

# 上級プレイヤー用ルールガイド Ver. 3.3 (2023/1/20)

このガイドには、すべてのポケモンカードゲームプレイヤーが、楽しく公平に遊ぶためのルールが書かれています。プレイヤー同士がおたがいに納得して対戦を進められるよう、必要に応じて参考にしてください。マナーを守って楽しく対戦をしましょう。

※本文中の下線は、「I 遊びかた説明書の補足」と「II カードの説明文」で取り上げられている項目です。必要に応じて、それぞれの該当項目を参照してください。

## I 遊びかた説明書の補足

### A ポケモン

A-01ワザ A-02特性 A-03にげる A-04ベンチに出す A-05進化

### B トレーナーズ

B-01グッズ B-02ポケモンのどうぐ B-03サポート B-04スタジアム

### C エネルギー

### D きぜつ

### E 勝ち負け

### F ポケモンチェック

### G 対戦準備

### H 山札

## II カードの説明文

### A カードの説明文について

### B ダメージ計算関連

B-01 ●●ダメージ追加 B-02 ●●の数×▲▲ダメージ

B-03 ●●ダメージぶん、このワザのダメージは小さくなる

B-04 ダメージは「+●●」される B-05 ダメージは「-●●」される

B-06 弱点・抵抗力を計算しない B-07 かかっている効果を計算しない

B-08 相手のポケモン●●匹に、(それぞれ)▲▲ダメージ

B-09 この(自分の)ポケモンにも、●●ダメージ

### C 効果

C-01 トラッシュする C-02 ●●を(は)▲▲にもどす

C-03 自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える

C-04 相手のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える

- C-05 相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える
- C-06 HPを「●●」回復する C-07 ダメカンを●●個のせる
- C-08 ●●にのっているダメカンを▲▲個選び、■●にのせ替える
- C-09 ●●エネルギーを▲▲枚選び、■●につける
- C-10 ●●エネルギーを▲▲個選び、■●につけ替える
- C-11 ●●から【たね】ポケモンを▲▲枚選び、ベンチに出す
- C-12 のせて進化させる C-13 ポケモンの上から「進化カード」を1枚はがして退化させる
- C-14 にげられない C-15 ワザが使えない C-16 ワザのダメージを受けない
- C-17 ワザの効果を受けない C-18 このワザとして使う
- C-19 相手（おたがいのプレイヤー）は手札から●●を出して使えない
- C-20 ●●を見る（●●を見て）

## D 用語

- D-01 ワザは失敗 D-02 好きなだけ D-03 すべて D-04 選び（選ぶ） D-05 ●●を▲▲まで
- D-06 ●●を（が）持っている D-07 ●●タイプ D-08 すべてのタイプのエネルギー
- D-09 ワザを使うためのエネルギー D-10 にげるためのエネルギー
- D-11 多くなる D-12 少なくなる D-13 なくなる D-14 まんたん D-15 最大HP
- D-16 残りHP D-17 すでにとったサイドの枚数 D-18 ルールを持つポケモン
- D-19 引きつぐ

## E その他の説明文

- E-01 次の相手の番 E-02 次の自分の番 E-03 ワザのダメージを受けたとき
- E-04 【きぜつ】するたび（したとき） E-05 手札から出して進化させたとき
- E-06 手札からベンチに出したとき E-07 エネルギーをつけるたび（つけたとき）
- E-08 ポケモンチェックのたび E-09 ダメージを与える前に E-10 のぞむなら
- E-11 前の相手の番に自分のポケモンが【きぜつ】していたなら E-12 自分の番に●●回使える
- E-13 このポケモンがいるかぎり E-14 この番、すでに別の「●●」を使っていたなら、この特性は使えない
- E-15 この効果は、この特性を持つポケモンが何匹いても、重ならない
- E-16 この【どく】でのせるダメカンの数は●●個になる
- E-17 このカードが●●にあるなら、自分の番に1回使える
- E-18 そして山札を切る E-19 ●●する。その後、▲▲する E-20 番の終わり
- E-21 次の自分の番の終わりまで E-22 次の相手の番の終わりまで
- E-23 この番、●●から進化していたなら
- E-24 この番、このポケモンがベンチからバトル場に出ていたなら
- E-25 この番、手札からサポートを出して使っていたなら
- E-26 この番、このポケモンのHPを回復していたなら
- E-27 このワザは、●●でも使える
- E-28 【やけど】でのせるダメカンの数が●●個になる
- E-29 ●●が手札から▲▲を出して使ったとき、その効果を受けない
- E-30 自分の番に、自分の手札を●●枚トラッシュするなら、1回使える
- E-31 手札に加える前に
- E-32 このワザは、●●なら、▲▲エネルギー■●個で使える

- E-33 自分の手札から●●を▲▲枚 (まで) 選ぶ
- E-34 ウラになっている自分のサイドから●●を▲▲枚選ぶ
- E-35 ●●をウラにして切り (切る)
- E-36 ●●を山札にもどして切る
- E-37 ●●にいる (ある、) ワザ「▲▲」を持つポケモン
- E-38 この対戦は●●の勝ち (負け) になる
- E-39 「基本●●エネルギー」を▲▲する

# I 遊びかた説明書の補足

この章では、トレーナーズウェブサイトの「ポケモンカードゲームのあそびかた」(<https://www.pokemon-card.com/rules/howto play/>)の内容をさらに詳しく解説しています。トレーナーズウェブサイトだけではわからない内容があるときの問題解決にご利用ください。また、ポケモンカードゲームをより深く遊びたい人もこの項目を参照してください。

## A ポケモン

場に出して戦うカードです。プレイヤーはポケモンのカードに書かれているワザや特性を使うほか、【にげる】を使ったり、手札から別名のポケモンを出して、場のポケモンを進化させたりすることができます。

### A-01 ワザ

- ◆ プレイヤーは、バトルポケモンに書いてあるワザを自分の番に1つだけ使えます。ワザを使い終わると自分の番は終わります。ワザを使わず、ほかにすることがなければ、自分の番を終わることを相手プレイヤーに伝えます。

- ◆ ワザを使うには、「ワザを使うのに必要なエネルギー」と同じタイプのエネルギーが、同じ数またはそれ以上ついている必要があります。この条件を満たしていないものは使えません。

- ◆ ワザを使う手順

ワザを使う手順は以下の順で行われます。

#### 1. ワザの宣言（宣言とは、自分のしたいことを口頭で相手に伝えることです）：

使うワザを決めて、それを相手プレイヤーに伝えます。

a. ワザを使うポケモンが、ワザが使えない状態の場合、すべてのワザ（または指定されたワザ）の宣言はできません。相手プレイヤーにワザを使わずに自分の番を終わることを伝えます。

b. ワザを使うポケモンが【ねむり】または【マヒ】状態の場合、ワザを宣言することはできません。相手プレイヤーにワザを使わずに自分の番を終わることを伝えます。

#### 2. ワザを使うポケモンの状態の確認：

a. ワザを使うポケモンが「ワザを使うとき、コインを1回投げる。ウラならそのワザは失敗」という効果を受けている場合、コインでワザが成功するか失敗するかを判定します。

オモテ →ワザは成功し、2-bへ進みます。

ウラ →ワザは失敗し、使ったことになりません。自分の番は終わります。

例) タッツー (S5R)のワザ「えんまく」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンがワザを使うとき、相手はコインを1回投げる。

ウラならそのワザは失敗。

b. ワザを使うポケモンが【こんらん】状態の場合、ワザが成功するかコインで判定します。

オモテ →ワザは成功し、3へ進みます。

ウラ →ワザは失敗し、使ったことになりません。ワザを使おうとしたポケモンにダメージカウンター（以下、ダメカン）を3個のせ、自分の番は終わります。

3. ワザの説明文に「ダメージを与える前に」とある場合、その内容に従います。

#### 4. ダメージ計算

ワザの名前の右側に書かれているダメージをもとに、与えるダメージを計算します。ワザの説明文にダメージに関する内容があればそれに従います。

→ ダメージ計算の手順 参照

#### 5. ダメージ以外の効果

ワザの説明文にダメージ以外の内容があればそれに従います。特別な指示がないかぎり、ワザの説明文に書かれている順にすべて行います。

#### 6. 相手のポケモンがダメージを受けたときにはたらく効果

相手のバトルポケモンに、「ダメージを受けたときにはたらく効果」がある場合はそれに従います。

#### 7. きぜつの確認

ダメージやカードの効果を受けて残りHPがなくなったポケモンは、【きぜつ】します。

→ D【きぜつ】 参照

### ◆ ダメージ計算の手順

ダメージ計算は以下の順で行われます。

#### 1. ワザのダメージの計算

a. ワザの名前の右側にある数字が、そのワザのダメージになります。

b. 数字に「+」「×」「-」がついている場合、そのワザの説明文に従ってワザのダメージを変更します。「×」や「-」でワザのダメージが「0」またはマイナスになった場合、ここでダメージ計算を終わります。

#### 2. ダメージを与えるポケモンが受けている効果

ダメージを与えるポケモンが「ダメージを変更する効果」を受けているなら、1.の時点のダメージに反映します。

例) ポケモンのどうぐ「げんきのハチマキ」(SVAW)

このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のバトルポケモンへのダメージは「+10」される。

ワザなどの効果によりダメージの合計が「0」またはマイナスになった場合、ここでダメージ計算を

終わります。

例) フラージェス(SV1V)のワザ「ムーンフォース」

このワザを受けたポケモンが使うワザのダメージは「-30」される。

### 3. 弱点の計算

ダメージを受けるポケモンに書かれている弱点のタイプが、ダメージを与えるポケモンのタイプと同じなら、2.の時点でのダメージを、弱点の右に書かれている数字をもとに計算します。

### 4. 抵抗力の計算

ダメージを受けるポケモンに書かれている抵抗力のタイプが、ダメージを与えるポケモンのタイプと同じなら、3.の時点でのダメージを、抵抗力の右に書いてある数字をもとに計算します。

抵抗力によりダメージの合計が「0」またはマイナスになった場合、ここでダメージ計算を終わります。

### 5. ダメージを受けるポケモンが受けている効果

ダメージを受けるポケモンが「ダメージを変更する効果」を受けているなら、4.の時点のダメージに反映します。

受けている効果によりダメージの合計が「0」またはマイナスになった場合、ここでダメージ計算を終わります。

例)ポケモンのどうぐ「ガラルのむねあて」(S5a)

このカードをつけている、名前に「ガラル」とつくポケモンが、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-30」される。

### 6. 最終的なダメージ

最終的なダメージが決まったら、ダメージ量の目印としてダメージを受けるポケモンにダメカンのをせます。

ダメージを受けるポケモンがワザのダメージを受けない状態なら、最終的なダメージを受けることなく、ダメージ計算を終わります。

## A-02 特性

- ◆ ポケモンのカードの中には、ワザとは別に「特性」を持っているものがあります。特性は大きく分けて2種類あり、プレイヤーが宣言して特性の効果を使うものと、特性を持つポケモンが場に出ているだけで自動的に効果ははたらくものに分かれます。
- ◆ 説明文に「使える」と書いてある特性は、宣言して使うタイプです。特に指定がないかぎり、バトル場とベンチのどちらでも使うことができます。また特性は、ワザとは違い使っても番が終わりません。

例) ミライドンex(SV1V)の特性「タンデムユニット」

自分の番に1回使える。自分の山札から4タイプの【たね】ポケモンを2枚まで選び、ベンチに出す。

そして山札を切る。

#### ◆ 宣言して使う特性の手順

##### 1. 特性の宣言

自分の場のポケモンが持つ特性の中から、使う特性を決めて相手プレイヤーに伝えます。カードの説明文に使うための条件がある場合、それに従います。

例) プロロローム(SV1S)の特性「ランブルエンジン」

自分の番に、自分の手札からエネルギーを1枚トラッシュするなら、1回使える。自分の手札が6枚になるように、山札を引く。

条件に従うことができない場合は、その特性を宣言できません。また2まで行った結果で状況の変化が何も起きないことがわかっている場合も、その特性は宣言できません。

##### 2. 書かれている説明文の実行

特性に書かれている説明文に従います。説明文に書いてあることは、特別な指示や処理がないかぎり、書かれている順にすべて行います。

- ◆ 説明文に「使える」と書かれていない特性は、自動的にはたらく特性として扱います。説明文に書かれていることは、特別な指示や処理がないかぎりすべて行います。自動的にはたらく特性の効果をプレイヤーの意思でなくすることはできません。

例) イシヘンジン(SVAM)の特性「かたいからだ」

このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

## A-03 にげる

- ◆ プレイヤーの意思で、自分のバトルポケモンをベンチにもどすことを【にげる】と言います。【にげる】とき新たにバトル場に出すポケモンを、自分のベンチポケモンの中から1匹選びます。
- ◆ 【にげる】は、自分の番に1回しかできません。
- ◆ 【にげる】ときは、カードの右下の【にげる】に書かれているエネルギーの数ぶんのエネルギーをトラッシュします。何も書かれていないポケモンは、エネルギーをトラッシュする必要はありません。
- ◆ 上記のように【にげる】に書かれている数ぶんのエネルギーをトラッシュしたあと、すでにポケモンについているそのほかのエネルギーや「ポケモンのどうぐ」やグッズ、のっているダメカンはそのままの状態、ポケモンをベンチにもどします。
- ◆ ベンチポケモンが5匹いてベンチに空きがなくても、【にげる】はできます。ベンチポケモンが1匹も

いないときは【にげる】はできません。

- ◆ ベンチにもどることで、バトルポケモンが受けている特殊状態やワザの効果（「次の自分の番、このポケモンはワザが使えない」など）はすべてなくなります。
- ◆ 【にげる】を使う手順
  1. バトルポケモンが【にげる】ことを相手プレイヤーに伝えます。
    - a. 【にげる】に書かれている数ぶんのエネルギーがついていない場合、【にげる】はできません。
    - b. 【ねむり】または【マヒ】のポケモンは、【にげる】はできません。
    - c. カードの効果でにげられない状態になっているバトルポケモンは【にげる】はできません。
  2. バトルポケモンから【にげる】ために必要なエネルギーをトラッシュします。
  3. バトルポケモンをベンチにもどし、別のベンチポケモンを1匹選んでバトル場に出します。

## **A-04** ベンチに出す

- ◆ 進化マークが【たね】のポケモンは、自分の手札からベンチに出すことができます。
- ◆ ベンチポケモンが5匹を超えないかぎり、1回の自分の番に何匹でも【たね】ポケモンをベンチに出すことができます。
- ◆ 【たね】ポケモンを手札からベンチに出すときは、1匹ずつ出します。同時に複数を出すことはできません。

## **A-05** 進化

- ◆ 自分の場のポケモンから進化する「進化ポケモン」が手札にあれば、手札から出して進化させることができます。進化マークに書かれているポケモンの上に重ねて置きます。
- ◆ 進化はバトル場とベンチのどちらでも行えます。また自分の番に何匹でも進化させることができます。
- ◆ おたがいのプレイヤーは、自分の最初の番にはポケモンを進化させることができません。また場に出したばかりの【たね】ポケモンや進化したばかりのポケモンも、その番には進化できません。
- ◆ 進化前のポケモンについていた「エネルギー」「グッズ」「ポケモンのどうぐ」、のっていたダメカンは、進化しても、そのまま受け継ぎます。
- ◆ バトルポケモンが進化したとき、進化する前に受けていた特殊状態やワザの効果（「ワザが次の自分の番



ワザを使えない」など)もすべてなくなります。

- ◆ 進化したあとは、進化前のポケモンに書かれているワザや特性を使うことができません。

## B トレーナーズ

プレイヤーやポケモンの行動を助けるために使うカードが、トレーナーズです。トレーナーズには大きく分けてグッズ・ポケモンのどうぐ・サポート・スタジアムの4種類があり、それぞれのカードによって使いかたや効果が違います。

### B-01 グッズ

- ◆ グッズは、自分の番に何枚でも使うことができるトレーナーズです。使い終わったらトラッシュします。
- ◆ グッズを使う手順
  1. 使いたいグッズの説明文に使うための条件がある場合、それに従います。  
従えない場合、そのグッズは使えません。また3まで行った結果、状況の変化が何も起きないことがわかっている場合も、そのグッズは使えません。
  2. 使いたいグッズを手札から出して、相手プレイヤーに見えるようにします。
  3. グッズの説明文に従います。特別な指示がないかぎり、グッズの説明文に書かれている順にすべて行います。
  4. 使い終わったグッズをトラッシュします。

