

## Kas naujo Pokémon TCG: EX FireRed & LeafGreen Pradžime?

Šiame pradžime yra jūsų jau pamęgti Pokemonai, turintys naujas atakas ir intriguojančias gudrybes. Pokémon TCG yra daugiau Treniruočių kortų, galybė įdomių Pokémonų EX, ypač sustiprinančių tavo kaladę!

Atsirado nauja taisyklė: nuo šiol žaidimą pradantis žaidėjas per savo pirmąjį ėjimą negali naudoti Pagalbinės (Supporter) kortos. Ši taisyklė prideda pusiausvyros ir įdomumo žaidimui.

## Žaidimo taisyklės

### Kas tai per žaidimas?

**Tu ir tavo priešininkas žaidžiate kaip kovojantys Pokémonų Treneriai. Kiekvieną ėjimą žaidėjas gali padėti savo Pokémonui, uždėdamas ant jo Energijos kortą, naudoti ypatingas Treniruočių kortas ir net išvystyti Pokémonus ir taip padaryti juos dar pavojingesniais priešininkui! Tavo tikslas yra Išmušti priešininko Pokémoną puolant su savoju.**

### Ko reikia, norint žaisti?

Abu žaidėjai turi turėti 60 kortų kaladę. Dar reikės žymeklių skaičiuoti įvairiems Pokémonams padarytą žalą, taip pat monetas. Galima naudoti žaidimo kilimėlį kol mokaisi žaisti, bet jis nėra būtinas.

### Nuo ko pradėti?

Pirma, susipažinkime su kortomis, kurias matysi žaidime.

#### ***Pokemonų kortos***

Šios kortos būna Pagrindiniai Pokemonai arba Evoliucijos Pokemonai. (Jeigu Pokemonas turi užrašą "Stage 1" arba "Stage 2", tai jis yra Evoliucijos.) Evoliucijos kortos veikia taip pat kaip Pagrindiniai – tik yra patobulėjusios formos.

Pavadinimas  
Evoliucijos Stadija  
PokeKūnas arba PokeGalia (arba ataka)  
Atakos kaina ir savybė

Pokemono Tipas  
Atakos daroma žala  
Kolekcinis kortos numeris  
Retumo ženklas

Pagrindinių Pokémonų, Evoliucijos bei Energijos kortos būna ant stalo – žaidime. Jas galima naudoti kiekvieną ėjimą. Treniruočių kortos naudojamos tik vieną kartą, ir iš karto keliauja į išmestų kortų krūvą.

#### ***Energijos kortos***

Šios kortos suteikia Pokémonui Energijos, kuri reikalinga, norint naudoti atakas. Kai kurios atakos reikalauja konkrečios Energijos panaudojimui. O \*\*\* reiškia, kad galima naudoti bet kokios rūšies Energiją. Panaudota energijos korta lieka prie Pokémono, nebent korta liepia ją pašalinti.

#### ***Treniruočių kortos***

Treniruočių kortos yra naudojamos padarant, ką jos liepia, ir iš karto pašalinant į išmestų kortų krūvą.

Pokemonai gali būti keletu skirtingų Energijos tipų. Daugelis kaladžių naudoja dviejų ar trijų skirtingų

rūšių energiją. Taip kaladė tampa stipresne. Ir nors, pavyzdžiui, Žaibo Pokemonas nebūtinai turi turėti prie savęs Žaibo Energiją, bet paprastai tai yra naudinga.

## Energijų rūšys

*** Žolės	*** Žaibo	*** Bepalvė
*** Ugnies	*** Psichinė	*** Tamsos
*** Vandens	*** Kovotojo	*** Metalo

## Kaip pradedamas žaidimas?

1. MESK monetą, kad sužinotum, kas eis pirmas.
2. SUMAIŠYK 60 kortų kaladę ir trauk 7 kortas.
3. PATIKRINK, ar rankoje turi nors vieną Pagrindinį Pokemoną.

Ką daryti, jeigu rankoje neturi Pagrindinio Pokemono kortos?

Taip atsitikus, parodyk savo kortas priešininkui, įmaišyk atgal į kaladę ir trauk vėl trauk 7 kortas. Tada tavo priešininkas gali pats traukti papildomą kortą. Jei vis dar neturi Pagrindinio Pokemono, kartok šį procesą, bet prisimink, kad priešininkas kiekvieną kartą tau taip padarius gali traukti papildomą kortą.

4. PADĖK vieną iš savo Pagrindinių Pokemonų užverstą priešais save – Aktyvų Pokemoną.
5. PADĖK iki 5 Pagrindinių Pokemonų iš rankos į Suolą, taip pat užverstus.
6. ATSKIRAI PADĖK 6 Prizines kortas.
7. Visi žaidėjai dabar ATVERČIA savo Veiklų bei Suole esančius Pokemonus ir žaidžia su jais.

## Žaiskime!

Žaidimas vyksta abiem žaidėjams einant vienas po kito. Priešininko ėjimo metu tu nieko negali daryti, nebent pakeisti savo Veiklų Pokemoną, jei jis Išmušamas. Tavo ėjimo metu, viskas vyksta taip, kaip nurodyta žemiau.

## Ką aš galiu daryti savo ėjimo metu?

Per savo ėjimą galima daryti daugybę dalykų. Pirmiausiai visada trauki kortą, o vėliausiai puoli. Taigi...

1. TRAUK kortą.
2. ATLIK bet kurį iš šių veiksmų kokia nori tvarka (jie yra nebūtinai):
  - PADĖK Pagrindinio Pokemono kortą į Suolą (kiek nori kartų).
  - IŠVYSTYK Pokemoną (kiek nori kartų).
  - PRIDĖK vieną Energijos kortą prie vieno iš savo Pokemonų (tik vieną kartą per ėjimą).
  - NAUDOK Treniruočių kortas (kiek nori kartų, išskyrus Stadiono ir Pagalbinę Treniruočių kortą).
  - ATSITRAUK su Veikliu Pokemonu (tik vieną kartą per ėjimą).
  - NAUDOK PokeGalias (kiek nori kartų).
3. PULK!
  - PATIKRINK, ar prie Veiklaus Pokemono turi pakankamai Energijos kortų puolimui.
  - PATIKRINK priešininko Pokemono Silpnybę ir Apsaugą.
  - UŽDĖK žalos žymeklius ant priešininko Pokemono.
  - PATIKRINK, ar Išmušei priešininko Pokemoną.
  - TRAUK vieną Prizinę kortą, jeigu tau pavyko Išmušti priešininko Pokemoną.
4. Tavo ėjimas BAIGTAS.

