

Het Pokémon-Go spel

Doel : Win zoveel mogelijk gevechten als Gym-leider!

SPELVERLOOP

Je kan Pokémon-kaarten vinden die verstopt liggen op het terrein. Met die Pokémon kan je Gym-leiders verslaan bij een Gym, zelf Gym-leider worden en punten verdienen. Om een sterkere Pokémon-trainer te worden kan je je Pokémon evolueren bij Professor Oak.

Op diverse plekken op het terrein zijn Gyms opgesteld (3 posten). Elke Gym begint met een Gym-leider, dat is in het begin de leiding die bij die Gym staat ingedeeld en deze begint met een van de drie level-1 pokemon. De kinderen beginnen dus allemaal als normale Pokémontrainer en hebben nog geen Pokémon.

Wanneer je een Pokémon hebt gevonden, kun je als Pokémontrainer naar een Gym gaan en daar vechten tegen de Gym-leider. Heb je de Gym-leider verslagen? Dan wordt jij de nieuwe Gym-leider van die Gym. Wanneer je een Gym-leider bent, en je verslaat een persoon die jou uitgedaagd heeft, dan verdien je daarmee een punt. De leiding die bij die gym staat houdt dit bij op een score-blad. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft behaald (de scores van de 3 Gyms worden achteraf bij elkaar opgeteld) heeft het spel gewonnen.

Om tegen een Gym-leider te vechten heb je natuurlijk een levende Pokémon nodig. Op het terrein liggen 3 soorten zakjes met Pokémon-kaarten verstopt. Als je zo'n zakje vindt mag je er één kaart uit halen en heb je die Pokémon gevangen! In elk van de 3 zakjes zit een stapel Pokémon-kaarten met daarin steeds dezelfde kaart (voor elk kind is er 1 kaart van die Pokémon beschikbaar). Als je alle 4 de soorten Pokémon wilt vangen zal je dus alle 3 de verschillende zakjes moeten vinden. Voor de laatste Pokémon (Snorlax) moet je een challenge doen bij Professor Oak. Als je een zakje hebt gevonden mag je er dus maar 1 kaart uithalen, anders speel je vals, want dan zijn er niet genoeg kaarten over voor de rest van de kinderen.

Voordat je met je eerste gevonden Pokémon kan vechten moet je deze eerst tot leven laten wekken bij de post van Zuster Joy, je krijgt daar een levenskaartje (post-it of pokerfiche of iets dergelijks) die je bij je kan dragen om aan te tonen dat de Pokémon die je op dat moment bij je hebt, levend zijn. Als jouw Pokémon verslagen wordt tijdens een gevecht met de Gym-leider, dan moet je zijn levenskaartje inleveren bij de leiding die bij die post staat. Je moet dan vervolgens weer langs de post van Zuster Joy om een nieuw levenskaartje te halen voordat je weer kunt vechten bij een Gym. Als je Gym-leider bent en jouw Pokémon wordt verslagen, dan moet je ook je levenskaartje inleveren bij de leiding bij die Gym.

Je kan je Pokémon sterker maken door deze te laten evolueren. Dat doe je door naar de post te gaan van Professor Oak. Als je je Pokémon voor de eerste keer wilt laten evolueren dan heb je daar een speciale steen voor nodig. Deze stenen liggen ook op het terrein verstopt, maar zijn moeilijker te vinden dan de Pokémon-zakjes. Dit zijn 3 verschillende zakjes: water, gras en vuur. Een Charmander (vuur type Pokémon) kan met een vuursteen bij Professor Oak evolueren in een Charmeleon etc. Wil je daarna je Pokémon voor de tweede keer laten evolueren dan moet je daarvoor een challenge doen bij Professor Oak.

Pokemon overzicht



➤
Gras steen



➤
Prof. Oak challenge



➤
Water steen



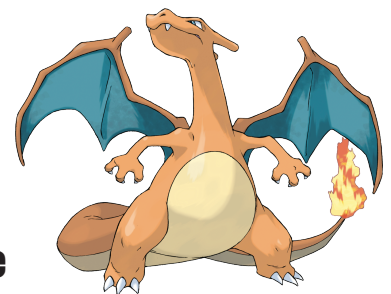
➤
Prof. Oak challenge



➤
Vuur steen



➤
Prof. Oak challenge



Snorlax kun je verdienen via een Prof. Oak challenge.

**Dit mag pas wanneer je minstens
2x een level 1 pokemon hebt als trainer.**

Snorlax evolueert niet

GYM GEVECHTEN

Bij een Gym kan je een gevecht aangaan met de Gym-leider, mits je een levenskaartje bij je draagt om aan te tonen dat de Pokémon die je bij je hebt op dat moment levend zijn.