### B-02 ポケモンのどうぐ

- ◆ 「ポケモンのどうぐ」は、自分の番に何枚でも使うことができるトレーナーズです。
- ◆ 「ポケモンのどうぐ」は、自分の場のポケモン1匹につき1枚だけつけることができます。つけている間は、説明文に書かれている効果が自動的にはたらき続けます。特に指示がないかぎり、そのポケモンが【きぜつ】するまでつけたままにし、【きぜつ】したときに一緒にトラッシュします。進化した場合や、【にげる】などでベンチにもどった場合も、つけたままにしておきます。  
  
例) ポケモンのどうぐ「ツールジャマー」(S5R)  
このカードをつけているポケモンがバトル場にいるかぎり、相手のバトルポケモンについている「ポケモンのどうぐ」(「ツールジャマー」をのぞく)の効果は、すべてなくなる。
- ◆ 「ポケモンのどうぐ」に書かれていることは、特別な指示がないかぎりすべて行います。プレイヤーの意思で、自動的にはたらく「ポケモンのどうぐ」の効果はなくすることはできません。
- ◆ ソード&シールドシリーズ(以下、Sシリーズ)以前の、カード上部に「グッズ」と書かれている「ポケモンのどうぐ」も同様です。ただし、これらは「グッズ」としては扱いません。

- ◆ 「ポケモンのどうぐ」は、プレイヤーの意思で自由にはがすことはできません。また手札にある別の「ポケモンのどうぐ」とつけ替えることもできません。

## **B-03 サポート**

- ◆ サポートは、自分の番に1枚だけしか使うことができないトレーナーズです。使い終わったらトラッシュします。
- ◆ サポートを使う手順
  1. 使いたいサポートの説明文に使うための条件がある場合、それに従います。従うことができない場合、そのサポートは使えません。また3.まで行った結果、状況の変化が何も起きないことがわかっている場合も、そのサポートは使えません。
  2. 使いたいサポートを手札から出して、相手プレイヤーに見えるようにします。
  3. サポートの説明文に従います。説明文に書かれていることは、特別な指示や処理がないかぎり、書かれている順にすべて行います。
  4. 使い終わったサポートをトラッシュします。

## **B-04 スタジアム**

- ◆ スタジアムは場に出すことで、おたがいのプレイヤーやポケモンに効果を与え続けるトレーナーズです。自分の番に1枚だけ手札から場に出せます。
- ◆ 手札から出したスタジアムは、場に置いたままにします。どちらかのプレイヤーが別の名前のスタジアムを場に出したときは、それまで出していたスタジアムをトラッシュして入れ替えます。出ているスタジアムと同じ名前のスタジアムは出せません。
- ◆ スタジアムの効果は大きく分けて2種類あり、プレイヤーの意思で使用を宣言するものと、場に出ているだけで自動的に効果がはたらくものに分けられます。
- ◆ スタジアムの説明文に「～してよい。」「～させてよい。」と書かれているものに関しては、おたがいのプレイヤーが自分の番に、その効果を宣言して使うことができます。

例) スタジアム「テーブルシティ」(SV1V)

おたがいのプレイヤーは、自分の番ごとに1回、コインを1回投げてよい。オモテなら、自分の山札からポケモンを1枚選び、相手に見せて、手札に加える。そして山札を切る。

◆ 宣言をして使うスタジアムの効果の手順


1. 使いたいスタジアムの効果の説明文に使うための条件がある場合、それに従います。従うことができない場合、そのスタジアムは使えません。また3.まで行った結果、状況の変化が何も起きないことがわかっている場合も、そのスタジアムの効果は使えません。
2. スタジアムの効果を使うことを、相手プレイヤーに伝えます。
3. スタジアムの説明文に従います。説明文に書かれていることは、特別な指示や処理がないかぎり、書かれている順にすべて行います。

- ◆ スタジアムの説明文に「～してよい。」「～させてよい。」と書かれていないものは、その効果が自動的にはたらく続けます。説明文に書かれていることは、特別な指示や処理がないかぎり、すべて行います。自動的にはたらくスタジアムの効果を、プレイヤーの意思でなくすることはできません。

例)スタジアム「ビーチコート」(SV1S)

おたがいの【たね】ポケモン全員の【にげる】ためのエネルギーは、それぞれ1個ぶん少なくなる。

## C エネルギー

- ◆ エネルギーは、ポケモンがワザを使う、あるいは【にげる】ために必要なカードです。エネルギーには、基本エネルギーと特殊エネルギーの2種類があります。
- ◆ 手札にエネルギーがあれば、自分の番ごとに1枚だけ自分の場のポケモンにつけることができます。1匹のポケモンにつけられるエネルギーの枚数に制限はありません。
- ◆ エネルギーは特に指示がないかぎり、ワザを使ったあとや進化した場合でもつけたままにしておきます。そのポケモンが【きぜつ】するまでつけたままにし、【きぜつ】したときに一緒にトラッシュします。
- ◆ 基本エネルギーには、の9種類があります。名前やマークでそれぞれを区別します。マークのタイプのエネルギー1個が、つけたポケモンに与えられます。また基本エネルギーは、【同じ名前のカードはデッキに4枚まで】というデッキの作りかたのルールに関係なくデッキに何枚でも入れることができます。
- ◆ 特殊エネルギーは、カード上部に「特殊エネルギー」と書かれています。特殊エネルギーには、特別な効果が書かれています。カードごとに効果や使いかたが違います。基本エネルギーとは異なり、特殊エネルギーには、【同じ名前のカードはデッキに4枚まで】というデッキの作りかたのルールが適用されます。

## D きぜつ

- ◆ ワザのダメージ・カードの効果・特殊状態などによって残りHPがなくなったポケモンが、おたがいの場に1匹でもいれば、【きぜつ】の処理を行います。

- ◆ 【きぜつ】の確認のタイミング

- ワザの処理の最後
- ポケモンチェックの処理の最後
- 上記以外で、ポケモンの残りHPがなくなったとき

例) インテレオン(S5a)の特性「クイックシューター」  
自分の番に1回使える。相手のポケモン1匹に、ダメカンを2個のせる。

例) スタジアム「いにしへの墓地」(S6K)  
おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分の手札からエネルギーをポケモン(●ポケモンをのぞく)につけるたび、そのポケモンにダメカンを2個のせる。

- ◆ 【きぜつ】の処理手順

1. おたがいの場に、残りHPがなくなったポケモンがいれば、【きぜつ】の処理を開始します。
2. 【きぜつ】したときにはたらく効果があれば、それを処理します。
3. 残りHPがなくなったポケモンが場にいるプレイヤーは、そのポケモンを【きぜつ】したものととして扱い、ついているカードと共にすべてトラッシュします。
4. おたがいに、相手の【きぜつ】したポケモンの数ぶんサイドをとります。
5. おたがいのプレイヤーのバトルポケモンが同時に【きぜつ】した場合、次の番を行うプレイヤーから、バトルポケモンを出します。

## E 勝ち負け

- ◆ 対戦開始後、以下のいずれかの条件を満たしたプレイヤーが1人でもいる場合、勝ち負けの判定を行います。条件を満たしたプレイヤーは「負け」に、その対戦相手は「勝ち」になります。
  - ◆ 相手がサイドをすべてとり終えた場合。
  - ◆ 自分の場のポケモンが1匹もいなくなった場合。
  - ◆ 自分の山札が1枚もない状態で、自分の番の最初に山札を引けなかった場合。
  
- ◆ 勝ち負けの条件を満たしたプレイヤーが同時に2人いるときの判定

自分が サイドをすべて とった	相手が サイドをすべて とった	自分が バトルポケモン が出せない	相手が バトルポケモン が出せない	結果
●		●		引き分け
	●		●	引き分け
●	●	●	●	引き分け
●	●			引き分け
		●	●	引き分け
●	●		●	自分の勝ち
●		●	●	自分の勝ち
●			●	自分の勝ち
●	●	●		自分の負け
	●	●	●	自分の負け
	●	●		自分の負け

※引き分けになる場合もあります。

- ◆ どうしても勝敗を決めたい場合は、「サドン・デス」を行います。「サドン・デス」は、対戦が引き分けで終わらないようにするための延長戦です。
  1. 「サドン・デス」を行う場合は、対戦をすべて最初からやり直します。
  2. サイドは1枚だけ置きます。
  3. 「サドン・デス」では、先にサイドをとったプレイヤーが勝ちです。

## F ポケモンチェック

- ◆ ポケモンチェックとは、それぞれの番が終わるたびに、おたがいのポケモンの特殊状態【どく】・【やけど】・【ねむり】・【マヒ】を確認することです。ポケモンチェックは、自分と相手プレイヤーの番とは別に、両方のプレイヤーに対して必ず行われます。
- ◆ ポケモンチェックでは特殊状態だけではなく、ポケモンが持つ特性やトレーナーズの効果を確認することもあります。

例) スタジアム「戒めの祠」(SM7)

ポケモンチェックのたび、おたがいの「ポケモン【GX】・【EX】」全員に、それぞれダメカンを1個のせる。

- ◆ ポケモンチェックの手順

1. 特殊状態の確認

特殊状態を【どく】・【やけど】・【ねむり】・【マヒ】の順に確認します。確認は、おたがいのポケモンに対して、同時に行います。

2. ポケモンチェックではたらく特性やトレーナーズの効果の確認

2.ではたらく効果が複数ある場合、それぞれ1.の前後どちらではたらかせるかを選ぶことができます。2.ではたらかせる効果の順番は、効果を受けるポケモンの持ち主が決めることができます。

3. きぜつの確認

特殊状態やカードの効果を受けて残りHPがなくなったポケモンは、【きぜつ】します。

→ D【きぜつ】 参照

## G 対戦準備

対戦準備は、以下の順で行われます。

1. あいさつ

あいさつをします。

- 2.じゃんけんで先攻後攻を決める

勝ったプレイヤーが先攻・後攻を選べます。

3. 山札を置く

デッキをよく切り、ウラにして山札の場所に置きます。

4. 手札を7枚引く

山札からカードを7枚引き、手札にします。

#### 5. バトルポケモンを出す

先攻プレイヤー、後攻プレイヤーの順で手札に【たね】ポケモンのカードがあるかどうかを相手に伝えます。おたがいの手札に【たね】ポケモンのカードがある場合、その中から1枚選び、ウラにしてバトル場に出します。【たね】ポケモンのカードがない場合、以下の処理を行います。

- a. 【たね】ポケモンのカードが手札にないことを、相手プレイヤーに伝えます。
 

自分だけないことを伝えた場合	→b.に進みます。
おたがいにないことを伝えた場合	→おたがいに手札を見せ合ったあと、手札を山札にもどし、3.からやり直します。
- b. 相手だけ先に、7.まで進みます。
 

手札に【たね】ポケモンのカードがない場合の処理が2回目以降なら、b.を飛ばします。
- c. 相手に手札を公開して、【たね】ポケモンのカードがないことを見せます。公開したあと、手札を山札にもどします。
- d. 自分だけ3.からやり直します。

#### 6. ベンチポケモンを出す

バトルポケモンを出したあとに手札にほかにも【たね】ポケモンのカードがあるなら、ウラにしてベンチに出せます。出さなくてもかまいません。対戦を開始する前なら、いつでもベンチに【たね】ポケモンのカードを出すことができます。

#### 7. サイドを置く

山札を上から6枚とって、ウラのままサイドの場所に置きます。

サイドを置いたあと、相手プレイヤーが5.d.を行った場合は、5.d.を行なった回数ぶんまで枚数を宣言したうえで山札を引くことができます。引いたカードが【たね】ポケモンならベンチに出すことができます。

#### 8. 対戦開始

おたがいのバトルポケモンとベンチポケモンをオモテにして、対戦を開始します。

## H 山札

- ◆ 山札からカードを引くことを指示された場合、山札の一番上から指定された枚数のカードをウラのままとして手札に加えます。
- ◆ 山札からカードを選ぶことを指示された場合、山札のカードのオモテを確認しながら指定された枚数のカードを選びます。確認中のカードのオモテは、相手プレイヤーに見せません。複数枚のカードを選



ぶ場合は、指定された数より少ない枚数でも構いません。また1枚も選ばないこともでき、その場合はカードを選ぶ行為を終わります。ただし好きなカードを選ぶように指示された場合は、必ず指定された枚数を選ばなければいけません。

- ◆ 山札（デッキ）を切ることを指示された場合は、山札のカードの順番が、おたがいのプレイヤーに分からなくなるようによく混ぜます。切るときはカードのオモテを見てはいけません。「山札から●●を手札に加える」などの効果で山札の内容を確認した場合は、原則として山札を切らなければなりません。

## II カードの説明文

この章では、カードに書かれている説明文に関する内容を詳しく説明しています。用語の意味や具体的な処理の順番などで分からないことがある場合に参照してください。

### A カードの説明文について

- ◆ カードの説明文に書かれていることが基本ルールと違っている場合は、基本ルールよりもカードに書かれていることを優先します。ただし、カードの効果が新しく変更されている場合、変更後の効果を適用します。
- ◆ 「●●する」という効果と「●●できない」という効果が重なった場合、「●●できない」を優先します。
- ◆ カードの説明文に従うことができない部分があったとしても、そのワザや特性、トレーナーズを使うことができます。その場合は従える部分にのみ従い、従えない部分はいりません。ただし、**●●する**。その後、**▲▲する**。など、説明文の一文の内容に従えなかったときは、ほかの内容を行わないことがあります。
- ◆ カードの説明文で数を指定されている場合、その数を任意で小さくすることはできません。ただし、例外もあります。(D-04 選び(選ぶ)、D-05 ●●を▲▲まで選ぶ参照)
- ◆ カードの説明文で指定される数より対象の数が少ない場合は、指定された数に一番近い数を適用します。

### B ダメージ計算関連

#### B-01 ●●ダメージ追加

- ◆ ワザのダメージ数の横に「+」があるものを指します。ワザのダメージ計算のとき、基本となるダメージをさらに大きくすることです。
- ◆ この説明文は効果ではなくダメージの計算の一環として扱います。このダメージ計算は、ダメージ計算の手順の1.ワザのダメージ計算で行います。
- ◆ 「XY」シリーズ以前の「●●ダメージを追加」という説明文も同様です。

【文例1】ゴーゴート(SV1S)のワザ「つきあげる」  
コインを1回投げオモテなら、30ダメージ追加。

【文例2】パフュートンex(SV1S)のワザ「きょうらんのかおり」  
相手のベンチのポケモンの数×30ダメージ追加。

## B-02 ●●の数×▲▲ダメージ

- ◆ ワザのダメージ数の横に「×」があるものを指します。対象の数を数えてから、書かれている数字とかけ算します。
- ◆ この説明文は、効果ではなくダメージの計算の一環として扱います。このダメージの計算は、ダメージ計算の手順の1.ワザのダメージ計算で行います。

【文例1】ミミッキュ ex(SVAW)のワザ「エネバースト」

おたがいのバトルポケモンについているエネルギーの数×30ダメージ。

【文例2】ガーディ (SVAL)のワザ「れんぞくファイヤー」

ウラが出るまでコインを投げ、オモテの数×30ダメージ。

- ◆ この説明文に従った結果ダメージが「0」となった場合、2.ダメージを与えるポケモンが受けている効果があったとしてもダメージの計算を終了します。  
2.の例) ポケモンのどうぐ「げんきのハチマキ」(SVAW)  
このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のバトルポケモンへのダメージは「+10」される。

## B-03 ●●ダメージぶん、このワザのダメージは小さくなる

- ◆ ワザのダメージの横に「-」があるものを指します。ワザのダメージ計算のとき、基本となるダメージを小さくすることです。
- ◆ この説明文は、ワザの効果ではなくダメージの計算の一環として扱います。このダメージの計算は、ダメージ計算の手順の1.ワザのダメージ計算で行います。

【文例1】レジドラゴ(S7R)のワザ「ドラゴンエネルギー」

このポケモンにのっているダメカンの数×20ダメージぶん、このワザのダメージは小さくなる。

【文例2】ハルクジラ(SV1V)のワザ「スリーピングタックル」

このポケモンにのっているダメカンの数×20ダメージぶん、このワザのダメージは小さくなる。

- ◆ この説明文に従った結果ダメージが「0」もしくはマイナスとなった場合、2.ダメージを与えるポケモンが受けている効果があったとしてもダメージの計算を終了します。  
2.の例) ポケモンのどうぐ「げんきのハチマキ」(SVAW)  
このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のバトルポケモンへのダメージは「+10」される。

## B-04 ダメージは「+●●」される

- ◆ ワザの基本ダメージを決定したあと、さらにダメージを追加することです。
- ◆ この説明文は、ワザを使うポケモンにかかっている効果として扱われます。このダメージの追加の計算は、ダメージ計算の手順の2.ダメージを与えるポケモンが受けている効果で行います。

【文例1】ポケモンのどうぐ「げんきのハチマキ」(SVAW)

このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のバトルポケモンへのダメージは「+10」される。

【文例2】シビルドン(S11)のワザ「とぐるをまく」

次の自分の番、このポケモンが使うワザの、相手のバトルポケモンへのダメージは「+120」される。

- ◆ 2.ダメージを与えるポケモンが受けている効果が複数ある場合は、それらをすべて合計します。
- ◆ ダメージを追加する効果の中には、ダメージを受けるポケモンにかかる効果もあります。ワザ「とびこみアッパー」の場合、ダメージを与えるポケモンではなくダメージを受けるポケモンにかかっている効果なので、5.ダメージを受けるポケモンが受けている効果で計算を行います。

【FAQ】ドクログ(S10a)のワザ「とびこみアッパー」

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「+50」される。

## B-05 ダメージは「-●●」される

- ◆ ワザの基本ダメージを決定したあと、そのダメージを小さくすることです。
- ◆ この説明文は、ワザを受けるポケモンにかかっている効果として扱われます。このダメージ追加の計算は、ダメージ計算の手順の5.ダメージを受けるポケモンが受けている効果で行います。
- ◆ カードの説明文に「ダメージは「-●●」される。」と書かれているものを指します。

【文例1】イシヘンジン(SVAM)の特性「かたいからだ」

このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

【文例2】クヌギダマ(SV1V)のワザ「ガードプレス」

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」される。

- ◆ 5.ダメージを受けるポケモンが受けている効果が複数ある場合は、それらをすべて合計します。ダメージを小さくする効果の中には、ダメージを受けるポケモンにかかる効果もあります

【FAQ】メリープ(S6K)のワザ「なきごえ」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンが使うワザのダメージは「-20」される。

ダメージを小さくする効果のうち、ダメージを与えるポケモンにかかる効果もあります。メリープのワザ「なきごえ」の場合、ダメージを受けるポケモンではなくダメージを与えるポケモンにかかっている効果のため、2.ダメージを与えるポケモンが受けている効果で計算を行います。

## B-06 弱点・抵抗力を計算しない

- ◆ 3.弱点の計算と4.抵抗力の計算は行わずにダメージを与えることです。この文章がワザの説明文に書かれている場合、ワザの効果ではなくダメージ計算の一環として扱います。
- ◆ 「XY」シリーズ以前の「弱点・抵抗力の計算をしない」という説明文も同様です。

【文例1】パチリス(SV1V)のワザ「みんなでほうでん」

自分のベンチの♣ポケモンの数×20ダメージ追加。このワザのダメージは弱点を計算しない。

【文例2】ルカリオex(SVAM)のワザ「はどうだん」

相手のベンチポケモン1匹にも、50ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

## B-07 かかっている効果を計算しない

- ◆ 5.ダメージを受けるポケモンが受けている効果とワザのダメージを受けない効果を計算せずに、ダメージを与られます。ダメージの計算を処理するときに行います。
- ◆ 「XY」シリーズ以前の「かかっている効果の計算をしない」という説明文も同様です。

【文例1】ヒスイ ジュナイパー V(S9a)のワザ「きんせつしゃげき」

このワザのダメージは、相手のバトルポケモンにかかっている効果の計算をしない。

【「かかっている効果」の例】

● 5.ダメージを受けるポケモンが受けている効果

クヌギダマ(SV1V)のワザ「ガードプレス」

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」される。

ドクログ(S10a)のワザ「とびこみアッパー」

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「+30」される。

イシヘンジン(SVAM)の特性「かたいからだ」

このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

ポケモンのどうぐ「ガラルのむねあて」(S5a)

このカードをつけている、名前に「ガラル」とつくポケモンが、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-30」される。

#### ●ワザのダメージを受けない

ヒスイ ガーディ (S10D)のワザ「ぼうぎょしせい」

コインを1回投げオモテなら、次の相手の番、このポケモンはワザのダメージを受けない。

ドータクン(S10P)の特性「たいねつ」

このポケモンは、相手の♠ポケモンからワザのダメージを受けない。

※ 弱点・抵抗力の計算にかかわる説明文は、「かかっている効果」ではありません。

#### 【FAQ1】ノコッチ(S8)の特性「ふしぎなすあな」

このポケモンがいるかぎり、おたがいの場の★ポケモン全員の弱点は、すべてなくなる。

自分の弱点が♠タイプのポケモンが、特性「ふしぎなすあな」の効果で弱点がなくなっているとき、相手のヒスイ ジュナイパー Vからワザ「きんせつしゃげき」のダメージを受ける場合、弱点を計算しません。

#### 【FAQ2】ソルロック(S2a)の特性「レジストシェード」

自分の場に「ルナトーン」がいるなら、相手のポケモン全員の抵抗力は、すべてなくなる。

自分の抵抗力が♠タイプのポケモンが、特性「レジストシェード」の効果で抵抗力がなくなっているとき、相手のヒスイ ジュナイパー Vからワザ「きんせつしゃげき」のダメージを受ける場合、抵抗力を計算しません。

## **B-08 相手のポケモン●●匹に、(それぞれ)▲▲ダメージ**

- ◆ 相手の場のポケモンを指定された数ぶんだけ選び、そのポケモンにダメージを与えるワザです。この内容は、効果ではなくダメージの計算として行われます。
- ◆ 「XY」シリーズ以前の「相手のポケモンを●●匹選び、(それぞれに)▲▲ダメージ」という説明文も同様です。

#### 【文例1】ロトム(SVAL)のワザ「ちょくげきだん」

相手のポケモン1匹に、20ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

【文例2】テツノワダチex(SV1V)のワザ「トリプルレーザー」

相手のポケモン3匹に、それぞれ30ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

- ◆ バトルポケモンへのダメージに加え、相手のベンチポケモンを選んでダメージを与えられるワザもあります。ただしワザ名の右に書かれた数字は、バトルポケモンのみを与えるダメージです。

【文例3】ルカリオex(SVAM)のワザ「はどうだん」

相手のベンチポケモン1匹にも、50ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

- ◆ 特に指示がないかぎり、ベンチポケモンへのダメージは弱点・抵抗力の計算をしません。
- ◆ ワザのダメージを受けないという効果を受けているポケモンを選ぶことができますが、ダメージも与えることはできません。

## B-09 この(自分の)ポケモンにも、●●ダメージ

- ◆ ワザを使ったポケモン自身もダメージを受けるワザです。この内容は、効果ではなくダメージの計算として行われます。

【文例1】マンキー (SV1V)のワザ「さるなぐり」

このポケモンにも10ダメージ。

【文例2】ワルビアル(SV1S)のワザ「じしん」

自分のベンチポケモン全員にも、それぞれ30ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

【FAQ1】ポケモンのどうぐ「しんかのきせき」(BW2)

このカードをつけている【たね】ポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

この内容のダメージ計算は通常のダメージ計算の処理と同様に行われ、特に指示がなければ弱点・抵抗力と、かかっている効果を計算します。【たね】ポケモンであるマンキーに「しんかのきせき」がついている状態でワザ「さるなぐり」を使った場合、マンキー自身が受けるダメージは、5.ダメージを受けるポケモンが受けている効果で、「しんかのきせき」により「-20」されます。

- 【FAQ2】「相手のポケモンから受けるワザのダメージは『-●●』される」という効果がかかっている場合でも、それに関係なくダメージを受けます。

ポケモンのどうぐ「フルフェイスガード」(S7D)

このカードをつけているポケモン（特性を持つポケモンをのぞく）が、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-20」される。

「フルフェイスガード」をつけているポケモンが、自分のポケモンからワザのダメージを受けるとき、「フルフェイスガード」の効果ははたらきません。特性を持たないマンキーに「フルフェイスガード」をつけている状態で、マンキーのワザ「さるなぐり」を使ったとき、マンキーが受けるダメージを「-20」することはできません。

## C 効果

### C-01 トラッシュする

- ◆ 指定のカードを「トラッシュ」に置くことです。特に指示がないかぎり、その効果を使った持ち主がトラッシュするカードを選びます。カードは必ず持ち主の「トラッシュ」に置きます。

【文例1】ヘルガー (SV1V)のワザ「だいもんじ」

このポケモンについているエネルギーを1個選び、トラッシュする。

- ◆ カードの説明文の中に「トラッシュし～」と書かれている場合も同様です。

【文例2】サポート「博士の研究（オーリム博士）」(SVAM)

自分の手札をすべてトラッシュし、山札を7枚引く。

【FAQ】「ダブルターボエネルギー」(S9)

このカードは、ポケモンについているかぎり、★エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。

このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のポケモンへのダメージは「-20」される。

ポケモンについているエネルギーを2個トラッシュするときは、2個ぶんとしてはたらいている「ダブルターボエネルギー」1枚をトラッシュすれば、この効果を満たせます。

また、エネルギーを1個トラッシュするとき、「ダブルターボエネルギー」を1枚トラッシュすることもできます。

### C-02 ●●を(は)▲▲にもどす

- ◆ カードを手札や山札に加えることです。カードは必ず持ち主の手札や山札に加えます。

【文例1】グッズ「当たりつきアイス」(S7R)

自分のバトルポケモンのHPを「20」回復する。その後、コインを1回投げオモテなら、この「当たりつきアイス」はトラッシュせずに、手札にもどす。



## 【文例2】シャリタツ(SV1S)のワザ「そりかえる」

このポケモンと、ついているすべてのカードを、手札にもどす。

## 【文例3】サンド(S7R)のワザ「ほりかえす」

自分の山札を上から1枚見て、もとにもどす。のぞむなら、そのカードをトラッシュする。

- ◆ 場に出ているポケモンを「もどす」とき、そのポケモンにのっていたダメカンや受けていた効果はすべてなくなります。進化しているポケモンをもどすときは、下に重なっている進化前のポケモンも一緒にもどします。

**C-03 自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える**

- ◆ 自分のバトルポケモンをベンチにもどし、ベンチポケモンを新たにバトル場に出すことです。

## 【文例1】グッズ「ポケモンいれかえ」(SVAM)

自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。

## 【文例2】コイル(SV1V)のワザ「はんぱつ」

このポケモンをベンチポケモンと入れ替える。

- ◆ 入れ替えるは【にげる】とは違い、【にげる】ために必要なエネルギーをトラッシュしません。
- ◆ グッズ「ポケモンいれかえ」などの効果を使った場合、バトルポケモンが【にげる】を使えない状況でもベンチポケモンと入れ替えることができます。
- ◆ 入れ替えた場合、バトルポケモンが受けている特殊状態やワザの効果（「ワザが使えない」など）はすべてなくなります。
- ◆ 自分のベンチにポケモンがないときは、入れ替えをすることができません。

**C-04 相手のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える**

- ◆ 相手のバトルポケモンをベンチにもどすことです。新たにバトル場に出すポケモンは、相手を選びます。相手はもともとベンチにいたポケモンを1匹選び、バトル場に出します。

## 【文例1】トルネロス(S9)の特性「でたとこサイクロン」

自分の番にこのカードを手札からベンチに出したとき、1回使える。相手のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。[バトル場に出すポケモンは相手を選ぶ。]

## 【文例2】ヒスイ ヌメルゴンV(S10a)のワザ「ぬるりところばす」

相手のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。[バトル場に出すポケモンは相手を選ぶ。]

- ◆ 入れ替えた場合、バトルポケモンが受けている特殊状態やワザの効果（「ワザが使えない」など）もすべてなくなります。
- ◆ 相手のベンチにポケモンがいないときは、入れ替えをしません。

**【FAQ】**この効果は相手のバトルポケモンが受けます。そのため、相手のバトルポケモンがワザの効果を受けない状態の場合、相手のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える効果での入れ替えはできません。

カビゴン(S10a)の特性「へいきなしぼう」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

相手のバトルポケモンが、特性「へいきなしぼう」の効果によりワザの効果を受けない状態のカビゴンだった場合、ヒスイ ヌメルゴンVのワザ「ぬるりところばす」の効果でカビゴンをベンチポケモンと入れ替えることはできません。

エーフィ VMAX(SP4)の特性「たいようのけいじ」

このポケモンがいるかぎり、エネルギーがついている自分のポケモン全員は、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。(すでに受けている効果は、なくなる)

相手のベンチポケモンが、エーフィ VMAXの特性「たいようのけいじ」によりワザの効果を受けない状態でも、相手のバトルポケモンがワザの効果を受けるなら、ヒスイ ヌメルゴンVのワザ「ぬるりところばす」の効果でベンチポケモンと入れ替えられます。

## **C-05 相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える**

- ◆ 相手のベンチポケモン1匹をバトル場に出すことです。このとき、すでにバトル場にいるポケモンはベンチにもどします。

**【文例1】**グッズ「ポケモンキャッチャー」(SVAM)

コインを1回投げオモテなら、相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える。

**【文例2】**ミカルゲ(SV1V)のワザ「ちょうはつ」

相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える。

- ◆ 入れ替えた場合、バトルポケモンが受けている特殊状態やワザの効果（「ワザが使えない」など）は

すべてなくなります。

- ◆ 相手のベンチにポケモンがいないときは、入れ替えはできません。

【FAQ】この効果は相手のベンチポケモンが受けます。そのため、選んだ相手のベンチポケモンがワザの効果を受けない状態の場合、相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える効果での入れ替えはできません。

カビゴン(S10a)の特性「へいきなしぼう」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

相手のバトルポケモンが、特性「へいきなしぼう」の効果によりワザの効果を受けない状態のカビゴンでも、ミカルゲのワザ「ちょうはつ」の効果でカビゴンをベンチポケモンと入れ替えられます。

エーフィ VMAX(SP4)の特性「たいようのけいじ」

このポケモンがいるかぎり、エネルギーがついている自分のポケモン全員は、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。(すでに受けている効果は、なくなる)

相手のベンチポケモンが、エーフィ VMAXの特性「たいようのけいじ」によりワザの効果を受けない状態の場合、ミカルゲのワザ「ちょうはつ」の効果でベンチポケモンと入れ替えることはできません。

## C-06 HPを●●回復する

- ◆ 場のポケモンにのっているダメカンをとりのぞくことです。

【文例1】グッズ「きすぐすり」(SVAM)

自分のポケモン1匹のHPを「30」回復する。

- ◆ HPを回復させるときに、そのポケモンにのっているダメカンのあらかわすダメージが回復するHPより少ない場合は、のっているダメカンをすべてとりのぞきます。
- ◆ 「HPをすべて回復する」の場合、そのポケモンにのっているダメカンをすべてとりのぞきます。

【文例2】オリーヴァ (SV1S)の特性「まんたんオイル」

自分の番に、このカードを手札から出して進化させたとき、1回使える。自分のポケモン1匹のHPを、すべて回復する。

- ◆ この効果を持つトレーナーズを、ダメカンがのっていないポケモンを選んで、使うことはできません。また、この効果を持つ特性も、同様に使うことができません。ただし、複数のポケモンのHPを同時に

回復する場合は、その中の1匹でもダメカンがのっていれば、使うことができます。

## C-07 ダメカンを●●個のせる

- ◆ 場のポケモンにダメカンをのせることです。10ダメージぶんのダメカンを指定の個数のせます。

【文例1】インテレオン(S5a)の特性「クイックシューター」

自分の番に1回使える。相手のポケモン1匹に、ダメカンを2個のせる。

【文例2】ミカルゲ(S5a)のワザ「もうじゃのさけび」

相手のトラッシュにあるポケモンの枚数ぶんのダメカンを、相手のポケモンに好きなようにのせる。その後、相手のトラッシュにあるポケモンをすべて、相手の山札にもどして切る。

- ◆ ダメージを与えて残りHP以上のダメカンをのせた場合と同様に、ダメカンを●●個のせる効果によって残りHP以上のダメカンをのせた場合、そのポケモンは【きぜつ】します。
- ◆ ワザでダメカンをのせる場合、ワザを使う手順の5.ダメージ以外の効果で行います。ダメージとしては扱われないため、弱点や抵抗力、ポケモンが受けている効果の計算はしません。

【FAQ】カビゴン(S10a)の特性「へいきなしぼう」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

ワザの効果を受けない状態のポケモンに、(ワザで)ダメカンをのせることはできません。ただし、ダメカンをのせるポケモンとして選ぶことまではできます。

特性「へいきなしぼう」の効果により、ワザの効果を受けない状態のカビゴンは、ミカルゲのワザ「もうじゃのさけび」で選んでも、ダメカンをのせられません(カビゴン以外のポケモンにはダメカンがのります)。