1. TRAUK kortą.

Ėjimą pradedi traukdamas kortą. Jeigu ėjimo pradžioje tavo kaladėje nebėra kortų ir tu negali traukti, tavo priešininkas laimi.

Pradedant naują žaidimą pradedantis žaidėjas pirmo ėjimo metu kortos netraukia.

2. ATLIK bet kurį iš šių veiksmų kokia nori tvarka (jie yra nebūtinai):

- PADĖK Pagrindinio Pokemono kortą į Suolą (kiek nori kartų).

Pasirink rankoje esančio Pagrindinio Pokemono kortą ir padėk ją atversta į Suolą. Suole gali būti iki 5 Pokemonų, taigi naują Pokemoną galima padėti tik jei Suole yra 4 arba mažiau Pokemonų. Jeigu tavo Veiklus Pokemonas yra Išmušamas (arba palieka žaidimą dėl kokių nors kitų priežasčių), tu turi iš karto jį pakeisti su vienu iš Pokemonų, esančių Suole (nepakeitęs Pokemono tu pralaimi žaidimą).

- IŠVYSTYK Pokemoną (kiek nori kartų).

Jeigu tu rankoje turi kortą, kurioje parašyta "Evolves from Blablabla" ir Blablabla yra vardas tavo Pokemono, esančio žaidime, tai tu gali uždėti Evoliucijos Pokemoną ant Blablabla. Tai ir yra Pokemono išvystymas.

Pavyzdys: Tomas turi rankoje kortą Ivysaur, ant kurios parašyta "Evolves from Bulbasaur" ir jis taip pat turi kortą žaidime, pavadinimu Bulbasaur. Tomas gali uždėti Ivysaur kortą ant Bulbasaur, palikdamas žalos žymeklius.

Pagrindinį Pokemoną galima išvystyti į "Stage 1" Pokemoną, o "Stage 1" – į "Stage 2". Prie išsivysčiusio Pokemono lieka visos anksčiau pridėtos kortos (pvz.: Energijos) ir visa anksčiau padaryta žala, bet ankstesnės atakos, PokeKūnai ir PokeGalios dingsta. Visi nepaminti dalykai, tokie kaip Ypatingos Sąlygos ar bet koks kitas prieš Pokemoną darytos atakos efektas, taip pat dingsta.

Gaila, bet tu negali išvystyti ką tik į žaidimą padėto Pokemono, taip pat Pokemono, kuris šį ėjimą jau vystėsi. Be to, pradedantis žaidimą žaidėjas pirmą savo ėjimą negali išvystyti Pokemonų. Ir pagaliau, Suole esantį Pokemoną galima išvystyti, nes jis yra žaidime!

- PRIDĖK vieną Energijos kortą prie vieno iš savo Pokemonų (tik vieną kartą per ėjimą).

Paimk vieną Energijos kortą iš rankos ir pridėk prie žaidime esančio Pokemono (Veiklaus arba esančio Suole).

Kitaip negu daugelį kitų veiksmų, Energijos kortą prie Pokemono gali pridėti tik vieną kartą per ėjimą. Taip pat prisimink, kad Energijos kortą galima pridėti prie Suole esančio Pokemono!

- NAUDOK Treniruočių kortas (kiek nori kartų, išskyrus Stadiono ir Pagalbinę Treniruočių kortą).

Naudodamas Treniruočių kortą, tiesiog daryk, ką ji liepia, o tada padėk ją į išmestų kortų krūvą. Stadiono ir Pagalbinę Treniruočių kortą gali naudoti tik vieną per ėjimą. Žaidimą pradedantis žaidėjas savo pirmo ėjimo metu negali naudoti Pagalbinės kortos.

- ATSITRAUK su Veikliu Pokemonu (tik vieną kartą per ėjimą).

Jeigu tavo Veikliam Pokemonui buvo padaryta daug žalos, patartina jį pakeisti kitu Pokemonu iš Suolo.

Norint atsitraukti su Veikliu Pokemonu, reikia nuo jo pašalinti tiek Energijos kortų, kiek \*\*\* nurodyta po Retreat cost. Jeigu nėra \*\*\*, atsitraukimas nemokamas (daugiau apie tai – Pulk! dalyje). Sumokėjus atsitraukimo kainą Veiklų Pokemoną apkeisk su vienu iš Suole esančių Pokemonų. Žalos žymeklius, Evoliucijos ir likusias Energijos kortas palik, prie tų pačių Pokemonų.

Paralyžuotas ar Miegantis Pokemonas negali atsitraukti.

Kai tavo Veiklus Pokemonas keliauja į Suolą (atsitraukdamas ar dėl kitų priežasčių), kai kurie su juo susiję dalykai dingsta - Ypatingos Sąlygos (Miegantis, Nudegęs, Apsvaigęs, Paralyžuotas ir Užnuodytas) ir bet kokie kiti prieš Pokemoną darytų atakų efektai.

Naujas Veiklus Pokemonas gali pulti iš karto, nepaisant to, kad šį ėjimą buvo atliktas atsitraukimas.

- NAUDOK PokeGalias (kiek nori kartų).

Kai kurie Pokemonai turi ypatingas PokeGalias, kurias gali naudoti, būdami žaidime (prisimink, kad Suole esantys Pokemonai yra žaidime, todėl jie taip pat gali naudoti PokeGalias, jei tokias turi). Daugelis šių Galių gali būti panaudotos prieš puolimą. Visos PokeGalios yra skirtingos, todėl svarbu atidžiai perskaityti, ką kiekviena iš jų gali padaryti.

**Pokemonų Galios nėra tas pats kaip Pokemonų atakos, todėl panaudojus PokeGalią ar PokeKūną, vis dar galima pulti!**

### 3. PULK!

Puldamas tu uždedi žalos žymeklius ant priešininko Pokemono (taip pat vadinamo Gynybos Pokemonu). Tai paskutinis ėjimo metu daromas dalykas. Pulti galima tik vieną kartą per ėjimą (jeigu tavo Pokemonas turi dvi atakas, jis per ėjimą gali panaudoti tik vieną iš jų). Garsiai pasakyk naudojamos atakos pavadinimą, ir sek, kas parašyta toliau...

