



游戏配件

精灵球40个



精灵球
7个(红)



治愈球
7个(粉)



超级球
7个(蓝)



先机球
7个(黄)



高级球
7个(黑)



大师球
5个(紫)

宝可梦卡牌100张



1阶
35张

2阶
30张

3阶
15张

稀有
5张

传说
5张



可替换异画卡
10张

角色立牌 4个



起始玩家标记
1个

游戏设置

- ① 将三个等级的牌堆(绿, 橙, 蓝)分别洗混, 然后每个牌堆翻开四张牌放置在对应牌堆的右侧。
- ② 将稀有牌堆(粉)与传说牌堆(紫)也分别洗混, 翻开牌堆顶的牌。
- ③ 调整精灵球的数量: 在2/3人游戏时, 将除大师球以外的每种精灵球移除3/2个。
- ④ 如果是第一局游戏, 由最年轻的玩家拿取起始玩家标记, 否则由上局拥有标记的玩家左手边的玩家拿取起始玩家标记。
- ⑤ 从起始玩家开始顺时针轮流选择一个角色立牌。



*红色序号的步骤都可以通过“初始化”按钮一键完成。



在游戏中，玩家拿取精灵球，然后用它们来捕捉宝可梦，
宝可梦卡牌会为玩家提供分数和减免标记。

减免标记可以减少之后捕捉宝可梦所需的精灵球。

有些宝可梦可以在达成相关条件后进化，而进化的宝可梦可以提供更多的分数。
当一位玩家达到或超过18分时触发结束条件，再次轮到起始玩家时游戏立即结束。

游戏流程

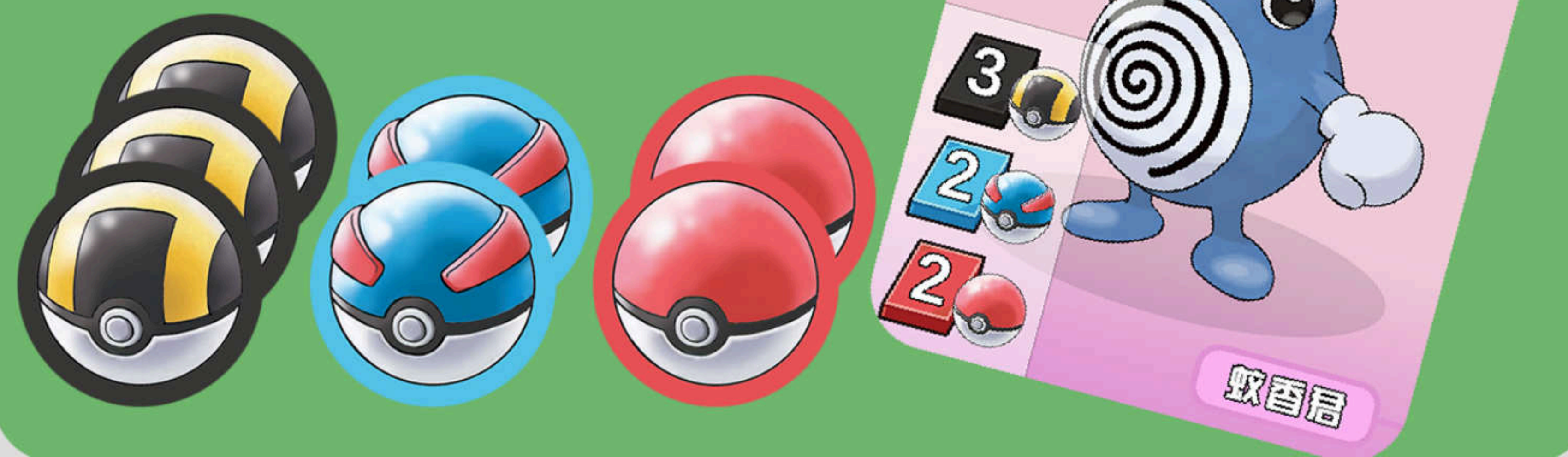
游戏从起始玩家开始，顺时针方向轮流进行回合，
在你的回合内，你必须选择一个行动执行：