## C-08 ●●にのっているダメカンを▲▲個選び、■■にのせ替える

- ◆ 場のポケモンの上にのっているダメカンを、別のポケモンの上に移動させることです。10ダメージぶんのダメカンを、指定の個数動かします。

【文例1】ニャオニクス(S5I)の特性「イヤームーブ」

自分の番に1回使える。自分の場のポケモンにのっているダメカンを1個選び、相手の場のポケモンにのせ替える。

【文例2】チルトリス(S11a)のワザ「マジカルエコー」

自分のベンチポケモンを1匹選び、選んだポケモンにのっているダメカンをすべて、相手の

バトルポケモンにのせ替える。

**【文例3】**カブ・テテフ(SM2+)のワザ「マジカルスワップ」

相手の場のポケモンにのっているダメカンを好きなだけ選び、相手の場のポケモンに好きなようにのせ替える。

- ◆ ワザで「ダメカンをのせ替える」場合、ワザを使う手順の5.ダメージ以外の効果で行います。ダメージとしては扱われないため、弱点や抵抗力、ポケモンが受けている効果の計算はしません。
- ◆ ダメージを与えて残りHP以上のダメカンをのせた場合と同様に、ダメカンをのせ替える効果によって残りHP以上のダメカンをのせた場合、そのポケモンは【きぜつ】します。
- ◆ ■■に該当するポケモンが場にいない場合、ダメカンをのせ替えることはできません。

**【FAQ】**カビゴン(S10a)の特性「へいきなしぼう」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

のせ替える先のポケモンがワザの効果を受けない場合、ワザによってダメカンをのせ替える効果ははたらきません。ただしのせ替える先のポケモンとして選ぶことはできます。その場合、一度とりのぞかれたダメカンはもどらず、元のポケモンからとりのぞかれます。

特性「へいきなしぼう」によりワザの効果を受けない状態のカビゴンに、チルタリスのワザ「マジカルエコー」でベンチポケモンにのっているダメカンをのせかえる場合、ダメカンがすべてとりのぞかれたところでワザ「マジカルエコー」を終わります。

## C-09 ●●エネルギーを▲▲枚選び、■■■につける

- ◆ 場のポケモンにエネルギーをつけることです。自分のエネルギーは必ず自分のポケモンにつけます。相手のポケモンにはつけられません。
- ◆ 「サン&ムーン」シリーズ以前の「●●エネルギーを▲▲枚（まで）、■■■につける」という説明文も同様です。

**【文例1】**ゼルネアス(S8a)のワザ「せいめいのいぶき」

自分の山札から、それぞれちがうタイプの基本エネルギーを3枚まで選び、自分のポケモンに好きなようにつける。そして山札を切る。

**【文例2】**ルチャブル(SI)のワザ「アピールポーズ」

自分のトラッシュから基本エネルギーを2枚まで選び、ベンチポケモン1匹につける。

## 【文例3】バオッキー V(SI)のワザ「はじけるちから」

のぞむなら、自分の手札から基本エネルギーを2枚まで選び、自分のポケモンに好きなようにつける。

- ◆ 自分の番の中でできる「手札からエネルギーを1枚ポケモンにつける (C エネルギー参照)」とは別に、エネルギーをつけられます。

## 【FAQ】スタジアム「いにしへの墓地」(S6K)

おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分の手札からエネルギーをポケモン (●ポケモンをのぞく)につけるたび、そのポケモンにダメカンを2個のせる。

エネルギーをつけるたびにはたらく効果は、ワザや特性の効果で手札からエネルギーをつけた場合もはたらきます。一度に複数枚のエネルギーを同時につけた場合、つけた枚数ぶんの効果がはたらきます。

バオッキー Vのワザ「はじけるちから」の効果で自分のポケモン2匹にエネルギーを1枚ずつつけた場合、スタジアム「いにしへの墓地」の効果でエネルギーをつけたポケモンにダメカンを2個ずつのせます。1匹のポケモンに2枚エネルギーをつけた場合、そのポケモンにダメカンを4個のせます。

**C-10 ●●エネルギーを▲▲個選び、■■につけ替える。**

- ◆ 場のポケモンのエネルギーを別のポケモンに移動させることです。自分のエネルギーは必ず自分のポケモンにつけます。相手のポケモンにはつけられません。
- ◆ 「サン&ムーン」シリーズ以前の「●●エネルギーを▲▲個、■■につけ替える」という説明文も同様です。

## 【文例1】エンペルトV(S5R)のワザ「らせんぎり」

このポケモンについているエネルギーを1個選び、ベンチポケモンにつけ替える。

## 【文例2】フラージェス(S6a)の特性「れんげきコネクション」

自分の番に何回でも使える。自分の場のポケモンについているエネルギーを1個選び、自分の別の「れんげき」のポケモンにつけ替える。

- ◆ ■■に該当するポケモンが場にはいない場合、自分のポケモンにエネルギーをつけ替えることはできません。

## 【FAQ1】「ダブルターボエネルギー」(S9)

このカードは、ポケモンについているかぎり、★エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。

このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のポケモンへのダメージは「-20」される。

エネルギーを1個つけ替えるとき、1枚で2個ぶんとしてはたらく「ダブルターボエネルギー」を選ぶこともできます。その場合、「ダブルターボエネルギー」1枚をつけ替えます。

- ◆ 特殊エネルギーをつけ替える効果を使うとき、その特殊エネルギーをつけられないポケモンでも、つけ替える先のポケモンとして選ぶことはできます。その場合、特殊エネルギーはトラッシュされます。

#### 【FAQ2】「れんげきエネルギー」(S5R)

このカードは「れんげき」のポケモンにしかつけられず、「れんげき」のポケモン以外についているなら、トラッシュする。

「れんげき」のポケモン以外に、エンペルトVのワザ「らせんぎり」で「れんげきエネルギー」をつけ替える場合、エンペルトVからはがしたエネルギーをトラッシュし、ワザ「らせんぎり」を終わります。

### **C-11** ●●から【たね】ポケモンを▲▲枚選び、ベンチに出す

- ◆ 自分の山札やトラッシュからベンチに【たね】ポケモンを出すことです。
- ◆ 「サン&ムーン」シリーズ以前の「●●にある【たね】ポケモンを▲▲枚、ベンチに出す」という説明文も同様です。

#### 【文例1】イキリンコ(SV1V)のワザ「なかまをよぶ」

自分の山札から【たね】ポケモンを2枚まで選び、ベンチに出す。そして山札を切る。

#### 【文例2】シャワーズVMAX(SP4)のワザ「バブルポッド」

自分のトラッシュから●ポケモンを1枚選び、ベンチに出す。その後、自分のトラッシュから●エネルギーを3枚まで選び、出したポケモンにつける。

- ◆ すでにベンチポケモンが5匹いるときに、この効果を持つワザを使った場合、ポケモンを出さずにワザを終了します。山札からベンチに出す場合は、山札の中を確認する前に、ワザを終了します。
- ◆ すでにベンチポケモンが5匹いるとき、この効果を持つトレーナーズを使うことはできません。また、この効果を持つ特性も使うことができません。
- ◆ ポケモンをベンチに出す枚数よりベンチの空きが少ない場合は、ベンチに出せる枚数ぶんだけポケモンを選んで出せます。



## C-12 のせて進化させる

- ◆ 場にいるポケモンに進化ポケモンを重ねて進化させることです。

### 【文例1】グッズ「ふしぎなアメ」(SV1V)

自分の手札から【2進化】ポケモンを1枚選び、そのポケモンへと進化する自分の場の【たね】ポケモンにのせ、【1進化】をとばして進化させる。(最初の自分の番や、出したばかりのポケモンには使えない。)

### 【文例2】ポポッコ(S7R)の特性「ソーラーしんか」

自分の番に、自分の手札からエネルギーをこのポケモンにつけるたび、1回使える。このポケモンから進化するカードを、自分の山札から1枚選び、このポケモンにのせて進化させる。そして山札を切る。

- ◆ 通常の進化と同じように、進化先のカードと場のポケモンの進化条件が合っている場合に、そのポケモンを進化させられます。また進化前のポケモンについていた「エネルギー」「グッズ」「ポケモンのどうぐ」、のっていたダメカンは、通常の進化と同じように、そのまま受け継ぎます。
- ◆ 特に指示がないかぎり、最初の番や出したばかりのポケモンでも進化させることができます。
- ◆ 説明文の中では、場のポケモンを重ねる【1進化】または【2進化】ポケモンを、「進化カード」「進化するカード」と呼ぶことがあります。

## C-13 ポケモンの上から「進化カード」を1枚はがして退化させる

- ◆ 場の【1進化】または【2進化】ポケモンに重なっている進化カードを上からはがし、進化前のポケモンにすることです。

### 【文例1】ゴルーフV(S7D)のワザ「リワインドビーム」

相手の進化しているバトルポケモンから、「進化カード」を1枚はがして退化させる。はがしたカードは、相手の手札にもどす。

### 【文例2】ポリゴンZ(S11)のワザ「デグレードビーム」

相手の進化しているポケモンを1匹選び、「進化カード」を好きなだけはがして退化させる。はがしたカードは、相手の山札にもどして切る。

- ◆ 退化して進化前のポケモンになったとき、ついていたカードとダメカンは退化後のポケモンに引き継ぎます。特殊状態やかかっていた効果はすべてなくなります。退化前のポケモンから引き継いだダメカンの数が退化後のポケモンの残りHP以上だった場合、そのポケモンは【きぜつ】します。

- ◆ 特に指示がないかぎり、退化したポケモンは新しく場に出たポケモンとして扱われ、同じ番の中で進化させることができません。
- ◆ 説明文の中では、場のポケモンからはがす【1進化】ポケモンや【2進化】ポケモンを「進化カード」と呼ぶことがあります。
- ◆ 「進化カード」は、必ず一番上からはがします。
- ◆ ワザの効果などによって場に直接出した【1進化】または【2進化】ポケモンは、退化させることができません。

#### 【FAQ1】ゲンガー(S10a)の特性「ならくのうらもん」

このカードがトラッシュにあるなら、自分の番に1回使える。このカードをベンチに出す。その後、このポケモンにダメカンを3個のせる。

相手のベンチに特性「ならくのうらもん」の効果で場に出たゲンガーがいるとき、自分のポリゴンZのワザ「デグレードビーム」を使っても、相手のゲンガーを退化させることはできません。

## **C-14 にげられない**

- ◆ この効果を受けているポケモンは、自分の番にできる【にげる】を使うことができなくなります。

#### 【文例1】オトシドリ(SV1V)のワザ「わしづかみ」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、にげられない。

#### 【文例2】カビゴン(S10b)の特性「とおせんぼ」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手のバトルポケモンは、にげられない。

- ◆ ワザによってこの効果を受けた場合、受けたポケモンがベンチにもどったときや場からなくなったとき、この効果はすべてなくなります。またそのポケモンが進化・退化をしたときも、すべてなくなります。
- ◆ グッズなどの効果によって、自分のベンチポケモンと入れ替えることはできます。

## **C-15 ワザが使えない**

- ◆ この効果を受けているとき、そのポケモンのすべてのワザは、ワザに必要なエネルギーがついていても、宣言して使うことができません。

## 【文例1】ケッキング(S7D)の特性「のさばる」

場にスタジアムが出ているなら、このポケモンはワザが使えない。

- ◆ カードの説明文に「【ワザ名】が使えない」と書かれている場合、指定された【ワザ名】のワザ以外なら選んで使うことができます。

## 【文例2】イシヘンジン(S5I)のワザ「ギガハンマー」

次の自分の番、このポケモンは「ギガハンマー」が使えない。

- ◆ 「サン&ムーン」シリーズ以前の「ワザを使えない」「【ワザ名】を使えない」という説明文も同様です。
- ◆ ワザによってこの効果を受けた場合、受けたポケモンがベンチにもどったときや場からいなくなったとき、この効果はすべてなくなります。またそのポケモンが進化・退化をしたときも、すべてなくなります。

**C-16 ワザのダメージを受けない**

- ◆ この効果を受けているポケモンがワザのダメージを受ける場合、ダメージの計算の6.最終的なダメージで受けるダメージが0となり、計算を終了します。

## 【文例1】ヒスイ ガーディ (S10D)のワザ「ぼうぎょせい」

コインを1回投げオモテなら、次の相手の番、このポケモンはワザのダメージを受けない。

## 【文例2】ドータクン(S10P)の特性「たいねつ」

このポケモンは、相手の♠ポケモンからワザのダメージを受けない。

## 【文例3】マナフィ (S9)の特性「なみのヴェール」

このポケモンがいるかぎり、自分のベンチポケモン全員は、相手のワザのダメージを受けない。

- ◆ 複数のポケモンが同時にワザのダメージを受ける場合、この効果を受けているポケモン以外のポケモンはワザのダメージを受けます。
- ◆ ワザのダメージを受けない効果は、ポケモンにかかっている効果です。

## 【FAQ】ヒスイ ジュナイパー V(S9a)のワザ「きんせつしゃげき」

このワザのダメージは、相手のバトルポケモンにかかっている効果を計算しない。

説明文に「かかっている効果を計算しない。」と書かれているワザは、「ワザのダメージを受けない」状態を無視してダメージを与えることができます。

## C-17 ワザの効果を受けない

- ◆ この効果を受けているポケモンについては、ワザを使う手順の5.ダメージ以外の効果を行わずに、ワザを使う手順を進めます。

【文例1】カビゴン(S10a)の特性「へいきなしぼう」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

【文例2】エーフィ VMAX(SP4)の特性「たいようのけいじ」

このポケモンがいるかぎり、エネルギーがついている自分のポケモン全員は、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。(すでに受けている効果は、なくなるない。)

【ワザの効果を受けない場合に、「受けない効果」の例】

- 特殊状態にする効果

モココ(SVAL)のワザ「でんきショック」

コインを1回投げオモテなら、相手のバトルポケモンを【マヒ】にする。

- ダメージを増減する効果

メリープ(S6K)のワザ「なきごえ」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンが使うワザのダメージは「-20」される。

- ついているカードをトラッシュする効果

デデンネ(SV1S)のワザ「エネかじり」

コインを1回投げオモテなら、相手のバトルポケモンについているエネルギーを1個選び、トラッシュする。

- ダメカンをのせる効果

フワライド(SV1S)のワザ「のろいをばらまく」

ダメカン8個を、相手のポケモンに好きなようにのせる。

- ワザや【にげる】を使えなくする効果

ガラル タチフサグマ(S8)のワザ「だまらせる」

相手のバトルポケモンが持っているワザを1つ選ぶ。次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、選ばれたワザが使えない。

オトシドリ(SV1V)のワザ「わしづかみ」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、にげられない。

- 入れ替える効果

ヒスイ ヌメルゴンV(S10a)のワザ「ぬるりところばす」

相手のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。[バトル場に出すポケモンは相手

が選ぶ。]

【FAQ】ワザの効果を受けている状態で、新たにワザの効果を受けない効果を受けたとしても、すでに受けていたワザの効果は変わらず、はたらき続けます。

スタジアム「サイレントラボ」(XY5)

おたがいの場・手札・トラッシュにある【たね】ポケモンの特性は、すべてなくなる。

場にスタジアム「サイレントラボ」が出ている時、自分のバトル場のカビゴンが、相手のオトシドリからワザ「わしづかみ」を受けた次の自分の番、スタジアム「サイレントラボ」がトラッシュされた場合、カビゴンの特性「へいきなしぼう」がはたらきますが、すでに受けている、にげられない効果はなくなりません。

【FAQ2】自分のポケモンが特殊状態になっている場合、新たにワザの効果を受けない効果を受けたとしても、その特殊状態はなくなりません。

ガラル マタドガス(S2)の特性「かがくへんかガス」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手の場のポケモンの特性（「かがくへんかガス」をのぞく）は、すべてなくなる。

ガラル マタドガス(S2)のワザ「バッドポイズン」

相手のバトルポケモンを【どく】にする。この【どく】でのせるダメカンの数は4個になる。

相手が特性「かがくへんかガス」を持つガラル マタドガスのワザ「バッドポイズン」を使い、自分のバトル場のカビゴンが、ダメカンを4個のせる【どく】になったとき、相手のガラル マタドガスがベンチにもどると、カビゴンの特性「へいきなしぼう」がはたらきますが、すでに受けている、ダメカンを4個のせる【どく】はなくなりません。

## C-18 このワザとして使う

- ◆ 選んだワザのダメージや効果の内容のすべてを行うことです。
- ◆ 特に指示がないかぎり、選んだワザを使うために必要なエネルギーがついていなくても、そのワザのダメージや効果の内容のすべてを行うことができます。

