# 上級プレイヤー用ルールガイド ver 2.0 (2016/12/16)

こちらに書かれてあるルールは、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基準となるルールです。プレイヤー同士がお互いに納得して対戦を進められるよう、必要なときの参考にしてください。マナーよく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部分に引かれています。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サポート　B-03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▲▲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-06HP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(まで)、■■につける
C-10●エネルギーを▲個、■■につけ替える
C-11・・・にある【たね】ポケモンを●枚、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 ～は、にげられない　C-15 ～は、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 ～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ワザに必要なエネルギー　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

## 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】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・・・が【きぜつ】していたなら　E-12（この特性は、）・・・●回使える
E-13このポケモンがいるかぎり　E-14使ったなら、この番に同じ名前の特性は使えない
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この特性は、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

# Ⅰ　遊びかた説明書の補足

「Ⅰ遊びかた説明書の補足」では、遊びかた説明書の一部の内容をさらに詳しく解説しています。遊びかた説明書だけではわからない内容があったときの問題解決と共に、ポケモンカードゲームをより深く遊びたい人に向けた内容となっています。

## A　ポケモン

カードに書かれている「ワザ」を使って、相手を攻撃するカードです。プレイヤーは「ワザ」以外に、「特性」「にげる」「ベンチに出す」「進化させる」を行えます。

### 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つだけ使うことができます。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、自分の番を終え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：
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を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）は宣言することができません。相手プレイヤーにワザを使わずに番を終えることを伝えます。
   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番を終えることを伝えます。

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【相手はコインを1回投げ、ウラならそのワザは失敗。　例：ワザ「すなかけ」（サンド CP6 052/087）】などの効果「ワザは失敗」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。

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。特別な指示がない限り、ワザの説明文に書いてあることは順にすべて行います。

6. 相手のポケモンの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」があるならそれに従います。

7. きぜつの確認
ダメージや効果を受けて残りHPがなくなったポケモンは、ここで【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「＋」「×」「－」がついているなら、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了します。

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【相手のバトルポケモンへのダメージは「＋20」される。(例：ちからのハチマキ XY1 057/060)】などの「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。

【このワザを受けたポケモンが使うワザのダメージは「-50」される。例:ワザ「ほえたてる」（ムーランド SM1S 048/060）】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了します。

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、弱点の右に書いてあ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了します。

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【相手のポケモンから受けるワザのダメージは「－20」される。(例：かたいおまもり XY1 057/060)】などの「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了します。

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（ダメージカウンター）をのせます。
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、6.最終的なダメージは行わず、ダメージ計算を終了します。

## A-02　特性

◆ ポケモンの中には、ワザとは別に「特性」を持っているカードがあります。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が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になります。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）特性「ウルトラロード」（ソルガレオGX SM1S 040/060）
自分の番に1回使える。自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。

◆ 宣言で使う特性の手順

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なら、それに従います。

例）特性「じょうかのほのお」（ホウオウEX XY9 068/080）
この特性は、このポケモンに基本🔥エネルギーがついているなら、自分の番に1回使える。

その条件に従えない場合は、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。特性の説明文に書かれてあることは、その順に合わせてすべて行います。ただし特別な指示や処理がある場合は、それに従います。

◆ 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。説明文に書いてあることは、特別な指示や処理がない限りすべて行います。プレイヤーの意思では自動的にはたらく特性の効果をなくすことはできません。

例）特性「すいほう」（オニシズクモ SM1S 019/060）
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。

## 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。この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、カードの左下の【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がありません。

◆ にげるときにトラッシュしたカード以外の、ついているエネルギーやグッズ、のっているダメカンはそのままの状態で、ベンチにもどします。

◆ ベンチポケモンが5匹いても、【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、それまで受けていた効果や特殊状態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】ができません。
   b. 【ねむり】または【マヒ】のポケモンは、【にげる】ができません。
   c. 【にげられない 例：ワザ「ベアハッグ」（キテルグマ SM1S 052/060）】など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】ができません。

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

◆ 進化マークが【1進化】や【2進化】のカードは、進化マークに書かれているポケモンに重ねることで、そのポケモンを進化させられます。進化はバトル場とベンチのどちらでも行えます。また1回の自分の番に何匹でも進化させられます。

◆ おたがいのプレイヤーは、自分の最初の番には進化ができません。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。

◆ 進化しても、進化前のポケモンについていたエネルギーやグッズ、のっていたダメカンは、そのまま受け継ぎます。

◆ 進化すると、受けていた効果や特殊状態はすべてなくなります。

◆ 進化したあとは、進化前に持っていたポケモンの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」「サポート」「スタジアム」の3種類があり、それぞれのカードによって使い方や効果が違います。

## 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」には、ルール【グッズは、自分の番に何枚でも使える。】が書かれています。

◆ 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なら、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。特別な指示がない限り、グッズの説明文に書いてあ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。

◆ グッズには、「ポケモンのどうぐ」のルール【ポケモンのどうぐは、自分のポケモンにつけて使う。ポケモン1匹につき1枚だけつけられ、つけたままにする。】が、追加で書かれたものもあります（以下、「ポケモンのどうぐ」）。

◆「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。ついている間は、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、つけたポケモンが【きぜつ】するまでつけたままにし、そのポケモンが【きぜつ】したときに一緒にトラッシュします。進化したり【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）かるいし（XY8 054/059）
　このカードをつけているポケモンの【にげる】ために必要なエネルギーは、すべてなくなる。

◆「ポケモンのどうぐ」に書いてあることは、特別な指示がない限りすべて行います。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」の効果をなくすことはできません。

◆「ポケモンのどうぐ」は、プレイヤーの意思で自由にはず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-02　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。サポートには、ルール【サポートは、自分の番に1枚しか使えない。】が書かれています。

◆ 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なら、それに従います。従えない場合、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。説明文に書いてあることは、特別な指示や処理がない限り、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-03　スタジアム

◆ 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が「スタジアム」です。「スタジアム」は、自分の番に1枚だけ手札から場に出せます。スタジアムには、ルール【スタジアムは、自分の番に1枚だけ、バトル場の横に出せる。別の名前のスタジアムが場に出たなら、このカードをトラッシュする。】が書かれています。

◆ 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、それまで出ていた「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、手札からは出せません。

◆「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。」と書いてあるものに関しては、おたがいのプレイヤーが自身の番に、その効果を宣言して使うことができます。

例）うねりの大海(XY5 068/070)

おたがいのプレイヤーは、自分の番ごとに1回、自分の🌊ポケモンと⚡ポケモン全員のHPを、それぞれ「30」回復してよい。

◆ 宣言で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なら、それに従います。従えない場合、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。説明文に書いてあることは、特別な指示や処理がない限り、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。」と書いていないものは、その効果が自動的にはたらき続けます。説明文に書いてあることは、特別な指示や処理がない限り、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ことはできません。

例）巨大植物の森（XY7　079/081）

おたがいの🌱ポケモンは、最初の自分の番や出したばかりの番でも進化できる。

## C　エネルギー

◆ エネルギーは、ポケモンがワザを使ったり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枚だけ場に出ている自分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、ワザを使ったり進化した場合でもつけたままにしておきます。つけたポケモンが【きぜつ】するまでつけたままにして、そのポケモンが【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。ポケモンにつけることで、マークのタイプのエネルギー 1個を、つけたポケモンに与えます。また基本エネルギーは、デッキのルール【同じ名前のカードはデッキに4枚まで】に関係なくデッキに何枚でも入れることができます。

