

上級プレイヤー用ルールガイド ver 3.1 (2022/5/27)

このガイドには、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ルールが書かれています。プレイヤー同士がおたがいに納得して対戦を進められるよう、必要に応じて参考にしてください。マナーを守って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項目です。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(は)▲▲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▲▲枚選び、■●につける
- C-10●●エネルギーを▲▲個選び、■●につけ替える
- C-11●●から【たね】ポケモンを▲▲枚選び、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相手(おたがいのプレイヤー)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 D-18ルールを持つポケモン
- D-19引きつぐ

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】するたび(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前の相手の番に自分のポケモンが【きぜつ】していたなら E-12自分の番に●●回使える
- E-13このポケモンがいるかぎり E-14この番、すでに別の「●●」を使っていたなら、この特性は使えない
- 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
- E-28【やけど】でのせるダメカンの数が●●個になる
- E-29●●が手札から▲▲を出して使ったとき、その効果を受けない
- E-30自分の番に、自分の手札を●●枚トラッシュするなら、1回使える
- E-31手札に加える前に
- E-32このワザは、●●なら、▲▲エネルギー■●個で使える

E-33自分の手札から●●を▲▲枚(まで)選ぶ

E-34ウラになっている自分のサイドから●●を▲▲枚選ぶ

E-35●●をウラにして切り、(切る。)

E-36●●を山札にもどして切る。

I 遊びかた説明書の補足

この章では、トレーナーズウェブサイトの「ポケモンカードゲームのあそびかた」(<https://www.pokemon-card.com/rules/howto play/>)の内容をさらに詳しく解説しています。トレーナーズウェブサイトだけではわからない内容があるときの問題解決にご利用ください。また、ポケモンカードゲームをより深く遊びたい人もこの項目を参照してください。

A ポケモン

場に出して戦うカードです。プレイヤーはポケモンのカードに書かれているワザや特性を使うほか、【にげる】を使ったり、手札から別のカードを出してポケモンを進化させたりすることができます。

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つだけ使えます。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、自分の番を終わ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（宣言とは、自分のしたいことを口頭で相手に伝えることです）：
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）は宣言できません。相手プレイヤーにワザを使わずに自分の番を終わることを伝えます。
 - 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自分の番を終わることを伝えます。
 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回投げる。ウラならそのワザは失敗。例：ワザ「えんまく」(タッツー S5R 017/070)]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。特別な指示がないかぎり、ワザの説明文に書かれている順にすべて行います。

6. 相手のポケモンが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」がある場合はそれに従います。

7. きぜつの確認

ダメージ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、【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「+」「×」「-」がついている場合、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わります。

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【相手のバトル場のポケモンへのダメージは「+10」される（例：げんきのハチマキ S1H 056/060）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」(グラエナ S4 067/100)】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わります。

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、弱点の右に書かれてい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わります。

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【このカードをつけている、名前に「ガラル」とつくポケモンが、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-30」される。(例：ガラルのむねあて S5a 065/070)】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わります。

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.最終的なダメージを受けることなく、ダメージ計算を終わります。

A-02 特性

- ◆ ポケモンのカードの中には、ワザとは別に「特性」を持っているものがあります。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です。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「こころくばり」(イエッサンV S1H 025/060)
自分の番に1回使える。自分のバトルポケモンのHPを「20」回復する。

- ◆ 宣言して使う特性の手順

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場合、それに従います。

例)特性「エレキダイナモ」(モココ S7R 027/067)
自分の番に1回使える。自分のトラッシュから⚡エネルギーを1枚選び、ベンチポケモンにつける。

条件に従うことができない場合は、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。説明文に書いてあることは、特別な指示や処理がないかぎり、書かれている順にすべて行います。

- ◆ 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。説明文に書かれていることは、特別な指示や処理がないかぎりすべて行います。自動的にはたらく特性の効果プレイヤーの意思でなくすことはできません。

例)特性「みつりんめいさい」(ジュナイパー S3 008/100)
このポケモンは、相手のポケモン【V】・【GX】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。【にげる】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、カードの右下の【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はありません。
- ◆ 上記では、【にげる】に書かれているぶんのエネルギーだけをトラッシュし、すでにポケモンに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、ポケモンをベンチにもどします。
- ◆ ベンチポケモンが5匹いてベンチに空きがなくても、【にげる】はできます。ベンチポケモンが1匹もないときは【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「ヘッドロック」(オトスパス S4 064/100)】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

- ◆ 自分の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、重ねて置きます。
- ◆ 進化はバトル場とベンチのどちらでも行えます。また自分の番に何匹でも進化させることができます。
- ◆ おたがいのプレイヤーは、自分の最初の番にはポケモンを進化させることができません。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、進化しても、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、進化前のポケモンに書かれている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場合、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、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。特別な指示がないかぎり、グッズの説明文に書かれてい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。つけている間は、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、そのポケモンが【きぜつ】するまでつけたままにし、【きぜつ】したときに一緒にトラッシュします。進化した場合や、【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) ツールジャマー (S5R 064/070)

このカードをつけている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についている「ポケモンのどうぐ」(「ツールジャマー」をのぞく)の効果は、すべてなくなる。
- ◆ 「ポケモンのどうぐ」に書かれていることは、特別な指示がないかぎりすべて行います。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」の効果はなくすることはできません。
- ◆ 「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場合、それに従います。従うことができない場合、そのサポートは使えません。また3.まで行った結果、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。説明文に書かれていることは、特別な指示や処理がないかぎり、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

- ◆ スタジアムは場に出すことで、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。

- ◆ 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、それまで出ている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。」と書かれているものに関しては、おたがいのプレイヤーが自分の番に、その効果を宣言して使うことができます。

例) ターフスタジアム(S1a 068/070)

おたがいのプレイヤーは、自分の番ごとに1回、自分の山札から⚡タイプの進化ポケモンを1枚選び、相手に見せて、手札に加えてよい。そして山札を切る。

- ◆ 宣言をして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場合、それに従います。従うことができない場合、そのスタジアムは使えません。また3.まで行った結果、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。

例)あくの塔(S51 069/070)


おたがいのプレイヤーは、自分の番ごとに1回、自分の手札から「いちげき」のカードを1枚ト
ラッシュするなら、自分の山札を2枚引いてよい。

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。説明文に書かれていることは、特別な指示や処理がないかぎり、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。」と書かれていないものは、その効果が自動的にはたらく続けます。説明文に書かれていることは、特別な指示や処理がないかぎり、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ることはできません。

例)ガラル鉱山(S2 093/096)

おたがい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2個ぶん多くなる。

C エネルギー

- ◆ エネルギーは、ポケモンがワザを使う、あるいは【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枚だけ自分の場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、ワザを使ったあとや進化した場合でもつけたままにしておきます。そのポケモンが【きぜつ】するまでつけたままにし、【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。マークのタイプのエネルギー1個が、つけたポケモンに与えられます。また基本エネルギーは、【同じ名前のカードはデッキに4枚まで】というデッキの作りかたのルールに関係なくデッキに何枚でも入れることができます。
- ◆ 特殊エネルギーは、カード左上に「特殊エネルギー」と書かれています。特殊エネルギーには、特別な効果がついています。カードごとに効果や使い方が違います。基本エネルギーとは異なり、特殊エネルギーには、【同じ名前のカードはデッキに4枚まで】というデッキの作りかたのルールが適用されます。

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が、おたがいの場に1匹でもいれば、【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「クイックシューター」(インテレオン[れんげき] S5a 018/070)
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) いにしへの墓地(S6K 068/070)

おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分の手札からエネルギーをポケモン(●ポケモンをのぞく)につけるたび、そのポケモンにダメカンを2個のせる。

- ◆ 【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れば、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場にいるプレイヤーは、そのポケモンを【きぜつ】したものとして扱い、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、相手の【きぜつ】したポケモンの数ぶんサイドをとります。
5. 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。

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です。
- ◆ 【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、ベンチから代替りのポケモンを出さなくてはなりません。代替りのポケモンを出せない場合、そのプレイヤーは負けです。
- ◆ 山札が1枚もなく、自分の番の最初に山札を引けない場合、その時点でそのプレイヤーの負けです。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 サイドをすべて とった	相手が サイドをすべて とった	自分が バトルポケモン が出せない	相手が バトルポケモン 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です。

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、自分と相手プレイヤーの番とは別に、両方のプレイヤー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もあります。

例) 戒めの祠 (SM7 094/096)

