

Что нужно приготовить для игры?

Каждому из игроков потребуется собственная колода из 60 карт, монета, с помощью которой определяется, кто из игроков будет ходить первым, и некоторое количество фишек, которыми обозначается количество ущерб, нанесенного покемону. В качестве фишек можно использовать мелкую монету или любые другие подходящие одинаковые мелкие предметы.



В чем заключается выигрыш

Играя в «Pokémon», вы можете выиграть тремя различными способами. Во-первых, перед началом игры каждый из игроков откладывает по шесть карт, которые становятся призовыми картами. Каждый раз, когда боевой покемон одного из игроков терпит поражение и удаляется из игры, другой игрок берет одну из своих призовых карт и добавляет ее к картам, находящимся у него на руках. Тот игрок, который забирает все шесть призовых карт, выигрывает. (Большинство игр выигрываются этим способом.) Во-вторых, игрок может выиграть, если у его противника, когда наступит его очередь ходить, не останется ни одного боевого покемона (или запасного покемона, способного заменить боевого). Наконец, один из игроков выигрывает, если колода его противника кончается перед ходом противника.

Как играют в «Pokémon»?

Игроки ходят по очереди, выкладывая карты, находящиеся у них на руках. Некоторые из этих карт — первичные покемоны (Basic Pokémon), другие — эволюционные карты (Evolution), позволяющие делать покемонов больше и сильнее, и энергетические карты (Energy), помогающие покемонам сражаться. Вы можете использовать также дрессировочные карты (Trainer), которые позволяют делать множество различных вещей, помогающих выиграть.

Несколько покемонов могут быть выложены на стол одновременно, но только один из них (называемый «боевым покемоном») сражается. Другие, запасные покемоны, ожидают своей очереди в особом поле, и могут занимать место боевого покемона по ходу игры. С каждым ходом у вас появляется возможность напасть на противника с помощью своего боевого покемона, который наносит ущерб боевому покемону противника (называемому «защищающимся покемоном», когда он подвергается нападению), или производит какое-либо иное действие, например, усыпляет защищающегося покемона, оглушает, парализует или отравляет его. Если ущерб, вызванный нападением, достаточен для нанесения поражения защищающемуся покемону, владелец нападающего покемона берет одну из своих шести призовых карт. Когда игрок берет последнюю, шестую призовую карту (т. е. когда он наносит поражение шестому покемону противника), он выигрывает.

Какие карты используются в игре?

Карты первичных покемонов (Basic Pokémon) — важнейшие карты в игре. С каждым ходом эти покемоны сражаются с покемонами противника.

Эволюционные карты (Evolution) кладутся сверху на карты первичных покемонов или, иногда, на другие эволюционные карты. Эти карты делают покемонов больше и сильнее.

Энергетические карты (Energy), в сочетании с картами покемонов, придают покемонам энергию, необходимую для нападений.

Дрессировочные карты (Trainer) выполняют ту или иную роль только один раз, после чего они удаляются из игры.

