

# Покемон

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА



Правила Коллекционной  
Карточной Игры Покемон



## Содержание:

<b>Стань мастером Покемонов!</b> .....	3
<b>Основные понятия ККИ Покемон</b> .....	3
Как победить в игре .....	3
Типы Энергии .....	4
<b>Составляющие элементы</b>	
<b>карты Покемона</b> .....	5
Три типа карт .....	6
<b>Зоны ККИ Покемон</b> .....	7
<b>Игра</b> .....	8
Победа в игре .....	8
Начало игры .....	8
Этапы хода .....	9
Действия в свой ход .....	10
Особые состояния .....	15
<b>Дополнительные правила</b> .....	17
Порядок действий при замене карт .....	17
Что такое атака? .....	18
Подробное описание атаки .....	19
Что если тебе нужно взять в руку больше карт, чем осталось в твоей колоде? .....	20
А могут ли одновременно выиграть оба игрока? .....	20
Что такое «Внезапная смерть»? .....	20
Что относится, а что не относится к имени Покемона? .....	20
<b>Создание колоды</b> .....	21
<b>Примечание А: ПОКЕМОН-ЕХ</b> .....	22
Специальные правила для Покемонов-ЕХ .....	22
<b>Примечание Б: ПОКЕМОНЫ МЕГА-ЭВОЛЮЦИИ</b> .....	23
Специальные правила для Покемонов Мега-Эволюции .....	23
<b>Примечание В: ВОЗРОЖДЁННЫЕ ПОКЕМОНЫ</b> .....	24
Ключевые правила для Возрождённых Покемонов. ....	24
<b>Примечание Г: КАРТЫ ТРЕНЕРА «АС ТАКТИКИ»</b> .....	25
<b>Примечание Д: КАРТЫ КОМАНДЫ ПЛАЗМА</b> .....	25
<b>Глоссарий</b> .....	26

\*Карты на английском языке использованы как примечание для игроков ККИ Онлайн.



Ты - Тренер Покемонов! Ты путешествуешь по всему свету, сражаясь с другими Тренерами при помощи своих Покемонов - созданий, которые обожают битву и обладают потрясающими способностями!

## СТАНЬ МАСТЕРОМ ПОКЕМОНОВ!

В этих правилах объясняется всё, что нужно знать, чтобы играть в ККИ Покемон. В твоей колоде карт представлены твои Покемоны, а также предметы и союзники, которые помогут тебе в приключениях.

Карточные игры основаны на стратегии, и используют коллекционные карты, при помощи которых игрок может выстроить свою игру. Чтобы научиться играть в ККИ Покемон, лучше всего использовать Набор Тренера. Он состоит из двух готовых колод, которые шаг за шагом проведут тебя по игре. В Наборе Тренера есть тематическая колода, с помощью которой ты сможешь получить представление о разных видах колод, существующих в игре.

Подготовившись, ты можешь начать собирать свою коллекцию карт при помощи бустеров ККИ Покемон. Выменяй самого сильного Покемона у друзей или собери всех своих любимых Покемонов! После этого создай собственную колоду из 60 карт, играй с друзьями и покажи всем свою собственную команду Покемонов!

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ККИ ПОКЕМОН

### КАК ПОБЕДИТЬ В ИГРЕ

В ККИ Покемон твои Покемоны сражаются с Покемонами твоего противника. Выигрывает тот игрок, который первым соберёт все Призовые карты. Кроме того, если противник не может взять карту, когда к нему переходит ход, или у противника не осталось Покемонов для участия в игре, ты автоматически становишься победителем.





## ТИПЫ ЭНЕРГИИ

Покемон выбивает из игры Покемона противника с помощью различных атак и Талантов. Чтобы получить силу для атаки, Покемону требуются карты Энергии. В ККИ Покемон существует 11 типов Энергии, каждому из которых соответствуют определенные Покемоны.

Каждый тип Энергии предназначен для определенного типа атаки. Выбирай те, которые тебе понравятся больше всего. Существуют следующие типы Энергии.



### ТРАВА

Атаки травяного Покемона нередко помогают ему восстановить свое здоровье или отравить противника.



### ОГОНЬ

Огненные Покемоны используют масштабные атаки. Они могут сжигать своих противников, но для наращивания силы им требуется время после каждой атаки.



### ВОДА

Водные Покемоны могут манипулировать Энергией и изменять позицию Покемонов в команде противника.



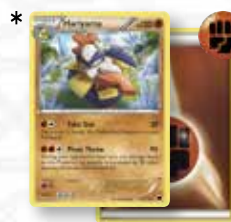
### МОЛНИЯ

Покемон с Энергией Молнии может возвращать использованную Энергию сброшенных карт, а также может парализовать противника.



### ПСИХО

Покемоны с Энергией Психи обладают особыми способностями. Они могут усыпить, сбить с толку или отравить противника.



### СРАЖЕНИЕ

Покемоны типа Сражения более бесстрашны и наносят больше урона противнику, а некоторые из них бросают монету для нанесения комбинированных ударов.



### ТЬМА

Покемоны, использующие Энергию Тьмы, предпочитают внезапные атаки и зачастую вынуждают противника сбрасывать карты.



### МЕТАЛЛ

Покемоны, использующие Энергию Металла, являются более выносливыми в атаках, чем все остальные Покемоны.



### ФЕЯ

Покемон с Энергией Феи использует приёмы, которые ослабляют атаки Покемонов противника.



### ДРАКОН

Покемоны, обладающие Энергией Дракона, используют более сильные атаки, для которых часто требуется Энергия двух типов.



### БЕСЦВЕТНАЯ

Бесцветные Покемоны могут использовать множество дополнительных атак и подходят для любых колод.



## СОСТАВЛЯЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ ПОКЕМОНА





## ТРИ ТИПА КАРТ

В ККИ Покемон есть три разных типа карт.

### Покемон

Разумеется, самые важные карты — это Покемоны!

Большинство таких карт являются Базовыми Покемонами, Покемонами Стадии 1 или Стадии 2. Покемоны Стадии 1 и 2 также называются картами Эволюции. Посмотри в верхний левый угол — там указано Стадию Покемона и имя Покемона, из которого он эволюционирует (если такой есть).



### Карты Энергии

В большинстве случаев Покемоны не могут атаковать без карт Энергии! Обозначение цены атаки и обозначение на карте Энергии должны совпадать, однако для ⚡ можно использовать любой вид Энергии.



### Карты Тренера

Карты Тренера обозначают Предметы, Помощников и Стадионы, которые Тренер может использовать в сражении. Конкретный подтип Тренера показан в верхнем правом углу, а специальные правила для этого подтипа указаны в нижней части карты.





