

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. 01



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	09
トレーナーズ	10
対戦をはじめる前に	12
デッキを用意しよう	12
場所の名前	12
対戦に使うもの	14
対戦の準備	15
対戦のしかた	20
対戦の目的	22
自分の番にすること	22
山札を1枚引く	22
ベンチポケモンを出す	23
ポケモンにエネルギーを1枚つける	23
トレーナーズを使う	24
ポケモンを進化させる	25
ポケモンの特性を使う	26
バトルポケモンの「にげる」を使う	27
バトルポケモンのワザを1つ使う	28
ワザの使いかた	29
弱点と抵抗力	31
ダメージ計算のしかた	32

■	ポケモンの「きぜつ」と対戦 ^{たい せん} の勝敗 ^{しょう はい} . . .	34
---	--	----

■	ポケモンチェックと特殊 ^{とく しゅ じょう} 状態 ^{たい}	36
	ポケモンチェックとは	36
	特殊 ^{とく しゅ じょう} 状態 ^{たい} とは	37
	どく	38
	やけど	39
	ねむり	40
	マヒ	41
	こんらん	42

■	よくあるカードの説明 ^{せつ めい} 文 ^{ぶん}	43
---	---	----

■	デッキのルール	50
---	-------------------	----

■	ルールの ^{へん こう てん} 変更点	51
---	--	----

■	^{エックスワイ} XYシリーズの ^{とく べつ} 特別なカード	52
---	---	----



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。

ワザで相手のポケモンをたおそう！

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、先にサイドを全部とれば勝ちです。



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。

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、ポケモンすかんのデータものっています。カードをコレクションするのも、楽しみのひとつです。

「拡張パック」はどんなカードが入っているかわかりません。友だちと交換(トレーディング)したり、新しいデツキを作ったりすると、ポケモンカードゲームがもっと楽しくなります。

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 ~ 08

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 ▶P09

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 ▶ P25

特別なポケモン

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」を持っていて、このポケモンが「きぜつ」とすると、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



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。



くさ
草タイプ



ほのお
炎タイプ



みず
水タイプ



かみなり
雷タイプ



ちよう
超タイプ



とう
闘タイプ



あく
悪タイプ



はがね
鋼タイプ



フェアリータイプ



ドラゴンタイプ



むしよく
無色タイプ



くさ
ポケモン



モクロー



ほのお
ポケモン



ニャビー



みず
ポケモン



アシマリ



かみなり
ポケモン



トゲデマル



ちよう
ポケモン



ヒドイデ



とう
ポケモン



スナバァ



あく
ポケモン



アローラニャース



はがね
ポケモン



アローラディグダ



フェアリー
ポケモン



アプリー



ドラゴン
ポケモン



ミニリュウ



むしよく
ポケモン



ヤングース

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

※ 龍タイプと妖精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

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 ▶ P24

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 ▶ P28



けすぐすり

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。



かくしゅうそち
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。

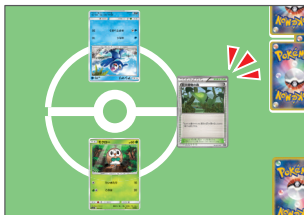
自分の番に1枚しか使えません。

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スタジアムを出したら、前に出し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、手札から出すことはできません。