ポケモンチェックのたび、おたがいの「【GX】・【EX】」全員に、それぞれダメカンを1個のせる。

- ◆ ポケモンチェックの手順

1. 特殊状態の確認

特殊状態を【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.ではたらく効果が複数ある場合、それぞれ1.の前後どちらではたらかせるかを選ぶことができます。2.ではたらかせる効果の順番は、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、【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で手札に【たね】ポケモンのカードがあるかどうかを相手に伝えます。おたがいの手札に【たね】ポケモンのカードがある場合、その中から1枚選び、ウラにしてバトル場に出します。【たね】ポケモンのカードがない場合、以下の処理を行います。

a. 【たね】ポケモンのカード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】ポケモンのカードがない場合の処理が2回目以降なら、b.を飛ばします。

c. 相手に手札を公開して、【たね】ポケモンのカードがないことを見せます。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に手札にほかにも【たね】ポケモンのカードがあるなら、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。対戦を開始する前なら、いつでもベンチに【たね】ポケモンのカード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、5.d.を行なった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】ポケモンのカード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わります。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

この章では、カードに書かれている説明文でよくある内容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る場合に参照してください。

A カードの説明文について

- ◆ カードの説明文に書かれていることが基本ルールと違っている場合は、基本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うことができ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のみ従い、従えない部分には行いません。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、例外もあります。(D-04 選び(選ぶ)、D-05 ●●を▲▲まで選ぶ参照)
- ◆ 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の一環として扱います。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です。

【文例1】ワザ「でんこうせっか」(ドラメシヤ S1a 039/070)
コインを1回投げオモテなら、10ダメージ追加。

【文例2】ワザ「キョダイフール」(カビゴンVMAX S1H 046/060)
自分のベンチポケモンの数×30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の一環として扱います。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「エネバースト」(ビクティニV SA 003/023)

おたがいのバトルポケモンについているエネルギーの数×30ダメージ。

【文例2】ワザ「れんぞくころがり」(ビリリダマ S2 029/096)

ウラが出るまでコインを投げ、オモテの数×20ダメージ。

- ◆ この説明文に従った結果ダメージが「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:げんきのハチマキ S1H 056/060)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「ー」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の一環として扱います。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「ドラゴンエネルギー」(レジドラゴ S7R 052/067)

このポケモンにのっているダメカンの数×20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「ヘビーボンバー」(バンバドロ S4 062/100)

相手のバトルポケモンの【にげる】ためのエネルギーの数×30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:げんきのハチマキ S1H 056/060)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】げんきのハチマキ(S1H 056/060)

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「+10」される。

【文例2】ワザ「とぐろをまく」(サダイジャ S1H 032/060)

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「+120」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「とびこみアッパー」(ドクログ S10a 049/071)

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「+30」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「とびこみアッパー」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なので、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「ダメージは「-●●」される。」と書かれているものを指します。

【文例1】特性「すなぶくろ」(サダイジャ SA 009/024)

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「コットンガード」(バイウールー S1H 051/060)

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」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「なきごえ」(メリープ S6K 018/070)

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「-20」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。メリープのワザ「なきごえ」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計算の一環として扱います。
- ◆ 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です。

【文例1】ワザ「アサルトゲート」(フーパ S3 061/100)

この番、このポケモンがベンチからバトル場に出ていないなら、このワザは失敗。このワザのダメージは弱点を計算しない。

【文例2】ワザ「ウォーターアロー」(ウッウ SA 010/023)

相手のベンチポケモン1匹にも、20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です。

【文例1】ワザ「どげざつき」(ギモー S1a 051/070)

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「コットンガード」(バイウールー S1H 051/060)

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」される。

・ワザ「とびこみアッパー」(ドクログ S10a 049/071)

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「+30」される。

・特性「すなぶくろ」(サダイジャ SA 009/024)
このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」される。

・ガラルのむねあて(S5a 065/070)
このカードをつけている、名前に「ガラル」とつくポケモンが、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-30」される。

●ワザのダメージを受けない

・ワザ「からにこもる」(カジッチュ S2 011/096)
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。

・「ふくつのたて」(ザマゼンタV S1H 044/060)
このポケモンは、相手の「ポケモンVMAX」からワザのダメージを受けない。

※ 弱点・抵抗力の計算にかかわる説明文は、「かかっている効果」ではありません。

【FAQ1】特性「まもりのともしび」(シャンデラ S2 018/096)

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の弱点は、すべてなくなる。

自分の弱点が●タイプのポケモンが、特性「まもりのともしび」の効果で弱点がなくなっているとき、相手のギモーからワザ「どげざつき」のダメージを受ける場合、弱点を計算しません。

【FAQ2】特性「レジストシェード」(ソルロック S2a 043/070)

自分の場に「ルナトーン」がいるなら、相手のポケモン全員の抵抗力は、すべてなくなる。

自分の抵抗力が●タイプのポケモンが、特性「レジストシェード」の効果で抵抗力がなくなっているとき、相手のギモーからワザ「どげざつき」のダメージを受ける場合、抵抗力を計算しません。

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です。

【文例1】ワザ「ウォーターアロー」(ウウウ SA 010/023)

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「ツインソニック」(ボーマンダVMAX S3 081/100)

相手のポケモン2匹に、それぞれに40ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

- ◆ バトルポケモンへのダメージに加え、相手のベンチポケモンを選んでダメージを与えられるワザもあります。ただしワザ名の右に書かれた数字は、バトルポケモンのみを与えるダメージです。

【文例3】ワザ「アクアバレット」(インテレオン S1W 019/060)

相手のベンチポケモン1匹にも、20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ができますが、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」(サイホーン S9a 037/067)

このポケモンにも20ダメージ。

【文例2】ワザ「じしん」(ハガネール S8 056 / 100)

自分のベンチポケモン全員にも、それぞれ30ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

【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・抵抗力と、かかっている効果を計算します。【たね】ポケモンであるサイホーンに「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、サイホーン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】フルフェイスガード(S7D 062/067)

このカードをつけているポケモン(特性を持つポケモンをのぞく)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。

「フルフェイスガード」をつけているポケモンが、自分のポケモンからワザのダメージを受けるとき、「フルフェイスガード」の効果ははたらかしません。特性を持たないポケモンであるサイホーンに「フルフェイスガード」をつけている状態でワザ「とっしん」を使った場合も同様に、「フルフェイスガード」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」(キュウコンV S2 013/096)

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。

- ◆ カードの説明文の中に「トラッシュし～」と書かれている場合も同様に行います。

【文例2】サダイジャ (S5R 048/070)

自分の山札を上から6枚トラッシュし、その中にある ♣ エネルギーの枚数×60ダメージ。

【FAQ】 ツインエネルギー (S1a 070/070)

このカードは、ポケモンについているかぎり、★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っているツインエネルギー (S1a 070/070) 1枚をトラッシュすることで、この効果を満たせます。

また、エネルギーを1個トラッシュするとき、ツインエネルギーを1枚トラッシュすることもできます。

C-02 ●●を▲▲にもどす

- ◆ 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】当たりつきアイス(S7R 056/067)

自分のバトルポケモンのHPを「20」回復する。その後、コインを1回投げオモテなら、この「当たりつきアイス」はトラッシュせずに、手札にもどす。

【文例2】ワザ「ぱっときえる」(ゴース S1W 023/060)

このポケモンと、ついていてすべてのカードを、手札にもどす。

【文例3】ワザ「ほりかえす」(サンド S7R 034/067)

自分の山札を上から1枚見て、もとにもどす。のぞむなら、そのカードをトラッシュする。

- ◆ 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。進化しているポケモンをもどすときは、下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(SB 007/024)

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「はねにげ」(コイキング S1a 020/070)

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しません。
- ◆ 「ポケモンいれかえ(S3a 065/076)」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、相手を選びます。相手はもともとベンチにいたポケモンを1匹選び、バトル場に出します。

【文例1】特性「でたとこサイクロン」(トルネロス S9 087/100)

自分の番に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を選ぶ。]

【文例2】ワザ「ほえる」(ワンパチ S1W 020/060)

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を選ぶ。]

- ◆ 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】 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「こうそくいどう」(アメタマ S2 006/096)

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「こうそくいどう」の効果によりワザの効果を受けない状態のアメタマだった場合、ワンパチのワザ「ほえる」の効果でアメタマをベンチポケモンと入れ替えることはできません。

特性「たいようのけいじ」(エーフィVMAX SP4 004/004)

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、なくなるしない。)

相手のベンチポケモンが、エーフィVMAXの特性「たいようのけいじ」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、ワンパチのワザ「ほえる」の効果でベンチポケモンと入れ替えられます。

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1匹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る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 (S3a 066/076)

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」(バチンキー S1W 006/060)

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】 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。

・ワザ「こうそくいどう」(アメタマ S2 006/096)

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「こうそくいどう」の効果によりワザの効果を受けない状態のアメタマでも、バチンキーのワザ「ちょうはつ」の効果でアメタマをベンチポケモンと入れ替えられます。