## ЗОНЫ ККИ ПОКЕМОН

### Карты игрока

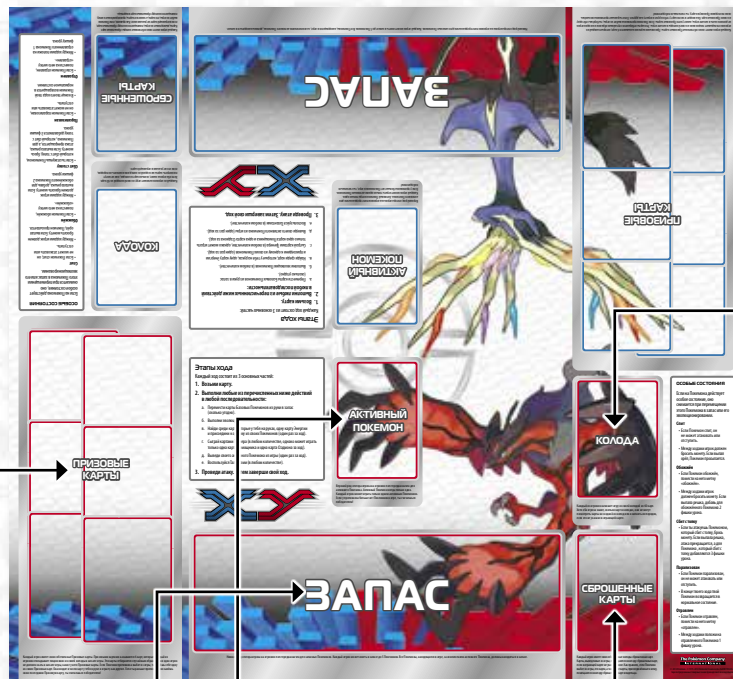
В начале игры каждый игрок берет по 7 карт, не показывая их противнику. Игрок держит взятые карты в руке. Игрокам не разрешается заглядывать в карты противника, если это не указано в играющей карте.

### Призовые карты

Каждый игрок имеет свои собственные Призовые карты. Призовыми картами называются 6 карт, которые каждый из игроков откладывает из своей колоды лицом вниз в начале игры. Эти карты отбираются случайным образом, и ни один игрок не должен знать в начале игры, какие карты являются Призовыми. Если Покемон противника выбит из игры, ты берёшь одну из своих Призовых карт. Она входит в число карт у тебя в руке и играет, как другие. Если ты берешь свою последнюю призовую карту раньше противника, ты становишься победителем!

### В игре

У игроков общее игровое поле. Каждому игроку выделено по два сектора, разделённых на два ряда, для их Покемонов...



### Колода

Каждый из игроков начинает игру со своей колодой из 60 карт. Хотя оба игрока знают, сколько карт в их колодах, они не могут посмотреть карты ни в одной из колод или изменить их порядок, если в играющей карте нет такого указания.

### Сброшенные карты

У каждого игрока своя собственная колода сброшенных карт. Карты, выведенные из игры, помещаются в колоду сброшенных карт, если в играющей карте не указано иное. Как правило, если Покемон выбит из игры, его карта вместе со всеми присоединёнными к нему картами (например, картами Энергии) отправляется в сброшенные карты владельца.

### Активный Покемон

Верхний ряд сектора игрока на игровом поле предназначен для активного Покемона. Активный Покемон всегда только один. Каждый игрок может играть только одним активным Покемоном. Если у противника больше нет Покемонов на игровом поле, ты становишься победителем!

### Запас

Нижний ряд сектора игрока на игровом поле предназначен для запасных Покемонов. Каждый игрок может иметь в запасе до пяти Покемонов. Все Покемоны, задействованные в игре, за исключением активного Покемона, должны находиться в запасе.



## ИГРА

Игры ККИ Покемон — весёлые и шумные. Далее приводится краткое описание игры, с помощью которого можно начать играть прямо сейчас!

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Ты побеждаешь в игре в трёх случаях:

- 1 если ты забираешь все свои Призовые карты раньше противника;
- 2 если ты выбиваешь из игры всех задействованных Покемонов противника;
- 3 если противник не может взять карту из колоды в начале своего хода.

## НАЧАЛО ИГРЫ

- 1 Пожмите руки с противником.
- 2 Подбросьте монету. Победитель, которого определяет монета, ходит первым.
- 3 Перетасуй колоду из 60 карт и возьми верхние семь карт.



- 4 Проверь, есть ли у тебя Базовый Покемон.



- 5 Положи одного из своих Базовых Покемонов лицом вниз — это активный Покемон..

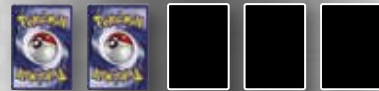


← Активный Покемон



← ЗАПАСНЫЕ  
ПОКЕМОНЫ

- 6 Положи до 5 Базовых Покемонов лицом вниз в запас.







- 7** Возьми 6 верхних карт из своей колоды и положи их лицом вниз — это твои Призовые карты.
- 8** Оба игрока открывают всех своих Покемонов, лежащих лицом вниз, и начинают игру!



Что делать, если у тебя нет Базового Покемона? Сначала покажи карты противнику, затем верни их в колоду и перетасуй её. Затем возьми ещё 7 карт. Если у тебя по-прежнему нет Базового Покемона, повтори эти действия.



Каждый раз, когда твой противник возвращает свои карты в колоду из-за отсутствия Базового Покемона, ты можешь брать дополнительную карту!

## ЭТАПЫ ХОДА

Каждый ход состоит из трёх основных частей.

- 1** Берётся карта.
- 2** Выполняются любые из перечисленных ниже действий в любой последовательности.
  - A** Помести набранные тобой карты Базовых Покемонов в запас (сколько угодно раз).
  - B** Выполни Эволюцию Покемонов (сколько угодно раз).
  - C** Найди среди карт, которые у тебя на руках, одну карту Энергии и присоедини её к одному из своих Покемонов (один раз за ход).
  - D** Используй в игре карты Тренера (в любом количестве, однако за один ход можно использовать только одну карту Помощника и одну карту Стадиона).
  - E** Выведи своего активного Покемона из игры (один раз за ход).
  - F** Воспользуйся Талантами (сколько угодно раз).
- 3** Проведи атаку. Затем заверши свой ход.



## ДЕЙСТВИЯ В СВОЙ ХОД

### 1 ВОЗЬМИ КАРТУ

В начале хода ты берёшь карту из колоды. (Если в начале хода в твоей колоде нет карт и ты не можешь взять карту, игра завершается победой противника.)

### 2 ВЫПОЛНИ ЛЮБЫЕ ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ НИЖЕ ДЕЙСТВИЙ В ЛЮБОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ.

#### A Перемести карты Базовых Покемонов в запас (сколько угодно).

Выбери карту Базового Покемона и помести её лицом вверх в запас. В запасе может быть до 5 Покемонов, так что это действие возможно только в том случае, если в запасе находится не более 4 Покемонов.



БАЗОВЫЙ ПОКЕМОН В ЗАПАСЕ



## Б Выполни Эволюцию Покемонов (в любом количестве).

Если у тебя в руке есть карта, на которой написано «Эволюционирует из Покемона» и указано имя Покемона, который есть у тебя в начале хода, можно положить эту карту себе поверх указанного Покемона. Это называется «эволюционированием» Покемона

Базовый Покемон может эволюционировать до Покемона Стадии 1, а Покемон Стадии 1 — до Покемона Стадии 2. При эволюционировании Покемон сохраняет за собой все присоединённые к нему карты (карты Энергии, карты Эволюции и так далее), а также у него остается весь полученный урон. Однако такой Покемон не может использовать Таланты Покемона, из которого он эволюционировал. В результате эволюционирования Покемона также прекращаются его особые состояния, такие как спит, сбит с толку или отравлен.



