

# 「クラシックレギュレーション2016」 及び、基本ルールの詳細

## ー クラシックレギュレーション2016 ー

### 禁止カード

下記のカードは本大会では使用できません。

- ・公式大会では使えないという趣旨の内容がテキストに含まれるカード
- ・日本語以外のカード
- ・「ポケットモンスターカードゲーム」シリーズ~「ポケモンカード★neo」シリーズ以外のカード

※内容が同じカードであっても、シリーズ外のカードは使用できません。

### デッキに必ず入れなければならないカード

ポケモンのカード 20 枚以上

### 殿堂入りカードリスト

本大会では、下記の本大会専用の殿堂入りカードリストを使用いたします。

※一部、過去に使用していた殿堂入りカードリストのものと異なりますので、ご注意ください。

カード名	シリーズ名	新ランク
わるいらフロシア(LV.29)	ポケットモンスターカードゲーム 第4弾拡張パック	☆☆☆☆
ニューラ(LV.34)	ポケモンカード★neo 拡張パック第1弾他	☆☆☆
カメックス(LV.52)	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他/ プロモーションカード	☆☆☆
ブクリン(LV.36)	ポケットモンスターカードゲーム 第2弾拡張パック	☆☆☆
エリカのプリン(LV.13)	ポケットモンスターカードゲーム ジム拡張第1弾	☆☆☆
ラッキー(LV.55)	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆☆☆
R団のサンダー(LV.34)	ポケットモンスターカードゲーム ジム拡張第2弾	☆☆☆

カード名	シリーズ名	新ランク
錯乱ジム	ポケットモンスターカードゲーム ジム拡張第1弾	☆☆☆
プテラ(LV.28)	ポケットモンスターカードゲーム 第3弾拡張パック	☆☆☆
タケシのキュウコン(LV.30)	ポケットモンスターカードゲーム ジム拡張第1弾	☆☆☆
超エネルギーリムーブ	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆☆
ダウジングマシーン	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆☆
無色2個エネルギーカード	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆☆
ピクシー(LV.34)	ポケットモンスターカードゲーム 第2弾拡張パック	☆☆
ベトベトン(LV.34)	ポケットモンスターカードゲーム 第3弾拡張パック	☆☆
にせオーキドの逆襲	ポケットモンスターカードゲーム 第4弾拡張パック	☆☆
ロケット団のワナ	ポケットモンスターカードゲーム ジム拡張第1弾	☆☆
マグカルゴ(LV.48)	ポケモンカード★neo 拡張パック第3弾	☆☆
ミニスカート	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆☆
バリヤード(LV.20)	ポケットモンスターカードゲーム 拡張シート 第1弾(青版)/ クイックスターターギフトパック	☆☆
エレブー(LV.35)	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆
エビワラー(LV.33)	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆
くいしんぼカビゴン(LV.50)	プロモーションカード	☆
バリヤード(LV.28)	ポケットモンスターカードゲーム 第2弾拡張パック	☆
ストライク(LV.25)	ポケットモンスターカードゲーム 第2弾拡張パック	☆
ブーバー(LV.31)	ポケットモンスターカードゲーム 第3弾拡張パック	☆
エネルギー・リムーブ	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆
突風	ポケットモンスターカードゲーム 第1弾拡張パック他	☆
ポケモンぎゃくしめい	ポケモンカード★neo 拡張パック第1弾他	☆
リサイクルエネルギー	ポケモンカード★neo 拡張パック第1弾他	☆
きあいのハチマキ	ポケモンカード★neo 拡張パック第1弾他	☆
カスミのいかり	ポケットモンスターカードゲーム ジム拡張第1弾他	☆
オーダイル(LV.69)	ポケモンカード★neo イントロパック★neo他	☆
おうごんのみ	ポケモンカード★neo 拡張パック第1弾他	☆
ポケモンの種類が「ベイビィポケモン」のカード	すべてのシリーズ	☆

