pokemon pozostaje w grze to zatruty Pokemon twojego przeciwnika dostaje 10 punktów obrażeń więcej pomiędzy turami.

Poison Fang: 30

Aktywny Pokemon twojego przeciwnika jest teraz otruty.

Weakness: Psychiczny (x2)

Resistance: brak

Retreat: 2



Muscle Dumbbells – Trainer

Item

Pokemon Tool: Dołącz tą kartę do jednego z Twoich Pokemonów, który nie posiada jeszcze Tool'a.

Jeżeli Pokemon, posiadający tego Tool'a, jest Stage 1 to jego maksymalne HP wzrasta o 40.

Możesz zagrać dowolną liczbę kart Item w swojej turze.



Te oraz więcej kart znajdziecie na stronie pokebeach.com

Źródła:

<http://www.pokebeach.com/2017/05/meowth-from-sm3>

<http://www.pokebeach.com/2017/05/noivern-gx-from-sm3>

<http://www.pokebeach.com/2017/05/rotomdex-poke-finder-mode-from-sm3>

<http://www.pokebeach.com/2017/05/bewear-from-sm3>

[Napisz do Nas](#)

2/2/22, 12:38 PM

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish...

<http://www.pokebeach.com/2017/05/heatmor-from-sm3>

<http://www.pokebeach.com/2017/05/toxicroak-and-seviper-from-sm3>

<http://www.pokebeach.com/2017/05/muscle-dumbbells-from-sm3>

Napisz do Nas

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish&dates%5Baft... 106/175

Guardians Rising w Tesco oraz Toys R Us

June 8, 2017

Kategorie: News



Rozszerzenie Sun & Moon—Guardians Rising już dostępne

Drugie rozszerzenie najnowszej serii Pokémon Trading Card Game, Sun & Moon—Guardians Rising, jest teraz dostępne w wybranych sklepach w różnych rejonach Polski.

Odwiedź Alola dla Pokémonowej zabawy, od plaż po górskie szczyty, gdzie odkryjesz nowe tradycje i wyzwania, jakich dostarcza rozszerzenie Sun & Moon—Guardians Rising. Poznaj strażników wyspy Alola i rozwini swoje umiejętności z pomocą Kahuny Hala i Kapitan Mallow! Daj się zaskoczyć sekretną mocą Kommo-o-GX, Lycanroc-GX, Sylveon-GX oraz wielu innych Pokémonów.

Rozszerzenie Sun & Moon—Guardians Rising obejmuje:

- Nowe Alolańskie Pokemony: Regionalne warianty klasycznych Pokémonów o nowym wyglądzie, charakterystycznym dla regionu Alola debiutują w grze karcianej Pokémon Trading Card Game,
 - Więcej całkowicie nowych Pokémonów: wiele egzotycznych i tropikalnych Pokémonów, kochanych przez Trenerów w odsłonach gier Pokémon Sun i Pokémon Moon dołączły do gry karcianej TCG,
 - Prezentacja Strażników Wyspy: Tapu Koko-GX i Tapu Lele-GX stają do walki, by wykazać się swoją mocą,
- Ponad 140 kart: Sun & Moon—Guardians Rising zawiera ponad 140 nowych kart, w tym 12 nowych Pokémon-GX i 3 Karty Wsparcia w wersji full-art,
- Dwie nowe talie tematyczne: Te 60-kartowe prekonstruowane talie, w których znajdują się legendarne Solgaleo i Lunala, wprowadzają w tajniki Pokémon TCG i umożliwiają natychmiastowe przystąpienie do gry,
 - Zestawy Booster: Każdy booster zawiera 10 losowych kart z rozszerzenia, kartę energii oraz kartę z kodem do Pokémon Trading Card Game Online.

Obydwie wersje Pokémon Trading Card Game: Sun & Moon—Guardians Rising, czyli obecne rozszerzenie, oraz wcześniejsze Pokémon Trading Card Game: Sun & Moon, są dostępne w sklepach na terenie Polski m.in. w sieci Tesco oraz Toys R Us.

Więcej informacji znaleźć można na oficjalnej stronie internetowej Pokémon: www.pokemon.co.uk

[Napisz do Nas](#)

Nadciąga Burning Shadows!

June 26, 2017

Kategorie: News



Pokémon Trading Card Game: Sun & Moon— Burning Shadows od 17 sierpnia będzie dostępne w polskich sieciówkach!

Stronicy z Team Skull wraz z szeregiem nowych Pokémonów są gotowi do starcia – w ciemności nocy i w blasku słońca! Stań do walki z legendarnym Pokémonem – Necrozmą-GX i połącz siły z Machamp-GX czy Charizard-GX, by odnieść zwycięstwo w Pokémon TCG: Sun & Moon— Burning Shadows – nowym rozszerzeniu gry Pokémon Trading Card Game.

Rozszerzenie *Sun & Moon— Burning Shadows* obejmuje:

- **Ponad 140 kart:** *Sun & Moon— Burning Shadows* zawiera ponad 140 kart, w tym nowe Pokémon-GX oraz karty wsparcia w wersji *full-art*,
- **Dwie nowe talie tematyczne:** Dwie prekonstruowane talie z 60 kartami, które wprowadzają w tajniki Pokémon TCG i umożliwiają natychmiastowe przystąpienie do gry,
- **Więcej zupełnie nowych Pokémonów:** wiele egzotycznych i tropikalnych Pokémonów, kochanych przez Trenerów w odsłonach gier video *Pokémon Sun* i *Pokémon Moon* dołączy do gry karcianej TCG – w tym Necrozma, Marshadow i inni!
- **Alolańskie Pokemony:** Regionalne warianty klasycznych Pokémonów o nowym – alolańskim wyglądzie,
- **Zestawy Booster:** Każdy booster zawiera 10 losowych kart z rozszerzenia oraz co najmniej jedna rzadką kartę.

Zestawy kart będą do nabycia w sklepach dedykowanych akcesoriom kolekcjonerskim, grom, Tesco, Toys'R'Us i innych.

Więcej informacji o rozszerzeniu *Sun & Moon— Burning Shadows* znaleźć można na oficjalnej stronie internetowej Pokémon: www.pokemon.co.uk.

[Napisz do Nas](#)

Ultra Bestie w Crimson Invasion

July 12, 2017

Kategorie: News



Ultra Bestie w SM4! To już potwierdzone – czwartym dodatkiem z serii Sun & Moon będzie Crimson Invasion, a wraz z nim dostaniemy Silvally GX oraz Guzzlorda GX.

Rozszerzenie ujrzy światło dzienne 4 listopada i zaoferuje nam:

- ponad 110 nowych kart,
- 8 nowych Pokemonów GX,
- 9 nowych kart Trainer oraz nową kartę Specjalnej Energii,
- Ultra Bestie – Guzzlord GX oraz Nihilego GX.

Pojawiła się też informacja o 2 zestawach kolekcjoneruskich, z których każdy będzie zawierał:

- 2 karty promo przedstawiające Ultra Bestie (Pheromosa GX i Celesteela GX lub Buzzwole GX i Xurkitree GX),
- dużą kartę z Pheromosą GX lub Buzzwolem GX,
- playmatę z Ultra Bestią,
- 8 zestawów dodatkowych,
- żeton,
- kod do wykorzystania w Pokemon TCG Online.



Więcej informacji znajdziecie na: <http://www.pokebeach.com/2017/07/americas-november-set-crimson-invasion-two-ultra-beast-premium-collections>

[Napisz do Nas](#)

Przewodnik turniejowy

July 17, 2017

Kategorie: Artykuły, Poradniki



Dzień dobry, czytelnicy Cracow Crew!

Z tej strony Piotr „Piterr” Orleański, dziewiętnastoletni gracz z Wrocławia, debiutantko piszący artykuł dla tej właśnie strony. Nie dziwne więc chyba, że chciałbym, żeby mój pierwszy wpis był czymś nietypowym i interesującym – dlatego analizę talii, czy też raport z turnieju zostawimy na inną okazję.

W gry karciane gramy dla zabawy, odprężenia, w wolnym czasie. Często w domowym zaciszu – ze znajomymi, z rodzeństwem, czy nawet dzieckiem. Zdarza się, że do kupna pierwszej talii i chęci spróbowania swoich sił w tej grze nakłania nas nostalgia wobec naszej pierwszej styczności z Pokemonami, z czasów dzieciństwa. Motyw do rozpoczęcia gry bywają różne, ale czym właściwie jest „gra”? Z kim i gdzie można w nią zagrać?

W wielu miastach organizowane są Ligi, czyli zwykle dość kameralne spotkania graczy. Zdarzają się również niewielkie lokalne turnieje. Mamy również większe, zagraniczne turnieje, na których przychodzi nam walczyć z graczami z całego świata o liczne nagrody i punkty niezbędne do zakwalifikowania się do Mistrzostw Świata. O ile granie dla zabawy w wąskim gronie osób może przynosić sporo frajd, o tyle większe, poważniejsze turnieje również przynoszą świetną zabawę – choć do nich, oczywiście, podchodzimy nieco inaczej. Dziś postaram się wnioskliwie omówić dla Was ich istotę – jakie istnieją duże turnieje, gdzie i przez kogo są organizowane, co można na nich wygrać, jak przebiegają i jak to jest brać udział w takim wydarzeniu, a także jak dobrze się do niego przygotować i dobrze wypaść.

System turniejowy

[Napisz do Nas](#)

Na większości turniejów gra się tak zwanym systemem szwajcarskim („Swissem”). Pary graczy zostają dobierane przez odpowiedni program. W tym systemie naszym przeciwnikiem zawsze będzie osoba o takiej samej lub podobnej liczbie punktów, co my. Zwycięzcy grają ze zwycięzcami, przegrani z przegranyimi etc. Za wygraną otrzymujemy trzy punkty, za remis jeden punkt, a za porażkę zero. Liczba rund jest zależna od liczby graczy; na małym, ośmioosobowym turnieju lokalnym zwycięzca może zostać wyłoniony już po trzech rundach, a na ogromnych mistrzostwach liczących czterysta osób przyjdzie nam grać dziewięć rund jednego dnia – i dla niektórych nie będzie to koniec!

Na oficjalnych turniejach najczęściej gramy do dwóch zwycięstw – czyli Best-of-three (BO3), z limitem czasowym 50 minut. Po skończeniu się czasu następują trzy rundy terminacji. Jeśli po tym czasie zwycięzca nie zostanie wyłoniony, to mecz zostaje zakończony remisem.

Po ostatniej rundzie Swissa zostają wywieszone lub wyświetcone wyniki. Przy niewielkich turniejach jest to już koniec rozgrywek, ale na większych niekoniecznie. Są dwie opcje. Jedną z nich jest granie top cuta – czyli pierwsza czwórka lub ósemka graczy gra ze sobą systemem pucharowym (czyli przegranie gry równa się z odpadnięciem z dalszego turnieju). Jeśli był to odpowiednio duży turniej, to drugiego dnia pierwsza trzydziestka dwójką graczy gra kolejne pięć rund Swissa i dopiero wtedy następuje top cut.

Ogólnopolski Turniej Pokemon

Mistrzostwa Polski, nazywane Ogólnopolskim Turniejem Pokemon lub po prostu OTP to największy i najbardziej prestiżowy turniej w naszym kraju. Odbywa się on co roku nieprzerwanie od 2003 roku – za nami już 15 edycji! Jest to wydarzenie, w którym większości polskich aktywnych graczy przychodzi wziąć udział. To niepowtarzalna okazja do spotkania przedstawicieli wszystkich ośrodków grających w kraju w jednej sali. Wspólne podróże przez pół Polski ze znajomymi, z którymi dzielimy to samo hobby, spotkanie graczy, z którymi widzimy się raz na kilka miesięcy lub rok – właśnie w dzień OTP – emocjonujące pojedynki i niepowtarzalna atmosfera to coś, dla czego moim zdaniem zdecydowanie warto wydać parę złotych na bilet kolejowy i wpisowe.



Ja sam wziąłem udział już w siedmiu OTP (jak ten czas szybko leci!). Każde wspominam bardzo miło, każde dość dobrze pamiętam. To swego rodzaju święto karcianki. Lubię przejrzeć czasem galerie zdjęć ze starych turniejów – chociażby po to, żeby zobaczyć, jak gracze się pozmieniali i kto grał w tamtych czasach. Na Omastarze – ptcg.eu/forum – można również różnego rodzaju statystyki i informacje – takie jak decklisty graczy, wyniki końcowe, różne ciekawostki.

Pamiętam moje pierwsze OTP, jak dziś! Było to OTP 2011 w Warszawie. Miałem wtedy ledwie 13 lat i dopiero raczkowałem w karciance. Grałem może od niespełna roku, z początku tylko z kolegami z podstawówki, kiepskimi taliami. Później do Wrocławia wprowadził się gracz, który wprowadził nas w bardziej zaawansowane strategie, zaopatrzyl nas w karty i przygotował do naszego pierwszego OTP. Ekscytacja była niesamowita, odliczanie dni do turnieju i przede wszystkim ciekawość, jak taki turniej wygląda. Nie zawiedliśmy się; nowe twarze, całe mnóstwo nowych znajomości, ciekawe gry i pełno wymian. Kiepski wynik nie miał żadnego znaczenia – mimo że byłem 41 na 46, to wiedziałem, że za rok znów spróbuję swoich sił i nowe hobby tak łatwo nie zniknie.

O ile nowi gracze będą kojarzyć jedynie osoby ze swojego ośrodka grającego, o tyle większość graczy będzie się dobrze znała, co tworzy znakomitą, kameralną atmosferę tego tradycyjnego już turnieju.

Ranga: nieoficjalne Mistrzostwa Polski

Czas trwania: Jeden dzień

Jak często się odbywa?: Raz w roku

Średnia liczba graczy: 35-45

Średnie wpisowe: 30-40zł

Nagrody: boostery, często trofeum i dodatki w postaci kart promo, kart alterowanych etc.

League Challenge i League Cupy

[Napisz do Nas](#)

O ile League Challenge i Cupy w Polsce nie należą do dużych turniejów i nie różnią się zbytnio od zwyczajnych lokalnych turniejów, to zdecydowanie warto o nich wspomnieć. Sam fakt, że je mamy jest swego rodzaju sukcesem. Przez wiele lat, jako Polacy, staraliśmy się o uzyskanie możliwości do organizowania oficjalnych turniejów – czyli takich zatwierdzonych przez The Pokemon Company International. Niestety bezskutecznie. Dopiero od tego sezonu, wraz ze zmianą systemu turniejowego, ruszyły w naszym kraju najpierw League Challenge, a następnie Cupy.

Dlaczego to takie ważne? Sama forma turniejów nie różni się od tej, którą do tej pory stosowaliśmy. Chodzi głównie o nagrody. Pomijając wsparcie ze strony TPCi, które to wysyła nam maty do gry i karty promo (co również jest niesamowitym przełomem dla naszej sceny PTCG), orzymujemy też coś bardziej bezcennego. Championship Pointy, czyli punkty, dzięki którym można dostać się na Mistrzostwa Świata. Dotąd dostanie się na nie było dla wielu z nas nieosiągalne – wiązało się z licznymi wyjazdami i poświęceniem na nie bardzo dużych kosztów. Teraz jednak za turnieje w samej Polsce można zdobyć większą liczbę punktów i uzupełnić je jednym czy dwoma sukcesami na turniejach rangi międzynarodowej.

Jak dotąd League Cupy odbyły się w Polsce w takich miastach jak Warszawa, Łódź i Wrocław, natomiast League Challenge miały miejsce, poza wyżej wymienioną trójką, w Trójmieście i Krakowie.

Czas trwania: Jeden dzień

Jak często się odbywają?: Challenge raz na miesiąc w danej lokalizacji, Cup raz na trzy miesiące

Średnia liczba graczy: 8-25

Średnie wpisowe: 15-50zł

Nagrody: boostery, karty promo, punkty Championship Points (55 za zwycięstwo Cupa, 15 za zwycięstwo Challenge'a etc.)

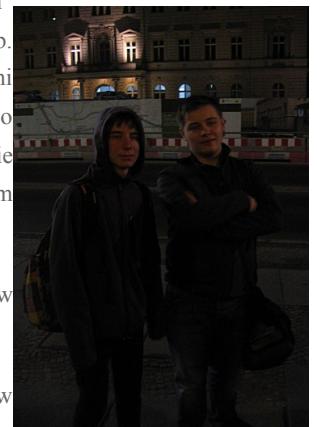
Większe turnieje zagraniczne – kiedyś

Debiutem Polaków na arenie międzynarodowej było Prague European Cup 2012. Dotąd na miano „większych” turniejów zasługiwały turnieje, na których pojawiali się przyjezdni z innych miast, na czasie 15 czy 20 osób. Mistrzostwa Europy w Pradze? To był dopiero przełom. Kilkaset grających osób w gigantycznej hali, profesjonalni sędziowie, sklepy z akcesoriami do gier, wiele różnych języków, gracze w każdym wieku – od pięciolatków po sześćdziesięciolatków. Rozgrywki na podłużnych stołach, para obok pary. Oczekiwania na parowania, przepychanie się przez tłumy, żeby dojrzeć numer stolika, przy którym będzie czekał kolejny z rywali. Już na pierwszym takim występie naszej reprezentacji jeden z nas odniósł sukces – Marcin „Rexio” Kurek wszedł do pierwszej ósemki!

Ja, Inumaru i Major graliśmy wtedy jeszcze w niższej kategorii wiekowej, Seniorach, więc braliśmy udział w mniejszym turnieju. Mimo to atmosferę było czuć, a rozgrywki nie należały do najłatwiejszych.



Później nadeszła pora na ECC – czyli European Challenge Cup w Arnhem, w Holandii. Głównym impulsem i motywacją do wybrania się na taki turniej był Tomasz „Qzin” Chmura, krakowski gracz, który samotnie pojechał na ECC 2013 i zdołał dojść na nim do ćwierćfinału (pierwszej ósemki). Sukces ten narobił smaka innym polskim graczom i rok później do Arnhem zawitała nas równo dziesiątka.



Rajdy po zagranicznych turniejach trwały dalej, często z sukcesami naszych rodaków. Zaliczyć do nich możemy spektakularne drugie miejsce Bartosza „Bartiego” Skrobackiego i top 8 Michała „Yabola” Petruka na Supernova Blast w Mediolanie, drugie miejsce Yabola, top 4 Konrada „Końska” Kowalskiego i top8 Artura „Arturomoda” Rosińskiego na Arena Cupie w Berlinie w 2015 i moje zwycięstwo na tym samym turnieju rok później, wraz z top 8 Mateusza „Bulbinka” Sieradzana.

Większe turnieje zagraniczne – dziś (Special Events, Regionals i Internationals)

[Napisz do Nas](#)

Teraz obecność Polaków na turniejach zagranicznych jest normą. Jeździ Team Wesołe Pierogi, na londyńskich Internationalsach oglądać mogliśmy również dwójkę przedstawicieli Cracow Crew – Pandę i Bonka, natomiast na Regionalsy w Malmo wybrała się trójka graczy z Trójmiasta, z czego Robert Kędziora zakończył turniej na zaszczytnym czternastym miejscu, ocierając się o top 8. Swoich sił próbują coraz to nowe osoby, może zachęcone sukcesami znajomych polskich graczy, może skuszeni większymi nagrodami lub po prostu chcący sprawdzić swoje umiejętności.

W sezonie 2016-2017 na sześć Regional Championships na pięciu z nich Polska miała swoich reprezentantów (od trzech do dziesięciu) (w Dortmundzie, Lipsku, Sheffield, Birmingham i Malmo). Najbardziej obfitym turniejem zagranicznym w reprezentantów naszego kraju były International Championships w Londynie, w którym grała nas dwunastka.

Był to pierwszy sezon z nowym systemem i muszę przyznać, że naprawdę warto teraz trochę pojeździć. Turnieje są większe, na Regionalsach gromadzi się zwykle od 150 do 370 graczy, co tworzy niesamowitą atmosferę i naprawdę robi ogromne wrażenie. Profesjonalny live stream, dobrzy gracze, którzy mają na swoich kontach już wiele imponujących osiągnięć, liczne side eventy – na takim turnieju nie da się nudzić! Również nagrody zostały bardzo powiększone – walczy się o tysiące dolarów, a nawet robiąc top 64 na Regionalsach otrzymujemy 16 boosterów.



Czas trwania: Special Event jeden dzień, Regional Championships dwa dni, Internationalsy trzy dni

Jak często się odbywają?: (w Europie) około sześciu Regionalsów na sezon, około pięciu Special Eventów, jedne Internationalsy

Średnia liczba graczy: Special Eventy ~50-100, Regionalsy ~150-370, Internationalsy ~500

Średnie wpisowe: ~150zł

Nagrody: każdy gracz otrzymuje kartę promo, playmate, pudełko na karty, na Internationalsach są dodatkowe upominki w postaci chociażby przypinki i smyczy. W zależności od zajętych miejsc liczne boostery, booster boxy, nagrody pieniężne, trofea, punkty CP

Jak dobrze przygotować się do dużego turnieju?

Przygotowałem dla Was również kilka prostych porad, o których warto wiedzieć przed debiutem na międzynarodowych rozgrywkach.

■ Wybór talii

Bardzo ważną rolę przed turniejem odgrywa tzw. meta call, czyli przewidywania odnośnie tego, jakie będą najpopularniejsze talie. W tym celu warto śledzić wyniki innych turniejów i zastanowić się, ile może się od ich czasu zmienić. Czy wyszedł w międzyczasie dodatek z kartami będącymi w stanie ulepszyć któryś z archetypów lub skontrować najpopularniejszy? Czy dana talia dominuje metę już przez jakiś czas i wygląda na to, że ludzie wciąż nie znaleźli sposobu na skontrowanie jej i jednocześnie nie przegrywanie z resztą talii?

Nie należy iść też z tym za daleko. Najlepiej moim zdaniem wybrać talię, z którą sami czujemy się najbardziej komfortowo – nawet jeśli nie jest powszechnie uważana za talię z pierwszej trójki czy piątki. Nie powinno się też przesadzać z techami, czyli kartami pomagającymi na jakiś konkretny matchup. Najlepiej pójść w „consistency”, czyli grać dużo kart pomagających nam zrealizować główną strategię swojej talii.

■ Ogranicie sie

[Napisz do Nas](#)

Trening czyni mistrza! Kluczem do sukcesu jest znanie swojego decka i wszelkich asów w rękawie. Nie możesz w trakcie meczu na najpopularniejszy archetyp zastanawiać się, który Twój attacker spisze się tu najlepiej. Są rzeczy, które musisz wiedzieć, a żeby je poznać nie ma innej możliwości, niż po prostu dużo grać. Umów się ze znajomymi, powiedz, że zależy Ci na przetestowaniu jakiegoś konkretnego matchupu. Idzie Ci pod górę na Garbodory? Siadając przeciwko Garbodorowi na dużym turnieju musisz wiedzieć, jakiego attackera priorytetyzować, ile możesz zrzuścić bezpiecznie itemów etc.

■ **Znajomość innych talii**

Oprócz znania swoich sześcidziesięciu kart powinieneś również wiedzieć, co możesz napotkać u przeciwnika. Pooglądaj popularne, „modne” decklisty. Wiedz, czym ludzie grają i nie daj się zaskoczyć. Grając na Decidueye/Ninetales wiedz, że możesz spodziewać się Espeona EX i nie zdziw się, cóż to za wynalazek, gdy Twój przeciwnik zmulliganuje Raichu i Strong Energy.

■ **Czas**

To bardzo częsty problem wśród debutantów na dużych turniejach zagranicznych. 50 minut do dwóch zwycięstw nie jest tak częstym formatem na turniejach lokalnych, przez co nagle okazuje się, że ciągle remisujemy. Poćwicz grę w takim formacie i pamiętaj, że jeśli wygrasz pierwszą grę, a druga Ci nie idzie, to czasem warto ją szybko poddać, żeby zostawić sobie więcej czasu i walczyć o trzy punkty, zamiast cieszyć się jednym.

■ **Sen**

W hotelu ze znajomymi, w przeddzień turnieju? Testowanie do drugiej? Na testy już za późno! Wyślij się! Nie myśl już o potencjalnych zmianach w talii, nie zastanawiaj się, na jakiego to prosa możesz jutro trafić. Nastaw budzik tak, żeby obudzić się w fazie REM i zacznij długi, ciężki dzień będąc wyspanym, ze świeżym umysłem.