### Пример:

На карте Бишарпа у Димы написано «Эволюционирует из Поуниарда», а у Димы Поуниард в игре. Он может сыграть картой Бишарпа на карте Поуниарда, сохранив весь урон и лишившись всех остальных эффектов.



**Примечания по эволюционированию.** Ни один игрок не может эволюционировать Покемона в его первом ходе.

Эволюционирование Покемона означает, что новый Покемон только что вступил в игру, поэтому эволюционировать его второй раз в том же ходе нельзя! Эволюционировать можно как активного, так и запасного Покемона. Наконец, ни один игрок не может эволюционировать Покемона в своём первом ходе!

## Б Присоедини карту Энергии к одному из своих Покемонов (один раз за ход).

Возьми из своих карт одну карту Энергии и помести её под карту активного Покемона или одного из запасных Покемонов. Присоединить Энергию можно только один раз за ход!





## Г Введи в игру карты Тренера.

Используя в игре любую карту Тренера, следуй указанным на ней инструкциям, соблюдая правила, указанные внизу карты, а затем перемести её в сброшенные карты. Ты можешь использовать любое количество карт Предмета. Карты Помощника используются так же, как карты Предмета, однако за один ход можно использовать только одну карту Помощника. Карта Стадиона остаются в игре, пока не будет заменена другой картой, однако за ход можно сыграть только одной картой Стадиона.



## А Выведи своего активного Покемона из игры (один раз за ход).

Как правило, отступление не требуется, однако если твой активный Покемон имеет много фишек урона, ты можешь вывести его из игры и продолжить сражение Покемоном из запаса. Это также может быть полезно, если в запасе есть сильный Покемон, который готов к бою!

Чтобы вывести Покемона из игры, ты должен сбросить 1 Энергию со своего активного Покемона для каждого указанного в его цене отступления. Если на карте не указана информация отступление не требует затрат. Затем замени отступившего Покемона Покемоном из запаса. При замене Покемонов за ними сохраняются все фишки урона и присоединённые карты. Спящий или парализованный Покемон не может покинуть поле боя.

Когда ты перемещаешь своего активного Покемона в запас (при отступлении или в другом случае), с него снимаются особые состояния и все эффекты от атак.

При отступлении ты все же можешь атаковать в этом же ходе своим новым активным Покемоном.

## е Воспользуйся Талантами (в любом количестве)

Некоторые Покемоны обладают особыми Талантами, которые они могут использовать. Многие из этих Талантов можно применить до атаки. Все Таланты различаются, поэтому нужно внимательно прочесть описание, чтобы понять, как действует каждый из них. Некоторые из них работают только при выполнении определённого условия, а другие действуют постоянно, даже если ты их не используешь. Не забывай сообщать, какие Таланты ты используешь, чтобы противник понимал твои действия.





## В АТАКА И ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Перед атакой убедись, что всё, что нужно, было сделано! После атаки твой ход завершится и что-то изменить будет невозможно!

Атака состоит из трёх простых шагов. Как только ты в этом разберёшься, ты будешь атаковать, как настоящий профессионал!




В первом ходе игры стартующий игрок пропускает этот шаг. После того, как этот игрок выполнит все остальные свои действия, ход игрока завершается. После этого все игроки атакуют обычным способом. Внимательно продумай, хочешь ли ты начать первым!

## А ПРОВЕРЬ Энергию, присоединённую к твоему активному Покемону.


Для атаки требуется достаточное количество Энергии, присоединённой к Покемону. Например, возьмем Покемона Чеспина. Его атака «Удар Лозой» стоит , поэтому, чтобы Чеспин мог применить эту атаку, ему требуется 1 Энергия . Его же атака «Семя-Бомба» стоит  . Нужно, чтобы к Чеспину было присоединено как минимум 2 Энергии, чтобы он мог применить эту атаку, а значок  указывает, что должна быть присоединена 1 Энергия . При этом  означает, что в качестве второй Энергии может использоваться Энергия любого вида.  подойдет, но также можно использовать и , и , и любую другую Энергию. После проверки наличия нужной Энергии объяви, какую атаку ты собираешься использовать.

Эта атака называется «Удар Лозой»

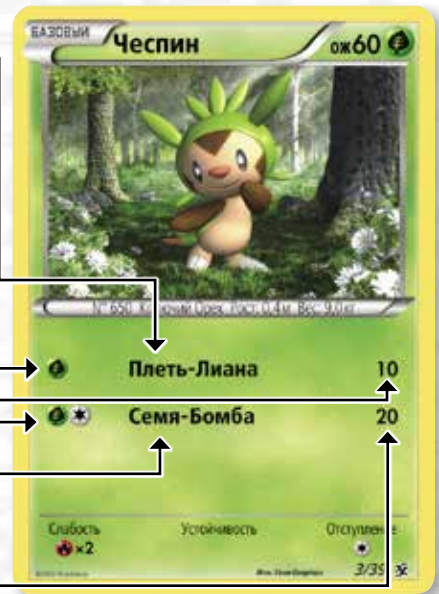
Чтобы воспользоваться ей, Чеспину нужна одна Энергия 


Атака «Удар Лозой» наносит 10 пунктов урона активному Покемону твоего противника.

Эта атака называется «Семя-Бомба».

Чтобы использовать эту атаку, Чеспину нужно 2 Энергии: 1 Энергия  и 1 Энергия любого типа.

Атака «Семя-Бомба» наносит 20 пунктов урона активному Покемону твоего противника.



Какая Энергия позволяет использовать атаку Дельфокса «Огненный Взрыв»? Правильно, 1 Энергия  и 3 Энергии любого типа!




Для некоторых атак указан такой значок цены. Это означает, что атака не стоит ничего и её можно использовать, даже если к Покемону не присоединена ни одна Энергия!





## Б ПРОВЕРЬ слабость и устойчивость активного Покемона твоего противника.

Некоторые Покемоны отличаются слабостью или устойчивостью по отношению к Покемонам определённых типов, что отмечено в левом нижнем углу карты. (Например, Фроки имеет слабость по отношению к Покемонам ). Если атака наносит урон, активный Покемон противника получит больше урона в том случае, если у него есть слабость по отношению к типу атакующего Покемона. Если же защищающийся Покемон обладает устойчивостью к данному типу Покемонов, он получит меньше урона.



Не применяй слабость и устойчивость к запасным Покемонам!

## В ПОМЕСТИ фишки урона на карту активного Покемона своего противника.

Во время атаки помещай одну фишку урона на активного Покемона противника за каждые 10 пунктов урона, наносимых атакой твоего Покемона (количество урона указано справа от названия атаки). В примере выше атака Чеспина «Удар Лозой» наносит 10 пунктов урона. При этом слабость Фроки перед Покемонами удваивается и вынуждает его получить  $10 \times 2 = 20$  пунктов урона. Поэтому помести на Фроки 2 фишки урона с обозначением 10. Если напечатано, что атака имеет другие эффекты, не забудь их применить!