◆ カードの左上に「特殊エネルギー」と書かれているエネルギーが、特殊エネルギーです。特殊エネルギーは、特別な効果がついたエネルギーです。カードごとに効果や使い方が違います。また特殊エネルギーは基本エネルギーと異なり、デッキのルール【同じ名前のカードはデッキに4枚まで】に従います。

## D　きぜつ

◆ ワザのダメージやカードの効果や特殊状態などによって、残りHPがなくなったポケモンは、【きぜつ】の処理を行います。おたがいの場に1匹でもこのようなポケモンがいたら【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）特性「フェザーアロー」（ジュナイパー GX SMA 004/059）
自分の番に1回使える。相手のポケモンを1匹に、ダメカンを2個のせる。

例）レインボーエネルギー（SM1M 060/060）
このカードを手札からポケモンにつけたとき、そのポケモンにダメカンを1個のせる。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。ポケモンについていないなら、★エネルギー 1個ぶんとしてはたらく。

◆ 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るなら、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いるプレイヤーは、そのポケモンを【きぜつ】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、【きぜつ】した相手のポケモンの数ぶんのサイドをとります。

5. 相手プレイヤーが次のバトルポケモンを出します。
ポケモンチェックで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。相手プレイヤーのバトルポケモンがトラッシュされていないなら、6.に進みます。

6. 次の自分のバトルポケモンを出します。
自分のバトルポケモンが3.でトラッシュされていないなら、行いません。

## E　勝ち負け

◆ 相手のポケモンを【きぜつ】させて、自分のサイドをすべてとり終えたプレイヤーが勝ちになります。

◆ 【きぜつ】やカードの効果でバトル場からポケモンがいなくなったら、ベンチから代わりのポケモンを出さなくてはなりません。代わりのポケモンを出せないなら、そのプレイヤーは負けになります。

◆ 番の最初にカードを引くとき、山札にカードが1枚もなくて引けなかった場合、その時点でそのプレイヤーの負けになります。山札がなくなった時点では負けにはなりません。

◆ 勝ち負けの条件が同時に起きたときの判定

| 自分が<br>サイドをすべて<br>とった | 相手が<br>サイドをすべて<br>とった | 自分の<br>バトルポケモン<br>が出せない | 相手の<br>バトルポケモン<br>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になります。

## 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、どちらのプレイヤーの番でもありません。ポケモンチェックは、両方のプレイヤーのポケモン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があります。

例）色の消えた町（XY7 078/081）
ポケモンチェックのたび、おたがいの【M進化】ポケモン全員に、ダメカンをそれぞれ2個ずつのせる。

◆ ポケモンチェックの手順

1. 特殊状態の確認
特殊状態は【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.の確認は、1.の前に行うこともできます。1.の確認中にはできません。
2.ではたらく効果が複数ある場合、それぞれ1.の前にはたらかせるか後にはたらかせるかを別々に選ぶことができます。2.ではたらかせる効果の順番を選べるのは、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、ここで【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. あいさつとあくしゅ
   あいさつとあくしゅをします。

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に手札に【たね】ポケモンがいるかどうかを相手に伝えます。おたがい手札に【たね】ポケモンがいる場合、その中から1枚選んで、ウラにしてバトル場に出します。【たね】ポケモンがいない場合、以下の処理を行います。

   a. 【たね】ポケモン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後、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【たね】ポケモンがない手札を公開します。公開した後、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後で手札にまだ【たね】ポケモンがあるなら、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。対戦を開始する前までなら、いつでもベンチに【たね】ポケモン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。

サイドを置いた後、相手プレイヤーが5.d.を行った場合は、その回数ぶんまで枚数を宣言することができます。その後、宣言した枚数ぶん自分は山札を引きます。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って手札に加えます。

◆ 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。

◆ 山札（デッキ）を切ることを指示された場合は、山札の中のカードの順番が、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

「Ⅱ カードの説明文」では、カードに書かれてある説明文でよくある文章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った場合に、その問題を解決できるよう用意されています。

## A　カードの説明文について

◆ カードの説明文に書いてあることがプレイルールと違っている場合は、プレイ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、変更後の効果で使用します。

◆ 「●●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え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は従い、従えない部分のみ行いません。ただし、●●する。その後、▲▲する。など、特定の説明文で従えなかったときには、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。ただし山札からカードを選ぶ場合(H 山札 参照)と、～まで選び…は、1から指定された数の範囲内で任意に小さくすることができます。

◆ 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で従います。

# 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。ワザのダメージ数の横に「＋」があるものを指します。

◆ この説明文は効果ではなくダメージの計算として行われます。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になります。

【文例1】ワザ「リーフブレード」（フクスロー SMA 003/059）
コインを1回投げオモテなら、20ダメージ追加。

【文例2】ワザ「ハッスルブロー」（ガオガエンGX SMA 011/059）
自分のベンチの🔥ポケモンの数×20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として行われます。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】ワザ「サイコブーム」（スリープ SM1M 024/060）
相手のバトルポケモンについているエネルギーの数×10ダメージ。

【文例2】ワザ「れんぞくころがり」（ナマコブシ SM1S 020/060）
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でダメージが「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（例：ちからのハチマキ XY1 057/060）があったとしてもダメージの計算を終了します。

## B-03　●ダメージぶん、このワザのダメージは小さくなる

◆ ワザのダメージ計算のとき、基本となるダメージを小さくすることです。ワザのダメージの横に「－」があるものを指します。

◆ この説明文は、ワザの効果ではなくダメージの計算として行われます。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】ワザ「からてチョップ」（ゴーリキー　CP6 056/087）
このポケモンにのっているダメカンの数×10ダメージぶん、このワザのダメージは小さくなる。

【文例2】ワザ「フリーフォール」（ウォーグル　XY11 047/054）
相手のバトルポケモンの【にげる】ために必要なエネルギーの数×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でダメージが「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（例：ちからのハチマキ XY1 057/060）があったとしてもダメージの計算を終了します。

## 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】ちからのハチマキ（XY1 057/060）
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「＋20」される。

【文例2】ワザ「ふるいたてる」（ヨーテリー SM1S 046/060）
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「+20」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。

【FAQ】 ワザ「ジェットシュート」(ファイアロー XY4 010/088)
次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「+40」される。

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「ジェットシュート」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になるので、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。

## 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。このダメージの追加の計算は、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「ダメージを「－●」する。」と書いてあるものを指します。
【文例1】特性「すなのぼうへき」(シロデスナ SM1M 034/060)
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】ワザ「ガードプレス」(パルシェン　SM1S 015/060)
次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」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。

【FAQ】 ワザ「ほえたてる」(ムーランド SM1S 048/060)
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「-50」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。ムーランドのワザ「ほえたてる」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の計算として行われます。

◆ 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になります。

【文例1】ワザ「じめんにもぐる」(アローラ ダグトリオ SM1S 038/060)
相手のポケモン1匹に、50ダメージ。このワザのダメージは弱点・抵抗力を計算しない。