巨大植物の森



※「巨大植物の森」は、ポケモンカードゲームXYシリーズで登場したカードです。

対戦をはじめる前に

デッキを用意しよう

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。



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。



「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。

対戦に使うもの

対戦に使うアイテムを用意しましょう。

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。

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。



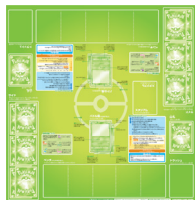
GXマーカー……………1～2個

GXワザを使ったことを表すめじるしです。GXワザを1回使ったら、自分のGXマーカーをウラにします。



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。





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

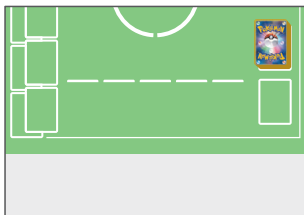
はじめに「よろしくおねがいします」とあいさつをして、あくしゅをしましょう。

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 山札を置く

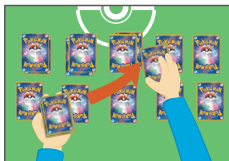
おたがい自分のデッキをよく切って、「山札」の場所にウラにして置きます。



やま ぶだ せ 山札の切りかた

やま ぶだ せ
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。
つぎ せ
次の切りかたがおすすめです。

- ① カードを1枚ずつとって、10枚並べます。
- ② 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。
- ③ カードのたばを、てきとうな順番でとって重ねます。



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。

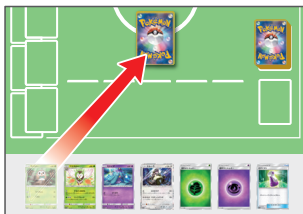
手札は相手にオモテが見えないように持ちます。



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

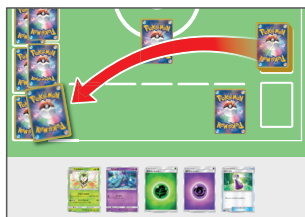
バトルポケモンを出したあと、手札にまだ「たねポケモン」があれば、ウラにして、5枚までベンチに出せます。1枚も出さなくてもかまいません。



⑦ サイドを置く

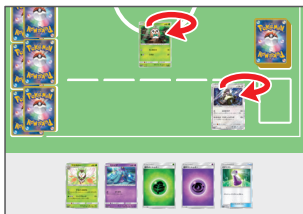
山札を上から6枚とって、ウラのまま「サイド」の場所に置きます。

ポケモンの「きぜつ」と
勝敗について ▶ P34



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。



やま ふだ

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
み じかんばん なら か き
見てはいけません。順番を並べ変えたり、切ったりすることもでき
ません。

て ふだ

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。
たいせんちゅう て ふだ まいすう か まいすう せいげん
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。

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
ひいて
てらだ 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

てらだ
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

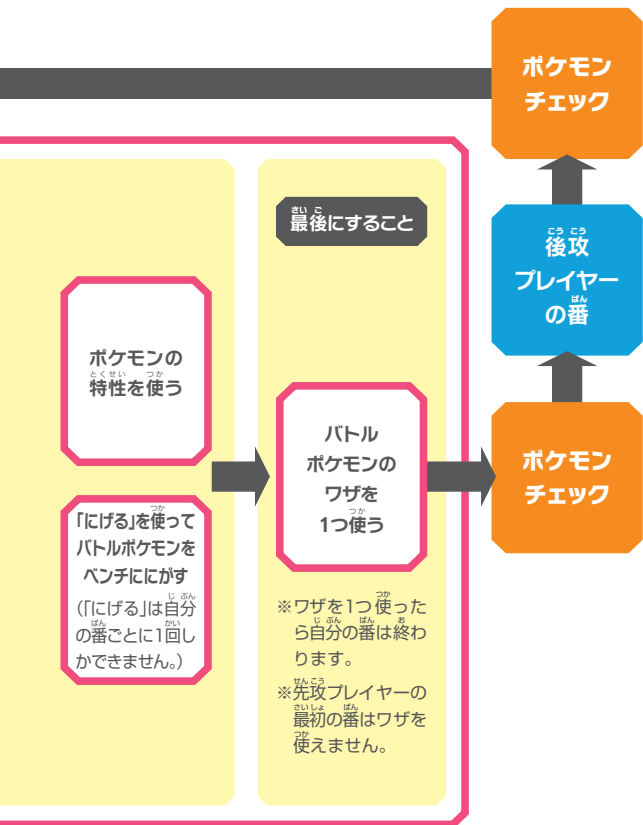
ポケモンに
エネルギーを
1枚つける
(自分の番ごとに
まい
1枚しかつけられ
ません。)