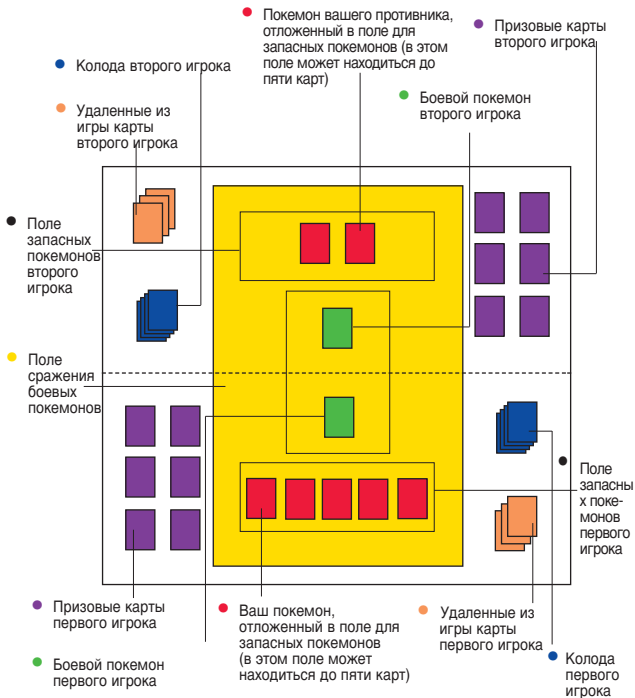
Начало игры

- Перетасуйте свою колоду и возьмите из нее семь случайно выбранных карт. Остающиеся в колоде карты положите перед собой лицевой стороной вниз.
- Вы и ваш противник выбираете из карт, находящихся у вас на руках, по одному первичному покемону (карты первичных покемонов обозначены надписью «Basic Pokémon» в верхнем левом углу), и кладете их лицевой стороной вниз. Это ваши первые боевые покемоны.
- Каждый из игроков может, по своему усмотрению, выбрать до пяти первичных покемонов из карт, находящихся у него на руках, и положить их лицевой стороной вниз в поле для запасных покемонов (на этом поле покемоны ожидают своей очереди стать боевыми покемонами).
- Положите перед собой, лицевой стороной вниз, шесть верхних карт из своей колоды. Это призовые карты, одна из которых прибавляется к картам, находящимся на руках, каждый раз, когда покемон противника терпит поражение и выходит из игры. На лицевую сторону призовых карт можно смотреть только после того, как они прибавляются к картам, находящимся на руках.
- Подбросьте монету, чтобы решить, кто из игроков будет ходить первый.
- Поверните лицевой стороной вверх боевого покемона, выложенного на стол, и всех запасных покемонов.

Что, если у вас на руках нет ни одного первичного покемона?

Покажите ваши карты противнику, положите их снова в колоду, перетасуйте колоду и возьмите семь новых карт. После этого ваш противник имеет право взять одну или две дополнительные карты. Если и в этом случае у вас на руках не окажется ни одного первичного покемона (Basic Pokémon), снова сдайте себе новые карты, но каждый раз, когда вы это делаете, ваш противник снова имеет право брать две дополнительные карты!

Как должно выглядеть игровое поле





Не забудьте приготовить поле для удаленных из игры карт. Все карты, которые удаляются из игры, откладываются в это поле, независимо от того, почему они удаляются.



Во время игры карты выкладываются на стол. Все карты, находящиеся в полях боевых и запасных покемонов, считаются «участствующими в игре». Карты, находящиеся в колоде, призывные карты и удаленные карты не считаются «участствующими в игре».



Игроки ходят по очереди картами покемонов, эволюционными картами и энергетическими картами из тех, которые находятся у них на руках, выкладывая их на стол. Этими картами можно ходить многократно. Дрессировочные карты, однако, можно использовать только один раз, после чего они удаляются из игры.

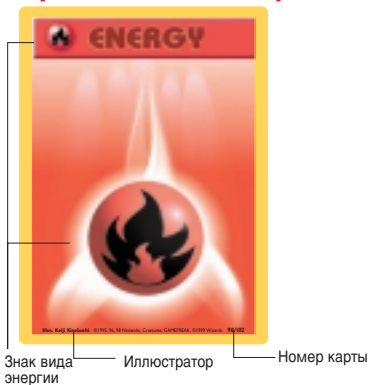
Карта покемона



Дрессировочная карта



Энергетическая карта



Знаки видов энергий	
	Знак энергии травы
	Знак энергии огня
	Знак энергии воды
	Знак энергии молнии
	Знак телепатической энергии
	Знак боевой энергии
	Знак бесцветной энергии

Игра началась!

Игроки ходят по очереди. Когда ходит один из игроков, другой ничего не делает — он может только заменить запасным покемоном боевого покемона, если его боевой покемон потерпит поражение и выйдет из игры. Тот игрок, который ходит, может предпринимать действия, описываемые в следующем разделе.

Как ходить во время игры?



За один ход можно сделать очень многое! Всегда берите карту из колоды в первую очередь, и нападайте в последнюю очередь. Во время своего хода вы можете делать следующее.

- 1** *Брать карту из колоды*
- 2** *Совершать следующие действия в любой последовательности и любое количество раз:*
 - *добавлять первичных покемонов в поле для запасных покемонов;*
 - *повышать эволюционный уровень любого из участвующих в игре покемонов;*
 - *подкладывать энергетическую карту под карту покемона (это можно делать только один раз за один ход);*
 - *использовать дрессировочную карту;*
 - *отступать, меняя боевого покемона на запасного;*
 - *использовать возможности покемона*
- 3** *Нападать с помощью боевого покемона*
- 4** *После нападения ваш ход кончается.*

1 *Возьмите карту из колоды*

Ход должен начинаться с добавления одной карты из колоды к тем картам, которые находятся на руках у ходящего игрока. (Если перед началом хода колода ходящего игрока кончается, игра кончается, и его противник выигрывает.)

