

Pravidla hry

Úvod:

Hru hrají dva hráči, kteří se pohybují na mapě skládající se z osmi oblastí (bílá, oranžová, šedá, modrá, zelená, hnědá, žlutá a fialová). Důležitou součástí hry jsou pokémoni, kteří se ve všech zmíněných lokacích vyskytují. V průběhu hry hráči chytají pokémony a svým již chyceným pokémonům následně zvyšují level a snaží se docílit výhry.

Popis polí:

1) Pokéball

Pokud se hráč zastaví na tomto poli, objeví se mu divoký pokémon. Který pokémon to bude záleží na lokaci (barevné části mapy), ve které se hráč nachází.



2) Náhoda

Pokud se hráč zastaví na tomto poli, vylosuje se mu náhodně jedna karta z náhod, kterou musí přijmout. (Více o náhodách v [Náhody](#))



3) Trenér

Pokud se hráč zastaví na tomto poli, musí bojovat s trenérem, který se mu náhodně vybere. (Více v [Trenéři a team Rocket](#))



4) Team Rocket

Pokud se hráč zastaví na tomto poli, musí bojovat se členem týmu Rocket, který se mu náhodně vybere. (Více v [Trenéři a team Rocket](#))



5) Mega pole

Pokud se hráč zastaví na tomto poli a má u sebe pokémona s levellem 10, který má možnost se mega vyvinout, nabídne se mu možnost tohoto pokémona vyvinout. Pokud má hráč více takových pokémonů, náhodně se vylosuje jeden z nich.



6) Gymy

Celkem se na mapě nachází 8 gymů. Na těchto polích může hráč vyzvat gym leadera na souboj, případně měnit pořadí svých pokémonů, nebo je léčit. (Více v [Gymy a gym leaderi](#))



3.1.1 Cíl hry:

Cílem hry je mít po ukončení hry více bodů, než soupeř. Kdy hra končí je vysvětleno v [Konec hry](#).

3.1.2 Průběh hry:

Hráči se střídají v hodu kostkou. Poté co hráč hodí (kliknutím na kostku, nebo stisknutím mezerníku), se musí posunout o daný počet polí kterýmkoliv směrem (možná místa kam může jít se barevně zvýrazní a po kliknutí na zvýrazněné pole se na něj hráč přesune). Pokud hráč prochází přes pole gymu, musí se na něm zastavit. Po zastavení na některém z polí vykoná hráč úlohu, kterou dané pole obnáší (viz. [Popis polí](#)). Následně se hráči objeví 4 tlačítka.

1) Pouzdro na odznaky

Po kliknutí se hráči zobrazí inventář, ve kterém uvidí své odznaky za porážení gym leaderů, které v průběhu hry získal.



2) Batoh

Po kliknutí se hráči zobrazí inventář, ve kterém uvidí své věci, které v průběhu hry posbíral (věci ukládané do batohu se dají získat z náhod, více v [Náhody](#))



3) Pokédex

Po kliknutí se hráči zobrazí inventář s jeho pokémony. Hráč zde může zjistit informace o svých pokémonech. Pokud hráč stojí na poli gymu, může zde měnit pořadí svých pokémonů.



4) Konec kola

Stisknutím tohoto tlačítka hráč ukončí své kolo a hraje druhý hráč.

END TURN

3.1.3 Pokémoni:

Nejdůležitější součástí této hry jsou samozřejmě Pokémoni. Konkrétně může hráč během hry narazit na více než 360 různých Pokémonů, přičemž každý má své vlastní statistiky, typy i útoky. Někteří se nevyvíjejí (tzv. Basic), jiní mají jeden a někteří i dva vývoje (evoluce).

Statistiky Pokémonů:





Každý Pokémon má následující:

- **Level:** Generuje se náhodně a může dosahovat hodnot od 1 do 10. Pokud je Pokémon basic, nevyvíjí se. Své první evoluce dosahují Pokémoni na levelu 6 a pokud mají i druhou, tak té dosáhnou na levelu 10.
- **Základní statistiky:** Každý Pokémon má pevně dané statistiky pro životy (HP), útok (Att), obranu (Def), speciální útok (Sp.Att), speciální obranu (Sp.Def) a rychlost (Spd). Tyto hodnoty se Pokémonovi mění pouze při evoluci. Základní statistiky lze najít na informační kartě Pokémona v Pokédexu.
- **Individuální statistiky (IVs):** Stejně jako základní, jen jsou generovány náhodně pro každého Pokémona. Mohou nabírat hodnot od 0 do 31. Při evoluci se nemění.