ポケモンを
しん 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 ▶ P35



たい せん ちく てき 対戦の目的

勝つためには、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ります。

自分の番は、ポケモンがワザを使えるようにエネルギーをつけたり、進化させてさらに強くするなど、工夫しながら行いましょう。

ポケモンの「きぜつ」と勝敗について ▶ P34

じ ぶん ばん 自分の番にすること

さい しょ 最初にかならずすること

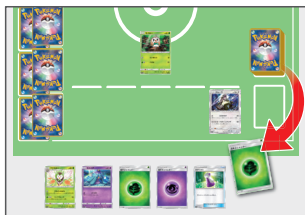
やま みだ まい ひ 山札を1枚引く

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。

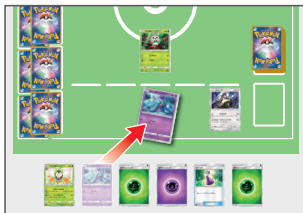
(前の番に最後の山札を引いてなくなった時点では、まだ負けではありません。)



自由にできること

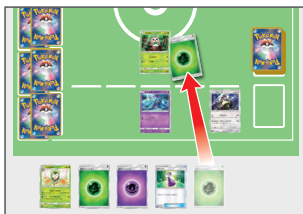
▶ ベンチポケモンを出す

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

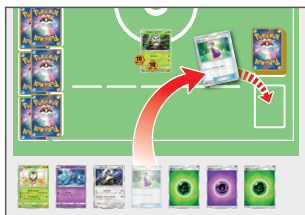
ポケモンがワザを使うには、エネルギーが必要です。手札にエネルギーがあれば、1回の番ごとに1枚だけ、ポケモンにつけられます。エネルギーのタイプや、バトルポケモンかベンチポケモンのどちらにつけるかは自由です。



ワザに必要なエネルギー ▶ P29

▶ 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。



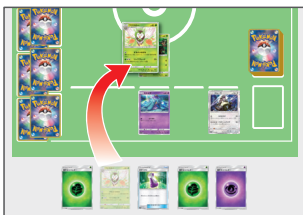
使える枚数について

- 「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、モクローにかさ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、進化できません。
- 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できます。

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(▶ P37)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。



特性 いやしのかふん
自分の場に1回使える。自分のポケモン1匹のHPを「20」回復する。

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。

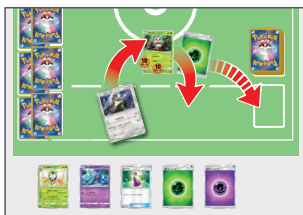
▶ バトルポケモンの「にげる」を使う

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

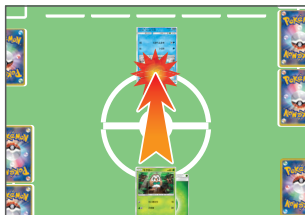
- トラッシュするエネルギーは、どのタイプでもかまいません。
- バトルポケモンから必要な数のエネルギーをトラッシュできないときや、ベンチポケモンが1匹もないときは、「にげる」が使えません。
- ベンチにもどっても、のっていたダメカンや、残ったエネルギーなどはそのままにします。
- ベンチにもどると、特殊状態(▶ P37)から回復します。ほかに受けていた効果があれば、それともなくなります(「次の番、ワザのダメージが大きくなる」など)。

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。

ワザのつかいかた

ワザに必要なエネルギー

② ① ふいをつく ③ 20 1つめのワザ
④ コインを1回投げウラなら、このワザは失敗。
② かいりき 40 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てるダメージ
- 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か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のかというマークです。

「ふいをつく」が使える。

「ふいをつく」が「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いワザは、エネルギーがついていなくても使えます。

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(▶P37)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。
その上にポケモンコインのをのせましょう。

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。



草タイプの弱点と、火タイプの抵抗力を持っています。



アブリーが草ポケモンから受けるダメージは2倍になります。



アブリーが火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。
- 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。

