

ポケモン カードゲーム™ サン&ムーン

あそ せつ めい しよ
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「きぜつ」と対戦 ^{たい せん} の勝敗 ^{しょう はい} . . .	38
---	--	----

■	ポケモンチェックと特殊 ^{とく しゅ じょう たい} 状態	40
	ポケモンチェックとは	40
	特殊 ^{とく しゅ じょう たい} 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 ^{せつ めい ぶん} 文	47
---	--	----

■	デッキのルール	54
---	-------------------	----

■	ルールの ^{へん こう てん} 変更点	55
---	--	----

	イベントに行 ^い 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「デツキ」と戦略！

対戦は、好きなカードを組み合わせた「デツキ」を、ひとり1個使います。どんなデツ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、デツ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ついています。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うです。



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倍にふえます。

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 エク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。



オモテ



ウラ

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、カードを上を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

 闘タイプ

 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

カードの種類と見かた

 ポケモン



 ポケモン



 ポケモン



 ポケモン



 ポケモン



 ポケモン



 ポケモン



 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



基本草エネルギー



基本火エネルギー



基本水エネルギー



基本電エネルギー



基本超エネルギー



基本闘エネルギー



基本氷エネルギー



基本毒エネルギー



基本暗エネルギー

※ドラゴンタイプとゴースト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)

グッズのなかで、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。(番が終わったり、「にげる」や進化をしても、はずみません。)
- 「ポケモンのどうぐ」は自分の番に何枚でも使えますが、1匹につけられるのは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。



がくしゅうそうち
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

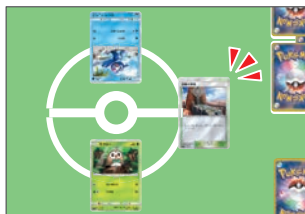
スタジアム

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。すでに出ていた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。



にちりん さいだん
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「きぜつ」となると、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



タグ チーム TAG TEAM

2匹のポケモンがタグを組んで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」すると、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あつかいます。

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^{なまえ}に \diamond のマークがついている、特別^{とくべつ}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。

「 \diamond (プリズムスター)のルール^も」を持っていて、同じ名前^{なまえ}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^{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^おきます。

ロストゾーンについて▶P18

① カードの名前^{なまえ}

「ボルケニオン」と「ボルケニオン \diamond 」は別^{べつ}の名前^{なまえ}のカードとしてあつかいます。

② \diamond (プリズムスター)のルール



フラダリ \diamond



ビーストエネルギー \diamond

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。



対戦に使うもの

対戦に使うものを用意しましょう。

アイテムは、おたがい了解すれば、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。



ジーエックス

GXマーカー 1 ~ 2個

ジーエックス
GXワザを使^{つか}ったことを表^{あらわ}すめじるしです。

ジーエックス
GXワザを1回使^{かい}ったら、自^じ分^{ぶん}のジーエックス
マーカーをウラにします。



プレイマット 1枚

対戦^{たいせん}する場所^{ばしょ}です。カードを置^おく位置^{いち}が
書^かかれています。



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「きぜつ」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 トラッシュ

「きぜつ」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「トラッシュする」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ッ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・トラッシュにもどらず、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 じゅん び 対戦の準備

プレイマ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 やま ふだ お 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 て ふだ まい ひ 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。

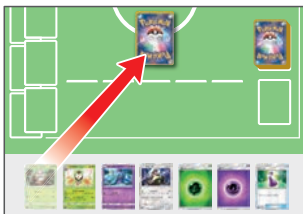
手札は相手にオモテが見えないように持ちます。



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」がいなかったら

- 手札に「たねポケモン」が1枚もなかったら、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」がいなかったら

- 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(引かなくてもかまいません)。
- 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」がいなかったら

- おたがい「たねポケモン」がない場合は、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

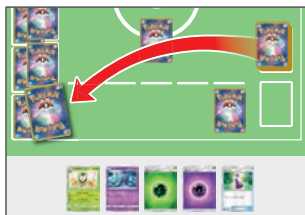
バトルポケモンを出したあと、手札にまだ「たねポケモン」があれば、ウラにして、5枚までベンチに出せます。
1枚も出さなくてもかまいません。



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。

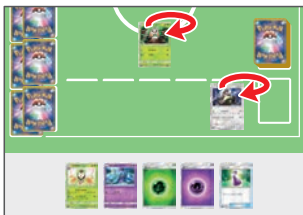
※サイドは対戦の勝敗に関係します。



ポケモンの「きぜつ」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。

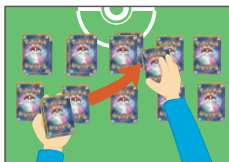
手札について

- 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。
- カードのタブを、てきとうな順番でとって重ねます。