■ **W trakcie turnieju**

Zaopatrz się w wodę i gumę do żucia. Jedz regularnie. Guma pomaga się skupić, zająć się czymś, zwłaszcza pod koniec dnia. Podczas gier myśl tylko o tym, co dzieje się teraz. O swoich możliwościach na zwycięstwo, o polu przeciwnika, przejrzyj discardy i nie myśl o głupotach – o tym, ile musisz jeszcze wygrać gier, żeby zrobić topkę, o tym, jak idzie pozostały. Po prostu się skup i daj z siebie wszystko, a na pewno przyniesie to lepsze rezultaty!

Dziękuję wszystkim, którzy dotrwali do końca. Mam nadzieję, że nie zamęczyłem Was za bardzo i że dowiedzieliście się czegoś nowego. Do zobaczenia na turniejach!

Pozdrawiam,

Piterr

[Napisz do Nas](#)

Bubble For The Win, czyli raport zwycięzcy OTP 2017 wraz z analizą talii

July 19, 2017

Kategorie: Artykuły, Talie



Wstęp

Mój cel na ten sezon był prosty w teorii, lecz w praktyce nieco trudniejszy do osiągnięcia: potwierdzić przyzwoite rezultaty osiągane na turniejach w Polsce i zagranicą na OTP – uzyskując minimum finał (wcześniej dwukrotnie zdarzało mi się odpaść w półfinale), a najlepiej wygrywając również finał. Szykując się do turnieju w nowym formacie, wiedziałem, że Garbodor będzie „the deck to beat” i moja talia musi mieć matchup z Garbo co najmniej na poziomie 50-50. W formacie PRC-SM grałem głównie Turbo Darkraiem, lecz wyjście tool removala w Guardians Rising spowodowało, że mocno zwiątpilem w talię. Dodatkowo wizja niekorzystnych wymian 1 do 1 z Garbo potęgowała tylko to uczucie i wiedziałem, że nie będzie to mój wybór na wrocławski turniej. Do samego dnia turnieju myślałem nad kilkoma archetypami, jednak koniec końców zdecydowałem, że zagram Greninję. Talię ogrywałem wiele razy w trakcie tego sezonu, dodatkowo dostała ona boosta w postaci Field Blowera i Choice Banda oraz oferowała przyzwoity matchup na warianty z Garbodem Trashanche.

Wybór talii i decklista

Ostatecznie decydując się zagrać żabami, chciałem doprowadzić swoją rozpiszkę talii do takiego stanu, by zbyt często nie przegrywać samemu ze sobą, to znaczy nie rozstawiając się. Od zawsze Greninja borykała się z tym mankamentem bycia talii na “Stage 3”, bo tak chyba śmiało można nazwać ewolucję BREAK nakładaną na Greninję. Stąd też zdecydowałem się maksymalnie zwiększyć “pływność” talii, upewniając się, że w większości gier użyję ataku Water Duplicates w drugiej turze, a w trzeciej będę miał minimum dwie Greninje na stole. Poniżej załączam listę oraz szczegółowe omówienie moich wyborów wraz z uzasadnieniem dla każdego z nich.



[Napisz do Nas](#)

4 Froakie

Kwestia chyba dla każdego oczywista. Froakie to jedyne Basici w talii, więc mulligany będą zdarzały się często i należy się do tego przyzwyczaić. Chcemy grać mniej niż 4 jedynie wówczas, gdy decydujemy się na wariant z Talonflame'ami. Trzeba jednak mieć na uwadze, że w takim przypadku godzimy się na 3-4 "martwe" karty w talii, w zależności od tego czy znajdziemy Talonflame'a na startowej ręce, czy też nie. Ja chciałem, by los miał jak najmniejszy wpływ na wynik moich gier, więc grałem bez nich. Warto wspomnieć też o ataku, nierzatuje tyłek.

4 Frogadier

Tu również bez niespodzianek – T2 Water Duplicates jest często kluczem nie tyle do zwycięstwa, co do możliwości zadawania jakichkolwiek obrażeń w dalszej fazie gry.

W momencie deklarowania ataku nie chcemy mieć dodatkowych Frogadierów ani w nagrodach (zdarza się to niestety dość często), ani na ręce, by w pełni wykorzystać jego potencjał i potencjalnie wystawić 3 Frogadiery, pomijając ich ewolucję z podstawek.

3 Greninja

Fantastyczna karta. 130 HP, darmowy retreat, dwa wspaniałe ataki – idealna podstawa pod ewolucję BREAK. Gdybym mógł, grałbym cztery (niestety nie mogłem ze względu na Promo). Chyba nie ma co tutaj więcej pisać.

1 Greninja Promo

Typowy metacall. Aqua Shower uderza po 20 we wszystko na stole za jedną energię, natomiast Dual Cut jest tak słaby, że nigdy się go nie używa. Kolejnym minusem jest brak darmowego retreatu, co w tej talii potrafi być uciążliwe. Wiedziałem jednak, że na turnieju będę miał szansę spotkać co najmniej jednego Gyaradosa – talię, która matchup z Garbodorem i Volcanionem miała bardzo korzystny i dlatego typowałem, że znajdzie się ona w TOP8. Moja decyzja okazała się być strzałem w dziesiątkę, o czym nieco później :).

3 Greninja BREAK

Powód, dla którego warto grać tym archetypem. 170HP i potężne Ability wraz z darmowym retreatem i atakami podstawki nagradzają w pełni trudności z rozstawem oraz czas potrzebny na jego osiągnięcie. Trzy sztuki w zupełności wystarczają – przy dwóch BREAKach na stole talia osiąga maksymalny potencjał, a rzadko kiedy ma się na tyle dobre rozdanie (i zarazem tyle czasu od oponenta), by pozwolić sobie na wystawienie trzech sztuk naraz.

4 Professor Sycamore

Najlepszy Supporter w formacie – pozwala nam dobrać 7 nowych kart, a w tej talii do kompletnego rozstawu potrzebujemy stałego dopływu nowych kart, a Sycamore sprawdza się w tej roli znakomicie.

4 N

Następny oczywisty wybór – Greninja potrzebuje czasu na setup, a więc w początkowej fazie gry tracimy nagrody. N jest wówczas naszym przyjacielem. Podobnie wtedy, gdy mamy na ręce karty, których nie chcemy się koniecznie pozbywać a nie możemy ich jeszcze użyć – np. Greninje BREAK, Field Blowery etc. Sprawia się także wtedy, gdy nie możemy za szybko wyrzucić dużo Itemów do discarda (matchup z Garbodorem) lub mamy na ręce nadmiarowe Frogadiery i jesteśmy przed użyciem Water Duplicates.

2 Lysandre

[Napisz do Nas](#)

Zazwyczaj w tym archetypie gra się tylko jednego, lecz ja zdecydowałem się na dodatkową sztukę ze względu na to, że w pierwszych turach pomaga nam stłallować przeciwnika (co często może dać dodatkową turę oddechu) i zmniejsza ryzyko na to, że się sprajzuje i nie będę miał możliwości wyciągania Pokemonów z ławki przeciwnika przez większość gry. Granie dwóch sztuk sprawia także, iż mogę szybciej pozbyć się Garbodora BKP z pola oraz rzadziej wpadam w pułapkę tzw. gry do siedmiu nagród przeciw taliom opartym na EX-ach i GX-ach.

1 Ace Trainer

Spełnia podobną funkcję do popularnego “eNa”, lecz z racji na ograniczone warunki pozwalające na zagranie tej karty, jest zdecydowanie bardziej sytuacyjny. Jednak po pierwszym nokautie przeciwnika jest niewiarygodnie mocny i jeśli uda nam się go zagrać w odpowiednim momencie, potrafi wygrywać gry lub w najgorszym przypadku kupić trochę czasu / pokrzyżować plany oponenta.

1 Fisherman

Do używania Shurikenów zrzucamy z ręki podstawowe energie, więc w late-game jest to bardzo przydatny supporter w tej talii. Nie w każdej grze będziemy go używać, lecz często jest konieczny. Użyteczny także przeciw taliom opartym na disruptie, jak np. Sylveon-GX.

4 VS Seeker

Pozycja obowiązkowa w niemal każdej talii. Sprawia, że granie Supporterów w pojedynczej sztuce ma wiele sensu i zapewnia uniwersalność w każdej fazie gry, z wyłączeniem pierwszej tury.

4 Dive Ball

Tak zwany “no-brainer” w tej talii. Możliwość wyciągnięcia każdego Pokemona z decku bez dodatkowych kosztów jest jednym z wielu przyczyn, przez które widujemy Greninje na górnego stołach. Znakomita karta, jednocześnie trochę niesprawiedliwa wobec innych typów, ale niedługo i tak rotuje.

2 Level Ball

Dodatkowa szansa na znalezienie drugiego Froakiego (gdy obawiamy się donka) lub Frogadiera, by spełnić założenia drugiej tury. W dalszych fazach gry służy raczej do skracania talii, gdy przed Sycamorem bierzemy do ręki Froakie.

2 Repeat Ball

Kolejny out na drugiego Froakiego lub możliwość wyszukania wyższych ewolucji po Water Duplicates. Minusem jest fakt, że musimy już wcześniej mieć na stole chociaż jedną z nich.

2 Evosoda

Kolejno dziewiąta i dziesiąta karta wyszukująca Poka z talii. Typowy build w wariancie bez Talonflame gra siedem takich kart, jednak ja chciałem jak najmniej zostawić przypadkowi i zawsze mieć T2 Water Duplicates, stąd tak asekurancki wybór. Evosoda wyszukuje wszystko poza Froakie, więc znakomicie sprawia się po T2. Minusem tej karty jest brak możliwości wyszukania Pokemona bez wykładania go na stół, co niestety nie pozwala nam na skracanie talii w dalszych fazach gry.

2 Trainers' Mail

[Napisz do Nas](#)

Znakomity dodatek do każdego decku. Potrafi wyciągnąć z dead handa, eNa na dwie, znajdzie potrzebne piłki do rozstawu, Field Blowera na Garbo – opcji jest multum! Pod warunkiem, że miałem niezły rozstaw, starałem się w miarę możliwości poczekać z graniem ich do późniejszych faz gry, aby być mniej podatnym na eNy przeciwnika i szybciej zakończyć pojedynek po swojej myśli.

2 Field Blower

Karta, na którą czekałem z utęsknieniem począwszy od ogłoszenia rotacji PRC-on. Pozwala na granie mniejszej liczby stadionów, lecz co najważniejsze – usuwa Toole spod Garbodora BKP, co z powrotem włącza do gry Giant Water Shurikenę a także pozbywa się losowych FFB spod niektórych Pokemonów, pozwalając bardziej efektywnie zdobywać nagrody. Granie dwóch w tej talii to absolutne minimum.

2 Choice Band

Kolejna karta, która wraz z Guardians Rising przyniosła dla żab wiele dobrego. Możliwość zadania większych obrażeń jest zawsze w cenie – teraz duże nokauty stały się jeszcze prostsze. Dwie sztuki przy konserwatywnej grze zazwyczaj wystarczają, lecz można z czystym sumieniem grać trzy.

1 Super Rod

Przed premierą GRI grałem dwie sztuki, jednak talia zyskała Rescue Stretchera. Warto jednak grać minimum jedną wędkę ze względu na możliwość wtasowania do talii energii. Zdarzają się momenty, gdy oprócz energii chcemy dobrać jeszcze coś innego, np. BREAKa lub Choice Banda na kluczowy nokaut. Wówczas Super Rod + Sycamore to wyjście idealne. Pomaga także wtedy, kiedy pojedyncza sztuka Fishermana wyląduje w nagrodach. Ostatnia zaleta tej karty to dodatkowe energie przeciw taliom “młotującym” i millującym, jak Sylveon-GX, którego także spodziewałem się na OTP.

1 Rescue Stretcher

Znakomite uzupełnienie talii z najnowszego dodatku SM. Pozwala nie tylko wtasować z powrotem brakujące elementy z naszej linii ewolucyjnej, lecz umożliwia również “cofnąć” na stół znokautowanego Frogadiera po Water Duplicates w sytuacji kiedy w porę nie dobierzymy Splash Energy. Czasem chcemy wrócić prosto do ręki BREAKa, gdy jeden lub dwa tkwią w nagrodach.

1 Silent Lab

Świetny w początkowych turach – blokuje niejako rozstaw przeciwnika, który często chce zagrać Tapu Lele-GX po Brigitte lub po prostu Supportera przy martwej ręce. Analogicznie sytuacja ma się z Shayminem-EX. Dodatkowo pomaga na Volcaniona oraz losowe Wobbuffety i Giratiny Promo. Nie potrzeba grać więcej, gdyż mamy do dyspozycji Field Blowera.

3 Splash Energy

Niezwykły istotny element całej układanki. Umożliwia wystawiać kolejne żaby po nokaucie oponenta. Nigdy nie grałem mniej niż 3 sztuki. Ogromne wsparcie dla talii, na podobnym poziomie co Dive Ball.

7 Water Energy

Grywa się zazwyczaj 6-8 sztuk. Moim zdaniem 7 to idealny kompromis.

R1 vs Adrian Pałetko (Volcanion)

Na początku obu gier idealnie wszedł mi Bubble, co zmusiło Adriana do kopania przez talię w poszukiwaniu Escape Rope. Za każdym razem się dokopał, lecz kosztem straty wielu zasobów. Ja jednak w obu grach miałem modelowe tury z rozstawem, co w matchupie z Volcanionem w 90% przypadków oznacza wygraną. Nie inaczej było i tym razem. Należy zwrócić też uwagę na fakt, iż przeciwnik przestrzelił wiele Max Elixirów, co z pewnością nie ułatwiło mu zadania.

WW 1-0

R2 vs Kakel (Vespiquen)

Co tu dużo mówić, matchup dla żab ze względu na weakness oraz 90HP Vespi jest mało korzystny. Bez Abi nie zdejmiemy osy na hita, która nie ma z tym problemu przeciwko nam. Kakel dobrze opisał mecz tutaj: <http://ptcg.eu/forum/post/15189/#p15189>. Ja wobec tego nie będę powieiał jego sprawozdania, dodam tylko, że faktycznie szczęście bardzo mi dopisało w grze numer dwa, a zupełnie niespodziewanie Greninja Promo okazało się być znakomita nie tylko przeciw Gyaradosom 😊

LWT 1-0-1

R3 vs Maciej Płatek (Volcanion)

Kolejny raz los mi sprzyjał – drugi Volcanion spośród trzech na całym turnieju. Miałem idealny setup, dodatkowo przeciwnik nie zdołał wziąć nagrody na Frogadierze po WD, co tylko ułatwiło mi zadanie. Maciej nie wiedzieć czemu postawił na atakowanie małymi Volcanionami oraz Turtonatorem-GX, co okazało się być mało trafionym pomysłem. Druga gra wyglądała bliźniaczo do pierwszej, z tą różnicą, że nie zaczynałem.

WW 2-0-1

R4 vs Velfa (Umbreon-GX/Eeveelucje/Swellowy)

Mecz był nagrany przez Pandę, jednak nie jest jeszcze opublikowany. Szczerze mówiąc tu pamiętam bardzo mało – wiem, że pierwsza gra przebiegała całkowicie pod moje dyktando, natomiast w drugiej z rozstawem było już znacznie gorzej i widmo porażki zajrzało mi w oczy. Ostatecznie udało mi się urwać drugą grę, jednak Velfa popełniła duży misplay, nie nokautując mojej Greninji Swellowem z AT za dwie nagrody. W zamian użyła ataku Swellowa GRI i nawet wypadła heads, jednak ja zagrałem Lysandre po Swellowa AT i poszedł nokaut – od tego momentu wiedziałem, że się uda.

WW 3-0-1

R5 vs Rexio (Espeon-GX/Garbodor)

Rexio, czyli absolutna czołówka graczy OTP w historii (niemal zawsze wchodzi do TOP8!). Zapowiadało się arcyciekawie, i tak było przez cały pojedynek. Już w pierwszej grze popełniłem rażący misplay: zacząłem z Froakiego, wystawiłem drugiego na ławkę i do aktywa podłożyłem basicową energię. Przeciwnik odpowiedział Floatem pod Trubbisha, Tapu Lele na Bench, retreat, DCE do aktywa i szybki nokaut. Ta jedna nagroda w plecy zadecydowała na koniec o tym, że nie wygrałem tej gry. Następnie Rexio użył ataku GX Espeona bodajże na obitego przez Lele Frogadiera i drugiego na ławce. Przez to nie nadążałem wystawiać attackerów i byłem zmuszony do “Bubble and pray”, co nie przyniosło efektu. Na domiar złego oponent grał Olympię... W grze numer jeden zdecydowanie nie poszło mi tak, jak należy. Druga gra to już inna historia, rozstałem się nieźle, na dodatek Greninja Promo dostała dwie tury na atak, co zdecydowanie ułatwiło mi branie nagród w późniejszej fazie pojedynku. W telefonie mam zapisane, że wziąłem nią w sumie pięć nagród :D. Na grę numer trzy niestety nie wystarczyło nam czasu i mecz skończył się remisem.

LWT 3-0-2

Napisz do Nas

R6 vs Augustyn (Mega Gardevoir STS)

Link do meczu: <https://www.youtube.com/watch?v=BjjMPUhB0Pc&t=620s>

Wszystko macie nagrane 😊

WW 4-0-2

R7 vs. Adriank1 (Volcanion)

Wiedziałem, że remis da mi topkę, więc wzięliśmy z Adrianem remis i poszedłem do Żabki kupić coś do jedzenia i picia przed najważniejszą fazą turnieju.

T 4-0-3

T8 vs. Wexegon (Greninja/Talonflame)

Link do meczu: <https://www.youtube.com/watch?v=q40FlSq03qk&t=3210s>

Z całego TOP8 trafiłem najgorzej, jak mogłem – mirror. Dodatkowo Wexy grał Wally'ego, Max Potiony i Bursting Balloony, co stawało mnie z góry na przegranej pozycji.

Znowu miałem furę szczęścia, gdy przeciwnik popełnił chyba misplay turnieju, nie nokatując mojego Frogadiera (DWA miałem w nagrodach!). Cały przebieg tego spotkania macie nagrany na kanale Cracow Crew. Chciałem także przeprosić za nieumyślną ewolucję Froakiego zagraneego w tej samej turze – całe szczęście Wexu nie dobrał energii do Shurikena. Grałem w wielkim stresie i w pośpiechu, co widać w momencie gdy zapomniałem dobrać karty na początku tury.

T4 vs. Adrian Pałetko

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=AlgG-WNBaMM>

Gra nr 1 to powtórka ze swissa, natomiast druga to tragiczny rozstaw po obu stronach – całe szczęście udało mi się ją wygrać i tym samym zrewanżować się za porażkę w półfinale OTP 2015 😊

T2 vs. Inumaru (Gyarados)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=PhlfskBsDy4>

Również nie będę pisał zbędnych linijek tekstu – wszystko możecie obejrzeć na kanale Cracow Crew. Greninja Promo zrobiła dokładnie to, co miała zrobić w tym matchupie.

I tak zostałem nieoficjalnym mistrzem Polski 2017! Mam nadzieję, że ten skromny raport Wam się spodobał i jednocześnie dowiedzieliście się czegoś nowego na temat niewątpliwie ciekawego i niecodziennego archetypu, jakim jest Greninja. Jeśli macie jakieś pytania, zapraszam do komentarzy lub wiadomości prywatnej. A gdy zobaczę, że artykuł cieszy się popularnością, możecie liczyć na analizę talii pod kątem rotacji na sezon 2017-2018, a więc w formacie BKT-on. Mam gotowe decklisty wraz z kilkoma wariantami i chętnie przeprowadzę ich analizę i podzielę sięnią razem z Wami! 😊

Dzięki za uwagę i do napisania,

Artur “arturomod” Rosiński

[Napisz do Nas](#)

Wywiad z Mistrzem – Tord Reklev

July 20, 2017

Kategorie: Artykuły



Cześć wszystkim czytelnikom Cracow Crew! Mam dla Was dzisiaj bardzo specjalnego gościa, Norwega Torda Rekleva – zwycięzce największego turnieju pokemon w historii – Amerykańskich Internatsów na ponad 1300 osób. Zadam mu kilka pytań na temat tego turnieju i jego całej kariery.

Witaj Tord :).

Cześć! 😊

Proszę, przedstaw się naszym czytelnikom, którzy Cię jeszcze nie znają.

Nazywam się Tord Reklev, mam 22 lata i pochodzę z Norwegii. Gram w karciankę pokemon od 11 lat, jestem najbardziej znany z 3 mistrzostw Norwegii, czwartego miejsca na Europejskich Internatsach oraz zwycięstwa w Amerykańskiej edycji IC.

Świetny wstęp. Porozmawiamy trochę o Twojej karierze – poza zwycięstwem w NA Internatsach udało Ci się wygrać 3 razy mistrzostwo Norwegii. Jak przygotowujesz się mentalnie do tych finałowych pojedynków kiedy stawka i oczekiwania są największe?

Całkiem szczerze, gram po prostu już tak długo i miałem naprawdę mnóstwo stresujących meczów, dlatego udało mi się do tego przyzwyczaić. Na tyle że jestem w stanie skupić się na grze w stu procentach żeby podejmować najlepsze decyzje. I to bez myślenia o konsekwencjach porażki czy wyniku. Oczywiście, finał NA IC był bez porównania, czułem się tak nieprawdopodobnie, że presja którą powinienem odczuwać wyparowała. Tylko dzięki temu mogłem skupić się na tyle, żeby grać najspokojniej i najinteligentniej jak tylko potrafię.

[Napisz do Nas](#)

Rozumiem, brzmi jak świetna umiejętność do wyćwiczenia i posiadania 😊

Taak, dokładniej 😊

Dobrze, myślę że nie jestem jedyną osobą która zapytała Cię o wywiad w ostatnich dniach. Jak dużo nowych fanów zdobyłeś po turnieju? Kto najbardziej Cię wspierał i dopingował podczas niego?

Tak, udzieliłem już kilku wywiadów, ludzie chętnie chcą słuchać dlaczego grałem taką niespotykaną listą, na przykład czemu grałem aż 4 Tapu Lele i tak dalej (śmiech). Niestety pojedą ze mną tylko jeden Norweg, Benjamin B, z którym znam się bardzo dobrze i wiem że mocno mnie dopingował podczas całego TOP8. Ciekawostką może być fakt, że Benjamin przegrał swoje win and in z późniejszym finalistą, Johnem Kettlerem, więc oczywiście musiałem go pomścić w finale! :)

(Śmiech) Myślę że odpłaciłeś się w najlepszy możliwy sposób :). Pytałem o fanów, a co z hejterami? Kilka osób nadało Ci przezwisko "Tordoise" (Tord + Tortoise, żółw po ang.), co moim zdaniem paradoksalnie opisuje twoją metodyczną i sprytną grę. Wprowadziło to jakoś na Ciebie podczas finałowego meczu?

Ani trochę. Wiedziałem że niezależnie co wyniknie z tej sytuacji, to będą jakieś kontrowersje. Gdybym przegrał ten mecz, to założę się że znalazłyby się kilku moich znajomych z Europy, którzy wytknęliby dokładnie to samo Ryanowi. Udzielił nawet wywiadu w którym twierdził, że nie przeciągałem nic specjalnie, więc dla mnie temat jest wyjaśniony. Gdyby ktoś użył stopera to zauważałby, że nie było dużo różnic w szybkości naszej gry. Po prostu miałem dużo więcej szczęścia tamtego dnia :).

Taak, myślę że to najlepsza odpowiedź dla każdego któremu nie podobał się Twój styl gry. Myślę że ludzie szukali dziury w całym, bo nie jesteś z USA, a roztrzaskałeś ich faworyta.

(Śmiech) Doskonale rozumiem że mogli być trochę salty, nie ma problemu. 😊

Pewnie. Chciałbym Ci zadać teraz pytanie na temat ogólnej mechaniki karcianki. Jak opisziesz pewnego rodzaju "linię", która oddziela graczy topkujących regularnie na dużych turniejach i wygrywających je, a pozostałych? Czy to znajomość kart, masa treningów, czy coś zupełnie innego? Jaka jest Twoja ulubiona rada dla nowych graczy?

Myślę że spora część wspomnianej "linii" to zaangażowanie w grę, ale to nie zawsze wszystko. Są osoby ogromnie utalentowane i zwyczajnie uczą się pewnych mechanik i aspektów szybciej od reszty, więc pozostali muszą nadrabiać masę treningów. Nadal myślę że dosłownie każdy, z odpowiednią liczbą rozegranych meczów i sparingów, z odpowiednim nastawieniem i zaangażowaniem, może wspiąć się na najwyższy poziom pozostawiając pozostałe kilka procent szczęścia. A moja ulubiona rada to: Graj MNÓSTWO meczów. Nie ma drogi na skróty dla nikogo, nawet jeżeli jesteś bardzo utalentowany. Mnóstwo naprawdę świetnych zawodników przegrywa ze swoją nadmierną pewnością siebie, ponieważ nie poświęcili odpowiedniego czasu na trening. Później narzekają na brak szczęścia na turnieju, a moim zdaniem zawsze im więcej sparingów i testów tym lepsze wyniki. Graj mnóstwo gier, ale z głową. Jeżeli nie masz dużo czasu na mecze treningowe przed turniejem, graj tylko najgorsze możliwe meczyny. To poprawi Cię jako gracza o wiele bardziej niż granie na coś łatwego, ponieważ mogą umknąć Ci pomyłki i nawet tego nie zauważysz.

