2018-19 코리안리그 시즌 2 대회 규정



2018-19 코리안리그 시즌 2

【대회명】

2018-19 코리안리그 시즌 2 카드 게임 부문

【대회일정】

2019 년 2 월 16 일 (토) 9 시 30 분~18 시 (예정)

※ 대회 일정은 현장 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

【대회장】

서울시 성동구 연무장 15 길 11 (서울특별시 성동구 성수동 2 가 273-13)

S Factory

【준비물】

포켓몬 카드 게임 60 장 덱

데미지 카운터 + 마커(독, 화상) / GX 마커 / 포켓몬 동전

※ 데미지 카운터, GX 마커와 포켓몬 동전의 대전에 필요한 비품을 반드시 가져오시기 바랍니다.

㈜포켓몬코리아에서는 제공하지 않습니다.

【연령 카테고리】

연령별로 이하의 카테고리로 나누어서 대전합니다.

- 주니어 선수 카테고리 2008 년 1 월 1 일 이후 출생자
- 시니어 선수 카테고리 2004 년 1 월 1 일 ~ 2007 년 12 월 31 일 출생자
- 마스터 선수 카테고리 2003 년 12 월 31 일 이전 출생자

* 대한민국 국적 이외의 참가자의 경우, 외국인 등록증을 지참하여 한국 거주에 대한 증명이 필요하며, 이에 따르지 않을 경우, 대회 참가에 불이익이 있을 수 있습니다. 외국인 선수는 체류자격 기간이 Pokémon WCS2019 개최 시기까지 남아있어야 Pokémon WCS2019 시드권 부여 가능합니다.

** 본 대회의 참가 인원 중 의무 병역복무를 수행 중인 남성 (경찰, 군인, 사회복무요원 등)은 해당 소속 기관 및 부대장의 참가 신청 확인 서류를 제출하여야 하며, 이에 대한 확인 후 대회에 참가할 수 있습니다.

【덱 기입용지 및 덱 체크】

사용할 수 있는 카드의 목록 및 덱 기입 용지는 사이트 내 확인 및 다운로드가 가능합니다. 덱 기입용지는 출력하여 자신의 덱 레시피를 작성 후, 대회 접수 시 제출해야 합니다. 대회 시작 전에 덱 체크를 하지 않습니다. 스태프에게 맡긴 덱 레시피 확인만 합니다. 단, 대회 중 랜덤으로 덱을 체크하는 경우도 있기 때문에 각자 레귤레이션에 맞는지 확인해주시기 바랍니다. 사용할 수 없는 카드가 포함된 경우 실격될 수도 있으니 주의하시기 바랍니다.

◆예외

아래의 카드는 썬&문 이전 시리즈의 카드도「덱에 넣을 수 있는 카드」에 포함됩니다.

※ 썬&문 시리즈에서 카드의 효과 혹은 카드 분류명이 변경된 경우, 썬&문 이전 시리즈의 카드도 새로운 효과와 분류명으로 적용하여 사용합니다.

개조해머	더트자전거	동굴탈출로프	부활초	상처약
수퍼볼	수퍼 포켓몬 회수	에너지 갈아 달기	에너지 리사이클	에너지 회수
이상한사탕	친구수첩	크래시 해머	포켓몬 교체	포켓몬 캐처
풀회복약	하이퍼볼	약점보험	학습장치	낚시꾼
땅밑탐험대	저지맨	포켓몬애호가클럽	더블 무색 에너지	레인보우 에너지
워프 에너지				
기본 에너지(풀, 불꽃, 물, 번개, 초, 격투, 악, 강철, 페어리)				

※ 덱에 넣을 수 없는 카드

아래와 같은 포켓몬 카드 게임 썬&문 이전 시리즈 제품 및 프로모 카드의 컬렉션 넘버가「SM-P」로 끝나지 않는 카드는 덱에 넣을 수 없습니다.

※ 아래와 같은 카드도「덱에 넣을 수 없는 카드」에 포함됩니다.

- 한국어 이외의 카드
- 불법 유사 복제품 카드 / 손으로 그리거나 복사한 카드

※「60 장 덱 구성 규칙」에 어긋나는 덱을 사용하거나,「덱에 넣을 수 있는 카드」이외의 카드가 들어 있는 경우「패전」이상의 페널티를 받을 수 있으므로 대회 시작 전 반드시 다시 한 번 자신의 덱을 확인하여 주십시오.