たい せん 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

さいしよ
最初にすること

やまらだ まい
山札を1枚
引いて
てふだ い
手札に入れる

※このときやまらだ
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
を出す

トレーナーズ
つか
を使う

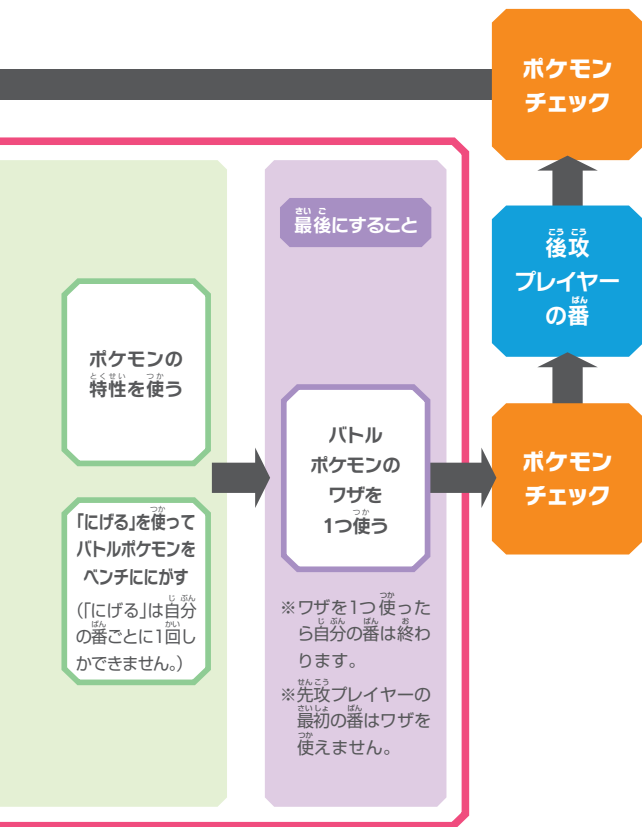
ポケモンに
エネルギーを
1枚つける
(自分の番ごとに
1枚しかつけれ
ません。)

ポケモンを
しん か
進化させる

じやんばん 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、自分のサイドを相手より先に全部とれば勝ちです。

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

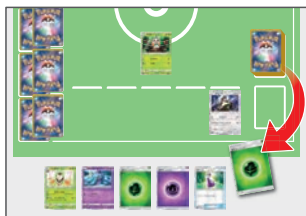
山札を1枚引く

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。

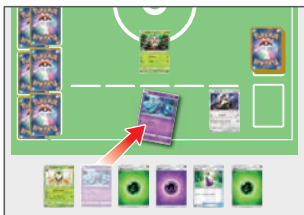
(前の番に最後の山札を引いてなくなった時点では、まだ負けではありません。)



自由にできること

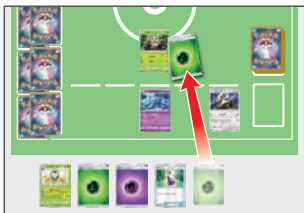
▶ ベンチポケモンを出す

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

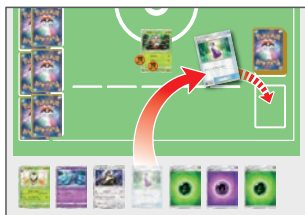
ポケモンがワザを使うには、エネルギーが必要です。手札にエネルギーがあれば、1回の番ごとに1枚だけ、ポケモンにつけられます。エネルギーのタイプや、バトルポケモンかベンチポケモンのどちらにつけるかは自由です。



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ッシュします。



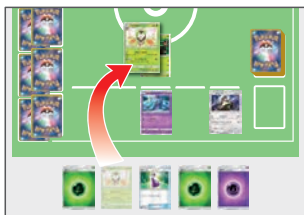
使える枚数について

- 「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ぎません。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

ポケモンのなかには、ワザとは別の「特性」を持っているものがいます。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、特性は使っても番は終わりません。

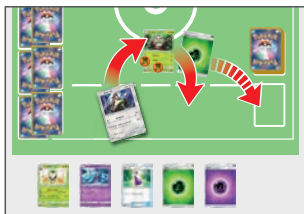


アブリボンの「いやしのかふん」は、自分の番ごとに1回使える特性です。

▶ 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★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がしたら、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」のに必要なエネルギーの数です。★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必要な数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匹もないときは、「にげる」が使えません。
- ベンチにもどっても、のっていたダメカンや、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。ほかに受けていた効果があれば、それともなくなります(「次の番、ワザのダメージが大きくなる」など)。

