



HET COMPLETE BOEK

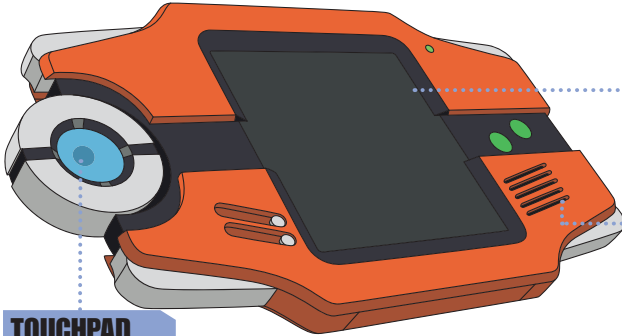
Tekst: Simcha Whitehill, Lawrence Neves,
Katherine Fang, Cris Silvestri en Glenn Dakin



DELTA S

BELANGRIJKE UITRUSTING

Pokémon Trainers nemen hun missie niet licht op. Om ervoor te zorgen dat het trainen, het grootbrengen en het verzorgen van Pokémon optimaal verlopen, is er een lijst met belangrijke voorwerpen die elke Trainer altijd bij zich moet hebben.



TOUCHPAD

Hiermee kunnen gebruikers door de verschillende menu's in de Pokédex bladeren.

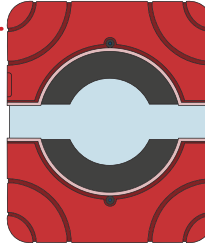
SCHEM

Het scherm toont de geobserveerde Pokémon en de verschillende gegevens ervan.

STEMMODULE

Via een luidspreker kan een Trainer horen wat de computer over een Pokémon zegt.

Kalos Pokédex



POKÉDEX

Iedereen heeft informatie nodig, maar voor Pokémon Trainers is die informatie een belangrijk onderdeel van hun training. De Pokédex doet dienst als een kleine elektronische encyclopedie van feiten en cijfers over Pokémon.

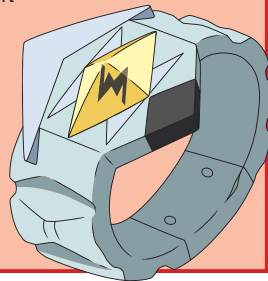
ROTOMFOON

In Galar geeft de Rotomfoon van Ash informatie over Pokémon, bezienswaardigheden en het Kroningswereldkampioenschap.



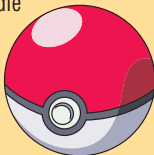
Z-RING

Op Alola draagt Ash een Z-ring, die hij van Tapu Koko heeft gekregen, om de Z-kristallen te bewaren die nodig zijn om Z-moves uit te voeren.



POKÉBALLEN

Als je Pokémon gaat vangen, heb je iets nodig waarmee je hen kan vangen. De Pokébal is het meest gebruikte vangstelsysteem. Deze wordt naar een verzwakte Pokémon gegooid om hem te vangen. Pokéballen zijn er in veel soorten, waarbij sommige soorten meer geschikt zijn voor het vangen van bepaalde soorten Pokémon. Degene die hier wordt getoond, is de meest voorkomende soort Pokébal.



DYNAMAX-BAND

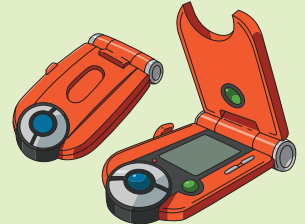
In Galar kunnen Pokémon op Powerspots enorm groot (Dynamax) worden. Maar ze verliezen hun gezonde verstand en kunnen op hol slaan. Trainers met een Dynamax-band kunnen hun Pokémon Dynamax maken terwijl ze toch hun zelfbeheersing behouden.



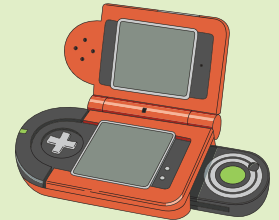
Kanto Pokédex



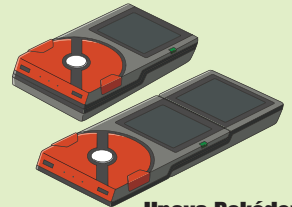
Johto Pokédex



Hoenn Pokédex



Sinnoh Pokédex



Unova Pokédex

Welke stem?

De Pokédex van Kanto, Johto en Unova hebben een mannenstem. De eerste Pokédex van Ash, van Professor Oak in Kanto, stelde zichzelf voor als 'Dexter'. Zijn Pokédex in Johto hield dezelfde naam. De Pokédex van Hoenn, Sinnoh en Kalos hebben een vrouwenstem. Voor die Pokédex gebruikte Ash de bijnaam 'Dextette'.