【文例2】ワザ「シャドーバレット」(ブラッキー GX SM1M 037/060)
相手のベンチポケモン1匹にも、30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、ダメージを与えられます。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になります。

【文例1】ワザ「サイコショック」(エーフィ EX XY9 035/080)
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
・ワザ「ガードプレス」(パルシェン SM1S 015/060)
次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

・ワザ「ジェットシュート」(ファイアロー XY4　010/088)
次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「+40」される。

・特性「すなのぼうへき」(シロデスナ SM1M 034/060)
このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

・かたいおまもり（XY1 057/060）
このカードをつけているポケモンが、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-20」される。

●ワザのダメージを受けない
・ワザ「まるくなる」（トゲデマル SM1M 021/060）
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。

・「しんぴのまもり」(メレシー XYG 007/019)
このポケモンは、相手の「ポケモンEX」からワザのダメージや効果を受けない。

【裁定変更】※上級プレイヤーズガイドVer.2.0から変更されました。
弱点・抵抗力の計算はこの説明文の対象ではなくなりました。

【FAQ1】 じゃくてんほけん（XY5　063/070）
このカードをつけているポケモンの弱点は、すべてなくなる。

ポケモンのどうぐ「じゃくてんほけん」により、◎タイプの弱点を持っているポケモンの弱点がなくなっている状態で、エーフィ EXのワザ「サイコショック」でダメージを与える場合、弱点の計算は行いません。

【FAQ2】 磁気嵐（XY2 080/080）
おたがいのポケモン全員の抵抗力は、すべてなくなる。

スタジアム「磁気嵐」により、◎タイプの抵抗力を持っているポケモンの抵抗力がなくなっている状態で、エーフィ EXのワザ「サイコショック」でダメージを与える場合、抵抗力の計算を行いません。

## 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になります。

【文例1】ワザ「するどいはばね」（フクスロー　SMA 003/059）
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】ワザ「いじげんパンチ」（フーパ　XY11　023/054）
相手のポケモンを2匹選び、それぞれに20ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力の計算をし

◆ バトルポケモンへのダメージに加え、さらに相手のベンチポケモンを選んでダメージを与えられるものもあります。ただしワザ名の右に書かれた数字は、バトルポケモンへのダメージとしてしか扱えません。

【文例3】ワザ「シャドーバレット」(ブラッキー GX SM1M 037/060)
相手のベンチポケモン1匹にも、30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も選ぶこともできますが、ダメージを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。

【文例1】ワザ「とっしん」(ガーディ SM1S 009/060)
このポケモンにも20ダメージ。

【FAQ1】しんかのきせき(BW2 065/066)
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や抵抗力、かかっている効果の計算も行われます。ガーディに「しんかのきせき」がついている状態でワザ「とっしん」を使った場合、ガーディ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】かたいおまもり(XY1 057/060)
このカードをつけているポケモンが、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「－20」される。

「かたいおまもり」がついているポケモンが、自分のポケモンからワザのダメージを受けるとき、「かたいおまもり」の効果ははたらきません。ガーディに「かたいおまもり」がついている状態でワザ「とっしん」を使った場合も同様に、「かたいおまもり」によって受けるダメージを「－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】ワザ「かえんほうしゃ」(ニャヒート SMA 010/059)
このポケモンについているエネルギーを、1個トラッシュする。

◆カードの説明文の中に「トラッシュし～」と書いてある場合も同様に行います。

【文例2】プラターヌ博士 (XY1 058/060)
自分の手札をすべてトラッシュし、山札を7枚引く。

【FAQ】ダブル無色エネルギー (SM1S 060/060)
このカードは、✶エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。

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に、2個ぶんとしてはたらいているダブル無色エネルギー (SM1S 060/060) を選んだ場合、そのエネルギーを1枚トラッシュすることで、この効果を満たすことができます。
また、エネルギーを1個選び、トラッシュするとき、ダブル無色エネルギー (SM1S 060/060) を1枚選びトラッシュすることもできます。

## C-02　●●を▲▲にもどす

◆ 対戦中に使っている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】ワザ「たまひろい」(トゲチック XY6 037/078)
自分のトラッシュから基本エネルギーカードを3枚選び、相手に見せてから、山札にもどす。そして山札を切る。

【文例2】ワザ「はこびや」(ペリッパー SM1M 014/060)
自分のベンチポケモン1匹と、ついているすべてのカードを、手札にもどす。

◆ 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。そのポケモンが進化しているポケモンだった場合は、そのポケモン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】ポケモンいれかえ（SM1M 056/060）
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】ワザ「テレポート」（コスモウム SM1S 028/060）
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せずにベンチポケモンと入れ替えられます。

◆「ポケモンいれかえ(SM1M 056/060)」などのグッズを使った場合、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（「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。

◆ 自分のベンチにポケモンがいないときは、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、相手が選びます。

【文例1】むしよけスプレー（SM1S 055/060）
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。]

【文例2】ワザ「ふきとばし」（バタフリー SM1S 003/060）
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。]

◆ この効果は相手のバトルポケモンをベンチにもどす効果のため、新しくバトル場に出すポケモンは相手プレイヤーが選びます。相手はもとからベンチにいたポケモンを1匹選び、バトル場に出します。

◆ 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（「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。

◆ 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】ワザ「かくれる」（クズモー XY9 044/080）/
特性「ミスティックハート」（マギアナEX XY11　035/054）
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。

・ワザ「かくれる」(クズモー XY9 044/080)
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や効果を受けない。

相手のバトルポケモンが、ワザ「かくれる」の効果によりワザの効果を受けない状態のクズモーだった場合、バタフリーのワザ「ふきとばし」の効果でクズモーをベンチポケモンと入れ替えることはできません。

・特性「ミスティックハート」（マギアナEX XY11 035/054）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らない。）

相手のベンチポケモンが、マギアナEXの特性「ミスティックハート」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、バタフリーのワザ「ふきとばし」の効果でベンチポケモンと入れ替えることができます。

## 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たポケモンはベンチにもどします。

【文例1】ポケモンキャッチャー（SMA　047/059）
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】ワザ「ちょうはつ」（アローラ ペルシアン SM1S　033/060）
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（「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。

◆ 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】「かくれる」（クズモー XY9 044/080）/
特性「ミスティックハート（マギアナEX XY11　035/054）
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。

・「かくれる」（クズモー XY9 044/080）
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や効果を受けない。

相手のバトルポケモンが、ワザ「かくれる」の効果によりワザの効果を受けない状態のクズモーでも、アローラ ペルシアンのワザ「ちょうはつ」の効果でクズモーをベンチポケモンと入れ替えることができます。

・特性「ミスティックハート」（マギアナEX XY11 035/054）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らない。）

相手のベンチポケモンが、マギアナEXの特性「ミスティックハート」によりワザの効果を受けない状態の場合、アローラ ペルシアンのワザ「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】きずぐすり（SMA 039/059）
自分のポケモンを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が回復量より少ない場合は、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】特性「まんたんのかぜ」（カイリュー XY6 042/078）
この特性は、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。自分のポケモンを1匹選び、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び、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るなら、使うことができます。

