

# ポケモントレーディングカードゲーム サン&ムーン

遊びかた説明書

Ver. 03



# もくじ

## ■ ポケモンカードゲームとは? ..... 02

## ■ カードの種類と見かた ..... 03

ポケモン ..... 04

エネルギー ..... 08

トレーナーズ ..... 10

特別なカード ..... 12

## ■ 対戦に使うもの ..... 16

## ■ 場所の名前 ..... 18

## ■ 対戦の準備 ..... 20

## ■ 対戦のしかた ..... 24

対戦の目的 ..... 26

自分の番にすること ..... 26

山札を1枚引く ..... 26

ベンチポケモンを出す ..... 27

ポケモンにエネルギーを1枚つける ..... 27

トレーナーズを使う ..... 28

ポケモンを進化させる ..... 29

ポケモンの特性を使う ..... 30

バトルポケモンの「にげる」を使う ..... 31

バトルポケモンのワザを1つ使う ..... 32

ワザの使いかた ..... 33

弱点と抵抗力 ..... 35

ダメージ計算のしかた ..... 36

## ■ ポケモンの「きせつ」と対戦の勝敗 ..... 38

### ■ ポケモンチェックと特殊状態 ..... 40

ポケモンチェックとは	40
特殊状態とは	41
どく	42
やけど	43
ねむり	44
マヒ	45
こんらん	46

### ■ よくあるカードの説明文 ..... 47

### ■ デッキのルール ..... 54

### ■ ルールの変更点 ..... 55

### ■ イベントに行こう ..... 56



# ポケモンカードゲームとは

ポケモンカードゲームは、ゲームソフト「ポケットモンスター」  
シリーズの世界をテーマにした、ふたり用対戦型トレーディング  
カードゲームです。

## バトルで相手のポケモンをたおそう！

バトルではポケモンのワザを使って、相手のポケモンを攻撃します。相手のHPをゼロにして「きぜつ」させましょう。



## 勝負の決め手は「デッキ」と戦略！

対戦は、すきなカードを組み合わせた「デッキ」を、ひとり1個使います。どんなデッキにするかによって、たたかいかたや強さが大きく変わります。拡張パックで新しいカードを手に入れれば、デッキを強化して楽しめます。

## 集めるだけでも楽しい！

カードには、描き下ろされたイラストや、ポケモンずかんのデータものっています。カードをコレクションしたり、友だちと交換（トレーディング）したりするのも、楽しみのひとつです。

# カードの種類と見かた

カードは、大きく分けて3種類あります。

## ■ ポケモン ▶P04～07

ワザを使って相手のポケモンをこうげきしたり、相手からのこうげきを受けたりするカードです。ポケモンごとに、持っているワザやHP（体力）などがちがいます。

ダメージを受けて、残りHPがなくなると、そのポケモンは「きぜつ」になり、たたかえなくなってしまいます。



## ■ エネルギー ▶P08～09

ポケモンがワザを使ったり、ベンチに「にげる」ために必要なカードです。ポケモンにつけて使います。

9つのタイプがあります。



## ■ トレーナーズ ▶P10～11

さまざまな効果をはっきてして、たたかいを助けてくれるカードです。



① 名前

ポケモンの名前です。

② タイプ

このポケモンのタイプです。ポケモンのタイプは11種類あり、「弱点・抵抗力」にえいきょうします。

③ HP

このポケモンの体力です。この数字ぶんまでダメージを受けると「きぜつ」します。

④ 進化マーク

進化の段階を表します。

「たね」「1進化」「2進化」があります。

⑤ ワザ

このポケモンが持っているワザです。ポケモンによって、種類や数はさまざまです。

⑥ 弱点

このタイプの相手から受けるワザのダメージが、2倍になります。

⑦ 抵抗力

このタイプの相手から受けるワザのダメージが、「20」少なくなります。

⑧ にげる

このポケモンが、バトル場からベンチに「にげる」ときに必要なエネルギーの数です。



**⑨ レギュレーションマーク**

公式イベントなどで使用されるマークです。

**⑩ エキスパンションマーク**

どの商品に入っているカードか、めじるしとなるマークです。

**⑪ レアリティマーク**

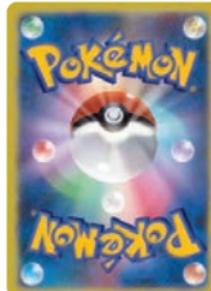
このカードのめずらしさを表すマークです。拡張パックのカードに入っています。

**⑫ コレクションナンバー**

この商品のカードの総数と、何番目のカードかが書かれています。

**⑬ ポケモンデータ****⑭ ポケモンの説明文****⑮ イラストレーター名**

カードにはオモテとウラがあります。ウラ面はすべて同じです。



## 進化の段階

ポケモンのカードには、「たねポケモン」から進化する「1進化ポケモン」や「2進化ポケモン」のカードがあります。

進化の段階は、カードの左上にある「進化マーク」で確認してください。



たねポケモン→1進化ポケモン→2進化ポケモンの順に、カードを上に重ねて進化させます。

進化について ▶ P29



## ポケモンのタイプ

ポケモンは11のタイプに分かれ、  
それぞれに相性(弱点・抵抗力)が  
あります。



ポケモンの  
タイプ



草タイプ



炎タイプ



水タイプ



雷タイプ



超タイプ



闇タイプ



悪タイプ



鋼タイプ



フェアリータイプ



ドラゴンタイプ



無色タイプ



草  
ポケモン



炎  
ポケモン



水  
ポケモン



雷  
ポケモン



超  
ポケモン



闇  
ポケモン



悪  
ポケモン



鋼  
ポケモン



フェアリー  
ポケモン



ドラゴン  
ポケモン



無色  
ポケモン



# エネルギー

ポケモンがワザを使ったりベンチに「にげる」ために必要なカードで、場に出ているポケモンにつけて使います。9つのタイプがあります。

## 基本エネルギー



基本叶エネルギー



基本火エネルギー



基本水エネルギー



基本雷エネルギー



基本心エネルギー



基本闘エネルギー



基本草エネルギー



基本地エネルギー



基本妖エネルギー

※ タイプと タイプの基本エネルギーはありません。

## 特殊エネルギー

特殊エネルギーは、ポケモンにエネルギーをあたえるだけでなく、特別な効果を持っています。いろいろな種類があります。



ダブル無色エネルギー



ユニットエネルギー



ビーストエネルギー△(プリズムスター)