Rozumiem, myślę że masz wszelkie prawa żeby tak mówić, świetna odpowiedź :). Tord, wygrałeś właśnie największy turniej PTCG w historii, co jest już niesamowitym osiągnięciem w Twojej karierze. Gra jest bardzo skillowa, ale my jako gracze nie mamy niestety wpływu na czynnik szczęścia. Tutaj jest moje pytanie – jak myślisz, uda Ci się jeszcze wygrać coś równie wielkiego i prestiżowego ponownie? Jak utrzymujesz motywację do grania następnych turniejów?

Myślę że największym przeciwnikiem w tej karciance jest właśnie zwalczanie tego czynnika szczęścia jak tylko potrafisz. Nie ważne jak dobry jesteś, możesz tylko poprawiać swoje prawdopodobieństwa, ale nigdy nie można być niczego pewnym. Prawdopodobieństwo mówi więc, że już nigdy nie wygram nic równie dużego i prestiżowego ponownie. Żyję chwilą że udało mi się tym razem być najlepszymi czerpię z tego ile tylko się da. Pamiętam oczywiście że w jakiś sposób na to zasłużyłem, patrząc na ilość czasu jaką poświęciłem na grę podczas mojego życia a szczególnie tego sezonu. Kocham grać w tę grę, mam mnóstwo świetnych przyjaciół którzy grają razem ze mną, więc nie mam żadnych problemów z motywacją do grania dalej.

[Napisz do Nas](#)

Wiesz, niektórzy mówią coś w stylu “Oho, wygrałem X, teraz już mogę kończyć, mam już wszystko”. Cieszę się że nie jesteś jednym z takich ludzi.

Wiesz, wtedy nie grasz już dla samej gry, tylko dla osiągnięć i korzyści jakie z niej płyną, a gry nawet nie musisz lubić. Prawdę mówiąc, chciałbym wygrać coś jeszcze, chociażby ze względu na ten poświęcony czas.



Taak, myślę że tutaj leży problem. Delikatna zmiana tematu, tym razem chciałbym Ci zadać pytanie na temat talii z których korzystałeś na turniejach w Ameryce i Europie.

Pewnie :).

Twoje motto po NA Internatsach brzmiało “consistency is king” (konsystencja jest królem), co wyjaśnia duże ilości każdej ważnej karty jak Tapu Lele GX czy Choice Band. Zauważałem jednak mały wyjątek od tej zasady w Twojej europejskiej deckliście, w której grałeś kilka jedynek na różne matchupy takich jak na przykład Yveltal BREAK czy Jirachi Promo. Oba turnieje były ogromnym sukcesem dla Ciebie dlatego muszę spytać – is consistency really a king? 😊 (czy konsystencja naprawdę jest królem?)

Jest, definitelynie! Patrząc wstecz na Londyn, moje szalone jedynki tłumaczyłem tak, że mogę je wyszukać Ultra Ballem w odpowiednim momencie. Nadal grałem maksymalne ilości supporterów takich jak N czy Professor Sycamore co nie było częstym zabiegiem. Gdybym jednak mógł zagrać ten turniej jeszcze raz, wybrałbym tym razem coś na wzór decklisty Philipa Schulza.

Ah, stare dobre 4 sztuki piętnastu kart i Town Map ;).

(Smiech) Dokładnie!

Jednak nadal, 4 N'y nie są popularnym zabiegiem w tym formacie, ludzie zwykle preferują 3 sztuki.

Maksowanie N'ów moim zdaniem ma sens, naprawdę nie lubię nie mieć czterech. Jest to za dobra karta, a ja chcę mieć zawsze do niej dostęp kiedy mogę.

Jest to zrozumiałe no i nie będziesz miał więcej doświadczenia w nowym formacie z czterema N'ami ;).

(Smiech), Tak, żaden problem! 😊

Napisz do Nas

Rozmawiając już o nowych kartach i formatach, co sądzisz na temat najnowszego zapowiedzianego dodatku, Burning Shadows? Format na Worldsach, podobnie jak w zeszłym roku będzie bardzo unikalny. Widzisz jakieś nowe Mega Audino które może podbić świat znikąd? 😊

To możliwe, format już jest bardzo zróżnicowany no i dostajemy co najmniej dwa dobre meta decki, na Golisopodzie i Gardevoirze. Meta jest bardzo otwarta, wszystko może osiągnąć dobry wynik. Ja skupię się przede wszystkim na consistency, to zawsze była moja główna taktyka.

Rozumiem, to zawsze najlepszy sposób żeby wysoko zajść. Jaka opinia na temat innej gwiazdy setu, Darkraia GX? Karta wydaje się mocna.

Może okazać się świetna ale trzeba jeszcze poczekać. Dużo rzeczy może go zoneshotować, więc musiałbym potestować i dowiedzieć się jak się sprawy mają.

To może być to. Myślę że to wszystkie z ważnych pytań, mam jeszcze kilka luźnych, zainteresowany? 😊

Pewnie że tak 😊

Słyszałem zabawną historię na temat Twojej dyskwalifikacji z ECC (European Challenge Cup) tylko za rozmowy po norwesku – możesz opisać to zdarzenie? 😊

To nie była dyskwalifikacja, ja i mój przyjaciel dostaliśmy po game lossie w ostatniej grze serii, co kończyło się remisem. Rozmawialiśmy sobie po norwesku i mieliśmy wszystko gdzieś, ale sędzia poprosił nas o angielski bo nie wiedział co się dzieje na stole. Nic nie narzekaliśmy, odpowiedzieliśmy i po paru minutach jak sobie poszedł wróciliśmy do norweskiego, a oni zatrzymali mecz i dali nam po game lossie, dziwna sprawa jeśli o mnie chodzi (śmiech).

Trochę tak ;). Co ogólnie wiesz o Polsce? Grałeś z jakimiś Polakami na turniejach, co jest najbardziej polskiego co znasz? 😊

Spotykałem się z dziewczyną która była w połowie Polką, ale szczerze mówiąc nie za dużo wiem o Waszym kraju. Grałem z kilkoma graczami z Polski na turniejach. Nie było ich sporo, ale wiem że Ty jesteś jednym z nich! Jeszcze nie przegrałem z żadnym Polakiem na turnieju, więc zapraszam chłopaki! (śmiech).

Challenge accepted (śmiech). Jako ostatnie pytanie, nie byłby to odpowiedni pokewayiad, gdybym nie zapytał o ulubioną kartę i ulubionego pokemona. 😊

Mój ulubiony pokemon to oczywiście Celebi. Podczas finału NA Internatsów miałem swoją maskotkę Celebi, uszytą własnoręcznie przez moją mamę jako talizman szczęścia :). Co do pierwszej części pytania, Darkrai EX z Dark Explorers jest moją ulubioną kartą wszechczasów, wygrałem z nim moje pierwsze mistrzostwo kraju, więc jest dla mnie bardzo ważny.



[Napisz do Nas](#)

Świetna wiadomość do zapamiętania. To był zaszczyt dla mnie żeby z Tobą rozmawiać Tord, powodzenia i szczęścia w następnych turniejach i dziękuję za poświęcony czas :).

Dziękuję również, pozdrawiam!

@Matilol 13.07.2017r

Link do oryginału w języku angielskim: <https://www.dropbox.com/s/bl1ljmr84bnisfn/Tord%20Reklev.pdf?dl=0>

[Napisz do Nas](#)

Garbodor/Drampa GX – 3 miejsce na OTP 2017

July 22, 2017

Kategorie: Talie



Tegoroczny Ogólnopolski Turniej Pokemon wypadał 27 maja. Jeszcze tydzień wcześniej nie wiedziałem czym zagram. Serce podpowiadało – **Sylveon GX**. Godziny testowania na platformie Pokemon TCG Online, przyjemny styl gry i opcje na każdą talię, zwłaszcza na zyskującą na popularności nowego Garbodora z atakiem Trashanche. Talia miała jednak jeden, zasadniczy problem – jeżeli przeciwnik zaczynał i był w stanie wyłączyć Energy Evolution naszego **Eevee** przynajmniej na 2 tury to mogliśmy się zwijać. To właśnie strach przed takim scenariuszem sprawił, że ostatecznie zdecydowałem się na zagranie Garbodora z Drampą GX, którego listę widzicie poniżej.

2x **Trubbish BKP**

2x **Trubbish GRI**

3x **Garbodor GRI**

1x **Garbodor BKP**

3x **Tapu Lele GX**

3x **Drampa GX**

1x **Sudowoodo GRI**

1x **Carbink FCO-49**

3x **Professor Sycamore**

4x **N**

2x **Hex Maniac**

2x **Lysandre**

1x **Brigette**

1x **Teammates**

4x **VS Seeker**

4x **Ultra Ball**

[Napisz do Nas](#)

2x Super Rod

2x Field Blower

3x Float Stone

3x Choice Band

2x Altar of the Moone

4x Double Colorless Energy

7x Psychic

2x Trubbish BKP

Acid Spray to atak, którego nie należy lekceważyć. Jeżeli przeciwnik zaczyna to Heads z tego ataku może wywrzeć dużą presję. Gdyby nie pojawienie się talii na takich Pokemonach jak Sylveon GX albo Ninetales GX to gralbym go w czterech sztukach.

2x Trubbish GRI

Nie należy również lekceważyć ataku Stomp Off. Daje on bardzo dużą przewagę w meczu na Sylveona GX, **Ninetalesa GX**, **Metagrossa GX** oraz wszelkiego rodzaju mirrorry, w których przeciwnik gra zachowawczo.

3x Garbodor GRI

Gwiazda wieczoru, nasz główny Pokemon atakujący. Jeżeli gramy na talie agresywne to Trashalanche pozwala uderzać za dużej liczby już we wczesnym etapie rozgrywki, podczas gdy ciągle tracimy 1 prize w przypadku nokautu. Co więcej, podczas całej gry przeciwnik musi ciągle brać pod uwagę to, że im więcej zasobów zużyje, tym większą bestią stanie się nasz Garbodor.

1x Garbodor BKP

Jedna pojedyncza sztuka z umiejętnością Garbotoxin. W formacie, gdzie obecne są Metagrossy GX, **Greninje BREAK**, **Volcaniony EX** ten Pokemon musiał trafić do talii.



3x Tapu Lele GX

Prawdopodobnie najlepszy Pokemon jaki wyszedł w dodatku Guardians Rising. Fenomenalna umiejętność, brak weaknessu i bardzo mocny atak, który sprawia, że Tapu Lele GX idealnie się nadaje na naszego zapasowego Pokemonu atakującego. W sytuacji, gdy wszystkie nasze stworki mają wysoki koszt wycofania się możliwość ucieczki za jedną energię jest również dużym plusem.

3x Drampa GX

Garbodor potrafi uderzyć za naprawdę dużo, ale jego siła jest uzależniona od naszego przeciwnika. Naokoło ataku Tapu Lele GX też można grać. Potrzebny jest Pokemon atakujący, który stosunkowo niewielkim kosztem jest w stanie nokautować stworki przeciwnika już od drugiej tury. Z pomocą przychodzi nam Drampa GX. W sytuacji, gdy dużo talii gra Double Colorless Energy, Righteous Edge pozwala wywrzeć presję. Atak Big Wheel GX w pierwszej turze najzwyczajniej w świecie

[Napisz do Nas](#)

wymusza zagranie przez przeciwnika N'a. W innym wypadku zostawia nas z mnóstwem opcji na następną turę. No i Berserk – za 3 energie jesteśmy w stanie zaatakować za 150 + dodatkowe 30 jeżeli użyjemy Choice Banda.

1x Sudowoodo GRI

Ability Roadblock od razu przyciągnęło moją uwagę. Dodatkowa opcja na talie opierającej się na dużej lawce: **Raichu**, **M Rayquaza EX**, **M Gardevoir EX (Despair Ray)**, Volcanion EX. Po prostu rewelacja. Nie przegrałem żadnej gry na powyższe talie, gdy na stół wyszedł Sudowoodo.

1x Carbink FCO

Spodziewałem się przynajmniej 2 talii na Sylveonie GX. Na wypadek, gdyby plan z używaniem Hex Maniaca przez dwie pierwsze tury zawiódł, to właśnie ten Carbink miał dać mi przewagę. Niestety nie zagrałem ani jednej gry, gdzie okazałby się on użyteczny. Z perspektywy czasu myślę, że powinien zostać zastąpiony Oricioro GRI-56.

3x Professor Sycamore

Tego supportera nie trzeba nikomu przedstawiać. Zatem pytanie – dlaczego tylko 3 sztuki? Professor Sycamore jest kartą, którą zazwyczaj chcemy zagrać w pierwszej turze, aby jak najszybciej dokopać się do potrzebnych zasobów. Grając tą talią przyjąłem inną strategię. Doszczętnie do wniosku, że w większości gier w mojej pierwszej turze wolę zagrać Brigette, aby się rozędzić albo Hex Maniaca, w celu spowolnienia przeciwnika.

4x N

Prawdopodobnie jedna z najbardziej uniwersalnych kart w grze. Na początkowych etapach rozgrywki chroni nas przed utratą zasobów, które możemy spokojnie wtaśować do talii, a pod koniec gry pozwala nam odzyskać przewagę nad przeciwnikiem redukując liczbę kart na jego ręce.

2x Hex Maniac

Większość osób grających Garbodora z Drampą GX miała w swoich talich 1 Hex Maniaca. Moim zdaniem jest to zbyt kluczowa karta w starciach z Greninjam BREAK, Decidueye GX/Vileplume i nawet z Sylveonem GX (wyłączenie ability w pierwszej turze). Najważniejsze dla mnie było upewnienie się, że w talii zostanie zawsze przynajmniej jeden po rozłożeniu kart nagród.



2x Lysandre

Tej karty nie trzeba nikomu przedstawać. Lysandre jest kluczowy do zamknięcia gry. Bardzo często to właśnie ostatnią nagrodę dobiera się po wyciągnięciu na pole aktywne jednego z Pokemonów przeciwnika.

1x Brigette

Supporter ten był uważany za bezużyteczny właściwie od momentu wydrukowania. Pokemon Fan Club, aż do momentu wyjścia dodatku Guardians Rising był dużo lepszy – pozwalał na wyciągnięcie dwóch dowolnych Pokemonów i zagranie ich wraz z aktywacją ich umiejętności. Połączenie Tapu Lele GX i Brigette pozwoliło na wyciąganie z talii nawet do 3 Pokemonów GX w pierwszej turze. Dostaliśmy bardziej uniwersalną wersję Hoopy EX AOR.

1x Teammates

[Napisz do Nas](#)

Na początku niewiele osób łączyło nowego Garbodora z Teammates. Ja doszędłem do wniosku, że karta ta może być kluczowa w przypadku szybkich wymian – nagroda za nagrodę. Podobną mechanikę wykorzystuje talia na **Gyaradosie Ancient Trait**. Supporter ten sprawdził się rewelacyjnie.

4x VS Seeker

Standardowa karta w każdej talii. Możliwość ponownego użycia wykorzystanego już wcześniej supportera ciągle jest w cenie.

4x Ultra Ball

Najbardziej uniwersalna „piłka” w formacie. Wyszukujemy dowolnego Pokemona. W połączniu z Tapu Lele GX daje nam supportera i daje możliwość ucieczki z „martwej ręki”.

2x Super Rod

Talie grające na Garbodorze przeważnie grały 1 Super Roda i 1 Rescue Strechera. Bardzo często dostawałem pytanie dlaczego zdecydowałem się na taki wybór. Uznałem, że takie rozwiązanie da mi więcej opcji na Sylveona GX. Bardziej niż na wracaniu Pokemonów zależało mi na możliwości odzyskania kart energii.

2x Field Blower

Jestem wielkim fanem tej karty. Uwielbiam to, że sama w sobie jest jednocześnie odpowiedzią na toole i stadiony. Zarówno nasze, jak i przeciwnika. Jest bardzo mało sytuacji, w których zdecydowałbym się grać mniej niż 2 sztuki. W naszym przypadku zwiększą one obrażenia zadawane przez Garbodora.

3x Float Stone

Granie Garbodora z ability Garbotoxin wymusza trzymanie przynajmniej 3 Float Stone’ów w talii. W dobie Field Blower’ów niektóry mogliby powiedzieć, że powinno się grać nawet 4, ale właśnie dlatego zdecydowałem się na Altar of the Moone jako stadion 😊

3x Choice Band

Kiedy przychodzi się mierzyć z posiadającymi ogromne ilości punktów życia Pokemonami GX to każdy punkt obrażeń jest kluczowy. Drampa GX z Choice Bandem bijąc za 80 z ataku Berserk jest w stanie znokautować Shaymin'a EX. Ta karta jest zbyt dobra, żeby jej nie grać.

2x Altar of the Moone

Podczas gier wyżej ceniłem sobie Choice Banda niż Float Stone. Pod Pokemonami atakującymi jest on zdecydowanie lepszy. Problemem jest to, że nie grając kart typu Switch albo Escape Rope skazany byłbym na odrzucanie energii podczas ucieczki. Stadion obniżający jej koszt Pokemonom z dodatkową psychiczną energią był jak znalazł.

4x Double Colorless Energy

Standardowy wybór jeżeli myślimy o atakowaniu Drampą GX albo Tapu Lele GX.

7x Psychic

[Napisz do Nas](#)

2/2/22, 12:38 PM

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish...

Wielu graczy decydowało się na granie Rainbow Energy w celu aktywowania ataku Berserk Drampy. W tamtym momencie nie byłem fanem tego rozwiązania. Wymuszały to mnie granie Special Charge, a nie potrafiłem znaleźć wystarczająco miejsca przy moim stylu gry. Spowodowało to tylko, że musiałem grać tak, aby to przeciwnik zwiększał moje obrażenia z Berserka. Jak widać po wynikach – dało się 😊

Film możecie zobaczyć w akcji w meczu o trzecie miejsce na OTP 2017: <https://www.youtube.com/watch?v=fdbgRhx-EP0>

Nowy Garbodor jest bardzo mocny w każdym z pojawiających się na turniejach wariantów – zarówno z Espeonem GX, jak i Drampą GX. Wybierając tą talię w tym momencie zdecydowałbym się na parę zmian. Przede wszystkim wymieniłbym Carbinka na Oricorio. Myślę, że granie 2-3 Rainbow Energy i Professora Kukui mogłoby dać więcej opcji na talie z eeveelucjami GX. Na pewno nigdy nie zamieniłbym Altar of the Moone na Team Magma's Secret Base.

Do następnego!

Panda

[Napisz do Nas](#)

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish&dates%5Baft... 130/175

Budżetowy deckbuilding

July 24, 2017

Kategorie: Artykuły, Poradniki



Cześć, jestem Anders i w tym artykule przedstawię wam mój sposób deck buildingu, którym tworzę budżetowe talie odnoszące mniejsze lub większe zwycięstwa na tle profesjonalnych talii, które posiadają wszystkie wysoko budżetowe karty. Podstawową zasadą jest budowanie talii opartej na ulubieńcu, którym gram, bądź nie. Moim pierwszym pomysłem na deck był Noivern BREAK.



Super, karty tych pokemonów są stosunkowo niedrogie, można je było z łatwością zdobyć. Gdy już gwiazdę naszej talii wybierzemy czas dobrać im jakichś kompanów, z którymi będą wspólnie pokazywać na co stać budżetowe talie. Z uwagi na atak Noiverna BREAK – Synchro Woofer, musimy dopasowywać stan naszych kart na ręce do kart przeciwnika. Idealnym Draw Supporterem będzie w tym wypadku znacznie tańszy od Shaymina EX, Octillery BKT #33. Pozwala on nam raz na turę dobrać karty do pięciu w ręce. Dobrze, więc dociąg kart mamy już zapewniony, sam Noivern atakuje za 3 energie, warto pomyśleć o pokemonie, który ładowałby naszego nietoperza. Yveltal XY #78 sprawdza się w tej roli idealnie, pozwala on nam już w drugiej turze uderzyć Noivernem i nałożyć presję na przeciwnika.

Wybór pokemonów mamy już za sobą, przejdźmy do energii zanim weźmiemy się do najpoważniejszej sekcji – kart Trenerów. Idealna dla smoków jest Double Dragon Energy, potrzebujemy czterech sztuk. Aby ładowanie Yveltalem miało sens, energii Dark musimy mieć stosunkowo więcej od Psychic. Stosunek 6 do 1 powinien wystarczyć na wypadek Giratiny EX lub Aegislasha EX. Pora więc na trainery. Ograniczając najdroższe karty takie jak Shaymin EX oraz VS Seeker, mamy bardzo ograniczony dociąg kart, bo liczymy na to, że z Abyssal Hand lub użytego supportera dostaniemy kolejnego. Jak największa liczba Professora Sycamore jest wymagana, tak samo Ultra Balla ze względu na uniwersalność. Reszta trainerów dobieramy praktycznie wedle uznania. Cały trick polega na jak najprostszej strategii i dobraniu trainerów, które jak najszybciej ją pozwolą realizować. Przydatne będą więc karty takie jak: Wally, Octillery w pierwszej turze jest zawsze mile widziany, Judge w kilku sztukach, nie gramy VS Seekerów więc duże linie supporterów bardzo się przydają szczególnie kiedy ten supporter pozwala nam uderzyć za 150-170 obrażeń, Brigitte na dobry start jest bardzo przydatna, Skyla oraz Lysandre. Pomocny więc będzie Trainer's Mail do zdobywania tych kart. Reszta trainery, w

[Napisz do Nas](#)

obecnym wtedy formacie figurował na liście dostępnych kart Muscle Band, który pozwalał uderzyć za 170 obrażeń co pozwalało nam na pozbywanie się nawet większych przeciwników jednym ciosem.

Tą talią zająłem czternaste miejsce na OTP 2016 i byłem z niej bardzo dumny. Niestety rotacja odebrała mi najlepszą kartę – mojego pupila. Nadszedł więc czas znaleźć coś czym równie dobrze bym się bawił. Tak więc wymyśliłem talię opierającą się na Mega Mawile'u EX. Same karty pokemonów wyniosły mnie około 150zł czyli równowartość jednego Shaymina EX w październiku 2016.



Taktyka bardzo prosta, przeciwnik nie może zaatakować, energie mają odpadać hurtowo od pokemonów przeciwnika, ale jak to rozpoczęć? Bardzo prosta sprawa, Hoopa EX oraz Mega Turbo przychodzą nam z pomocą. Turbo nazywałem takim biednym Max Elixirem dla mega ewolucji. To połączenie kart pozwalało nam osiągnąć już w drugiej turze naładowanego Mega Mawile'a EX oraz kilka innych Mega pokemonów na ławce bez energii. Do tego dokładamy karty przeszadzające takie jak : Garbodor, aby wyłączyć dociąg przeciwnikowi, lub akceleracje energii przez ability, Crushing Hammer w jak największej ilości sztuk oraz wedle uznania jedną lub dwie sztuki Enhanced Hammera. Reszta kart trenerów to wybór już niestety samych wymaganych kart ponieważ nie gramy ani Shaymina ani Octillery musimy mieć dużo Draw Supporterów. Cztery sztuki Professora Sycamore'a, w połączeniu z dwoma N'ani oraz dwoma Professorami Birchami z uwagi na to, że gramy wolniejszą talią i nie chcemy pomagać przeciwnikowi dawać radę. Gdy policzymy wszystkie te karty na techy pozostało bardzo mało miejsca, Ciekawym trikiem, który zastosowałem był Whimsicott AOR #56. Przenosił on obrażenia z naszych pokemonów na pokemony przeciwnika, a chcemy by nasze mogły walczyć jak najdłużej ponieważ nie posiadamy zapasowych pokemonów do bitwy. Wtechowana Karen na Vespiqueny jako jedyna się zmieściła i miejsce w taliu się skończyło. Tą talią zdobyłem trzecie miejsce na dwadzieścia pięć osób.

Tak więc moimi budżetowymi taliami, których łączny koszt to jakieś 200zł czyli stosunkowo mało można na prawdę dobrze się bawić i wspinać się na wysokie stoły. Mam nadzieję, że pomogę komuś tym artykułem w wyborze tali w kolejne sezony, nie bój się eksperymentować lecz warto nie przesadzać ze skomplikowanymi strategiami.

