

宝可梦集换式卡牌游戏：详尽规则与战略解析

1. 宝可梦集换式卡牌游戏简介

宝可梦集换式卡牌游戏（Pokémon Trading Card Game, TCG）是一款模拟宝可梦训练家之间对战的双人策略卡牌游戏。每位玩家将扮演一名训练家，使用一副由60张卡牌构筑的“牌组”进行对战。这副牌组不仅代表了玩家所指挥的宝可梦，还包含了能够提供战略支援的物品、盟友和能量。游戏的核心在于资源管理、战略规划以及对牌组的深度理解。

1.1. 游戏目标：通往胜利的三条道路

一场对战的最终目标是击败对手，而达成这一目标的方式并非只有一种。游戏设定了三种截然不同的胜利条件，任何一方玩家只要率先达成其中之一，便可立即宣告胜利。这一设计使得游戏策略千变化，远不止于单纯的互相攻击。

- **奖赏卡胜利 (Prize Card Victory)**: 这是最常见也最直接的胜利方式。每位玩家在游戏开始时会设置6张“奖赏卡”。每当玩家击败（“气绝”）对手的一只宝可梦时，便可以拿取自己的一张奖赏卡加入手牌。率先拿完自己全部6张奖赏卡的玩家获得胜利。
- **战场压制胜利 (Battlefield Control Victory)**: 当一名玩家的战斗宝可梦被“气绝”后，其场上（包括备战区）已没有任何宝可梦可以递补上场时，该玩家便会输掉比赛，对手则无条件获胜。这要求玩家必须时刻保持场上有后备力量。
- **资源耗尽胜利 (Resource Depletion Victory)**: 在每个回合开始时，玩家必须从自己的牌库顶端抽取一张卡。如果轮到某位玩家抽卡时，其牌库已经空了，无法完成抽卡动作，则该玩家立刻败北。这种胜利方式通常被称为“牌库破坏”或“Deck Out”。

O这三种胜利条件共同构成了一个基础的战略三角。玩家不能仅仅专注于通过攻击来获取奖赏卡，还必须管理好自己的牌库资源以防被耗尽，同时也要维持备战区的宝可梦数量以避免被直接清场。因此，无论是构筑牌组还是临场决策，玩家都必须在这三个胜利维度上进行权衡与博弈，预测并干扰对手的胜利路线，同时推进自己的计划。

1.2. 特殊胜利条件

除了上述三种标准胜利方式外，极少数宝可梦卡牌的“特性”或招式描述中可能包含独特的、替代性的胜利条件。例如，某些卡牌可能规定当满足特定条件时，其使用者直接获胜。这些情况虽然罕见，但它们确立了游戏的一条黄金法则：卡牌上的文本描述优先于游戏的基本规则 [1]。

2. 核心组件：训练家的卡牌库

一副牌组由三种基本类型的卡牌构成：宝可梦卡、能量卡和训练家卡。它们是玩家在对战中可以使用的全部武器和工具。

2.1. 宝可梦卡：你的战士

宝可梦卡是游戏的核心，它们负责攻击对手并承受伤害。

2.1.1. 宝可梦卡牌结构解析

每张宝可梦卡都包含了进行游戏所必需的关键信息：

- **名称 (Name)**: 宝可梦的名字。构筑牌组时，同名卡牌最多只能放入4张。
- **HP (Hit Points)**: 生命值，表示该宝可梦能承受的最大伤害量。
- **属性 (Type)**: 宝可梦的属性，如草、火、水等，它直接影响到伤害计算中的“弱点”与“抗性”。
- **进化阶段 (Stage)**: 分为“基础宝可梦”、“1阶进化宝可梦”和“2阶进化宝可梦”。
- **特性 (Ability)**: 一些宝可梦拥有的特殊能力，通常可以在自己的回合中使用，且使用后回合不会结束。
- **招式 (Attacks)**: 用于攻击对手宝可梦的技能，包含使用所需的能量（招式代价）和能造成的伤害值。
- **弱点 (Weakness)**: 如果该宝可梦受到其弱点属性的宝可梦攻击，所受伤害会倍增。
- **抗性 (Resistance)**: 如果该宝可梦受到其抗性属性的宝可梦攻击，所受伤害会减少。
- **撤退费用 (Retreat Cost)**: 将战斗宝可梦撤退至备战区所需丢弃的能量数量。