Útoky Pokémonů:

Každý Pokémon má svůj seznam útoků, které může použít. Z tohoto seznamu se náhodně vylosují dva. Každý útok má svůj typ, svou hodnotu přesnosti a poškození (dmg). Útoky mají tři druhy a to fyzické (physical), které používají útočnickou statistiku Att proti protivníkovi statistice Def při určování velikosti celkové dmg, kterou Pokémon způsobí. Druhým druhem jsou útoky speciální (special). Fungují stejně jako útoky fyzické, jen používají Sp.Att a Sp.Def statistiky. Poslední jsou útoky, které nemají žádnou dmg (status). Mohou upravovat útočnickovi, či soupeřovi statistiky, nebo mají jiné schopnosti.

Efekty útoků:

- **Zapálení (burn):** Pokud Pokémon hoří, v průběhu boje dostává dmg navíc v důsledku popálení. 
- **Otrava (poison):** Pokud je Pokémon otráven, v průběhu boje dostává dmg navíc v důsledku otravy. 
- **Paralýza (paralyze):** Pokud je Pokémon paralyzován, pak je šance, že se nebude moci pohnout při pokusu o útok a nezaútočí. 
- **Zmražení (freeze):** Pokud je Pokémon zmražen, pak je šance, že se nebude moci pohnout při pokusu o útok a nezaútočí. 
- **Zděšení (flinch):** Pokud je Pokémon vyděšen, nezaútočí.
- **Zmatení (confusion):** Pokud je Pokémon zmaten, pak je šance, že při pokusu o útok zraní sám sebe.

Vše o efektech útoků i o jejich přesnosti a dmg se dá najít ve hře po kliknutí na otazník v levém dolním rohu a následném otevření karty „attacks guide“.

Z-útok:

Pokémon může používat Z-útok, pokud hráč vlastní odpovídající Z krystal (více v [Náhody](#)).

Typy pokémonů:

Pokémoni mohou mít jeden nebo dva z celkem osmnácti typů. Na typu pokémona záleží, v jaké lokaci se bude pokémon vyskytovat. Zároveň jsou důležité v soubojích. Tak jako každý pokémon má své typy, i útoky mají svůj typ, který se nemusí shodovat s pokémonovým typováním. Některé typy jsou následně proti jiným typům silnější, jiné slabší. Následující tabulka zobrazuje přehled všech typů a jejich vzájemné působení.

x	Defending type																	
	NORMAL	FIGHT	FLYING	POISON	GROUND	ROCK	BUG	GHOST	STEEL	FIRE	WATER	GRASS	ELECTR	PSYCHIC	ICE	DRAGON	DARK	FAIRY
NORMAL	1x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	0x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x
FIGHT	2x	1x	½x	½x	1x	2x	½x	0x	2x	1x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	2x	½x
FLYING	1x	2x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	½x	1x	1x	2x	½x	1x	1x	1x	1x	1x
POISON	1x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	½x	0x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x
GROUND	1x	1x	0x	2x	1x	2x	½x	1x	2x	2x	1x	½x	2x	1x	1x	1x	1x	1x
ROCK	1x	½x	2x	1x	½x	1x	2x	1x	½x	2x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x
BUG	1x	½x	½x	½x	1x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	2x	1x	2x	1x	1x	2x	½x
GHOST	0x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	1x
STEEL	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	½x	1x	2x	1x	1x	2x
FIRE	1x	1x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	2x	½x	½x	2x	1x	1x	2x	½x	1x	1x
WATER	1x	1x	1x	1x	2x	2x	1x	1x	1x	2x	½x	½x	1x	1x	1x	½x	1x	1x
GRASS	1x	1x	½x	½x	2x	2x	½x	1x	½x	½x	2x	½x	1x	1x	1x	½x	1x	1x
ELECTR	1x	1x	2x	1x	0x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	½x	½x	1x	1x	½x	1x	1x
PSYCHIC	1x	2x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	0x	1x
ICE	1x	1x	2x	1x	2x	1x	1x	1x	½x	½x	½x	2x	1x	1x	½x	2x	1x	1x
DRAGON	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	0x
DARK	1x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	½x
FAIRY	1x	2x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	½x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	2x	1x

These matchups are suitable for Generation VI.

Jako příklad si můžeme uvést: pokud bude pokémon s travním (grass) útokem útočit na vodního (water) pokémona, dmg se zdvojnásobí. Pokud by byl obránce vodní (water) a zároveň kamenný (rock), dmg bude čtyřnásobná.