Anders

[Napisz do Nas](#)

Talonflame/Sylveon GX

August 4, 2017

Kategorie: Talie



W swoim poprzednim tekście dotyczącym mojego [wyboru talii na OTP 2017](#) zaznaczyłem, że oprócz Garbodora GUR testowałem również Sylveona GX. Bardzo przeszkadzało mi to, że można go było bardzo łatwo wyłączyć Silent Labem lub Hex Maniacem rzuconym w pierwszej turze. Wraz z nadchodzącą rotacją znika ten problem. Co więcej – dodatek Burning Shadows daje nam bardzo ciekawą zabawkę w postaci Plumerii.

Idea talii jest bardzo prosta. Grając niesamowitą ilość kart przeszkadzających naszemu przeciwnikowi w zbudowaniu przewagi staramy się przewinąć jego talię. Kiedy na początku tury nie jest w stanie dobrać karty to przegrywa. Rzućmy więc okiem na przykładowy wariant talii.

3x Talonflame STS

4x Eevee SUM

3x Sylveon GX GUR

4x Team Flare Grunt

4x Plumeria

2x N

3x Guzma

3x Team Rocket's Handiwork

1x Delinquent

4x Crushing Hammer

2x Enhanced Hammer

4x Puzzle of Time

4x Max Potion

2x Field Blower

1x Red Card

1x Super Rod

3x Chaos Tower

11x Fairy

1x Double Colorless Energy

3x Talonflame STS

Na widok trzech sztuk pokemona Stage 2 w talii bez podstawek niektórzy mogą mieć mieszane uczucia. Na szczęście umiejętność Gale Wings pozwala wykorzystać Talonfalme w taliach, które potrzebują trochę czasu na zbudowanie przewagi na stole. Przykładem mogą być niektóre warianty



[Napisz do Nas](#)

Greninjy, czy też choćby talia na **Delphoxie BREAK**, którą swego czasu testowałem. Tutaj Pokemon ten jest naszą wirtualną, siódmą nagrodą, a darmowa ucieczka przyda się w połączeniu z Guzmem. W późniejszym etapie rozgrywki stanowi też wyśmienite paliwo dla Plumerii.

4x Eevee SUM

Podstawką Pokemona, na którym opiera się nasza talia. Co tu dużo mówić. Dzięki umiejętności Energy Evolution poprzez podłożenie podstawowej karty energii jesteśmy w stanie ewoluować go w Sylveona GX zaraz po wystawieniu.

3x Sylveon GX GUR

Pomimo tego, że atak Magical Ribbon nie zadaje obrażeń, to nie powinniśmy go dyskwalifikować. Możliwość wyszukania dowolnych trzech kart z talii daje nam dużą przewagę. Musimy pamiętać, że wkraczamy w format bez VS Seekerów, więc naszemu przeciwnikowi zostaną do dyspozycji jedynie karty takie jak N, Ilima bądź Wicke, z czego tylko N zobaczymy w 3-4 sztukach w każdej talii.

4x Team Flare Grunt

Obowiązkowa karta w każdej dysrupcyjnej talii. Chcemy grać 4 sztuki nawet gdybyśmy mieli do dyspozycji VS Seekery. Pewny discard energii podłożonej pod aktywnego Pokemona naszego przeciwnika bez negatywnych efektów po naszej stronie.

4x Plumeria

Karta z najnowszego dodatku, która pozwala nam zniszczyć dowolną energię przeciwnika. Niczym Crushing Hammer, ale bez efektu rzucania kostką. Rewelacja! Minusem jest obowiązek odrzucenia 2 dodatkowych kart z naszej ręki. Jest to jedna z sytuacji, gdzie Talonflame przychodzi z pomocą -> skoro jest bezużyteczny, jeżeli nim nie zaczniemy to możemy go teraz odrzucić.

2x N

Obecność N w tej talii można poddawać dyskusji. Osobiście lubię mieć możliwość wtasowania swojej ręki, gdy zauważam, że zaczynam się przewijać szybciej niż mój przeciwnik. Jest to też świetny sposób na zaburzenie strategii przeciwnika w późniejszym etapie rozgrywki.

3x Guzma

Czymś musimy zastąpić brak Lysandre. Wyciąganie na aktyw przeciwnika Pokemona z dużym kosztem ucieczki i bez energii jest i było często sposobem na kupienie sobie trochę czasu. Teraz efekt ten połączony jest ze Switchem, co daje opcję na Specjalne Kondycje.

3x Team Rocket's Handiwork

Niezwykle ważna karta w naszej talii. Pozwala przyspieszyć proces przewijania przeciwnika i w odpowiedniej sytuacji może nam wygrać grę. Przykład widzieliśmy na OTP2017 w meczu między **Karsem i Matilolem** 😊

1x Delinquent

Wiele wariantów talii na Sylveonie GX opiera się głównie na zagrywaniu stadionów i Delinquentów. Osobiście nie odpowiada mi taki styl rozgrywki. Wielu ludzi stara się grać naokoło tej karty cały czas mając na ręce 4 lub więcej kart. Dobrze mieć ją tak „na wszelki wypadek”, ale ja wolę skupić się na ingerencji w „stół”.

4x Crushing Hammer

Nie przepadam za kartami „flipanymi”, ale czasem nie pozostaje nam nic innego. Podobnie jest i w tym przypadku. Trafiony rzut kostką oznacza odrzucenie dowolnej energii przeciwnika i możliwość dogrania supportera w tej samej turze. Na razie sprawdza się dobrze, ale kto wie, może w przyszłości zastąpię go kartami takimi jak Team Skull Grunt.

2x Enhanced Hammer

Specjalne energie wracają do łask, zwłaszcza Double Colorless Energy. Warto mieć to na uwadze i włożyć do talii pewną odpowiedź, ponieważ może się przydać zarówno na agresywne, jak i kontrolne talie.

4x Puzzle of Time

[Napisz do Nas](#)

Po stracie VS Seekera jest to nasza jedyna możliwość odzyskania już raz zagranej karty item lub supporter. Bardzo często może okazać się, że jeden z nich wyląduje w nagrodach, więc należy grać je bardzo rozważnie.

4x Max Potion

Max Potion pozwala nam przywrócić naszego Sylveona GX do stanu używalności. Acerola z najnowszego dodatku wydaje się być tutaj ciekawym dodatkiem, moim zdaniem wymaga to większej ilości testów. Na chwilę obecną, podczas moich testów nie miałem czasu na zagranie Aceroli. Max Potion + Team Flare Grunt jest dużo lepszy.

2x Field Blower

Jestem wielkim fanem tej karty, jest rewelacyjna. W każdej talii staram się grać 2 sztuki, to dobra liczba. Biorąc pod uwagę obecność dużej ilości tool i stadionów 1 Blower to za mało, a 3 miałyby sens tylko, jeżeli używamy umiejętności naszych Pokemonów i bardzo przeszkadza nam obecność Garbodora z Garbotoxin.

1x Red Card

Idealna karta na rozpoczęcie rozgrywki. Zwłaszcza, jeżeli przeciwnik dostał dodatkowe karty, ponieważ nie mieliśmy Pokemona Basic. W połączeniu z Delinquentem może bardzo namieszać.

1x Super Rod

Niektórzy mogliby powiedzieć, że karta ta nie wydaje się być tutaj potrzebna. Zauważłem, że nie wykorzystuję jej tak często jakbym chciał, ale jeżeli już dochodzi do sytuacji, kiedy muszę wtasować Pokemona do talii to ratuje mi ona skórę. Sam lubię mieć opcje, zwłaszcza, jeżeli sam mam grać na talię, która niszczy energie.

3x Chaos Tower

Specjalne Kondycje są naszym przekleństwem. Już jedna tura bez ataku Magical Ribbon może być dla nas zgubna. Dodatek Burning Shadows daje nam bardzo dużą ilość kart nakładających niechciane przez nas efekty. Ten stadion da nam opcję na Confuse i Paraliż.

11x Fairy

2 najważniejsze karty, jakich potrzebujemy na starcie gry to Eevee i podstawowa energia Fairy. Bez tego nie jesteśmy w stanie zbudować Sylveona GX i atakować Magical Ribbon. 10 energii to moim zdaniem zbyt mała ilość, aby mieć pewność, że znajdzie się na ręce startowej. 11 jest w sam raz. 😊

1x Double Colorless Energy

Jedna, pojedyncza pozwoli nam zaskoczenia zaatakować naszym atakiem GX. Wiele ludzi używało dwóch, ale bardzo dużo grałem tą talią w poprzednim formacie i nigdy nie potrzebowałem drugiej DCE. Ataku Fairy Wind używałem naprawdę sporadycznie, a Plea GX działa przecież tylko raz na grę. 😊

Talia przedstawia się solidnie. Będzie miała sporo dobrych match-upów. Niestety pojedynek na talie takie jak Metagross GX lub VikaBulu są dla na automatyczną przegrana. Nie jesteśmy w stanie grać na coś, co ładuje się w jedną turę i zabija nas 1 atakiem. To niewykonalne. Myślę, że poświęć tej talii jeszcze trochę czasu i postaram się ją dopracować. To może być czarny koń na turniejach po rotacji.

Do następnego.

/Panda

[Napisz do Nas](#)

Słów kilka o rotacji

August 31, 2017

Kategorie: Artykuły



Witajcie,

Z tej strony Kakel i mam nadzieję, że wakacje wam dobrze minęły. Jakiś czas temu Play! Pokemon na swojej stronie ogłosiło coroczną rotację: z formatu Standard wypadają dodatki: Primal Clash, Roaring Skies, Ancient Origins i Double Crisis, zaś z Expanded Archeops NVI oraz Forest of Giant Plants. Czasami spotykam się z pytaniem po co jest rotacja. Mam nadzieję rozjaśnić wam tę kwestię do końca tego artykułu.

Zaczniemy od najprostszego powodu jakim są pieniądze. Karty Pokemon to dobry biznes a rotacja powoduje, że gracze cały czas muszą kupować nowe karty. Jeśli ktoś zrobi sobie przerwę od grania na trzy lata to po powrocie jego talia jest niegrywalna i pod kątem Standardu niewiele się różni od gracza, który miesiąc wcześniej rozpoczął przygodę z karcianką. Kolejnym, bardziej finezyjnym powodem jest swojego rodzaju świeżość, która pojawia się zaraz po rotacji. Nie wiadomo czy jakieś stare karty, który były przyjmione przez wyrotowane odpowiedniki nagle nie stały się dobre. Najczęściej to zjawisko widać w przypadku Supporterów. Professor Birch's Observations z karty której nikt nie chciał kiedy w formacie był N stał się trudno dostępnym towarem, kiedy dwa lata temu zostaliśmy bez N'a. Innym przykładem jest **M Mewtwo EX** (z atakiem Psychic Infinity). Dopóki w formacie były **Trevenant XY i Pumpkaboo PHF** (Night March) ta karta nie miała szansy być grana ze swoim psychicznym weaknessem. Ale po ich zeszłorocznym wyrotowaniu okazało się, że Mega Mewtwo może być grany i to grany z sukcesami. Niestety kolejna potężna psychiczna karta (**Garbodor GRI**) zabiła chyba Mewtwo na dobre, ale warto pamiętać, że to dzięki rotacji miała swoje kilka miesięcy na stołach. Trzecia rzecz o której chciałbym wspomnieć to łatwość zdobycia kart przez nowego gracza w przeciwnieństwie do formatów takich jak Expanded. O ile karty takie jak Professor Sycamore czy Ultra Ball były wielokrotnie przedrukowywane to często sukces talii opiera się na jednej karcie, która była wydana w jednym secie. Weźmy na przykład **Sky Field**, kartę bardzo popularną od momentu wydania. Gracze nie mieli problemów z jej zdobyciem, ale gdyby był w formacie także za 5 lat i nie dostałby do tego czasu przedruku, nowi gracze mieliby problem ze złożeniem talii na Sky Fieldzie. W Expanded już teraz zachodzi to zjawisko: **Ho-Oh EX DRX** stał się w pewnym momencie bardzo popularny, a ponieważ Dragons Exalted wyszło dobre 5 lat temu wszystkie egzemplarze w sklepach internetowych rozeszły się jak świeże bułeczki a cena skoczyła kilkakrotnie. Dopiero wypuszczenie specjalnej talii z Ho-Ohem EX spowodowało, że sytuacja wróciła do normy. Ostatnia rzecz jest dużo bardziej subtelna i gdybym miał ją podsumować jednym zdaniem, to brzmiałoby ono: Im więcej kart jest w formacie tym większa szansa na to, że powstanie przegięta kombinacja kart. Już tłumaczę o co mi chodzi – w każdej grze „multiplayer” są dwa obozy: projektanci gry i gracze. Celem graczy (a przynajmniej ich grupy) jest wygrywać z innymi za pomocą narzędzi, które zapewniają im projektanci. Celem projektantów jest utrzymywanie gry w świeżości, aby gracze się nie znudzili i nie przerzucili na inną grę. Więc projektanci eksperymentują z nowymi mechanikami, w przypadku PTCG w samych ostatnich latach mieliśmy do czynienia z pokemonami EX, Mega, Break i GX. Jak to się ma do rotacji? Projektanci nie lubią mieć ograniczonego pola na nowe mechaniki. Stąd mamy Pokemony które mają 250 HP (przed wyjściem Mega Pokemonów absolutnym maksimum było 200, a jeszcze wcześniej 120) i ataki robiące 300 obrażeń. I stąd mamy potężne efekty jak chociażby Forest of Giant Plants, który pozwala trawiastym Pokemonom ewoluować bez czekania kolejki. Efekt fajny dla graczy, ale dla projektantów bardzo limitujący. Każdy trawiasty Stage 2, którego wymyślą musiał być od tego momentu słabszy od odpowiedników z innych typów, bo dzięki Forestowi był w stanie pojawić się w polu w ciągu jednej tury. Ale w końcu przyszedł czas, kiedy wyszło dobre trawiaste Stage 2: **Decidueye GX** i do dzisiaj jest ono bardzo potężną kartą. Dzięki temu, że za chwilę Forest rotuje, projektanci mogą z powrotem robić silne trawiaste ewolucje, czego przykładem jest wyjście **Golisopoda GX** w dodatku Burning Shadows. Niestety problem zostaje w formatach takich jak Expanded, które nie rotują. Dlatego w Expanded widzimy inne rozwiązanie problemu potężnych kombinacji, jakim jest banowanie kart. Forest of Giant Plants nie będzie mógł być używany w talich w Expanded począwszy od 18 sierpnia dokładnie z tego powodu. A jeśli chcecie zobaczyć jak wyglądałaby gra bez rotacji, w Pokemonie mamy jeszcze Unlimited.



Czasami spotykam się z następującym pytaniem ludzi, którzy dawno temu mieli epizod z Pokemonami i chcą znów zacząć z nimi przygodę: „czemu nie mogę grać moimi kartami sprzed 10 lat”. Odpowiedź na to pytanie przynosi Unlimited, czyli format, w którym **każda karta z każdego dodatku** jest dozwolona. Przez to, że nie da się przewidzieć wszystkich kombinacji zachodzącymi między niemal 10 tysiącami kart gra często

[Napisz do Nas](#)

rozstrzyga się w pierwszej turze. Przedstawię wam pokrótkę przykładowe kombo z tego formatu, które wywodzi się z najpopularniejszego pomysłu do Unlimited w historii: PoryDonka. Kombo ma 5 głównych elementów:



1. Porygon2

Ta karta pozwala nam swoim Poke-POWER (odpowiednik dzisiejszego Ability) użyć dodatkowego Supportera raz na turę. Bardzo ciekawy efekt, w swoim czasie nie był słaby, ale nie był też za silny.

2. Devolution Spray

Karta, którą mieliśmy ostatnio w dodatku Evolutions. Miała niszowe zastosowanie, ale obawiam się, że wyjście Super Scoop Upa w dodatku Burning Shadows wyląduje na dobre w segregatorach. Chcemy nią cofać Porygona2 do ręki, bo resetuje to jego Poke-POWER.

3. Broken Time-Space

To samo co Forest of Giant Plants tylko dla wszystkich typów Pokemonów. Jak sama nazwa wskazuje karta jest broken. W naszej talii chcemy w naszej turze ewoluować Porygona w pierwszej turze, użyć Poke-POWER, by użyć dodatkowego Supportera, zagrać Devolution Spraya i powtórzyć cały ten myk, by móc zagrać tyle Supporterów w pierwszej turze ile chcemy.

4. Lysandre's Trump Card

To jest Supporter, którego chcemy używać bez przerwy. Pozwala nam uzyskać wszystkie użyte do tej pory karty (głównie Itemy) i z odpowiednio dobrym dociągiem (a w Unlimited to nie problem) używać ich wszystkich po raz kolejny. By ciągle mieć Lysandre's Trump Carda na ręce warto grać VS Seekera, którego będziemy również wtasowywać.

5. Poke Blower +

To jest Item, którego chcemy używać bez przerwy stosując nasze kombo. Położenie jednego znacznika obrażeń po udanym flipie to nie jest mocny efekt, ale jeśli możemy go używać tyle razy na turę ile nam się podoba to w końcu znokautujemy nawet **Wailorda EX**.

Resztę talii stanowią Itemy pozwalające nam dobierać karty (Acro Bike, Poke Drawer + itp.) i **Sableye**, który pozwala nam zacząć grę nawet po przegrany flipie. Najciekawsze w tej talii jest to, że tylko dwa z tych efektów (Lysandre's Trump card i Broken Time-Space) były uznawane za mocne w czasie kiedy można było ich używać na oficjalnych turniejach. Zatem w skrócie taktika tej talii jest następująca: zaczynamy Sableylem, wystawiamy Broken Time-Space, zagrywamy nasze Poke Blowery +, wystawiamy Porygona2, używamy z jego pomocą Lysandre's Trump Card, zagrywamy Devolution Spray, zagrywamy nasze Poke Blowery +, wystawiamy Porygona2... Jeśli zaczniemy, na co dużą szansę daje nam Sableye, to przeciwnik nie może nic zrobić, żeby nas powstrzymać. Rozwiążaniem problemu jest banlista, i to rozwiązanie widzimy w Exp utami

[Napisz do Nas](#)

monetą **Shiftry NXD** w połączeniu z Forest of Giant Plants też byłby w stanie wygrać w pierwszej turze zaczynając, więc nie jest dziwne, że cały czas jedna z tych kart jest zbanowana). Z tym że jak wspomniałem to połączenia średnich czy też słabych kart bywają przegięte i po zbanowaniu kluczowych elementów talii wygrywających w pierwszej turze (bo PoryDonk to tylko wierzchołek góry lodowej) pojawiłyby się szybko kolejne, wygrywające może nie w pierwszej, ale w drugiej.

Podsumowując, rotacja to jeden ze sposobów, który wydawcy karcianki stosują, by zapewnić sprzedaż nowych kart oraz utrzymać świeżość w formacie. Moment zaraz po rotacji, czyli ten, w którym pojawił się ten artykuł to świetny moment, żeby eksperymentować z kartami, z którymi wam się nie udało weszłym sezonie. Kto wie, może teraz nadeszła ich chwila?

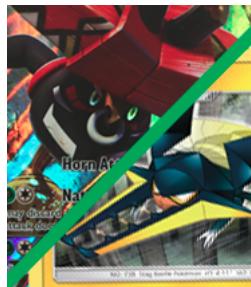
Kakel

[Napisz do Nas](#)

Tapu Bulu GX/Vikavolt

September 10, 2017

Kategorie: Talie



Witajcie, z tej strony Panda z post-rotacyjnym wariantem talii VikaBulu.

Rotacja stała się faktem. Wypadło sporo grywalnych kart blokujących ability Pokemonów a te, które zostały nie są na tyle uniwersalne, aby grać je w każdej talii. Srowadza to metę turniejową do wariantów **Garbodora**, talii opierających się w 100% na umiejętnościach oraz takich, które korzystają z nich tylko na początkowym etapie rozgrywki. Znikoma liczba Garbodorów na lokalnych turniejach sprawiła, że postanowiłem dać szansę **Tapu Bulu GX** i jego przyjacielowi – Vikavoltowi.

1x Tapu Koko PROMO

Jedna z moich ulubionych kart z bloku karcianego Sun & Moon. Uniwersalny koszt ataku i darmowy koszt ucieczki pozwalają na techowanie jej w wielu talich, zwłaszcza takich, które nie zabijają jednym atakiem niektórych popularnych ostatnio Pokemonów. Zadaniem Tapu Koko w naszej talii jest zadanie śladowych obrażeń Pokemonom przeciwnika tak, aby znalazły się w zasięgu ataku naszego Tapu Bulu GX.

3x Tapu Bulu GX

Nasz główny attacker. Jak każdy Guardian nie posiada ani weaknessu, ani resistance, co jest atutem. Na dodatek dysponuje 3 bardzo silnymi atakami. Należy pamiętać, że maksymalna siła uderzenia ataku Nature's Judgement wiąże się z odrzuceniem wszystkich kart energii, jakie znajdują się pod Bulu. Tę „wadę” można przekuć na zaletę jeżeli przeciwnik dysponuje Pokemonami takimi jak Tapu Lele GX, czy też **Gardevoir GX**.

3x Tapu Lele GX

Tej karty nie trzeba nikomu tłumaczyć. Niski koszt ucieczki, mocny atak i umiejętność pozwalająca na wyszukanie karty Supportera z talii. Obowiązkowo w 3 sztukach.

4x Grubbin

Podstawa naszej linii ewolucyjnej. Brak **VS Seekera** sprawia, że granie **Brock's Grit** przestaje być opłacalne. W związku z tym warto postawić na silną linię Vikavolta i zmaksymalizować szansę na wystawienie małego robaka na stół w pierwszej turze.

2x Charjabug

Wracamy do formatu z czasów, kiedy zaczynałem grać w Pokemon Trading Card Game. Należy niesamowicie zwracać uwagę za używane zasoby. Zgranie Professora Sycamore staje się najbardziej opłacalne w pierwszej albo drugiej turze rozgrywki. Szybkie palenie kart po to, aby znaleźć Vikavolta + Rare Candy może się często nie opłacić. Moim zdaniem czasem warto odrobinę zwolnić z budowaniem własnego stołu po to, aby pod koniec gry nie okazało się, że wszystkie kluczowe karty już spaliliśmy i nie mamy jak „domknąć” rozgrywki.

3x Vikavolt

Tapu Bulu GX posiada bardzo mocne ataki, ale w pojedynkę nie wygra za nas turnieju. To Vikavolt pozwala na nieustanne ładowanie naszych Pokemonów energiami i zbieranie nagród. W sytuacjach kryzysowych jest bardzo dobrym drugim attackerem, który wraz z Choice Bandem potrafi zdjąć słabsze Pokemony EX/GX.

3x Professor Sycamore

Dobranie siedmiu nowych kart jest kluczowe w początkowej fazie rozgrywki. Czasem trzeba poświęcić parę kart, aby wziąć ostatnie karty nagród. Należy go jednak używać z rozwagą.



[Napisz do Nas](#)

4x N

Jeden z moich ulubionych Supporterów. Niezwykle uniwersalny i potężny na każdym etapie rozgrywki. W pierwszych turach pozwala odświeżyć „rękę” bez konieczności odrzucania istotnych kart, a pod koniec gry pozwala odzyskać panowanie nad stołem zmniejszając ilość kart na ręce przeciwnika do 1-2.

2x Guzma

Już od wyjścia dodatku Flashfire **Lysandre** podbijał stoly, żaden Pokemon nie był bezpieczny. Guzma jest lepszą wersją Lysandre. Pozwala wycofać naszego Pokemona oraz wyciągnąć na aktyw to, co Przeciwnik przed nami chował na ławce. Niestety jest to obosieczny miecz. Zagrywajcie go tylko, jeżeli macie na ławce Pokemona, którego wystawienie jako aktywnego nie przegra Wam gry. 😊

2x Skyla

Supporter grany najczęściej w taliach opierających się na Pokemonach Stage 2. Zagrana po Heavy Balla albo Rare Candy przypisze pojawięcie się naszego Vikavolta na stole. w Późniejszym etapie gry zagrywając Tapu Lele GX możemy wyszukać Skylę, a z niej Choice Banda, Field Blowera, czy nawet Energy Recyclera.



1x Brigitte

Brigette była niedoceniana właściwie od momentu pojawienia się dodatku BREAKthrough. Wszyscy woleli grać **Pokemon Fan Club**, który nie zmuszał nas do wystawienia wyszukanych Pokemonów na stół – mogliśmy zagrać je z ręki i wykorzystać ich ability. Pojawienie się Tapu Lele GX spowodowało, że w połączeniu z Brigitte dostaliśmy taką **Hoopę EX** wyszukującą Pokemony Basic nie-EXy. Kartę tą chcemy zagrać tylko w naszej pierwszej turze, w późniejszych etapach gry jest bezużyteczna. To wyjaśnia tylko 1 sztukę.