- PATIKRINK, ar prie Veiklaus Pokemono turi pakankamai Energijos kortų puolimui. Ataką naudoti galima tik tada, jei prie Veiklaus Pokemono yra tiek Energijų, kiek reikalauja ataka.

Bet kokia Energija (\*\*\*, \*\*\*, \*\*\*, \*\*\*, \*\*\*, \*\*\*, \*\*\*, \*\*\*, \*\*\*) tinka, jeigu reikalaujama Bepalvės Energijos (\*\*\*). Bet jeigu reikalaujama tikslios Energijos, tai tik nurodyta tinka. Pavyzdžiui, norint naudoti ataką, kuri reikalauja \*\*\*, \*\*\*, \*\*\*, reikia, kad prie Pokemono su šia ataka būtų pridėtos bent trys Energijos, ir bent dvi iš jų būtų \*\*\*.

Charmander reikia 1 bet kokios rūšies Energijos, norint naudoti šią ataką.

Charmander ataka vadinasi Headbutt.

Headbutt daro 10 žalos Gynybos Pokemonui.

**Norint naudoti ataką, reikia turėti pakankamai reikalaujamos Energijos, bet tų Energijų nereikia pašalinti. Šios kortos lieka prie Pokemono, nebent ataka liepia daryti kitaip!**

- PATIKRINK priešininko Pokemono Silpnybę ir Apsaugą.

Kai kurie Pokemonai turi Silpnybes ar Apsaugas nuo tam tikros rūšies Pokemonų (pavyzdžiui, Bulbasaur turi silpnybę \*\*\* Pokemonams). Patikrink, ar Gynybos Pokemonas turi Silpnybę ar Apsaugą nuo Puolančio Pokemono rūšies. Jeigu Gynybos Pokemonas turi Silpnybę – tos rūšies Pokemonas daro dvigubai daugiau žalos jam. Jeigu Pokemonas turi Apsaugą, tai Puolantis Pokemonas jam daro 30 žalos mažiau. Jeigu žalą gauna Suole esantis Pokemonas, Silpnybės ir Apsaugos negalioja ir nepakeičia žalos kiekio.

- UŽDĖK žalos žymeklius ant priešininko Pokemono.

Puldamas ant priešininko Veiklaus Pokemono uždėk vieną žalos žymeklį už kiekvieną dešimtį padarytos žalos (padaromas žalos kiekis yra užrašytas dešinėje atakos pusėje). Jeigu ataka liepia dar kažką padaryti, nepamiršk to!

- PATIKRINK, ar Išmušei priešininko Pokemoną.

Jeigu Pokemonui bendrai padaryta žala yra lygi arba viršija jo Gyvybės Taškus (pavyzdžiui, 5 ar daugiau žalos žymeklių ant Pokemono, kurio Gyvybės Taškai yra 50), tas Pokemonas yra iš karto Išmušamas.

**Dažniausiai puolime nėra svarbu, kokia tvarka atliekami tam tikri veiksmai, bet jeigu būna kitaip, tvarka yra tokia... Pirma, sumokėk reikalavimus (pavyzdžiui, jeigu korta reikalauja pašalinti Energijos kortas). Antra, panaudok visus į Puolantį Pokemoną nukreiptus efektus. Tada Gynybos Pokemonui, jeigu reikia, pritaikyk Silpnybę ar Apsaugą. Galiausiai panaudok į Gynybos Pokemoną nukreiptus efektus.**

- TRAUK vieną Prizinę kortą, jeigu tau pavyko Išmušti priešininko Pokemoną.

Kai tu Išmuši priešininko Pokemoną, jis ir visos prie jo esančios kortos (Evoliucijos, Energijos ir t.t.) yra pašalinamos į išmestų kortų krūvą. Tada tu pasirenki vieną iš savo Prizinių kortų ir trauki ją, net jeigu priešininkas pats Išmušė savo Pokemoną ar jis buvo Išmuštas tarp ėjimų. Tada priešininkas turi pakeisti pašalintą Veiklų Pokemoną su Pokemonu iš Suolo. Jeigu priešininkas negali to padaryti, nes jo Suolas tuščias, tu laimi! Jeigu ir tavo, ir priešininko Veiklūs Pokemonai yra Išmušami vienu metu, tai paskutinis Pokemoną pakeičia tas žaidėjas, kurio dabar ėjimas, taip pat tas žaidėjas paskutinis renkasi Prizinę kortą.

#### 4. Tavo ėjimas BAIGTAS.

Kartais būna dalykų, kuriuos reikia padaryti tarp ėjimų. Tuos dalykus padarius prasideda kito žaidėjo ėjimas.

Kas vyksta po kiekvieno žaidėjo ėjimo?

Jeigu kurio nors žaidėjo Veiklus Pokemonas yra užnuodytas, jis gauna žalos. Jeigu jis Nudegęs, jis gali gauti žalos. Jeigu Pokemonas Miegantis ar Paralyžuotas, jis gali atsigauti. Tada prasideda kito žaidėjo ėjimas.

Kaip laimėti?

Jeigu atsitinka vienas iš toliau paminėtų dalykų, tu laimi žaidimą:

- Tu surenki visas savo Prizines kortas (jos yra traukiamos kai tu Išmuši priešininko Pokemoną).
- Paskutinis žaidime esantis priešininko Pokemonas yra išmušamas.
- Tavo priešininko kaladėje nelieka kortų, ir jis ėjimo pradžioje turi traukti kortą.

Kaip veikia Ypatingos Sąlygos?

Kai kurios atakos paveikia priešininko Gynybos Pokemoną, ir jis tampa Miegančiu, Nudegusiu, Apsvaigusiu, Paralyžuotu ar Užnuodytu. Šios savybės yra vadinamos Ypatingomis Sąlygomis. Jos neveikia Suole esančių Pokemonų – tik Veiklius Pokemonus. Jeigu Veiklus Pokemonas yra atitraukiamas į Suolą, visos jo turimos Ypatingos Sąlygos dingsta. Išvystomas Pokemonas taip pat praranda visas Ypatingas Sąlygas.