VOEDSEL

Trainers gebruiken voedsel om te zorgen dat ze tijdens hun lange reizen sterk blijven. Gelukkig werkte Ash in Unova samen met Cilan, een Pokémon Deskundige die bijna net zo'n grote passie voor eten heeft als voor Pokémon.



SITRUS BES

ORAN BES

TAMATO BES

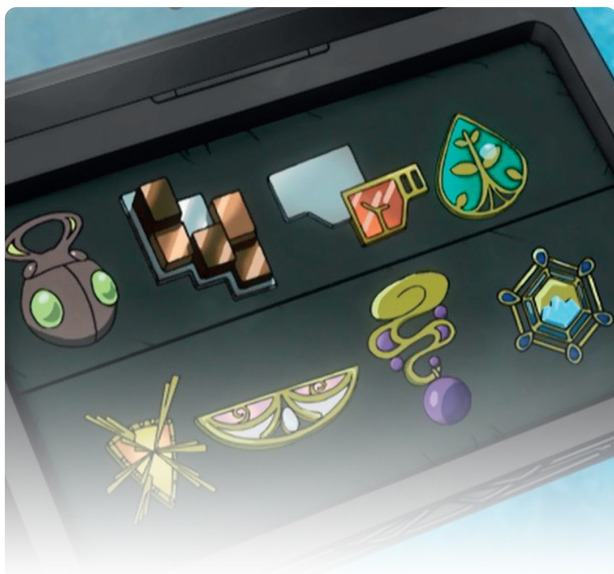
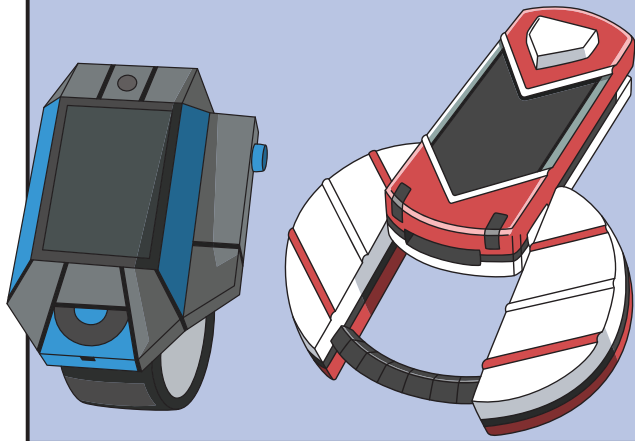
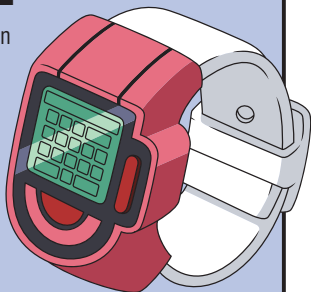
PECHA BES

Pokémon eten ook graag, waaronder veel verschillende soorten bessen. Elke bes heeft zijn eigen bijzondere eigenschappen. Zo is de Tamato Bes erg pittig,

helpen Pecha Bessen tegen vergiftiging en hebben Oran Bessen genezende eigenschappen.

TRAINERTECHNOLOGIE

Naast de Pokédex gebruiken Ash en zijn vrienden tijdens hun reizen veel gadgets en snufjes. In Sinnoh hielp Ash Dawn aan een Pokétch, een soort zakhorloge met allerlei verbazingwekkende mogelijkheden. In Unova moest Cilan een Wonder Schieter vinden als onderdeel van een speurtocht. Ash zit altijd op zijn Communicator om met Professor Juniper te bellen of af en toe zijn rivaal Trip in Unova uit te dagen!



BADGEDOOS

De meeste Trainers dragen hun Gym Badges niet op hun kleding, dus moeten ze die ergens opbergen. Bij Ash is zijn doos met Gym Badges meer dan eens gestolen, wat erg vervelend moet zijn geweest als je bedenkt hoe hard hij moest werken om deze met Gym Badges te vullen. Gym Badges zijn symbolen van de bekwaamheid van een Pokémon Trainer. Ze worden gegeven door Gym Leaders voor een overwinning en zijn nodig om mee te doen aan League-kampioenschappen.

HOE JE POKÉMON VINDT EN VANGT

Elke nieuwe Trainer kan een Pokémon-professor opzoeken om een Eerste partner-Pokémon te krijgen, maar meer Pokémon vangen is niet zo eenvoudig. Wilde Pokémon zijn gemakkelijk te vinden, maar de kunst van het vangen kost tijd om te leren.

Naast een Eerste partner-Pokémon krijgt elke Trainer normaal gesproken meerdere Pokéballen. Het vangen van Pokémon gaat verder dan het gooien van een Pokébal. Tenzij een wilde Pokémon gewond is, zwak of bereid om gepakt te worden, is deze normaal gesproken te sterk om gevangen te nemen zonder eerst met hem te vechten om hem uit te putten.