Als de uitdager het gevecht tegen de gymleader wint dan wordt de uitdager de nieuwe Gym-leider. De oude Gym-leider moet dan zijn levenskaartje afgeven bij de leiding. In een gevecht zet je allebei 1 Pokémon in. Tijdens het gevecht kun je niet wisselen van Pokémon.

Een gevecht gaat als volgt:

- 1 De Gym-leider kiest ALTIJD als eerste welke Pokémon hij in wilt zetten voor het gevecht.
- 2 De uitdager besluit vervolgens welke Pokémon hij wilt gebruiken om hiertegen te vechten.
- 3 De Gym-leider mag als eerste aanvallen en gooit met de dobbelstenen.
- 4 De schade wordt berekend op basis van wat er op het kaartje staat van de pokemon die aangeval-
len wordt.

Er wordt gekeken naar de levenspunten (HP) van de aangevalde pokemon en bepaald of de pokemon de aanval heeft overleefd of niet.

Als de schade groot genoeg is om de tegenstanders met die aanval in 1x uit te schakelen, dan heeft de Gym-leider gewonnen. Zo niet, dan is de uitdager aan de beurt om aan te vallen met de dobbelsteen. Enzovoorts.

Een Pokémon heeft ALTIJD het aantal HP dat op de kaart staat, of is dood. Je houdt dus NIET bij hoeveel levenspunten er na een aanval overblijven.

Als blijkt dat een 6HP pokemon aangevallen wordt en 1HP overhoudt na een aanval van 5 schade, dan betekent het dus dat de pokemon de aanval heeft overleefd. De HP van de aangevallen Pokémon wordt dan weer op 6HP gezet, en is dan zelf aan de beurt om aan te vallen.

GYM GEVECHTEN

Bij een Gym kan je een gevecht aangaan met de Gym-leider, mits je een levenskaartje bij je draagt om aan te tonen dat de Pokémon die je bij je hebt op dat moment levend zijn.

Als de uitdager het gevecht tegen de gymleader wint dan wordt de uitdager de nieuwe Gym-leider. De oude Gym-leider moet dan zijn levenskaartje afgeven bij de leiding. In een gevecht zet je allebei 1 Pokémon in. Tijdens het gevecht kun je niet wisselen van Pokémon.

Een gevecht gaat als volgt:

- 1 De Gym-leider kiest ALTIJD als eerste welke Pokémon hij in wilt zetten voor het gevecht.
- 2 De uitdager besluit vervolgens welke Pokémon hij wilt gebruiken om hiertegen te vechten.
- 3 De Gym-leider mag als eerste aanvallen en gooit met de dobbelstenen.
- 4 De schade wordt berekend op basis van wat er op het kaartje staat van de pokemon die aangeval-
len wordt.

Er wordt gekeken naar de levenspunten (HP) van de aangevalde pokemon en bepaald of de pokemon de aanval heeft overleefd of niet.

Als de schade groot genoeg is om de tegenstanders met die aanval in 1x uit te schakelen, dan heeft de Gym-leider gewonnen. Zo niet, dan is de uitdager aan de beurt om aan te vallen met de dobbelsteen. Enzovoorts.

Een Pokémon heeft ALTIJD het aantal HP dat op de kaart staat, of is dood. Je houdt dus NIET bij hoeveel levenspunten er na een aanval overblijven.

Als blijkt dat een 6HP pokemon aangevallen wordt en 1HP overhoudt na een aanval van 5 schade, dan betekent het dus dat de pokemon de aanval heeft overleefd. De HP van de aangevallen Pokémon wordt dan weer op 6HP gezet, en is dan zelf aan de beurt om aan te vallen.

Vorbereiding

- 3 Zakjes met Pokémon-kaarten verstoppen
- 3 zakjes met Evolutie-stenen verstoppen
- Challenges klaarzetten: Water, Vuur, Gras, Snorlax

Gym 1

Heeft nodig: level 1 graspokemon Bulbasaur. Dobbelstenen. Scoreblad. Pen.

Leiding:

Gym 2

Heeft nodig: level 1 waterpokemon Squirtle. Dobbelstenen. Scoreblad. Pen.

Leiding:

Gym 3

Heeft nodig: level 1 vuurpokemon Charmender. Dobbelstenen. Scoreblad. Pen.

Leiding:

Zuster Joy:

Heeft nodig: voorraad levenskaartjes

Leiding:

Professor Oak

Heeft nodig: alle level 2&3 pokemon en Snorlax. Aansteker. Waxinelichtjes. Jerrycans water.

Afwasteilen. Bekers.

Leiding:

Snorlax challenge: 10 minuten stil blijven liggen zonder geluid te maken.

Vuur challenge: Loop een route van ca 100 meter zonder dat het waxinelichtje uit gaat.

Water challenge: Water overbrengen van teil naar teil met een bekertje, 10 meter afstand ertussen.

Gras challenge: Hout sprokkelen / Houtblokken verplaatsen / Raap 10 stukjes afval.