Miegantis (Asleep)

Miegantis Pokemonas negali nei pulti, nei atsitraukti. Kai Pokemonas užmiega, jis pasukamas šonu. Po kiekvieno ėjimo yra metama moneta. Jeigu tu laimi, tavo Pokemonas pabunda (korta atsukama taip, kaip buvo anksčiau). Bet jei tau nepasiseka, jis toliau miega, ir tu meti monetą kito ėjimo gale.

Nudegęs (Burned)

Jeigu Pokemonas tampa Nudegusiu, ant jo reikia uždėti Nudegimo žymeklį. Kol jis turi žymeklį, kiekvieno ėjimo gale mesk monetą. Jei tu pralaimi metimą, Nudegęs Pokemonas gauna 2 žalos žymeklius, nekreipiant dėmesio į Apsaugą ar Silpnybę. Jeigu jau Nudegęs Pokemonas gauna dar vieną Nudegimą, jie nesusideda – anksčiau buvęs dingsta, ir lieka vienas Nudegimas. Atsimink, kad Nudegimo žymeklis turi atrodyti kitaip, negu žalos žymekliai.

Apsvaigęs (Confused)

Apsvaigęs Pokemonas yra apsikamas. Norint pulti su Apsvaigusiu Pokemonu, reikia mesti monetą. Jeigu tu laimi, tavo Apsvaigęs Pokemonas puola kaip įprasta. Jeigu tu pralaimi metimą, tavo Pokemonas gauna 3 žalos žymeklius, nepriklausomai nuo Silpnybės ir Apsaugos. Pokemonas šią žalą gauna net jeigu jis pats paprastai nedaro žalos puldamas.

Apsvaigęs Pokemonas gali paprastai atsitraukti į Suolą, kur dingsta visos jo Ypatingos Sąlygos.

Paralyžuotas (Paralyzed)

Paralyžuotas Pokemonas yra pasukamas šonu, jis negali pulti ir atsitraukti. Jeigu tu Paralyžuoji priešininko Pokemoną, jis atsigaus po priešininkoėjimo (tada jis atsukamas taip, kaip buvo anksčiau). Tai reiškia, kad priešininkas vieną ėjimą nieko su juo negalės daryti.

Užnuodytas (Poisoned)

Ant Užnuodyto Pokemono yra uždedamas Nuodų žymeklis. Kol Pokemonas yra Užnuodytas, jis kiekvieno ėjimo gale gauna vieną žalos žymeklį, nepaisant Silpnybės ir Apsaugos. Jeigu jau Užnuodytas Pokemonas gauna dar vieną Nuodų žymeklį, jie nesusideda – anksčiau buvęs dingsta, ir lieka vienas Nuodų žymeklis. Atsimink, kad Nuodų žymeklis turi atrodyti kitaip, negu žalos žymekliai.

Ar gali Pokemonas būti Apsvaigęs ir Miegantis vienu metu?

Jeigu Pokemonas yra Miegantis, Apsvaigęs ar Paralyžuotas, ir kita ataka jį užmigdo, apsvaigina ar paralyžuoja, tai ankstesnioji savybė dingsta ir lieka nauja. Bet tik šios trys savybės viena kitą panaikina. Taigi, Pokemonas gali būti Miegantis, Užnuodytas ir Nudegęs vienu metu.

Apsvaigęs:

Apsvaigusį Pokemoną apsuk atvirkščiai.

Miegantis:

Miegantį Pokemoną pasuk šonu.

Paralyžuotas:

Paralyžuotą Pokemoną pasuk šonu.

Puiku!

Tu jau perskaitei pagrindines taisykles ir gali susidoroti su beveik visais klausimais, kokie tik gali iškilti. Kai įsisavinsi šias taisykles, gali paskaityti Žinovų taisykles, esančias 18 puslapyje.

Kodėl yra tiek daug skirtingų kortų?

Pokemonų kortų žaidimas yra mainomų kortų žaidimas. Tau nereikalingas kortas tu gali su draugais išmainyti į kitas, kurios padės tau susidaryti geresnę kaladę. Sudarinėti skirtingas kaladęs ir naudoti skirtingas strategijas yra viena iš įdomiausių šio žaidimo dalių.

Tavo kaladėje turi būti lygiai 60 kortų. Taip pat kaladėje negali būti daugiau kaip 4 vienodos kortos, išskyrus pagrindines Energijų kortas (\*\*\*\*\*). Vienodos kortos yra tos, kurių pavadinimai sutampa. Tokių pačių pavadinimų kortos gali turėti skirtingus paveikslus ar būti iš skirtingų leidimų, bet jos vis tiek laikomos vienodomis. Pavyzdžiui, kaladėje galima turėti 4 Team Magma`'s Poochyena ir 4 Poochyena, bet negalima turėti daugiau kaip 4 Pokemonų kortų, kurių pavadinimai yra Poochyena, nors jos ir būtų skirtingos.

Kaip susikurti naują kaladę?

Visos kortos, išskyrus Treniruočių, turi savo Energijos rūšį. Kaladėje turėtų būti viena ar dvi pagrindinių Energijų rūšys, taip pat jei nori galima pridėti Bepalvių (\*\*\*) Pokemonų. Jeigu kaladėje bus tik vienos rūšies Energija, tu visada turėsi reikiamos Energijos, bet nebus toks didelis Pokemonų pasirinkimas. Turėdamas daugiau negu vienos rūšies Energijas, gali pasirinkti iš daugiau Pokemonų, bet rizikuoji, nes gali taip atsitikti, kad reikiamu metu neturėsi tam tikros Energijos. Ir pasirūpink, kad tavo kaladėje būtų pakankamai Energijos kortų (dažniausiai reikia nuo 20 iki 25).

Išsirinkęs Energijos rūšis, pasirink tokius Pokemonus ir Treniruočių kortas, kurie gerai veikia tarpusavyje. Pavyzdžiui, jeigu nori turėti didelius Pokemonus, kurie traiškytų tavo priešininką, įsidėk daug Evoliucijos kortų ir tokių Treniruočių kortų, kurios padėtų rasti reikiamas Evoliucijos kortas.