# トレーナーズ

いろいろな効果でたたかいを助けてくれるカードです。

使いかたや効果のちがいによって、「グッズ」「サポート」「スタジアム」に分類されます。

トレーナーズの使いかた ▶ P28

## グッズ

自分の番に何枚でも使えるトレーナーズです。  
使ったら、カードに書かれていることをして、  
トラッシュします。

トラッシュについて ▶ P18、32



きすぐすり

## ポケモンのどうぐ(グッズ)

グッズの中で、特別な使いかたをするカードです。

- 使ったら、ポケモンにつけておきます。
- 一度つけたら、そのポケモンが「きぜつ」するまでつけたままにします。(番号が終わったり、「にげる」や進化をしても、はずしません。)
- 「ポケモンのどうぐ」は自分の番に何枚でも使えますが、1枚につけられるのは1枚までです。すでに「ポケモンのどうぐ」がついているポケモンにもう1枚つけたり、つけ替えたりすることはできません。



学習装置

## サポート

自分の番に1枚しか使えないトレーナーズです。使ったら、カードに書かれていることをして、トラッシュします。



クワイ博士

## スタジアム

対戦の場などに変化をもたらすトレーナーズです。おたがいのポケモンにさまざまな効果をあたえます。

- ・自分の番に1枚しか使えません。
- ・使ったら、そのまま場に出しておきます。
- ・どちらかのプレイヤーが別の名前のスタジアムを出したら、前に出ていたスタジアムは、持ち主のトラッシュに置きます。すでに出ていているスタジアムと同じ名前のスタジアムは、手札から出すことができません。



日輪の祭壇



# 特別なカード

## ポケモンGX

名前に「GX」とついている、特別なポケモンです。

ポケモンGXには「たね」「1進化」「2進化」があります。

「GXワザ」という、対戦中に1回しか使えないワザを持っています。

GXワザを使えるポケモンが複数いても、対戦中に使えるGXワザはどれか1つだけです。

また、「GXルール」を持っており、このポケモンが「きせつ」すると、相手はサイドを2枚とることができます。

### ① ポケモンの名前

「ソルガレオ」と「ソルガレオGX」は別の名前のカードとしてあつかいます。

### ② GXワザ

「対戦中に1回しか使えない」という特別なルールを持っています。

### ③ GXルール



## タッグ チーム TAG TEAM

2匹のポケモンがタッグを組んで1枚のポケモンになった、特別なポケモンGXです。

TAG TEAMはすべて「たねポケモン」です。

TAG TEAMのGXワザは、「ワザを使うのに必要なエネルギー」にさらにエネルギーを追加すると、あたえるダメージがアップしたり、新たな効果が追加されたりします。

「TAG TEAMルール」を持っており、このポケモンが「きぜつ」するど、相手はサイドを3枚とることができます。

### ① ポケモンの名前

「ピカチュウ&ゼクロムGX」は、「ピカチュウ」「ゼクロム」「ゼクロムGX」と別の名前のカードとしてつかいます。

### ② GXワザ

ワザを使うのに必要なエネルギーに「+」マークがついていて、エネルギーを追加するとワザのダメージや効果が追加されます。

「対戦中に1回しか使えない」というルールは通常のGXワザと同じです。

### ③ TAG TEAMルール



## プリズムスター

名前に◆のマークがついている、特別なカードです。

プリズムスターには「たねポケモン」「トレーナーズ」「特殊エネルギー」があります。

「◆(プリズムスター)のルール」を持っていて、同じ名前のプリズムスターのカードはデッキに1枚しか入れられません。また、「きぜつ」したり使い終わったら、トラッシュには行かずロストゾーンに置きます。

ロストゾーンについて▶P18

### ① カードの名前

「ボルケニオン」と「ボルケニオン◆」は別の名前のカードとしてあつかいします。

### ② ◆(プリズムスター)のルール



フラダリ◆



ビーストエネルギー◆

## なぞの化石

たねポケモンとして場に出すことができる、特別なトレーナーズです。「なぞの化石から進化」と書いてあるポケモンは、このカードに重ねて進化させます。(例:チゴラス)