4x Ultra Ball

Podstawowa karta pozwalająca wyszukać nam Pokemony. Obowiązkowo w czterech sztukach.

2x Heavy Ball

Karta ta długo nie była używana w grze turniejowej, nawet Volcaniony wolą używać Ultra Balli lub Stadionu Brooklet Hill. Gdyby Vikavolt miał mniejszy koszt retreatu niż Tapu Bulu GX to prawdopodobnie zrezygnowałbym z tej karty, ale skoro połowa naszych stworków ma równo 3 retreatu, to aż szkoda nie wykorzystać tej sytuacji.

2x Float Stone

Większość naszych Pokemonów atakujących ma jedną wspólną słabość, którą jest duży koszt ucieczki. Gramy tylko 2 Guzmy, więc dobrze jest się zabezpieczyć na wypadek, gdyby przeciwnik chciał przeczekać parę tur wyciągając nam na aktywną pozycję Vikavolta. Tapu Lele GX -> Skyla -> Float Stone jest jedną z naszych opcji.

3x Rare Candy

Karta pozwalająca na ominięcie Stage 1 w linii ewolucyjnej jest obowiązkowa. Nie zawsze będziemy mieli możliwość jej zagrani, ale potencjalnie możemy wystawić naszego Vikavolta 1 turę wcześniej i właśnie do tego będziemy zmierzać.

3x Choice Band

Nowe Pokemony GX mają bardzo dużo punktów życia. Niestety nie są w zasięgu ataku Nature's Judgement naszego Tapu Bulu GX. Choice Band jest bardzo dobrym dodatkiem, dzięki któremu jesteśmy w stanie nokautować Espeona GX, Umbreona GX, a nawet Ninetalesa GX przy pomocy jednego uderzenia.

2x Field Blower

Na lokalnych turniejach nie spodziewałem się dużej ilości Garbodorów z ability Garbotoxin, więc tutaj bardziej w formie „przeszkadzajki”. Gdybym miał wybrać się tą talią na turniej z Garbodorymi to spróbowałbym zmieścić tutaj trzeciego Field Blowera.

2x Energy Recycler

Walcząc z innymi Pokemonami GX przy każdym ataku musimy odrzucać 3 energie spod naszego Tapu Bulu GX. To sprawia, że bardzo szybko tracimy nasze „paliwo” i naszą jedyną opcją jest wtasowanie kart energii z powrotem do talii.

[Napisz do Nas](#)

1x Rescue Strecher

Prawdopodobnie często zdarzało się Wam, że zagrywając pierwszego Professora Sycamore w grze musicie odrzucić sporą część Pokemonów. Zdecydowałem się umieścić tutaj jednego Rescue Strechera, aby takie sytuacje nie przegryfały mi gry.

8x Grass Energy

5x Lightning Energy

Najważniejsze jest zachowanie odpowiednich proporcji. Vikavolt wyciąga z naszej talii 1 energię Grass i jedną Lightning, ale do ataku Tapu Bulu GX potrzebujemy 2 energii Roślinnych. Stosunek 8-5 jest moim zdaniem optymalny i przy pomocy 2 sztuk Energy Recyclera pozwala na ciągła używanie Nature's Judgement.

Powyższą talią grało mi się bardzo przyjemnie. Uważam, że ma pozytywne match-upy na większość aktualnych archetypów. Problemem pozostają Metagross GX i Zoroark BREAK, ale warianty Volcanion EX, Gardevoir GX oraz Ninetales GX pozostają w zasięgu. Polecam spróbować. 😊

Do napisania!

/Panda

[Napisz do Nas](#)

Gdzie kupować karty?

September 12, 2017

Kategorie: Poradniki



Cześć,

Często pytacie o wartość kart, które Wam się trafiają. Szukacie sklepów i stron, gdzie moglibyście kupić pojedyncze karty oraz zafoliowane produkty Pokemon Company. Wychodząc Wam na przeciw przygotowałem listę paru najbardziej popularnych stron, na których można skupić karty Pokemon. Pamiętajcie jednak, że wiele z tych stron ma zawyżone ceny w stosunku do wartości rynkowej. Wystawiają produkty, ale to wcale nie oznacza, że one się sprzedają.

Osobiście lubię sugerować się ofertami na grupie Virbank City oraz ebay.com. W przypadku tego drugiego patrzcie jednak tylko na aukcje, które zakończyły się sprzedażą. Każdy może wystawić Charizarda 1st ed. z Base Setu za 100 000\$, ale to wcale nie oznacza, że tak karta jest tyle warta.

Grupy na [facebook.com](#):

Virbank City International PokeMart

Pokemon TCG (handel, doradztwo i wymiana)

Portale z ofertami prywatnych użytkowników i sklepów:

[ptcg.eu/forum](#)

[ebay.com](#)

[allegro.pl](#)

[olx.pl](#)

[en.pokemoncardmarket.eu](#)

Sklepy w Polsce:

[dragonus.pl](#)

[karty-pokemon.pl](#)

[isa.pl](#)

[Napisz do Nas](#)

[shockland.pl](#)[sklep.gamelord.pl](#)

Sklepy zagraniczne:

[trollandtoad.com](#)[ccgcastle.com](#)[magicmadhouse.co.uk](#)[chaoscards.co.uk](#)[coolstuffinc.com](#)[lotticards.de](#)[deriums.com](#)[shop.strikezoneonline.com](#)[collectorscache.com](#)[deaddrawgaming.com](#)

I wiele, wiele innych. Listę postaram się aktualizować, ale na razie tyle sklepów powinno Wam wystarczyć. Pamiętajcie, żeby ustalając wartość karty kierować się zdrowym rozsądkiem. Zwróćcie uwagę na grywalność danej karty, język, rarity, popyt oraz dostępność na rynku, a więc to jak często się trafia na tle innych kart.

Do napisania.

/Panda

[Napisz do Nas](#)

3 listopada – Premiera Crimson Invasion

September 12, 2017

Kategorie: News



Witacie, 11 września 2017 roku firma Pokémon Company International zapowiedziała premierę nowego rozszerzenia Gry karcianej Pokémon Sun & Moon—*Crimson Invasion*, na dzień 3 listopada.

W tym dużym rozszerzeniu po raz pierwszy powitamy karty Ultra Bestii, oraz nowe *Pokemony GX*, w tym Gyarados GX i Silvally GX. Do dyspozycji graczy zostaną oddane nowe Pokemony Alolan: Exeggutor i Marowak oraz dwie nowe talie tematyczne: Destruction Fang i Clanging Thunder.

Decydująca walka o kontrolę nad regionem Alola jest na wyciągnięcie ręki, wraz z pojawiением się na wyspach Ultra Bestii. Czy *Silvally GX* oraz inni sprzymierzeńcy Alola uratują honor, czy kontrolę przejmą *Nihilego GX*, *Buzzwole GX*, *Kartana GX*, i *Guzzlord GX*?

W skład rozszerzenia *Sun & Moon—Crimson Invasion* wchodzą:

- Ponad 110 kart – W tym 8 Pokémonów-GX oraz 3 karty full-art Supporter
- Całkiem nowe karty – Nihilego, Buzzwole, Kartana, Guzzlord, Type: Null, i Silvally, a także karty Supporter – Lusamine i Gladion
- Więcej Pokémonów Alolan – Tym razem są to Alolan Exeggutor i Alolan Marowak
- Dwie talie tematyczne – 60-kartowe talie typu preconstructed, Destruction Fang i Clanging Thunder, które pozwalają graczom na natychmiastowe włączenie się akcji
- Zestawy Booster – Każda z paczek zawiera 10 kart wybranych z rozszerzenia plus podstawową kartę Energii

Turniejów premierowych powinniśmy się spodziewać w połowie października, a sam dodatek stanie się oficjalnie legalny turniejowo 17 listopada.

Więcej informacji na temat rozszerzenia *Sun & Moon—Crimson Invasion* można znaleźć na www.pokemon.co.uk.

[Napisz do Nas](#)

Metagross GX

September 13, 2017

Kategorie: Talie



Cześć! Z tej strony Panda z kolejną decklistą.

Po wielkim sukcesie Diego Cassiragi na Mistrzostwach Świata talie oparte na **Gardevoir GX** zaczęły pojawiać się dosłownie wszędzie. Zaczęły powoli wypierać **Volcaniony EX** z turniejów w Stanach Zjednoczonych, co doprowadziło do tego, że na wielu turniejach rangi League Cup bezpośrednio po rotacji pojawiło się sporo Metagrossów GX, z którymi Gardevoir GX zwyczajnie sobie nie radzi. Minimalna ilość talii ognistych doprowadziła do tego, że wiele spośród tych Metagrossów odniosło sukces dostając się do fazy pucharowej, bądź też wygrywając turniej. Poniżej przedstawię Wam moją propozycję wraz z krótkim wyjaśnieniem poszczególnych kart.

4x Beldum

Metagross jest naszym głównym atakującym Pokemonom. Koncepcja talii wymaga od nas grania jak największej linii ewolucyjnej.

2x Metang

Chcemy atakować już od drugiej turty. W tym celu 1 Metagrossa i tak musimy wyewoluować przy pomocy Rare Candy. Większa liczba Metangów nie tylko by nam nie pomogła, ale nawet przeszkadzała.

4x Metagross GX

Podstawowe źródło obrażeń w naszej talii. Przy 2 Metagrossach GX na stole ability Geotech System pozwala nam co turę wycofywać się na nowego Pokemona, ładować go energiami i ponownie atakować Giga Hammer.

1x Necrozma GX

Dzięki temu, że ability Geotech System przywraca z discardu również energię Psychic to możemy wesprzeć naszego Metagrossa Necrozmą GX. Algorithm GX jest bardzo silnym atakiem, ale jego użycie zawsze kończyło się zagraniem N'a przez przeciwnika. Black Ray GX Necrozmy pozwala rozłożyć po 100 punktów obrażeń na wszystkich Pokemonach EX i GX przeciwnika, dzięki czemu wszystkie znajdą się w zasięgu naszego Giga Hammera.

2x Tapu Lele GX

Uniwersalna karta grająca obecnie w niemal każdej talii w minimum 2 sztukach. Naszym celem jest zagranie jej w pierwszej turze po Brigitte, ale w późniejszych etapach rozgrywki również może być pomocna wyszukując nam Guzmu albo N'a.

1x Alolan Vulpix

Vulpix znalazł się tutaj w 1 sztuce, ponieważ nie jest niezbędny do wygrania gry. Jednakże zaatakowanie nim w pierwszej turze może nas znacznie przyspieszyć. Należy się jednak liczyć z tym, że jeżeli przeciwnik zobaczy, jak po ataku Beacon wyciągamy Metanga i Metagrossa GX to odświeży nam rękę zagrywając N'a.

2x Remoraid

[Napisz do Nas](#)



Do wyboru mamy dwa Remoraidy, jeden z atakiem Wild River oraz drugiego z Ion Pool. Osobiście preferuję atak niszczący stadion, ale uważam, że to kwestia stylu gry.

2x Octillery

Nasz tak zwany „draw engine”, a więc silnik dobierający karty. W dobie Shaymina EX Octillery kosztowało 1\$, a po jego wyrotowaniu cena ośmiornicy wystrzeliła w górę, aż do 6\$ za najtańsze wersje karty. I nic dziwnego. Możliwość dobierania do pięciu kart co turę jest niezwykle przydatna w większości talii, które teraz odnoszą sukcesy na turniejach.



2x Sophocles

Niespodzianka! Zamiast 4 sztuk Professora Sycamore pora wypróbować coś innego. Metagross GX to bardzo delikatna talia, utrata jakiegokolwiek zasobu przedwcześnie będzie nas bardzo boleć w przyszłości. Mimo to są karty, które czasem powinny trafić do discardu, tak jak parę energii, niepotrzebny Metang, czy zbędne Tapu Lele GX. Sophocles nadaje się do tego idealnie. Wybieramy 2 dowolne karty z naszej ręki, odrzucamy je i dobieramy 4 nowe karty.

4x N

Karta zbyt dobra w obecnym formacie, aby nie grać jej w czterech sztukach. Oszczędzamy kluczowe karty wtasowując je z powrotem do talii.

2x Mallow

Mallow w połączeniu z Octillery potrafi czynić cuda. Dostajemy 2 dowolne karty z talii bez dodatkowego warunku do spełnienia, jak to było w przypadku **Teammates**.



3x Guzma

Efekt wyciągnięcia Pokemonów przeciwnika na aktywne miejsce jest nam bardzo potrzebny. Pomimo naszego dużego kosztu ucieczki ciągle wolimy wycofywać się odrzucając energie. W ten sposób mamy czym naładować nowego Metagrossa GX. Efekt **Switcha** wbudowany w Guzmę traktujemy bardziej jako wadę i musimy używać go z rozwagą.

2x Skyla

Supporter niezbędny we wszystkich talich wykorzystujących Pokemony Stage 2. Pozwala wyciągnąć z talii Rare Candy bądź Field Blowera.

1x Brigette

To właśnie Brigette chcemy otworzyć naszą grę. Pozwala na szybkie rozstawienie Pokemonów na naszym benchu, dzięki czemu w teorii już od drugiej tury będziemy mogli atakować Metagrossem GX. Gramy jedną sztukę, ponieważ na późniejszych etapach rozgrywki jest bezużyteczna. Szansa na to, że będzie wśród naszych nagród jest naprawdę niewielka, ale nawet jeśli to przy pomocy Vulpixa jesteśmy w stanie zbudować nasz „stół” niewiele wolniej.

4x Ultra Ball

Obowiązkowa karta w prawie każdej talii. Decki, które nie grały w ostatnim czasie kompletu Ultra Balli jestem w stanie policzyć na palcach jednej ręki. Pozwala nam na wyszukanie dowolnego Pokemon'a.

3x Max Potion

W obecnym formacie jest bardzo mało Pokemonów, które nokautują nasze Metagrossy GX przy pomocy jednego ataku. Jako, że sami musimy się wycofywać i zamieniać nasze Pokemony atakujące to Max Potion jest tutaj idealnym dodatkiem. Daje nam niewielką przewagę podczas wymiany obrażeń.

3x Rare Candy

Grając linię 4-2-4 Metagrossa GX chcemy ewoluować naszego pierwszego attackera w drugiej turze. Jedynym sposobem jest ominięcie Stage 1 naszej linii ewolucyjnej i właśnie do tego celu gramy Rare Candy.

2x Choice Band

[Napisz do Nas](#)

150 obrażeń z naszego Giga Hammera to wbrew pozorom wcale nie jest tak dużo. Potrzebujemy tego Choice Banda, żeby poradzić sobie z Pokemonami, które mają 180 punktów życia. Wyższe liczby niestety są poza naszym zasięgiem naszych Metargossów GX. W tym celu gramy Necrozmę GX.

4x **Field Blower**

Siła naszej talii opiera się na ciągłym używaniu umiejętności naszych Pokemonów. Naszymi wrogami numer 1 są ogniste talie oraz **Garbodor**. Na tego ostatniego potrzebujemy właśnie 4 sztuki Field Blowera. Musi być na naszej ręce w momencie, kiedy przeciwnik aktywuje Garbotoxin.

1x **Professor's Letter**

Obecność Professor's Letter w naszej talii powoduje, że każda Skyla jest w stanie dać nam 2 potrzebne energie, to samo tyczy się też Mallow. Myślę, że większa ilość to byłby już przysłowiowy przerost formy nad treścią, ale jedna sztuka jak najbardziej. 😊

1x **Rescue Strecher**

Jako, że w naszej talii skupiliśmy się na oszczędzaniu zasobów to może dość do gier, w których Rescue Strecher nie będzie nam do niczego potrzebny. Dobrze jednak mieć możliwość przywrócenia do ręki Octillery, Tapu Lele GX lub wtasowania do talii całą linii 1-1-1 Metagrossa GX.

6x Metal

4x Psychic

Dobierając proporcje naszych energii chcemy faworyzować te Metalowe. To Metagross GX jest naszym głównym źródłem obrażeń. We wcześniejszych wersjach tej talii gralo się czasem jednego **Mimikyu** dla jego taniego ataku Copycat. Wtedy trzymała się jedną sztukę energii Psychicznej. Obecnie zwiększamy ich liczbę do czterech ze względu na Prismatic Burst naszej Necrozmy GX. To ona jest naszą główną odpowiedzią na Pokemony, które posiadają więcej niż 180 punktów życia.

Pomimo dużej popularności ognistych talii metal nie odszedł w zapomnieniu. Ostatnie turnieje League Cup w USA pokazały, że wystarczy trochę odpuścić i uderzy ze zdwojoną siłą zajmującą połowę miejsc w top 8 wypierając Gardevoir GX. Sprawdźcie wariant Metagrossów GX wraz z Octillery i Mallow. To trochę inna wersja, która ukształtowała się bezpośrednio po rotacji. Liczę na to, że przypadnie Wam do gustu.

Do napisania!

/Panda

[Napisz do Nas](#)

Gardevoir GX

September 16, 2017

Kategorie: Talie



Witajcie!

Gardevoir GX to Pokemon, którego gracze hypowali już od momentu ukazania się pierwszych spoilerów. Sukcesy w Japonii sprawiły, że ludzie zaczęli testować ten archetyp przed Mistrzostwami Świata 2017. Efektem był wysyp tych talii i ostatecznie wygranie Worldsów. Problemem nie do przeskoczenia dla Gardevoir GX są wszelkiego rodzaju talie metalowe oraz Greninje BREAK. **Garbodor** z Garbotoxin co prawda wyłącza nasze ability, ale można go obrać. Większość pozostałych archetypów zdajemy na śniadanie. 😊

4x **Ralts**

Nie da się inaczej. Jeżeli w naszej talii głównym Pokemonem atakującym jest Stage 2 to musimy grać na czterech podstawkach.

3x **Kirlia**

W przeciwnieństwie do **Metagrossa GX** chcemy tutaj grać 3 Pokemony Stage 1. Jest to związane z konsystencją talii. Oczywiście jest to, że nasz pierwszy Gardevoir GX musi wyewoluować w drugiej turze, ale siła tej talii opiera się na umiejętnym używaniu **Aceroli**. Dzięki zastosowaniu takiej linii Pokemonów możemy leczyć obrażenia podnosząc je do ręki. Liczba naszych **Rare Candy** jest bardzo ograniczona, więc potrzebujemy całej linii, aby zbudować kolejnego attackera.

3x **Gardevoir GX**

Jeden z najlepszych Pokemonów, które wyszły w ostatnim dodatku Sun & Moon: Burning Shadows. Umiejętność Secret Spring pozwala dołączyć dodatkową kartę Fairy Energii w naszej turze. W połączeniu z atakiem Infinite Force daje nam to możliwość błyskawicznego nokautowania Pokemonów przeciwnika, których siła opiera się na dużej ilości energii. 2 energie oraz **Choice Band** wystarczają, żeby znokautować Ho-oha GX, który został naładowany przy pomocy **Kiawe**. Atak Twilight GX jest doskonałą odpowiedzią na nowego **Garbodora**. Rozstawienie się często jest związane z użyciem 7-8 kart Item, które następnie możemy wtaśować do talii zmniejszając obrażenia Trashanche do 0.

1x **Gallade**

Po rotacji zaczęły pojawiać się wersje tej talii z czterema Gardevoir GX, bez Gallade. Ja jestem wielkim fanem tego nie-EX/GX-owego Pokemon. Za jedyne dwie Colorless Energie jest w stanie uderzyć za 130 obrażeń, co pozwala na znokautowanie nowego **Alolan Ninetalesa**, Darkraia EX/GX, czy też Garbodora. Dodatkowym atutem jest ability Premonition, które w połączeniu z Abyssal Hand naszego **Oscillery** pozwala nam kontrolować karty, które będziemy dobierać.

3x **Tapu Lele GX**

Standard w tego typu taliach. Stawiamy na tempo, więc naszą idealną pierwszą turą będzie zagrane Tapu Lele GX na Brigette i atak Alolan Vulpixem lub Diancie. W późniejszych etapach rozgrywki możliwość wyszukania Aceroli albo Guzmy z talii potrafi zadecydować.

[Napisz do Nas](#)

2x Remoraid

Granie dwóch Remoraidów zmniejsza szansę na to, że jakiś element naszej linii ewolucyjnej znajdzie się w prize'ach. W teorii można zredukować ich liczbę, to kwestia preferencji. Moim zdaniem dużo lepiej jest mieć w taliu samotnego Remoraida niż Octillery. Rybę jesteśmy w stanie zagrać na stół i liczyć na dobranie ośmiornicy z nagród, a odwrotny scenariusz jest niemożliwy.

1x Octillery

Karta ta bardzo zyskała na znaczeniu po wyjściu Tapu Lele GX. Wtedy ludzie stopniowo zaczęli odchodzić od **Shaymina EX** i postawili na Brigitte oraz linię Octillery. Wtedy to też cena naszej ośmiornicy skoczyła z 1\$ do 5-6\$ za najtańszą wersję. Możliwość dobierania do pięciu kart na turę jest niesamowicie mocna, zwłaszcza gdy w późnym etapie rozgrywki uda nam się ustabilizować sytuację na stole i jedyną opcją przeciwnika mógłby być dobrze zagrany N na jedną albo dwie karty. Z Octillery po naszej stronie nie musimy się nim martwić.

1x Alolan Vulpix

Alolan Vulpix pojawia się w jednej sztuce w talich opierających się na Pokemonach Stage 2 ze względu na to, że zaatakowanie nim w pierwszej turze może nas znacznie przyspieszyć. Pozwala na wyciągnięcie Gardevoir GX i Tapu Lele GX w sytuacji, kiedy mamy „martwą rękę”.

1x Diancie

Osobiście wolę Diancie niż Alolan Vulpixa. Jej atak Sparkling Wish nie wystawia nas na N'a przeciwnika oraz daje możliwość ewolucji Kirlii w Gardevoir GX już w drugiej turze, bez konieczności użycia Rare Candy.

1x Jirachi

Osobiście widzę tą kartę tutaj tylko jako tak zwany „tech”. Moim zdaniem Jirachi jest bardzo pomocny w mirrorach, na talie z **Drampą GX**, Garbodorami oraz **Golisopodami GX**. W skrócie – wszystko, co wykorzystuje **Rainbow** albo **Double Colorless Energy**.

4x Professor Sycamore

Podstawowy Supporter zapewniający nam doptływ kart. Nie gramy Skyli, więc aby zbudować naszego pierwszego attackera potrzebujemy przekopać się przez sporą część talii.

4x N

Po wyrotowaniu VS Seekera obowiązkowo w czterech sztukach w niemal każdej tali. Karta zapewnia „odświeżenie ręki” na początkowym etapie rozgrywki bez spalenia zasobów, a w późniejszej fazie pozwala na uzyskanie przewagi nad przeciwnikiem.

3x Guzma

Po wyrotowaniu **Lysandre** jedyna sensowna karta, która pozwala wyciągać osłabione Pokemony przeciwnika na pozycję aktywną. Przed rotacją grywało się zazwyczaj 2 sztuki, ale ze względu na brak **VS Seekera** zwiększymy tą liczbę do 3.

1x Brigitte

Standard niemal we wszystkich obecnych talich. Pozwala na szybki rozstaw już od pierwszej tury. Na późniejszym etapie rozgrywki jest niemal bezużyteczna, więc najczęściej kończy jako „paliwo” dla jakiegoś Ultra Balla.

2x Acerola

Gardevoir GX to chyba jedyny Pokemon zaraz po Tapu Koko GX, który ma możliwość wykorzystania Aceroli z bardzo dobrym skutkiem. Wiele Pokemonów ma problem z nokautowaniem naszego attackera na jedno uderzenie. Dzięki temu Supporterowi mamy możliwość wyleczenia z niego wszystkich obrażeń bez utraty energii. Dzięki graniu linii 4-3-3 jesteśmy w stanie wyewoluować następną Kirlię i naładować następnego Gardevoir GX kilkoma umiejętnościami Secret Spring.

4x Ultra Ball

Najpopularniejsza karta, której używa się obecnie do wyszukiwania Pokemonów. Nie ma żadnych restrykcji. Jedynym warunkiem jest odrzucenie 2 dodatkowych kart z ręki, co często pozwala na zredukowanie liczby niepotrzebnych kart w tali przed zagraniem N'a.