Sukūręs savo kaladę, kuo daugiau su ja žaisk, išbandyk ją prieš skirtingas kalades. Pažiūrėk, kurios kortos gerai veikia, o kurios nereikalingos. Pagal tai padaryk pakeitimus kaladėje. Taip tobulindamas kaladę greitai galėsi visiems parodyti ko ji verta!

Žinovų taisyklės

Šiame skyriuje pateikiami nedažnai išskylantys klausimai, bet jeigu jie iškyla, tu džiaugiesi galėdamas į juos atsakyti!

Kas laikoma ataka?

Ataka yra laikoma viskas, kas yra parašyta po Pokemono paveikslu ten, kur paprastai būna aprašytos atakos (išskyrus PokeGalias ir PokeKūnus), net jeigu ta ataka nieko nedaro priešininko Pokemonui. Pavyzdžiui, Meowth`'s Collect ir Magikarp`'s Ascension atakos būtų sustabdytos tokio efekto, kaip Horsea`'s Smokescreen.

Kokia tvarka vyksta puolimas?

Čia surašyti tikslūs žingsniai, kuriais remiantis vyksta puolimas. Dažniausiai nesvarbu, kokia tvarka jie vyksta, bet jeigu yra labai sudėtingas puolimas, tai viskas vysta taip...

- Jeigu Gynybos Pokemonas yra Pokemonas Mažylis, mesk monetą, kad sužinotum, ar tavo ėjimas nepasibaigė be puolimo (jeigu tavo ėjimas pasibaigia be puolimo, nesek tolesnių punktų).
- Paskelbk ataką, kurią naudoja tavo Veiklus Pokemonas. Patikrink, ar tavo Pokemonui užtenka Energijų atakai panaudoti.
- Jeigu reikia, priimk visus atakos reikalaujamus sprendimus. (Pavyzdžiui, Lickitung`'s Tongue Whip ataka liepia pasirinkti vieną iš priešininko Pokemonų. Taigi tu dabar pasirenki.)
- Jeigu reikia, padaryk viską, ką liepia ataka, norint ją naudoti. (Pavyzdžiui, #26 Team Aqua`'s Corphish "Dark Poison" ataka reikalauja pašalinti nuo šio Pokemono vieną pagrindinę Energijos kortą, kitaip ta ataka nieko nedaro.)
- Jeigu reikia, panaudok visus efektus, kurie gali pakeisti ar sustabdyti puolimą. (Pavyzdžiui, jeigu praeitą ėjimą tavo Pokemoną puolė Horsea su Smokescreen ataka, tu dabar turi mesti monetą. Jeigu tau nepasiseka, tavo puolimas nieko nepadaro.)
- Jeigu tavo Veiklus Pokemonas yra Apsvaigęs, patikrink, ar jam pavyksta pulti.
- Daryk tai, ką liepia ataka. Pirma padaryk žalą, o tada visus kitus efektus. Ir pagaliau Išmušk priešininko Pokemoną, jei bendra jam padaryta žala yra lygi arba viršija jo Gyvybės Taškus.

Kaip skaičiuoti žalą?

Paprastai žalos kiekis nepriklauso nuo to, kokia tvarka yra daromi šie veiksmai, bet jeigu vyksta sudėtingas puolimas, tai sek tokia tvarka (praleisk tuos punktus, kurie nesusiję su vykdomu puolimu)...

- Pradėk nuo pagrindinės žalos. Tai skaičius, užrašytas dešinėje atakos teksto pusėje, o jei tame skaičiuje yra x, -, + ar ?, tai žiūrėk į atakos aprašymą.
- Suskaičiuok puolančiam Pokemonui daromą atakos efektų žalą (pavyzdžiui, Tamsos Energijos efektas arba Altaria`'s Dragon Dance). Tada, jeigu priešininkui daroma žala yra 0 (arba ataka bet kuriuo atveju nedaro žalos), dabar nustok skaičiuoti žalą. Kitu atveju, tesk skaičiavimą.
- Jeigu Gynybos Pokemonas turi Silpnybę puolančio Pokemono rūšiai, padvigubink žalą.
- Jeigu Gynybos Pokemonas turi Apsaugą nuo puolančio Pokemono rūšies, sumažink žalą 30 taškų.
- Suskaičiuok Gynybos Pokemonui darančius žalą Treniruočių bei Energijos efektus (Pavyzdžiui, Metal energija, ar korta Buffer Piece).
- Įvykdyk visus reikiamus efektus, atsiradusius po paskutinio Gynybos Pokemono puolimo (Pavyzdžiui Wigglytuff`'s Expand) ar reikiamus PokeKūnus ir PokeGalias.
- Už kiekvieną 10 daromos žalos uždėk po 1 žalos žymeklį ant Gynybos Pokemono. (Jeigu dabar atakos žala yra 0 ar mažiau, žymekliai nededami.)
- Kai žala padaryta, jeigu ataka daro dar ką nors, atlik liepiamus veiksmus.

Kokia tvarka vyksta įvairūs dalykai tarp ėjimų?

Paprastai nėra svarbu, kokia tvarka viskas vyksta tarp ėjimų, bet jei toks klausimas iškyla, vadovaukis tokia tvarka...

- Uždėk žalos žymeklius ant Užnuodytų Pokemonų.
- Mesk monetą, kad patikrintum, ar Nudegę Pokemonai gauna žalos.
- Mesk monetą, kad sužinotum, ar atsigaua Miegantys Pokemonai. Dabar atsigaua tie Paralyžuoti Pokemonai, kurie vieną savo ėjimą buvo neveiklūs.

Jeigu Pokemonas turi prie savęs pridėtą Pokemono Įrankį, ir ta korta leidžia ką nors daryti

tarp ėjimų, tą veiksmą galima atlikti bet kuriuo metu.

Jeigu tavo ir priešininko Pokemonai yra Išmušami vienu metu – tarp ėjimų arba dėl puolimo – pirmas savo Pokemoną pakeičia žaidėjas, kurio ėjimas dabar bus (jis taip pat pirmas traukia Prizinę kortą).