【文例1】スリーパー (SV1V)のワザ「ふりこであやつる」

コインを1回投げオモテなら、相手の場のポケモンが持っているワザを1つ選び、このワザとして使う。

【文例2】メタモン(SMP2)のワザ「どこでもコピー」

相手の場のポケモンが持っているワザを1つ選び、このワザとして使う。選んだワザに必要なエネルギーがこのポケモンについていなければ、このワザは失敗。

**【FAQ1】イシヘンジン(S5I)のワザ「ギガハンマー」**

次の自分の番、このポケモンは「ギガハンマー」が使えない。

スリーパーのワザ「ふりこであやつる」は相手のバトルポケモンのワザのダメージや効果を使うことができますが、ワザの名前は「ふりこであやつる」のままです。そのため、「ふりこであやつる」で「ギガハンマー」を使い「ギガハンマーが使えない」という効果を受けても、次の自分の番に再びイシヘンジンのワザ「ギガハンマー」を選び、このワザとして使えます。

**【FAQ2】リザードン(S10b)のワザ「フレアドライブ」**

このポケモンについている<sup>④</sup>エネルギーを、すべてトラッシュする。

スリーパーのワザ「ふりこであやつる」でリザードンのワザ「フレアドライブ」を選んだときに、スリーパーに<sup>④</sup>エネルギーがついていなくてもそのワザのダメージと効果が適用されます。その場合はトラッシュするエネルギーがないため、その説明文に従わずにダメージだけを与えてワザを終わります。

**C-19 相手（おたがいのプレイヤー）は手札から●●を出して使えない**

- ◆ この効果ははたらいているかぎり、対象のプレイヤーは指定のカードを手札から出せず、そのカードを使えません。この効果はポケモンではなくプレイヤーが受けます。

**【文例1】ジュペッタex(SV1V)のワザ「とこやみ」**

次の相手の番、相手は手札からグッズを出して使えない。

**【文例2】シャンデラVMAX(S8)の特性「じゅばくのかげろう」**

このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手は手札から「ポケモンのどうぐ」を出してつけられない。

**【FAQ】**この効果はポケモンではなくプレイヤーが受けます。

**カビゴン(S10a)の特性「へいきなしぼう」**

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

ワザでこの効果を相手のプレイヤーに与えるとき、ワザの効果を受けない状態のポケモンが相手の場にいたとしても関係なく、この効果をプレイヤーに与えます。特性「へいきなしぼう」の効果によりワザの効果を受けない状態のカビゴンがバトル場にいる場合、ジュペッタexのワザ「とこやみ」の効果は相手プレイヤーに与えられます。

## C-20 ●●を見る(●●を見て)

- ◆ ウラになっているカード(山札/サイド/対戦相手の手札)のオモテを見ることです。オモテを見たあとは、特に指示がないかぎりそのカードを再びウラにもどします。

【文例1】ゲッコウガV-UNION(SP5)の特性「さぐりあし」  
自分の番に1回使える。相手の手札を見る。

- ◆ カードの説明文の中に「●●を見て、～」と書いてあるものも同様の動きを行います。

【文例2】サポート「キャンプファイヤー」(S9)  
このカードは、自分の手札から🔥エネルギーを1枚トラッシュしなければ使えない。  
自分の山札を上から7枚見て、その中からカードを2枚まで選び、手札に加える。残りのカードは山札にもどして切る。

- ◆ 特に指定がないかぎり、効果を使ったプレイヤーがカードのオモテを見ます。
- ◆ サイドのオモテを見てウラにもどす場合、サイドの場所にさえあれば、もとの位置にもどさなくてもかまいません。

## D 用語

### D-01 ワザは失敗

ワザのダメージや効果が、すべてなくなることです。

相手のワザを失敗させるものと自分のワザを失敗させるものの2種類があります。

◆ 相手のワザを失敗させる効果

相手に与える効果です。ワザを使う手順の2.ワザを使うポケモンの状態の確認で行われます。失敗した場合、ワザは使ったことにならず、その番は終わります。

【文例1】タツツー(S5R)のワザ「えんまく」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンがワザを使うとき、相手はコインを1回投げる。ウラならそのワザは失敗。

◆ 自分のワザを失敗させる効果

使うワザ自体に失敗の条件が書いてあるものです。失敗した場合、ワザを使ったことになり、その番は終わります。

【文例1】チルット(S7D)のワザ「ふいをつく」

コインを1回投げウラなら、このワザは失敗。

◆ ダメージを与えるワザが失敗した場合、ダメージ計算の手順の2.ダメージを与えるポケモンが受けている効果があったとしても、ダメージを追加することはできません。

例) ポケモンのどうぐ「げんきのハチマキ」(SVAW)

このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のバトルポケモンへのダメージは「+10」される。

### D-02 好きなだけ

◆ 指定されているものの数を、上限なく任意で選べることです。

【文例1】ライチュウV(S9)のワザ「ダイナミックスパーク」

自分の場のポケモンについている $\boldsymbol{\text{⚡}}$ エネルギーを好きなだけトラッシュし、その枚数×60ダメージ。

【文例2】ドープル(S6a)のワザ「ライブペイント」

自分の手札から基本エネルギーを好きなだけ相手に見せて、見せた基本エネルギーのタイプの数×30ダメージ追加。



- ◆ トレーナーズや特性の効果で、1枚も選ばないことによって状況の変化が何も起きないことがわかっている場合は、そのトレーナーズや特性を使えません。

## D-03 すべて

- ◆ 指定されているものを残らず選ぶことです。

【文例1】ロトム(S6a)のワザ「びっくりショート」

相手の場のポケモンについている「ポケモンのどうぐ」を、すべてトラッシュする。

【文例2】サポート「博士の研究 (オーリム博士)」(SVAM)

自分の手札をすべてトラッシュし、山札を7枚引く。

## D-04 選び(選ぶ)

- ◆ 指定されているものを、指定の数ぶん選択することです。

【文例1】グッズ「ポケモンキャッチャー」(SVAM)

コインを1回投げオモテなら、相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える。

【文例2】タネボー (S6K)のワザ「おどろかす」

相手の手札からオモテを見ないで1枚選び、そのカードのオモテを見てから、相手の山札にもどして切る。

【文例3】ガラル タチフサグマ(S8)のワザ「だまらせる」

相手のバトルポケモンが持っているワザを1つ選ぶ。次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、選ばれたワザが使えない。

- ◆ 指定の数を必ず選びます。指定されたものが指定された数ぶんない場合は、その指定に一番近い数を選びます。プレイヤーの意思で指定された数より小さい数字を選ぶことはできません。指定されたものが指定の場所に1つもない場合は選ぶことはできません。
- ◆ 複数の種類のものを選ぶ場合、それらを指定の数ぶん選びます。それらより少ない種類しか指定の場所にない場合は、それだけを指定の数ぶん選びます。

【文例4】サポート「アスナ」(S6H)

相手の場のポケモンについている「特殊エネルギー」と場に出ている「スタジアム」を1枚ずつ選び、トラッシュする。

- ◆ 相手からオモテが見えていないカードを選ぶ場合は、H. 山札、E-33 自分の手札から●●を▲▲枚(まで)選ぶ、E-34 ウラになっている自分のサイドから●●を▲▲枚選ぶ項目をそれぞれ参照してください。

- ◆ トレーナーズや特性の効果で、指定されたものが1枚もなく選べないことによって状況の変化が何も起きないことがわかっている場合は、そのトレーナーズや特性を使えません。

## D-05 ●●を▲▲まで

- ◆ 指定されているものを、1からその数の範囲内で任意に選べることです。

【文例1】グッズ「ともだちてちょう」(SV1S)

自分のトラッシュからサポートを2枚まで選び、相手に見せて、山札にもどして切る。

【文例2】サポート「バーネット博士」(SP5)

自分の山札から好きなカードを2枚まで選び、トラッシュする。そして山札を切る。

- ◆ トレーナーズや特性の効果で、指定されたものが1枚もなく選べないことによって状況の変化が何も起きないことがわかっている場合は、そのトレーナーズや特性を使えません。
- ◆ 相手からオモテが見えていないカードを選ぶ場合は、H. 山札、E-33 自分の手札から●●を▲▲枚(まで)選ぶ、E-34 ウラになっている自分のサイドから●●を▲▲枚選ぶの項目をそれぞれ参照してください。

## D-06 ~を(が)持っている

- ◆ 対象のポケモンのカードに書かれているワザや弱点・抵抗力などを指すときの用語です。

【文例1】ガラル タチフサグマ(S8)のワザ「だまらせる」

相手のバトルポケモンが持っているワザを1つ選ぶ。次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、選ばれたワザが使えない。

【文例2】スリーパー (SV1V)のワザ「ふりこであやつる」

コインを1回投げオモテなら、相手の場のポケモンが持っているワザを1つ選び、このワザとして使う。

- ◆ トレーナーズや特性などの効果によって、使うことができるようになるワザは、そのポケモンが持っているワザとしては扱われません。そのポケモンに書かれているワザだけが、持っているワザとして扱われます。

【持っているワザとして扱われない例】

●進化前に持っていたワザが、カードの効果によって使える状況での進化前のワザ

ポケモンのどうぐ「メモリーカプセル」(S4)

このカードをつけているポケモンは、進化前に持っていたワザを、すべて使える。[ワザを使うためのエネルギーは必要。]

●トレーナーズの効果により使える特別なワザ

ポケモンのどうぐ「いちげきの巻物 怒りの巻」(S5I)

このカードをつけている「いちげき」のポケモンは、このカードに書かれているワザを  
使える。[ワザを使うためのエネルギーは必要。]

♁どはつてん10+

このポケモンにのっているダメカンの数×10ダメージ追加。

## D-07 ●●タイプ

- ◆ ポケモンやエネルギーの属性（色）のことです。カードの説明文に書かれているタイプは、ポケモンまたはエネルギーのことを指します。

【文例1】キリキザン(S5R)のワザ「はがねぎり」

相手のバトルポケモンが♁ポケモンなら、90ダメージ追加。

【文例2】フーパV(S8)の特性「ダブルフェイス」

このポケモンは、場にいるかぎり◎と●の2つのタイプになる。

## D-08 すべてのタイプのエネルギー

- ◆ ♁♂♂♂♂♂♂♂♂♂♂の10タイプを持つエネルギーのことです。

【文例1】「オーロラエネルギー」(S1H)

このカードは、手札からポケモンにつけると、自分の手札を1枚トラッシュしなければつ  
けられない。

このカードは、ポケモンについているかぎり、すべてのタイプのエネルギー1個ぶんと  
してはたらく。

【FAQ】リザードン(S10b)のワザ「フレアドライブ」

このポケモンについている♂エネルギーをすべてトラッシュする。

「オーロラエネルギー」のように、すべてのタイプとしてはたらいっているエネルギーは、  
任意で好きなタイプだけをはたらかせることはできません。そのため、「♂エネルギー  
を、すべてトラッシュする」というワザ「フレアドライブ」を使った場合は、すべての

タイプとしてはたらいっているエネルギーもトラッシュされます。

**【FAQ】スコヴィラン(SV1V)のワザ「げきからヒーハー」**

このポケモンに $\text{♣}$ エネルギーがついているなら、90ダメージ追加。

「オーロラエネルギー」と基本 $\text{♣}$ エネルギーが2枚ついているスコヴィランのワザ「げきからヒーハー」を使った場合、90ダメージを追加することができます。

## **D-09 ワザを使うためのエネルギー**

- ◆ ワザを使うときに必要なエネルギーのことです。ポケモンのカードのワザ名の左にあるマークのタイプを指します。
- ◆ 「サン&ムーン」シリーズ以前の「ワザに必要なエネルギー」という説明文も同様です。

**【文例1】ガラル サンダー V(S5a)の特性「とうそうほんのう」**

相手の場の「ポケモン【V】」の数ぶん、このポケモンがワザを使うための $\text{★}$ エネルギーは少なくなる。

**【文例2】メタモン(SMP2)のワザ「どこでもコピー」**

相手の場のポケモンが持っているワザを1つ選び、このワザとして使う。選んだワザに必要なエネルギーがこのポケモンについていなければ、このワザは失敗。

## **D-10 にげるためのエネルギー**

- ◆ 【にげる】を使うときに必要なエネルギーのことです。ポケモンのカードの右下の【にげる】の部分に書かれているエネルギーです。ここに書かれている数ぶんのエネルギーをそのポケモンからトラッシュすれば、【にげる】を使うことができます。
- ◆ 「XY」シリーズ以前の「にげるために必要なエネルギー」という説明文も同様です。

**【文例1】スタジアム「ビーチコート」(SV1S)**

おたがいの【たね】ポケモン全員の【にげる】ためのエネルギーは、それぞれ1個ぶん少なくなる。

**【文例2】アマージョ (S6H)のワザ「ふみにじる」**

相手のバトルポケモンの【にげる】ためのエネルギーの数×50ダメージ追加。

## **D-11 多くなる**

- ◆ 書かれている数字よりも、多いものとして扱うことです。

## 【文例1】ワナイダー ex(SV1V)の特性「トラップテリトリー」

このポケモンがいるかぎり、相手のバトルポケモンの【にげる】ためのエネルギーは、1個ぶん多くなる。

## 【文例2】アップリュー V(S5I)のワザ「すっぱいだえき」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、ワザを使うためのエネルギーが、  
★エネルギー 2個ぶん多くなる。

- ◆ 「多くなる」と書かれている効果が複数はたらいっている場合、その効果を合計します。例えば、「【にげる】ためのエネルギーは、1個ぶん多くなる」という効果を2つ受けている場合、それは2個ぶん多くなります。

## 【FAQ】スタジアム「ビーチコート」(SV1S)

おたがいの【たね】ポケモン全員の【にげる】ためのエネルギーは、それぞれ1個ぶん少なくなる。

同じカードに対して「多くなる」と「少なくなる」という効果が重なった場合、それらを合計します。特性「トラップテリトリー」とスタジアム「ビーチコート」の効果が同時に1つずつはたらいっている場合は、自分のバトル場にいる【たね】ポケモンが【にげる】ためのエネルギーに増減はありません。

## D-12 少なくなる

- ◆ 書かれている数字よりも、少ないものとして扱うことです。

## 【文例1】スタジアム「ビーチコート」(SV1S)

おたがいの【たね】ポケモン全員の【にげる】ためのエネルギーは、それぞれ1個ぶん少なくなる。

## 【文例2】ガラル サンダー V(S5a)の特性「とうそうほんのう」

相手の場の「ポケモン【V】」の数ぶん、このポケモンがワザを使うための★エネルギーは少なくなる。

- ◆ 「少なくなる」と書かれている効果が複数はたらいっている場合、その効果を合計します。例えば、「【にげる】ために必要なエネルギーは、1個ぶん少なくなる」という効果を2つ受けている場合、2個ぶん少なくなります。

## 【FAQ】ワナイダー ex(SV1V)の特性「トラップテリトリー」

このポケモンがいるかぎり、相手のバトルポケモンの【にげる】ためのエネルギーは、1個ぶん多くなる。

同じカードに対して「多くなる」と「少なくなる」という効果が重なった場合は、それらを合計します。特性「トラップテリトリー」とスタジアム「ビーチコート」の効果が同時に1つずつはたらいっている場合は、自分のバトル場にいる【たね】ポケモンが【にげる】ためのエネルギーに増減はありません。

## D-13 なくなる

- ◆ 指定されたものを、ないものとして扱うことです。
- ◆ 必要なエネルギーがなくなる効果と、ルールがなくなる効果の2つの種類があります。
  - 必要なエネルギーがなくなる効果

【文例1】ポワルン(S6K)の特性「てんきよみ」

自分のトラッシュに「スタジアム」が8枚以上あるなら、このポケモンがワザを使うためのエネルギーは、すべてなくなる。

- ◆ 同じカードに対して、「なくなる」と「D-11 多くなる (D-12 少なくなる)」の効果が重なった場合は「なくなる」が優先され、それ以外の効果はすべてなくなります。

【文例2】ピカチュウ(S10a)の特性「ピカダッシュ」

このポケモンにエネルギーがついているなら、このポケモンの【にげる】ためのエネルギーは、すべてなくなる。

【FAQ1】ワナイダー ex(SV1V)の特性「トラップテリトリー」

このポケモンがいるかぎり、相手のバトルポケモンの【にげる】ためのエネルギーは、1個ぶん多くなる。

同じカードに対して「なくなる」と「多くなる」という効果が重なった場合は、「なくなる」が優先されます。特性「トラップテリトリー」と特性「ピカダッシュ」の効果が同時にはたらいっている場合、【にげる】ためのエネルギーはすべてなくなります。

【FAQ2】スタジアム「ビーチコート」(SV1S)

おたがいの【たね】ポケモン全員の【にげる】ためのエネルギーは、それぞれ1個ぶん少なくなる。

同じカードに対して、「なくなる」と「少なくなる」の効果が重なった場合は、「なくなる」が優先されます。スタジアム「ビーチコート」と特性「ピカダッシュ」の効果が同時にはたらいっている場合、【にげる】ためのエネルギーはすべてなくなります。