・特性「たいようのけいじ」(エーフィVMAX SP4 004/004)

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、なくなる)

相手のベンチポケモンが、エーフィVMAXの特性「たいようのけいじ」によりワザの効果を受けない状態の場合、バチンキーのワザ「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】きすぐすり(SD 087/127)

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のあらかずダメージが回復するHP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】ワザ「じこさいせい」(ドヒドイデ S3 006/050)

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。このポケモンの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んで、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れば、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「クイックシューター」(インテレオン S5a 018/070)

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「もうじゃのさけび」(ミカルゲ S5a 049/070)

相手のトラッシュにあるポケモンの枚数ぶんのダメカンを、相手のポケモンに好きなようにのせる。その後、相手のトラッシュにあるポケモンをすべて、相手の山札にもどして切る。

- ◆ ダメージを与えてのせたダメカンと同様に、ダメカンを●●個のせる効果によって残りHP以上のダメカンのをせた場合、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「こうそくいどう」(アメタマ S2 006/096)

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「こうそくいどう」の効果により、ワザの効果を受けない状態のアメタマには、ミカルゲのワザ「もうじゃのさけび」でダメカンをのせられません(アメタマ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

- ◆ 場のポケモンの上の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「イヤームーブ」(ニャオニクス S5I 026/070)

自分の番に1回使える。おたがいの場のポケモンにのっているダメカンを1個、おたがいの場の別のポケモンにのせ替える。

【文例2】ワザ「ふんばりがえし」(ソーナンスV S1W 026/060)

おたがいのバトルポケモンにのっているダメカンを、すべてのせ替える。

【文例3】ワザ「マジカルスワップ」(カブ・テテフ SM2+ 026/049)

相手の場のポケモンにのっているダメカンを好きなだけ選び、相手の場のポケモンに好きなようにのせ替える。

- ◆ 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、ダメカンをのせ替える効果によって残り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「こうそくいどう」(アメタマ S2 006/096)

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。

のせ替える先のポケモンがワザの効果を受けない場合、ワザによってダメカンをのせ替える効果ははたらきません。ただしのせ替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「こうそくいどう」によりワザの効果を受けない状態のアメタマに、ソーナンスVのワザ「ふんばりがえし」でソーナンスVにのっている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「ふんばりがえし」を終わります。

- ◆ 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」とは別に、エネルギーをつけることができます。

【FAQ】 特性「かじかむうず」(パッチルドン S3 034/100)

このポケモンがいるかぎり、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2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、説明文に「エネルギーをつけるたび(つけたとき)」と書かれている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、つけた枚数ぶん効果がはたらきます。

例えば、ザルードのワザ「ジャングルライズ」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、パッチルドン特性「かじかむうず」の効果でエネルギーをつけたポケモンにダメカンを2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4個のせます。

C-09 ●●エネルギーを▲▲枚選び、■■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。
- ◆ SMシリーズ以前の「●●エネルギーを▲▲枚、■■につける」という説明文も同様になります。

【文例1】ワザ「せいめいのいぶき」(ゼルネアス S8a 040/060)

自分の山札から、それぞれちがうタイプの基本エネルギーを3枚まで選び、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。

【文例2】ワザ「アピールポーズ」(ルチャブル SI 357/414)

自分のトラッシュから基本エネルギーを2枚まで選び、ベンチポケモン1匹につける。

【文例3】ワザ「ジャングルライズ」(ザルードV S3a 013/076)

のぞむなら、自分の手札から基本エネルギーを2枚まで選び、ベンチポケモンに好きなようにつける。その後、つけたポケモンのHPをすべて回復する。

- ◆ 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、エネルギーをつけられます。

【FAQ】 特性「かじかむうず」(パッチルドン S3 034/100)

このポケモンがいるかぎり、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2個のせる。

エネルギーをつけるたびにはたらく効果は、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ははたらきます。

ザルードのワザ「ジャングルライズ」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、パッチルドン特性「かじかむうず」の効果でエネルギーをつけたポケモンにダメカンを2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4個のせます。

C-10 ●●エネルギーを▲▲選び、■●につけ替える。

- ◆ 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。

- ◆ SMシリーズ以前の「●●エネルギーを▲▲個、■●につけ替える」という説明文も同様です。

【文例1】ワザ「らせんぎり」(エンペルトV S5R 026/070)

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「れんげきコネクション」(フラージェス S6a 039/069)

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個選び、自分の別の「れんげき」のポケモンにつけ替える。

- ◆ ■●に該当するポケモンが場にはいない場合、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】ツインエネルギー (S1a 070/070)

このカードは、★エネルギー 2個ぶんとしてはたらく。

【V】・【GX】についているなら、エネルギー 1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「ツインエネルギー」を選ぶこともできます。その場合、「ツインエネルギー」1枚をつけ替えます。

- ◆ 特殊エネルギーをつけ替える効果で、つけ替える先のポケモンに特殊エネルギーをつけられない場合でも、つけ替える先のポケモンとして選ぶことはできます。その場合、エネルギーはトラッシュされます。

【FAQ2】「れんげきエネルギー」(S5R 070/070)

このカードは「れんげき」のポケモンにしかつけられず、「れんげき」のポケモン以外についているなら、トラッシュする。

「れんげき」のポケモン以外に、エンペルトVのワザ「らせんぎり」で「れんげきエネルギー」をつけ替える場合、エンペルトVからはがしたエネルギーをトラッシュし、ワザ「らせんぎり」を終わります。

C-11 ●●から【たね】ポケモンを▲▲枚選び、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。
- ◆ SMシリーズ以前の「●●にある【たね】ポケモンを▲▲枚、ベンチに出す」という説明文も同様です。

【文例1】ワザ「なかまをよぶ」(タイレーツ S1a 047/070)

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】ワザ「バブルポッド」(シャワーズVMAX SP4 002/004)

自分のトラッシュから●ポケモンを1枚選び、ベンチに出す。その後、自分のトラッシュから●エネルギーを3枚まで選び、出したポケモンにつける。

- ◆ すでにベンチポケモンが5匹いるときに、この効果を持つワザを使った場合、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使うことができません。
- ◆ ポケモンをベンチに出す枚数よりベンチの空きが少ない場合は、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】または【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(S1H 053/060)

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「ソーラーしんか」(ポポッコ S7R 002/067)

自分の番に、自分の手札からエネルギーをこのポケモンにつけるたび、1回使える。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場合に、その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そのまま受け継ぎます。

- ◆ 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ることができます。
- ◆ 説明文の中では、場のポケモンに重ねる【1進化】または【2進化】ポケモンを、「進化カード」「進化するカード」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

- ◆ 場の【1進化】または【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することです。

【文例1】ワザ「リwindビーム」(ゴルーフV S7D 015/067)

相手の進化しているバトルポケモンから、「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、相手の手札にもどす。

【文例2】特性「たいかののろい」(ジュペッタ S3a 027/076)

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。相手の進化しているベンチポケモンを1匹選び、「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、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退化後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退化後のポケモンの残り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、同じ番の中で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」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】または【2進化】ポケモンは、退化させることができません。

【FAQ1】「ワザ「ならくのうらもん」(ゲンガー S10a 023/071)

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。このカードをベンチに出す。その後、このポケモンにダメカンを3個のせる。

相手のベンチに特性「ならくのうらもん」の効果で場に出たゲンガーがいるとき、自分のジュペッタの特性「たいかののろい」を使っても、相手のゲンガーを退化させることはできません。

C-14 ～は、にげられない

- ◆ この効果を受けているポケモンは、自分の番にできる【にげる】を使うことができなくなります。

【文例1】ワザ「くらくらいつく」(カジリガメ S1H 014/060)

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「すなのめいきゅう」(フライゴン S3 046/100)

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とき、そのポケモンのすべてのワザは、ワザに必要なエネルギーがついていても、宣言して使うことができません。

【文例1】特性「のさばる」(ケッキング S7D 052/067)

場にスタジアムが出ているなら、この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「ギガハンマー」(イシヘンジン S5I 035/070)

次の自分の番、このポケモンは「ギガハンマー」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、計算を終了します。

【文例1】ワザ「からにこもる」(カジッチュ S2 011/096)

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】「ふくつのたて」(ザマゼンタV S1W 044/060)

このポケモンは、相手の「ポケモンVMAX」からワザのダメージを受けない。

【文例3】「なみのヴェール」(マナフィ S9 031/100)

このポケモンがいるかぎり、自分のベンチポケモン全員は、相手の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。
- ◆ ワザのダメージを受けない効果は、ポケモンにかかっている効果です。

【FAQ】「どげざつき」(ギモー S1a 051/070)

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については、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「こうそくいどう」(アメタマ S2 006/096)