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

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る場合、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。

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、ダメージが70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

- 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回すこしたポケモンは、「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

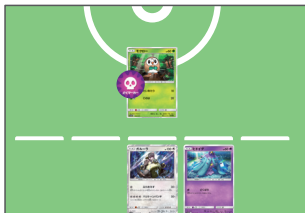
※特殊状態・特性・トレーナーズのチェックは、すきな順番でできます。
※ポケモンチェックを終えた時点で残りHPがなくなったポケモンは、「きぜつ」します。

▼
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 ▶ P38

• やけど ▶ P39

• ねむり ▶ P40

• マヒ ▶ P41

• こんらん ▶ P42

「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

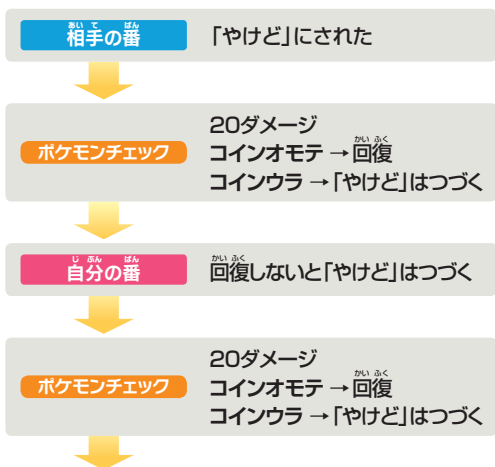
- 「やけど」のポケモンは、ポケモンチェックのたびに、ダメカンを20ダメージぶんのせます。その後、「やけど」のポケモンの持ち主はコインを投げ、オモテなら「やけど」から回復します。

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。

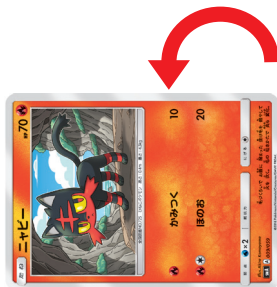


「やけど」のポケモンには、めじるしとして「やけどマーカー」をのせます。



「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。

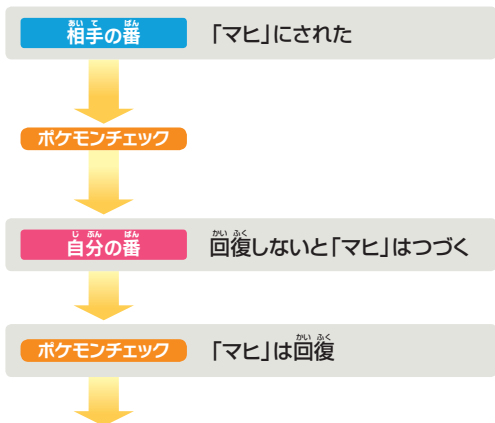


「マヒ」について

- 「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回すでしたポケモンは、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。

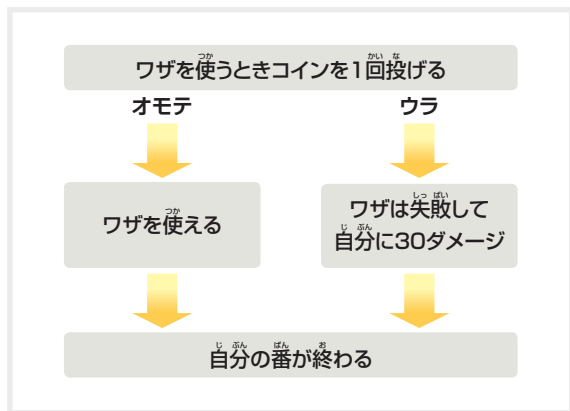


「こんらん」について

- 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。

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。</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^{してい}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^{してい}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^{してい}されているときは、そのタイプのエネルギーのみ^みを数^{かず}えます。 「ダブル無色^{むしよく}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^{してい}されたポケモンにのっている「10」のダメカンを、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」のダメカンを2個^ことりのぞきます。</p>
<p>ダメカンを○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^{してい}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^{ばい}は、弱点^{じやくてん}・抵抗力^{ていりきりよく}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	<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。ベンチポケモンがいない場合は、入れ替えはしません。</p>
～エネルギーを ○個、～につけ替える	<p>「～」で指定されたエネルギーを「○」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。</p>
相手のポケモン1匹	<p>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。</p>