「なぞの化石」は、対戦の準備で最初にバトル場やベンチに出すことはできません。



なぞの化石



チゴラス

## ウルトラビースト

「ウルトラビースト」のマークがついているポケモンです。

ワザの効果やカードの説明文で「ウルトラビースト」を～と指定されていたら、このマークを参照します。

ウルトラビーストの特別なルールはありません。



ウルトラビースト

# たいせんつか 対戦に使うもの

たいせんつかようい  
対戦に使うものを用意しましょう。

アイテムは、おたがいが了解すれば、ほかのもので代用してもかまいません。プレイマットは、なくても遊べます。

## 【デッキ】 ······ ひとり1個ずつ

60枚のカードを組み合わせた「デッキ」を、ひとり1個使います。



## 【ポケモンコイン】 ······ 1枚

コインを投げてオモテかウラかで判定するときに使います。光っているほうがオモテです。



## 【ダメカン】 ······ 30個くらい

ポケモンが受けているダメージの量を表します。ポケモンの上にのせて使います。



## 【どくマーカー・やけどマーカー】 ······ 1~2個ずつ

バトルポケモンが「どく」や「やけど」になったときのめじるしです。ポケモンの上にのせて使います。



## ■ GXマーカー ..... 1 ~ 2個

ジーエックス  
GXワザを使つたことを表すめじるします。  
GXワザを1回使つたら、自分のGXマー  
カをウラにします。



## ■ プレイマット ..... 1枚

対戦する場所です。カードを置く位置が  
書かれています。



対  
戦  
に  
使  
う  
も  
の



# ば しょ な まえ 場所の名前

## ① 山札

デッキをウラにして置いて「山札」にします。

## ② バトル場(バトルポケモン)

ポケモンがワザを使ってたたかう場所です。バトル場にいるポケモンは「バトルポケモン」とよびます。

## ③ ベンチ(ベンチポケモン)

バトルポケモンと交替するポケモンを置く場所です。5匹まで置けます。ベンチにいるポケモンは「ベンチポケモン」とよびます。

## ④ サイド

相手のポケモンを「きせつ」させたらとれるカードです。先に自分のサイドを6枚とったプレイヤーが勝ちです。

## ⑤ トランシュ

「きせつ」したポケモンや、使い終わったカードを置く場所です。ここにカードを置くことを「トランシュする」といいます。

## ⑥ 手札

対戦中は、このカードを使います。

## ▶ ロストゾーンについて

ロストゾーンはトランシュとは違う場所で、自分のサイドの左側になります。ワザの説明文などに「ロストゾーンに置く」などと書かれていたら、この場所にカードを置きます。

ロストゾーンに置かれたカードは、その対戦のなかでは場・山札・手札・トランシュにもどらず、使うことができなくなります。

ロストゾーンのカードの内容や枚数は、いつでも確認できます。

相手のロストゾーンのカードも確認できます。



## 「場」について

### 自分の場 | 自分のバトル場とベンチ

カードに「自分の場のポケモン」と書かれていたら、自分のバトルポケモンとベンチポケモンのことをさします。

### 相手の場 | 相手のバトル場とベンチ

カードに「相手の場のポケモン」と書かれていたら、相手のバトルポケモンとベンチポケモンのことをさします。

### 場 | おたがいのバトル場とベンチ

カードに「場のポケモン」と書かれていたら、おたがいの場のポケモンすべてをさします。

# たいせんじゅび 対戦の準備

プレイヤットにカードを置いて、対戦の準備をします。

## ① あいさつとあくしゅ

はじめに「よろしくおねがいします」とあいさつをして、あくしゅをしましょう。

## ② じゃんけんで先攻・後攻を決める

じゃんけんをして、勝ったプレイヤーが先攻か後攻かを選びます。

## ③ 山札を置く

おたがい自分のデッキをよく切って、「山札」の場所にウラにして置きます。



## ④ 手札を7枚引く

山札を、上から7枚引いて手に持ちます。これを「手札」といい、対戦中は手札のカードを使います。

手札は相手にオモテが見えないように持ちます。



## ⑤ バトルポケモンを出す

手札から「たねポケモン」を1枚選んで、「バトル場」にウラにして出してください。これが、最初にたたかうポケモンになります。

バトル場にいるポケモンは「バトルポケモン」とよびます。



### 自分の手札に「たねポケモン」がいなかつたら

手札に「たねポケモン」が1枚もなかつたら、手札を引きなおします。相手に手札を見せて、ないことを確認してもらってから、手札をすべて山札にもどして③からやりなおします。

### 相手の手札に「たねポケモン」がいなかつたら

- 相手の手札を確認し、⑦まで準備をします。相手も⑦まで準備し終えたあと、山札を1枚引いて手札に加えることができます(引かなくともかまいません)。

- 相手が何度も手札を引きなおした場合は、その回数ぶんまで山札をまとめて引くことができます。

- このときに引いたのが「たねポケモン」だったら、ベンチに出すことができます(出さなくてもかまいません)。

### おたがいの手札に「たねポケモン」がいなかつたら

- おたがい「たねポケモン」がいない場合は、おたがい相手に手札を見せて、③からやりなおします。この場合、追加で山札は引きません。

- どちらかが多くやりなおした場合は、その回数ぶんまで、相手は山札を引くことができます。

## ⑥ ベンチポケモンを出す

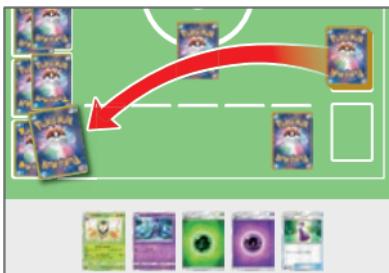
バトルポケモンを出したあと、手札にまだ「たねポケモン」があれば、ウラにして、5枚までベンチに出せます。  
1枚も出さなくともかまいません。



## ⑦ サイドを置く

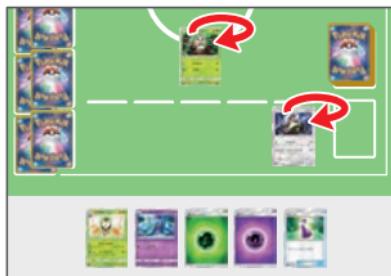
山札を上から6枚とて、ウラのまま「サイド」の場所に置きます。  
※サイドは対戦の勝敗に関係します。

ポケモンの「きせつ」と  
勝敗について ▶ P38



## ⑧ ポケモンをオモテにして対戦スタート

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  
たら、対戦スタートです。



### 山札・サイドについて

- 山札とサイドをセットしたあとは、特に指示されないかぎり内容を見てはいけません。順番を並べ替えたり、切ったりすることもできません。

### 手札について

- 特に指示されないかぎり、相手の手札の内容を見ることはできませんが、いつでも枚数を確認することはできます。
- 対戦中、手札の枚数は変わりますが、枚数に制限はありません。  
特に指示されないかぎり、手札をトラッシュすることはできません。