## C-07　ダメカンを●個のせる

◆ 場のポケモンの上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】特性「フェザーアロー」（ジュナイパー GX SMA 004/059）
自分の番に1回使える。相手のポケモンを1匹選び、ダメカンを2個のせる。

【文例2】ワザ「シャドーアタック」（ゲンガー EX XY4 033/088）
相手のポケモンを1匹選び、ダメカンを3個のせる。

◆ ダメージを与えてのせたダメカンと同様に、これによって残り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】ワザ「かくれる」(クズモー XY9 044/080)
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や効果を受けない。

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。

ワザ「かくれる」の効果により、ワザの効果を受けない状態のクズモーには、ゲンガー EX のワザ「シャドーアタック」でダメカンをのせられません (クズモー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】特性「シャドーホール」(ヨノワール XY2　035/080)
自分の場のポケモンにのっているダメカンを1個選び、このポケモンにのせ替える。この特性は、自分の番に何回でも使える。

【文例2】ワザ「かぜのいたずら」(エルフーン　XY7 056/081)
自分のベンチポケモンを1匹選び、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】特性「カースドアイズ」(アブソル XY6 034/078)
この特性は、このカードを手札からベンチに出したとき、1回使える。相手のポケモン1匹にのっているダメカンを3個選び、相手の別のポケモン1匹にのせ替える。

◆ 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。

◆ ダメージを与えてのせたダメカンと同様に、これによって残り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】ワザ「かくれる」(クズモー XY9 044/080)
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や効果を受けない。

ワザによるダメカンをのせかえる効果で、のせかえる先のポケモンがワザの効果を受けない状態の場合、ダメカンをのせかえる効果は行われません。ただしのせか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。

ワザ「かくれる」によりワザの効果を受けない状態のクズモーに、エルフーンのワザ「かぜのいたずら」で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「かぜのいたずら」を終了します。

## C-09　●エネルギーを▲枚(まで)、■■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。

◆ XYシリーズ以前の「●エネルギーを▲枚選び、■■につける」という説明文も同様になります。

【文例1】GXワザ「ソルバーストGX」(ソルガレオGX SM1S 040/060)
自分の山札にあるエネルギーを5枚まで、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。[対戦中、自分はGXワザを1回しか使えない。]

【文例2】ワザ「フラワーサプライ」(ラランテスGX　SM1M 006/060)
自分のトラッシュにある基本エネルギーを2枚、自分のポケモンに好きなようにつける。

【文例3】ワザ「レインボーシャワー」(フライゴン XY3 071/096)
自分の手札から基本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。

◆ 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)」とは別に、エネルギーをつけることができます。

【FAQ】 特性「でんじウォール」(デンリュウ BW5 021/050)
このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手は手札からエネルギーをポケモンにつけるたび、そのポケモンにダメカンを3個のせる。

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、エネルギーをつけるたび、はたらく効果がはたらきます。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。

フライゴンのワザ「レインボーシャワー」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、デンリュウの特性「でんじウォール」の効果でエネルギーをつけたポケモンにダメカンを3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6個のせます。

## C-10　●エネルギーを▲個、■■をつけ替える。

◆ 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。

◆ XYシリーズ以前の「●エネルギーを▲個選び、■■につけ替える」という説明文も同様になります。

【文例1】ワザ「サイクロンY」(イベルタルEX　XY1 037/060)
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】特性「サイコトランス」(ルナアーラGX SM1M 028/060)
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【超】エネルギーを1個、自分の別のポケモンにつけ替える。

◆ ■■に該当するポケモンが場にいない場合、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】ダブル無色エネルギー (SM1S 060/060)
このカードは、✶エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。

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「ダブル無色エネルギー」を選ぶこともできます。その場合、「ダブル無色エネルギー」1枚をつけ替えます。

【FAQ2】特性「しんぴのまもり」(スイクン K+K 004/018)
このポケモンは、「ポケモンEX」からワザのダメージや効果を受けない。

ワザによるエネルギーをつけ替える効果で、エネルギーをつけ替える先のポケモンがワザの効果を受けない状態の場合、つけかえる効果は行われません。ただし、つけかえる先のポケモンとして選ぶことはできます。その場合、一度はがされたエネルギーは元のポケモンにもどらずトラッシュされます。

特性「しんぴのまもり」により、ポケモンEXからワザの効果を受けない状態のスイクンに、イベルタルEXのワザ「サイクロンY」でエネルギーをつけ替える場合、イベルタルEXからはがしたエネルギーをトラッシュし、ワザ「サイクロンY」を終了します。

## C-11　・・・にある【たね】ポケモンを●枚、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。

◆ XYシリーズ以前の「・・・から【たね】ポケモンを●枚選び、ベンチにだす」という説明文も同様になります。

【文例1】ワザ「なかまをよぶ」（サニーゴ　SM1M　012/060）
自分の山札にある【たね】ポケモンを2枚まで、ベンチに出す。そして山札を切る。

【文例2】げんきのかけら（XY6　069/078）
自分のトラッシュから【たね】ポケモンを1枚選び、ベンチに出す。

◆ この効果を持つワザを、すでにベンチポケモンが5匹いるときに使った場合、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、同様に使うことができません。

◆ ポケモンをベンチに出すとき、指定の枚数よりベンチに出せる場所が少ない場合は、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【1進化】や【2進化】ポケモンを重ねて進化させることです。

【文例1】ふしぎなアメ（SMA 045/059）
自分の手札にある【2進化】ポケモンを1枚、そのポケモンへと進化する自分の場の【たね】ポケモンにのせて進化させる。（最初の自分の番と、この番出したばかりの【たね】ポケモンには使えない。）

【文例2】特性「エナジーしんか」（イーブイ SM1S 044/060）
自分の番に、自分の手札から基本エネルギーをこのポケモンにつけたとき、1回使える。つけたエネルギーと同じタイプの、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ポケモンを進化させられます。また進化したときについていたカード・ダメカン・特殊状態・かかっていた効果などは、通常の進化と同じように行います。

◆ 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られます。

◆ 説明文の中では、場のポケモンに重ねる【1進化】や【2進化】ポケモンを、「進化カード」「進化するカード」など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

◆ 場にいる【1進化】や【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させることです。

【文例1】退化スプレー（XY10　067/078）
進化している自分のポケモンを1匹選び、そのポケモンの上から「進化カード」を1枚はがして退化させる。はがしたカードは、手札にもどす。[退化したポケモンは、その番に進化できない。]

【文例2】ワザ「ミラクルシャイン」（エーフィ EX　XY9 035/080）
相手の進化しているポケモン全員の上から、それぞれ「進化カード」を1枚ずつ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。

◆ 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進化前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進化前のポケモンの残り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、その番に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」「進化するカード」などと呼ぶことがあります。

◆ 退化させるポケモンに重なっている「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】や【2進化】ポケモンは、退化させることができません。

## C-14　～は、にげられない

◆ この効果を受けているポケモンは、自分の番の中でできる「【にげる】を使う」ができなくなります。

【文例1】ワザ「ベアハッグ」（キテルグマ SM1S 052/060）
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】特性「どくのけっかい」（ドラミドロ XY2 057/080）
このポケモンがいるかぎり、相手の【どく】のポケモンは、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。