※ 대회 참가 중의 덱 변경

대회 도중에는 덱 및 구성 카드 일부를 바꿀 수 없습니다.

※ 마킹에 대해

카드의 앞면 및 뒷면에 다른 카드와 구별이 가능한 표시나 상처, 얼룩 등이 있는 경우 저지의 판단에 따라「마킹」으로 분류되어 사용을 할 수 없게 되거나「패전」이상의 페널티를 받는 경우가 있습니다.
그러나, 카드 실드를 사용하여 다른 카드와 구별할 수 없게 된 경우에는 해당 카드도 사용할 수 있습니다.
카드 실드를 사용하는 경우, 아래의「사용할 수 있는 카드 실드」항목의 조건을 만족하는 카드 실드를 사용해야 합니다.

※ 사용할 수 있는 카드 실드

플레이어는 자신의 카드를 보호하기 위한 목적으로 카드 실드를 사용할 수 있습니다.
(반드시 사용해야 하는 것은 아닙니다.)
아래의 기준을 만족하는 카드 실드만 사용할 수 있습니다.

◆카드 실드의 크기

카드 자체를 손상시키지 않고 1 장씩 넣거나 뺄 수 있는 크기의 카드 실드이어야 합니다.
하나의 덱에는 모두 같은 크기의 카드 실드가 사용되어야 합니다.

◆카드 실드의 뒷면(공통 면)

하나의 덱에는 뒷면이 같은 색상 및 디자인으로 제작된 실드 1 종류만을 사용해야 합니다. (하나의 덱에 여러 종류의 카드 실드를 사용해서는 안 됩니다.)
디자인은 단색이거나 포켓몬 컴퍼니에서 판매하는 실드를 권장하고 있습니다.
뒷면이 거울같이 반짝거려 다른 카드가 비칠 수 있는 디자인의 카드 실드는 사용해서는 안 됩니다.
선정적이거나 폭력적인 이미지가 그려진 실드는 스텝에 의해 교체 요구 할 수 있습니다.

◆카드 실드에 넣을 수 있는 것

카드 실드 1 장당 카드는 1 장씩만 넣어야 합니다.
카드 실드 1 장에는 이중 카드 실드를 사용할 수 없습니다. 카드 실드에 들어가는 카드는 모두 위아래가 뒤집히지 않도록 같은 방향으로 넣어야 합니다.

◆카드 실드의 상태

같은 크기 / 색상 / 디자인이라 하더라도 카드 실드 자체가 손상되어 구겨지거나 뒷면의 인쇄가 손상되는 등 상태가 변화되어 특정 카드를 구별할 수 있게 된 카드 실드를

사용해서는 안 됩니다.

◆카드 실드의 앞면(투명한 면)

앞면은 반드시 들어 있는 카드의 정보를 모두 확인할 수 있는 투명한 상태여야 합니다.
앞면에 스티커 / 펜 등을 이용하여 부가적인 표시를 해서는 안 됩니다.

※ 플레이어가 포켓몬 공식 대회에 적합하지 않은 카드 실드를 사용하고 있는 것이 확인될 경우, 저지는 다른 카드 실드로 교체하거나 카드 실드 없이 대전할 것을 요구할 수 있습니다. 만약 플레이어가 자신에게 유리한 결과를 만들기 위해, 악의적으로 부적합한 카드 실드를 사용하고 있다고 판단될 경우 저지는「패전」등의 페널티를 부과할 수 있습니다.

【"덱을 섞는다"의 행위에 대하여】

"덱을 섞는다"는 카드의 순서를 서로의 플레이어가 알 수 없도록 섞는 것을 말합니다.
모든 플레이어는 대전이 시작할 때와 대전 중「덱을 섞는다」의 효과를 처리할 때, 서로의 플레이어가 덱의 순서를 알 수 없도록 덱을 충분히 섞어야 합니다. 매쉬셔플 하는 것을 권장합니다. 덱을 섞을 때에 부정행위가 있을 경우, 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.