[Napisz do Nas](#)

3x Rare Candy

Pomimo braku Skyli w talii gramy tylko 3 cukierki. Prawda jest taka, że zależy nam na nim głównie w pierwszej turze. Najważniejszy jest pierwszy Gardevoir GX. Pozostałe możemy już budować stopniowo wykorzystując całą linię ewolucyjną. Dzięki temu mając na stole w jednym momencie Gardevoir, Kirlę oraz Ratlsa, po zagraniu Aceroli sytuacja na stole wygląda podobnie. Z tą różnicą, że nasz główny Pokemon atakujący jest zdrowy. 😊

2x Choice Band

Choice Band działa w naszej talii jak dodatkowa energia w turze – podobnie jak one, dodaje 30 punktów obrażeń. Dzięki tej karcie potrzebujemy już tylko 2 Fairy Energii do znokautowania naładowanego **Volcaniona EX**.

2x Field Blower

Pomimo tego, że w naszej talii mamy kilka Pokemonów z ability to Garbodor z Garbotoxin nie boli nas tak, jak Metagrossa GX, albo **Tapu Bulu GX** z **Vikavoltem**. Dysponujemy bardzo silnym atakiem, który nie wymaga zbyt dużej ilości energii. Nie jesteśmy zmuszeni do ich odrzucania, więc bardzo często wystarczy zniszczyć Toola tylko raz, aby zbudować sobie przewagę na stole.

2x Rescue Strecher

Wykorzystywanie całej linii ewolucyjnej wiąże się z tym, że bardzo często będziemy musieli przywracać nasze Pokemony z discardu bezpośrednio do ręki. Granie 2 Strecherów oznacza, że będziemy w stanie odzyskać w ten sposób 2 Pokemony. Z drugiego efektu noszy będziemy korzystać zdecydowanie rzadziej.

1x Super Rod

Uwielbiam tę kartę. Daje nam dużo możliwości. Możemy wtasować dowolną kombinację trzech Pokemonów albo Basic Energii do talii. Jako, że nasze ataki opierają się głównie na Fairy Energy to uważam wędkę za obowiązkową kartę.

4x Double Colorless Energy

Pomimo tego, że jedynie Tapu Lele GX oraz Gallade mają w koszcie swoich ataków podwójną energię to tak naprawdę najwięcej na niej zyskuje właśnie Gardevoir GX. Atak Infinite Force wymaga minimum 1 Fairy, ale obrażenia są już zwiększone za dowolną energię. Tak więc 1 Double Colorless Energy dodaje nam 60 punktów obrażeń.

8x Fairy

Taka liczba podstawowych energii to chyba obecnie standard. Nie za dużo i nie za mało. Jeżeli parę z nich znajdzie się w discardzie to jesteśmy w stanie odzyskać je Super Rodem. Większa ilość zaburzyłaby konsystencję i dobieralibyśmy ich zbyt dużo przed wystawieniem pierwszego Gardevoir GX.

Przedstawiona talia jest jedną z tych, które lubię określać mianem „Wielkiego Trio” (Volcanion EX, Metagross GX oraz Gardevoir GX). Talia może nie radzić sobie z taliami takimi jak Metagross GX, czy Greninja BREAK, ale zdecydowanie jest faworytem w grach na Tapu Bulu GX i Volcaniona EX. Co więcej, w formacie bez VS Seekera atak Twilight GX daje niesamowitą przewagę na każdego przeciwnika, a zwłaszcza na Garbodora. Duża ilość punktów życia też nie ułatwia gry Drakraiowi i Alolan Ninetalesowi. Ostatnie miesiące pokazują, że ogniste talie zostały powoli wyparte z wyższych stolików przez Gardevoir GX, a to doprowadziło do reakcji, w wyniku której teraz widzimy tam Metagrossy GX. Pozostaje liczyć na to, że ogień powróci, a wraz z nim fairy. 😊

Do napisania!

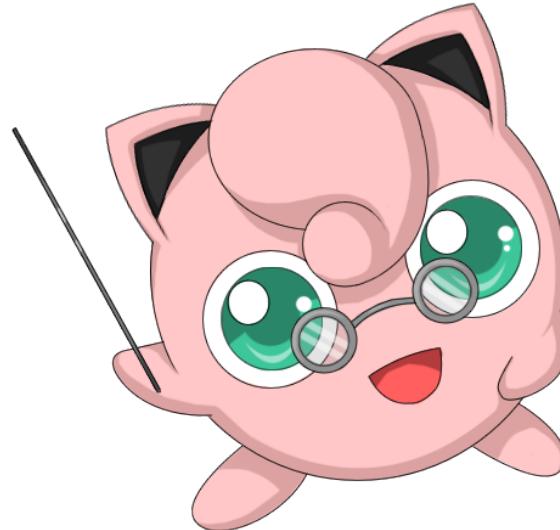
/Panda

[Napisz do Nas](#)

Szkółka Pokemon #1 – Początek rozgrywki i odpowiednie nastawienie

September 18, 2017

Kategorie: Artykuły, Poradniki



Cześć! Z tej strony Panda. Przedstawiam Wam pierwszy tekst z serii Szkółka Pokemon. Jakiś czas temu na naszym kanale ukazały się filmiki przedstawiające podstawy: [link](#). Teraz, już w formie pisemnej postaram się zwrócić uwagę na zaawansowane aspekty gry.

Zaczniemy od początku. Każdy z nas przychodzący na turniej ma w głowie jakiś plan, jakieś nastawienie. Wielu przychodzi na lokalne turnieje po prostu dla zabawy, ale co z dużymi turniejami? Czy gracze przemierzają połowę kuli ziemskiej na Regionalsy, albo International po to, żeby dobrze się bawić? Otóż nie tylko! Większość graczy jeździ na międzynarodowe turnieje ze względu na emocje jakich dostarczają. Możliwość walki z graczami z innych krajów o miano najlepszego, radość z wygrywania z ludźmi, których widzieliśmy do tej pory na streamach, to rzeczy, które uzależniają. I o ile za pierwszym razem mogą wydawać się przytłaczające, to z każdym kolejnym turniejem będziemy się czuć coraz lepiej. Setki ludzi, o różnych stylach gry, każdy na swój sposób unikalny, ale wszystkich łączy chęć zdobycia trofeum.

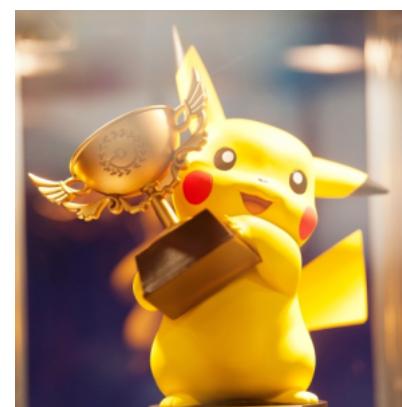
Co zrobić, aby nie czuć się przytłoczonym i zagrać na 100%?

Moim zdaniem na sukces każdego gracza składa się wiele czynników: odpowiednia talia, dni testowania oraz nastawienie do gry. Dobór talii oraz samo testowanie to materiał na osobne artykuły, ale warto na tą chwilę wspomnieć odrobinę o nastawieniu. Myślę, że wybierając się na turniej zawsze trzeba mierzyć wysoko. Interesuje nas dostanie się do tak zwanej topki. Aby to osiągnąć potrzebujemy pokory. Chcesz mierzyć wysoko, ale musisz zdać sobie sprawę z tego, że popełniasz błędy, jak każdy z nas. Staraj się je wyłapywać, analizować i unikać w przyszłości. Miej na uwadze to, że nie ma zagrań doskonałych. Wszystko przez czynnik losowy, jakim jest opatrzona każda gra karciana. Pech się zdarza, a jeżeli będziesz konsekwentnie dążył do celu to przegrasz tak samo dużo gier z powodu pecha, ile wygrasz dzięki niesamowitemu szczęściu.

Docieramy na miejsce. Siadamy przed naszym przeciwnikiem i zaczyna się! Rozpoczęcie rozgrywki nie zawsze jest takie proste, jakby mogło się to wydawać na pierwszy rzut oka. Jeszcze przed dobraniem pierwszej karty należy odpowiedzieć sobie na cztery pytania:

1. Powiniem zacząć, czy pozwolić na to mojemu przeciwnikowi?

W większości przypadków zaczęcie gry jest zdecydowanie lepsze. Nie tylko masz możliwość jako pierwszy dołączyć energię do swojego Pokemon, ale zgranie N'a pozwoli Ci na zniwelowanie efektu Twoich Mulliganów. Jeżeli przeciwnik dobrał parę kart, ponieważ notorycznie nie miałeś Pokemon Basic na start to właśnie teraz możesz wszystko naprawić i zredukować liczbę kart na jego ręce do 6. Decyzja o rozpoczęciu gry powinna też być uzależniona od tego czym ty, lub twój przeciwnik gracisz. W poprzednich formatach były talie, które pozwalały wyłączyć karty Item albo Ability przeciwnika od momentu, kiedy zostały zagrane: [Trevenant FLF](#), [Vileplume AOR](#), [Silent Lab PCL](#), [Hex Maniac AOR](#). Do głowy przychodzi mi tylko jedna sytuacja, w której wolimy oddać zaczęcie naszemu przeciwnikowi. Jest to pojedynek talii, które są w stanie nokautować swoje Pokemony już od



[Napisz do Nas](#)

pierwszej tury. Bardzo dobrym przykładem jest tak zwany **Night March**. Grę, w której mierzyło się dwóch graczy **Night Marcha** wygrywał zazwyczaj ten, który pierwszy zdążył zabrać pierwszą nagrodę (Prize).

2. Który Pokemon będzie najlepszym starterem?

Aby odpowiedzieć na to pytanie dobrze będzie posłużyć się przykładem. Skorzystam więc z talii, jaka ostatnio znalazła się u nas na stronie: **Metagross GX**. Przyjrzymy się Pokemonom Basic: 4x **Beldum**, 1x **Necrozma GX**, 2x **Tapu Lele GX**, 1x **Alolan Vulpix**, 2x **Remoraid**. Oczywiście jest, że nie chcemy zaczynać naszym Tapu Lele GX. Jej Ability: Wonder Tag działa tylko w chwili, kiedy wchodzi on na stół zagrana z ręki. Spośród pozostałych potencjalnych starterów najmniej odpowiada nam Necrozma GX. Jest bezużyteczna w początkowym etapie rozgrywki i ma wyższy koszt wycofania się niż reszta naszych Pokemonów Basic. Najlepszy start gwarantuje nam Alolan Vulpix. Atak Beacon przyspiesza tak zwany set-up – pozwala nam wyszukać brakujące elementy naszej ewolucyjnej układanki. Jeżeli miałbym do wyboru start z Remoraida albo Belduma to wybrałbym tego drugiego. Oba Pokemony mają taki sam koszt wycofania się, ale tylko Beldumem jesteśmy w stanie zaatakować. Mamy ich też więcej w talii.

3. Czy powiniem dołożyć jakieś Pokemony na ławkę (Bench) przed startem gry? Jeżeli tak, to jakie?

Jeżeli zaczynasz grę to odpowiedź jest prosta – nie dokładaj Pokemonów. Możesz to równie dobrze zrobić podczas swojej tury, po dobraniu karty. Poczekaj, aż przeciwnik odsłoni swoje karty. Możesz nie chcieć zagrywać Pokemonów, które nie przydadzą Ci się podczas gry, a na dodatek mają Weakness na typ, jakim gra twój przeciwnik. Może nie ma sensu wystawiać **Trubbisha**, jeżeli grasz go tylko dla **Garbodora** z Garbotoxin, a przeciwnik nie posiada Pokemonów z Ability w swojej talii. Sytuacja zmienia się o 180 stopni, jeśli nie zaczynasz. W takiej sytuacji, jeżeli masz możliwość, to dograj chociaż 1 Pokemona na swoją ławkę. Nie dopuść do sytuacji, w której 1 dobrze zagrany N przeciwnika zostawi Cię z samotnym aktywnym Pokemonem. Przegranie gry przez brak stworków na ławce (donk) to jeden z najgorszych sposobów zakończenia rozgrywki jaki jestem w stanie sobie wyobrazić. Oddajemy grę bez walki.

4. Przeciwnik nie miał Pokemonów Basic (Mulligan). Powiniem dobrać dodatkową kartę z początkiem, czy jednak nie?

W 98% przypadków chcesz dobrać wszystkie karty, jakie oferuje Ci gra. Jestem sobie w stanie wyobrazić tylko 2 przypadki, w których nie chcesz dobierać wszystkich kart. Pierwszy to format expanded i **Ghetsis PLF** zagrany przez przeciwnika. Jeżeli nie zaczynasz i masz już potrzebne karty na ręce i spodziewasz się takiego zagranię to myśl, że warto rozważyć niedobieranie tych dodatkowych kart. Drugim przypadkiem może być wyjątkowo dobra ręka, której zagranie chcesz zwieńczyć **Professorem Sycamore**. W takiej sytuacji nie widzę sensu dobierania dodatkowych kart, skoro i tak skończyły w discardzie.

Mam nadzieję, że powyższy tekst odpowiedział na wiele Waszych pytań. Jeżeli tak i chcesz, abyśmy kontynuowali serię to dajcie nam znać. Oczywiście konstruktywna krytyka mile widziana.

Do napisania!

/Panda



[Napisz do Nas](#)

Szkółka Pokemon #2 – Zarządzanie zasobami i czasem

September 23, 2017

Kategorie: Artykuły, Poradniki



Witajcie! Przed wami drugi artykuł z serii Szkółka Pokemon. Poruszę w nim problem obecny w naszej karciance od zawsze, a będzie nim zarządzanie zasobami. Zarówno tymi karcianymi, jak i czasowymi.

Bardzo często, zwłaszcza na lokalnych turniejach widzę jak gracze zagrywają karty tylko dlatego, że mają je na ręce. Jest wiele sytuacji, w których nie chcemy bezmyślnie zagrywać kart, ponieważ może nas to kosztować grę.

Popatrzmy na przykład na nasze Pokemony grając talią **Tapu Bulu GX/Vikavolt**. Jedyną sytuacją, w której chcemy mieć na 3 **Grubbiny** będzie prawdopodobnie tak, gdzie jeden z nich znajduje się na pozycji naszego aktywnego pokemona i zostanie lada moment zkautowany. W każdym innym przypadku dogrywanie trzeciego na Bench będzie zmarnowaniem miejsca, które może być potrzebne w późniejszym etapie rozgrywki, abyśmy mogli zagrać **Tapu Lele GX** i wyszukać kluczowego Supportera.

Podobnie sprawa wygląda z Supporterami, które zapewniają nam dociąg kart. Popatrzmy na **Professora Sycamore**. W obecnym formacie, bez **VS Seekerów**, jest on kartą, z którą wiąże się dużo ryzyka i nie zawsze chcesz go zagrywać „na ślepko”. Założmy, że masz na ręce parę kart, które przydadzą Ci się w następnej turze: Stadion, może jakiś Tool, **Double Colorless Energy**, albo wszystkie te karty jednocześnie i do tego Twoją czwartą kartą jest Professore Sycamore. Dokładałeś w tej turze już energię, a stadion nie jest Ci potrzebny. Boisz się, że przeciwnik może go zniszczyć **Field Blowerem** zanim zdążysz go dobrze wykorzystać. Nawet jeżeli nie zagrywałeś jeszcze w tej turze Supportera to może warto rozważyć zachowanie tych wszystkich kart na następną turę? Przeciwnik najprawdopodobniej pomyśli, że karty, które masz na ręce są bezużyteczne i sam spali swoje zasoby Sycamorem. Będzie wolał zostawić Ci martwą rękę, niż dograć **N'a**. Przychodzi mi do głowy tylko parę konkretnych sytuacji, w których zagrałbym Professora paląc dużo swoich zasobów:

- mam 4 lub mniej kart na ręce i boję się tego, że przeciwnik może zagrać **Delinuenta**,
- przeciwnik gra talią blokującą Itemy albo Specialne Energie i potrzebuję przekopać cały deck w poszukiwaniu jakiejś odpowiedzi,
- rozgrywam swoją pierwszą turę, mam tylko 1 Pokemona Basic i potrzebuję jak najszybciej znaleźć drugiego, aby nie przegrać przez donk.

Prawdopodobnie takich sytuacji jest dużo więcej, ale te przykłady powinny dać Wam obraz tego, o co mi chodzi.

Jest jeszcze jeden rodzaj kart, o którym chciałbym wspomnieć. Są to tak zwane „tutory”, albo po prostu karty wyszukujące. Wyobraźmy sobie sytuację taką sytuację. W Twojej pierwszej turze udało Ci się wypełnić ławkę Pokemonami Basic, ale masz na ręce jeszcze **Ultra Balla**. Zagrywasz go i znajdujesz Pokemona, którego nie jesteś w stanie zagrać. Po co? Boisz się, że Przeciwnik zagra N'a i wtasuje Ci do talií parę bezużytecznych kart, więc korzystasz z okazji, że masz Ultra Balla i się ich pozbywasz? Posiadanie w decku 2 bezużytecznych kart i 1 „piłki” więcej, w początkowej fazie rozgrywki, jest dużo bardziej opłacalne, niż wyszukanie tego Pokemona i tym samym przekazanie przeciwnikowi **Napisz do Nas**



informacji: „Hej, albo zagrasz mi N'a i zresetujesz rękę, albo w następnej turze zagram tego stworka na stół”. Ta sama zasada dotyczy kart takich jak **Random Receiver, Trainers' Mail** albo nawet **Skyla**. Jeżeli w danej turze zagrywałeś już kartę Supportera, to wyszukanie drugiego nic Ci nie daje. Zagranie Skyli po to, aby wyszukać Professora Sycamore albo N'a to ostateczność. Zdecydowałem się na coś takiego tylko, jeżeli byłbym naprawdę zdesperowany. Sytuacja może troszeczkę się zmienić, gdy nasza gra zbliża się ku końcowi. Może się okazać, że w naszej talii zostało tylko 6 kart, a wśród nich 2, które są nam potrzebne do wygrania. Zagranie Ultra Balla tylko po to, żeby przejrzeć talię nie jest wcale takim złym pomysłem. Odrzucimy tym samym parę kart, które Nam tej wygranej nie zapewniają, co da większą szansę na dobranie czegoś sensownego po zagraniu N'a.

Nie zagrywaj kart na ślepko, zwłaszcza w formacie, w którym odzyskanie zasobów nie jest wcale takie proste. Rozważ przytrzymanie kart na ręce, może uda Ci się wprowadzić przeciwnika w błąd – pomyśli, że nie masz nic sensownego na ręce. Pamiętaj, że długie gry zazwyczaj przegrywają Ci, którzy jako pierwsi użyją wszystkie zasoby.

Zarządzanie kartami to jedno, ale jak często zabrakło Wam czasu na dokonanie gry, co skutkowało remisem, albo Waszą przegrana? Bierzcie udział w turniejach, które mają 4, góra 5 rund. Wyobraźcie sobie, jak to wygląda, kiedy przychodzi do grania w turnieju na 7-8 rund zakończonym top 8. W formacie „best of 3” limit czasowy, jakiego musimy się trzymać to 50 minut + 3 tury terminacji. W najlepszym wypadku mecz kończy się Twoją wygraną, za którą otrzymujesz 3 punkty (2:0, 2:1 albo 1:0 dla Ciebie). Najgorszy scenariusz to przegrana, która skutkuje zeroma punktami na koncie. Remis jest bardzo kontrowersyjny, zawsze ktoś będzie niezadowolony. Podchodząc do stołu zawsze jeden z graczy jest tak zwanym faworytem, z różnych powodów. Najczęściej jest to po prostu talia. Każdy chce wygrać, ale gracz, który jest na gorszej pozycji będzie również zadowolony z remisu (1:1 albo 0:0 w przypadku „Intentional Draw”). Na koniec takiej gry obaj gracze otrzymują po 1 punkcie. 50 minut to mniej czasu, niż mogłoby się wydawać. Na dużych turniejach, kiedy dochodzi do spotkania dwóch bardzo dobrych graczy, często jesteśmy świadkami intensywnych, pełnych skupienia pojedynków. Niczym na turnieju szachowym. Nikt nie chce popełnić błędu, dokładnie analizując każde zagranie, ponieważ 1 potknięcie może skutkować przegrana. Nie należy jednak mylić tego typu gry z tak zwanym „slow play”, czy też „stallowania”. Terminy te oznaczają granie na czas w sytuacji, kiedy jesteśmy w lepszej pozycji niż nasz przeciwnik. Nikt nie każe Wam grać szybko, nad każdym zaganiem należy się zastanowić, ale jeżeli sytuacja na stole jest oczywista, a Wy pomimo to stracie kilkanaście sekund na jej przeanalizowanie to jest to po prostu nieuczciwe w stosunku do Waszego przeciwnika. Co więcej, jest to też niezgodne z zasadami turniejowymi i Fair Play, które są propagowane przez The Pokemon Company International.



Najodważniejszym przejawem umiejętności zarządzania czasem gry jest podjęcie decyzji o poddaniu gry. To bardzo ważne, aby znać możliwości swojej talii. Jeżeli wiesz, że deck Twojego przeciwnika jest szybszy, a Ty na dodatek masz „martwą rękę” to poddaj się. Jest duża szansa, że uda Ci się jeszcze skończyć 2 gry w czasie, jaki pozostał do końca rundy i wygrać cały mecz. Przeciągając agonię najprawdopodobniej odprowadzisz do remisu (o ile druga gra zakończy się Twoją wygraną). Z drugiej strony nie traktuj tego jako reguły. Jedna, albo dwie dodatkowe tury nie wpłyną za bardzo na zegar, a mogą wykłarać sytuację. Może odwrócić się ona o 180 stopni, odzyskasz kontrolę nad stołem i to Twój przeciwnik się podda? Staraj się jednak nie przeciągać decyzji o oddaniu gry. Niejednokrotnie, w szerszej perspektywie, może umożliwić Ci to wygranie rundy.

To tyle na dziś. Dzięki, że wytrwaliście do końca. Do napisania!

/Panda

[Napisz do Nas](#)

Szkółka Pokemon #3 – Pomóż swojemu szczęściu!

October 1, 2017

Kategorie: Artykuły, Poradniki



Cześć! Ile razy zdarzyło się Wam, że w kluczowym momencie, kiedy gra chyliła się już ku końcowi to nie mogliście dobrać tej jednej, kluczowej karty, aby wygrać? W dodatku Phantom Forces wyszła karta **Battle Compressor**, która miała kilka zastosowań. Najbardziej popularne było granie jej z Pokemonami, których siła ataku była uzależniona od zawartości naszego discardu: **Night March, Flareon**. Ale najpopularniejsze było inne, dużo ciekawsze zastosowanie. W tamtym okresie popularne było granie kilku różnych Supporterów w ilości po 1 sztuce, na przykład: **Xerosic, AZ**. W pierwszej turze zagrywało się Compressor, aby wyszukać i odrzucić te wszystkie Supportery + **Professora Sycamore**, albo **N'a** i potem przez całą grę zagrywało się na te karty **VS Seekery** w momencie, kiedy były najbardziej potrzebne. Była to bardzo ciekawa mechanika, która pozwalała z jednej strony odszukać potrzebne karty, a z drugiej pozbyć się z talii kart, które nie były potrzebne w danym pojedynku. Zostawały jedynie te użyteczne. Dzięki Battle Compressorowi mogliśmy zostawić w talii same ważne karty, ponieważ reszta trafiała do discardu.

Kiedy nowa osoba zaczyna grać w Pokemon Trading Card Game to zwraca uwagę na negatywne strony **Ultra Balla** albo Professora Sycamore związane z odrzucaniem kart z ręki. A przynajmniej to ona jest przekonana, że są to wady. Obie te karty są tak mocne, że wymagają efektów ubocznych, które w pewnym stopniu wprowadziłyby balans do rozgrywki. W idealnym scenariuszu odrzucać będziemy jedynie karty, które nie są nam w danej chwili potrzebne, albo chcemy mieć w discardzie. Wśród takich kart będzie na przykład **Enhanced Hammer** podczas gry na **Volcanion EX**, który zwykle nie gra żadnych kart Specjalnej Energii. W takiej grze jest on bezużyteczny, więc szukamy sposobu na pozbycie się go.

Wracając do meritum. Jak zwiększyć prawdopodobieństwo na dobranie karty, która jest potrzebna? Mając w pamięci to, co przeczytaliście do tej pory nie powinny was zdziwić te najpopularniejsze zagrania:

1. Odrzucenie dwóch kart przy pomocy Ultra Balla przed zaganiem N'a.
2. Wyszukanie niepotrzebnego Pokemon'a i pozbycie się go Sycamorem.
3. Zagranie jak największej ilości kart przed użyciem umiejętności Abyssal Hand naszego **Octillery**.