ようご 用語	せつめい 説明
<p>やま ふだ 山札を○枚引く</p>	<p>しえてい まいすう やまふだ うえ 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。 しえてい まいすう やまふだ すく 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。</p>
<p>やま ふだ き そして山札を切る</p>	<p>せつめいぶん まえ か こう 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。</p>
<p>やま ふだ き 山札にもどして切る</p>	<p>せつめいぶん まえ か こう 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。</p>
<p>～ベンチに出す</p>	<p>しえてい まい 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 ▶ P23</p>
<p>～ワザが使えない</p>	<p>こうか こう 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。</p>

ようご 用語	せつめい 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。</p> <p>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 ▶ P30</p>

ようご 用語	せつめい 説明
つぎ じ ぶん 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 おいて 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。
おいて 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いがいます。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 ▶ P26

ようご 用語	せつめい 説明
<p>じ ぶん ばん なん かい つか 自分の番に何回でも使える</p>	<p>じ ぶん ばん なか なん かい つか 自分の番の中から、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。 ポケモンの特性を使う ▶ P26</p>
<p>たい せん ちゅう じ ぶん ジーエックス 【対戦中、自分はGXワザを1回しか使えない。】</p>	<p>たい せん ちゅう かい 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。 ポケモンGX ▶ P07</p>
<p>じゃくてん 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。 ダメージ計算のしかた ▶ P32</p>

デッキのルール

デッキには、60枚^{まい}デッキと、30枚^{まい}デッキがあります。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^{まい}デッキ

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

30枚^{まい}デッキ

- デッキのカードは30枚^{まい}ちょうど
- 同じ名前のカードはデッキに2枚^{まい}まで
- 基本エネルギーカードは何枚^{まい}でも入れられる
- 「たねポケモン」をかならず1枚^{まい}以上入れる
- サイドは3枚^{まい}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



ラプラス



ラプラスGX



これらのモクローは、同じ名前のカードです。

「ラプラス」と「ラプラス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 ▶ P15

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 ▶ P15

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 ▶ P39

XYシリーズの特別なカード

ポケモンEX

名前^{な まえ}に「EX」とついていて特別な^{とく べつ}ポケモンです。「ポケモンEXのルール^{イーエックス}」を持っていて、このポケモンが「きぜつ^き」すると、相手はサイドを2枚^{あい て}とることができます。それ以外^{い がい}は、ほかのポケモンと同じ^{おな}ように使^{つか}います。

① **ポケモンの名前^{な まえ}**
「フシギバナ」と「フシギバナEX^{イーエックス}」は別^{べつ}の名前^{な まえ}のカードとしてあつきます。

② **進化^{しん か}マーク**
「たね^{メカシンカ}」と「M進化^{イーエックス}」があります。

③ **ポケモンEXのルール^{イーエックス}**



M進化ポケモン

名前に「M」とついている特別なポケモンで、ポケモンEXから進化します。「M進化のルール」を持っていて、このポケモンに進化すると、その時点で自分の番は終わります。また「ポケモンEXのルール」も持っているのです。このポケモンが「きぜつ」とすると、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