*매쉬셔플: 덱을 반으로 나누어 카드의 끝을 맞대, 한 장씩 맞물리도록 밀어 넣은 후 하나로 모으는 방법

【플레이어가 덱을 섞는 행위에 대하여】

- 플레이어는 자신의 덱이 충분히 섞였다고 판단될 때까지 덱을 섞을 수 있습니다.
  (단, 대전 상대가 볼 수 있는 위치에서 적절한 시간 내에 덱을 섞어야 합니다.) 덱을 섞을 때, 카드에 부가적인 표시를 하거나 덱의 순서를 보는 경우 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.
- 플레이어는 대전 상대가 상대 자신의 덱을 섞은 후 그 덱을 다시 섞을 수 있습니다. 이때, 상대의 카드에 부가적인 표시를 하거나 덱의 순서를 보는 경우 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.
- 플레이어는 자신의 덱을 섞은 후, 대전 상대에게 덱을 섞을 수 있도록 자신의 덱을 건네줍시다.
  (대전 상대가 먼저 요청할 수 있습니다.)
  대전 상대가 덱을 섞은 후 플레이어는 자신의 덱을 섞을 수 없습니다.

【저지가 플레이어의 덱을 섞는 행위에 대하여】

저지는 플레이어의 요청, 또는 저지의 판단 하에 특정 플레이어의 덱을 섞을 수 있습니다.
플레이어는 대전 상대의 덱이 충분히 섞이지 않았거나 위의 내용과 어긋나게 덱을 섞었다고 생각될 경우, 저지를 불러 대전 상대의 덱을 대신해서 섞어 줄 것을 요청할 수 있습니다. 저지가 섞은 덱은 플레이어가 다시 섞을 수 없으므로 주의하여 주십시오.

【대회형식】

◆주니어 부문

예선: [스테이지 1] - 2 연승 / [스테이지 2]- 2 연승 시 본선 진출 (최종 14 명 선출)

주니어 부문 예선은 [스테이지 1]과 [스테이지 2]를 통과한 선수 14 명을 선출합니다.
접수 완료한 플레이어들은 먼저 [스테이지 1]에서 경기를 진행합니다. [스테이지 1]에서 2 연승을 거둔 플레이어는 [스테이지 2]로 진출합니다. [스테이지 2]에서는 [스테이지 2]에 진출한 선수들끼리 대전을 진행하게 되며, [스테이지 2]에서 2 연승을 거둔 플레이어 선착순 14 명이 본선에 진출하게 됩니다.
[스테이지 2]로 진출하였더라도 패배하여 연승 기록이 멈추게 되면, [스테이지 1]로 이동하게 되며, 누적 연승은 초기화됩니다. 이때 플레이어는 [스테이지 1]부터 다시 도전할 수 있습니다.

본선: 32 강 토너먼트 (단판 또는 3 판 2 선승제)

예선을 통해 선출된 14 인의 플레이어와 부산 지역 예선 진출자 2 명 포함하여 16 명의 플레이어가 16 강 토너먼트를 진행합니다. 대회는 결승전을 제외하고 모두 단판으로 진행되며, 결승전은 3 판 2 선승제로 진행됩니다.
단판일 경우 30 분간 진행되고 3 판 2 선승제일 경우 각 라운드는 50 분 이내에 2 대전을 먼저 승리하는 플레이어가 그 경기의 승리자가 됩니다. 매치 중 제한 시간이 종료된 경우에는「승패 판정 3」에 따릅니다.

※ 당일 현장 운영 상황에 따라 제한 시간 및 대회 진행 방식이 변경되는 경우가 있습니다.

◆시니어, 마스터 부문

예선: 스위스 라운드(라운드 수는 현장 공지 / 상위 14 명 선출)

예선 제한 시간은 1 라운드당 30 분입니다.

1) 게임의 종료는 종료 알림 시의 선수가 선공 플레이어라면 후공 플레이어의 차례까지 진행을 합니다. 종료 알림 시의 선수가 후공 플레이어라면 차례가 끝난 시점에서 승패가 결정됩니다.
   포켓몬 체크 중에 종료 알림이 있을 경우에도 상기와 같이 진행합니다.
2) 제한시간 종료(후공 플레이어까지 진행) 시에 대전의 승패가 결정되지 않은 경우의 대전은 양쪽 플레이어 모두 패전.