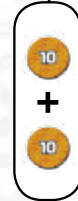
Твоя атака завершена. Теперь проверь, не выбила ли она какого-нибудь Покемона из игры. Некоторые атаки могут нанести урон нескольким Покемонам, а иногда даже и атакующему Покемону! Поэтому не забудь проверить всех Покемонов, которых затронула атака.

Если количество общих урона Покемона равняется количеству его очков жизни (например, 5 или больше фишек урона на Покемоне, имеющем 50 очков жизни), он выбит из игры. Когда Покемон игрока выбит из игры, этот игрок должен переместить такого Покемона и все присоединённые к нему карты в колоду сброшенных карт. Противник этого игрока берет себе одну из своих Призовых карт.

Игрок, Покемон которого был выбит из игры, выбирает нового активного Покемона из запаса. Если противник не может сделать это, поскольку у него не осталось карт в запасе (или по любой другой причине), ты выигрываешь игру! Если у противника ещё есть Покемоны в игре, но ты берешь свою последнюю Призовую карту раньше него, ты также выигрываешь игру!

## Г Твой ход завершен.

Теперь тебе нужно позаботиться о некоторых других вещах между ходами.





## 4 МЕЖДУ ХОДАМИ

Перед переходом хода к следующему игроку проверь особые состояния в следующем порядке.

### 1. Отравлен 2. Обожжён 3. Спит 4. Парализован

Затем примени эффекты любых Талантов (или другие эффекты, если в соответствии с картой они должны быть применены между ходами). После того, как это сделают оба игрока, проверь, не выбиты ли затронутые Покемоны из игры. После этого начнется ход следующего игрока.

## ОСОБЫЕ СОСТОЯНИЯ

В результате некоторых атак активный Покемон спит, обожжён, парализован, отравлен или сбит с толку - такие эффекты называются «Особыми состояниями». Эти эффекты действуют только для активного Покемона - при перемещении Покемона в запас все его особые состояния отменяются. Эволюционирование Покемона также отменяет все его особые состояния.



### Спит

Поверни Покемона против часовой стрелки, чтобы показать, что он спит.

Если Покемон спит, он не может атаковать или отступить. Между ходами брось монету. Если выпадет орёл, Покемон просыпается (поверни карту обратно правой стороной вверх), в противном случае он продолжает спать.



### Обожжён

Если Покемон обожжён, он может получать урон между ходами. Если Покемон обожжён, помести на него метку «Обожжён». Между ходами владелец обожжённого Покемона бросает монету. Если выпала решка, положи на обожжённого Покемона 2 фишки урона. Покемон не может иметь две метки «Обожжён». Если атака снова накладывает на него эффект «Обожжён», новое особое состояние «Обожжён» просто заменяет прежнее. Убедись, что метки «Обожжён» не похожи на фишки урона.





## Сбит с толку

Поверни Покемона, который сбит с толку, головой к себе, чтобы показать, что он сбит с толку.

Если Покемон сбит с толку, перед атакой этим Покемоном ты должен бросить монету. Если выпал орёл, атака выполняется как обычно, но если выпала решка, Покемон получает 3 фишки урона и атака завершается ничем.



## Парализован

Поверни парализованного Покемона по часовой стрелке, чтобы показать, что он парализован.

Если Покемон парализован, он не может атаковать или отступить. Сними особое состояние «Парализован» между ходами, если этот Покемон был парализован с начала твоего последнего хода..



## Отравлен

Отравленный Покемон получает урон между ходами. Если Покемон отравлен, помести на него метку «Отравлен». Между ходами каждый раз помещай на отравленного Покемона фишку урона. Покемон не может иметь две метки «Отравлен», если атака накладывает на него другую метку «Отравлен», новое особое состояние «Отравлен» просто заменяет прежнее. Убедись, что метки «Отравлен» не похожи на фишки урона.



## Снятие особых состояний

Перенос Покемона в запас снимает с него все особые состояния. Покемон не может отступить только в том случае, если он спит или парализован. Так как особые состояния «спит», «сбит с толку» и «парализован» требуют повернуть карту, действует только последнее полученное состояние. Поскольку особые состояния «отравлен» и «обожжён» обозначаются метками, они не влияют на другие особые состояния. Неудачливый Покемон может быть одновременно обожжён, парализован и отравлен!





## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ ПРИ ЗАМЕНЕ КАРТ

Если у одного из игроков среди набранных карт нет Базового Покемона, игрок должен взять новые карты. Далее приводится подробное описание.

Если у обоих игроков среди набранных карт нет ни одного Базового Покемона:

- A** оба игрока сбрасывают карты в колоду и начинают игру заново.

Если только у одного игрока среди набранных карт нет Базового Покемона:

- A** этот игрок должен объявить о необходимости замены карт и подождать, пока другой игрок откроет своего активного Покемона, выложит запасных Покемонов и Призовые карты.
- B** Затем игрок, у которого нет Базового Покемона, сбрасывает свои карты в колоду и тасует её. Эти действия выполняются до тех пор, пока среди набранных карт игроку не попадет Базовый Покемон. Когда это случится, игра продолжается обычным способом.
- C** После этого игрок, которому не пришлось начинать заново, может брать карту за каждый раз, когда его противник выполнял замену карт. Например, если оба игрока по два раза меняли карты, а затем игрок А поменял карты еще три раза, игрок Б может взять три дополнительные карты. Если среди этих трёх карт есть Базовые Покемоны, их можно поместить в запас.
- D** Затем следует открыть всех Покемонов и начать игру.





## ЧТО ТАКОЕ АТАКА?

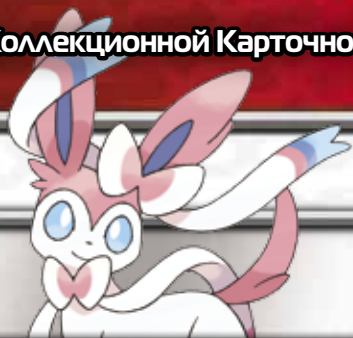
У каждой атаки есть цена и название, а также базовый урон и текст урона. Большая часть текста на карте Покемона посвящена описанию его атаки, даже если эта атака не наносит урона.

Например, атака Панпура «Сбор» не наносит урона, но все равно является атакой. Остальное называется «Талант» или носит другое название. Например, Талант Даскнуара «Зловещая Рука» позволяет двигать фишки урона, но не является атакой.



«Дымовая Завеса» Коффинга распространяется на атаку «Сбор», но не действует по отношению к «Зловещей Руке».





## ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ АТАКИ

Для большинства атак неважно, в какой последовательности выполняются действия. Однако для сложной атаки необходимо полностью выполнить некоторые шаги.