- **拿取3个不同的精灵球，不能选择大师球。**
*即使供应堆内可选择的精灵球不满三种，也只能拿取每种各1个。
- **拿取2个相同的精灵球，不能选择大师球。**
*此行动只能选择供应堆内至少有4个的精灵球。
- **保留场上或牌堆顶的一张卡，将它加入手牌，然后拿取1个大师球。**
*若选择从牌堆顶拿取，你无需向其他玩家展示此牌。
*若供应堆没有大师球，你仍然可以执行此行动，但不会获得大师球。
*你不能保留稀有/传说宝可梦。
*你最多保留3张手牌且不能随意弃置，这些牌可以在后续回合中捕捉或用于进化。
*保留的卡牌在游戏结束时不会扣除任何分数。
- **捕捉宝可梦：**
从场上或手牌中选择一张宝可梦，计算你已捕捉到的宝可梦带来的减免(见下页)，
然后支付剩余所需的精灵球。完成支付后，将它置入你的玩家面板中。
*每个大师球都可以视为任意一种精灵球。
*捕捉稀有/传说宝可梦时需要支付大师球。

捕捉示例

当你捕捉蚊香君时，
需要支付3个高级球，
2个超级球和2个精灵球。



卡牌介绍





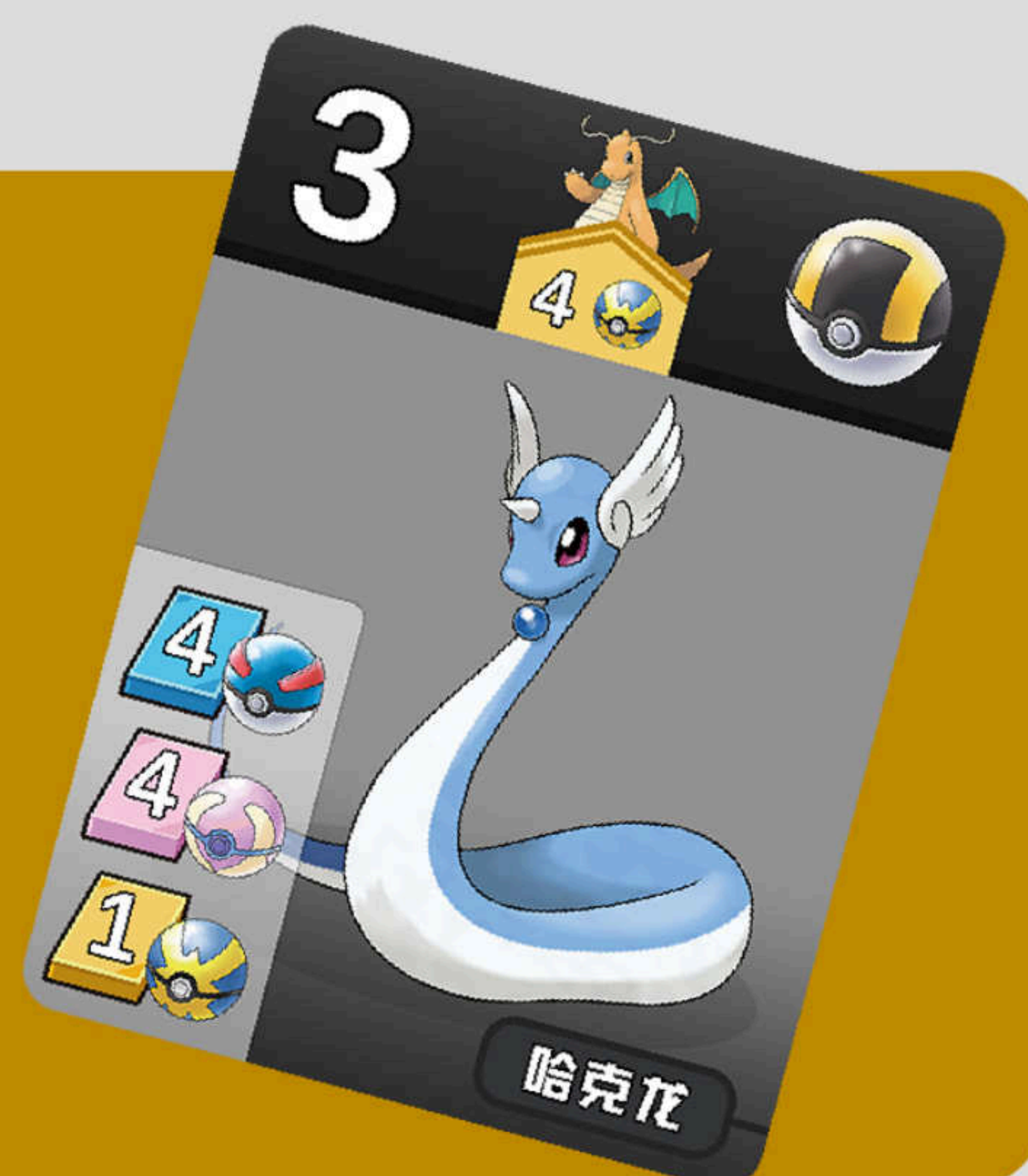
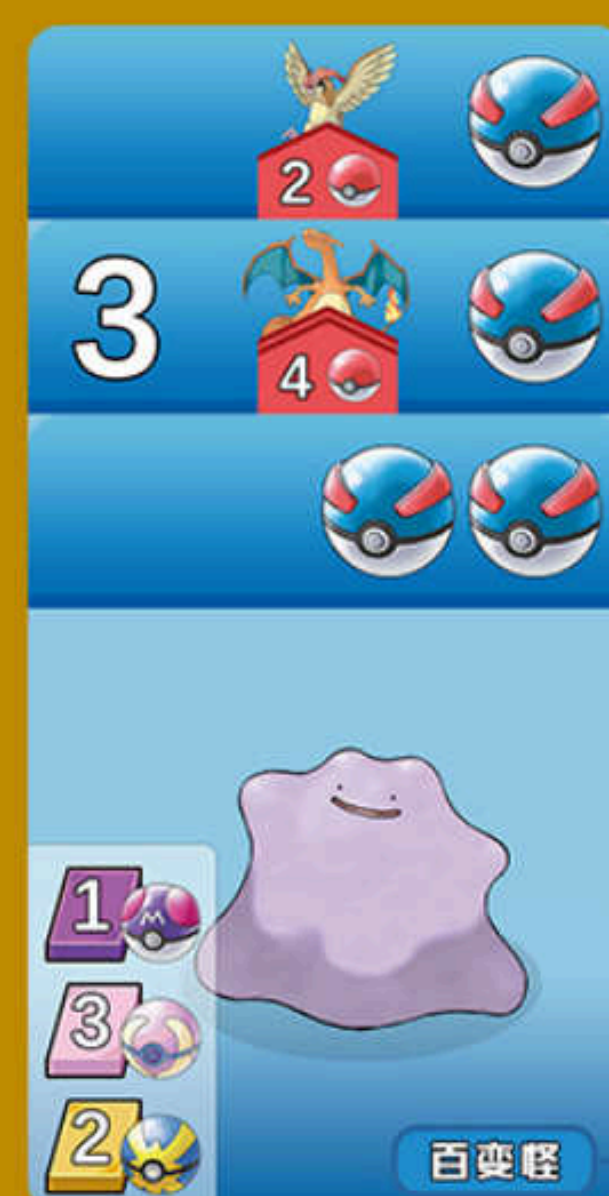
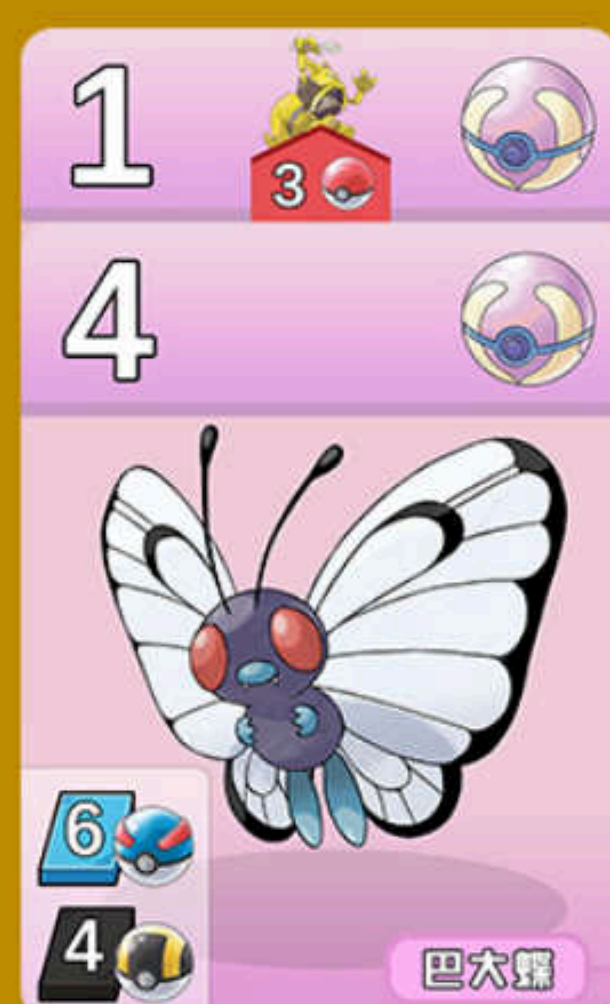
减免标记