Podobnych scenariuszy jest nieskończoność wiele. Przed każdym zaganiem pamiętaj, że kolejność ma znaczenie. Oceń prawdopodobieństwo i wybierz mądrze. Mając na ręce karty: **Trainers' Mail** oraz **Acro Bike**, jeżeli szukasz Supportera to najpierw chcesz zagrać Acro Bike, a potem Maila. To pozwala na przeszukanie sześciu pierwszych kart z talii. Odwrotna kolejność otworzyłaby furtkę dla sytuacji, gdzie jedną z kart, która nie jest szukanym Supporterem widzimy dwukrotnie. Jeżeli szukasz Energii to zagranie najpierw Trainers' Maila pozwoli na wyciągnięcie jakiegoś Trainera z talii, co da troszkę większą szansę na dobranie tego, co jest nam potrzebne z Rowerka.

Wiesz już jak „zwiększyć swoje szczęście” w rozgrywce, ale czy jest sens polegać na tym, nawet wypracowanym, szczęściu? Jeżeli przystępując do rozgrywki nie ma wyraźnego faworyta (szanse na wygraną wynoszą 40-60% dla jednego, albo drugiego zawodnika) to wolisz polegać na swoich umiejętnościach. Musisz dobrze potasować swoją talię i uwierzyć w to, że wykonując dobre zagrania będziesz w stanie wypracować sobie przewagę. Jednakże czasem może dojść do sytuacji, w której nawet stosując się do wszystkiego, co opisałem powyżej szanse na Twoją wygraną są niewielkie. Nie pomoże solidne, ani bezbłędne granie, ani odchudzanie talii z niepotrzebnych kart, ponieważ statystyka jest po stronie przeciwnika i jest jakieś 80% szansy na to, że on wyjdzie zwycięsko z tego pojedynku. Takie sytuacje się zdarzają i należy do nich podejść indywidualnie. Przede wszystkim musisz się zastanowić, czy istnieje kombinacja kart, albo zagrań, które mogą dać Ci wygraną. Nie ważne, jak niedorzeczna by to było – spróbuj. Nawet, jeżeli byłoby to coś w stylu zagrania N'a, zredukowania ręki przeciwnika do 1 karty, a samemu dobrania 6 w poszukiwaniu 1 ognistej energii i 3 **Max Elixirów**, żeby naładować **Ho-Oha GX** to spróbuj. Mówią, że im większe ryzyko podejmiesz, tym większej nagrody możesz się spodziewać. Nie twierdzę jednak, że zawsze powinno się ryzykować. Jestem zwolennikiem solidnych zagrań opartych na przeanalizowaniu stanu „na stole”.

[Napisz do Nas](#)

Ważnym elementem takich odważnych, często niebezpiecznych zagrań jest odpowiedni wybór Supportera do zagrania. Pytanie, czy użyć karty dobierającej takiej jak Professor Sycamore, albo N, czy wykorzystać **Delinuenta**, **Skyle**, **Pokemon Center Lady**, albo **Guzmę**. Czasami odpowiedź jest oczywista: Guzma zapewniający zwycięstwo, albo Professor Sycamore w sytuacji, gdy potrzebujemy energię mając 8 kart w talii, a w tym 3 energie. Aby podjąć poprawną decyzję bardzo często trzeba „wykroczyć” poza obecną turę. Jeżeli przegrywasz w prizeach, a sytuacja na stole też nie jest ciekawa to musisz odpowiedzieć sobie na pytanie: „Po co grasz?”. Po to aby wygrać, czy po to, żeby nie przegrać? Nie zawsze musisz ślepo atakować aktywnego Pokemonę przeciwnika. Czasem zagranie Guzmy na bezużytecznego Pokemonę i umiejętne pasowanie (oddawanie tury) bez ataku mogą doprowadzić do sytuacji, kiedy ustabilizujesz swoją sytuację i będziesz mógł znów walczyć. Problem umiejscowionego oddawania tury uderzył mocno w naszą karciankę wraz z wyjściem **Taurosa GX**. Pokemon ten wymusza granie naokoło ataków Rage oraz Mad Bull GX. Wielu nowych graczy nie zdaje sobie z tego sprawy, ale nie ma takiej potrzeby, aby atakować co turę wszystkim, co się ma. Czasem można manipulować swoimi obrażeniami tak, aby w następnej turze Tauros nie był w stanie Cię znokautować.

Wyobraźcie sobie, że gracie na przeciwnika, który w discardzie ma 3 Guzmy, 2 **Field Blowers** oraz 4 Dark Energie. Na stole 2 **Darkraie EX** po 2 energie każdy oraz dodatkowe 7 dodatkowych rozłożonych pod innymi Pokemonami. Na jego Benchu znajduje się Oranguru z podłożonym **Exp. Share** i bez energii. Jeżeli widzisz, że Twojemu przeciwnikowi wystarczy tylko 1 atak do wygrania to rozsądny posunięciem będzie podjęcie niewielkiego ryzyka i zagranie Guzmy na tego Oranguru. Jest bardzo duża szansa, że nie będzie miał on jak go wycofać i jeżeli ma mniej kart w talii niż ty, to się przewinie przed Tobą. O ile stallowanie gry poprzez powolne zagrywanie kart jest bardzo niekulturalne i powinno się z tym walczyć to umiejętnie przeciąganie rozgrywki poprzez zagrania takie jak to opisane powyżej często może zaważyć o rezultacie meczu.

To tyle na dziś. Dzięki, że wytrwaliście do końca. Jeżeli są tematy, które waszym zdaniem wymagają omówienia to dajcie znać.

Do napisania!

/Panda



[Napisz do Nas](#)

Szkółka Pokemon #4 – Moje słabości!

October 7, 2017

Kategorie: Artykuły, Poradniki



Witam Was w kolejnej części Szkółki Pokemon! Serii artykułów, w której staram się skierować Wasz wzrok na inne aspekty gry turniejowej, niż samo wykładanie kartoników z ręki. 😊

W tej części skupię się na słabościach i o tym jak z nimi walczyć. Na swoim przykładzie opiszę na czym polegają moje słabości i jak staram się grać naokoło nich. Ważne jest to, aby je poprawnie zidentyfikować, ponieważ człowiek najlepiej uczy się na swoich błędach. Nawet coś błahego jak poświęcenie chwili po zakończeniu gry i zadanie sobie pytanie „Dlaczego przegrałem/am?” może dać duże korzyści. Nieraz spojrzenie na nasze zagrania z innej perspektywy pozwala rzucić nowe światło na naszą talię i to, jak nią gramy. Możecie po meczu spytać się Waszego przeciwnika, co zrobiłby inaczej, gdyby znajdował się na Waszym miejscu. Moja przygoda z grami karcianymi zaczęła się 15 lat temu i w tym okresie wielokrotnie pytałem po grze mojego przeciwnika, które zagranie w moim wykonaniu uważały za najsłabsze. Warto też samemu się nad tym zastanowić.

Dwie największe słabości, jakie byłem w stanie zidentyfikować u siebie są ze sobą ściśle związane: tendencja do szybkiego zmęczenia się, zwłaszcza podczas długich turniejów prowadząca do spadku koncentracji. W wyniku tego bardzo często zdarza mi się pomylić przy liczeniu obrażeń, kart w discardzie, albo po prostu zagrać kartę bez zastanowienia się.

Podzielę się z Wami moimi przemyśleniami dotyczącymi zmęczenia. Co zrobić, aby po 4-5 rundzie dużego turnieju takiego jak League Cup czy Regionalsy cały czas być skoncentrowanym i grać na „najwyższych obrotach”?

1. Śniadanie jest najważniejszym posiłkiem w ciągu dnia. Nie możesz się „przejeść”, ale jednocześnie musisz dostarczyć do swojego organizmu dużo wartości energetycznych. Zwróć uwagę na ilość spożytego pokarmu. Jeżeli zjesz za dużo to na początku turnieju możesz czuć się senny, zmęczony. To fatalny start. Spróbuj jajek, białego sera, może owoców. Banany to dobry wybór zarówno przed turniejem, jak i w trakcie. Zapewniają uczucie sytości, a nie przejedzenia.
2. Pij dużo wody. Może zabrzmić to zabawnie, ale wyrobi to w Tobie nawyk chodzenia do toalety pomiędzy rundami. Dzięki temu nie doprowadzisz do sytuacji, w której pęcherz zacznie Cię boleć w połowie rozgrywki. Co więcej, będziesz w stanie kontrolować temperaturę swojego ciała. Nie chcesz się przegrzać, bo to prowadzi do przedwczesnego zmęczenia.
3. Kofeina i cukier pomagają. Nie przepadam za bardzo za kawą i napojami energetycznymi, ale ostatni Ogólnopolski Turniej Pokemon pokazał mi, że „energetyki działają”. Odgoniły zmęczenie i pomogły mi oszukać organizm, dzięki czemu byłem w stanie skończyć cały turniej i nie przysnąć. Pamiętajcie, że kofeina działa efektywnie w małych ilościach i dopiero po 30-40 minutach. Nie pijcie jej za często, a jedynie pod koniec turnieju.
4. Guma do żucia. To może zabrzmić zabawnie, ale Piterr poruszał już tą kwestię w swoim przewodniku turniejowym. Pomaga ona się skupić. Podobny efekt będą miały jakieś lekkie przekąski.



Spadek koncentracji skutkuje błędym liczeniem obrażeń oraz straceniem tak zwanego „board awareness”. To drugie to po prostu świadomość tego, co dzieje się na stole, umiejętność wyłapywania szczegółów i pamiętania o nich. Bardzo często łapię się na tym, że nie uwzględniam jakiejś karty i przez to nie jestem w stanie przewidzieć zagrania przeciwnika. Może to być na przykład **Fighting Fury Belt** ukryty pod jednym z **Turtonatorów GX** na benchu. Obecność tego Toola sprawia, że Turtonator nagle zaczyna nokautować naszego **Tapu Lele GX** jednym atakiem, bez potrzeby używania umiejętności Steam Up **Volcaniona EX**. Zagrywanie **Ultra Balla** po Pokemona znajdującego się w discardzie to również norma. Czy zdarzało się Wam zagrać **Shaymina EX** albo Tapu Lele GX, kiedy przeciwnik miał na stole **Garbodora BKP** z podłożonym Tooliem? To wszystko spowodowane jest utratą koncentracji oraz pośpiechem.

[Napisz do Nas](#)

Zauważylem, że próba „wyeliminowania rozpraszańca” podczas gry działa na mnie bardzo pozytywnie. Staram się skupić jedynie na tym, co mam przed sobą, na stole. Obserwuję każdy ruch mojego przeciwnika i analizuję go. To bardzo pomaga wyrobić dobre nawyki. Zdarza się, że gracze stosują „skróty myślowe” – zagranie Ultra Balla po **Brigette** z pominięciem Tapu Lele GX. Pełne skupienie pomaga wyłapywać takie rzeczy zarówno po swojej stronie, jak i przeciwnika. Nie ma pośpiechu. zobaczenie, co robi gracz po drugiej stronie i dopiero wtedy reagujcie. Czy zdarzało się Wam kiedyś, że przeciwnik zagrał **VS Seekera**, aby podnieść **N'a** w swoim discardzie, a Wy z rozpetto wtasowaliście rękę do talii? Przecież nie deklarował zagrania. Zawsze poczekajcie, aż gracz „aktywny” sam wypełni wszystkie warunki napisane na zagrywanej przez siebie karcie i dopiero wtedy wykonujcie swoją część. Dobrym nawykiem przy zagraniu **N'a** jest powiedzenie na głos ile kart sami dobieracie, i ile powinien dobrać przeciwnik. On może w takiej sytuacji przytaknąć dając Wam do zrozumienia, że wszystko się zgadza. Unikniecie w ten sposób nieporozumień. Pamiętajcie, że w interesie obu graczy jest pilnowanie zasad, przebiegu rozgrywki oraz efektów kart.

To tyle na dziś. Dziękuję za wytrwanie do końca i do napisania!

/Panda

[Napisz do Nas](#)

Pokemon SM5 – Ultra Prism

December 13, 2017

Kategorie: News



Firma Pokémon Company International zapowiedziała, na dzień 2 lutego 2018, premierę nowego rozszerzenia Gry karcianej *Sun & Moon—Ultra Prism*.

Nawiązując do narracji niedawno wprowadzonych na rynek gier wideo, *Pokémon Ultra Sun* i *Pokémon Ultra Moon*, najnowsze rozszerzenie gry karcianej Pokémon TCG dotyczy alternatywnej wersji Sinnoh – jednego z równoległych odmiennych regionów, do których gracze mogą dotrzeć podróżując przez Ultra Wormhole.

Konsekwencją wprowadzenia kart Prism Star do *Sun & Moon—Ultra Prism* w grze karcianej Pokémon TCG będzie nowa strategia prowadzenia rozgrywki. Mogą one sporo namieszać. Wszystkie zostały przez nas przedstawione na naszym fanpage na facebooku, do którego odsyłamy: [Darkrai](#), [Super Boost Energy](#), [Giratina](#), [Cyrus](#), [Lunala](#) oraz [Solgaleo](#). Mechanika Prism Star sprawia, że gracz może włożyć do talii tylko 1 kartę z tą samą nazwą do talii. W przypadku normalnych kart są to cztery sztuki.

Rozszerzenie *Sun & Moon—Ultra Prism* będzie zawierało:

- Ponad 150 kart, w tym:
 - 6 kart Prism Star
 - 5 Ultra Beasts
 - 18 kart full-art
- Zestawy Booster będą zawierały:
 - 10 kart, w tym co najmniej 1 rzadką lub ultra rzadką i dodatkowo podstawową kartę Energii.

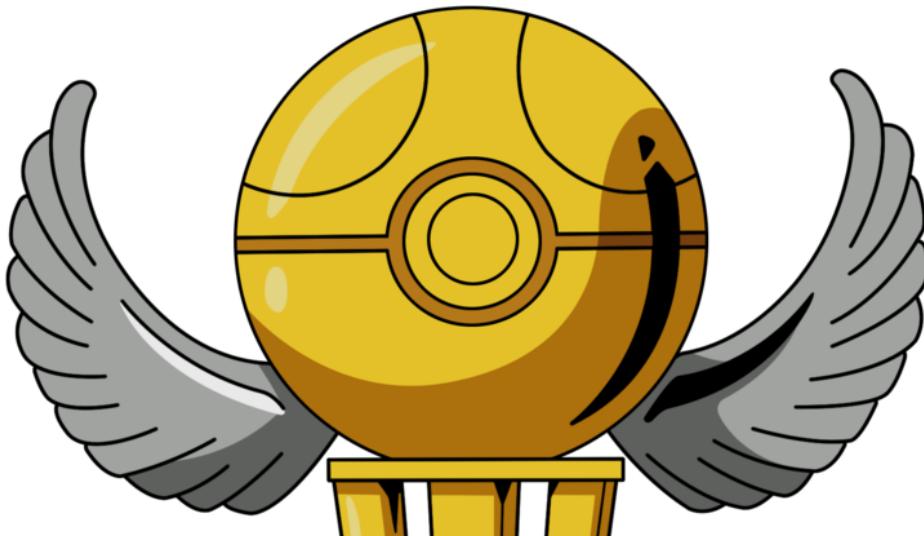
Więcej informacji na temat rozszerzenia *Sun & Moon—Ultra Prism* można znaleźć na www.pokemon.co.uk/TCG.

[Napisz do Nas](#)

Cracow Crew Cup #1

January 18, 2018

Kategorie: News



Zakończył się pierwszy organizowany przez nas turniej Pokemon TCG Online. Dziękujemy wam za udział i wyrozumiałość. mamy nadzieję, że pomimo paru małych „zgrzytów” dobrze się bawiliście. Przy waszej pomocy udało się nam znaleźć błędy w ustawieniach oraz w samych wtyczkach, dzięki czemu większość została wyeliminowana poprzez instalację innych addonów lub dostosowanie ustawień. Problemem, jakiego nie udało się pozbyć jest wtyczka „challonge”, która pozwala na rejestrację na turniej z poziomu naszej strony, ale zgłaszanie wyników wykracza poza jej możliwości. W tej kwestii strona challonge.com jest nie do zastąpienia (co prawdopodobnie było zamysłem twórców).

Jeszcze raz dziękujemy wam za udział oraz pomoc w znalezieniu błędów. Mamy nadzieję, że dobrze się bawiliście i weźmiecie udział w następnych edycjach. Gratulacje należą się całemu top 4, a w szczególności Adriank1, który wygrał turniej. Na stałe wpisał się w naszą historię, to w końcu pierwsza edycja. 😊

Wyniki swissa, top 4 oraz decklisty graczy z top 4 znajdziecie poniżej.

lp	Nick	PTCGO	Wynik
1.	Gepir	Gepird	4-0-0
2.	Adriank1	betonbeton	3-1-0
3.	Poranny_Blask	Poranny_Blask	3-1-0
4.	szymon_przybyl	SzymonPrzybyl	3-1-0
5.	prosiaczek150	prosiaczek150	2-2-0
6.	Manchox	M4nchox	2-2-0
7.	Dylan2362	Hooke55	2-2-0
8.	Anders97	Sebio97	2-2-0
9.	arturomod	arturomod	2-2-0
10.	Matilol	Matilol	1-2-1
11.	seba0333	seba0333	1-3-0
12.	Piterr	Piterr	1-3-0
13.	Erpeg	Erpeg	1-3-0
14.	MichałSlusarczyk	misiekmisiek	0-3-1

[Top4:](#)

[Napisz do Nas](#)

Gepir

szymon_przybyl

2:1

Adriank1

Poranny_Blask

2:1

Final:

Gepir

Adriank1

0:2

Decklisty:

Poranny_Blask

##Pokémon – 18

- * 2 Eevee SUM 101
- * 2 Sylveon-GX GRI 140
- * 4 Ralts BUS 91
- * 3 Gardevoir-GX BUS 140
- * 1 Gallade BKT 84
- * 2 Kirlia BKT 69
- * 2 Tapu Lele-GX GRI 137
- * 1 Remoraid BKT 32
- * 1 Octillery BKT 33

##Trainer Cards – 30

- * 4 Rare Candy SUM 129
- * 3 Professor Sycamore BKP 107
- * 1 Super Rod NVI 95
- * 2 Brigitte BKT 134
- * 2 Field Blower GRI 125
- * 4 Guzma BUS 115
- * 4 Ultra Ball SUM 135
- * 2 Parallel City BKT 145
- * 4 N FCO 105
- * 2 Choice Band GRI 121
- * 2 Max Potion BKP 103

##Energy – 12

- * 4 Double Colorless Energy EVO 90
- * 8 Fairy Energy XYEnergy 2

Total Cards – 60

Gepir

Pokémon – 14

- * 3 Buzzwole-GX CIN 57
- * 1 Espeon-EX BKP 52
- * 2 Tapu Lele-GX GRI 60
- * 4 Trubbish BKP 56

[Napisz do Nas](#)

2/2/22, 12:38 PM

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish...

- * 2 Garbodor GRI 51
- * 2 Garbodor BKP 57

##Trainer Cards – 35

- * 1 Rescue Stretcher GRI 130
- * 4 N PR-BLW BW100
- * 4 Ultra Ball DEX 102
- * 1 Lillie SUM 122
- * 3 Acerola BUS 112
- * 1 Brigitte BKT 134
- * 3 Guzma BUS 115
- * 2 Fighting Fury Belt BKP 99
- * 2 Enhanced Hammer GRI 124
- * 2 Parallel City BKT 145
- * 2 Choice Band GRI 121
- * 2 Field Blower GRI 125
- * 4 Float Stone BKT 137
- * 4 Professor Sycamore PHF 101

##Energy – 11

- * 4 Rainbow Energy SUM 137
- * 4 Strong Energy FFI 104
- * 3 Fighting Energy BLWEnergy 3

Total Cards – 60

Adriank1

Pokémon – 18

- * 4 Zorua SLG 52
- * 1 Zoroark BKT 91
- * 3 Zoroark-GX SLG 53
- * 3 Rockruff TK-Lycanroc 14
- * 2 Lycanroc-GX GRI 74
- * 1 Giratina PR-XY XY184
- * 1 Mew-EX LTR 139
- * 3 Tapu Lele-GX GRI 60

##Trainer Cards – 33

- * 1 Rescue Stretcher GRI 130
- * 1 Acerola BUS 112
- * 4 Puzzle of Time BKP 109
- * 3 Brigitte BKT 134
- * 2 Field Blower GRI 125
- * 2 Guzma BUS 115
- * 2 Enhanced Hammer GRI 124
- * 2 Float Stone PLF 99
- * 4 N FCO 105
- * 1 Mallow GRI 127
- * 2 Choice Band GRI 121
- * 1 Multi Switch GRI 129
- * 4 Ultra Ball FCO 113

Napisz do Nas

* 2 Professor Sycamore PHF 101

* 2 Professor Kukui SUM 128

##Energy – 9

* 3 Strong Energy FFI 104

* 2 Fighting Energy 6

* 4 Double Colorless Energy SUM 136

Total Cards – 60

SzymonPrzybyl

##Pokémon – 6

* 2 Hoopa SLG 55

* 4 Wobbuffet GEN 111

##Trainer Cards – 54

* 4 Lusamine CIN 96

* 2 Mount Lanakila BUS 118

* 2 Skyla BCR 134

* 4 Crushing Hammer EPO 92

* 2 Rescue Stretcher GRI 130

* 2 Team Skull Grunt SUM 133

* 1 Gladion CIN 95

* 1 Acerola BUS 112

* 4 Team Flare Grunt XY 129

* 4 Nest Ball SUM 123

* 4 Puzzle of Time BKP 109

* 1 Plumeria BUS 145

* 2 Field Blower GRI 125

* 2 Guzma BUS 115

* 4 Fighting Fury Belt BKP 99

* 3 Counter Catcher CIN 91

* 4 N FCO 105

* 4 Enhanced Hammer PHF 94

* 4 Team Rocket's Handiwork FCO 112

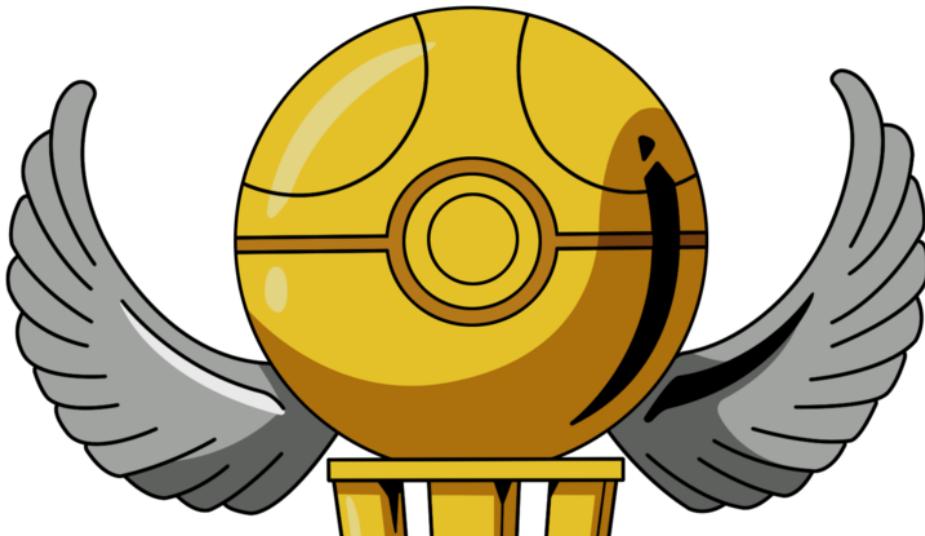
##Energy – 0

Total Cards – 60

Cracow Crew Cup #2

February 8, 2018

Kategorie: News



Drugi turniej Cracow Crew Cup za nami. Ze względu na niewielką liczbę uczestników rozegrane zostały 3 rundy swissa, a kody na boostery z najnowszego dodatku, Ultra Prism, trafiły do wszystkich. O ilości kodów decydowało zajęte miejsce. Gratulujemy **Arturomodowi**, który okazał się bezkonkurencyjny. Greninja ciągle mocna. 😊

Wyniki swissa znajdziecie poniżej.

lp	Nick	PTCGO	Wynik
1.	arturomod	arturomod	3-0-0
2.	Piterr	Piterr	1-1-0
3.	Poranny_Blask	Poranny_Blask	1-1-0
4.	MichałSlusarczyk	misiekmisiek	1-2-0
5.	szymon_przybyl	SzymonPrzybyl	0-2-0

Talia Artura:

##Pokémon – 19

- * 1 Tapu Lele-GX GRI 60
- * 4 Froakie BKP 38
- * 1 Staryu BKP 25
- * 1 Tapu Fini-GX BUS 39
- * 4 Frogadier BKP 39
- * 1 Starmie EVO 31
- * 4 Greninja BKP 40
- * 3 Greninja BREAK BKP 41

##Trainer Cards – 31

- * 3 Brooklet Hill GRI 120
- * 1 Rescue Stretcher GRI 130
- * 1 Lillie SUM 122
- * 1 Super Rod BKT 149
- * 4 Professor Sycamore BKP 107

[Napisz do Nas](#)

* 4 Evosoda XY 116
* 2 Skyla BKT 148
* 2 Field Blower GRI 125
* 4 N NVI 92
* 3 Enhanced Hammer GRI 124
* 2 Choice Band GRI 121
* 4 Ultra Ball FCO 113

##Energy – 10

* 6 Water Energy 3
* 4 Splash Energy BKP 113

Total Cards – 60

Regionalsy w Lipsku oczami Matilola

February 10, 2018

Kategorie: Artykuły



Cześć wszystkim, z tej strony Matilol, a oto mój raport z ostatnich europejskich regionalsów, które miały miejsce w tym roku na Dreamhacku w Lipsku.