- A** Посмотри на своего Покемона и определись, с какой атаки начать. Убедись, что присоединена соответствующая Энергия. Затем объяви противнику, что используешь эту атаку.
- B** Если твой активный Покемон находится в состоянии «Сбит с толку», проверь, будут ли последствия от его атаки.
- B** Предпринимай любые действия, которых требует атака. К примеру, если для атаки указано «Выбери одного из запасных Покемонов противника», нужно выбрать его именно сейчас.
- Г** Предпринимай любые действия, которые требуются для использования атаки. Например, нужно бросить монету, если это для атаки указано «Брось монету. Если выпала решка, атака не имеет последствий».
- A** Применяй любые эффекты, которые могут изменить или отменить действие атаки. Например, в тех случаях, когда в рамках предыдущего хода против твоего Покемона использовалась атака, в которой было указано, следующее: «Если защищающийся Покемон попытается атаковать во время следующего хода противника, противник должен бросить монету. Если выпала решка, атака не имеет последствий». (Запомни: если активный Покемон перемещается в запас, с него снимаются все эффекты от атак). В таком случае, если твой активный Покемон изменился после того, как противник использовал атаку, описанную в данном примере, тебе не нужно бросать монету.
- E** примени любые эффекты, которые используются до урона, затем расставь фишки урона и используй все остальные эффекты.

Обычно игроки сразу могут подсчитать, сколько фишек урона необходимо положить на Покемона противника. Однако при наличии большого количества вещей, которые могут изменить уровень урона, выполняй следующие шаги в указанной последовательности.

- 1** Начни подсчет с базового урона, количество которого указано в правой части атаки. Если рядом с числом присутствует знак «x», «-» или «+», в тексте атаки указывается урон, который предстоит нанести. Если в атаке указано о необходимости положить фишки урона на Покемона, тебе не нужно выполнять никаких вычислений, поскольку на количество фишек урона такого Покемона не влияют слабость, устойчивость и любые другие эффекты. Просто положи необходимое количество фишек урона на играющего Покемона.
- 2** Подсчитай, какой урон наносят твоему Покемону те или иные эффекты, в основе которых используются карты Тренера, или любые другие эффекты. Например, если твой Покемон в предыдущем ходе использовал атаку, в которой было указано следующее: «Во время твоего следующего хода каждая атака этого Покемона наносит на 40 пунктов урона больше (до применения слабости и устойчивости)», то нужно прибавить указанное количество урона. Остановись, если базовый урон равен нулю (или если атака не имеет никаких последствий вообще). В остальных случаях продолжай.
- 3** Прибавь к количеству урона число, указанное рядом со степенью слабости активного Покемона противника, если у него имеется слабость по отношению к типу твоего активного Покемона.
- 4** Вычти из количества урона число, указанное рядом со степенью устойчивости активного Покемона противника, если у него имеется устойчивость по отношению к типу твоего активного Покемона.
- 5** Подсчитай, какой урон нанесут активному Покемону твоего противника карты Тренера, карты Энергий или любые другие эффекты. Например, если у активного Покемона твоего противника есть Талант, для которого указано следующее: «Любой урон, нанесенный атаками этому Покемону, снижается на 20 пунктов (после применения слабости и устойчивости).»
- 6** Для каждых 10 пунктов урона, нанесенных в результате последней атаки, клади по одной фишке урона на активного Покемона. Если количество урона меньше или равно нулю, фишки урона не кладутся.



## ЧТО ЕСЛИ ТЕБЕ НУЖНО ВЗЯТЬ В РУКУ БОЛЬШЕ КАРТ, ЧЕМ ОСТАЛОСЬ В ТВОЕЙ КОЛОДЕ?

Если на карте указано, что ты должен взять или посмотреть дополнительные карты из колоды, а в колоде нет столько карт, возьми или посмотри оставшиеся карты и продолжай играть в обычном режиме.

Например, если на карте указано, что ты должен взять пять карт из колоды, а в твоей колоде осталось только три карты, посмотри эти оставшиеся три карты. Ты проиграешь, если не сможешь взять карту в начале своего хода, а не в том случае, если не можешь взять карту в соответствии с тем, что указано в другой карте.

## А МОГУТ ЛИ ОДНОВРЕМЕННО ВЫИГРАТЬ ОБА ИГРОКА?

Ты выигрываешь, если забираешь последнюю Призовую карту раньше противника или если у противника не остается запасных Покемонов, которыми можно заменить выбитого активного Покемона (или Покемона, выбывшего из игры по другой причине). С учетом этого игра может закончиться вничью.

Если это произошло, сыграйте в игру «Внезапная смерть». При этом, если ты победил в обеих играх, а твой противник только в одной, ты становишься победителем!

## ЧТО ТАКОЕ «ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ»?

«Внезапная смерть» — это новая игра, в которой у каждого игрока есть по одной Призовой карте вместо привычных шести. Поскольку Призовая карта здесь только одна, «Внезапная смерть» вполне может считаться отдельной игрой. Брось монету, чтобы разыграть первый ход, и играй по обычным правилам. Игрок, победивший в этой партии, становится победителем в обеих играх. В случае если «Внезапная смерть» тоже заканчивается вничью, продолжай играть в эту игру до тех пор, пока кто-то из игроков не выиграет.

## ЧТО ОТНОСИТСЯ, А ЧТО НЕ ОТНОСИТСЯ К ИМЕНИ ПОКЕМОНА?

- На некоторых картах с Покемонами после имени Покемона указана дополнительная информация, такая как уровень или символ, например  $\text{LV}$ . На некоторых картах с Покемонами после имени Покемона указана дополнительная информация, такая как уровень или символ, например
  - ◆ Генгар, Генгар LV. 43, Генгар LV. 44 и Генгар LV.X это одно и то же имя.
- Символы, указанные после имени Покемона, являются частью имени в следующих случаях:
  - ◆ Алаказам, Алаказам  $\text{♣}$ , и Алаказам  $\text{★}$  — это разные имена, отличающиеся друг от друга.
  - ◆ Однако символ  $\delta$  (вид «Дельта») не является частью имени Покемонов. Аэродактиль и Аэродактиль  $\delta$  (вид «Дельта») — это одно и то же имя.
- Имя владельца, указанное вместе с именем Покемона, является частью имени Покемона. Например:
  - ◆ Геодуд и Геодуд Брока — это два разных имени.

При создании колоды разрешается использовать не более четырех карт с одинаковым именем, кроме карт базовой Энергии. Если в твоей колоде уже есть по одному экземпляру карт с именем Генгар, Генгар LV.43, Генгар LV. 44 и Генгар LV.X, ты не можешь больше добавлять карты с именем Генгар в свою колоду! Однако, разрешается иметь в колоде четыре карты с именем Геодуд и четыре карты с именем Геодуд Брока.

При эволюционировании имя Покемона, из которого эволюционирует другой Покемон, должно соответствовать имени этого эволюционирующего Покемона. Например, Гравелер может эволюционировать из Геодуда или Геодуда LV. 12, но не может эволюционировать из Геодуда Брока.



## СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ

В большинстве случаев при создании колоды нужно соблюдать несколько правил. Важнейшее правило заключается в том, что в колоде должно быть ровно 60 карт — не больше и не меньше, не 59 и даже не 61!