2 *Перед нападением ходящий игрок может предпринимать следующие действия, любое количество раз и в любой последовательности.*

- *Добавление первичных покемонов в поле для запасных покемонов.*

Выберите первичного покемона (Basic Pokémon) из карт, находящихся у вас на руках, и положите его лицевой стороной вверх в поле для запасных покемонов. В любое время в поле для запасных покемонов могут находиться до пяти покемонов — поэтому вы можете выкладывать нового запасного покемона только в том случае, если в поле для запасных покемонов лежат четыре покемона или меньше.

- **Повышение эволюционного уровня участвующих в игре покемонов**

Если у вас на руках находится карта, на которой написано: «Происходит от...» («Evolves from...»), и вместо троеточия указано имя покемона, который уже используется в игре, вы можете положить эту карту поверх карты с соответствующим покемоном. Таким образом осуществляется «эволюция» покемонов.

Пример. У Джулианы на руках есть карта с покемоном по имени Найнтэйлс («Ninetales»), на которой написано: «Происходит от Вульпикса» («Evolves from Vulpix»). При этом она уже использует в игре покемона по имени Вульпикс. Джулиана может положить карту Найнтэйлса на карту Вульпикса.

Когда покемон эволюционирует, все выложенные на него карты (энергетические, эволюционные и т. п.) и их действие сохраняются. Сохраняется также степень ущерба, понесенного этим покемоном до эволюционного превращения. Но методы нападения, применяемые покемоном, его возможности изменяются. Отменяются также все состояния — усыпленное, оглушенное, парализованное, отравленное и т. п. — в которые покемон был приведен в результате нападений других покемонов до его эволюционного превращения.



К сожалению, только что введенный в игру покемон не может сразу эволюционировать. Покемон, который только что эволюционировал, тоже не может эволюционировать еще раз на протяжении того же хода. Кроме того, эволюционное превращение покемона невозможно во время первого хода любого игрока. Зато запасные покемоны могут эволюционировать так же, как и боевые, потому что это участвующие в игре покемоны.

- **Подкладывание энергетической карты под карту покемона**

Если у вас на руках есть энергетическая карта (Energy), вы можете положить ее под карту любого из своих участвующих в игре покемонов.



В отличие от многих других вещей, которые вы можете делать во время своего хода, эту операцию можно совершать только один раз за один ход. Кроме того, не забывайте о том, что вы можете подкладывать энергетические карты под запасных покемонов: они тоже участвуют в игре!

- *Использование дрессировочной карты*

Если вы желаете использовать дрессировочную карту (Trainer), выполните инструкции, приведенные на этой карте, после чего отложите ее в поле для карт, удаленных из игры.

- *Отступление боевого покемона*

Вы можете заменить своего боевого покемона одним из запасных. Для этого необходимо «отнять» у боевого покемона количество энергетических карт (Energy), соответствующее стоимости отступления (Retreat Cost), указанной на карте боевого покемона, в правом нижнем углу. (Более подробные сведения о стоимости отступления и других действий приведены ниже в разделе «Нападение с помощью боевого покемона».) Если под боевым покемоном нет достаточного количества энергетических карт, он не может отступить. Те покемоны, на картах которых не указана стоимость отступления (Retreat Cost), могут отступить без потери каких-либо энергетических карт, «бесплатно».

Усыпленный или парализованный покемон не может отступать. Оглушенный покемон может попытаться отступить, но это у него не обязательно получается. (Как это может случиться, объясняется дальше в правилах.)

Боевой покемон, отступающий в поле для запасных покемонов или попадающий в это поле по другой причине, сохраняет любые выложенные на его карту эволюционные карты, любые находящиеся под его картой энергетические карты и любые выставленные на него фишки для подсчета ущерба. Все остальные качества и характеристики покемона, вызванные произведенными ранее нападениями на него, — сон, оглушение, паралич, отравление и т. п. — отменяются после того, как боевой покемон становится запасным.

Даже если ваш покемон отступил, вы можете снова напасть на противника новым боевым покемоном в течение того же хода.

- *Использование возможностей покемона*

У некоторых покемонов есть особые возможности (Pokémon Power), которыми можно пользоваться, когда они участвуют в игре. (Не забывайте, что запасные покемоны тоже участвуют в игре.) Многие из этих возможностей можно использовать перед нападением. Возможности покемонов, однако, бывают самыми различными, в связи с чем необходимо внимательно читать описания этих возможностей, чтобы правильно их использовать.