※ 선수 간 합의 무승부는 할 수 없습니다. 상호 간 모두 대전을 원치 않는다면 양쪽 모두 패전 처리됩니다.

※ 프라이즈를 모두 가져가지 못한 경우 남은 프라이즈 장수에 관계없이 양쪽 플레이어 모두 패전 처리됩니다.

본선: 16 강 토너먼트 (단판 또는 3 판 2 선승제)

예선을 통해 선출된 14 인의 플레이어와 부산 지역 예선 진출자 2 명 포함하여 16 명의

플레이어가 16 강 토너먼트를 진행합니다. 대회는 결승전을 제외하고 모두 단판으로 진행되며, 결승전은 3 판 2 선승제로 진행됩니다.
단판일 경우 30 분간 진행되고 3 판 2 선승제일 경우 각 라운드는 50 분 이내에 2 대전을 먼저 승리하는 플레이어가 그 경기의 승리자가 됩니다. 매치 중 제한 시간이 종료된 경우에는「승패 판정 3」에 따릅니다.

※ 당일 현장 운영 상황에 따라 제한 시간 및 대회 진행 방식이 변경되는 경우가 있습니다.

지각 규정

1) 선수가 각 라운드 시작 후 5 분 이내 지각 : '경고' 페널티
2) 라운드 시작 후 5 분 이상 지각 : '패전' 페널티
3) 선수가 저지의 허가 없이 대전의 시작을 늦추거나 대전의 자리를 벗어날 경우 그 선수의 패배입니다.
4) 양쪽 선수 모두 정해진 시간에 착석하고 대전한 경우에는 이하의 규칙에 의거하여 저지가 승패를 정합니다.

(대회형식에 관한 용어)

- **매치**(경기) : 1 매치는 3 게임으로 구성되어 먼저 2 승한 선수가 그 매치 승자가 됩니다.
- **게임** : 1 게임은 대전 1 회를 뜻합니다.

※ 승패 판정 1

대전의 승패는 [프라이즈를 모두 가져왔을 때], [배틀필드에 내보낼 수 있는 포켓몬이 없을 때], [자신의 차례의 처음에 덱에 카드가 남아 있지 않을 때]에 결정됩니다.

[프라이즈를 모두 가져왔을 때]

상대 플레이어의 포켓몬을「기절」시켜서 자신의 프라이즈를 모두 가져왔다면 그 플레이어의 승리입니다.

[배틀필드에 내보낼 수 있는 포켓몬이 없을 때]

배틀 포켓몬이「기절」등을 하여 배틀필드에서 없어진다면 벤치에서 대신할 포켓몬을 내보내야 합니다. 대신할 포켓몬을 내보낼 수 없는 플레이어는 패배하게 됩니다.

[자신의 차례의 처음에 덱에 카드가 남아 있지 않을 때]

자신의 차례 처음에 덱에서 카드 1 장을 뽑을 때, 덱에 카드가 1 장도 남아 있지 않아서 카드를 뽑을 수 없다면 그 시점에서 그 플레이어의 패배가 됩니다.

※ 덱이 없어진 시점에서 패배하는 것은 아닙니다.

하나 이상의 승패 조건이 동시에 일어난 경우, 보다 많은 조건을 만족시킨 플레이어가

승리하게 됩니다.

양 플레이어가 동시에 동일한 승패 조건을 만족시켜 무승부와 같은 상황이 발생하는 경우, 「서든데스」를 하여 승패를 결정하게 됩니다.

※ 서든데스 : 서로의 프라이즈는 6 장을 놓고 시작합니다. 가위바위보로 선공, 후공을 정한 뒤 대전을 시작하고 프라이즈를 먼저 1 장 적어지게 하는 플레이어가 승리하게 됩니다.

※ 승패 판정 2

매치의 종료

매치의 종료는 종료 알림 시의 선수가 선공 플레이어라면 후공 플레이어의 차례까지 진행을 합니다. 종료 알림 시의 선수가 후공 플레이어라면 차례가 끝난 시점에서 승패가 결정됩니다. 포켓몬 체크 중에 종료 알림이 있을 경우에도 상기와 같이 진행합니다. 대전이 끝난 시점에서 승패가 결정되지 않은 경우에는 미종료대전이 되어, 아래의 "미종료대전의 결과에 대해서"의 내용에 근거하여 승패를 결정합니다.