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「たいようのけいじ」(エーフィVMAX SP4 004/004)

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、なくなる。)

- ◆ ワザの効果を受けている状態で、新たにワザの効果を受けない効果を受けたとしても、すでに受けていたワザの効果は変わらず、はたらし続けます。

- ◆ 自分のポケモンが特殊状態になっている場合、新たにワザの効果を受けない効果を受けたとしても、その特殊状態はなりません。

【ワザの効果を受けない場合に、「受けない効果」の例】

●特殊状態

・ワザ「ねんりき」(ガラル ポニータ S1H 021/060)

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「なきごえ」(メリープ S6K 018/070)

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「-20」される。

●ついているカードをトラッシュする効果

・ワザ「スチームクラッシュ」(コータスV S1H 006/060)

相手のバトルポケモンについているエネルギーを、2個選び、トラッシュする。

●ダメカンをのせる効果

・ワザ「そっとのせる」(スナバァ S2 042/096)

相手のポケモン1匹に、ダメカンを1個のせる。

●ワザを使えなくする効果

・ワザ「だまらせる」(ガラル タチフサグマ S8 061/100)

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、選ばれたワザが使えない。

●入れ替える効果

・ワザ「ほえる」(ワンパチ S1W 020/060)

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を選ぶ。]

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】「きゅうびへんげ」(キュウコンV S2 013/096)

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いなくても、そのワザのダメージや効果の内容のすべてを行うことができます。

【FAQ1】ワザ「ギガハンマー」(イシヘンジン S5I 035/070)

次の自分の番、このポケモンは「ギガハンマー」が使えない。

キュウコンVのワザ「きゅうびへんげ」は相手のバトル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「きゅうびへんげ」のままです。ですから、「きゅうびへんげ」で「ギガハンマー」を使い「ギガハンマーが使えない。」という効果を受けても、次の自分の番に再びイシヘンジンのワザ「ギガハンマー」を選び、このワザとして使えます。

【FAQ2】ワザ「サイコレーザー」(ガラル フリーザー S7D 012/067)

このポケモンについている④エネルギーをすべてトラッシュし、相手のポケモン1匹に、120ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

キュウコンVのワザ「きゅうびへんげ」でガラル フリーザーのワザ「サイコレーザー」を選んだときに、キュウコンVに④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えます。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わります。

C-19 相手(おたがいのプレイヤー)は手札から●●を出して使えない

- ◆ この効果ははたらいしているかぎり、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】ワザ「パラライズボルト」(クワガノンV S2a 025/070)

次の相手の番、相手は手札からグッズを出して使えない。

【文例2】特性「じゅばくのかげろう」(シャンデラVMAX S8 015/100)

このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手は手札から「ポケモンのどうぐ」を出してつけられない。

【FAQ】 この効果はポケモンではなくプレイヤーが受けます。

「こうそくいどう」(アメタマ S2 006/096)

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ます。ワザ「こうそくいどう」の効果によりワザの効果を受けない状態のアメタマがバトル場においても、クワガノンVのワザ「パラライズボルト」の効果を相手プレイヤーに与えられます。

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「さぐりあし」(ゲッコウガV-UNION SP5 004/013)

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の動きを行います。

【文例2】キャンプファイヤー (S9 092/100)

このカードは、自分の手札から🔥エネルギーを1枚トラッシュしなければ使えない。自分の山札を上から7枚見て、その中からカードを2枚まで選び、手札に加える。残りのカードは山札にもどして切る。

- ◆ 特に指定がないかぎり、効果を使ったプレイヤーがカードのオモテを見ます。
- ◆ サイドのオモテを見てウラにもどす場合、サイドの場所にさえあれば、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「えんまく」(タッツー S5R 017/070)

次の相手の番、このワザを受けた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。

◆ 自分のワザを失敗させる効果

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、ワザを使ったことになり、その番は終わります。

【文例1】ワザ「ふいをつく」(チルット S7D 053/067)

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：げんきのハチマキ(S1H 056/060)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「きょくげんれいとう」(キュレム S7D 045/067)

自分の場のポケモンについている \blacklozenge エネルギーを好きなだけトラッシュし、その枚数×60ダメージ。

【文例2】ワザ「ライブペイント」(ダブル S6a 059/069)

自分の手札から基本エネルギーを好きなだけ相手に見せて、見せた基本エネルギーのタイプの数×30ダメージ追加。

◆ 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「びっくりショート」(ロトム S6a 031/069)

相手の場のポケモンについている「ポケモンのどうぐ」を、すべてトラッシュする。

【文例2】「博士の研究 (マグノリア博士)」(S1W 059/060)

自分の手札をすべてトラッシュし、山札を7枚引く。

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 (SB 008/024)

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」(タネボー S6K 005/070)

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「だまらせる」(ガラル タチフサグマ S8 061/100)

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、選ばれたワザが使えない。

- ◆ 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を選びます。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つもない場合は選ぶことはできません。
- ◆ 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がない場合は、それだけを指定の数ぶん選びます。

【文例4】アスナ(S6H 065/070)

相手の場のポケモンについている「特殊エネルギー」と場に出ている「スタジアム」を1枚ずつ選び、トラッシュする。

- ◆ 相手からオモテが見えていないカードを選ぶ場合は、H. 山札、E-33 自分の手札から●●を▲▲枚(まで)選ぶ、E-34 ウラになっている自分のサイドから●●を▲▲枚選ぶ項目をそれぞれ参照してください。

- ◆ 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。

【文例1】ツールスクラッパー (S2 088/096)

おたがい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、トラッシュする。

【文例2】バーネット博士(SP5 013/013)

自分の山札から好きなカードを2枚まで選び、トラッシュする。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。
- ◆ 相手からオモテが見えていないカードを選ぶ場合は、H. 山札、E-33 自分の手札から●●を▲▲枚(まで)選ぶ、E-34 ウラになっている自分のサイドから●●を▲▲枚選ぶの項目をそれぞれ参照してください。

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「だまらせる」(ガラル タチフサグマ S8 061/100)

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、選ばれたワザが使えない。

【文例2】ワザ「クロスフュージョン」(ミュウVMAX 040/100)

自分のベンチの「フュージョン」の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。

- ◆ 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、カードの効果によって使える状況での進化前のワザ
・メモリーカプセル(S4 092/100)

このカードをつけているポケモンは、進化前に持っていたワザを、すべて使える。[ワザを使うためのエネルギーは必要。]

- トレーナーズの効果により使える特別なワザ
・ワザ「どはつてん」(いちげきの巻物 怒りの巻 S5I 064/070)

このカードをつけている「いちげき」のポケモンは、このカードに書かれているワザを使う。[ワザを使うためのエネルギーは必要。]

♣どはつてん10+

このポケモンにのっているダメカンの数×10ダメージ追加。

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かれているタイプは、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「はがねぎり」(キリキザン S5R 054/070)

相手のバトルポケモンが♣ポケモンなら、90ダメージ追加。

【文例2】ワザ「ダブルフェイス」(フーパV S8 066/100)

このポケモンは、場にいるかぎりと♠と♣の2つのタイプになる。

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】オーロラエネルギー (S1H 060/060)

このカードは、手札からポケモンにつけると、自分の手札を1枚トラッシュしなければつけれない。

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。

【FAQ】ワザ「テラスパーク」(レジエレキ S7R 033/067)

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、相手のベンチポケモン2匹にも、それぞれ40ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

「オーロラエネルギー」のように、すべてのタイプとしてはたらいっているエネルギーは、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「テラスパーク」を使った場合は、すべてのタイプとしてはたらいっているエネルギーもトラッシュされます。

D-09 ワザを使うためのエネルギー

◆ 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マークのタイプを指します。

◆ SMシリーズ以前の「ワザに必要なエネルギー」という説明文も同様です。

【文例1】特性「とうそうほんのう」(ガラル サンダー V S5a 037/070)

相手の場の「ポケモン【V】」の数ぶん、このポケモンがワザを使うための**★エネルギー**は少なくなる。

【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右下の【にげる】の部分に書かれているエネルギーです。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です。

【文例1】ふうせん(S1W 057/060)

このカードをつけているポケモンは、にげるためのエネルギーが2個ぶん少なくなる。

【文例2】ワザ「ふみにじる」(アマージョ S6H 009/070)

相手のバトルポケモンのにげるためのエネルギーの数×50ダメージ追加。

D-11 多くなる

◆ 書かれている数字よりも、多いものとして扱うことです。

【文例1】特性「しめわざのたつじん」(オトスパス S6K 043/070)

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のにげるためのエネルギーは、2個ぶん多くなる。

【文例2】特性「あくのせいやく」(オーロンゲ S1a 052/070)

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は、ワザを使うためのエネルギーが、★エネルギー 1個ぶん多くなる。