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撃します。

※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。

ワザの使いかた

ワザに必要なエネルギー

1 つめのワザ

2 つめのワザ

① **ワザの名前**

② このワザを使うのに必要なエネルギー

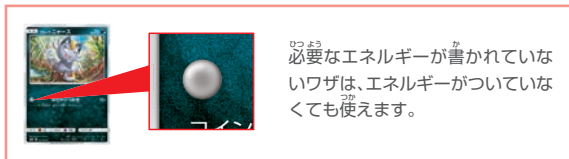
③ このワザで相手のバトルポケモンにあたえるダメージ

④ このワザですることの説明文

「ふいをつく」を使うには、 エネルギーが1個必要です。

「かいりき」を使うには、 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。



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、オモテカ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。
その上にポケモン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。

※ここまでの計算でダメージが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ないことになります。

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っていれば、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

ダメージを受けるポケモンの弱点の計算

ダメージを受けるポケモンが弱点を持っていたら、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持っていたら、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」



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枚とって、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匹もいなくなったプレイヤーは、サイドに関係なく負けになります。

山札がなくなって、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

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すること

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

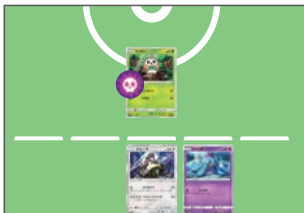
ポケモンチェックではたらく特性やトレーナーズがあれば、その効果を受ける

- ※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。

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^{ダメージ}を10ダメージぶん^{ダメージ}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^{どく、しびれ、まひ、あやふし}と重なり^{かさ}ます。



「どく」のポケモンには、めじるしとして「どくマーカー」をのせます。



「やけど」について

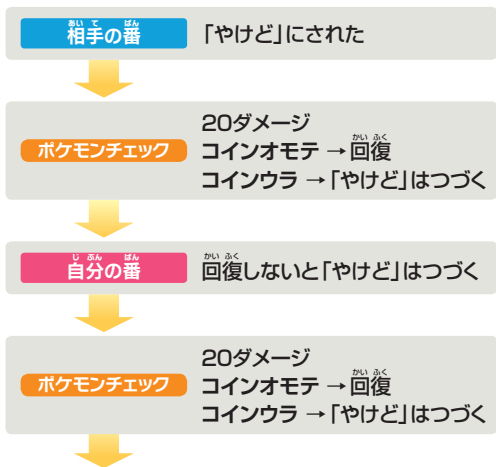
- 「やけど」のポケモンは、ポケモンチェックのたびに、ダメカンを20ダメージぶんのせます。その後、「やけど」のポケモンの持ち主はコインを投げ、オモテなら「やけど」から回復します。

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。

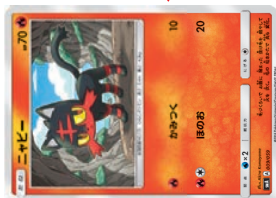


「やけど」のポケモンには、めじるしとして「やけどマーカー」をのせます。



「ねむり」について

- 「ねむり」のポケモンは、自分の番、ワザと「にげる」が使えなくなります。
- 「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げます。オモテなら「ねむり」は回復しますが、ウラなら「ねむり」はつづきます。
- 「ねむり」は「どく」「やけど」と重なります。「マヒ」「こんらん」は、新たに受けたほうの特殊状態になります。



「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、そのあとの自分の番、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

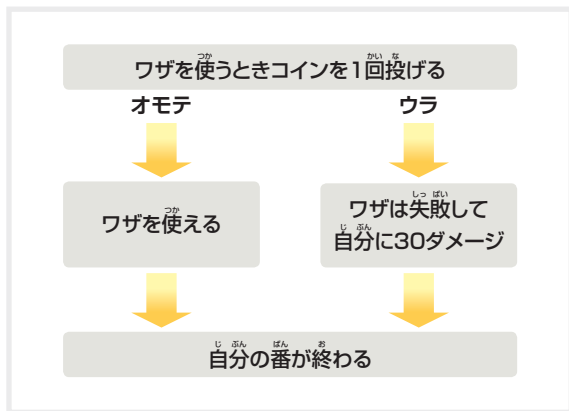
「マヒ」は回復

「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ージを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、めじるしとしてカードをさかさ向きに置きます。





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。

用語	説明
<p>～なら、○ダメージ追加</p> 	<p>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。 したげ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。</p>
<p>～の数×○ダメージ</p> 	<p>「～」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。</p>
<p>このポケモンにも○ダメージ</p>	<p>ワザを使ったポケモンにも「○」のダメージをあたえます。</p>