◆ 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　～は、ワザが使えない

◆ この効果を受けているポケモンが使えるすべてのワザは、ワザを使うときに選んで宣言することができなくなります。ワザに必要なエネルギーがついていても、そのワザの宣言はできません。

【文例1】ワザ「アイスキャリバー」（キュレムEX XY7 025/081）
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。次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、ワザが使えない。

◆ カードの説明文に「【ワザ名】が使えない」と書いてある場合、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】ワザ「スラッシュダウン」（オニドリル SM1M 046/060）
次の自分の番、このポケモンは「スラッシュダウン」が使えない。

◆ 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、計算を終了できます。

【文例1】ワザ「まるくなる」（トゲデマル SM1M 021/060）
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】特性「すいほう」（オニシズクモ　SM1S 019/060）
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】マウンテンリング（XY3 094/096）
おたがいのベンチポケモン全員は、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。

【FAQ】ワザ「サイコファング」（ハギギシリ SM1M 016/060）
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のダメージは、「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がワザの効果を受ける場合、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】ワザ「かくれる」（クズモー XY9 044/080）
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や効果を受けない。

【文例2】特性「ミスティックハート」（マギアナEX XY11 035/054）
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らない。）

◆ ワザの効果を受けている状態で、新たに効果を受けない効果を受けたとしても、すでに受けていた効果はなくならず、その効果ははたらき続けます。

◆ ワザで特殊状態を受けている状態で、新たに効果を受けない効果を受けたとしても、すでに受けていた特殊状態はなくなりません。

【受けない効果の例】
●特殊状態
・ワザ「あわ」（シズクモ SM1S 018/060）
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
・ワザ「ほえたてる」(ムーランド SM1S 048/060)
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「-50」される。

●ついているカードをトラッシュする効果
・ワザ「うみなり」(アシレーヌGX SMA 014/059)
相手のバトルポケモンについているエネルギーを、1個トラッシュする。

●ダメカンをのせる効果
・ワザ「サプレッション」(フーディンEX XY10 023/078)
エネルギーがついている相手のポケモン全員に、ダメカンをそれぞれ3個ずつのせる。

●ワザを使えなくする効果
・ワザ「ドわすれ」(ニョロゾ CP6 024/087)
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、選ばれたワザを使えない。

●入れ替える効果
・ワザ「ふきとばし」(バタフリー　SM1S　003/060)
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。]

## 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。

【文例1】ワザ「イカサマ」(ゾロアークBREAK　XY8 037/059)
相手のバトル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】ワザ「コピる」(カクレオン BW8 046/051)
相手のバトルポケモンが持っているワザを1つ選ぶ。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るなら、選んだワザをこのワザとして使う。

◆ 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なくても行えます。

◆ 場に出ているポケモンのワザをこの効果で選ぶ場合、～が持っているワザの中からのみ、選ぶことができます。

【FAQ1】ワザ「スラッシュダウン」（オニドリル　SM1M 046/060）
次の自分の番、このポケモンは「スラッシュダウン」が使えない。

ゾロアークBREAKのワザ「イカサマ」はほかの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「イカサマ」のままです。ですから、「イカサマ」で「スラッシュダウン」を使い「スラッシュダウンが使えない。」という効果を受けても、次の自分の番に再びオニドリルのワザ「スラッシュダウン」を選び、そのダメージや効果を使うことができます。

【FAQ2】ワザ「ほのおのあらし」（ウインディ SM1S 010/060）
このポケモンについている🔥エネルギーを、3個トラッシュする。

ゾロアークBREAKのワザ「イカサマ」でウインディのワザ「ほのおのあらし」を選んだときに、ゾロアークBREAKに🔥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を使うことができます。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えます。

## C-19　～は手札から・・・を出して使えない。

◆ この効果が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】特性「イライラかふん」（ラフレシア XY7 003/081）
このポケモンがいるかぎり、おたがいのプレイヤーは、手札からグッズを出して使えない。

【文例2】ワザ「いやがらせ」（ワルビアル　XY1 036/060）
コインを1回投げオモテなら、次の相手の番、相手は手札からサポートを出して使えない。

【FAQ】ワザ「かくれる」(クズモー XY9 044/080)
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や効果を受けない。

ワザでこの効果を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ることができます。ワザ「かくれる」の効果によりワザの効果を受けない状態のクズモーがバトル場にいても、ワルビアルのワザ「いやがらせ」の効果を相手プレイヤーに与えることができます。

## 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】特性「ガサいれ」（デカグースGX　SM1S 050/060）
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に行います。

【文例2】ワザ「あなさぐり」（アローラ ディグダ SM1S 037/060）
自分の山札を上から3枚見て、好きな順番に入れ替えて、山札の上にもどす。

◆ 特に指定がないかぎり、効果を使ったプレイヤーがオモテを見ます。

◆ サイドを見てウラにもどす場合、サイドの中なら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】ワザ「すなかけ」（サンド CP6 052/087）
次の相手の番、このワザを受けた相手の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。

◆ このワザは失敗
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、ワザは使ったことになり、その番は終わります。

【文例１】ワザ「ふいをつく」（マクノシタ SM1S 029/060）
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（例：ちからのハチマキ（XY1 057/060））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。

## 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】ワザ「ロックキャノン」（ギガイアス SM1M 031/060）
自分の場のポケモンについている【闘】エネルギーを好きなだけトラッシュし、その枚数×50ダメージ。

【文例2】サイキッカーの心眼（XY9　078/080）
相手の手札を見る。自分の手札を好きなだけトラッシュし、トラッシュした枚数ぶん、自分の山札を引く。

◆ 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】ワザ「メタルサウンド」(エアームド　SM1S 039/060)
おたがいの場のポケモンについている特殊エネルギーを、すべてトラッシュする。

【文例2】「イリマ」( SM1S 058/060)
おたがいのプレイヤーは、それぞれ手札をすべて山札にもどして切る。その後、おたがいのプレイヤーは、それぞれコインを1回投げ、オモテなら6枚、ウラなら3枚、山札を引く。

◆ 指定されているものが1枚もない場合は何も行いません。その場合でも、「すべて」に従ったことになります。

## 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】ポケモンキャッチャー (SMA 047/059)
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】ワザ「おどろかす」(ズバット SM1S 021/060)
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】ワザ「ドわすれ」(ニョロゾ CP6 024/087)
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、選ばれたワザを使えない。

◆ 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で選びます。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つもない場合は選びません。

◆ 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。それらのうち1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。

◆ 山札からカードを選ぶ場合は、H. 山札の項目を参照してください。

◆ トレーナーズや特性の効果で、1枚も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。

◆ XYシリーズ以前の「まで選び」という説明文も同様になります。

【文例1】ツールストリップ（XY3　083/096）
自分の場のポケモンについている「ポケモンのどうぐ」を2枚まで選び、手札にもどす。

【文例2】ワザ「なかまをよぶ」（サニーゴ SM1M 012/060）
自分の山札にある【たね】ポケモンを2枚まで、ベンチに出す。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。

◆ 山札からカードを選ぶ場合は、H. 山札の項目を参照してください。

## 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】ワザ「げきついボルト」（ゼブライカ　XY9 032/080）
相手のバトルポケモンが⚙タイプの抵抗力を持っているなら、60ダメージを追加。

【文例2】ワザ「ドわすれ」（ニョロゾ CP6 024/087）
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、選ばれたワザを使えない。