Кроме того, в колоде разрешается иметь не более четырех карт с одинаковым именем, кроме карт базовой Энергии. Это означает, что в твоей колоде может быть только четыре так называемых карты «Пигнайт», даже если на них указаны разные типы атаки. И наконец, в колоде должен присутствовать по крайней мере один Базовый Покемон.

Создание собственной колоды — задача сложная, но интересная. Ты всегда можешь обратиться за советом или другой помощью к лидеру Лиги в составе Лиги Покемонов. Как вариант, можно найти тематическую колоду и попытаться изменить ее. Не забывай, что в колоде должно быть ровно 60 карт! Если ты всё же начинаешь создавать свою колоду «с нуля», воспользуйся нашими подсказками для новичков.

- Собирай карты одного или двух типов Энергии, не больше. Помни о том, что большинство Покемонов ⚡ могут использовать любую Энергию для атаки, поэтому их можно использовать практически в любой колоде.
- Для колоды из 60 карт достаточно иметь 18–22 карты Энергии, чтобы уверенно чувствовать себя в игре.
- Карты Тренера тоже имеют большое значение. Карты такого типа, как «Общение с Покемоном» и «Поиск Энергии», помогут тебе найти нужные карты! Для начала будет достаточно 13–20 карт Тренера.
- И, безусловно, тебе понадобятся Покемоны! Из них состоит оставшаяся часть колоды. Помни, что в колоде должен быть по крайней мере один Базовый Покемон. Собирай любимых Покемонов в четырех экземплярах, чтобы при наборе карт из колоды тебе всегда попадались нужные карты. И если такой Покемон эволюционирует, старайся заполнить все четыре экземпляра Покемонов с каждой Стадии его Эволюции!

Все колоды разные, и ты создашь колоду, которая подходит лично тебе и твоей стратегии игры. Через некоторое время ты соберешь много любимых карт Покемонов, Тренера и Энергии.





## ПРИМЕЧАНИЕ А: ПОКЕМОН-EX

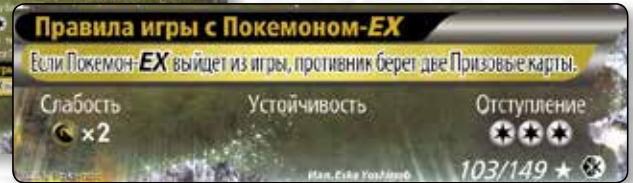
Покемоны-EX — это могущественные Покемоны, которые имеют больше очков жизни и более мощные атаки по сравнению с обычными Покемонами, но использование этих Покемонов в игре также может нанести их владельцу больший ущерб.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПОКЕМОНОВ-EX

Приставка EX является частью имени Покемона-EX. Например, Черный Курем и Белый Курем-EX — это два разных имени, поэтому при желании можно иметь в колоде до 4 карт с каждым из них.

Если один из ваших Покемонов-EX выведен из игры, противник получает две Призывные карты.

В остальном Покемон-EX участвует в игре на основании тех же правил, что и другие карты Покемонов.



Кроме того, существуют обычные и редкие версии Покемонов-EX.



## ПРИМЕЧАНИЕ Б: ПОКЕМОНЫ МЕГА-ЭВОЛЮЦИИ

Покемоны Мега-Эволюции — это новая вершина Эволюции. Такие карты превращают Покемонов из Покемонов-EX в еще более могущественных Покемонов! Если правильно выбрать момент для ввода таких Покемонов в игру, это поможет тебе придумать новые стратегии.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПОКЕМОНОВ МЕГА-ЭВОЛЮЦИИ

Также как и EX, приставка М (что означает «Мега») является частью имени Покемонов Мега-Эволюции. Например, Мега Венузавр-EX и Венузавр-EX являются разными именами, и при желании можно иметь в колоде до четырех карт с каждым из них.



Обратите внимание, что Мега Венузавр-EX эволюционирует из Венузавра-EX. Это означает, что Мега Венузавр-EX может эволюционировать только из Венузавра-EX, но не из Венузавра! Кроме того, Покемоны Мега-Эволюции представляют новую Стадию- МЕГА. Такие карты считаются картами Эволюции, и к Покемонам Мега-Эволюции применяются все обычные правила для Эволюции.

В отношении Покемонов Мега-Эволюции действует два специальных правила. Поскольку они всё-таки являются Покемонами-EX, если один из них выведен из игры, противник получает две Призовые карты. Кроме того, когда один из Покемонов игрока становится Покемоном Мега-Эволюции, ход этого игрока завершается. Прежде чем сыграть одним из этих могущественных Покемонов, игроку следует убедиться, что он сделал в свой ход всё, что хотел!





## ПРИМЕЧАНИЕ В: ВОЗРОЖДЁННЫЕ ПОКЕМОНЫ

Ископаемые Покемоны являются представителями особой Стадии - Возрождённых Покемонов. Можно заметить, что Аркен является Возрождённым Покемоном, для которого действует следующее правило: «Эту карту можно переместить в запас только с эффектом «Ископаемое Перо». Понимать это правило следует буквально: единственный способ, позволяющий переместить Аркена в запас, — это использовать в игре карту Предмета с эффектом «Ископаемое Перо». На карте с эффектом «Ископаемое Перо» можно увидеть точное изображение того, как задействовать Аркена в игре. После этого Аркеопс играет так же, как и другие Покемоны Стадии 1: положи его на карту Аркена, когда сможешь задействовать в игре Покемонов Стадии 1.



## КЛЮЧЕВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВОЗРОЖДЁННЫХ ПОКЕМОНОВ.

- Если среди набранных карт в твоей руке оказался Возрождённый Покемон, нельзя просто так переместить его в запас. Для этого нужно использовать в игре карту Предмета с эффектом, который предусматривает подобное действие.
- Возрождённые Покемоны не являются Базовыми Покемонами! По этой причине их нельзя использовать в игре в качестве активных или запасных Покемонов. Кроме того, в колоде должен быть по крайней мере один Базовый Покемон, если остальные Покемоны в колоде — Возрождённые. Помимо всего прочего, Возрождённые Покемоны не являются картами Эволюции.
- Карты и эффекты, которые относятся к базовым, а также картам Эволюции и Стадии 1 и 2, не действуют на Возрождённых Покемонов. К примеру, карта, в которой указано «Найди в своей колоде Базового Покемона», не поможет игроку найти карту Аркена. Однако карта, в которой указано «Найди в своей колоде Покемона», поможет найти карту Аркена. Кроме того, карты, которые относятся к неэволюционировавшим Покемонам, также действуют и на Возрождённых Покемонов.
- Если в игре используются более старые ископаемые Покемоны, основным правилом является выполнение указаний «Эволюционирует из» и «Введите эту карту в игру...». Если, к примеру, в более новых картах Кабуто фигурирует в качестве ископаемого Покемона, указывается имя «Кабутопс Стадии 1». Независимо от того, какой Кабуто задействован в игре, его можно эволюционировать до любого Кабутопса, для которого указано «Эволюционирует из Кабуто». Это означает, что из Возрождённого Кабуто можно эволюционировать Кабутопса Стадии 2, а из Кабуто Стадии 1 можно эволюционировать Кабутопса Стадии 1.