※서로의 선수가 "승리" 및 "패배"를 양보할 수 없습니다. 또한 선수 간 합의 무승부도 없습니다.

2 게임선취제 매치의 미종료대전의 결과에 대해서

※ 승패 판정 3

제한 시간이 종료되면	
차례 중에 제한 시간이 종료된 경우	선공 플레이어의 차례 중 게임이 끝났다면 후공 플레이어까지 차례를 진행합니다. 후공 플레이어의 차례에 게임이 끝났다면 그 차례를 마치고 게임이 종료 됩니다. 이 때 제한시간은 없습니다.
포켓몬 체크 중에 제한 시간이 종료 된 경우	후공 플레이어 차례까지 진행합니다. 후공 플레이어 차례 이후, 포켓몬 체크 중이라면 게임이 그대로 종료 됩니다.



제한 시간이 종료된 경우의 승패 판정		
① 첫 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우	양 플레이어의 프라이즈 장수를 비교하여 남은 장수가 적은 쪽이 경기 전체의 승리자가 됩니다. 프라이즈 장수가 같은 경우 현재 상황 그대로 대전을 계속해서 프라이즈 1 장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기에서 승리하는 「연장전」을 진행합니다. 「연장전」에서 무승부의 상황이 발생한 경우 「서든데스」를 통해 프라이즈 1 장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기에서 승리합니다. 또한 제 1 게임의 승자가 결정된 뒤에, 제 2 게임의 선공, 후공이 결정되기 전에 제한시간이 된 경우, 제 1 게임의 승자의 승리입니다.	
② 두 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우	양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 3 장 이상일 때(3 장~6 장)	어느 한 쪽, 혹은 양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 2 장 이하일 때(2 장~1 장)
	두 번째 대전의 결과는 인정되지 않으며, 첫 번째 대전에서 이긴 플레이어가 경기에서 승리하게 됩니다.	프라이즈가 적은 선수의 승리입니다. 만약 이 방법으로 각각 1 대전씩을 이긴 경우(1:1 상황인 경우)에는 「서든데스」를 통해 프라이즈 1 장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기 전체의 승리자가 됩니다.
	동시 기절로 서로 배틀필드에 포켓몬을 내지 못한 경우, 또는 동시에 마지막 프라이즈를 획득한 경우에는, 서든데스로 승패를 결정합니다.	
③ 세 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우	<① 첫 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우>와 같은 방법으로 세 번째 대전의 승자를 결정합니다.	

※ 매치 중의 게임과 게임 사이의 준비도 제한 시간 안에 포함되며, 바로 앞 게임에서 패배한 플레이어는 다음 게임에서 선공과 후공 중 자신이 원하는 것을 선택할 수 있습니다.
(첫 번째 게임과 서든데스의 선공과 후공은 가위바위보로 결정합니다.)

서든데스

처음부터 대전을 다시 시작합니다. 프라이즈는 6 장을 놓고 시작합니다.
가위바위보로 선공, 후공을 정한 뒤 대전을 시작하고 먼저 프라이즈를 1 장 적어지게 한 선수가 매치의 승자가 됩니다.

로스타임

이하의 경우에는 로스타임이 인정되며. 저지의 판단에 의해 시간이 연장됩니다.
1. 대전 중 저지 또는 스태프가 인정한 다음, 선수가 자리를 떠난 경우
2. 선수가 스태프에게 확인을 요구했을 때 스태프가 도착하고 나서 확인이 종료될 때까지의 시간이 3 분 넘었을 경우
※ 연장시간의 길이는 저지가 결정합니다.

선공과 후공을 정하는 방법

가위바위보로 순서를 정합니다. 이긴 선수가 선공과 후공을 결정합니다.
선공 플레이어는 첫 차례에 기술을 사용할 수 없습니다.

【ERRATA 안내】

아래의 카드들은 수정된 내용으로 플레이 해주시기 바랍니다.