【文例3】特性「はじまりのきおく」（ミュウ　XY10 027/078）
このポケモンは、自分の場の【たね】ポケモンが持つ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使える状況での進化前のワザ

・「記憶のほこら」（XY5 068/070）

おたがいの場の進化しているポケモンは、進化前に持っていたすべてのワザを使える。（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

・ワザ「オールセルバーン」（パワーメモリ　XYG 013/019）

このカードをつけている「ジガルデEX」、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。］

✶　オールセルバーン　200

このポケモンについているエネルギーを3個選び、トラッシュする。

## 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いてあるタイプは、ポケモンまたはエネルギーのことを指します。

【文例1】ワザ「ドラゴンキラー」（オノンド　XY8 046/059）

相手のバトルポケモンがタイプなら、40ダメージを追加。

【文例2】ブレンドエネルギー草炎超悪（BW5 050/050）

このカードは、✶エネルギー 1個ぶんとしてはたらく。

ポケモンについているかぎり、の4つのタイプのエネルギー 1個ぶんとしてはたらく。

## 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】レインボーエネルギー（SM1M 060/060）

このカードを手札からポケモンにつけたとき、そのポケモンにダメカンを1個のせる。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。

ポケモンについていないなら、✶エネルギー 1個ぶんとしてはたらく。

【FAQ】ワザ「ほうでん」（トゲデマル SM1M 021/060）
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し、その枚数×30ダメージ。

すべてのタイプとしてはたらいているエネルギーは、常にすべてのタイプとして扱われ、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「ほうでん」を使った場合は、すべてのタイプとしてはたらいているエネルギーもトラッシュされます。

## D-09　ワザに必要なエネルギー

◆ 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タイプのマークを指します。

【文例1】特性「ソニックビジョン」（メガヤンマ XY11　007/054）
自分の手札が4枚なら、このポケモンが使うワザに必要なエネルギーは、すべてなくなる。

【文例2】ワザ「コピる」（カクレオン　BW8 046/051）
相手のバトルポケモンが持っているワザを1つ選ぶ。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るなら、選んだワザをこのワザとして使う。

## 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左下の【にげる】にあるエネルギーです。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になります。

【文例1】ミステリーエネルギー（XY4　088/088）
このカードは◎ポケモンにしかつけられず、ついているかぎり◎エネルギー 1個ぶんとしてはたらく。このカードをつけている◎ポケモンの【にげる】ために必要なエネルギーは、2個ぶん少なくなる。（このカードが◎ポケモン以外についているなら、トラッシュする。）

【文例2】ワザ「アクアインパクト」（サメハダー　SM1M　039/060）
相手のバトルポケモンの【にげる】ためのエネルギーの数×20ダメージ追加。

## D-11　多くなる

◆ 書いてある数字よりも、多いものとして扱うことです。

【文例1】特性「カーリーヘアー」(アローラ ダグトリオ SM1S 038/060)
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】特性「ふあんのタネ」(オーロット XY9　046/080)
このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手の【たね】ポケモンが使うワザに必要なエネルギーは、✶エネルギー 1個ぶん多くなる。

◆「多くなる」と書いてある効果が複数はたらいている場合、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」という効果が2つあるなら、それは2個ぶん多くなります。

【FAQ】特性「ピカピカゆうどう」(コイル　XY8　021/059)
このポケモンがバトル場にいるかぎり、このポケモンの【にげる】ために必要なエネルギーは、自分のベンチの「コイル」の数ぶん少なくなる。

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「カーリーヘアー」と特性「ピカピカゆうどう」の効果が同時に1つずつはたらいている場合は、【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

◆ 書いてある数字よりも、少ないものとして扱うことです。

【文例1】特性「やすらぐかおり」(フラージェス XY8　042/059)
このポケモンがいるかぎり、自分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。

【文例2】特性「ピカピカゆうどう」(コイル XY8　021/059)
このポケモンがバトル場にいるかぎり、このポケモンの【にげる】ために必要なエネルギーは、自分のベンチの「コイル」の数ぶん少なくなる。

◆「少なくなる」と書いてある効果が複数はたらいている場合、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」が2つあるなら、2個ぶん少なくなります。

【FAQ】特性「ピカピカゆうどう」(コイル XY8　021/059)
このポケモンがバトル場にいるかぎり、このポケモンの【にげる】ために必要なエネルギーは、自分のベンチの「コイル」の数ぶん少なくなる。

同じカードに「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「カーリーヘアー」と特性「ピカピカゆうどう」の効果が同時に1つずつはたらいている場合は、【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。

【文例1】じゃくてんほけん (XY5 063/070)
このカードをつけているポケモンの弱点は、すべてなくなる。

【文例2】かるいし (XY8　054/059)
このカードをつけているポケモンの【にげる】ために必要なエネルギーは、すべてなくなる。

【FAQ1】特性「カーリーヘアー」(アローラ ダグトリオ SM1S 038/060)
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、それぞれ1個ぶん多くなる。

同じカードに、「なくなる」と「多くなる」という効果が重なった場合、それらはすべてなくなります。特性「カーリーヘアー」と「かるいし」の効果が同時に1つずつある場合は、【にげる】ためのエネルギーはすべてなくなります。

【FAQ2】特性「ピカピカゆうどう」(コイル XY8　021/059)
このポケモンがバトル場にいるかぎり、このポケモンの【にげる】ために必要なエネルギーは、自分のベンチの「コイル」の数ぶん少なくなる。

同じカードに対して、「なくなる」と「少なくなる」という効果が重なった場合、それらはすべてなくなります。特性「ピカピカゆうどう」と「かるいし」の効果が同時に1つずつある場合は、【にげる】ためのエネルギーはすべてなくなります。

## D-14　まんたん

◆ ダメカンが1個もの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】特性「こうみつどアーマー」（ギガイアス XY4 049/088）
このポケモンのHPがまんたんの状態なら、この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「－50」される。

【文例2】ワザ「ハッスルスピア」（スピアー BW8 003/051）
このポケモンのHPがまんたんの状態なら、40ダメージを追加し、相手のバトルポケモンを【どく】と【こんらん】にする。

## 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】特性「ビッグぼっちゃ」(パンプジン XY4 044/088)
このポケモンに✊エネルギーがついているなら、このポケモンの最大HPは「200」になる。

【文例2】トレーニングセンター（XY3　092/096）
おたがいの【1進化】と【2進化】ポケモン全員の最大HPは、それぞれ「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】ワザ「きわみのやいば」（ダイケンキ　XY11 017/054）
このワザのダメージで、相手のバトルポケモンの残りHPが「60」以下になったなら、そのポケモンを【きぜつ】させる。

【文例2】きあいのタスキ（XY3 088/096）
このカードをつけている ポケモンのHPがまんたんの状態で、相手のワザのダメージを受けて【きぜつ】する場合、そのポケモンは【きぜつ】せず、残りHPが「10」の状態で場に残る。その後、このカードをトラッシュする。

## 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から取り終えた枚数のことです。

【文例1】ワザ「リベンジバースト」（コバルオン　XY11 039/054）
相手がすでにとったサイドの枚数×30ダメージを追加。

【文例2】アイリス（BW9 071/076）
この番、自分のポケモンが使うワザの、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「+10」される。