Использование возможности покемона — не то же самое, что нападение покемона. Применив возможность покемона, вы все еще можете нападать.

3 *Нападение с помощью боевого покемона*

По своему усмотрению, вы можете предпринять нападение на боевого покемона противника с помощью своего боевого покемона. (В этом случае покемон вашего противника называется «защищающимся покемоном».) Нападение — последнее действие, которое вы можете предпринять во время своего хода, — после этого наступает ход вашего противника. Нападать можно только один раз на протяжении одного хода. При этом ваш боевой покемон может использовать только один из методов нападения, которые он умеет применять. Чтобы напасть, объявите своему противнику, какой из методов нападения вашего боевого покемона вы применяете. Нападение возможно только в том случае, если вы уже положили под карту вашего боевого покемона требуемое количество энергетических карт.



Требуемое для нападения количество энергии указано слева от наименования метода нападения на карте покемона.

• Энергия

Любые виды энергии — — засчитываются при определении требуемого количества бесцветной энергии (Colorless Energy) (⊙). Но только соответствующие виды энергии засчитываются при определении требуемого количества энергии того или иного вида. Например, покемон с тремя знаками видов энергии может нападать только в том случае, если по его карте находятся как минимум три энергетических карты и не менее двух из этих карт помечены знаком вида энергии



Для того, чтобы покемон мог нападать, под его картой должно находиться достаточное количество энергетических карт со знаками соответствующих видов энергии. После нападения энергетические карты остаются под картой покемона (если на этот счет нет каких-либо особых инструкций).

• Ущерб

Перед нападением прочтите описание применяемого метода нападения, и выполните приведенные инструкции. В расчете на каждые 10 очков ущерба, нанесенного вашим боевым покемоном (причиняемая покемоном степень ущерба указана на карте справа от наименования метода нападения) на карту боевого покемона противника выставляется одна фишка для подсчета ущерба. Если общее количество очков ущерба, нанесенного боевому покемону, становится равным запасу защитных очков (Hit Points), указанному на карте этого покемона, или превышает это количество (т. е., например, если на карту покемона с запасом защитных очков 40 выставляется 4 фишки для подсчета ущерба или больше таких фишек), то этот боевой покемон немедленно терпит поражение и удаляется из игры.

• Уязвимость и сопротивляемость

Некоторые покемоны отличаются уязвимостью (Weakness) или сопротивляемостью (Resistance) по отношению к покемонам других разновидностей. (Например, Charmander отличается уязвимостью по отношению к покемонам типа ⚡). Если на защищающегося покемона нападает боевой покемон того типа, к которому защищающийся покемон проявляет уязвимость, количество очков ущерб, нанесенного ему нападающим покемоном, удваивается. Если на защищающегося покемона нападает боевой покемон того типа, к которому защищающийся покемон проявляет сопротивляемость, степень ущерб, нанесенного ему нападающим покемоном, становится меньше на 30 очков.



Как правило, результат нападения не зависит от порядка, в котором выполняются связанные с нападением операции, но если порядок имеет значение, операции выполняются в следующей последовательности. В первую очередь, перед определением последствий нападения, выплачивается любая указанная на карте стоимость нападения (например, из игры удаляется требуемое количество энергетических карт). Затем, перед определением каких-либо иных последствий нападения, определяется степень нанесенного ущерб. При подсчете количества очков ущерб в первую очередь учитывается наличие или отсутствие уязвимости защищающегося покемона в отношении нападающего.

Что происходит после того, как покемон терпит поражение?

Если покемон терпит поражение, карта первичного покемона (Basic Pokémon) и все выложенные поверх нее и под нее карты (эволюционные, энергетические и т. п.) удаляются из игры. После этого противник того игрока, чей покемон потерпел поражение, берет одну из своих призовых карт и добавляет ее к картам, находящимся у него на руках — даже если поражение было нанесено собственному покемону его владельцем! После этого потерпевший поражение боевой покемон должен быть заменен одним из запасных покемонов. (Если это невозможно в связи с тем, что запасных покемонов больше не осталось, игрок, у которого нет запасного покемона, проигрывает.) Если боевые покемоны обоих игроков терпят поражение одновременно, на протяжении одного и того же хода, тот игрок, чей ход еще не кончился, заменяет своего боевого покемона запасным после своего противника. Кроме того, в этом случае тот игрок, ход которого еще не кончился, берет свою призовую карту также после своего противника.