已捕捉到的宝可梦上提供的减免标记，可以让玩家在捕捉新的宝可梦时减少支付相应数量的精灵球。因此在拥有足够多宝可梦的情况下，你可能不需要支付任何精灵球就可以捕捉到一只新的宝可梦。

*每只稀有/传说宝可梦可以提供2个减免标记。

*即使减免标记的数量超过要捕捉的宝可梦所需的精灵球数量，也不会因此额外拿取精灵球。

示例：已捕捉到的宝可梦们为你提供了4个超级球和2个治愈球的减免，所以接下来捕捉哈克龙时只需要支付2个治愈球和1个先机球。



补充卡牌

当有玩家从场上拿走一张正面朝上的卡牌时，立即从对应牌堆翻开一张新的卡牌填补空位。

*除非牌堆耗尽，否则场上每个阶段正面朝上的卡牌始终应为4张。

*稀有/传说宝可梦卡牌同理，但正面朝上的卡牌始终应为1张。

精灵球上限

若你在自己的回合结束时持有超过10个精灵球，则只能选择保留10个，将超出的精灵球放回供应堆。

*大师球同样计入精灵球上限。

玩家面板

每位玩家都应将宝可梦按颜色分类叠放在“捕捉到的宝可梦”处，将精灵球放置在“精灵球背包”内，以便所有玩家都能清晰地查看到。





进化

你可以将已捕捉到的宝可梦进化为更高阶的宝可梦，进化后的宝可梦会提供更多分数。1阶宝可梦可以进化为2阶，而2阶宝可梦可以进化为3阶。稀有/传说宝可梦在本游戏中不能进行进化。

进化并不是一个主要行动。在你的回合结束时，结算完精灵球上限之后，可以选择进化一只满足进化条件的宝可梦。

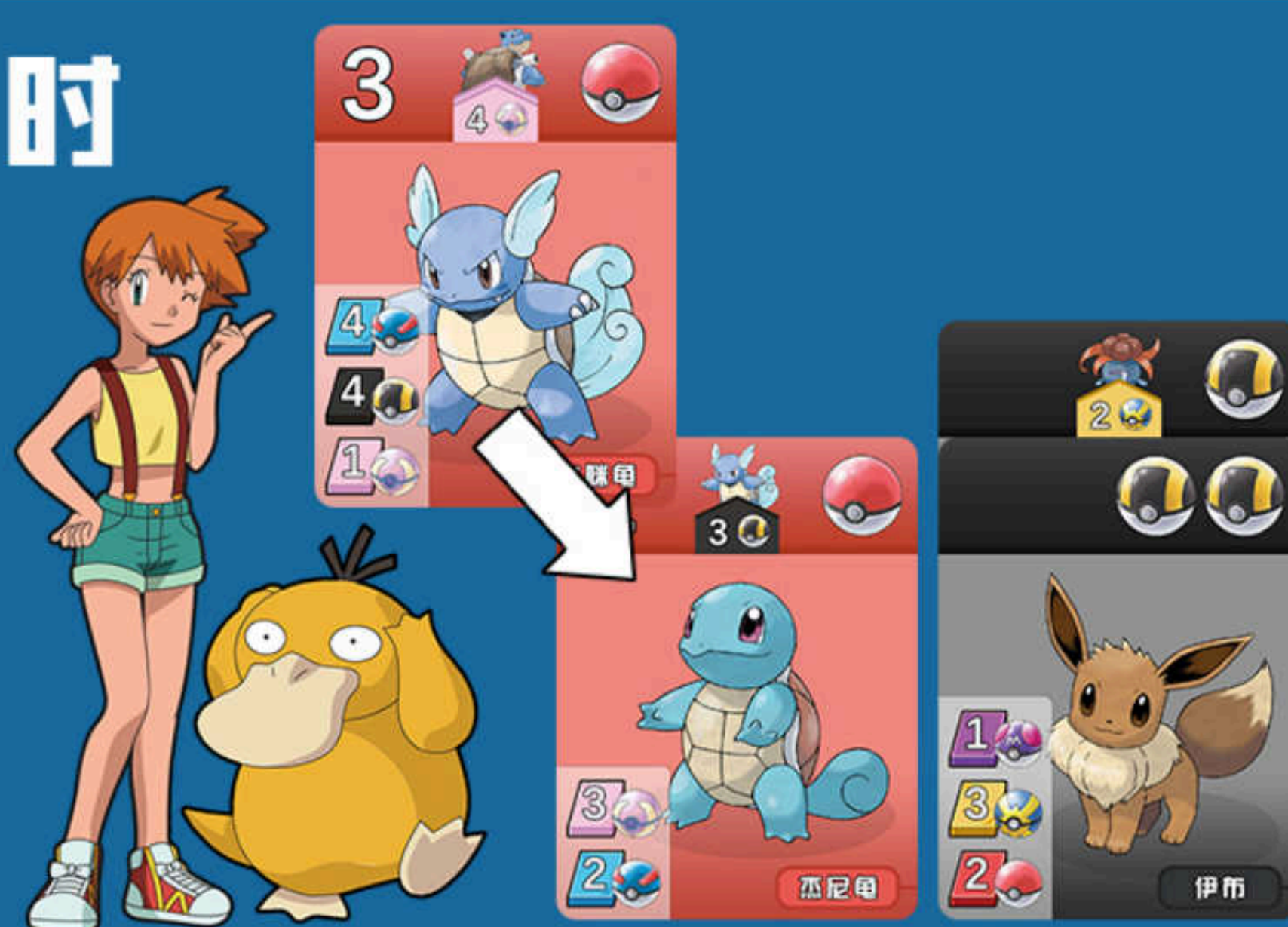
在1阶和2阶的宝可梦卡牌上方可以看到其进化的下一阶段，下面则标示着进化条件：你需要拥有足够数量的减免标记才可以进化这只宝可梦。若你满足进化条件，且场上或者手牌中存在对应的下一阶段的宝可梦，则你可以执行这只宝可梦的进化。