- ルールがなくなる効果

【文例3】ノコッチ(S8)の特性「ふしぎなすあな」

このポケモンがいるかぎり、おたがいの場の★ポケモン全員の弱点は、すべてなくなる。

**【文例4】**クレッフィ(SV1V)の特性「いたすらロック」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、おたがいの場の【たね】ポケモンの特性（「いたすらロック」をのぞく）は、すべてなくなる。

**【文例5】**ポケモンのどうぐ「ツールジャマー」(S5R)

このカードをつけているポケモンがバトル場にいるかぎり、相手のバトルポケモンについている「ポケモンのどうぐ」(「ツールジャマー」をのぞく)の効果は、すべてなくなる。

**【FAQ3】**アップリュー(S7R)のワザ「きょうさんねんえき」

相手の場の特性を持つポケモンの数×50ダメージ。

相手のバトル場に特性「いたすらロック」がはたらいているクレッフィと、ベンチにほかの特性を持つ【たね】ポケモンがいるときに、自分のアップリューのワザ「きょうさんねんえき」を使った場合は、特性「いたすらロック」で【たね】ポケモンの特性はなくなっているため、与えるダメージは50ダメージになります。

## **D-14 まんたん**

- ◆ ダメカンが1個もっていない状態のポケモンのことです。指定されているポケモンの最大HPと残りHPに差があるならば、まんたんの状態としては扱われません。

**【文例1】**ムウマーヅ(S10a)の特性「うらみのまじない」

このポケモンのHPがまんたんの状態で、相手のポケモンからワザのダメージを受けて【きぜつ】したとき、ワザを使ったポケモンにダメカンを8個のせる。

**【文例2】**ニャヒート(S12)のワザ「ふんばりクロー」

次の相手の番、このポケモンのHPがまんたんの状態で、このポケモンがワザのダメージを受けて【きぜつ】するとき、このポケモンは【きぜつ】せず、残りHPが「10」の状態場で残る。

## **D-15 最大HP**

- ◆ 場に出ているポケモンのHPに書かれている数字のことです。

**【文例1】**ヨワシ(S7R)の特性「むれのちから」

このポケモンに⚡エネルギーが3個以上ついているなら、このポケモンの最大HPは



「150」大きくなる。

【文例2】ポケモンのどうぐ「大きなおまもり」(S1W)

このカードをつけているポケモンの最大HPは「30」大きくなる。

- ◆ カードの効果によって最大HPが増減するのは、場に出ているポケモンのみです。

## **D-16 残りHP**

- ◆ 場に出ているポケモンの最大HPから、受けているダメージを引いた数字のことです。

【文例1】グッズ「トイキャッチャー」(S7R)

相手のベンチの残りHPが「50」以下のポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える。

【文例2】ニャヒート(S12)のワザ「ふんばりクロー」

次の相手の番、このポケモンのHPがまんたんの状態で、このポケモンがワザのダメージを受けて【きぜつ】するとき、このポケモンは【きぜつ】せず、残りHPが「10」の状態場で残る。

## **D-17 すでにとったサイドの枚数**

- ◆ 対戦準備のときに置いたサイドの枚数に対して、対戦中にとり終えたサイドの枚数のことです。

【文例1】ジガルデ(S7R)のワザ「さばきのうねり」

相手のポケモン1匹に、相手がすでにとったサイドの枚数×40ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

【文例2】サポート「カリンの信念」(S5a)

この番、自分の「いちげき」のポケモンが使うワザの、相手のバトルポケモンへのダメージは、相手がすでにとったサイド1枚につき「+20」される。

- ◆ 自分がすでにとったサイドの枚数を調べる場合、60枚デッキでの対戦では6枚からとり終えた枚数を引きます。40枚デッキでの対戦では4枚から、30枚デッキでの対戦では3枚から、それぞれ取り終えた枚数を引きます。

## **D-18 ルールを持つポケモン**

- ◆ カードに「●● (の) ルール」と書かれているポケモンのことです。さまざまな種類のルールがありますが、それらをまとめて指します。

## 【文例1】チェリム(S5R)の特性「はるらんまん」

自分の番に何回でも使える。自分の手札から⚡エネルギーを1枚選び、自分のポケモン（「ルールを持つポケモン」をのぞく）につける。

## 【文例2】スタジアム「頂への雪道」(S6H)

おたがいの場の「ルールを持つポケモン」の特性は、すべてなくなる。

## 【FAQ1】ヒードランVMAX(S10P)の「VMAXルール」

ポケモンVMAXが【きぜつ】したとき、相手はサイドを3枚とる。

チェリムの特性「はるらんまん」の効果で、ヒードランVMAXに⚡エネルギーをつけることはできません。

- ◆ 「ルールを持つポケモン」には、相手がとるサイドの枚数について記載のないものもあります。

## 【FAQ2】かがやくサーナイト(S10a)の「かがやくポケモンのルール」

かがやくポケモンは、デッキに1枚しか入れられない。

チェリムの特性「はるらんまん」の効果で、かがやくサーナイトに⚡エネルギーをつけることはできません。

- ◆ カードに「ルール」と書かれていない場合、ルールを持つポケモンではありません。

【FAQ3】チェリムの特性「はるらんまん」の効果で、「いちげき」のポケモンに⚡エネルギーをつけることができます。

## D-19 引きつぐ

- ◆ 2枚のカードを重ねたり入れ替えたりしたときに、一方が受けていた効果などを、もう一方のカードに受けさせることです。

## 【文例1】サポート「ネジキ」(S11)

自分のトラッシュから【たね】ポケモンを1枚選び、自分の場の【たね】ポケモン1匹と入れ替える（ついているカード・ダメカン・特殊状態・効果などは、すべて引きつぐ）。入れ替えたポケモンはトラッシュする。

## 【文例2】ギルガルド(S5I)の特性「バトルスイッチ」

自分の番に1回使える。自分の手札から「ギルガルド」を1枚選び、このカードと入れ替える（ついているカード・ダメカン・特殊状態・効果などは、すべて引きつぐ）。このカードは、手札にもどす。

- ◆ その番にどの特性を使ったか、という情報も引きつぎます。

【FAQ1】サポート「ネジキ」の効果で、特性「タンデムユニット」を使ったミライドンexとトラッシュのホシガリスを入れ替えた場合は、入れ替えたホシガリスの特性「すあなにかくす」を使うことができます。これは、特性「タンデムユニット」を使っている場合でも、特性「すあなにかくす」を使った状態にはならないためです。

【FAQ2】サポート「ネジキ」の効果で、特性「タンデムユニット」を使ったミライドンexとトラッシュのミライドンexを入れ替えた場合は、入れ替えたミライドンexの特性「タンデムユニット」を使うことはできません。

## E その他の説明文

### E-01 次の相手の番

- ◆ この説明文が書かれているワザを使った番の、直後に行われる対戦相手の番を指します。ポケモンチェックは含まれません。この説明文の後に続く内容が、直後の相手の番からはたらし続けます。

【文例1】ヒスイ ガーディ(S10D)のワザ「ぼうぎょせい」

コインを1回投げオモテなら、次の相手の番、このポケモンはワザのダメージを受けない。

【文例2】オトシドリ(SV1V)のワザ「わしづかみ」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、にげられない。

### E-02 次の自分の番

- ◆ この説明文が書かれているワザを使った番の、直後に行われる自分の番を指します。ポケモンチェックは含まれません。この説明文の後に続く内容が、直後の自分の番からはたらし続けます。

【文例1】ミライドンex(SV1V)のワザ「フォトンブラスター」

次の自分の番、このポケモンはワザが使えない。

### E-03 ワザのダメージを受けたとき

- ◆ 10ダメージ以上のワザによるダメージを受けたときのことで、相手のポケモンから受けるワザのダメージ計算のときにダメージが0以下になった場合は、ダメージを受けたことにはなりません。
- ◆ この説明文のあとに続く内容は、6.相手のポケモンがダメージを受けたときにはたらく効果として扱い、ワザのダメージと効果を受けたあとに行います。

【文例1】バクガメス(S7R)のワザ「トラップシェル」

次の相手の番、このポケモンがワザのダメージを受けたとき、ワザを使ったポケモンにダメカンが8個のせる。

【文例2】ポケモンのどうぐ「いかついメット」(S6H)

このカードをつけているポケモンが、バトル場で相手のポケモンからワザのダメージを受けたとき、ワザを使ったポケモンについているエネルギーを1個選び、相手の手札にもどす。

- ◆ 残りHP以上のダメージを受けた場合、この説明文のあとに続く内容を行ったあとにそのポケモンは

**【きぜつ】**します。

- ◆ 複数のカードの6.相手のポケモンがダメージを受けたときにはたらく効果が同時にはたらく場合は、ワザを受けたポケモンの持ち主が好きな順番で行うことができます。

## E-04 **【きぜつ】したとき**

- ◆ ポケモンにのっているダメカンの数が、そのポケモンの残りHP以上になって **【きぜつ】**したときのことです。
- ◆ 「**【きぜつ】するたび**」という説明文も同様です。

【文例1】ゴローニャ (S8)の特性「やけくそボンバー」

このポケモンが、バトル場で相手のポケモンからワザのダメージを受けて **【きぜつ】**したとき、ワザを使ったポケモンにダメカンを10個のせる。

【文例2】ポケモンのどうぐ「学習装置」(S5I)

自分のバトルポケモンが、相手のポケモンからワザのダメージを受けて **【きぜつ】**するたび、そのポケモンについている基本エネルギーを1枚選び、このカードをつけているポケモンにつけ替えてよい。

- ◆ この説明文のあとに続く効果は、きぜつの処理手順の2.で行い、**【きぜつ】**の処理でポケモンをトラッシュする直前に行います。効果を行ってから、**【きぜつ】**したポケモンをトラッシュします。
- ◆ ポケモンが同時に **【きぜつ】**して、複数のカードがきぜつの処理手順の2.ではたらく効果を行う場合、その効果は、**【きぜつ】**したポケモンの持ち主が好きな順番で行えます。すべて行ったあと、**【きぜつ】**したポケモンをすべて同時にトラッシュします。

## E-05 **手札から出して進化させたとき**

- ◆ 自分の番にできる「手札からポケモンを出して進化させる」を行ったときのことです。主に特性の説明文に書かれています。

【文例1】バタフリー (S8)の特性「さんしょくりんぷん」

自分の番に、このカードを手札から出して進化させたとき、1回使える。相手のバトルポケモンを**【どく】**と**【やけど】**と**【こんらん】**にする。

【文例2】オリーヴァ (SV1S)の特性「まんたんオイル」

自分の番に、このカードを手札から出して進化させたとき、1回使える。自分のポケモン1匹のHPを、すべて回復する。

- ◆ この説明文のあとに続く効果は、手札からカードを出してポケモンを進化させたときにしか行えません。「進化させたとき、1回使える」という特性は、進化させたあとにほかの行動をとった場合は使えません。

**【FAQ】グッズ「ふしぎなアメ」(SV1V)**

自分の手札から【2進化】ポケモンを1枚選び、そのポケモンへと進化する自分の場の【たね】ポケモンにのせ、【1進化】をとばして進化させる。(最初の自分の番や、出したばかりのポケモンには使えない。)

グッズ「ふしぎなアメ」の効果を使い、この説明文が書かれた特性を持つ【2進化】ポケモンに進化した場合も、手札からポケモンを出して進化させたと扱われ、この説明文が書かれた特性を使うことができます。

## **E-06 手札からベンチに出したとき**

- ◆ 自分の番に「手札から【たね】ポケモンをベンチに出す」を行ったときのことで、主に特性の説明文に書かれています。

**【文例1】ミミッキュV(S5I)の特性「ダミードール」**

自分の番に、このカードを手札からベンチに出したとき、1回使える。次の相手の番の終わりまで、この「ミミッキュ[V]」は、相手のポケモンからワザのダメージを受けない。

- ◆ この説明文のあとに続く内容は、手札からベンチに出したときにしか行えません。「ベンチに出したとき、1回使える」という特性は、ベンチに出したあとにほかの行動をとった場合、使えません。

## **E-07 エネルギーをつけるたび(つけたとき)**

- ◆ 自分の番にできる「手札からエネルギーをポケモンにつける」や、カードの効果によってポケモンにエネルギーをつけたときのことで、

**【文例1】「キャプチャーエネルギー」(S2)**

このカードは、ポケモンについているかぎり、★エネルギー1個ぶんとしてはたらく。このカードを手札からポケモンにつけたとき、自分の山札から【たね】ポケモンを1枚選び、ベンチに出す。そして山札を切る。

**【文例2】スタジアム「いにしへの墓地」(S6K)**

おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分の手札からエネルギーをポケモン(●ポケモンをのぞく)につけるたび、そのポケモンにダメカンを2個のせる。

## 【文例3】ポポッコ(S7R)の特性「ソーラーしんか」

自分の番に、自分の手札からエネルギーをこのポケモンにつけるたび、1回使える。このポケモンから進化するカードを、自分の山札から1枚選び、このポケモンにのせて進化させる。そして山札を切る。

- ◆ この説明文のあとに続く内容は、手札からエネルギーをつけたときにしか行えません。「エネルギーをつけるたび、1回使える」という特性は、エネルギーをつけたあとにほかの行動をとった場合は使えません。
- ◆ エネルギーをつけるたびはたらく効果が、複数のカードぶん同時にはたらく場合、その効果を受けるポケモンの持ち主が好きな順番で行うことができます。

## 【FAQ1】「ダブルターボエネルギー」(S9)

このカードは、ポケモンについているかぎり、★エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のポケモンへのダメージは「-20」される。

「ダブルターボエネルギー」を手札から1枚つけた場合、「エネルギーをつけるたび」の説明文のあとに続く効果は1回しか行いません。

## 【FAQ2】キュレムV(S11)のワザ「きゅうげきれいとう」

自分の手札から⚡エネルギーを好きなだけ選び、自分のポケモンに好きなようにつける。

1回の番に複数のエネルギーをつけたとき、つけた枚数ぶん、この説明文のあとに続く効果を行います。例えば、ワザ「きゅうげきれいとう」で複数の⚡エネルギーを1度につけた場合、つけた枚数ぶんスタジアム「いにしへの墓地」の効果でダメカンをのせます。

## E-08 ポケモンチェックのたび

- ◆ ポケモンチェックになるたびに行う行動のことです。この説明文のあとに続く効果は、ポケモンチェックのときにはたらく特性やトレーナーズの効果として扱います。

## 【文例1】スタジアム「戒めの祠」(SM7)

ポケモンチェックのたび、おたがいの「ポケモン【GX】・【EX】」全員に、それぞれダメカン を1個のせる。

## 【文例2】パラセクト(SM9)の特性「パニックほうし」

このポケモンがいるかぎり、ポケモンチェックのたび、相手の【こんらん】のポケモンにダメカンを2個のせる。

- ◆ ポケモンチェックのたびにはたらく効果が複数ある場合、その効果を受けるポケモンの持ち主が好きな順番で行えます。

## **E-09 ダメージを与える前に**

- ◆ ワザを使ったとき、最初に行うことです。この説明文のあとに続く効果は、ワザを使う手順の3.で行います。

【文例1】エルフーン(S4)のワザ「とんでけラッシュ」

ダメージを与える前に、自分の場のポケモンについている「ポケモンのどうぐ」を好きなだけトラッシュし、その枚数×40ダメージ追加。

【文例2】ガラル サンダー V(S5a)のワザ「らいめいげり」

ダメージを与える前に、相手のバトルポケモンについている特殊エネルギーを1個選び、トラッシュする。

## **E-10 のぞむなら**

- ◆ この説明文のあとに続く効果は、その効果を使ったプレイヤーが行うか、行わないかを任意で選ぶことができます。

【文例1】バオッキー V(SI)のワザ「はじけるちから」

のぞむなら、自分の手札から基本エネルギーを2枚まで選び、自分のポケモンに好きなようにつける。

【文例2】はくばバドレックスVMAX(S6H)のワザ「ダイランス」

のぞむなら、このポケモンについているエネルギーを2枚まで選び、トラッシュする。  
その場合、トラッシュした枚数×120ダメージ追加。

- ◆ 「のぞむなら」のあとに続く説明文に従うことができない場合、「その場合」のあとに続く効果を行いません。

## **E-11 前の相手の番に自分のポケモンが【きぜつ】していたなら**

- ◆ 前の相手の番に対象のポケモンが【きぜつ】しているかどうかを調べることです。【きぜつ】していた場合、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】トロピウス(S7R)のワザ「まきかえす」

前の相手の番に、ワザのダメージで、自分のポケモンが【きぜつ】していたなら、90ダメージ追加。



【文例2】サポート「シロナの覇気」(S9)