Pokemonai, kurie kreipiasi į save

Kartais Pokemono atakos tekste yra paminėtas jis pats. Pavyzdžiui Snorlax` s Collapse atakoje rašoma: "Snorlax is now Asleep". Jeigu šią ataką kaip nors panaudoja kitas Pokemonas, Pokemono vardą laikyk užrašu "šis Pokemonas", tai reiškia, kad užmigs ne Snorlax, o tas Pokemonas, kuris panaudojo šią ataką.

Negalimos Evoliucijos

Išvystydamas Pokemoną, prisimink, kad ant Evoliucijos kortos turi būti užrašyta "Evolves from" ir Pokemono, kurį turi, tikslus pavadinimas. Kai kurie Pokemonai (tokie kaip Team Aqua` s Corphish) ir Pokemonai EX (pavyzdžiui, Scyther ex), negali išsivystyti į paprastus Evoliucijos Pokemonus. Norint išvystyti Team Aqua` s Corphish, reikėtų kortos, kurioje būtų parašyta "Evolves from Team Aqua` s Corphish".

Kaip atsitraukti naudojant Dvigubos Energijos kortas?

Mokant už atsitraukimą, gali kilti neaiškumų su Dvigubų Energijos kortomis. Jei taip atsitinka, naudok šią sistemą: Energijos kortas šalink po vieną iki tada, kai visa atsitraukimo kaina būna užmokėta. Daugiau Energijų pašalinti negali.

Pavyzdžiui, jeigu tavo Pokemono atsitraukimo kaina yra \*\*\* \*\* ir jis prie savęs turi dvi \*\*\* Energijos kortas ir vieną \*\*\* \*\* Energijos kortą, atsitraukimo kainą tu gali sumokėti keliais būdais – pašalindamas \*\*\* \*\*, pašalindamas dvi \*\*\* Energijos kortas, arba pirma pašalindamas \*\*, o tada \*\*\* \*\*. Visų trijų kortų pašalinti negalima.

Kas atsitinka, jeigu reikia traukti daugiau kortų, negu yra likę kaladėje?

Jeigu korta liepia ką nors daryti su tam tikru viršutinių kaladės kortų skaičiumi, o tu turi mažiau kortų kaladėje, padaryk tai, ką reikia su visomis likusiomis kortomis, ir tęsk žaidimą. Pavyzdžiui, jeigu korta liepia traukti 7 kortas ar pažiūrėti į 5 viršutines, o tu kaladėje teturi 3 kortas, trauk visas tris arba žiūrėk į likusias tris (priklausomai nuo to, ką reikia padaryti). Prisimink, kad tu pralaimi tik tada, kai negali traukti kortos savo ėjimo pradžioje, o ne tada, kai korta liepia traukti kortas, kurių nebėra.

Kas būna, jeigu nei vienas žaidėjas pradžioje ištraukęs 7 kortas neturi Pagrindinio Pokemono?

Kartais nei tu, nei tavo priešininkas ištraukę 7 kortas neturės Pagrindinio Pokemono. Taip atsitikus, abu žaidėjai įmaišo savo kortas į savo kalades, ir vėl traukia po 7 kortas. Šiuo atveju nei vienas žaidėjas netraukia papildomos kortos. Šį veiksmą kartokite tol, kol nors vienas žaidėjas turės Pagrindinį Pokemoną. Jei tada kitas žaidėjas dar neturi Pagrindinio Pokemono, tas žaidėjas įmaišo savo kortas į kaladę ir traukia 7 kortas, bet dabar jo priešininkas gali traukti papildomą kortą. Šį veiksmą kartokite, kol abu žaidėjai turės Pagrindinį Pokemoną.

Kas būna, jeigu abu žaidėjai laimi tuo pačiu metu?

Jeigu abu žaidėjai "laimi" (t.y. traukia paskutinę Prizinę kortą ar Išmuša paskutinį žaidime esantį priešininko Pokemoną) tuo pačiu metu, jie žaidžia pakartotinį žaidimą, vadinamą Staigia Mirtimi. Bet jeigu tu "laimi" dvejais būdais, o priešininkas tik vienu, papildomo žaidimo nereikia žaisti, nes tu iš tikrųjų laimi.

Kas yra Staigi Mirtis?

Staigi Mirtis yra toks pats žaidimas, tik vietoje 6 Prizinių kortų abu žaidėjai turi tik po 1. Laikykite jį paprastu nauju žaidimu, tai yra, vėl viską paruoškite iš naujo (meskite monetą, kas pradės, ir t.t.) Šio žaidimo nugalėtojas laimi dvikovą. Gali atsitikti, kad Staigi Mirtis baigiasi abiejų žaidėjų laimėjimu. Taip atsitikus, vėl žaidžiama nauja Staigi Mirtis. Taip dvikova tęsiasi, kol kuris nors vienas žaidėjas laimi.



## Priedas

### Kova 2 prieš 2

Naujas išbandymas! Kovoje 2 prieš 2 abu žaidėjai vienu metu turi po 2 Veiklius Pokemonus! Viskas vyksta taip pat, kaip ir paprastame Pokemonų kortų žaidime, tik taikomos šios taisyklės...

### Pradžia

Abu žaidėjai turi turėti po 60 kortų kaladę. Jeigu ištraukęs 7 kortas žaidėjas turi vieną Pagrindinį Pokemoną, jis padedamas į žaidimą kaip Veiklus Pokemonas. Jei žaidėjas turi daugiau negu vieną Pagrindinį Pokemoną rankoje, jis 2 Pokemonus deda į žaidimą kaip Veiklius, o likusius gali dėti į Suolą (šiuo atveju Suole gali būti iki 4 Pokemonų).

Tik vienas Veiklus Pokemonas?

Kovoje 2 prieš 2 gali kautis net ir turėdamas tik vieną Veiklų Pokemoną. Jeigu bet kuriuo žaidimo metu tu turi tik vieną Veiklų Pokemoną, ir bent vieną Pokemoną Suole, pasirink iš ten vieną Pokemoną ir padaryk jį antru Veikliu Pokemonu.

Puolimas!

Puldamas 2 prieš 2 kovoje, pasirink vieną iš savo Veiklių Pokemonų. Tada pasirink vieną iš to Pokemono atakų. Toliau pasirink vieną iš priešininko Veiklių Pokemonų, kurį pulsi, ir tęsk kovą kaip įprasta. Atakos, kuriose parašyta "each Defending Pokémon", paveiks abu priešininko Veiklius Pokemonus.