◆ 自分のサイドの枚数を参照する場合、60枚デッキでの対戦では6枚から取り終えた枚数を引きます。30枚デッキでの対戦では3枚から取り終えた枚数を引きます。

# 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たワザを行っている番の、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、この期間にはたらき続きます。

【文例1】ワザ「かくれる」(クズモー XY9 044/080)
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や効果を受けない。

【文例2】ワザ「ベアハッグ」(キテルグマ SM1S 052/060)
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たワザを行っている番の、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説明文の内容が、この期間にはたらき続きます。

【文例1】ワザ「ブリザードバーン」(ラプラスGX SM1S 016/060)
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す。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効果は、6.相手のポケモンの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】ワザ「はんしゃシールド」(シンボラー XY9 038/080)
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を5個のせる。

【文例2】どくバリ（SM1M 057/060）

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を【どく】にする。

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ダメカンを6個のせる。

◆ 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効果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.相手のポケモンの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。

【文例1】特性「とびだすなかみ」（ナマコブシ SM1S 020/060）

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6個のせる。

【文例2】スプラッシュエネルギー（XY9 080/080）

このカードは🌊ポケモンにしかつけられず、ついているかぎり🌊エネルギー1個ぶんとしてはたらく。

このカードをつけている🌊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】したとき、トラッシュせずに手札にもどす。（ポケモン以外のカードは、すべてトラッシュする。）

（このカードが🌊ポケモン以外についているなら、トラッシュする。）

◆ 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.で行う効果をする場合、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

◆ 自分の番の中でできる「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】特性「じょおうのいげん」（アマージョ SM1S 008/060）
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。相手の手札を見て、その中にあるカードを、1枚トラッシュする。

【文例2】特性「おたからサーチ（ハーデリア　SM1S 047/060）
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。自分のトラッシュにあるグッズを1枚、相手に見せてから、手札に加える。

◆ 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従えません。「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、その特性は使えません。

【FAQ】ふしぎなアメ（SMA 045/059）
自分の手札にある【2進化】ポケモンを1枚、そのポケモンへと進化する自分の場の【たね】ポケモンにのせて進化させる。（最初の自分の番と、この番出したばかりの【たね】ポケモンには使えない。）

「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】ポケモンに進化しても、手札からポケモンを出して進化させたこととして扱われ、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

◆ 自分の番の中でできる「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す。主に特性の説明文に書かれています。

【文例1】特性「ひきあげる」（カイリュー EX　CP6 070/087）
この特性は、このカードを手札からベンチに出したとき、1回使える。自分のトラッシュから【たね】ポケモン（「カイリュー EX」をのぞく）を2枚選び、相手に見せてから、手札に加える。

◆ この説明文のあとに続く効果は、手札からベンチに出したときにしか従えません。「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、その特性は使えません。

## E-07　エネルギーをつけるたび（つけたとき）

◆ 自分の番の中でできる「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す。

【文例1】特性「みずのベール」（ホエルオー EX　XY5 017/070）
自分の手札からこのポケモンにエネルギーをつけるたび、このポケモンの特殊状態をすべて回復する。

【文例2】特性「でんじウォール」（デンリュウ BW5 021/050）
このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手は手札からエネルギーをポケモンにつけるたび、そのポケモンにダメカンを3個のせる。

◆ この説明文のあとに続く効果は、手札からエネルギーをつけたときにしか従えません。「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、その特性は使えません。

◆ 複数のカードのエネルギーをつけるたびはたらく効果が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】ダブル無色エネルギー（SM1S 060/060）
このカードは、✶エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。

ダブル無色エネルギーを手札からつけた場合、「エネルギーをつけるたび」の説明文のあとに続く効果には1回しか従いません。エネルギーは1枚つけるたびに1回従います。

【FAQ2】ワザ「レインボーシャワー」（フライゴン　XY3 071/096）
自分の手札から基本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に従います。ワザ「レインボーシャワー」で複数のエネルギーを1度につけた場合でも、つけた枚数ぶん特性「でんじウォール」の効果に従います。

## E-08　ポケモンチェックのたび

◆ ポケモンチェックになるごとに行う行動のことです。この説明文のあとに続く効果は、ポケモンチェックではたらく特性やトレーナーズの効果（ポケモンチェック）として扱い、ポケモンチェックになるたび行います。

【文例1】色の消えた町（XY7 078/081）
ポケモンチェックのたび、おたがいの【M進化】ポケモン全員に、ダメカンをそれぞれ2個ずつのせる。

【文例2】特性「あめうけざら」（ルンパッパ BW7 019/070）
ポケモンチェックのたび、このポケモンのHPを「20」回復する。

◆ 複数のポケモンチェックのたびにはたらく効果がある場合、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。この説明文の後に続く説明文は、ワザを使う手順の3.で行います。

【文例1】ワザ「せんぷうスラッシュ」（ムクホーク XY8 053/059）
ダメージを与える前に、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。］

【文例2】ワザ「ダークファング」（ワルビアル SM1S 036/060）
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「ポケモンのどうぐ」をトラッシュする。

## E-10　のぞむなら

◆ この説明文が書かれたカードを使ったプレイヤーは、この説明文の後に続く説明文を任意で、行うか、行わないかを選ぶことができます。

【文例1】ワザ「ひるがえす」（ブラッキー GX SM1M 037/060）
のぞむなら、このポケモンをベンチポケモンと入れ替える。

【文例2】ワザ「ばかぢから」（キテルグマ SM1S 052/060）
のぞむなら、40ダメージ追加。その場合、このポケモンにも20ダメージ。

◆「のぞむなら、…」の後に続く説明文に従えない場合、「その場合」の後に続くことは、行われません。

## E-11　前の相手の番に・・・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】していたかを確認することです。【きぜつ】していた場合、その説明文のあとに続くダメージ計算や効果を行います。

【文例1】ワザ「かたきうち」（キリキザン　XY11 032/054）
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、60ダメー ジを追加。

◆ 前の相手の番に複数のポケモンが【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。

◆ この説明文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ベンチにもどったり場から離れても必ず行います。また【きぜつ】したポケモンが場にもどったとしても必ず行います。

## E-12　（この特性は、）・・・●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】特性「サイコトランス」（ルナアーラGX　SM1M 028/060）
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、自分の別のポケモンにつけ替える。

【文例2】特性「フェザーアロー」(ジュナイパー GX SMA　004/059)
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いてあります。特に指定がないかぎり、自分の場に出ているポケモンが使えます。

◆ 「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なら、1匹につき1回ずつ使えます。

◆ 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て再び場に出た場合、そのポケモン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

◆ 対象の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】特性「どくびし」(ドヒドイデ SM1S 026/060)
このポケモンがいるかぎり、相手のバトルポケモンが【にげる】たび、新しく出てきたポケモンを【どく】にする。

【文例2】特性「プレッシャー」(ルギア XY10 058/078)
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「-20」される。

◆ この説明文がある特性は、自分の場に出ていなければはたらきません。

◆ バトル場やベンチに出ているときのみ、はたらくものもあります。

## E-14　使ったなら、この番に同じ名前の特性は使えない。

◆ 対象の特性を使ったなら、それと同じ名前の特性を、その番の間は使えないことです。

【文例1】特性「プラズマサーチ」(メタグロス[プラズマ団] BW8 027/051)
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。