### 山札の切りかた

山札は、おたがい順番がわからなくなるように、よく切りましょう。  
次の切りかたがおすすめです。

- カードを1枚ずつとって、10枚並べます。
- 並べたカードの上に、順番に1枚ずつ重ねて置いていきます。
- カードのたばを、てきとうな順番で重ねます。



# たいせん 対戦のしかた

対戦のしかた

たいせん 対戦スタート

せんこう 先攻  
プレイヤーの番

さいしょ 最初にすること

やまふだ 山札を1枚  
ひいて  
てふだ 手札に入れる

※このとき山札が  
なくて引けないと、その時点で負けになります。

じゆう 自由にできること

てふだ 手札から  
ベンチに  
たねポケモン  
だを出す

トレーナーズ  
つか  
を使う

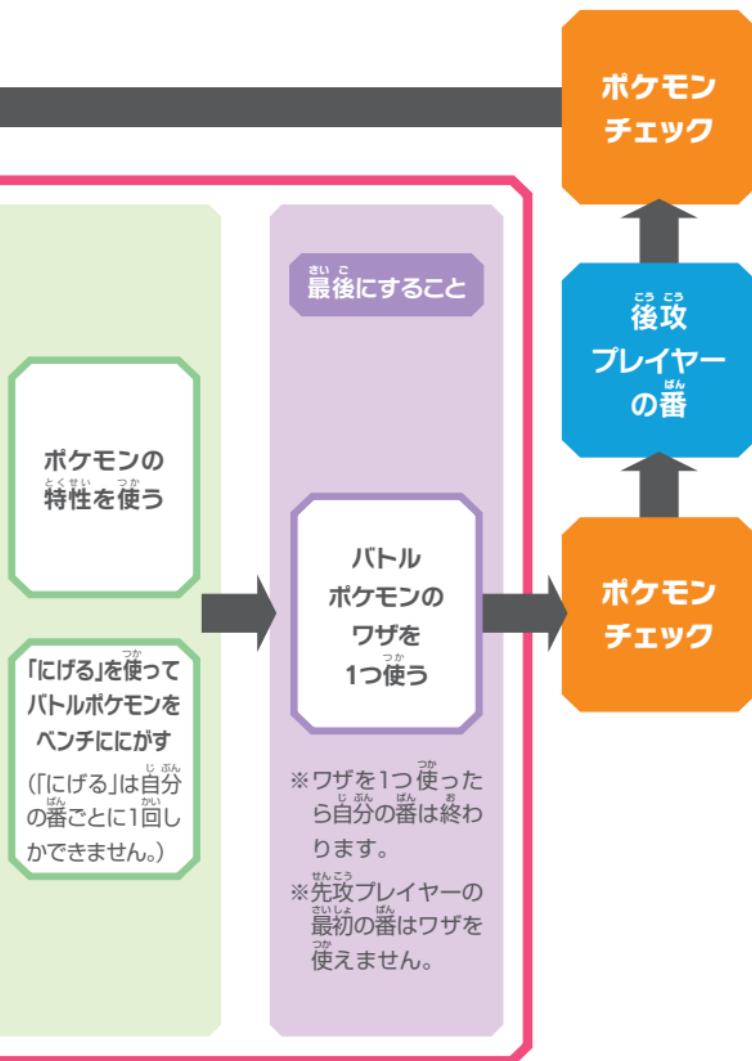
ポケモンに  
エネルギーを  
まい  
1枚つける  
(自分の番ごとに  
まい  
1枚しかつけられ  
ません。)

ポケモンを  
じんか  
進化させる

じゅんばん なに  
順番や何をするかは自由です。

対戦は先攻プレイヤーの番からスタートして、勝敗が決まるまで自分の番と相手の番をくりかえします。

対戦の勝敗について ▶ P39



## 対戦の目的

ワザで相手のポケモンを「きぜつ」させて、自分のサイドより先に全部とれれば勝ちです。

対戦のしかた

### 勝つための流れ

ポケモンのワザでダメージをあたえて、相手のポケモンのHPをゼロにする

HPがゼロになったポケモンは「きぜつ」する

相手を1匹「きぜつ」させたらサイドを1枚とる

先に自分の「サイド」を全部とったら勝ち

手札のカードを使って、エネルギーをつけたり進化させたりして、相手をたおせる強いポケモンを育てましょう。

## 自分の番にすること

### 最初にかならずすること

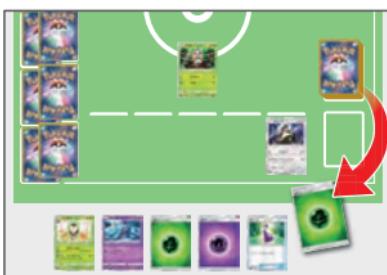
#### 山札を1枚引く

自分の番がくるたびに、山札のいちばん上からウラのまま1枚引いて、手札に加えます。

これは、かならずしなければいけません。番のはじめに

山札が1枚もないプレイヤーは、その時点で負けになります。

(前の番に最後の山札を引いてなくなった時点では、まだ負けではありません。)



## じゆうにできること

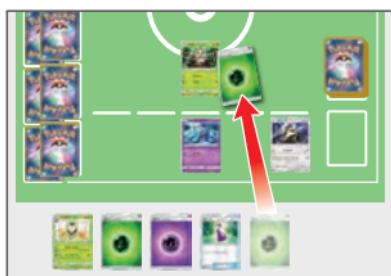
### ▶ ベンチポケモンを出す

手札に「たねポケモン」があれば、ベンチに出せます。ベンチポケモンは5匹までです。ベンチに空きがあれば、自分の番ならいつでも、何匹でも出すことができます。



### ▶ ポケモンにエネルギーを1枚つける

ポケモンがワザを使うには、エネルギーが必要です。手札にエネルギーがあれば、1回の番ごとに1枚だけ、ポケモンにつけられます。エネルギーのタイプや、バトルポケモンかベンチポケモンのどちらにつけるかは自由です。



ワザに必要なエネルギー ▶ P33

## ▶ トレーナーズを使う

手札にトレーナーズがあれば、使うことができます。使うときは手札から出して、使うことを相手プレイヤーに伝えます。その後、カードに書いてあることをします。使い終わったトレーナーズはトランプします。



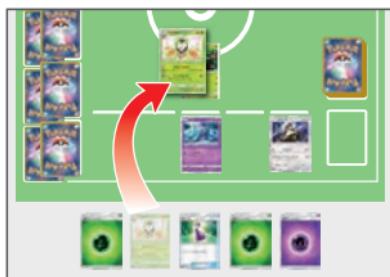
## 使える枚数について

- ・「グッズ」は、1回の番に何枚でも使えます。
- ・「サポート」は、1回の番に1枚までです。
- ・「スタジアム」は、1回の番に1枚までです。場に出ているスタジアムと同じ名前のスタジアムを出すことはできません。



## ▶ ポケモンを進化させる

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、重ねて置いてください。



このフクスローは、モクローに重ねて進化させます。

### 進化の決まり

- 場に出たばかりのポケモンや、進化したばかりのポケモンは、その番には進化できません。次の番から進化できるようになります。
- おたがい、自分のいちばん最初の番は、進化させられません。
- バトル場でもベンチでも進化できます。
- 1回の番に何匹でも進化させられます。

### 進化したポケモンは…

- 進化前の能力は引きつづきません。進化前に持っていたワザや特性なども、使えなくなります。
- 進化しても、のっていたダメカンや、ついていたエネルギーなどはそのままにします。
- 進化すると、特殊状態(▶P41)から回復します。ほかに受けっていた効果があれば、それもなくなります(「次の番、にげられない」など)。

## ▶ ポケモンの特性を使う

ポケモンの中には、ワザとは別の「特性」を持っているものがあります。特性を持っているポケモンが場にいれば、その効果を使うことができます。使うことを相手プレイヤーに伝えて、説明文に書いてあることをしてください。