## ПРИМЕЧАНИЕ Г: КАРТЫ ТРЕНЕРА «АС ТАКТИКИ»

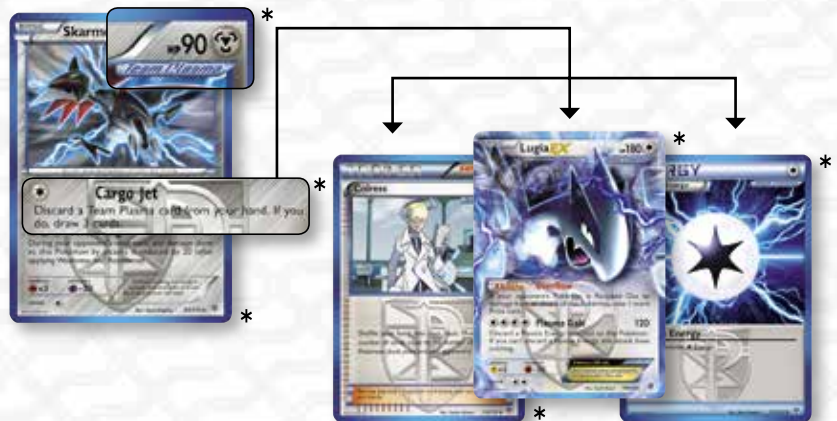
Карты Тренера «АС ТАКТИКИ» настолько мощные, что в колоде можно иметь не более одной карты этого типа. Имеется в виду не по одной карте, а всего одну карту «АС ТАКТИКИ» в колоде. Оцени возможности всех карт «АС ТАКТИКИ» и выбери ту, которая больше всего подходит для твоей колоды.



## ПРИМЕЧАНИЕ Д: КАРТЫ КОМАНДЫ ПЛАЗМА

Карты Команды Плазма — Покемоны, карты Тренера и Энергии — имеют эффектное и уникальное оформление. Первое, что бросается в глаза, — это голубая плазменная рамка, а уже потом можно увидеть название Команды Плазма. И только после этого в текстовом поле можно заметить изображение щита.

Все карты, оформленные таким образом, считаются картами Команды Плазма.



Для Покемонов слова «Команда Плазма» не являются частью имени. Поэтому, если в твоей колоде уже есть четыре Лайпарда Команды Плазма, больше Лайпардов в колоду добавить нельзя. Кроме того, Покемоны Команды Плазма эволюционируют так же, как обычные Покемоны. Лайпарт Команды Плазма эволюционирует из Пурлойна как обычный Лайпарт.



## ГЛОССАРИЙ

**АКТИВНЫЙ ПОКЕМОН** – играющий Покемон, не находящийся в запасе. Только активные Покемоны могут атаковать.

**АТАКА** – 1) сражение активного Покемона одного игрока с Покемоном другого игрока; 2) текст, напечатанный на картах Покемонов, в котором описывается действие конкретной атаки (на карте Покемона иногда указываются сведения о нескольких атаках).

**В ИГРЕ** – карты в игре – это все карты, которые есть на столе. Можно использовать только те карты Базовых Покемонов, Эволюции и Энергии, которые находятся в игре. (Карты, которые находятся в колоде, в сброшенных картах или на месте Призовых карт не являются играющими, в отличие от карт запасных Покемонов).

**ВЛАДЕЛЕЦ** – Покемон, в названии которого указано имя Тренера, например Сэндшрю Брока или Мяут Команды Ракета. Карты с символами **Q**, **U**, **W**, **C**, или **FB** НЕ считаются картами «Владельца».

**ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ** – иногда игра может заканчиваться вничью. В таком случае игроки разыгрывают короткую игру «Внезапная смерть» (используется только 1 Призовая карта вместо 6).

**ВЫБИТ ИЗ ИГРЫ** – Покемон считается выбитым из игры, если общее количество его урона превышает количество его очков жизни или равно ему. Такой Покемон перемещается в сброшенные карты вместе со всеми присоединёнными к нему картами. Если один из Покемонов противника выбит из игры, победивший игрок берет одну Призовую карту.

**ЗАПАС** – место, куда помещаются играющие Покемоны игрока, которые не могут активно сражаться. Они вступают в игру, когда активный Покемон отступает или выбывает из игры. Если запасному Покемону нанесён урон, не следует применять слабость или устойчивость.

**ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ПОКЕМОН** – Покемон, которого атакует другой Покемон.

**ЗОНА ПОТЕРЬ** – карты, отправленные в Зону Потерь, можно использовать только в последующих играх. Их следует убрать подальше от игрового поля и положить лицом вверх.

**ИНСТРУМЕНТ ПОКЕМОНА** – специальный вид карты Тренера (Предмет), которую можно присоединить к Покемону и помочь ему победить противника. За один раз к каждому Покемону можно присоединять только один Инструмент Покемона.

**КАРТА БАЗОВОГО ПОКЕМОНА** – карта, которую игрок может напрямую ввести в игру, когда придет его ход. См. пункт «Карта Эволюции».

**КАРТА ПОМОЩНИКА** – тип карты Тренера, похожий на карту Предмета. За один ход можно использовать в игре только одну карту Помощника.

**КАРТА ПРЕДМЕТА** – тип карты Тренера. Карта используется в соответствии с указанными на ней инструкциями, а затем сбрасывается.

**КАРТА СТАДИОНА** – тип карты Тренера, функции которой соответствуют функциям карты Предмета, но которая после использования остается в игре. Одновременно в игре может использоваться только одна карта Стадиона. Если в игре появляется новая карта, старая карта сбрасывается и её действие заканчивается. За один ход можно использовать только одну карту Стадиона.

**КАРТА ТРЕНЕРА** – специальный тип карт, который используется для получения преимуществ в игре. См. «Карта Предмета», «Карта Стадиона» и «Карта Помощника».










**КАРТА ТРЕНЕРА «АС ТАКТИКИ»** – мощная карта Тренера. В колоде игрока должна быть только одна карта Тренера «АС ТАКТИКИ».

**КАРТА ТРЕНЕРА «ИСКОПАЕМОЕ»** – особый тип карты Тренера, которая при вводе в игру выполняет функцию Базового Покемона. Пока карта Тренера «Ископаемое» находится в руке у игрока, в играющей колоде или в сброшенных картах, она не считается Базовым Покемоном. Однако при вводе в игру такие карты Тренера всегда используются в качестве Базовых Покемонов.



**КАРТА ЭВОЛЮЦИИ** - тип карты, которая размещается поверх карты Базового Покемона (или поверх другой карты Эволюции), чтобы усилить Покемона.

**КАРТА ЭНЕРГИИ** - тип карт, которые придают Покемону силы для проведения атак. См. «Карта базовой Энергии».

**КАРТЫ БАЗОВОЙ ЭНЕРГИИ** - Трава , Огонь , Вода , Молния , Психика , Сражение , Тьма , Металл , или Фея .

**МЕЖДУ ХОДАМИ** - часть игры, когда право хода переходит от одного игрока к другому. На этом этапе можно проверить, кто из Покемонов отравлен, обожжён, спит или парализован, а также кто из Покемонов выбит из игры.