Chtytání a souboj s divokými pokémony:

Když se hráči objeví divoký pokémon, má dvě možnosti. Zkusit pokémona chytit (catch) nebo s ním bojovat (fight). Rozhodne-li se hráč pokémona chytit, objeví se mu na obrazovce jedenáct kartiček, z nichž tři jsou pokébally. Postupným klikáním otočí hráč tři karty. Pokud alespoň jedna z nich je pokéball, hráč pokémona chytil a ten se mu přidá do pokédexu. Pokud žádná není pokéball, pokémon zmizí, resetují se mu IVs, level a útoky a zamíchá se zpět do balíčku. Pokud se hráč rozhodne bojovat, tak pokud nemá ani jednoho živého pokémona, má se za to, že prohrál a divoký pokémon se resetuje a zamíchá zpět do balíčku. Při soubojích může hráč použít maximálně šest pokémonů (prvních šest v pokédexu). Pokud má hráč mezi svými prvními šesti alespoň jednoho živého pokémona, zobrazí se jeho útočná karta. Na té jsou vidět životy a útoky. Kliknutím na útok pokémon vybraný útok použije. V bílém obdélníku pod bojujícími pokémony vás hra informuje, co se během souboje děje. Pokud hráčův pokémon nemá životy, nahradí ho následující pokémon. Pokud Hráč divokého pokémona porazí, získává jeden bod (level). Zároveň pokémon, který divokého pokémona porazil získává jeden level, pokud je to možné, a vyléčí se.

Hráč může mít maximálně 25 pokémonů.

Zvyšování levelu a evoluce:

Na levelu pokémona záleží, jak silný bude pokémon v soubojích. Pokémon může mít maximálně level 10. Level získá pokémon poražením jiného, divokého pokémona, poražením trenéra, člena týmu Rocket, anebo za poražení gym leadera (+3 levely).

Zda se pokémon může vyvinout může hráč najít v pokédexu na pokémonově informační kartě. Pokud má pokémon možnost mega evoluce, lze ji získat pouze pokud je daný pokémon na levelu 10 a hráč, který ho vlastní stoupne na „Mega pole“.

Informační karta pokémona:

Jméno pokémona	Pikachu	Level pokémona	lvl: 4
Individuální statistiky	IVs:	Základní statistiky	Stats:
	HP: 12		35
	Att: 8		55
	Def: 21		40
	SP.Att: 18		50
	SP.Def: 4		50
	Spd: 23		90
Typ pokémona	Type: electric	Útoky pokémona	
	Attacks:	Dmg:	
	Thunder Wave	0	
	Discharge	80	
Možné evoluce	Basic:	Stage1:	Stage2:
	✓	✓	✗
			✗

3.1.4 Trenéři a tým Rocket

Ve hře se nachází okolo dvaceti trenérů a sedm členů týmu Rocket. Každý z nich má svůj level, který mu je náhodně přidělen na začátku hry. Trenérův pokémon má stejný level jako jeho trenér (člen týmu Rocket). Pokémon, kterého daný soupeř má je pevně daný. Stejně jako divocí pokémoni, mají i pokémoni trenérů i týmu rocket náhodně generované individuální statistiky (IVs) a náhodně, z dostupných útoků, vybrané útoky. Vždy když se hráči objeví trenér nebo člen týmu Rocket, musí s ním bojovat. Za jejich poražení získává hráč a pokémon, se kterým hráč soupeře porazil, jeden level.

3.1.5 Náhody

Hráč obdrží kartu náhody vždy, když stoupne na pole náhody.

1) Divoký pokémon

Hráči se objeví náhodně vybraný, divoký pokémon z lokace, na které se v danou chvíli nachází. Hráč může pokémona chytit, nebo s ním bojovat.



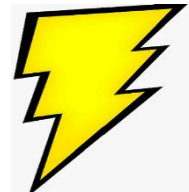
2) Tým Rocket

Hráči se objeví člen týmu Rocket, se kterým musí bojovat. Hráč prohrává, pokud nemá žádné bojeschopné pokémony.



3) Trenér

Hráči se objeví člen trenér, se kterým musí bojovat. Hráč prohrává, pokud nemá žádné bojeschopné pokémony.



4) Poke centrum

Okamžitě vyléčí hráči všechny jeho pokémony. Pokud hráč žádné nemá, nic se nestane.



5) Z krystal

Ke každému typu pokémonů je ve hře jeden Z krystal. Pokémon, jehož první útok se typově shoduje s krystalem, který hráč vlastní, může použít tzv. Z útok. Krystaly se hráči ukládají do batohu.



6) Beast Ball

Speciální pokébal, který se hráči uloží do batohu. Umožňuje chytit ultra beast pokémona



7) Ultra beast pokémon

Ve hře je deset ultra beastů. Ultra beasti fungují stejně jako normální pokémoni. Jedinou výjimkou je, že mají zprvu vždy level 1 a lze je chytit pouze užitím karty beast ball.