場に出ているだけで自動的に効果がはたらく特性もあります。

ワザとちがって、特性は使っても番号は終わりません。



アプリボンの「いやしのかふん」は、自分の番ごとに1回使える特性です。

## ▶ バトルポケモンの「にげる」を使う

バトルポケモンは、「にげる」を使ってベンチポケモンと交替することができます。

「にげる」を使うには、カードの「にげる」に書かれている<sup>かず</sup>マークの数ぶんのエネルギーを、バトルポケモンからトラッシュします。

バトルポケモンをベンチににぎしたら、すぐにベンチポケモンのなかから1匹選んでバトル場に出します。

「にげる」ができるのは、自分の番に1回までです。



このポケモンが「にげる」に必要なエネルギーの数です。<sup>ひつよろ</sup>マークがないポケモンは、エネルギーをトラッシュしないで「にげる」ができます。

### 「にげる」について

- ・トラッシュするエネルギーは、どのタイプでもかまいません。
- ・バトルポケモンから<sup>ひつよろ</sup>必要な数<sup>かず</sup>のエネルギーをトラッシュできないときや、ベンチポケモンが1匹もいないときは、「にげる」が使えません。
- ・ベンチにもどって、のっていたダメカンや、<sup>のこ</sup>残ったエネルギーなどはそのままにします。
- ・ベンチにもどると、特殊状態(▶P41)から回復します。ほかに受け<sup>かいた</sup>効果があれば、それもなくなります(「次の番、ワザのダメージ<sup>う</sup>が大きくなる」など)。

## さいご最後にすること

### ▶ バトルポケモンのワザを1つ使う

できることが終わったら、バトルポケモンのワザを使って、相手のバトルポケモンを攻げさせします。

※先攻プレイヤーの最初の番は、ワザを使うことができません。



- ワザを使えるのは、バトルポケモンだけです。
- 使うのに必要なエネルギーがポケモンについていないと、そのワザは使えません。
- ワザを使ったあとも、エネルギーはそのままつけておきます。
- 使えるワザがないときや、ワザを使いたくないときは、「終わります」と相手プレイヤーに伝えて、自分の番を終わりにします。

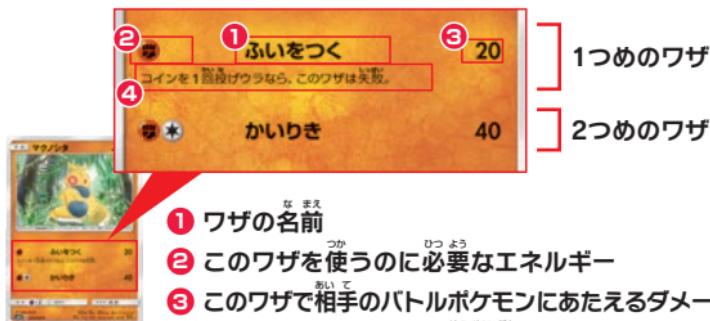
ワザを1つ使ったら、自分の番は終わります

### トラッシュについて

「きぜつ」したポケモンや、使い終わったカードは、トラッシュに置きます。トラッシュのカードは、かならずオモテを上にして置きます。おたがいのプレイヤーは、対戦中いつでも自分や相手のトラッシュの内容や枚数を確認することができます。

# つか ワザの使いかた

## ひつ よう ワザに必要なエネルギー



### 1 ワザの名前

### 2 このワザを使うのに必要なエネルギー

### 3 このワザで相手のバトルポケモンにあたえるダメージ

### 4 このワザですることの説明文

「ふいをつく」を使うには②エネルギーが1個必要です。

「かいりき」を使うには、②エネルギーが1個と、どのタイプでもいいのでエネルギーがもう1個必要です。

★は、どのタイプでもいいというマークです。



「ふいをつく」が使える。



「ふいをつく」か「かいりき」のどちらでも使える。



必要なエネルギーが書かれていなければ、エネルギーがついていてなくても使えます。

## ワザを使ったら

ワザを使ったら、相手のバトルポケモンに数字ぶんのダメージをあたえます。  
説明文が書いてあれば、その内容にし  
たがってください。

※ワザを使っても、エネルギーは  
そのままつけておきます。



## コインの投げかた

ワザの説明文に「コインを投げ～」と書かれているときや、ポケモンが特殊状態(▶P41)の「こんらん」のときなどは、コインを投げて、オモテかウ  
ラかで判定します。