4 После нападения ваш ход кончается

Иногда вы можете предпринимать некоторые действия после окончания вашего хода, но перед началом хода противника. Ход вашего противника начинается после окончания всех этих действий.

Что происходит после окончания хода каждого игрока?

После окончания хода одного из игроков, если боевой покемон того или иного игрока был отравлен, производится подсчет нанесенного ему этим уще́рба, а если боевой покемон того или иного игрока был усыплен или оглушен, он может проснуться или прийти в сознание. После этого начинается ход другого игрока.

Как усыплять, оглушать, парализовать и отравлять покемонов противника?

Некоторые методы нападения вызывают усыпление, оглушение, паралич или отравление защищающегося покемона. Это не происходит с запасными покемонами — в такие состояния переходит только защищающийся боевой покемон. Если производится замена и боевой покемон становится запасным, любые такие состояния этого покемона отменяются. Эволюционировавший покемон тоже перестает быть усыпленным, оглушенным, парализованным или отравленным.

Усыпленный покемон (Asleep)

Если покемон усыплен, он не может нападать или отступить. Карту усыпленного покемона следует повернуть налево в горизонтальное положение, чтобы оба игрока помнили, что он спит. После окончания хода любого игрока игроки подбрасывают монету, чтобы решить, пора ли просыпаться спящему покемону. Если покемону выпадет жребий проснуться (если выпадет «решка»), его карту поворачивают обратно в вертикальное положение. Если выпадет «орел», покемон продолжает спать и приходится ждать следующего хода, а потом снова определять, проснется ли покемон, подбрасывая монету.

Оглушенный покемон (Confused)

Если покемон оглушен, то для того, чтобы он мог напасть или отступить, необходимо предварительно подбрасывать монету. Для того, чтобы показать, что покемон оглушен, переверните его карту вверх ногами.

Если вы хотите, чтобы оглушенный покемон отступил, прежде всего необходимо уплатить стоимость отступления (Retreat Cost), удалив из игры соответствующее количество энергетических карт. После этого подбросьте монету. Если выпадет «решка», оглушенный покемон может отступить, как обычно. Если выпадет «орел», оглушенный покемон не может отступить на протяжении этого хода.

Если вы хотите напасть с помощью оглушенного покемона, подбросьте монету. Если выпадет «решка», нападение производится, как обычно. Но если выпадет «орел», оглушенный покемон нападает сам на себя, причиняя себе 20 очков уще́рба. (Если этот покемон проявляет уязвимость либо сопротивляемость к покемонам своего типа, или если предусмотрен какой-либо иной особый результат его нападения, эти инструкции учитываются при подсчете уще́рба.)



Если выпадает «орел», оглушенный покемон причиняет себе 20 очков ущерб, даже если его метод нападения обычно не приводит к нанесению ущерб (например, если оглушенный Squirtle применяет метод побега (Withdraw)).

Парализованный покемон (Paralyzed)

Если покемон парализован, он не может нападать или отступить. Поверните его карту направо в горизонтальное положение, чтобы не забыть, что он парализован. Парализованный боевой покемон приходит в себя и возвращается в нормальное состояние с началом следующего хода его владельца. При этом его карта возвращается в обычное вертикальное положение.



Это означает, что покемон, парализованный вашим противником, не может нападать или отступать, когда после этого наступает ваш ход. Он восстанавливает силы только к вашему следующему ходу.

Положения карт

Нормальное положение



Отравленный покемон (Poisoned)

Если покемон отравлен, на его карте устанавливается особая фишка.

Все время, пока покемон отравлен, после каждого хода каждого из игроков ему начисляется по 10 очков ущерб, независимо от его уязвимости или сопротивляемости. Если нападение приводит к отравлению покемона, который уже отравлен, он не становится «вдвойне отравленным», но его новое отравленное состояние полностью заменяет старое.



Проследите за тем, чтобы фишки, обозначающие отравленность покемонов, отличались от фишек для подсчета ущерб.

Может ли покемон быть усыплен и оглушен одновременно?

Если покемон был усыплен, оглушен или парализован, и при этом снова производится нападение, усыпляющее, оглушающее или парализующее его, новое состояние покемона полностью заменяет старое. Но полностью заменяют друг друга только эти три состояния. Например, покемон может быть одновременно оглушен и отравлен.



НЕ ЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА ДАЛЬШЕ!

Вы знаете достаточно, чтобы начать игру. Сыграйте несколько игр, а потом уже начинайте читать «Правила для специалистов».