※殿堂ランクは、ポケモンカードのめずらしさを表すマークとは関係ありません。

## ー 基本ルールについて ー

2001年のポケモンカードゲーム公式大会「バトル★ネオ サマーロード」と同様の基本ルールとなります。現行の基本ルールとは一部異なりますので、ご注意ください。

### 大会専用ルール

先攻のプレイヤーは、1回目の自分の番のはじめに山札からカードを引くことができません。

### 現行の基本ルールとの違い

下記のような違いがございますので、ご注意ください。

- ・トレーナーズはトレーナーカードという名称になっており、「サポート」「グッズ」の区別がございません。トレーナーカードは1回の自分の番で何枚でも使うことができます。
- ・先攻の最初の番でもポケモンのワザを使うことができます。
- ・対戦前の準備中に自分の手札の中にたねポケモンやベイビィポケモンが1枚もなかった場合、現行ルール同様に切り直しを行った後、相手プレイヤーは1回の切り直しにつき山札からカードを最大2枚引いて、手札に加えることができます。
- ・「こんらん」状態のポケモンがワザを使うとき、コインを投げますが、ウラが出たときワザは失敗し、ワザを使ったポケモン自身に20ダメージを与えます。このダメージは「弱点・抵抗力」の影響を受けます。
- ・「こんらん」状態のポケモンが「にげる」とき、「にげる」を宣言した側のプレイヤーは、コインを1枚投げます。ウラなら、「にげる」は失敗です。このとき、「にげる」が失敗したからといって、「にげる」ためにトラッシュするエネルギーを取り戻すことはできません。
- ・「にげる」の宣言は、1回の自分の番の中で、何度でもすることができます。1匹のポケモンが何回「にげる」を宣言しても構いません。ただし、一度「にげる」に失敗した「こんらん」状態のポケモンは、その自分の番では、もう「にげる」を宣言することができません。
- ・スタジアムはスタジアムカードという名称になっています。スタジアムカードは1回の番の間に何回でも使うことができます。また、同名のスタジアムカードが既に場に出ている場合でも、出す事ができます。
- ・現行の基本ルールとはダメージ計算の順番が異なります。

## ダメージ計算の順番について

ダメージ計算の順番は下記のとおりです。

- (1) 基本となるダメージ計算
- (2) ワザを使うポケモンの持っているダメージを変更する効果の計算
- (3) 弱点の計算
- (4) 抵抗力の計算
- (5) ワザを使うポケモンについているトレーナーカードやエネルギーカードによる効果の計算
- (6) ベンチポケモンの特殊能力やスタジアムカードによって、場にはたらいっている効果の計算
- (7) ワザを受けるポケモンについているトレーナーカードやエネルギーカードによる効果の計算
- (8) ワザを受けるポケモンの持っているダメージを変更する効果の計算

## プロモーションカードについて

プロモーションカードのワザなどで使用する特殊なマーカー（たべものカウンターなど）は、各自でご用意ください。

## ジャッジについて

本大会はセルフジャッジとなります。

## カードの効果について

ワザ・特殊能力など、すべてのカードの効果（※1）は「ポケモンカードオフィシャルブック 2000（監修：クリーチャーズ）」に書かれているカードの「最新の説明（効果）」にあわせて  
ます。

※1：「タケシのキュウコン」の特殊能力については「ポケモンカードオフィシャルブック2000」ではなく、下記の効果にあわせていただきます。

## 「タケシのキュウコン」の特殊能力「ばける」について

下記の効果を最新の効果とします。

[この力は、自分の番ごとに1回だけ使える。手札にある「進化カード」を1枚選び、このカードの上に乗せる。以後、このカードを、のせた「進化カード」のポケモンとしてあつかう。(ただし「進化・退化」はできない。また、その「進化カード」の持っている特殊能力は、はたらかず、使うことはできない)。のぞむなら、自分の番に、このカードの上に乗っている「進化カード」をトラッシュして、このカードを「タケシのキュウコン」にもどしてよい。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この「ばける」の力は使えず、このカードは「タケシのキュウコン」にもどる。(のせてあった「進化カード」はトラッシュする)]