Een Trainer moet onthouden dat hij eerst op de knop aan de voorkant van de Pokébal moet drukken zodat deze weer zijn gewone grootte aanneemt. De Pokébal wordt vervolgens naar het Pokémon-doelwit gegooid, maar zelfs als de Pokémon in de Pokébal wordt opgenomen, betekent dit niet dat de vangst achter de rug is. De Pokébal schommelt heen en weer en de knop wordt rood terwijl de vangst bezig is.

Zodra de Pokébal rinkelt en de knop weer zijn normale witte kleur krijgt, is de vangst rond. Als de vangst mislukt, gaat de Pokébal weer open en wordt de Pokémon weer vrijgelaten. De kans is groot dat hij zich snel uit de voeten maakt om zich niet opnieuw te laten vangen.

Wanneer een Pokémon niet gevangen wil worden

Sommige Pokémon slaan elke Pokébal die in hun richting wordt gegooid weg, terwijl andere elke poging tot vechten en vangen uit de weg gaan. Er is echt doorzettingsvermogen voor nodig om een onwillige Pokémon over te halen te blijven. Wanneer Ash op weg naar Nacrene City een wilde Snivy tegenkomt, kan hij het niet laten om te proberen hem te vangen. Maar Snivy blijkt snel en slim te zijn en ontloopt Ash meerdere keren. Pas nadat Ash zijn waarde als Trainer heeft bewezen door moed, onbaatzuchtigheid, pure koppigheid en standvastigheid te laten zien, laat Snivy zich vangen.



VISSEN

Niet alle Pokémon zijn op het land te vinden. Heel veel Pokémon kiezen liever een omgeving met veel water, dus daarvoor is een andere aanpak nodig: vissen! Met een hengel en lokmiddel hoef je alleen maar het dichtstbijzijnde veelbelovende water te vinden, een lijn uit te gooien en te wachten tot je beet hebt.

Natuurlijk moet je, zoals bij elke andere vangst, een Pokémon die je eenmaal aan de haak hebt geslagen zien te bedwingen en te vangen. Anders scharrelt die gewoon rond en springt hij terug in het water.

Alle Pokémon-fans houden van vissen, vooral de Pokémon Deskundigen die van eten houden. Cilan neemt zijn eigen hengel overal mee naartoe, zoals te zien is in *Een sportvisdeskundige in een wedstrijd die niet in de haak is!*

WAAR VIND JE POKÉMON?

Pokémon zijn vrijwel overal te vinden, maar de meeste Trainers gaan naar de wildernis om hen te zoeken. Sommige Pokémon komen vaker voor dan andere en zijn dus gemakkelijker te vangen. Ze hangen aan bomen, staan in het gras of scharrelen rond op een bospad.

Pokémon zijn niet altijd zo vriendelijk om ergens te blijven wachten tot ze gevangen worden, dus soms zijn er speciale lokmiddelen of strategieën nodig. De Pokémon van een Trainer kennen misschien moves die kunnen helpen, maar lokaas uitzetten en wachten kan ook werken.

Pokémon van iemand anders

Soms probeert een Trainer per ongeluk een Pokémon te vangen die al van een andere Trainer is. Als een Pokémon al is gevangen, kan deze niet met een andere Pokébal worden gevangen.