光っているほうがオモテです。

※おたがいのプレイヤーの見えないところにコインが落ちたときは、やりなお  
してください。



親指を中に入れて、軽く手をにぎります。  
その上にPokémonコインをのせましょう。



空中でコインが3回転くらいする  
ように、親指ではじきます。

## 弱点と抵抗力

ワザを受けるバトルポケモンが弱点や抵抗力を持っていると、ワザのダメージが変わります。



たとえばこのアブリーは、 タイプの弱点  
と、 タイプの抵抗力を持っています。

※マークが書いていない場合は、弱点または  
抵抗力がありません。



アブリーがポケモンから  
受けるダメージは2倍になります。



アブリーがポケモンから  
受けるダメージは「-20」さ  
れます。



弱点・抵抗力でダメージが変わるのは、バトルポケモンだけです。  
ベンチポケモンが受けるダメージは、変わりません。

# ダメージ計算のしかた

ワザであたえるダメージは、弱点・抵抗力や特性などで変わることがあります。ダメージは下の表のとおりに計算してください。

1

## ワザのダメージの計算

ワザの右側にある数字と説明文を読んで、ワザのダメージがいくつになるかを計算します。

※ここまで計算でダメージが0かマイナスになった場合は、ここでダメージの計算が終わります。この場合、ワザのダメージはあたえられることになります。

2

## [ワザを使うポケモン]ダメージを変更する効果の計算

ワザを使うポケモンにダメージを変更する効果がかかるていれば、それを計算します。

例: ククイ博士

自分の山札を2枚引く。この番、自分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。

3

## 弱点の計算

ダメージを受けるポケモンが弱点を持つていたら、ダメージは2倍になります。

※ベンチポケモンがダメージを受ける場合は、弱点の計算はしません。

4

## 抵抗力の計算

ダメージを受けるポケモンが抵抗力をもつていたら、ダメージは「20」少なくなります。

※ベンチポケモンがダメージを受ける場合は、抵抗力の計算はしません。

5

[ダメージを受けるポケモン]  
ダメージを変更する  
効果の計算

ダメージを受けるポケモンにダメージを変更する効果がかかっていれば、それを計算します。

例: シロデスナ 特性「すなのぼうへき」

特性 すなのぼうへき

このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

さい しゅう てき  
最終的なダメージ

# ポケモンの「きぜつ」と対戦の勝敗

相手のポケモンを「きぜつ」させたプレイヤーは、1匹につき1枚、自分のサイドをとります。先に自分のサイドを全部とったプレイヤーの勝ちになります。

## ポケモンの「きぜつ」

自分のHPぶんまでダメージを受けたポケモンは「きぜつ」します。

### 「きぜつ」させたプレイヤー

サイドをウラのまま1枚とて、手札に加える。

### 「きぜつ」したプレイヤー

「きぜつ」したポケモンを、ついているカードごとトラッシュして、ベンチポケモンをバトル場に出す。



このトゲデマルは、受けたダメージが70以上になると「きぜつ」します。

- サイドをとる枚数は、「きぜつ」させたポケモン1匹につき1枚です。何匹か同時に「きぜつ」させた場合は、そのぶんサイドをとってください。
- ワザによっては、ベンチポケモンがダメージを受けて「きぜつ」することがあります。

## 対戦の勝敗

以下のうち、どれか1つでも条件を満たすと勝敗が決まります。

先に自分のサイドを全部とったプレイヤーが勝ちです。

自分の場にポケモンが1匹もいなくなつたプレイヤーは、サイドに関係なく負けになります。

山札がなくなつて、自分の番の最初に山札が引けないプレイヤーは、サイドに関係なく負けになります(前の自分の番に、山札がなくなった時点では、まだ負けではありません)。

対戦が終わったら、相手プレイヤーとあくしゅをして  
「ありがとうございました」とあいさつしましょう。



# ポケモンチェックと特殊状態

とく しゅ じょう たい

## ① ポケモンチェックとは

ポケモンチェックとは、番が終わるたびに、おたがいのポケモンの状態を確認することです。



### ポケモンチェックであること

#### 特殊状態のポケモンをチェックする

いくつかの特殊状態が重なっているときは、次の順番でチェックします。

- ① 「どく」のポケモンに「10」のダメカンを1個のせる
- ② 「やけど」のポケモンに「10」のダメカンを2個のせる。その後コインを投げて、オモテならそのポケモンは「やけど」から回復
- ③ 「ねむり」のチェックをする。コインを投げてオモテなら「ねむり」から回復。ウラなら「ねむり」はつづく
- ④ 「マヒ」で自分の番を1回すごしたポケモンは、「マヒ」から回復

#### ポケモンチェックではたらく特性やトレーナーズがあれば、その効果を受ける

※特殊状態・特性・トレーナーズのチェックは、すきな順番でできます。

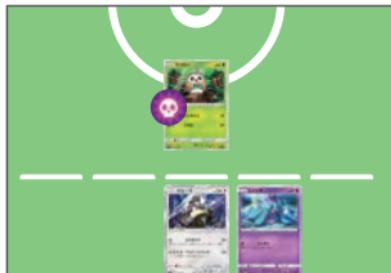
※ポケモンチェックを終えた時点で残りHPがなくなったポケモンは、「きぜつ」します。

つぎ  
次のプレイヤーの番になります。



## 特殊状態とは

特殊状態とは、バトルポケモンが、ワザなどの効果で「どく」「やけど」「ねむり」「マヒ」「こんらん」の状態になることです。



### 特殊状態を回復するには

#### ベンチにもどる

特殊状態になるのはバトルポケモンだけです。「にげる」などでベンチにもどれば回復します。

#### 進化する

進化をすれば、特殊状態は回復します。

#### カードの効果を使う

ポケモンのワザや特性、トレーナーズのなかには、特殊状態を回復させる効果を持つものもあります。

それぞれの特殊状態について、次のページからくわしく説明します。

• どく ▶ P42

• やけど ▶ P43

• ねむり ▶ P44

• マヒ ▶ P45

• こんらん ▶ P46

## 「どく」について

- 「どく」のポケモンは、ポケモンチェックのたびに、ダメカンを10ダメージぶんのせます。
- 「どく」になっても、ワザや「にげる」は使えます。
- 「どく」は、ほかの特殊状態と重なります。



「どく」のポケモンには、めじるしとして「どくマーク」をのせます。



## 「やけど」について

・「やけど」のポケモンは、ポケモンチェックのたびに、ダメカンを20ダメージぶんのせます。その後、「やけど」のポケモンの持ち主はコインを投げ、オモテなら「やけど」から回復します。

ウラなら「やけど」はつづきます。

・「やけど」になっても、ワザや「にげる」は使えます。

・「やけど」は、ほかの特殊状態と重なります。



「やけど」のポケモンには、めじるしとして「やけどマーク」をのせます。

相手の番

「やけど」にされた

ポケモンチェック

20ダメージ  
コインオモテ → 回復  
コインウラ → 「やけど」はつづく

自分の番

回復しないと「やけど」はつづく

ポケモンチェック

20ダメージ  
コインオモテ → 回復  
コインウラ → 「やけど」はつづく

## 「ねむり」について

- 「ねむり」のポケモンは、自分の  
番ばん、ワザと「にげる」が使つかえな  
くなります。
  - 「ねむり」のポケモンの持ち主  
は、ポケモンチェックのたびに  
コインを投なげます。オモテなら  
「ねむり」は回復かいふくしますが、ウラ  
なら「ねむり」はつづきます。
  - 「ねむり」は「どく」「やけど」と  
重かさなります。「マヒ」「こんら  
ん」は、新たに受けたほうの特  
殊状態じゆじょうたいになります。



「ねむり」のポケモンは、めじるしとしてカードを横向きに置きます。



## 「マヒ」について

- 「マヒ」になったポケモンは、そのあの自分の番、ワザと「にげる」が使えなくなります。
- 「マヒ」として自分の番を1回すごしたポケモンは、そのあのとのポケモンチェックで回復します。
- 「マヒ」は「どく」「やけど」と重なります。「ねむり」「こんらん」は、新たに受けたほうの特殊状態になります。