- ◆ 「多くなる」と書かれている効果が複数はたらいっている場合、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」という効果を2つ受けている場合、それは2個ぶん多くなります。

【FAQ】ふうせん(S1W 057/060)

このカードをつけているポケモンは、にげるためのエネルギーが2個ぶん少なくなる。

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「しめわざのたつじん」とポケモンのどうぐ「ふうせん」の効果が同時に1つずつはたらいっている場合は、【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

- ◆ 書かれている数字よりも、少ないものとして扱うことです。

【文例1】ふうせん(S1W 057/060)

このカードをつけているポケモンは、にげるためのエネルギーが2個ぶん少なくなる。

【文例2】特性「とうそうほんのう」(ガラル サンダーV S5a 037/070)

相手の場の「ポケモン【V】」の数ぶん、このポケモンがワザを使うための★エネルギーは少なくなる。

- ◆ 「少なくなる」と書かれている効果が複数はたらいっている場合、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」という効果を2つ受けている場合、2個ぶん少なくなります。

【FAQ】ガラル鉱山(S2 093/096)

おたがい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2個ぶん多くなる。

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は、それらを合計します。スタジアム「ガラル鉱山」とポケモンのどうぐ「ふうせん」の効果が同時に1つずつはたらいっている場合は、【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。
- ◆ 必要なエネルギーがなくなる効果と、ルールがなくなる効果の2つの種類があります。

●必要なエネルギーがなくなる効果

【文例1】特性「てんきよみ」(ポワルン S6K 053/070)

自分のトラッシュに「スタジアム」が8枚以上あるなら、このポケモンがワザを使うためのエネルギーは、すべてなくなる。

- ◆ 同じカードに対して、「なくなる」と「D-11 多くなる (D-12 少なくなる)」の効果重なった場合は「なくなる」が優先され、それ以外の効果はすべてなくなります。

【文例2】ハイド●エネルギー (S3 099/100)

このカードをつけている●ポケモンのにげるためのエネルギーは、すべてなくなる。

【FAQ1】特性「しめわざのたつじん」(オトスパス S6K 043/070)

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のにげるためのエネルギーは、2個ぶん多くなる。

同じカードに対して「なくなる」と「多くなる」という効果が重なった場合は、「なくなる」が優先されます。特性「しめわざのたつじん」と「ハイド●エネルギー」の効果が同時にはたっている場合、【にげる】ためのエネルギーはすべてなくなります。

【FAQ2】ふうせん(S1W 057/060)

このカードをつけているポケモンは、にげるためのエネルギーが2個ぶん少なくなる。

同じカードに対して、「なくなる」と「少なくなる」の効果が重なった場合は、「なくなる」が優先されます。ポケモンのどうぐ「ふうせん」と「ハイド●エネルギー」の効果が同時にはたっている場合、【にげる】ためのエネルギーはすべてなくなります。

●ルールがなくなる効果

【文例3】特性「ふしぎなすあな」(ノコッチ S8 079/100)

このポケモンがいるかぎり、おたがいの場の★ポケモン全員の弱点は、すべてなくなる。

【文例4】特性「げきりゅうのめざめ」(シャワーズ S4 017/100)

このポケモンに「メモリーカプセル」がついているなら、おたがいの場の●ポケモンの特性は、すべてなくなる。

【文例5】ツールジャマー (S5R 064/070)

このカードをつけている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についている「ポケモンのどうぐ」(「ツールジャマー」をのぞく)の効果は、すべてなくなる。

【FAQ4】ワザ「きょうさんねんえき」(アップリュー S7R 050/067)
相手の場の特性を持つポケモンの数×50ダメージ。

相手の場に特性「げきりゅうのめざめ」がはたらいているシャワーズと、ほかの特性を持つ^炎ポケモンがいるときに、自分のアップリューのワザ「きょうさんねんえき」を使った場合は、「げきりゅうのめざめ」で^炎ポケモンの特性はなくなっているため、与えるダメージは「げきりゅうのめざめ」1つぶんの50ダメージになります。

D-14 まんたん

- ◆ ダメカンが1個もも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「がんじょう」(ボスゴドラ S2a 053/070)

このポケモンのHPがまんたんの状態で、このポケモンがワザのダメージを受けて【きぜつ】するとき、このポケモンは【きぜつ】せず、残りHPが「10」の状態で場に残る。

【文例2】特性「アイスフェイス」(コオリッポ S2 028/096)

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「-60」される。

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「むれのちから」(ヨワシ S7R 025/067)

このポケモンに^雷エネルギーが3個以上ついていたら、このポケモンの最大HPは「150」大きくなる。

【文例2】大きなおまもり(S1W 056/060)

このカードをつけているポケモンの最大HPは「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】トイキャッチャー (S7R 058/067)

相手のベンチの残りHPが「50」以下のポケモンを1匹選び、バトルポケモンと入れ替える。

【文例2】特性「がんじょう」(ボスゴドラ S2a 053/070)

このポケモンのHPがまんたんの状態で、このポケモンがワザのダメージを受けて【きぜつ】するとき、このポケモンは【きぜつ】せず、残りHPが「10」の状態場で残る。

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の枚数に対して、対戦中にとり終えたサイドの枚数のことです。

【文例1】さばきのうねり(ジガルデ S7R 048/067)

相手のポケモン1匹に、相手がすでにとったサイドの枚数×40ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

【文例2】カリンの信念(S5a 066/070)

この番、自分の「いちげき」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、相手がすでにとったサイド1枚につき「+20」される。

- ◆ 自分がすでにとったサイドの枚数を調べる場合、60枚デッキでの対戦では6枚からとり終えた枚数を引きます。40枚デッキでの対戦では4枚から、30枚デッキでの対戦では3枚から、それぞれ取り終えた枚数を引きます。

D-18 ルールを持つポケモン

- ◆ カードに「●● (の) ルール」と書かれているポケモンのことです。さまざまな種類のルールがありますが、それらをまとめて指します。

【文例1】特性「はるらんまん」(チェリム S5R 006/070)

自分の番に何回でも使える。自分の手札から⚡エネルギーを1枚選び、自分のポケモン(「ルールを持つポケモン」をのぞく)につける。

【文例2】「頂への雪道」(S6H 069/070)

おたがいの場の「ルールを持つポケモン」の特性は、すべてなくなる。

【FAQ1】VMAXルール(ヒードランVMAX S10P 015/067)

ポケモンVMAXが【きぜつ】したとき、相手はサイドを3枚とる。

チェリムの特性「はるらんまん」の効果で、ヒードランVMAXに1エネルギーをつけることはできません。

- ◆ 相手がとるサイドの枚数については記載のない「ルールを持つポケモン」もいます。

【FAQ2】かがやくポケモンのルール(かがやくサーナイト S10a 027/071)

かがやくポケモンは、デッキに1枚しか入れられない。

チェリムの特性「はるらんまん」の効果で、かがやくサーナイトに⚡エネルギーをつけることはできません。

- ◆ カードに「ルール」と書かれていない場合、ルールを持つポケモンではありません。

【FAQ3】チェリムの特性「はるらんまん」の効果で、「いちげき」のポケモンに⚡エネルギーをつけることができます。

D-19 引きつぐ

- ◆ 2枚のカードを重ねたり入れ替えたりしたときに、一方が受けていた効果などを、もう一方のカードに受けさせることです。

【文例1】特性「Vへんげ」(メタモンV S4a 140/190)

自分の番に1回使える。自分のトラッシュから【たね】ポケモンの「ポケモン【V】」を1枚選び、このポケモンと入れ替える(ついているカード・ダメカン・特殊状態・効果などは、すべて引きつぐ)。このポケモンは、トラッシュする。

【文例2】特性「バトルスイッチ」(ギルガルド S5I 053/070)

自分の番に1回使える。自分の手札から「ギルガルド」を1枚選び、このカードと入れ替える(ついているカード・ダメカン・特殊状態・効果などは、すべて引きつぐ)。このカードは、手札にもどす。

- ◆ その番にどの特性を使ったか、という情報も引きつぐことになります。

【FAQ1】メタモンVの特性「Vへんげ」の効果で、メタモンVとトラッシュのイエッサンVを入れ替えた場合は、入れ替えたイエッサンVの特性「ころくばり」を使うことができます。これは、特性「Vへんげ」を使っても、特性「ころくばり」を使った状態にはならないためです。

【FAQ2】メタモンVの特性「Vへんげ」の効果で、メタモンVとトラッシュのメタモンVを入れ替えた場合は、入れ替えたメタモンVの特性「Vへんげ」を使うことはできません。

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ているワザを使った番の、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、直後の相手の番からはたらし続けます。

【文例1】ワザ「あなをほる」(ディグダ S5a 033/070)