Atsitraukimas!

Kaip ir paprastame žaidime, čia gali atsitraukti tik vieną kartą per ėjimą, net jeigu turi du Veiklius Pokemonus. Rinkis protingai!

Pokemonai su Ypatingomis Sąlygomis

Kai abu tavo Pokemonai yra Miegantys, Nudegę, Apsvaigę ar Užnuodyti, juos atgaivinti gali bandyti kokia nori tvarka. Kai vienas iš tavo Veiklių Pokemonų yra Paralyžuojamas, jis vieną tavo ėjimą bus neveiklus, o paskui atsigaus. Tu vistiek gali pulti su kitu Veikliu Pokemonu.

Treniruočių kortos

Jeigu Treniruočių korta gali paveikti tavo Veiklų Pokemoną, tu turi pasirinkti vieną iš savo Veiklių Pokemonų (nebent ta korta leidžia paveikti daugiau negu vieną Pokemoną). Pavyzdžiui, Potion leidžia pašalinti 2 žalos žymeklius nuo vieno iš tavo Pokemonų, bet ji neleidžia pašalinti 1 žalos žymeklio nuo dviejų Pokemonų.

Ypatingos Energijos kortos

Prie bet kurio iš tavo Pokemonų pridėjus Ypatingą Energijos kortą, ji veikia tik tą vieną Pokemoną.

Pokemonai Mažyliai

Kai tavo Pokemonas bando pulti priešininko Pokemoną Mažylį, mesk monetą. Pokemonų Mažylių taisyklė taikoma tik tada, kai tavo Pokemonas puola Pokemoną Mažylį.

Suolas

Suole galima turėti iki 4 Pokemonų.

# Žodynėlis

**Active Pokémon (Veiklus Pokémonas):** Tai Pokémonas, esantis priekyje kitų tavo Pokémonų. Pulti gali tik Veiklus Pokémonas.

**Attach (Prijungti):** Prijungimas atliekamas, paimant kortą iš rankos ir padedant ją prie žaidime esančio Pokémono.

**Attack: 1) Puolimas** – veiklaus Pokémono kova su priešininko Pokémonu.

**2) Ataka** – užrašas ant Pokémono kortos, parodantis, ką tas Pokémonas padaro puldamas (Pokémonas gali turėti kelias atakas).

**Attacking Pokémon (Puolantis Pokémonas):** Veiklus Pokémonas, kovojantis su priešininko Pokémonu.

**Baby Pokémon (Pokémonai Mažyliai):** Jie yra ypatinga Pagrindinių Pokémonų rūšis. Mažyliai gali išsivystyti į Pagrindinius Pokémonus. Jeigu Pokémonas Mažylis išsivysto į Pagrindinį Pokémoną, jis laikomas ne Pagrindiniu, bet Evoliucijos Pokémonu. Kortos, kurios veikia Pagrindinius Pokémonus, taip pat veikia ir Pokémonus Mažylius.

**Basic Energy card (Pagrindinė Energijos korta):** Žolės \*\*\*, Ugnies \*\*\*, Vandens \*\*\*, Žaibo \*\*\*, Psichinė \*\*\* arba Kovotojo \*\*\* Energijos korta.

**Basic Pokémon card (Pagrindinio Pokémono korta):** Tai Pokémono korta, kuri yra dedama iš rankos tiesiai į žaidimą.

**Bench (Suolas):** Vieta, kur būna žaidėjo Pokémonai, esantys žaidime, bet nekovoiantys. Jie yra pasiruošę užimti atsitraukusio arba Išmušto Veiklaus Pokémono vietą. Jeigu Suole esantys Pokémonai yra sužeidžiami, jų neveikia Apsaugos ir Silpnybės.

**Burn marker (Nudegimo žymeklis):** Jis yra uždedamas ant Nudegusio Pokémono. Jeigu Pokémonas yra patraukiamas į Suolą arba išsivysto, žymeklis nuimamas.

**Counter (Žymeklis):** Tai, kas dedama ant kortos kaip priminimas apie jos būseną. Jeigu Pokémonas yra patraukiamas į Suolą, žymeklis nedingsta. Žymeklis dingsta, jeigu Pokémonas išsivysto (Išimtis – Žalos žymekliai).

**Damage (Žala):** Žala dažniausiai padaroma, kai vienas Pokémonas puola kitą. Jeigu Pokémonui visa padaryta žala yra didesnė arba lygi jo gyvybės taškam, Pokémonas yra Išmušamas.

**Damage counter (Žalos žymeklis):** Žymeklis, uždedamas ant Pokémono. Šis žymeklis rodo, kiek žalos yra padaryta Pokémonui. Jis išlieka, jeigu Pokémonas yra patraukiamas į Suolą ar išsivysto. Kiekvienas žymeklis yra 10 žalos taškų.

**Defending Pokémon (Pokémonas Gynėjas):** Priešininko Veiklus Pokémonas tavo puolimo metu.

**Discard pile (Išmestų kortų krūva):** Kortų, kurios yra pašalintos iš žaidimo, krūva. Šios kortos turi visą laiką būti atverstos veidu į viršų. Visi žaidėjai gali jas apžiūrėti bet kurio metu.

**Energy card (Energijos korta):** Kortą, kuri suteikia jėgos Pokémonui ir leidžia jam pulti.

**Evoluion card (Evoliucijos korta):** Tai korta, kuri yra dedama ant Pagrindinio Pokémono arba kitos Evoliucijos kortos, kad ją sustiprintų.

**Fossil Trainer cards (Iškasenų Treniruočių kortos):** Tai ypatinga Treniruočių kortų rūšis. Būdamos žaidime, šios kortos yra kaip Pagrindiniai Pokémonai. Kol tokia korta yra rankoje, kaladėje ar išmestų kortų krūvoje, ji nėra laikoma Pagrindiniu Pokémonu.

**Hit Points (HP) (Gyvybės taškai):** Skaičius, kurį turi kiekvienas Pokémonas, nurodantis, kiek žalos gali gauti Pokémonas iki kol jis taps Išmuštu.