「マヒ」のポケモンは、めじるしとしてカードを横向きに置きます。

相手の番

「マヒ」にされた

ポケモンチェック

自分の番

回復しないと「マヒ」はつづく

ポケモンチェック

「マヒ」は回復

## 「こんらん」について

- 使うワザを決めたら、持ち主はコインを投げます。オモテならそのワザを使えますが、ウラだとワザは失敗して、ワザを使ったポケモン自身にダメカンを30ダメージぶんのせます。
- 「こんらん」になっても、「にげる」は使えます。
- 「こんらん」は「どく」「やけど」と重なります。「ねむり」「マヒ」は、新たに受けたほうの特殊状態になります。



「こんらん」のポケモンは、めじるとしてカードをさかさ向きに置きます。

ワザを使うときコインを1回投げる

オモテ



ワザを使える



自分の番が終わる

ウラ



ワザは失敗して  
自分に30ダメージ



# よくあるカードの説明文

ワザや特性、トレーナーズの説明文によく出てくる言葉について、くわしく解説します。

※カードに書かれた効果や説明文が基本ルールとちがっている場合は、カードに書いてあることを優先します。

※カードの効果やルールで、「○○できる」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」ほうを優先します。

※同じ名前のカードで説明文がちがう場合、最新のカードに書いてあることを優先します。

よくあるカードの説明文

用語	説明
～なら、○ダメージ追加	説明文の内容にしたがえるなら、ワザのダメージに「○」のダメージを上乗せしてあたえます。 したがえない場合は上乗せのダメージはありません。 ダメージを上乗せできるワザは、ワザのダメージ数の横に「+」がついています。
～の数×○ダメージ	「～」の数に「○」をかけたぶんのダメージをあたえられます。 「～」の数によってあたえるダメージが変わるワザは、ワザのダメージ数の横に「×」がついています。
このポケモンにも○ダメージ	ワザを使ったポケモンにも「○」のダメージをあたえます。

用語	説明
～にのっているダメカンの数	指定されたポケモンがいま受けているダメージを、すべて数えます。
～についているエネルギーの数	指定されたポケモンについているエネルギーの個数を、すべて数えます。エネルギーのタイプが指定されているときは、そのタイプのエネルギーのみを数えます。 「ダブル無色エネルギー」などは、1枚につき2個として数えます。
～のHPを「10」回復する	指定されたポケモンにのっている「10」のダメカンを、1個とりのぞきます。 「20」回復する、という説明文なら、「10」のダメカンを2個とりのぞきます。
ダメカンを○個のせる	ダメカンは「10」のダメカンのことをさします。 「10」のダメカンを、指定された数だけポケモンにのせます。 ダメカンをのせる場合は、弱点・抵抗力の計算はしません。

用語	説明
ベンチポケモンと入れ替える	<p>バトル場に出したいベンチポケモンを1匹選び、バトル場に出します。もともとバトル場にいたポケモンはベンチにもどします。ベンチポケモンがない場合は、入れ替えはしません。</p>
～エネルギーを〇個、～につけ替える	<p>「～」で指定されたエネルギーを「〇」の個数ぶんはがし、指定された別のポケモンにつけます。エネルギーのタイプが指定されているときは、そのタイプのエネルギーだけをつけ替えます。</p>
～トラッシュする	<p>指定されたカードを指定された枚数ぶん選び、トラッシュに置きます。</p>
自分のポケモン1匹	<p>バトル場またはベンチで自分のポケモンのなかから、1匹選びます。選んだポケモンに、説明文に書いてあるダメージや効果をあたえます。</p>
相手のポケモン1匹	<p>バトル場またはベンチで相手のポケモンのなかから、1匹選びます。選んだポケモンに、説明文に書いてあるダメージや効果をあたえます。</p>

用語	説明
山札を〇枚引く やま ふだ まい ひく	指定された枚数ぶん、山札の上からカードを引いて手札に入れます。 指定された枚数より山札が少ない場合は、すべて引きます。
そして山札を切る やま ふだ き	この説明文の前に書かれている効果を行ったあと、山札を切ります。
山札にもどして切る やま ふだ もど き	この説明文の前に書かれている効果を行ったあと、指定されているカードを山札にもどして、山札を切ります。
～ベンチに出す ～ベンチに出す だ	指定されたポケモンを指定された枚数ぶん選び、ベンチに出します。すでにベンチポケモンが5匹いるなら、この効果でベンチポケモンを出すことはできません。 ベンチポケモンを出す▶P27 だ
～ワザが使えない ～ワザが使えない つか	この効果を受けたポケモンは、「～」で指定されている間はワザを使うことができません。

用語	説明
～にげられない	<p>この効果を受けたポケモンは、「～」で指定されている間は「にげる」ができません。</p> <p>ワザやトレーナーズの効果でベンチにもどることはできます。</p>
ワザは失敗	<p>ワザが失敗した場合は、ダメージや効果はあたえられません。</p> <p>そのワザは使ったことになり、番が終わります。</p>
自分の山札にある ～を○枚まで、	<p>山札を見て、「～」で指定されたカードを選びます。「○枚」をこえなければ、選ぶ枚数は自由です。1枚も選ばずに効果を終了することもできます。</p>
自分のトラッシュにある ～を○枚	<p>「～」で指定されたカードを、自分のトラッシュから選びます。指定された「○」の枚数は、かならず選びます。指定された枚数のカードがない場合は、あるぶんをすべて選びます。</p>
コインを○回投げ	<p>指定された回数コインを投げます。コインを投げたあとは、説明文の内容にしたがいます。</p> <p>コインの投げかた▶P34</p>

用語	説明
次の自分の番～	「～」で指定された効果が、次の自分の番の間、はたらきつづけます。
次の相手の番～	「～」で指定された効果が、次の相手の番の間、はたらきつづけます。
のぞむなら～	「～」で指定されている効果を行うか、行わないかを、プレイヤーが選ぶことができる説明文です。
相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンに入れ替える	この効果を使ったプレイヤーが、バトル場に出したい相手のベンチポケモンを1匹選び、バトル場に出します。もともとバトル場にいたポケモンは、相手のベンチにもどします。
自分の番に1回使える	自分の番がくるたびに1回使えます。使うことを相手プレイヤーに伝えて、説明文の内容にしたがいます。特に書いていなければ、自分の番のなかで好きなときに使えます。ポケモンの特性を使う▶P30