**МЕТКА «ОБОЖЖЁН»** - метка, которую нужно положить на карту Покемона, если он был обожжён. Если Покемон оказался в запасе или эволюционировал, метку нужно убрать. См. «Фишка», «Фишки урона».




**МЕТКА «ОТРАВЛЕН»** - метка, которую нужно положить на карту Покемона, если он был отравлен. Если Покемон оказался в запасе или эволюционировал, метку нужно убрать. См. «Фишка», «Фишки повреждений».

**ОСОБЫЕ СОСТОЯНИЯ** - «Спит», «Обожжён», «Сбит с толку» и «Отравлен» являются особыми состояниями условиями.

**ОТСТУПЛЕНИЕ** - замена активного Покемона запасным. Для отступления необходимо сбросить с отступающего Покемона столько Энергии, сколько указано в цене отступления для него. Цена указывается в нижнем левом углу карты. За один ход возможно только одно отступление.

**ОЧКИ ЖИЗНИ (ОЖ)** - число, указывающее на количество урона, при котором Покемон выбывает из игры. Имеется у всех Покемонов.

**ПОКЕМОН LV.X** - усиленная версия обычных Покемонов. Эта карта кладется на карту обычного Покемона с таким же именем и приносит исходному Покемону дополнительные способности.

**ПОКЕМОН SP** - специальные Покемоны, обученные конкретным Тренером. В их имени содержится символ, указывающий на их владельца. Если на карте указано имя Запдос , оно отличается от имени Запдос, поскольку Запдос  — это Покемон Команды Галактика, а приставка  является частью имени.

**ПОКЕМОН-EX** - Покемоны-EX являются Покемонами более сильного вида, но имеют определенный недостаток: если Покемон-EX выбит из игры, противник берет две Призовые карты вместо одной.

**ПОКЕМОНЫ** - разноцветные существа, которые сражаются за игрока в ККИ Покемон. В игре они представлены картами Базовых Покемонов и Эволюции.

**ПОКЕМОНЫ ЛЕГЕНДЫ** - специальные двойные карты с изображением могущественных Легендарных Покемонов. Обе карты вводятся в игру одновременно и играют вместе.

**ПОКЕМОНЫ МЕГА-ЭВОЛЮЦИИ** - очень сильный тип Покемонов-EX, имеющих дополнительные недостатки. Если один из Покемонов игрока становится Покемоном Мега-Эволюции, ход этого игрока завершается.

**ПОКЕМОНЫ ТРЕНЕРА** - Покемоны, в названии которых содержится имя Тренера, например Сэндшрю Брока. Нельзя эволюционировать обычного Покемона Сэндшрю в Покемона Сэндслэш Брока, а Сэндшрю Брока в обычного Сэндслэша. Это нельзя сделать, поскольку приставка «Брока» является частью имени.

**ПОКЕ-ПРИЁМ** - эффект, который активируется при вводе в игру соответствующего Покемона и действует до тех пор, пока этот Покемон не выходит из игры.

**ПОКЕ-СИЛА** - одноразовая выбираемая сила, которой можно воспользоваться в свой ход и применить ее к активному или запасному Покемону. Большинство Поке-Сил отключены, если Покемон пребывает в особом состоянии.

**ПОНИЖЕНИЕ УРОВНЯ ЭВОЛЮЦИИ** - некоторые карты могут понижать уровень Эволюции Покемонов, которые эволюционировали, и оказывают воздействие, обратное эволюционированию Покемонов. При понижении уровня Эволюции Покемон также лишается особых состояний и всех остальных эффектов.



**ПРИЗОВЫЕ КАРТЫ** – это 6 карт, которые откладываются в сторону лицом вниз в начале игры. Каждый раз, когда Покемон одного игрока выбывает из игры, другой игрок берет по одной Призывной карте на руки (или две Призывные карты, если выбывает Покемон-EX). Игрок, который первым берет на руки последнюю Призывную карту, выигрывает.

**ПРИСОЕДИНИТЬ** – положить одну из карт, находящихся на руках игрока, на карту играющего Покемона.

**СБРОШЕННЫЕ КАРТЫ** – карты, которые вышли из игры. Эти карты всегда лежат лицом вверх. Эти карты в любое время может посмотреть любой игрок.

**СИЛА ПОКЕМОНА** – особая способность, которая есть у некоторых Покемонов. Силы Покемонов разделены на две категории: Поке-Силы и Поке-Приёмы. Их названия всегда содержат приставку «Поке-Сила» или «Поке-Приём», чтобы их можно было отличить от атаки.

**СЛАБОСТЬ** – Покемон, имеющий слабость, получает больше урона в атаке, которая проводится Покемонами определенного типа. Масштаб слабости указывается рядом с типом слабости, имеющейся у Покемона, если таковая имеется.

**ТАЛАНТ** – это эффект, влияющий на Покемона, который не является атакой. Одни Таланты активны постоянно, а другие необходимо выбирать, чтобы использовать в игре. Прочитай описание каждого Таланта и убедись, что правильно понимаешь его действие.

## Создатели

### Оригинальная японская игра

**Исполнительный продюсер:** Tsunekazu Ishihara

**Продюсер:** Yuji Kitano

**Оригинальный гейм-дизайн:** Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama, и Takumi Akabane

**Разработка:** Creatures Inc.

**Директор:** Atsushi Nagashima

**Арт-директор:** Kenichi Koga

**Благодарности:** Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Takao Unno, GAME FREAK inc. и Milky Isobe

### Версия на английском языке

**The Pokémon Company International**

**Продюсер:** Kenji Okubo

**Директор по производству:** Richard Simpson

**Директор по развитию продукта:** Yasuhiro Usui

**Координация производства:** Russ Foster, Traci Thomson, и Jay Moon

**Координация проекта:** Junko Takaba и Satomi Honda

**Перевод:** Tim Hove

**Разработка тематических колод:** Mike Fitzgerald

**Создание свода правил:** TPCi Editing Staff и Dylan “ExoByte” Mayo

**Редактура:** Eoin Sanders и Hollie Beg

**Руководство дизайном:** Eric Medalle

**Графический дизайн:** Kumi Okada, Kevin Lalli и Hiromi Kimura

**Типографский набор:** Ginny Baldwin

**Иллюстрации на упаковке:** Sban Graphics

**Логотип XY:** Eric Medalle

**Благодарности:** Creatures Inc., The Pokémon Company, и The Pokémon Company International

### Русскоязычная Версия

**Перевод:** Lionbridge

**Редактирование:** Antonella Prati и Anna Ozzello

**Типографский набор:** Ginny Baldwin и Chantal Trandafir

### Нужна помощь по игре?

Советы, стратегии, правила и сведения о соревнованиях - на нашем веб-сайте [www.pokemon.ru](http://www.pokemon.ru)

Другие вопросы, связанные с поддержкой клиентом:

[www.pokemon.com/support](http://www.pokemon.com/support)

**The Pokémon Company**  
INTERNATIONAL

© 2014 Pokémon. © 1995-2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Зарегистрированные товарные знаки принадлежат их владельцам.