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「わしづかみ」(バシャーモVMAX S5a 008/070)

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ているワザを使った番の、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内容が、直後の自分の番からはたらし続けます。

【文例1】ワザ「テクノバスター」(ゲノセクトV S8 069/100)

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たきのことです。相手のポケモンから受ける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内容は、6.相手のポケモンが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「トラップシェル」(バクガメス S7R 049/067)

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8個のせる。

【文例2】いかついメット(S6H 061/070)

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ついているエネルギーを1個選び、相手の手札にもどす。

- ◆ 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内容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.相手のポケモンが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。
- ◆ 「【きぜつ】するたび」という説明文も同様です。

【文例1】特性「やけくそボンバー」(ゴローニャ S8 054/100)

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10個のせる。

【文例2】学習装置(S5I 065/070)

自分のバトルポケモンが、相手のポケモンからワザのダメージを受けて【きぜつ】するたび、そのポケモンについている基本エネルギーを1枚選び、このカードをつけているポケモンにつけ替えてよい。

- ◆ この説明文の後に続く効果は、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.ではたらく効果を行う場合、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

- ◆ 自分の番にできる「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「さんしょくりんぶん」(バタフリー S8 003/100)

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。相手のバトルポケモンを【どく】と【やけど】と【こんらん】にする。

【文例2】特性「うらこうさく」(インテレオン S1W 019/060)

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。自分の山札から

トレーナーズを2枚まで選び、相手に見せて、手札に加える。そして山札を切る。

- ◆ 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行えません。「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は使えません。

【FAQ】 ふしぎなアメ(S1H 053/060)

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】ポケモンに進化した場合も、手札からポケモンを出して進化させたと扱われ、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

- ◆ 自分の番に「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、主に特性の説明文に書かれています。

【文例1】特性「ダミードール」(ミミッキュV S5I 027/070)

自分の番に、このカードを手札からベンチに出したとき、1回使える。次の相手の番の終わりまで、この「ミミッキュV」は、相手のポケモン【V】からワザのダメージを受けない。

- ◆ この説明文のあとに続く内容は、手札からベンチに出したときにしか行えません。「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、使えません。

E-07 エネルギーをつけるたび(つけたとき)

- ◆ 自分の番にできる「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、

【文例1】キャプチャーエネルギー (S2 096/096)

このカードは、ポケモンについているかぎり、★エネルギー1個ぶんとしてはたらく。

このカードを手札からポケモンにつけたとき、自分の山札から【たね】ポケモンを1枚選び、ベンチに出す。そして山札を切る。

【文例2】特性「かじかむうず」(パッチルドン S3 034/100)

このポケモンがいるかぎり、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2個のせる。

- ◆ この説明文の後に続く内容は、手札からエネルギーをつけたときにしか行えません。「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後にほかの行動をとった場合は使えません。
- ◆ エネルギーをつけるたびはたらく効果が、複数のカードぶん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】ダブルターボエネルギー (S9 100/100)

このカードは、ポケモンについているかぎり、★エネルギー 2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使うワザの、相手のポケモンへのダメージは「-20」される。

ダブルターボエネルギーを手札から1枚つけた場合、「エネルギーをつけるたび」の説明文の後に続く効果は1回しか行いません。

【FAQ2】ワザ「デコレーション」(マホイップ S2 /048/096)

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、この説明文の後に続く効果を行います。例えば、ワザ「デコレーション」で複数のエネルギーを1度につけた場合、つけた枚数ぶん特性「かじかむうず」の効果を行います。

E-08 ポケモンチェックのたび

- ◆ ポケモンチェックになるたびに行う行動のことです。この説明文のあとに続く効果は、ポケモンチェックのときにはたらく特性やトレーナーズの効果として扱います。

【文例1】戒めの祠(SM7 094/096)

ポケモンチェックのたび、おたがいの「ポケモン【GX】・【EX】」全員に、それぞれダメカン
を1個のせる。

【文例2】特性「パニックほうし」(パラセクト SM9 007/095)

このポケモンがいるかぎり、ポケモンチェックのたび、相手の【こんらん】のポケモンに
ダメカンを2個のせる。

- ◆ ポケモンチェックのたびにはたらく効果が複数ある場合、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効果は、ワザを使う手順の3.で行います。

【文例1】ワザ「とんでけラッシュ」(エルフーン S4 050/100)

ダメージを与える前に、自分の場のポケモンについている「ポケモンのどうぐ」を好きなだけトラッシュし、その枚数×40ダメージ追加。

【文例2】ワザ「らいめいげり」(ガラル サンダーV S5a 037/070)

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特殊エネルギーを1個選び、トラッシュする。

E-10 のぞむなら

- ◆ この説明文の後に続く効果は、その効果を使ったプレイヤーが行うか、行わないかを任意で選ぶことができます。

【文例1】ワザ「ひるがえす」(れんげきウーラオスV S5R 050/070)

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「ダイランス」(はくばバドレックスVMAX S6H 028/070)

のぞむなら、このポケモンについているエネルギーを2枚まで選び、トラッシュする。その場合、トラッシュした枚数×120ダメージ追加。

- ◆ 「のぞむなら」の後に続く説明文に従うことができない場合、「その場合」の後に続く効果を行いません。

E-11 前の相手の番に自分のポケモンが【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】しているかどうかを調べることです。【きぜつ】していた場合、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】ワザ「まきかえす」(トロピウス S7R 004/067)

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、90ダメージ追加。

- ◆ 前の相手の番に、自分のポケモンが複数【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。
- ◆ 【きぜつ】していたなら」という条件は、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、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、この説明文の後に続く効果を行います。

E-12 自分の番に●●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「はるらんまん」(チェリム S5R 006/070)

自分の番に何回でも使える。自分の手札から⚡エネルギーを1枚選び、自分のポケモン(「ルールを持つポケモン」をのぞく)につける。

【文例2】特性「クイックシューター」(インテレオン S5a 018/070)

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かれています。この特性を使うことができるのは、特に指定がないかぎり、自分の場に出ているポケモンです。
- ◆ 「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場合、1匹につき1回使えます。
- ◆ 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たあと再び場に出た場合、そのポケモンは場に出ていたのと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

- ◆ この説明文が書かれている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「ふしぎなすあな」(ノコッチ S8 079/100)

このポケモンがいるかぎり、おたがいの場の★ポケモン全員の弱点は、すべてなくなる。

- ◆ この説明文が書かれている特性は、自分の場に出ていなければはたらきません。
- ◆ ポケモンが場にいる間にはたらく特性の中には、この説明文が書かれていないものもあります。

【文例2】特性「しゃくねつのめざめ」(ブースター S4 013/100)

このポケモンに「メモリーカプセル」がついているなら、おたがいの場のポケモンの特性は、すべてなくなる。

- ◆ バトル場やベンチに出ているときのみ、はたらく特性もあります。

【文例3】特性「いかくのキバ」(ムーランド S5a 060/070)

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「-30」される。

E-14 この番、すでに別の「●●」を使っていたなら、この特性は使えない。

- ◆ この説明文が書かれている特性を使った場合、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。

【文例2】特性「ナイトアセット」(クロバットV S3 053/100)

自分の番に、このカードを手札からベンチに出したとき、1回使える。自分の手札が6枚になるように、山札を引く。この番、すでに別の「ナイトアセット」を使っていたなら、この特性は使えない。

【文例3】特性「じゃえんのつばさ」(ガラル ファイヤー V S5a 045/070)

自分の番に1回使える。自分のトラッシュから●エネルギーを1枚選び、このポケモンにつける。この番、すでに別の「じゃえんのつばさ」を使っていたなら、この特性は使えない。

- ◆ この説明文が書かれてい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。
- ◆ この特性を使ったポケモンが場を離れても、同じ番の中で、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。

- ◆ この説明文が書かれている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「みつりんのぬし」(フシギバナ SM3+ 003/072)

このポケモンがいるかぎり、自分の場のポケモンについているすべての基本●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「バッドポイズン」(ドクログ S7D 029/067)

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4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。
- ◆ 通常の【どく】になっているときに、このような特殊な【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 このカードが●●にあるなら、自分の番に1回使える。

- ◆ 場ではなく、説明文に書かれている場所にあるときに使える特性です。
- ◆ BWシリーズ以前の「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。」という説明文も同様です。

【文例1】特性「ナマコブシなげ」(ナマコブシ S8 027/100)

このカードが手札にあるなら、自分の番に1回使える。このカードを山札の下にもどす。その後、自分の山札を1枚引く。この番、すでに別の「ナマコブシなげ」を使っていたなら、この特性は使えない。

【文例2】特性「きんきゅうふじょう」(エンペルト S9 027/100)