지하탐험대(화려한전설 038/040) – 땅밑탐험대

달코퀸 GX(035/SM-P) 퀸커맨드 GX - 퀸커맨드 GX

기라티나(SM7b 017/050)
특성 깨어진 문 - 이 카드가 트래쉬에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 이 카드를 벤치로 내보낸다. 그 뒤, 상대의 배틀 포켓몬 2 마리에게 각각 데미지 카운터를 1 개 올린다.

특성 깨어진 문 - 이 카드가 트래쉬에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 이 카드를 벤치로 내보낸다. 그 뒤, 상대의 벤치 포켓몬 2 마리에게 각각 데미지 카운터를 1 개 올린다.

기본 (풀) 에너지(SM8a)
카드명 : 기본 (페어리) 에너지 / 일러스트 : 기본 (풀) 에너지
– 기본 (풀) 에너지로써 사용

※ 그 외의 주의사항

1)대전 중에 놀이 방법 설명서, 공식 룰 혹은 메모를 확인하거나 휴대 기기(휴대전화 포함)를 조작하는 등 대전 결과에 영향을 끼치는 행위를 했다고 주최측이 판단한 경우, 페널티를 받을 수 있습니다.
2)대회장내에서 모든 유저간 현금 거래를 금지합니다. 현금 거래가 적발될 경우 참가 대회 실격 및 대회장에서 퇴장 처리 됩니다.

덱에 넣을 수 있는 상품

확장팩

확장팩

- 썬&문 확장팩 제9탄「태그볼트」
- 썬&문 강화 확장팩「다크오더」
- 썬&문 강화 확장팩「GX 배틀부스트 REMASTER」
- 썬&문 확장팩 제8탄「버스트임팩트」
- 썬&문 강화 확장팩「페어리라이즈」
- 썬&문 강화 확장팩「플라스마 스파크」
- 썬&문 확장팩 제7탄「창공의 카리스마」
- 썬&문 강화 확장팩「챔피언로드」
- 썬&문 강화 확장팩「드래곤스톰」
- 썬&문 확장팩 제6탄「금단의 빛」
- 썬&문 강화 확장팩「울트라포스」
- 썬&문 확장팩 제5탄「울트라썬」
- 썬&문 확장팩 제5탄「울트라문」
- 썬&문 강화 확장팩「GX 배틀부스트」
- 썬&문 확장팩 제4탄「각성의 용사」
- 썬&문 확장팩 제4탄「초차원의 침략자」
- 썬&문 강화 확장팩「빛나는 전설」
- 썬&문 확장팩 제3탄「빛을 삼킨 어둠」
- 썬&문 확장팩 제3탄「어둠을 밝힌 무지개」
- 썬&문 강화 확장팩「새로운 시련」
- 썬&문 확장팩 제2탄「알로라의 햇빛」
- 썬&문 확장팩 제2탄「알로라의 달빛」
- 썬&문 강화 확장팩「썬&문」
- 썬&문 확장팩 제1탄「썬 컬렉션」
- 썬&문 확장팩 제1탄「문 컬렉션」

구축덱

- 썬&문 스타터세트「불꽃의 부스터 GX」「물의 샤미드 GX」「번개의 쥬피썬더 GX」
- 썬&문 전설 스타터세트「솔가레오 GX・루나아라 GX」
- 썬&문 30 장 덱 대전 세트「지우 vs 로켓단」
- 썬&문 개조 스타터세트「카푸브루루 GX」
- 썬&문 스타터세트 풀「모크나이퍼 GX」
- 썬&문 스타터세트 불꽃「어흥염 GX」
- 썬&문 스타터세트 물「누리레느 GX」
- 썬&문 전력배틀 스타터세트「루가루암 GX」
- 썬&문 전격 스타터세트「라이코 GX」

기타 상품

- 썬&문 배틀 강화 BOX「울트라썬」「울트라문」
- 썬&문 프리미엄 트레이너 에디션

프로모 카드

썬&문 시리즈 프로모 카드 중, 컬렉션 넘버가「SM-P」로 끝나는 카드는 덱에 넣을 수 있습니다.

©2019 Pokémon. ©1995-2019 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
포켓몬, Pokémon 은 Nintendo 의 상표입니다.