ABRA

Lengte: 0,9 m
Gewicht: 19,5 kg

PARANORMAAL

ABSOL

Lengte: 1,2 m
Gewicht: 47,0 kg

DUISTER

AERODACTYL

Lengte: 1,8 m
Gewicht: 59,0 kg

STEEN VLIEGEND

AIPOM

Lengte: 0,8 m
Gewicht: 11,5 kg

NORMAAL

ALAKAZAM

Lengte: 1,5 m
Gewicht: 48,0 kg

PARANORMAAL

ALOLAN DIGLETT

Lengte: 0,2 m
Gewicht: 1,0 kg

GROND STAAL

ALOLAN DUGTRIO

Lengte: 0,7 m
Gewicht: 66,6 kg

GROND STAAL

ALOLAN EXEGGUTOR

Lengte: 10,9 m
Gewicht: 415,6 kg

GRAS DRAAK

ALOLAN GEODUDE

Lengte: 0,4 m
Gewicht: 20,3 kg

STEEN ELEKTRISCH

ALOLAN GOLEM

Lengte: 1,7 m
Gewicht: 316,0 kg

STEEN ELEKTRISCH

ALOLAN GRAVELER

Lengte: 1,0 m
Gewicht: 110,0 kg

STEEN ELEKTRISCH

ALOLAN GRIMER

Lengte: 0,7 m
Gewicht: 42,0 kg

GIF DUISTER

ALOLAN MAROWAK

Lengte: 1,0 m
Gewicht: 34,0 kg

VUUR SPOOK

ALOLAN MEOWTH

Lengte: 0,4 m
Gewicht: 4,2 kg

DUISTER

ALOLAN MUK

Lengte: 1,0 m
Gewicht: 52,0 kg

GIF DUISTER

ALOLAN NINETALES

Lengte: 1,1 m
Gewicht: 19,9 kg

IJS FEEËN

ALOLAN PERSIAN

Lengte: 1,1 m
Gewicht: 33,0 kg

DUISTER

ALOLAN RAICHU

Lengte: 0,7 m
Gewicht: 21,0 kg

ELEKTRISCH PARANORMAAL

ALOLAN RATICATE

Lengte: 0,7 m
Gewicht: 25,5 kg

DUISTER NORMAAL

ALOLAN RATTATA

Lengte: 0,3 m
Gewicht: 3,8 kg

DUISTER NORMAAL

ALOLAN SANDSHREW

Lengte: 0,7 m
Gewicht: 40,0 kg

IJS STAAL

ALOLAN SANDSLASH

Lengte: 1,2 m
Gewicht: 55,0 kg

IJS STAAL

ALOLAN VULPIX

Lengte: 0,6 m
Gewicht: 9,9 kg

IJS

ALOMOMOLA

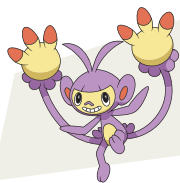
Lengte: 1,2 m
Gewicht: 31,6 kg

WATER

AMAURA

Lengte: 1,3 m
Gewicht: 25,2 kg

STEEN IJS

AMBIPOM

Lengte: 1,2 m
Gewicht: 20,3 kg

NORMAAL

AMPHAROS

Lengte: 1,4 m
Gewicht: 61,5 kg

ELEKTRISCH

ANORITH

Lengte: 0,7 m
Gewicht: 12,5 kg

STEEN **INSECT**

ARAQUANID

Lengte: 1,8 m
Gewicht: 82,0 kg

WATER **INSECT**

ARBOK

Lengte: 3,5 m
Gewicht: 65,0 kg

GIF

ARCANINE

Lengte: 1,9 m
Gewicht: 155,0 kg

VUUR

ARCHEN

Lengte: 0,5 m
Gewicht: 9,5 kg

STEEN **VLIEGEND**

ARCHEOPS

Lengte: 1,4 m
Gewicht: 32,0 kg

STEEN **VLIEGEND**

ARIADOS

Lengte: 1,1 m
Gewicht: 33,5 kg

INSECT **GIF**

ARMALDO

Lengte: 1,5 m
Gewicht: 68,2 kg

STEEN **INSECT**

AURORUS

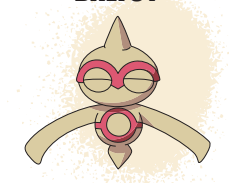
Lengte: 2,7 m
Gewicht: 225,0 kg

STEEN **IJS**

BAGON

Lengte: 0,6 m
Gewicht: 42,1 kg

DRAAK

BALTOY

Lengte: 0,5 m
Gewicht: 21,5 kg

GROND **PARANORMAAL**

BANETTE

Lengte: 1,1 m
Gewicht: 12,5 kg

SPOOK

BARBOACH

Lengte: 0,4 m
Gewicht: 1,9 kg

WATER **GROND**

BASCULIN

Lengte: 1,0 m
Gewicht: 18,0 kg

WATER

BASTIODON

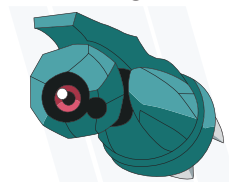
Lengte: 1,3 m
Gewicht: 149,5 kg

STEEN **STAAL**

BEHEEYEM

Lengte: 1,0 m
Gewicht: 34,5 kg

PARANORMAAL

BELDUM

Lengte: 0,6 m
Gewicht: 95,2 kg

STAAL **PARANORMAAL**

BEWEAR

Lengte: 2,1 m
Gewicht: 135,0 kg

NORMAAL **VECHT**

BISHARP

Lengte: 1,6 m
Gewicht: 70,0 kg

DUISTER **STAAL**

BLACEPHALON

Lengte: 1,8 m
Gewicht: 13,0 kg

VUUR **SPOOK**

BLISSEY

Lengte: 1,5 m
Gewicht: 46,8 kg

NORMAAL

BOLDORE

Lengte: 0,9 m
Gewicht: 102,0 kg

STEEN

BONSLY

Lengte: 0,5 m
Gewicht: 15,0 kg

STEEN