ようご 用語	せつめい 説明
<p>～にのっているダメカンの数^{かず}</p>	<p>指定^{しでい}されたポケモンがいま受^うけているダメージを、すべて数^{かず}えます。</p>
<p>～についている エネルギーの数^{かず}</p>	<p>指定^{しでい}されたポケモンについているエネルギーの個数^{こすう}を、すべて数^{かず}えます。 エネルギーのタイプが指定^{しでい}されているときは、そのタイプのエネルギーのみを数^{かず}えます。 「ダブル無色エネルギー」などは、1枚^{まい}につき2個^ことして数^{かず}えます。</p>
<p>～のHPを「10」回復^{かいふく}する</p>	<p>指定^{しでい}されたポケモンにのっている「10」のダメカン^こを、1個^ことりのぞきます。 「20」回復^{かいふく}する、という説明文^{せつめいぶん}なら、「10」のダメカン^こを2個^ことりのぞきます。</p>
<p>ダメカン^こを○個^このせる</p>	<p>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^こを、指定^{しでい}された数^{かず}だけポケモンにのせます。 ダメカン^こをのせる場合^{ばあい}は、弱点^{じやくてん}・抵抗^{てい}力の計算^{けいさん}はしません。</p>

ようご 用語	せつめい 説明
ベンチポケモンと入れ替える	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。ベンチポケモンがいない場合は、入れ替えはしません。
～エネルギーを 〇個、～につけ替える	「～」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。
～トラッシュする	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。
自分のポケモン1匹	バトル場またはベンチに出ている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。
相手のポケモン1匹	バトル場またはベンチに出ている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。

ようご 用語	せつめい 説明
<p>やまふだ^ひを○枚^{まい}引く</p>	<p>指定^{して}された枚数^{まいすう}ぶん、山札^{やまふだ}の上^{うへ}からカードを引^ひいて手札^{てふだ}に入^いれます。 指定^{して}された枚数^{まいすう}より山札^{やまふだ}が少^{すく}ない場合は、すべ^ばて引^ひきます。</p>
<p>そして山札^{やまふだ}を切^きる</p>	<p>この説明文^{せつめいぶん}の前^{まえ}に書^かかれている効果^{こうか}を行^{おこな}ったあと、山札^{やまふだ}を切^きります。</p>
<p>山札^{やまふだ}にもどして切^きる</p>	<p>この説明文^{せつめいぶん}の前^{まえ}に書^かかれている効果^{こうか}を行^{おこな}ったあと、指定^{して}されているカードを山札^{やまふだ}にもどして、山札^{やまふだ}を切^きります。</p>
<p>～ベンチに出^だす</p>	<p>指定^{して}されたポケモンを指定^{して}された枚数^{まいすう}ぶん選^{えら}び、ベンチに出^だします。すでにベンチポケモンが5匹^{ひき}いるなら、この効果^{こうか}でベンチポケモンを出^だすことはできま^きせん。 ベンチポケモンを出^だす ▶ P27</p>
<p>～ワザが使^{つか}えない</p>	<p>この効果^{こうか}を受け^うけたポケモンは、「～」で指定^{して}されている間^{あいだ}はワザ^{つか}を使^{つか}うことができま^きせん。</p>

ようご 用語	せつめい 説明
<p>～にげられない</p>	<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。 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>
<p>ワザは失敗</p>	<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。 そのワザは使ったことになり、番が終わります。</p>
<p>自分の山札にある ～を○枚まで、</p>	<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でもできます。</p>
<p>自分のトラッシュにある ～を○枚</p>	<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>
<p>コインを○回投げ</p>	<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。 コインの投げかた▶P34</p>

ようご 用語	せつめい 説明
つぎ じ ばん ばん 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。
つぎ あい て ばん 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。
あいて 相手のベンチポケモンを1匹 えら 選び、バトルポケモンと入れ か 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。
じ ぶん ばん かいつか 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、自分の番の中ですきなときに使えます。 ポケモンの特性を使う ▶ P30

ようご 用語	せつめい 説明
<p>自分の番に何回でも使える</p>	<p>自分の番の中なら、何回でも使うことができます。使うことを相手プレイヤーに伝えて、説明文の内容にしたいです。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。 ポケモンの特性を使う ▶ P30</p>
<p>【対戦中、自分はGXワザを1回しか使えない。】</p>	<p>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。 ポケモンGX ▶ P12</p>
<p>【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。 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



カイリゅう



カイリゅう GX



これらのモクローは、同じ名前のカードです。

「カイリゅう」と「カイリゅう 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。

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。

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びったりです。近所のお店を「トレーナーズウェブサイト」で探してみましょ。

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	株式会社フリーチャーズ
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 まつざわ たかし えびざわ 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・インペ
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



ポケモンカードゲームの遊びかたやルール、商品についてのお問い合わせ先

ポケモンカードゲームサポートデスク



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、

ポケモンカードゲームに関する情報のすべてがここに！

ポケモンカードゲーム公式ホームページ「トレーナーズウェブサイト」

www.pokemon-card.com

ポケモンカード

検索

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