② 進化マーク

ここに書かれているポケモンEXから進化します。

③ M進化のルール

④ ポケモンEXのルール



ポケモンEXの上にM進化ポケモンを重ねて進化させます。「M進化のルール」以外、進化のしかたや決まりは、ほかのポケモンと同じです。

進化について ▶ P25

「ゲンシグラードンEX」「ゲンシカイオーガEX」は、M進化ポケモンとしてあつかえます。「ゲンシカイキのルール」は「M進化のルール」と同じです。

BREAK進化ポケモン

名前^{なまえ}に「BREAK」とついている、特別な^{とくべつ}ポケモンです。進化^{しんか}マーク^{しんか}に書^かかれているポケモン^{ポケモン}の上にBREAK進化^{しんか}ポケモン^{ポケモン}を横^{よこ}向^むきに重^{かさ}ねて進化^{しんか}させます。「BREAK進化^{しんか}のルール」以外^{いがい}、進化^{しんか}のしかたや決^きまりはほかのポケモンと同じです。

進化^{しんか}について ▶ P25

「BREAK進化^{しんか}のルール」を持^もっていて、このポケモンに進化^{しんか}しても、進化^{しんか}前のポケモン^{ポケモン}の能力^{のうりょく}を引きつぎます。

進化^{しんか}前のポケモン^{ポケモン}のワザ^{わざ}や特性^{とくせい}を使う^{つか}ことができ、弱点^{じやくてん}・抵抗^{ていこうりょく}力^{りき}と「にげる」も、進化^{しんか}前の能力^{のうりょく}を引きつぎます。

タイプとHPはBREAK進化^{しんか}ポケモン^{ポケモン}の能力^{のうりょく}になります。

進化^{しんか}前のポケモン^{ポケモン}とBREAK進化^{しんか}ポケモン^{ポケモン}がどちらも特性^{とくせい}を持^もっている場合^{ばい}、同じ番^{ばん}にどちらも使う^{つか}ことができます。ただし、進化^{しんか}前のポケモン^{ポケモン}の「自分の番^{ばん}に1回^{いちど}だけ使える」という特性^{とくせい}を使^{つか}ったら、BREAK進化^{しんか}ポケモン^{ポケモン}に進化^{しんか}しても、同じ番^{ばん}にもう一度^{いちど}使う^{つか}ことはできません。



① ポケモンの名前

「ゾロアーク」と「ゾロアークBREAK」は別^{べつ}の名前^{なまえ}のカードとしてあつかえます。

② 進化マーク

ここ^こに書^かかれているポケモン^{ポケモン}から進化^{しんか}します。

③ BREAK進化のルール

復元ポケモン



ふく げん
復元ポケモンは、グッズ「○○の化石」を使ってベンチに出す、特別なポケモンです。

たとえばチゴラスは、グッズ「アゴの化石」で、山札から直接ベンチに出します。

ふく げん
復元ポケモンは、たねポケモンや進化ポケモンとはちがいます。対戦の準備のときに、バトル場やベンチに出しておくことはできません。対戦中、手札からそのままベンチに出すこともできません。



古代能力を持つポケモン

特別な古代能力「Ωバリア」「Ω連打」「αグロウ」「α回復」などを持つポケモンです。

それぞれ使いかたや効果がちがいます。たとえば「Ωバリア」の効果は、ポケモンが場に出ているあいだ、ずっとはたります。

「αグロウ」は、古代能力の効果を使うかわらないか選ぶことができます。



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 にしだ だいさく
デザイン	ふじしろ いくみ ながや さとる しんぼ あやの おかはし ひとし みやざき ゆかこ
イラストディレクション	いで ひでふみ ふるもと かなこ はなかわ りな よしだ きょうこ
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 おおつか ゆき
デバッグ	いのうえ さとる とだか だいじろう ささき しゅんすけ たかの ひろし いしげ しょうた くぼた まあら さとう あゆむ まつざわ たかし
プロダクションマネジメント	ほり ゆきこ のもと せいや おかもと こうた
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 うんの たかお 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 / 毎日11:00 ~ 18:00
※年末・年始などの特定日を除く

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全てがここに！

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」
<http://www.pokemon-card.com/>

ポケモンカードゲーム

検索

2人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、
必ずこの遊びかた説明書で確認しましょう。