自分の手札が5枚になるように、山札を引く。前の相手の番に、自分のポケモンが【きぜつ】していたなら、8枚になるように引く。

- ◆ 前の相手の番に、自分のポケモンが複数【きぜつ】していたとしても、この説明文のあとに続くダメージ計算や効果は1度しか行いません。
- ◆ 「【きぜつ】していたなら」という条件は、ワザの効果ではありません。この説明文が書かれているポケモンが、トレーナーズや特性の効果などで一度ベンチにもどったとしても、この説明文の後に続く効果を行います。

## E-12 自分の番に●●回使える

- ◆ 対象の特性が、指定の回数使えるということです。

【文例1】チェリム(S5R)の特性「はるらんまん」

自分の番に何回でも使える。自分の手札から⚡エネルギーを1枚選び、自分のポケモン（「ルールを持つポケモン」をのぞく）につける。

【文例2】インテレオン(S5a)の特性「クイックシューター」

自分の番に1回使える。相手のポケモン1匹に、ダメカンを2個のせる。

- ◆ 自分から宣言をして使う特性に書かれています。この特性を使うことができるのは、特に指定がないかぎり、自分の場に出ているポケモンです。
- ◆ 「自分の番に1回使える」の場合、自分の番ごとに1回使えます。また同じ特性を持つポケモンが何匹もいる場合、1匹につき1回使えます。
- ◆ 番に1回しか使えない特性を使ったポケモンが場を離れたあと再び場に出た場合、そのポケモンは場に出ていたのとは別のポケモンとして扱われるため、またその特性を使えます。

## E-13 このポケモンがいるかぎり

- ◆ この説明文が書かれているポケモンが場にいる間にはたらく特性のことです。

【文例1】ノコッチ(S8)の特性「ふしぎなすあな」

このポケモンがいるかぎり、おたがいの場の★ポケモン全員の弱点は、すべてなくなる。

- ◆ この説明文が書かれている特性は、自分の場に出ていなければはたらきません。

- ◆ ポケモンが場にいる間にはたらく特性の中には、この説明文が書かれていないものもあります。

【文例2】エムリット(S10P)の特性「いしきのとぼり」

自分の場に「ユクシー」「アグノム」がいるなら、自分のポケモン全員の弱点は、すべてなくなる。

- ◆ バトル場やベンチに出ているときのみ、はたらく特性もあります。

【文例3】ムーランド(S5a)の特性「いかくのキバ」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手のバトルポケモンが使うワザのダメージは、すべて「-30」される。

## **E-14 この番、すでに別の「●●」を使っていたなら、この特性は使えない。**

- ◆ この説明文が書かれている特性を使った場合、それと同じ名前の特性を、同じ番の間は使えないことです。

【文例1】メタグロス(BW8)の特性「プラズマサーチ」

自分の山札から「プラズマ団」のカードを1枚選び、相手に見せてから、手札に加える。そして山札を切る。この特性は、自分の番に1回使える。使ったなら、この番に同じ名前の特性は使えない。

【文例2】レジドラゴ(S10P)の特性「りゅうのひほう」

このポケモンがバトル場にいるなら、自分の番に1回使える。自分の手札が4枚になるように、山札を引く。この番、すでに別の「りゅうのひほう」を使っていたなら、この特性は使えない。

【文例3】ガラル ファイヤー V(S5a)の特性「じゃえんのつばさ」

自分の番に1回使える。自分のトラッシュから●エネルギーを1枚選び、このポケモンにつける。この番、すでに別の「じゃえんのつばさ」を使っていたなら、この特性は使えない。

- ◆ この説明文が書かれている特性と同じ名前の特性が自分の場にあるなら、どちらか片方しか使えません。
- ◆ この特性を使ったポケモンが場を離れても、同じ番の中で、別のポケモンが同じ名前の特性を使うことはできません。

## **E-15 この効果は、この特性を持つポケモンが何匹いても、重ならない**

- ◆ この説明文が書かれている特性を持つポケモンが何匹いても、その特性の効果は重複しないということです。

【文例1】コロトック(S10P)の特性「みなぎるせんりつ」

このポケモンがいるかぎり、自分の場の♠ポケモン（「コロトック」をのぞく）全員の最大HPは、それぞれ「40」大きくなる。この効果は、この特性を持つポケモンが何匹いても、重ならない。

- ◆ この説明文が書かれているポケモンが場に2匹以上いたとしても、1匹ぶんの効果しか受けられません。

## **E-16 この【どく】でのせるダメカンの数は●●個になる。**

- ◆ 通常とは異なる【どく】の効果を与えることです。ポケモンチェックのときにのせる【どく】のダメカンの数が、説明文で指定された個数に変更されます。

【文例1】ドクログ(S7D)のワザ「バッドポイズン」

相手のバトルポケモンを【どく】にする。この【どく】でのせるダメカンの数は4個になる。

- ◆ この【どく】は、通常の【どく】と同じ方法で回復することができます。またこのような特殊な【どく】の状態になっているときに通常の【どく】を受けた場合は、その新たな【どく】に上書きされます。
- ◆ 通常の【どく】になっているときに、このような特殊な【どく】を受けた場合は、その新たな【どく】に上書きされます。

## **E-17 このカードが●●にあるなら、自分の番に1回使える。**

- ◆ 場ではなく、説明文に書かれている場所にあるときに使える特性です。
- ◆ 「BW」シリーズ以前の「この特性は、このカードが●●にあるなら、自分の番に1回使える。」という説明文も同様です。

【文例1】ナマコブシ(S8)の特性「ナマコブシなげ」

このカードが手札にあるなら、自分の番に1回使える。このカードを山札の下にもどす。その後、自分の山札を1枚引く。この番、すでに別の「ナマコブシなげ」を使っていたなら、この特性は使えない。

【文例2】エンペルト(S9)の特性「きんきゅうふじょう」

自分の番に、このカードがトラッシュにあり、自分の手札が1枚もないなら、1回使える。このカードをベンチに出す。その後、自分の山札を3枚引く。

- ◆ 「自分の番に1回使える」と書かれている場合、自分の番ごとに1回使えます。また同じ特性を持つカードが何枚もあるなら、1枚につき1回使えます。
- ◆ 特性を使ったカードが指定の場所を離れたあと再びその場所にもどった場合、そのカードは別のカードとして扱われるため、その特性を再び使えます。

## E-18 そして山札を切る

- ◆ 山札を見たあと、その山札をもどすときにすることです。

【文例1】グッズ「レベルボール」(S5R)

自分の山札から、HPが「90」以下のポケモンを1枚選び、相手に見せて、手札に加える。  
そして山札を切る。

【文例2】アルセウスVSTAR(S9)のワザ「トリニティノヴァ」

自分の山札から基本エネルギーを3枚まで選び、自分の「ポケモン【V】」に好きなようにつける。そして山札を切る。

- ◆ カードの効果によって山札の内容を見て、見たカードを山札にもどすとき、カードの順番が不規則で、おたがいが分からない状態になるように山札を切ります。「山札から●●を手札に加える」などの効果で山札の内容を見たときは、指定のカードを選ばなかった場合でも、必ず山札を切らなければなりません。

## E-19 ●●する。その後、▲▲する

- ◆ 前文に書かれている効果を行ったなら、後文に書かれている内容も行うということです。

【文例1】ホシガリス(SV1V)の特性「すあなにかくす」

自分の番に1回使える。自分の手札をすべてウラにして切り、山札の下にもどす。その後、山札を1枚引く。

【文例2】スリーパー (S6H)のワザ「めざましビンタ」

相手のバトルポケモンが特殊状態なら、90ダメージ追加。その後、相手のバトルポケモンの特殊状態をすべて回復する。

- ◆ 前文に書かれている内容を1つでも行うことができた場合、「その後」に続く内容を行います。前文に書かれている効果を全く行うことができなかった場合、「その後」に続く内容は行いません。

【FAQ】サポート「モミ」(S5R)

自分の進化ポケモン全員のHPを、すべて回復する。その後、回復したポケモンについているエネルギーを、すべてトラッシュする。

「その後」に続く内容に従えなくても、前文だけ行えます。そのためサポート「モミ」の効果をエネルギーがついていない進化ポケモンに使った場合でも、HPをすべて回復できます。

## E-20 番の終わり

- ◆ ワザの処理を終えたあと、またはワザを使わずに番を終えるタイミングのことです。ポケモンチェックには含まれておらず、ポケモンチェックが始まる前を指します。

【文例1】ポケモンのどうぐ「オボンのみ」(S1H)

おたがいの番の終わりに、このカードをつけているポケモンにダメカンが3個以上のおつていいるなら、そのポケモンのHPを「30」回復する。その後、このカードをトラッシュする。

【文例2】ガラル ヤドキングV(S5a)のワザ「はめつのひとこと」

次の相手の番の終わりに、このワザを受けたポケモンは【きぜつ】する。

- ◆ 番の終わりに複数の効果がはたらく場合は、その効果を受けるカードの持ち主が、その順番を決定できます。

【文例3】リーフィアV(S6a)の特性「りよくかさいぼう」

自分の番に1回使えて、使ったなら、自分の番は終わる。自分の山札から $\text{♣}$ エネルギーを1枚選び、自分のポケモンにつける。そして山札を切る。

## E-21 次の自分の番の終わりまで

- ◆ この説明文が書かれたワザ／トレーナーズ／特性などを使った場合、その自分の番から、次の自分の番の終わりまで、効果が続きます。
- ◆ ポケモンチェックの間も効果がはたらきます。

【文例1】ウツボット(SM9a)のワザ「いえき」

次の自分の番の終わりまで、このワザを受けたポケモンが持つ特性はなくなる。

【文例2】ミカルゲ(S9)のワザ「きょうふをきざむ」

次の自分の番の終わりまで、このワザを受けたポケモンの弱点は $\text{♣}$ タイプになる。  
[弱点は「×2」でダメージ計算をする。]

【FAQ】サボネア(SV1S)の特性「はんげきばり」

このポケモンが、バトル場で相手のポケモンからワザのダメージを受けたとき、ワザを使っ

たポケモンにダメカンを3個のせる。

ワザ「いえき」の効果は、ワザを使う手順の5.ダメージ以外の効果ではたらきはじめます。特性「はんげきばり」を持つサボネアにワザ「いえき」を使った場合、ワザを使う手順の6.相手のポケモンがダメージを受けたときにはたらく効果である、特性「はんげきばり」の効果ははたらきません。

【FAQ】トランセル(S8)の特性「かたいからだ」

このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

特性「かたいからだ」を持つトランセルにワザ「いえき」を使った場合、ワザを使う手順の5.ダメージ以外の効果より前の、ワザを使う手順の4.ダメージ計算でダメージを変更するので、特性「かたいからだ」の効果で、ワザ「いえき」のダメージは「-20」されます。

## E-22 次の相手の番の終わりまで

- ◆ この説明文が書かれたワザ／トレーナース／特性などを使った場合、その自分の番から、直後に行われる相手の番の終わりまで、効果が続きます。
- ◆ ポケモンチェックの間も効果ははたらきます。

【文例1】ミミッキュV(S5I)の特性「ダミードール」

自分の番に、このカードを手札からベンチに出したとき、1回使える。次の相手の番の終わりまで、この「ミミッキュ[V]」は、相手のポケモンからワザのダメージを受けない。

## E-23 この番、●●から進化していたなら

- ◆ この説明文が書かれたワザを使っている番に、このワザを使うポケモンが進化しているかどうかを調べることです。進化していた場合、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】ゲームイル(S9)のワザ「しゅうげき」

この番、このポケモンが「ミノムッチ」から進化していたなら、90ダメージ追加。

【文例2】シビルドン(S6a)のワザ「アッパーショック」

この番、このポケモンが「シビビール」から進化していたなら、相手のバトルポケモンを【マヒ】にする。

【FAQ】スリーパー(SV1V)のワザ「ふりこであやつる」

コインを1回投げオモテなら、相手の場のポケモンが持っているワザを1つ選び、このワザとして使う。

この番にスリープから進化したスリーパーがワザ「ふりこであやつる」を使いゲームイルのワザ「しゅうげき」を選んだ場合、スリーパーはミノムッチから進化していないので、ダメージを追加することはできません。

- ◆ 「進化していたなら」という条件は、ワザの効果ではありません。この説明文が書かれているポケモンが、トレーナーズや特性の効果などで一度ベンチにもどったとしても、この説明文のあとに続く効果を行います。

## **E-24 この番、このポケモンがベンチからバトル場に出ていたなら**

- ◆ この説明文が書かれたワザを使っている番に、このワザを使うポケモンがベンチからバトル場に出てきているかどうかを調べることです。バトル場に出る手段は、トレーナーズや特性、【にげる】を使うなど、すべてが含まれます。ベンチからバトル場に出ていた場合は、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】れんげきウーラオスVMAX(S5R)のワザ「しっぷうづき」

この番、このポケモンがベンチからバトル場に出ていたなら、120ダメージ追加。

- ◆ 「ベンチからバトル場に出ていたなら」という条件は、ワザの効果ではありません。トレーナーズや特性の効果で複数回ベンチからバトル場に出ていたとしても、この説明文のあとに続く内容は一度しか行いません。

## **E-25 この番、手札からサポートを出して使っていたなら**

- ◆ この説明文が書かれたワザを使っている番に、自分の番にできる「手札からサポートを出して使う」を行っているかどうかを調べることです。サポートを使っていた場合、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】ピカチュウ(S10b 027/071)のワザ「なかよしボルト」

この番、手札からサポートを出して使っていたなら、30ダメージ追加。

## **E-26 この番、このポケモンのHPを回復していたなら**

- ◆ この説明文が書かれたワザを使っている番に、このワザを使うポケモンのHPを「10」以上回復しているかどうかを調べることです。回復していた場合、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】サーナイトV(S2a)のワザ「みなぎるはどう」

この番、このポケモンのHPを回復していたなら、80ダメージ追加。

- ◆ 「回復していたなら」という条件はワザの効果ではありません。複数回HPを回復していたとしても、この説明文のあとに続くダメージ計算や効果は一度しか行いません。また回復したあとにベンチにもどっていたり、ベンチで回復してからバトル場に出たとしても、この説明文のあとに続く効果を行います。

## E-27 このワザは、●●でも使える

- ◆ ポケモンがルール上でワザが使えない状態でも、指定された状況を満たしていればワザを使うことができます。
- ◆ 指定されてない状況でも、ルール上でワザが使える状態であれば、通常のワザと同様に、この説明文が書かれたワザを使うことができます。

### 【文例1】ライチュウV(S9)のワザ「ファストチャージ」

このワザは、先攻プレイヤーの最初の番でも使える。自分の山札から⚡エネルギーを1枚選び、このポケモンにつける。そして山札を切る。

### 【文例2】カビゴン(XY10)のワザ「ねがえり」

このワザは、このポケモンが【ねむり】でも使える。このポケモンが【ねむり】なら、90ダメージを追加。

## E-28 【やけど】でのせるダメカンの数が●個になる

- ◆ 通常とは異なる【やけど】の効果を与えることです。ポケモンチェックのときにのせる【やけど】のダメカンの数が、説明文で指定された個数に変更されます。

### 【文例1】ウルガモス(BW4)の特性「やけつくりんぷん」

このポケモンがいるかぎり、相手の【やけど】のポケモンは、ポケモンチェックのときにのせる【やけど】のダメカンの数が4個になる。

### 【文例2】ゴウカザル(SM5S)の特性「あつきとうし」

このポケモンがいるかぎり、相手のバトルポケモンは、【やけど】でのせるダメカンの数が6個になる。

- 【FAQ1】この説明文を持つ効果が複数ある場合は、その中で最も大きい数値が1回だけ適用されます。

自分の場に特性「あつきとうし」を持つゴウカザルが2匹いる場合でも、この特性の効果は重複しないため、ポケモンチェックのときに【やけど】のポケモンにのせるダメカンの数は6個になります。



【FAQ2】自分の場に特性「やけつくりんぷん」を持つウルガモスと特性「あつきとうし」を持つゴウカザルがいる場合は、効果の大きいほう（「あつきとうし」）が優先され、ポケモンチェックのときに相手の【やけど】のポケモンにのせるダメカンの数は6個になります。

## **E-29** ●●が手札から▲▲を出して使ったとき、その効果を受けない

- ◆ この効果をはたらいているカードは、場にあるかぎり、説明文が指定するカードを●●が手札から出して使っても、その効果を受けません。
- ◆ この効果をはたらいている場合、説明文に書かれているカードの効果を与えることはできませんが、そのカード自体を使うことはできます。その場合は、それ以外に書かれている内容を行います。

【文例1】デンチュラ(SM8a)の特性「きんちょうかん」

このポケモンは、相手が手札からグッズまたはサポートを出して使ったとき、その効果を受けない。

【文例2】スタジアム「サンダーマウンテン◇」(SM7a)