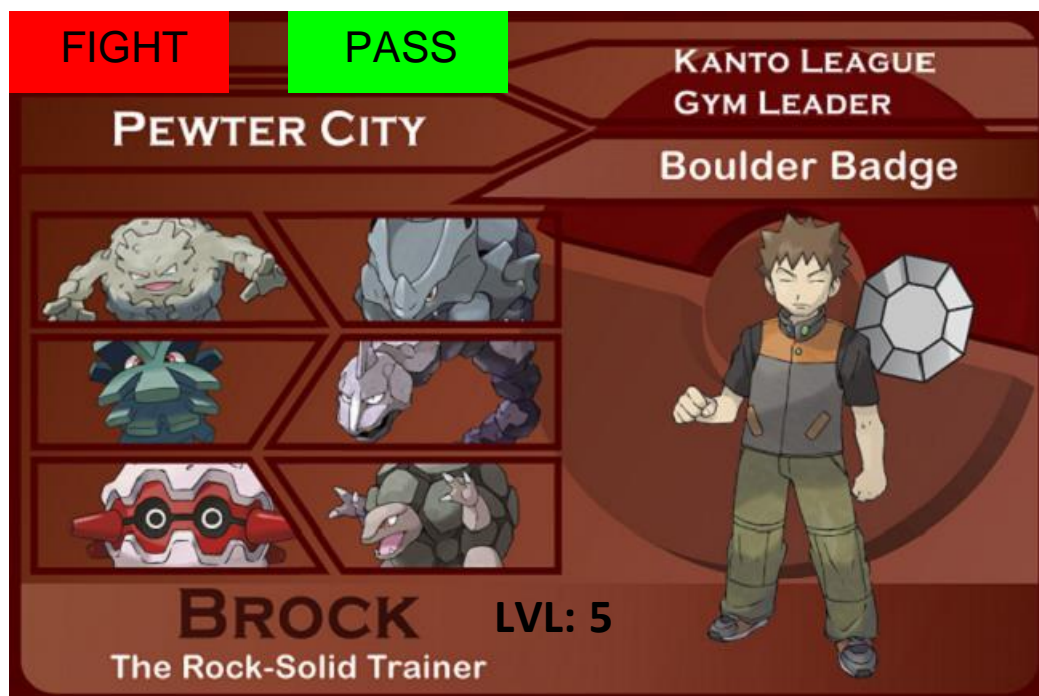
3.1.6 Gymy a gym leadeři

Ve hře se nachází osm gymů (každá lokace má svůj gym). Pokud hráč stoupne na pole gymu, vyléčí se mu pokémoni. Pokud hráč stojí na gymu, může ve svém pokédexu měnit pořadí svých pokémonu. Toho docílí tak, že otevře pokédex, klikne na pokémona, kterého si přeje s jiným pokémonem zaměnit, stiskne žluté tlačítko „Swap“ a následně vybere pokémona, se kterým si úvodní pokémon vymění pozici.

Každý gym má zároveň svého gym leadera. Ačkoli se jejich levely vybírají náhodně, nelze nalézt dva gym leadery se shodným levellem. Rozmezí jejich levelů je od dvou do devíti včetně.

Gym leader má šest pokémonů se shodným levellem jako on sám. Jejich individuální statistiky i útoky jsou stejně jako u divokých pokémonů náhodné. Pokud hráč vyzve gym leadera na souboj (stisknutím tlačítka „fight“) započne souboj, který probíhá stejně jako s divokými pokémony. Rozdíl je však v tom, že pokud je gym leaderův pokémon poražen, nahradí ho další v pořadí. Strana, která jako první nemá k dispozici bojeschopné pokémony, prohrává. Pokud hráč vyhraje, získá odznak daného gymu, který se mu uloží do pouzdra na odznaky a k tomu získá on a pokémon, se kterým gym porazil plus tři levely. Hráč nemůže vyzvat již jím poražený gym znovu. Pokud však hráč prohraje, může hned v dalším kole znovu zkusit své štěstí.

Příklad gym leadera:



3.1.7 Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů získá všech osm odznaků za poražení všech osmi gymů. To však neznamená, že hráč vyhrál. Po celou hru se hráči přičítají levely (body). V průběhu hry získává hráč jeden bod za každého poraženého divokého pokémona, jeden bod za každého poraženého trenéra, či člena týmu Rocket, a tři body za každého poraženého gym leadera.

Po ukončení hry získá každý hráč za každého svého „Basic“ (nevyvinutého pokémona) jeden level, za každého „Stage1“ (jednou vyvinutého) dva levely, za každého „Stage2“ (dvakrát vyvinutého) tři levely a za každého mega vyvinutého pokémona čtyři levely.

Hráč, který má po započtení všech těchto bodů větší součet, vyhrává.