在检查是否满足进化条件时，只计算宝可梦卡牌提供的减免标记，无法使用精灵球。每只稀有/传说宝可梦同样会视为提供2个对应的减免标记。

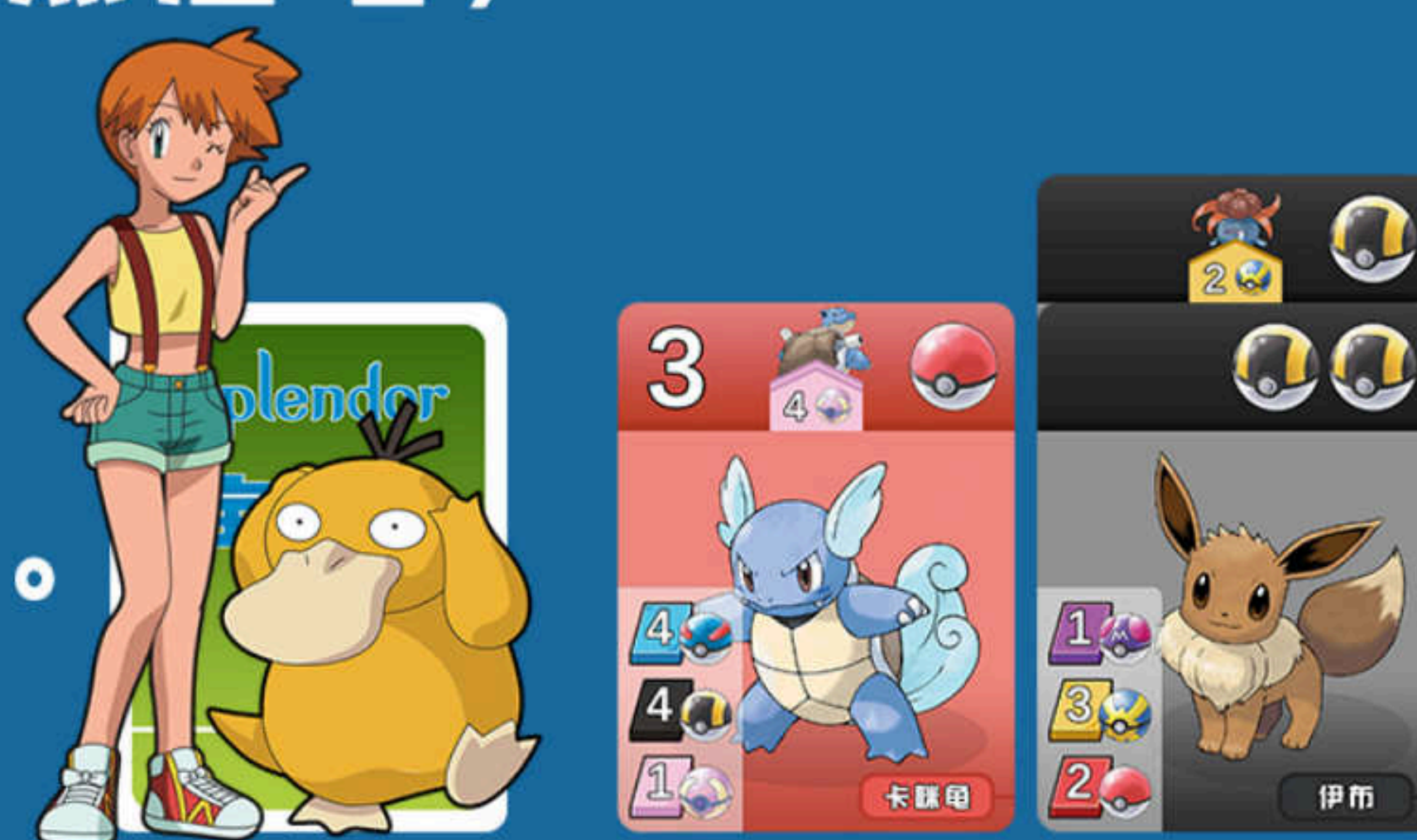
进行进化不会消耗提供减免标记的宝可梦卡牌，当你选择进化一只宝可梦时：从场上或者手牌中拿取对应的下一阶段的宝可梦替换掉这只宝可梦，然后将被换下的卡牌背面朝上放置在你的角色立牌下，这张卡牌将无法再提供分数和减免标记。此过程中若是从场上拿取了宝可梦卡牌，也要立即从对应牌堆翻开新的卡牌填补空位。

每位玩家每回合只能最多执行一次宝可梦进化，即使同时有多只可以进化的宝可梦，也只能选择其中一只。同样的，即使有满足进化条件的宝可梦，也可以选择执行进化。

示例：这位玩家在回合结束时想要从场上拿取卡咪龟进化自己的杰尼龟，他满足进化条件：拥有3个高级球减免标记，因此可以执行进化。



用卡咪龟替换杰尼龟，然后将杰尼龟背面朝上放置在角色立牌下。



游戏结束与结算

当有一名玩家已捕捉到的宝可梦提供的分数相加达到或超过18分时触发游戏结束条件，但游戏会继续进行到起始玩家右手边的玩家完成回合才正式结束。

*公平轮，即确保每位玩家进行的轮次相同