おたがいの場の⚡ポケモンが使うワザに必要なエネルギーは、それぞれ⚡エネルギー 1個ぶん少なくなる。

このスタジアムは、場に出ているかぎり、おたがいのプレイヤーが手札からグッズまたはサポートを出して使ったとき、その効果を受けない。

【FAQ1】サポート「グズマ」(SM3N)

相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える。その後、自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。

相手のベンチポケモンが特性「きんちょうかん」を持つデンチュラだけのときも、サポート「グズマ」を使うことができます。その場合、相手のポケモンを入れ替えることができないため、「その後」に続く内容も行いませんが、使ったサポート「グズマ」はトラッシュします。

【FAQ2】グッズ「あなぬけのヒモ」(S5I)

おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。(入れ替えは相手から行う。ベンチがないプレイヤーは入れ替えをしない。)

相手のベンチポケモンが特性「きんちょうかん」を持つデンチュラだけのときでも、グッズ「あなぬけのヒモ」を使って、相手のバトルポケモンを入れ替えられます。グッズ「あなぬけのヒモ」の効果を受けるのがバトルポケモンであるためです。

## **E-30 自分の番に、自分の手札を●●枚トラッシュするなら、1回使える**

- ◆ 自分の手札をトラッシュすることが、特性を使う条件になっている説明文です。
- ◆ 自分の番ごとに1回使えます。また同じ特性を持つカードが何枚もあるなら、1枚につき1回ずつ使えます。

### 【文例1】プロロローム(SV1S)の特性「ランブルエンジン」

自分の番に、自分の手札からエネルギーを1枚トラッシュするなら、1回使える。自分の手札が6枚になるように、山札を引く。

### 【文例2】ガラル フリーザー V(S5a)の特性「さいこうちく」

自分の番に、自分の手札を2枚トラッシュするなら、1回使える。自分の山札を1枚引く。

- ◆ この説明文のあとに続く内容を行えない場合、その特性を使うことはできません。

【FAQ1】自分の山札が1枚もないとき、ガラル フリーザーVの特性「さいこうちく」を使うことはできません。

- ◆ この説明文の内容に従うことができない場合、その特性を使うことはできません。

【FAQ2】自分の手札が1枚しかないとき、ガラル フリーザーVの特性「さいこうちく」を使うことはできません。

## **E-31 手札に加える前に**

- ◆ 山札を引いたり、サイドをとったりしたときに使える効果の説明文です。
- ◆ ウラになっているカードのオモテを見たあと、手札に加える前のタイミングのことです。

### 【文例1】ランブラー (S2)の特性「トップエントリー」

自分の番のはじめに、山札からこのカードを引いたとき、自分のベンチに空きがあるなら、手札に加える前に1回使える。このカードを自分のベンチに出す。

### 【文例2】グッズ「ドリームボール」(S6a)

このカードは、ウラになっている自分のサイドからこのカードをとったとき、手札に加える前に使う。自分の山札からポケモンを1枚選び、ベンチに出す。そして山札を切る。

### 【文例3】「トレジャーエネルギー」(S6a)

このカードは、ポケモンについているかぎり、★エネルギー 1個ぶんとしてはたらく。

自分の番に、ウラになっている自分のサイドからこのカードをとったとき、手札に加える前に、このカードを自分のポケモンにつけてよい。

- ◆ この効果を持つカードを2枚以上手札に加える場合、1枚ずつ効果がはたらきます。

【FAQ1】相手の「ポケモン[V]」を【きぜつ】させて、サイドを2枚とったとき、それが2枚ともグッズ「ドリームボール」だった場合、2枚とも使うことができます。この場合、1枚目のグッズ「ドリームボール」の効果を終えてから、2枚目のグッズ「ドリームボール」の効果を行います。

- ◆ この効果でカードを場に出すとき、そのカードは手札に加えていないので、手札から出していることにはなりません。

【FAQ2】スタジアム「いにしへの墓地」(S6K)

おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分の手札からエネルギーをポケモン(●ポケモンをのぞく)につけるたび、そのポケモンにダメカンを2個のせる。

サイドから「トレジャーエネルギー」をとって、自分のポケモンにつけたとき、場にスタジアム「いにしへの墓地」が出ている場合でも、エネルギーをつけたポケモンにダメカンを2個のせません。

## E-32 このワザは、●●なら、▲▲エネルギー■個で使える

- ◆ ワザに必要なエネルギーが、条件を満たすと少なくなることです。

【文例1】パルスワン(S5I)のワザ「まけんきスパーク」

このワザは、このポケモンにダメカンがのっているなら、⚡エネルギー 1個で使える。

【文例2】アギルダー(S8)のワザ「ニンジャトルネード」

この番、このポケモンがベンチからバトル場に出ていたなら、このワザは●エネルギー 1個で使える。

- ◆ ワザに必要なエネルギーが「多くなる(少なくなる)」効果を受けている場合でも、その影響を受けず、説明文に書かれている条件で使うことができます。

【FAQ1】アップリュー V(S5I)のワザ「すっぱいだえき」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、ワザを使うためのエネルギーが、★エネルギー 2個ぶん多くなる。

ダメカンがのっている自分のパルスワンは、前の相手の番に、アップリュー Vのワザ「すっぱいだえき」を受けていても、⚡エネルギー 1個でワザ「まけんきスパーク」を

使うことができます。

### **E-33 自分の手札から●●を▲▲枚(まで)選ぶ**

- ◆ 自分の手札から指定されたカードを▲▲枚(まで)選ぶことです。
- ◆ 複数枚のカードを選ぶ場合は、指定された数より少ない枚数でも選べます。また1枚も選ばないこともでき、その場合はカードを選ぶ行為を終了します。ただし好きなカードを選ぶように指示された場合は、必ず指定された枚数を選ばなければいけません。
- ◆ その他の動きは、D-05 ●●を▲▲まで選ぶと同じです。

#### **【FAQ1】サポート「ナタネの活気」(S10D)**

自分の山札を2枚引く。その後、自分の手札から⚡エネルギーを2枚まで選び、ベンチポケモン1匹につける。

サポート「ナタネの活気」の効果で山札を引いたとき、自分の手札に⚡エネルギーが1枚ある場合でも、自分の手札から⚡エネルギーを1枚もつけず、効果を終えることができます。

#### **【FAQ2】テラキオンEX(BW5)のワザ「パンプスマッシュ」**

自分の手札から基本エネルギーを2枚選び、ベンチポケモンに好きなようにつける。

自分の手札に基本エネルギーが1枚ある場合でも、自分の手札から基本エネルギーを1枚もつけなくてもかまいません。

また、自分の手札に基本エネルギーが2枚ある場合でも、その中から1枚だけ選んで、自分のベンチポケモンにつけることができます。

#### **【FAQ3】カマスジョー(S1a)のワザ「スクリュージェット」**

自分の手札から⚡エネルギーを2枚トラッシュする。2枚トラッシュできないなら、このワザは失敗。

ワザ「スクリュージェット」の効果で、自分の手札から⚡エネルギーを1枚だけトラッシュすることはできません。また、自分の手札に⚡エネルギーが2枚ある場合でも、自分の手札から⚡エネルギーを1枚もトラッシュせず、ワザを失敗することができます。

### **E-34 ウラになっている自分のサイドから●●を▲▲枚選ぶ**

- ◆ ウラになっている自分のサイドから、指定されたカードを▲▲枚選ぶことです。

- ◆ 複数枚のカードを選ぶ場合は、指定された数より少ない枚数でも選べます。また1枚も選ばないこともでき、その場合はカードを選ぶ行為を終了します。ただし好きなカードを選ぶように指示された場合は、必ず指定された枚数を選ぶなければいけません。
- ◆ その他の動きは、D-05 ●●を▲▲まで選ぶと同じです。

【文例1】グッズ「ヒスイのヘビーボール」(S10P)

ウラになっている自分のサイドのオモテをすべて見る。その中から【たね】ポケモンを1枚選び、相手に見せて、この「ヒスイのヘビーボール」と入れ替えて、手札に加える。見たサイドや入れ替えたカードはすべてウラにして切り、サイドとして置く。

【文例2】サポート「グラジオ」(SM4S)

ウラになっている自分のサイドのオモテをすべて見て、その中にあるカードを1枚、この「グラジオ」と入れ替えて、手札に加える。その後、この「グラジオ」と残りのサイドをすべてウラにして切り、サイドとして置く。

## E-35 ●●をウラにして切り(切る)

- ◆ カードをウラにして切り、カードの順番が不規則で、おたがいのプレイヤーに分からなくなるようによく混ぜることです。
- ◆ 切るときはカードのオモテを見てはいけません。
- ◆ ●●にあたるカードが1枚もない場合、カードを切ることはできません。

【文例1】サポート「マリィ」(SA)

おたがいのプレイヤーは、それぞれ自分の手札をすべてウラにして切り、山札の下にもどす。その後、自分は5枚、相手は4枚、山札を引く。

【文例2】グッズ「ヒスイのヘビーボール」(S10P)

ウラになっている自分のサイドのオモテをすべて見る。その中から【たね】ポケモンを1枚選び、相手に見せて、この「ヒスイのヘビーボール」と入れ替えて、手札に加える。見たサイドや入れ替えたカードはすべてウラにして切り、サイドとして置く。

【文例3】ホシガリス(SV1V)の特性「すあなにかくす」

自分の番に1回使える。自分の手札をすべてウラにして切り、山札の下にもどす。その後、山札を1枚引く。

## E-36 ●●を山札にもどして切る

- ◆ ●●を山札にもどして、山札を切ることです。
- ◆ 切るときはカードのオモテを見てはいけません。
- ◆ ●●と山札の合計が1枚以上ある場合、カードを切ったことになります。
- ◆ 「XY」シリーズ以前の以下の説明文も、同様です。  
「●●を山札にもどし、山札を切る。」  
「●●を山札にもどす。そして山札を切る。」

### 【文例1】グッズ「ポケギア3.0」(SVAM)

自分の山札を上から7枚見て、その中からサポートを1枚選び、相手に見せて、手札に加える。残りのカードは山札にもどして切る。

### 【FAQ1】サポート「サナ」(SH)

自分の手札をすべて山札にもどして切る。その後、山札を5枚引く。

自分の手札がサポート「サナ」1枚だけのときも、サポート「サナ」を使うことができます。この場合、山札をよく切り、その後、山札を5枚引きます。

## E-37 ●●にいる(ある、)ワザ「▲▲」を持つポケモン

- ◆ ●●の場所にある、▲▲と書かれているワザを持つポケモンを指す説明文です。

### 【文例1】ケイコウオ(S11)の特性「うみのばんそう」

自分の番に何回でも使える。自分の手札から⚡エネルギーを1枚選び、自分の場にいるワザ「きままにおよぐ」を持つポケモンにつける。

### 【文例2】マリル(S6a)のワザ「みんなでころがる」

自分のベンチの、ワザ「みんなでころがる」を持つポケモンの数×20ダメージ。

### 【文例3】デデンネ(S2a)のワザ「マッドパーティ」

自分のトラッシュにある、ワザ「マッドパーティ」を持つポケモンの数×20ダメージ。

- ◆ 特に場所の指定がない場合、自分の場のワザ「▲▲」を持つポケモンのことを指します。
- ◆ トレーナーズや特性などの効果によって、使うことができるようになるワザは、そのポケモンがワザ

「●●」を持つとしては扱われません。そのポケモンに書かれているワザだけが、ワザ「●●」を持つとして扱われます。

【ワザ「●●」を持つとして扱われない例】

- 進化前に持っていたワザが、カードの効果によって使える状況での進化前のワザ

ポケモンのどうぐ「メモリーカプセル」(S4)

このカードをつけているポケモンは、進化前に持っていたワザを、すべて使える。[ワザを使うためのエネルギーは必要。]

- トレーナーズの効果により使える特別なワザ

ポケモンのどうぐ「いちげきの巻物 怒りの巻」(S5I)

このカードをつけている「いちげき」のポケモンは、このカードに書かれているワザを  
使える。[ワザを使うためのエネルギーは必要。]

♣どはつてん10+

このポケモンにのっているダメカンの数×10ダメージ追加。

## E-38 この対戦は●●の勝ち(負け)になる

- ◆ I-E.勝ち負けの項で定められている勝敗判定ではない方法によって、対戦が決着することを指す説明文です。

【文例1】アンノーンV(S12)のワザ「ビクトリーシンボル」

このワザを使ったとき、自分のサイドの残り枚数が1枚なら、この対戦は自分の勝ちになる。

【文例2】アンノーン(SM8 043/095)の特性「MISSING[ミッシング]」

このポケモンがバトル場にいるなら、自分の番に1回使える。相手のロストゾーンにあるサポートの枚数が12枚以上なら、この対戦は自分の勝ちになる。

【文例3】ヤドラン(SM9b)のワザ「かれいなるかけ」

コインを3回投げ、オモテの数×100ダメージ。すべてウラなら、この対戦は自分の負けになる。

- ◆ 「LEGEND」シリーズ以前の「対戦を終了し、自分の勝ちを宣言できる。」という効果も、「この対戦は自分の勝ちになる。」と同様です。

【FAQ】この効果は、プレイヤーにかかる効果ではありません。

ガラガラ(XY-P)の特性「ようじんぼう」

このポケモンがいるかぎり、このカードの持ち主とその手札は、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。すでに受けている効果は、すべてなくなる。

相手の場に特性「ようじんぼう」がはたらいているガラガラがいて、自分の残りサイドが1枚のとき、アンノーンVのワザ「ビクトリーシンボル」を使った場合、この対戦は自分の勝ちになります。

### E-39 「基本●●エネルギー」を▲▲する

- ◆ カード名が「基本●●エネルギー」であるカードに対し、▲▲の処理を行う説明文です。
- ◆ ●●に当てはまるタイプの種類や、基本エネルギー自体の扱いについては、1-C.エネルギーを参照してください。

【文例1】サーナイト(BW3)の特性「サイコミラージュ」

このポケモンがいるかぎり、自分の●ポケモンについている「基本●エネルギー」は、それぞれ●エネルギー2個ぶんとしてはたらく。この効果は、この特性を持つポケモンが何匹いても、重ならない。

【文例2】コライドンex(SV1S)の特性「ディノクライ」

自分の番に1回使えて、使ったなら、番は終わる。自分のトラッシュから「基本●エネルギー」を2枚まで選び、自分の●タイプの【たね】ポケモンに好きなようにつける。

【文例3】グッズ「ダークパッチ」(SLD)

自分のトラッシュから「基本●エネルギー」を1枚選び、ベンチの●ポケモンにつける。

- ◆ 「ソード&シールド」シリーズ以前の、「基本●●エネルギーを▲▲する」という説明文も、「『基本●●エネルギー』を▲▲する」と同様です。
- ◆ 「DPt」シリーズ以前の、「『●●の基本エネルギーカード』を▲▲する」という説明文も、「『基本●●エネルギー』を▲▲する」と同様です。
- ◆ 「DPt」シリーズ以前の、カード名が記載されていない基本エネルギーは、「LEGEND」シリーズ以降にある同じタイプの基本エネルギーと同じ名前前のカードとしてあつかいます。

【FAQ1】基本エネルギーのタイプを●●タイプ以外に変更する効果がかかっている場合でも、カード名が「基本●●エネルギー」なら、「基本●●エネルギー」を▲▲する効果を受けます。

フシギバナ(SM3+)の特性「みつりんのぬし」



このポケモンがいるかぎり、自分の場のポケモンについているすべての基本⚡エネルギーは、それぞれ⚡エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。この効果は、この特性を持つポケモンが何匹いても、重ならない。

リザードン(CP6)の特性「エナジーバーン」

このポケモンについているエネルギーは、すべて🔥タイプになる。

自分の場に特性「みつりんのぬし」がはたらいているフシギバナがいるとき、自分の特性「エナジーバーン」を持つリザードンについている基本⚡エネルギーは、それぞれ⚡エネルギー 2個ぶんとしてはたります。

**【FAQ2】**基本エネルギーのタイプを●●タイプに変更する効果がかかっている場合でも、カード名が「基本●●エネルギー」でないなら、「基本●●エネルギー」を▲▲する効果を受けません。

リザードン(S10b)の特性「もえさかる」

このポケモンがいるかぎり、自分の場のポケモンについている基本🔥エネルギーは、それぞれ🔥エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。この効果は、この特性を持つポケモンが何匹いても、重ならない。

自分の場に特性「もえさかる」がはたらいているリザードンがいるとき、自分の特性「エナジーバーン」を持つリザードンについている基本⚡エネルギーは、それぞれ🔥エネルギー 1個ぶんとしてはたります。