Do turnieju starałem się trenować całkiem sporo. To już prawie półmetek sezonu, a mi nadal brakowało niemal 200 punktów rankingowych. Szybki przegląd mety utwierdził mnie w przekonaniu, że najlepszą talią pozostanie Zoroark GX w dwóch wariantach – Lycanroc GX lub Golisopod GX jako partnerzy. I ja nie przeszedłem obojętnie obok potężnej przewagi w kartach, jaką daje nam Ability Trade. To właśnie od czarnego lisa rozpoczęłem składanie decku. Nie postawiłem jednak na żadnego z wyżej wymienionych pokemonów. Zainspirowany jedną decklistą z TOP32 Memphis oraz TOP64 w Londynie, wybrałem Buzzwola GX. Zalety robala to przede wszystkim rajd po podstawkach Zoroarka, Gardevoira i innych silnych GX Stage'ów, oraz obijanie dwóch pokemonów naraz. Buzzwole, mający 190 HP jest ciężki do oneshota, dlatego w trakcie „wojen Aceroli” z innymi wariantami Zoroarków zawsze te 30 obrażeń w ławkę pozostanie. Pozwala to zbijać takie pokemony jak Tapu Lele GX czy Volcanion EX atakiem Zoroarka na jeden cios (Damage cap 150). Minusy tej kombinacji to Buzzwole przeciwnika które ładują się szybciej dzięki Max Elixiron, oraz Greninja która łatwo daje sobie radę grając Enhanced Hammery i mając Ability locka. Zdecydowałem się na dwa techy: odpowiednio Mew EX oraz Giratina Promo. Obie te karty dawały mi outy na oba słabe matchupy co znacznie zwiększało szanse na zwycięstwo. Nie postawiłem na nic co pomagało mi na mill decki, więc brałem jedną porażkę z tego typu taliami w ciemno licząc też na stabsze rozdanie u przeciwników. Finalna decklista wyglądała tak:

##Pokémon – 19

* 4 Zorua SLG

* 1 Zoroark BKT

* 4 Zoroark-GX SLG

[Napisz do Nas](#)

* 3 Buzzwole-GX CIN

* 1 Rockruff PR-SM

* 1 Lycanroc-GX GRI

* 1 Giratina PR-XY

* 1 Mew-EX LTR

* 3 Tapu Lele-GX GRI

##Trainer Cards – 31

* 2 Enhanced Hammer

* 4 Ultra Ball

* 4 N

* 3 Acerola

* 1 Professor Sycamore

* 4 Puzzle of Time

* 2 Brigitte

* 2 Field Blower

* 3 Guzma

* 1 Olivia

* 3 Choice Band

* 1 Float Stone

* 1 Professor Kukui

##Energy – 10

* 4 Strong Energy

* 2 Fighting Energy

* 4 Double Colorless Energy

Zdecydowałem jednak na 1-1 Lycanroca, żeby mieć dostęp do jakiegoś GX ataku (Absorption GX Buzzwola zdarzał się, ale bez żadnej akceleracji na pewno nie co grę), oraz ability jest bardzo korzystne dla głównego kombo decku, czyli wyciągnięcie Lele po ostatnie dwie nagrody, Kukui, Choice Band i pełny bench Zoroarkiem, najczęściej przy pomocy 2x Puzzle of Time. Z ciekawostek wymieniłem jedną Brigitte na Olivię. Na 200 sparingów talią pamiętam tylko 2 sytuacje, że otworzyłem z Olivią chcąc dograć Brigitte. Olivia jest świetna w drugiej turze wyciągając dwa Zoroarki GXy przyspieszając znacznie rozstaw, lub kombinację z Lycanrokiem dając pseudo Lysandra. Ludzie głównie się z niej śmiali, ale na pewno jej topdeck dał mi jedno zwycięstwo na regio ;). Raz nawet użyłem po nią Puzzla! Pozostałe karty dosyć klasyczne, więc od razu przejdę do meczyków:

Runda 1 vs Seb Symonds (Zoroark/Golisopod)

Popularny i przy tym bardzo dobry Brytyjczyk, więc od początku nie było za łatwo. Seb grał Mewtwo EVO, który okazał się niezły wyborem na Buzzwola. Pierwszy mecz zaczął i znokautował mi Zorę na benchu po Guzmie Golisopodem. Jako że ja nie rozpoczęłem z Brigitte, to została mi jedna. Golisopod dostał w mojej pierwszej turze Jet Punchem za 30, więc zdecydowałem się na ryzykownego Zoroarka BKT który oddał od razu,

[Napisz do Nas](#)

dobijając za 190 z jego pełnym benchem. Niestety z mojego Sycamora nie trafiłem żadnej dodatkowej Zoruy. Sebowi udało się oddać mojemu Zoroarkowi za 100 i wyszedł na remis, a ja byłem mocno w plecy. Missiąłem dwie tury później DCE, więc poddałem 1 mecz. Drugi mecz już dużo lepiej, 1 tura Brigette 2 Olivia i tak zalety mojej talii wyszły na wierzch – bitwa Aceroli, ale to ja zostawiałem 30 na benchu na kluczowe nokauty. Mimo wszystko idealna gra zasobami Seba doprowadziła do sytuacji, że turę przed porażką z pustym deckiem dogrywam pozostałe dwa Puzzle po dwa basici, i dobijam ostatnim Guzmą nadszarpięte Lele przeciwnika za 150. Na trzecią grę zostało nam 5 minut, więc po Brigette z obu stron w 1 turze nie skończyliśmy.

0-0-1

Runda 2 vs X (Zoroark/Golisopod)

Kolejny użytkownik Zoropoda nie postawił już takiej presji jak wcześniejszy. Buzzwole zebrał chyba z 10 nagród w obu meczach, opponent miał problem z postawieniem większej ilości Zoroarków przez co Zoruy były łatwymi nagrodami. Dochodziło też do oneshotów z pierwszego ataku Buzzwola na Zoroarkach przy pomocy Kukuia co już w ogóle przypieczętowało zwycięstwo. W drugim meczu pamiętam że przeciwnik próbował mnie flying flipować z Tapu Koko, ale dopiero 3 takie rajdy dawały mu jakąkolwiek matematykę, a na tyle mu nie pozwoliłem.

1-0-1

Runda 3 vs Magnus Hagen (Zoroark/Golisopod)

Norweg, kolega Torda, ktoś mi nagadał że gość był w TOP8 Londynu, ale to chyba inny Magnus :). Pierwszy mecz modelowo Buzzwole w early i szybki scoop Magnusa. Drugi mecz miałem spory deadhand, co nie przeszkodziło mi zebrać 3 nagrody w 2 pierwsze tury :O. W 1 musiałem grać Kukuia co pozwoliło mi ubić Wimpoda Buzzwolem ze Strong Energią. Guzmem z nagród zagrałem na Zorę i dobilem tak inną wychodząc za 3-0 nie mając nic na stole. Sprizowałem wszystkie Guzmy w tym meczu, a jako że branie nagród to był mój jedyny draw w tym meczu, to do końca miałem szansę. Ostatecznie chciałem zablefować deadhand, ale Magnus świetnie odczytał mojego Jet puncha w Tapu Koko (Lycanroc z Ultra Balla dobijał go za 100 po ostatnią nagrodę) i zNował mnie na jedną kartę. Dostałem jeszcze z topa Acerolę ale uderzonego Tapu Lele GX nic już nie było w stanie uratować. Trzeci mecz się nie odbył przez czas.

1-0-2

Runda 4 vs Erik Gunnarsson (chyba) (Gardevoir GX)

Pierwszy mecz bardzo bliski, szybko zacząłem Buzzem i wyszedłem na prowadzenie zbijając Alolan Vulpixa, ale Erik świetnie postawił na dwa Gallade które przeżerały się przez moich attackerów. Sytuacja na koniec, miałem prza do końca i podwójne puzzle na Mew EX zabijały po Galladę przeciwnika jego własnym atakiem po weaknessie. Niestety po 3 Trade'ach i skracaniu decku Ultra Ballami i Tapu Lele, missiąłem jednego z nadal 3 pozostałych puzzli zostawiając około 10 kartowy deck. Procentowo wyszło 17%...

Drugi mecz bliźniaczy, jednak ja walczyłem już tylko o remis. Przeciwnik wyptynał po świetnym Twilighcie, który wtasował mu za dużo outów do decku i udało mu się wysadzić Zoroarka GX za same Fairy Energie, chociaż do końca czekałem z Enhanced Hammerami. Zabrakło jednej tury.

1-1-2

Runda 5 vs Francuz (Volcanion EX)

Oba mecze były bardzo ciekawe. W pierwszym miałem świetny rozstaw (3 Zoroarki GX i Buzzwole z 2 energiami w T2), przez co przeciwnik nie był w stanie mnie dogonić. Przeciwnik nie poddawał się i walka była wyrównana niemal do samego końca. Drugi mecz to absolutna parodia. Do teraz pamiętam startowy hand – 2x Zorua, Puzzle, i 4 DCE. Tak, dokładnie 4. Puzzle na topdecku ukazały tylko Ultra Balla więc musiałem ratować się przed porażką i rzuciłem najdroższego UB w życiu z dwoma DCE. Do końca myślałem że przegram, ale z N na 2 ztopdeckowałem Olivię, która uratowała Rockruffa od nokautu przez ewolucję, oraz zabiłem Oranguru co nie pozwoliło przeciwnikowi na dobranie kart po steam upie. Dwa Trade'y, Guzma i dobijam jakiegoś baby Volka po 2-0.

2-1-2

[Napisz do Nas](#)

Runda 6 vs Francuz.v2 (Volcanion EX)

Tutaj dużo starszy przeciwnik od poprzedniego, śmieszna sytuacja wynikła w 1 meczu kiedy przeciwnik dobrał 7 kart z Elixira i dopiero wtedy trafił energię. Postąpił jednak bardzo fair play, bo sprawdził drugi raz, przyznał się do błędu i łamany angielskim dał mi jasno do zrozumienia że się pomylił. Znowu fajny rozstaw z mojej strony (4x Trade i Scortched Earth przeciwnika w jednej turze OP), ale muszę przyznać że miałem łatwiej, ponieważ przez oba mecze oponent nie dał rady dograć Kiawe w T1 i missnął prawie wszystkie Elixiry co wydaje mi się niesamowite w Volku. W drugim meczu był taki moment, że miałem 22 karty na ręce, przez co prawie wziąłem deck do ręki, ponieważ był naturalnie dużo mniejszy. Ogólnie tldr, obijanie Buzzem, dobijanie Lycanem i Zoroarkami, 2-0.

3-1-2

Runda 7 vs Filip Kawardzikis (Sylveon GX Mill)

Polak rodak, nie byłem zbyt szczęśliwy, bo obok siedział jeszcze Piterr z Bulbinem, którzy mieli ten sam wynik. Ogólnie tak jak napisałem powyżej, na mille nie miałem absolutnie żadnych szans, chociaż był moment że wyewoluowałem Filipa, który miał tylko jednego Sylveona i Talonflama. Udało mu się jednak dobrać drugiego Bodybuilding Dumbbells (pierwszego zdmuchnąłem), więc wytankował mój drugi atak i uleczył się Acerolą. W całej serii nie wydarzyło się już absolutnie nic, więc poddałem oba mecze i z niesmakiem starałem się skupić przed pozostałymi rundami.

3-2-2

Runda 8 vs Anonim z Azji (Gardevoir GX)

Pierwszy mecz to Brigette z topa, co pozwoliło mi na błyskawiczny rozstaw. Jedynego Gardevoir wysadziłem GX atakiem Buzzwola, co pozwoliło na wygraną. Drugi to znowu Brigette, ale przeciwnik nie pozostawał dłużny i dwa Gallade mnie zamiotły. Trzecią grę graliśmy na pełnym turbo, bo zostało 13 minut do końca. Początkowa wymiana dla mnie, na przy przegrywałem, ale attackerów miałem więcej i to właśnie dlatego wymiany w stylu Mew EX za Gallade były dla mnie korzystne. Przeciwnik na koniec wyeNował mnie na dwie karty, ale z dwóch pozostałych Trade'ów + topdecka (znowu) dobrąłem kombinację 5 kart (Kukui, Lycanroc GX, DCE i dwa Puzzle po dwa basici) i wybrałem Lele z bencha dobijając je za 170 przy pomocy Riotous Beating. Przeciwnik przyznał razem ze mną, że dobrąłem jak szmatę. Nie był z tego tytułu zły – wróciło do mnie szczęście z pierwszego meczu z Gardevoirem. Jeszcze jedna wygrana i TOP64!

4-2-2

Runda 9 vs Solfrid Haland (Buzzwole GX/Lycanroc GX)

Norweżka grała klasycznym Buzzwolem na Brooklet Hillach, co oznaczało jeden z moich słabszych matchupów. Maksymalna koncentracja mimo głębokiego dekoltu przeciwniczki i gramy. Pierwszy mecz rozdała po jednej energii Buzzom i obijała mnie Jet Punchami starając się wybijać Zoruy i grać dookoła Mew EX. Ja naładowałem w 3 tury swojego Buzzwola i dzięki zabitemu Remoraidowi pozwalało mi na dwa duże nokauty, nie dostając zwrotu od MaxElixiowanego przeciwnika. Szybko poddała, żeby zdążyć wygrać dwie następne gry. Kolejny mecz to martwa ręka Solfrid, co pozwoliło mi zbudować niezły stół (Lycanroc i Mew z jedną energią) i obojętnie co by się stało powiniennem był wygrać wymiany. Okazało się jednak, że przeciwniczka biorąc pierwsze przy zorientowała się że cały mecz miała rozłożone 7 nagród. Niestety dla niej skończyło się to gamelossem i serią dla mnie.

5-2-2

Skończyłem na 59 miejscu, 50 CP i połową boxa z Crimson Invasion. Pulle były przyzwoite: Rainbow Rare Alolan Exeggutor GX (czyli "Złota palma z Cannes") i dwie Kartany GX. Jestem bardzo zadowolony z wyniku. Podziękowania należą się dla moich wszystkich sparingpartnerów oraz całej ekipie Pierogues. 115/250, Worldsy już bliżej :).

Dzięki za przeczytanie,

[Napisz do Nas](#)

2/2/22, 12:38 PM

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish...

pozdrawiam Mati.

Napisz do Nas

cracowcrew.pl/?format=pdf&post-type=post&order-date=asc&order-menu=asc&statuses%5B%5D=publish&dates%5Baft... 170/175

Manchox wraca do gry – Regionalsy w Malmo

February 25, 2018

Kategorie: Artykuły



Witam, z tej strony Manchox.

Po długiej przerwie od Pokemonów postanowiłem wrócić do gry i wybrałem sobie na powrót Regionalsy w Malmo. Moim partnerem podróży był Arturomod któremu dziękuje za bycie niczym małe biuro turystyczne J oraz za pomoc w wyborze talii, którą poszło mi całkiem przyzwoicie jak na gracza który nie grał w karty dwa lata.

Talię, którą wybrałem był standardowy Espeon GX/Garbodor:

Pokemon (18)

4 Eevee

3 Espeon-GX

2 Garbodor

2 Garbodor

3 Tapu Lele-GX

4 Trubbish

Trainer (30)

2 Brigitte

4 Choice Band

2 Field Blower

4 Float Stone

3 Guzma

4 N

1 Parallel City

4 Professor Sycamore

2 Rescue Stretcher

4 Ultra Ball

Energy (12)

4 Double Colorless Energy

[Napisz do Nas](#)



Wcześniej miałem złożony wariant z Drampa GX, ale Artur przekonał mnie, że na Buzzwole GX dużo lepszy będzie Espeon GX. Wyruszyłem więc z Białegostoku w podróż do Malmö. Po drodze zahaczyłem o Warszawę, gdzie spotykałem wspomnianego Artura, krótki nocleg u Filipa i parę sparingów przed wylotem na jego Sylveona GX, z którym przegrałem dwa razy. Wskoczyliśmy do ubera i pojechaliśmy zgarnąć resztę ekipy. W Szwecji z lotniska odebrał nas przemiły pan Bogdan w discopolo busie i zawiózł nas na miejsce rozgrywek w Amiralen. Po checkinie spotkaliśmy się z resztą ekipy, trzema muszkieterami z Wrocławia – Piterrem, Gepird'em i Bulbinkiem. Szybkie zakupy i zaczęliśmy granie!

G1 Dusk Mane Nekrozoma GX/Magnezone WW

Pierwszą grę lekko podenerwowany grałem na starszego Pana z Danii który przyjechał pilnować syna, a przy okazji pograć trochę w karty. Jedyne co pamiętam to że nie zauważaliśmy resistance na typ psychiczny na Nekrozomie, za co grzecznie go przeprosiłem po grze. W pierwszej grze to mogło być kluczowe. Druga część rundy to pełna kontrola z mojej strony i wyciąganie Nekrozom z energiami.

1-0

G2 Ho-Oh/Kiawe WLW

Tym razem trafiłem na jakiegoś dobrego gracza z Wielkiej Brytanii (chyba). Patrzę, a tu koszulka, własna mata – będzie ciężko, tym bardziej, że nie grałem zbyt wiele a koleś tasował szybciej niż mrugało moje oko. Spokojnie Manchox, przecież masz 50 minut – możesz przeczytać karty i się zastanowić. Pierwsza gra to guzmowanie Ho-oh, co dało mi dość łatwą wygraną. Następna to wystawienie 2 Trubbishy i kompletny brak supporterów/pokemonów, przez co przegrałem w 2 tury. W trzeciej grze wydarzyło się dokładnie to samo, co w pierwszej – nokautownie wyciąganych pokemonów przy pomocy Espeona GX.

2-0

G3 Zoropod LL

Przy wyniku 2-0 powinny zacząć się schody, co też miało miejsce. Mój przeciwnik pochodził z Norwegii i grał deckiem na który nie czułem się zbyt pewnie tym bardziej, że grał dobrze, a ja popełniłem kilka błędów, których pewnie mógłbym uniknąć, gdybym ograł ten matchup. Pierwszą grę mogłem wygrać dzięki spreadowi i devolve Espeonem EX niestety wybrałem inną drogę i przegrałem. Kolejna gra to pełna kontrola ze strony przeciwnika. Próbowałem zagrać agresywnie Espeona GX i zostałem za to ukarany.

2-1

G4 Ho-Oh/Kiawe WW

Porażki się zdarzają, a ja i tak jestem zadowolony z wyniku, ponieważ nastawiałem się nawet na 0-3 i side eventy. Okazało się jednak, że walczę z przeciwnikami jak równy z równym. Tym razem trafiłem na młodego Duńczyka który grał Ho-Oh/Kiawe. Całe szczęście, że spotkałem na tym turnieju ten archetyp i całkowicie kontrolowałem grę. Właśnie od tego momentu zacząłem pewnie grać i byłem zadowolony ze swoich decyzji. Przeciwnik ze smutną miną musiał przyjąć porażkę.

3-1

G5 Buzzrock WL

Teoretycznie dobry archetyp, ale nie z zawodniczką, która sztukę dekoncentracji doprowadziła do perfekcji. W pierwszej grze udało mi się ją trochę zaskoczyć bo zaczęła z Buzzwola i to były 2 najłatwiejsze prize w tym meczu. Następnie już nie wystawiała Ultra Bestii tylko korzystała z Lycanrocków i Zygarde co dało jej zwycięstwo w drugiej grze. Myślę że mogłem wolniej grać pierwszą rozgrywkę i druga to spokojnie dałbym rade dociągnąć 1-0. Niestety brak doświadczenia.

3-1-1

G6 Xerneas LL

[Napisz do Nas](#)

Gra przeciwko niewysokiemu Czechowi, który zaskoczył mnie Xerneasem – nie miałem pojęcia jak na to grać. Dopiero po grze w rozmowie z Gepirdem dowiedziałem się co i jak, ale już było za późno. Tym bardziej że przeciwnik równomiernie rozkładał energie do Xerneasów.

3-2-1

G7 Ho-Oh/Kiawe WW

Kolejny raz Ho-Oh z Kiawe. Tym razem był to starszy Pan z Wielkiej Brytanii po którym było widać już delikatne zmęczenie turniejem, a mnie pobudził dobrze znany matchup, który grałem przez połowę tego turnieju. Gra polegała na wyciąganiu naładowanych Ho-Ohów i one-shotowaniu ich z Espeonem GX. Podczas drugiej gry zrobiłem „szacha” na jego pokémonach po dobrze rozłożonym Divide GX, kiedy to miałem 2 nagrody do końca, a każdy ze stworków po drugiej stronie stołu ginął od 1 ataku.

4-2-1

G8 Ho-oh/Kiawe LWL

Tym razem trafilem na przeciwnika z Norwegii, który grał o dziwo Ho-Oh/Kiawe. Chyba byłem trochę zbyt pewny siebie podchodząc do pierwszej gry. Zacząłem grać bardzo ofensywnie Espeonem GX, którego szybko straciłem przez co później miałem problem odzyskać tempo. W drugiej grze przeciwnik miał dead draw. Z kolei w trzeciej ja się zaciąłem bez supportera na 2 tury i nie udało mi się już wrócić do gry. Z ciekawostek mój przeciwnik grał Nekrozomą z Crimson Invasion i skończył w turnieju w top32 więc całkiem nieźle, pierwszy raz na tym turnieju miałem wrażenie że gram z naprawdę dobrym graczem.

4-3-1

G9 Ho-oh/Kiawe LWW

No i nadeszła ostatnia gra. Poprzedni z moich przeciwników powiedział mi, że cały czas mam szansę na top64, więc do końca grałem o coś z czego byłbym na pewno. Znowu mierzyłem się na Ho-Oh/Kiawe, ale tym razem po drugiej stronie stołu był Azjata, który podobnie jak ja już trochę przysypiał. Grając popełniłem błąd i zapomniałem, że zagrałem Brigitte – później zagrałem N którym w tasowaliśmy swoje karty do talii. Niestety, dostałem game losa, ale cała ta sytuacja mnie trochę rozbudziła i udało mi się już bez większych bez błędów wygrać dwie kolejne gry. Skończyłem turniej z wynikiem dającym szanse na top64.

5-3-1

Jak się później okazało zabrakło mi trochę tiebreakerów i byłem 69, całe pięć miejsc od nagród L. W każdym z występów trzeba szukać pozytywów, a ja byłem bardzo zadowolony, że udało się wrócić do karcianki po 2 letniej przerwie i całkiem pozytywnie wypaść na tle zagranicznych graczy. Pozostał jednak pewien niedosyt, było tak blisko. W niedziele razem z Arturem postanowiliśmy pogrindowac side eventy i za 20 euro udało mi się zgarnąć 20 paczek na poprawę nastroju po sobocie (w ramach side eventów były dawane punkty które można było wymieniać na paczki, czapki, maty, pluszaki, itp.).

Do następnego razu,

Manchox



[Napisz do Nas](#)

SM8 – Lost Thunder już w sklepach!

November 5, 2018

Kategorie: News



2 listopada 2018 swoją oficjalną premierę miał ósmy już dodatek do kolekcjonerńskiej gry karcianej Pokemon z serii Sun & Moon: Lost Thunder.

Na oficjalnym kanale Pokemon na youtube.com pojawił się film promujący nowe rozszerzenie:



W skład dodatku wchodzi:

- Ponad 210 kart
- Siedem kart typu Prism (w tym aż 3 stadiony)
- 13 kart Pokemon GX i 4 Ultra Bestie
- Ponad 20 kart trainerów uprzyjemniających rozgrywkę

Więcej informacji znajdziecie na stronie wydawcy: [tutaj](#).

Pełną listę kart znajdziecie na stronie Bulbapedii: [tutaj](#).

[Napisz do Nas](#)