**In play (Žaidime):** Kortos, esančios ant stalo. Pagrindinių Pokémonų, Evoliucijos ir Energijos kortos gali būti panaudotos tik būdamos žaidime. Išmestų kortų krūvoje ir kaladėje esančios kortos, taip pat Prizinės kortos nėra žaidime. Kita vertus, Suole esantys Pokémonai yra žaidime.

**Knocked Out (Išmuštas):** Kai Pokémonui padaryta žala yra lygi arba didesnė už jo gyvybės taškus, jis tampa Išmuštu ir su visomis prie jo pridėtomis kortomis keliauja į išmestų kortų krūvą. Kai priešininko Pokémonas yra Išmušamas, tu trauki vieną iš Prizinių kortų.

**Owner (Savininkas):** Pokémonai, kurių pavadinime yra Trenerio vardas arba užrašas "Team Magma's" ar "Team Aqua's", yra Pokémonai su savininkų vardais.

**Pokémon (Pokémonai):** Spalvoti personažai, kovojantis už tave Pokémon kolekcinė kortų žaidime. Jie būna Pagrindiniai Pokémonai ir Evoliucijos Pokémonai.

**Poké-Body (PokeKūnas):** Tai visą laiką, kol Pokémonas yra žaidime, veikianti Pokémono galia.

**Poké-Power (PokeGalia):** Tai ypatinga Pokémonų galia, kurią dažniausiai galima naudoti vieną kartą per ėjimą. Ją paprastai gali naudoti ir Aktyvūs ir Suole esantys Pokémonai. Daugelis PokeGalių išsijungia, kai Pokémonas įgauna Ypatingą Sąlygą.

**Pokémon-ex (Pokémonas EX):** Tai stipresnė Pokémono forma su ypatinga blogybe: kai tavo priešininkas nugali tavo Pokémoną EX, jis traukia dvi Prizines kortas vietoje vienos.

**Poison marker (Nuodų žymeklis):** Tai ženklas, primenantis, kad Pokémonas yra užnuodytas. Jeigu užnuodytas Pokémonas išsivysto arba yra patraukiamas į Suolą, žymeklis dingsta.

**Pokémon Power (Pokemono Galia):** Tai ypatingi sugebėjimai, kuriuos turi kai kurie Pokémonai. Jie būna dviejų rūšių: PokeKūnas ir PokeGalija. Šie sugebėjimai būna užrašyti ten pat, kur ir atakos, bet prie jų visada būna prirašyta "Poké-Body" ar "Poké-Power", kad atskirtum juos nuo atakų.

**Pokémon Tool (Pokemono Įrankis):** Tai ypatingos Treniruočių kortos, kurios yra pridamos prie Pokémonų. Visi Pokémonas gali turėti tik po vieną Pokemono Įrankį vienu metu.

**Prize Cards (Prizinės Kortos):** Tai šešios kortos, padedamos užverstos prieš žaidimą. Tu trauki Prizinę kortą (arba dvi, jeigu priešininko Pokémonas buvo EX) kiekvieną kartą kai tavo priešininko Pokémonas yra Išmušamas. Ištraukęs paskutinę Prizinę kortą, tu laimi!

**Resistance (Apsauga):** Jeigu Pokémonas turi Apsaugą, jis gauna 30 taškų mažiau žalos, jeigu jį puola nurodyto tipo Pokémonas. Apsauga yra parodyta kortos apačioje, viduryje.

**Retreat (Atsitraukimas):** Tai Aktyvaus Pokemono patraukimas į Suolą ir jo pakeitimas kitu Pokémonu iš Suolo. Norint atsitraukti reikia pašalinti tiek prie Pokemono esančių Energijos kortų, kiek reikalaujama. Ši kaina yra nurodyta kortos apačioje, dešinėje pusėje. Per ėjimą galima atsitraukti tik vieną kartą.

**Special Conditions (Ypatingos Sąlygos):** Ypatingų Sąlygų paveiktas Pokémonas gali būti Miegantis (Asleep), Nudegęs (Burned), Apsvaigęs (Confused), Paralyžuotas (Paralyzed) ar Užnuodytas (Poisoned).

**Stadium card (Stadiono korta):** Tai tokia Treniruočių korta, kuri lieka žaidime. Ji veikia žaidimą tol, kol nėra pašalinama. Vienu metu žaidime gali būti tik viena Stadiono korta, todėl jeigu esant vienai tokiai kortai į žaidimą atkeliauja kita, pirmoji yra pašalinama į išmestų kortų krūvą. Per vieną ėjimą gali padėti tik vieną Stadiono kortą.

**Sudden Death (Staigi Mirtis):** Kartais abu žaidėjai laimi vienu metu. Tokiu atveju žaidžiamas trumpas žaidimas (Naudojama tik po 1 Prizinę kortą).

**Supporter card (Pagalbinė korta):** Tai ypatinga Treniruočių korta, kuri yra dedama prie Aktyvaus Pokemono. Ėjimo gale Pagalbinė korta yra pašalinama į išmestų kortų krūvą. Per ėjimą galima panaudoti tik vieną Pagalbinę kortą.

**Technical Machine (Pagalbinis Prietaisas):** Tai prie Pokemono dedama Treniruočių korta. Kiekvienas Pagalbinis Prietaisas turi ataką, kurią gali naudoti Pokémonas kaip savo. Ėjimo gale Pagalbinio Prietaiso korta yra pašalinama į išmestų kortų krūvą.

**Trainer card (Treniruočių korta):** Tai korta, naudojama žaidėjo ėjimo metu ir iš karto pašalinama.

**Trainers' Pokémon (Trenerių Pokémonai):** Tai Pokémonai, kurių pavadinimuose yra jų Trenerių vardai, pavyzdžiui, Brock's Sandshrew. Paprastas Sandshrew negali išsivystyti į Brock's Sandshrew, taip pat Brock's Sandshrew negali išsivystyti į paprastą Sandslash. Sandshrew ir Brock's Sandshrew yra kaip du visiškai skirtingi Pokémonai.

**Weakness (Silpnybė):** Jeigu Pokémonas turi Silpnybę, jis gauna dvigubą žalą nuo nurodyto tipo Pokemono puolimo. Silpnybė yra parodyta kortos apačioje, kairėje pusėje.