自分の番に、このカードがトラッシュにあり、自分の手札が1枚もないなら、1回使える。このカードをベンチに出す。その後、自分の山札を3枚引く。

- ◆ 「自分の番に1回使える」と書かれている場合、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回使えます。
- ◆ 特性を使ったカードが指定の場所を離れたあと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、その山札をもどすときにすることです。

【文例1】レベルボール(S5R 063/070)

自分の山札から、HPが「90」以下のポケモンを1枚選び、相手に見せて、手札に加える。
そして山札を切る。

【文例2】ワザ「トリニティノヴァ」(アルセウスVSTAR S9 084/100)

自分の山札から基本エネルギーを3枚まで選び、自分の「ポケモン【V】」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、見たカードを山札にもどすとき、カードの順番が不規則で、おたがいが分からない状態になるように山札を切ります。「山札から●●を手札に加える」などの効果で山札の内容を見たときは、指定のカードを選ばなかった場合でも、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。

- ◆ 前文に書かれている効果を行ったなら、後文に書かれている内容も行うということです。

【文例1】特性「とりひき」(ゾロアークGX SM3+ 054/072)

自分の番に1回使える。自分の手札を1枚トラッシュする。その後、山札を2枚引く。

【文例2】ワザ「めざましビンタ」(スリーパー S6H 032/070)

相手のバトルポケモンが特殊状態なら、90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内容を1つでも行うことができた場合、「その後」に続く内容を行います。前文に書かれている効果を全く行うことができなかった場合、「その後」に続く内容は行いません。

【FAQ】モミ(S5R 068/070)

自分の進化ポケモン全員のHPを、すべて回復する。その後、回復した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」に続く内容に従えなくても、前文だけ行えます。そのためサポート「モミ」の効果エネルギーがついていない進化ポケモンに使った場合でも、HPをすべて回復できます。

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タイミングのことです。ポケモンチェックには含まれておらず、ポケモンチェックが始まる前を指します。

【文例1】オボンのみ(S1H 055/060)

おたがいの番の終わりに、このカードをつけているポケモンにダメカンが3個以上のっているなら、そのポケモンのHPを「30」回復する。その後、このカードをトラッシュする。

【文例2】ワザ「はめつのひとこと」(ガラル ヤドキングV S5a 046/070)

次の相手の番の終わりに、このワザを受けたポケモンは【きぜつ】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。

【文例3】特性「りょくかいさいぼう」(リーフィアV S6a 002/069)

自分の番に1回使えて、使ったなら、自分の番は終わる。自分の山札から⚡エネルギーを1枚選び、自分のポケモンにつける。そして山札を切る。

E-21 次の自分の番の終わりまで

- ◆ この説明文が書かれたワザ／トレーナーズ／特性などを使った場合、その自分の番から、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。

【文例2】ワザ「きょうふをきざむ」(ミカルゲ S9 065/100)

次の自分の番の終わりまで、このワザを受けたポケモンの弱点は⚡タイプになる。[弱点は「×2」でダメージ計算をする。]

【FAQ】 特性「はんげき」(ガラル マグギョ S3a 053/076)

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。

ワザ「いえき」の効果は相手のバトルポケモンに効果を与えたあとからはたらきます。特性「はんげき」を持つガラル マグギョにワザ「いえき」を使った場合、特性「はんげき」の効果ははたらきません。

【FAQ】 特性「かたいからだ」(トランセル S8 002/100)

このポケモンが受けるワザのダメージは「-20」される。

特性「かたいからだ」を持つトランセルにワザ「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「かたいからだ」の効果で、ワザ「いえき」のダメージは「-20」されます。

E-22 次の相手の番の終わりまで

- ◆ この説明文が書かれたワザ／トレーナーズ／特性などを使った場合、その自分の番から、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】特性「おんそくかいひ」(ガブリアス S9 075/100)

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。次の相手の番の終わりまで、このポケモンは、相手のポケモンからワザのダメージや効果を受けない。

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るかどうかを調べることです。進化していた場合、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】ワザ「しゅうげき」(ガーマイル S9 011/100)

この番、このポケモンが「ミノムッチ」から進化していたなら、90ダメージ追加。

【文例2】ワザ「アッパーショック」(シビルドン S6a 034/069)

この番、このポケモンが「シビビール」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。

【FAQ】 ワザ「ダイヘンシン」(メタモンVMAX S4a 141/190)

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。

この番にメタモンVから進化したメタモンVMAXがワザ「ダイヘンシン」を使いガーマイルのワザ「しゅうげき」を選んだ場合、メタモンVMAXはミノムッチから進化していないので、ダメージを追加することはできません。

- ◆ 「進化していたなら」という条件は、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、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、この説明文の後に続く効果を行います。

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るかどうかを調べることです。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いた場合は、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】ワザ「しっぷうづき」(れんげきウーラオスVMAX S5R 051/070)

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、120ダメージ追加。

- ◆ 「ベンチからバトル場に出ていたなら」という条件は、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内容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、自分の番にできる「手札からサポートを出して使う」を行っているかどうかを調べることです。サポートを使っていた場合、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】ワザ「パディブレイブ」(イーブイV SD 075/127)

この番、手札からサポートを出して使っていたなら、80ダメージ追加。

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」以上回復しているかどうかを調べることです。回復していた場合、その説明文のあとに続く内容を行います。

【文例1】ワザ「みなぎるはどう」(サーナイトV 030/070)

この番、このポケモンのHPを回復していたなら、80ダメージ追加。

- ◆ 「回復していたなら」という条件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、この説明文の後に続く効果を行います。

E-27 このワザは、●●でも使える。

- ◆ ルール上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。
- ◆ 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。

【文例1】ワザ「ファストフライト」(ファイアローV S4 016/100)

このワザは、先攻プレイヤーの最初の番でも使える。自分の手札をすべてトラッシュし、山札を6枚引く。

【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。

E-28 【やけど】でのせるダメカンの数が●個になる

- ◆ 通常よりも強い【やけど】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【やけど】のダメカンの数が、説明文で指定された個数に変更されます。

【文例1】特性「やけつくりんぷん」(ウルガモス BW4 015/069)

このポケモンがいるかぎり、相手の【やけど】のポケモンは、ポケモンチェックのときにのせる【やけど】のダメカンの数が4個になる。

【文例2】特性「あつきとうし」(ゴウカザル SM5S 020/066)

このポケモンがいるかぎり、相手のバトルポケモンは、【やけど】でのせるダメカンの数が6個になる。

【FAQ1】この説明文を持つ効果が複数ある場合は、その中で最も大きい数値が1回だけ適用されます。

自分の場に特性「あつきとうし」を持つゴウカザルが2匹いる場合でも、この特性の効果は重複しないため、ポケモンチェックのときに【やけど】のポケモンにのせるダメカンの数は6個になります。

【FAQ2】特性「やけつくりんぷん」(ウルガモス BW4 015/069)

このポケモンがいるかぎり、相手の【やけど】のポケモンは、ポケモンチェックのときにのせる【やけど】のダメカンの数が4個になる。

自分の場に特性「やけつくりんぷん」を持つウルガモスと特性「あつきとうし」を持つゴウカザルがいる場合は、効果の大きいほう（「あつきとうし」）が優先され、ポケモンチェックのときに相手の【やけど】のポケモンにのせるダメカンの数は6個になります。

E-29 ●●が手札から▲▲を出して使ったとき、その効果を受けない

- ◆ この効果をはたらいているカードは、場にあるかぎり、説明文が指定するカードを●●が手札から出して使っても、その効果を受けません。
- ◆ この効果をはたらいている場合、説明文に書かれているカードの効果を与えることはできませんが、そのカード自体を使うことはできます。その場合は、それ以外に書かれている内容を行います。

【文例1】特性「きんちょうかん」(デンチュラ SM8a 011/052)

このポケモンは、相手が手札からグッズまたはサポートを出して使ったとき、その効果を受けない。

【文例2】サンダーマウンテン◇(SM7a 058/060)

おたがいの場の⚡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。

このスタジアムは、場に出ているかぎり、おたがいのプレイヤーが手札からグッズまたはサポートを出して使ったとき、その効果を受けない。

【FAQ1】グズマ(SM3N 049/051)

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。その後、自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。

相手のベンチポケモンが特性「きんちょうかん」を持つデンチュラだけのときも、サポート「グズマ」を使うことができます。その場合、相手のポケモンを入れ替えることができないため、「その後」に続く内容も行いませんが、使った「グズマ」はトラッシュします。

【FAQ2】あなぬけのヒモ(S5I 061/070)

おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。(入れ替えは相手から行う。ベンチがないプレイヤーは入れ替えをしない。)