用語	説明
<p>じ ほん ばん なか なんかい つか 自分の番に何回でも使える</p>	<p>じ ほん ばん なか なんかい つか 自分の番の中なら、何回でも使うこ とができます。使うことを相手ブ レイヤーに伝えて、説明文の内容に したがいます。1回使って、別のこ とをして、また使うということもで きます。</p> <p>とくせい つか ポケモンの特性を使う ▶ P30</p>
<p>たいせん じ ほん ジェックス 【対戦中、自分はGXワザを 1回しか使えない。】</p>	<p>たいせん じ ほん カシ つか 対戦中に1回しか使えないという、 GXワザのルールを表した説明文 です。</p> <p>ジェックス ポケモンGX ▶ P12</p>
<p>じゅくでん ていこうりょく けい 【ベンチは弱点・抵抗力を計 算しない。】</p>	<p>ベンチポケモンがダメージを受け る場合に、弱点と抵抗力の計算を しないことを表した説明文です。</p> <p>ダメージ計算のしかた ▶ P36</p>

# デッキのルール

デッキは60枚のカードを組み合わせて作ります。(30枚のカードで作った「30枚デッキ」もあります。)入れられるカードの枚数などのルールを守れば、自由にデッキを作ったり改造したりできます。

## 60枚デッキ

- デッキのカードは60枚ちょうど
- 同じ名前のカードはデッキに4枚まで
- 基本エネルギーカードは何枚でも入れられる
- 「たねポケモン」をかならず1枚以上入れる
- サイドは6枚置いて対戦する

## 30枚デッキ

- デッキのカードは30枚ちょうど
- 同じ名前のカードはデッキに2枚まで
- 基本エネルギーカードは何枚でも入れられる
- 「たねポケモン」をかならず1枚以上入れる
- サイドは3枚置いて対戦する



## 同じ名前のカードについて

ワザやイラストがちがっていても、カード名が同じなら「同じ名前のカード」としてあつかいます。同じポケモンでもカード名がちがうなら、ちがう名前のカードになります。

モクロー



モクロー



カイリュー



カイリュー GX



これらのモクローは、同じ名前のカードです。

「カイリュー」と「カイリュー GX」は、ちがう名前のカードです。

# ルールの変更点

「ポケモンカードゲーム サン&ムーン」から変更になったルールについて説明します。

## 「対戦の準備」の順番の変更

対戦の準備 ▶ P20

## 先攻・後攻の決めかた

「対戦の準備」のじゃんけんで先攻・後攻を決めるさい、勝ったプレイヤーが先攻か後攻かを選ぶようになりました。

対戦の準備 ▶ P20

## 特殊状態の「やけど」の変更

「やけど」のポケモンは、ポケモンチェックのとき、かならずダメカンを20ダメージぶんのせます。その後、持ち主がコインを投げ、オモテなら「やけど」から回復します。

「やけど」について ▶ P43

# イベントに行こう

遊びかたをおぼえたら、イベントに行ってみましょう。

いろいろな人と対戦できるだけでなく、遊びかたを教わるティーチングやデッキ診断、イラスト展示、イラストレーターサイン会など、ポケモンカードゲームをまるごと楽しむことができます。※開催内容は各イベントで異なります。

## こうしき 公式イベント



全国で開催される、公式の大型イベントです。日本一のプレイヤーを決めたり、ポケモンワールドチャンピオンシップスへの出場権を得られる大会などが開かれます。

## こうにんじしゅ 公認自主イベント



ポケモンカードゲームのルールを熟知した「オーガナイザー」による自主イベントです。対戦だけでなく、デッキ作り指南やティーチングなど、独自のイベントが開催されています。

## ポケモンカードジム



ポケモンカードゲームを取り扱うお店で開催されるイベントです。対戦の腕をみがくのにぴったりです。近くのお店を「トレーナーズウェブサイト」で探してみましょう。

## ポケモンカードゲーム トレーナーズウェブサイト

イベントについてくわしくは「トレーナーズウェブサイト」のイベントページをご覧ください。



<http://www.pokemon-card.com/event/>

## ○イベントに参加するときのご注意

イベントごとに「レギュレーション」が設定されていることがあります。使用できないカードがデッキに入っていないか、事前に確認しましょう。(XYシリーズが使えない大会もあります。)

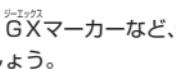
▶レギュレーションについてくわしくは「トレーナーズウェブサイト」

の「ルール」>「レギュレーション」ページをご覧ください。

<http://www.pokemon-card.com/rules/regulation/>



イベントにはダメカンやコイン、GXマーカーなど、必要なアイテムを持っていきましょう。



## 開発スタッフ

開 発	株式会社クリーチャーズ
制 作	株式会社ポケモン
ゲームディレクター	ながしま あつし
アートディレクター	こが けんいち
ゲームデザイン	つじかわ りょう こばやし こうへい たかの ひろし おだ こうが にしだ だいさく
アートデザイン	ながや さとる ふじしろ いくみ いで ひでふみ おかはし ひとし よしだ きょうこ すわべ なつみ
プランニング	いまくに ともあき つかもと けいた まえの けい
エディター	しんかい ちあき よしだ こうじ
デバッグ	いのうえ さとる ささき しゅんすけ いしげ しょうた まづざわ たかし えびさわ ゆうすけ しんま みきや ふじわら あや ふるさわ ゆうき やまだ あきお
プロダクションマネージメント	ほり ゆきこ おかもと こうた もり けいた おおつか ゆき
スペシャルサンクス	株式会社ゲームフリーク たじり さとし すぎもり けん ますだ じゅんいち おおもり しげる
	ミルキィ・イソペ
プロデューサー	きたの ゆうじ
エグゼクティブプロデューサー	たなか ひろかず
エグゼクティブプロデューサー	いしはら つねかず



Pokémon Card Gameの遊びかたやルール、商品についてのお問い合わせ先

Pokémon Card Game Support Desk

0120-330-362 受付時間／11時～18時  
(火・水および年末年始を除く)

商品やイベント、遊びかた、強くなるコツなど、  
Pokémon Card Gameに関する情報のすべてがここに！

Pokémon Card Game公式ホームページ「トレーナーズウェブサイト」

[www.pokemon-card.com](http://www.pokemon-card.com)

ポケモンカード

検索

ふたりで遊んでいるとき、おたがいにわからないことがあつたら、  
かならずこの遊びかた説明書で確認しましょう。