分数总和最高的玩家获胜，若出现平局情况，则在平局的玩家中，角色立牌下卡牌更多的玩家获胜(即进行宝可梦进化更多的玩家获胜)，如果在这种情况下依然持平，则玩家面板中宝可梦数量更多的玩家获胜。



尼多兰



2

尼多娜



4

尼多后



鬼斯



3

鬼斯通



3

耿鬼



妙蛙种子



3

妙蛙草



4

妙蛙花



波波



2

比比鸟



4

大比鸟



小拳石



3

隆隆石



3

隆隆岩



小火龙



3

火恐龙



4

喷火龙



走路草



2

臭臭花



4

霸王花



独角虫



3

铁壳蛹



3

大针蜂



迷你龙



3

哈克龙



4

快龙



喇叭芽



2

口呆花



4

大食花



腕力



3

豪力



3

怪力



杰尼龟



3

卡咪龟



4

水箭龟



蚊香蝌蚪



2

蚊香君



4

蚊香泳士



绿毛虫



3

铁甲蛹



3

巴大蝶



凯西



3

勇基拉



4

胡地



自动脚本

“初始化”按钮可一键回收场上的卡牌并自动洗混翻开，同时根据玩家人数自动调整精灵球数量，每局游戏进行完毕后点击此按钮即可开始新的一局游戏。

注：请将不加入游戏的替换卡牌放在“异画卡”面板上，否则会影响此功能正常使用。