◆ この説明文があ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。

◆ 同じ番の中でこの特性を使ったポケモンが場を離れても、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。

◆ 対象の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】特性「サイコミラージュ」（サーナイト BW3 028/052）
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。

◆ 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。

◆ 通常の【どく】の効果とは異なる【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】のダメカンの数が多くなります。

【文例1】ワザ「さんばいどく」（クロバット SM1S　023/060）
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3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。

## E-17　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。

◆ 特性を使う条件が、場以外の場所にあることです。

【文例1】特性「せわやき」（タブンネ BW6 053/059）
この特性は、このカードが手札にあるなら、自分の番に1回使える。自分のバトルポケモンのHPを「10」回復し、特殊状態も1つ回復する。その後、このカードをトラッシュする。

【文例2】特性「たいこのよびごえ」（リリーラ BW9 003/076）
この特性は、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、自分の山札の下にもどす。

◆ 手札やトラッシュにあるときに使える特性です。場に出ているときには使えず、指定の場所にあるときにのみ使えます。

◆ 「自分の番に1回使える」と書いてある場合、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回ずつ使えます。

◆ 特性を使ったカードがその場所を離れて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。

◆ 山札を見たあとに、その山札をもどすときにすることです。

【文例1】ワザ「ビビットチャージ」（ハギギシリ　SM1M　016/060）
自分の山札にある基本エネルギーを3枚まで、相手に見せてから、手札に加える。そして山札を切る。

【文例2】特性「ストロングチャージ」（クワガノン　SM1M 020/060）
自分の番に1回使える。自分の山札にある【草】エネルギーと【雷】エネルギーを1枚ずつ、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。

◆ カードの効果によって山札の内容を見てそのカードを山札をもどすとき、その順番がランダムになるように山札を切ります。「山札から●●を手札に加える」などの効果で指定のカードがなかったとしても、山札の内容を見た場合は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。

◆ 前文に従ったなら、後文に書かれていることも行うということです。

【文例1】特性「きょだいみずしゅりけん」(ゲッコウガBREAK XY9 030/080)
自分の手札から水エネルギーを1枚選び、トラッシュする。その後、相手のポケモンを1匹選び、ダメカンを6個のせる。この特性は、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。

【文例2】ワザ「めざましビンタ」(ニョロボン SM1M 011/060)
相手のバトルポケモンが特殊状態なら、80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ことに1つでも従うことができたなら、「その後」に続く内容を行います。前文に書かれていることに従えなければ、「その後」に続く内容は行いません。

【FAQ】まんたんのくすり(XYF 012/016)
自分のポケモンを1匹選び、HPをすべて回復する。その後、そ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。

「その後」に続く内容に従うことができなくても、前文だけ行うことができます。そのため「まんたんのくすり」の効果をエネルギーがついていないポケモンに使い、HPをすべて回復する行動だけをすることができます。

## 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ときの、ポケモンチェックが始まる前にあるタイミングのことです。ポケモンチェックには含まれません。

【文例1】ダブルアクアエネルギー (CP1 033/034)
このカードは「アクア団」のポケモンにしかつけられず、つけた番の終わりにトラッシュする。
このカードはポケモンについているかぎり、水エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。
(このカードが「アクア団」のポケモン以外についているなら、トラッシュする。)

【文例2】ワザ「だいそうおん」(バクオング　XY10 062/078)
次の相手の番の終わりに、このワザを受けたポケモンと、ついているカードをすべてトラッシュする。

◆ 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。

## E-21　次の自分の番の終わりまで

◆ ワザ・トレーナーズ・特性などを使った番の、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】ワザ「いえき」(アーボック XY1 025/060)
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。

【FAQ】特性「さめはだ」(サメハダー　SM1M 039/060)
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。

このワザの効果は相手のバトルポケモンに効果を与えたときからはたらきます。特性「さめはだ」を持つサメハダーにワザ「いえき」を使った場合、特性はなくなるので特性「さめはだ」の効果ははたらきません。

【FAQ】特性「すなのぼうへき」(シロデスナ　SM1M 034/060)
このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

特性「すなのぼうへき」を持つシロデスナにワザ「いえき」を使った場合、効果を与える前にダメージを変更するので、特性「すなのぼうへき」の効果ははたらきます。

## E-22　次の相手の番の終わりまで

◆ ワザ・トレーナーズ・特性などを使った番の、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がはたらきます。

【文例1】オカルトマニア (XY7 077/081)
次の相手の番の終わりまで、おたがいの場・手札・トラッシュのカードに書かれている特性は、すべてなくなる。(新しく場に出したカードもふくむ。)

## 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たかを確認することです。進化していた場合、その説明文のあとに続くダメージ計算や効果を行います。

【文例1】ワザ「いきなりはさむ」(パルシェン XY9 017/080)
この番、このポケモンが「シェルダー」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。

【文例2】ワザ「しゅうげき」(ペルシアン XY11 045/054)
この番、このポケモンが「ニャース」から進化していたなら、30ダメージを追加。

【FAQ】 ワザ「イカサマ」(ゾロアークBREAK XY8 037/059)
相手のバトル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。

ゾロアークから進化したゾロアークBREAKがワザ「イカサマ」を使いパルシェンのワザ「いきなりはさむ」を選んだ場合、ゾロアークBREAKは「シェルダー」から進化していないので相手のバトルポケモンを【マヒ】にすることはできません。

◆「進化」は効果ではありません。この説明文が書かれたポケモンが、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必ず行います。

## 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たかを確認することです。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きていた場合は、その説明文のあとに続くダメージ計算や効果を行います。

【文例1】ワザ「きしゅうこうげき」(クロバット　SM1S 023/060)
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、60ダメージ追加。

◆ この説明文で対象となる「ベンチからバトル場に出ること」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、この説明文の後に続くダメージ計算や効果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、自分の番の中でできる「手札からサポートを出して使う」を行っていたかを確認することです。サポートを使っていた場合、その説明文のあとに続くダメージ計算や効果を行います。

【文例1】ワザ「センシングブレード」(エルレイド XY8 040/059)
この番、手札からサポートを出して使っていたなら、70ダメージを追加。

◆ この説明文にある「手札からサポートを出して使うこと」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ベンチにもどっていたり場からいなくなっても必ず行います。また使ったサポートがトラッシュからはなれたとしても必ず行います。

## 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」以上回復していたかを確認することです。回復していた場合、その説明文のあとに続くダメージ計算や効果を行います。

【文例1】ワザ「パワークリエイション」（ゼルネアス　XY8 044/059）
この番、このポケモンのHPを回復していたなら、80ダメージを追加。

◆ この説明文で対象となる「回復すること」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、この説明文の後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必ず行います。

## E-27　このワザは、●●でも使える。

◆ ルール上ではポケモンがワザを使えない状態でも、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。

【文例1】ワザ「ファストレイド」(ラティオスEX XY6 048/078)
このワザは、先攻プレイヤーの最初の番でも使える。

【文例2】ワザ「ねがえり」（カビゴン　XY10 057/078）
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。

◆ 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、この説明文が書かれたワザを使うことができます。