相手のベンチポケモンが特性「きんちょうかん」を持つデンチュラだけのときでも、グッズ「あなぬけのヒモ」を使って、相手のバトルポケモンを入れ替えられます。「あなぬけのヒモ」の効果を受けるのがバトルポケモンであるためです。

E-30 自分の番に、自分の手札を●●枚トラッシュするなら、1回使える

- ◆ 自分の手札をトラッシュすることが、特性を使う条件になっている説明文です。
- ◆ 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。

【文例1】特性「ティーブレイク」(ポットデス S2a 037/070)

自分の番に、自分の手札からワザ「マッドパーティ」を持つポケモンを1枚トラッシュする
なら、1回使える。自分の山札を2枚引く。

【文例2】特性「さいこうちく」(ガラル フリーザーV S5a 025/070)

自分の番に、自分の手札を2枚トラッシュするなら、1回使える。自分の山札を1枚引く。

- ◆ この説明文の後に続く内容を行えない場合、その特性を使うことはできません。

【FAQ1】自分の山札が1枚もないとき、ガラル フリーザーVの特性「さいこうちく」を使うことは
できません。

- ◆ この説明文の内容に従うことができない場合、その特性を使うことはできません。

【FAQ2】自分の手札が1枚しかないとき、ガラル フリーザーVの特性「さいこうちく」を使うこと
はできません。

E-31 手札に加える前に

- ◆ 山札を引いたり、サイドをとったりしたときに使える効果の説明文です。
- ◆ ウラになっているカードのオモテを見たあと、手札に加える前のタイミングのことです。

【文例1】特性「トップエントリー」(ランプラー S2 017/096)

自分の番のはじめに、山札からこのカードを引いたとき、自分のベンチに空きがあるなら、
手札に加える前に1回使える。このカードを自分のベンチに出す。

【文例2】グッズ「ドリームボール」(S6a 061/069)

このカードは、ウラになっている自分のサイドからこのカードをとったとき、手札に加える
前に使う。自分の山札からポケモンを1枚選び、ベンチに出す。そして山札を切る。

【文例3】「トレジャーエネルギー」(S6a 069/069)

このカードは、ポケモンについているかぎり、★エネルギー1個ぶんとしてはたらく。自分
の番に、ウラになっている自分のサイドからこのカードをとったとき、手札に加える前に、
このカードを自分のポケモンにつけてよい。

- ◆ この効果を持つカードを2枚以上手札に加える場合、1枚ずつ効果がはたらきます。

【FAQ1】相手の「ポケモン[V]」を【きぜつ】させて、サイドを2枚とったとき、それが2枚ともグッズ「ドリームボール」だった場合、2枚とも使うことができます。この場合、1枚目のグッズ「ドリームボール」の効果を終えてから、2枚目のグッズ「ドリームボール」の効果を行います。

- ◆ この効果でカードを場に出すとき、そのカードは手札から出していることにはなりません。

【FAQ2】特性「かじかむうず」(パッチルドン S3 034/100)

このポケモンがいるかぎり、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2個のせる。

サイドから「トレジャーエネルギー」をとって、自分のポケモンにつけたとき、相手の場に特性「かじかむうず」がはたらいているパッチルドンがいても、エネルギーをつけたポケモンにダメカンを2個のせません。

E-32 このワザは、●●なら、▲▲エネルギー■個で使える

- ◆ ワザに必要なエネルギーが、条件を満たすと少なくなることです。

【文例1】ワザ「まけんきスパーク」(パルスワン S5I 020/070)

このワザは、このポケモンにダメカンがのっているなら、⚡エネルギー 1個で使える。

【文例2】ワザ「ニンジャトルネード」(アギルダー S8 008/100)

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、このワザは⚡エネルギー 1個で使える。

- ◆ ワザに必要なエネルギーが「多くなる(少なくなる)」効果を受けている場合でも、その影響を受けず、説明文に書かれている条件で使うことができます。

【FAQ1】特性「あくのせいやく」(オーロンゲ S1a 052/070)

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は、ワザを使うためのエネルギーが、★エネルギー1個ぶん多くなる。

ダメカンがのっている自分のパルスワンは、相手のバトル場に特性「あくのせいやく」を持つオーロンゲがいても、⚡エネルギー1個でワザ「まけんきスパーク」を使うことができます。

E-33 自分の手札から●●を▲▲枚(まで)選ぶ

- ◆ 自分の手札からカードを▲▲枚(まで)選ぶことです。
- ◆ 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。
- ◆ その他の動きは、D-05 ●●を▲▲まで選ぶと同じです

【FAQ1】サポート「ナタネの活気」(S10D 065/067)

自分の山札を2枚引く。その後、自分の手札から⚡エネルギーを2枚まで選び、ベンチポケモン1匹につける。

サポート「ナタネの活気」の効果で山札を引いたとき、自分の手札に⚡エネルギーが1枚ある場合でも、自分の手札から⚡エネルギーを1枚もつけず、効果を終えることができます。

【FAQ2】ワザ「パンプスマッシュ」(テラキオンEX BW5 032/050)

自分の手札から基本⚡エネルギーを2枚選び、ベンチポケモンに好きなようにつける。

自分の手札に⚡エネルギーが1枚ある場合でも、自分の手札から⚡エネルギーを1枚もつけなくてもかまいません。

また、自分の手札に⚡エネルギーが2枚ある場合でも、その中から1枚だけ選んで、自分のベンチポケモンにつけることができます。

【FAQ3】ワザ「スクリュージェット」(カマスジョー S1a 026/070)

自分の手札から⚡エネルギーを2枚トラッシュする。2枚トラッシュできないなら、このワザは失敗。

ワザ「スクリュージェット」の効果で、自分の手札から⚡エネルギーを1枚だけトラッシュすることはできません。また、自分の手札に⚡エネルギーが2枚ある場合でも、自分の手札から⚡エネルギーを1枚もトラッシュせず、ワザを失敗することができます。

E-34 ウラになっている自分のサイドから●●を▲▲枚選ぶ

- ◆ ウラになっている自分のサイドから、カードを▲▲枚選ぶことです。
- ◆ 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。

- ◆ その他の動きは、D-05 ●●を▲▲まで選ぶと同じです。

【文例1】グッズ「ヒスイのヘビーボール」(S10P 062/067)

ウラになっている自分のサイドのオモテをすべて見る。その中からたねポケモンを1枚選び、相手に見せて、この「ヒスイのヘビーボール」と入れ替えて、手札に加える。見たサイドや入れ替えたカードはすべてウラにして切り、サイドとして置く。

【文例2】サポート「グラジオ」(SM4S 050/050)

ウラになっている自分のサイドのオモテをすべて見て、その中にあるカードを1枚、この「グラジオ」と入れ替えて、手札に加える。その後、この「グラジオ」と残りのサイドをすべてウラにして切り、サイドとして置く。

E-35 ●●をウラにして切り、(切る。)

- ◆ カードをウラにして切り、カードの順番が不規則で、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ることで。
- ◆ 切るときはカードのオモテを見てはいけません。
- ◆ ●●にあたるカードが1枚もない場合、カードを切ることはできません。

【文例1】サポート「マリィ」(SA 023/023)

おたがいのプレイヤーは、それぞれ自分の手札をすべてウラにして切り、山札の下にもどす。その後、自分は5枚、相手は4枚、山札を引く。

【文例2】サポート「グラジオ」(SM4S 050/050)

ウラになっている自分のサイドのオモテをすべて見て、その中にあるカードを1枚、この「グラジオ」と入れ替えて、手札に加える。その後、この「グラジオ」と残りのサイドをすべてウラにして切り、サイドとして置く。

【文例3】ワザ「はなはこび」(シェイミ S3a 010/076)

コインを1回投げオモテなら、相手のバトルポケモンと、ついているすべてのカードを、すべてウラにして切り、相手の山札の下にもどす。

E-36 ●●を山札にもどして切る。

- ◆ ●●を山札にもどして、山札を切ることです。
- ◆ 切るときはカードのオモテを見てはいけません。
- ◆ ●●と山札の合計が1枚以上ある場合、カードを切ったことになります。
- ◆ XYシリーズ以前の以下の説明文も、同様です。
 - 「●●を山札にもどし、山札を切る。」
 - 「●●を山札にもどす。そして山札を切る。」

【文例1】グッズ「スーパーボール」(SA 014/023)

自分の山札を上から7枚見る。その中からポケモンを1枚選び、相手に見せて、手札に加える。残りのカードは山札にもどして切る。

【FAQ1】サポート「サナ」(SH 047/053)

自分の手札をすべて山札にもどして切る。その後、山札を5枚引く。

自分の手札がサポート「サナ」1枚だけのときも、サポート「サナ」を使うことができます。この場合、山札をよく切り、その後、山札を5枚引きます。