2.1.2. 进化机制

进化是强化宝可梦的主要途径，遵循着特定的节奏和规则。

- **基础宝可梦**：是所有进化链的起点。玩家可以将手牌中的基础宝可梦直接放置到备战区。一副牌组中必须包含至少1张基础宝可梦卡 [2, 3]。
- **1阶与2阶进化宝可梦**：它们是进化形态，必须通过从手牌中打出并覆盖在场上对应的低阶宝可梦身上来完成进化。进化遵循两条核心限制：
一只宝可梦在被放置到场上的当回合不能进化；一只宝可梦在一个回合内只能进化一次。这些限制为游戏带来了必要的节奏控制，防止玩家在游戏初期就瞬间部署出最强大的战斗力。

2.1.3. 特殊规则宝可梦

除了常规宝可梦，游戏中还存在许多拥有特殊规则的强大宝可梦。它们通常拥有更高的HP和更强的招式，但被击败时也会带来更高的风险。这些卡牌的设计核心在于“奖赏卡交换”(Prize Trade) 的风险与回报机制。

使用一只强大的、能被击败后让对手拿取3张奖赏卡的宝可梦VMAX，是一场高风险的赌博。它或许能让你迅速取得优势，但一旦被击败，对手也等于瞬间完成了胜利之路的一半。这种机制使得对战不再是简单的6次“气绝”计数，而是演变为一场关于奖赏卡价值的复杂计算。玩家的每一次出牌决策，都是在评估这种高风险高回报的交换是否值得。

以下是常见的特殊规则宝可梦及其“气绝罚则”(被击败时对手可拿取的奖赏卡数量)：

宝可梦类型	关键特征	气绝时对手拿取的奖赏卡数量
宝可梦 ex / GX / V	通常是基础宝可梦，HP和招式强度远超普通宝可梦。	2张 [4]
宝可梦 VMAX / VSTAR / TAG TEAM GX	由宝可梦V或GX进化而来，或为多只宝可梦的组合。HP极高，招式威力巨大。VSTAR宝可梦还拥有一次数性的VSTAR力量。	3张 (VSTAR为2张) [4, 5]
光辉宝可梦 (Radiant Pokémon)	强大的基础宝可梦，拥有改变战局的特性或招式。 每副牌组中限制只能放入1张光辉宝可梦。	1张 (遵循常规规则) [4]

任何拥有特殊规则的宝可梦，其规则都会明确写在卡牌上的一个醒目方框内，这个“规则框”是帮助玩家快速识别这些高风险单位的重要设计。

2.2. 能量卡：战斗的燃料

能量卡是宝可梦发动攻击和进行撤退所必需的资源。如何高效地为宝可梦补充能量，是游戏中最核心的资源管理挑战。

- **基本能量卡**：分为草、火、水、雷、超、斗、恶、钢8种属性。玩家可以在牌组中放入任意数量的基本能量卡 [6, 7]。此外，招式代价中的无色能量标志（☆）表示可以使用任何属性的能量来满足。
- **特殊能量卡**：除了提供能量外，通常还附带各种额外效果，例如提供多种属性能量、减免伤害等。与基本能量卡不同，特殊能量卡受“同名卡最多4张”的规则限制 [7]。

2.3. 训练家卡：战略支援

训练家卡是实现战术意图、扭转战局的关键。它们提供各种各样的辅助效果，从补充手牌到治疗宝可梦，无所不包 [6, 7]。

- **物品卡 (Item)**：效果多样的支援卡。在自己的回合内，玩家可以任意使用不限数量的物品卡。这使得玩家可以在一回合内打出复杂的连锁操作，实现爆发性的场面构建。
- **支援者卡 (Supporter)**：通常拥有游戏中最为强大的效果，例如从牌库中抽取大量卡牌。正因其强大，每位玩家在自己的回合中只能使用1张支援者卡。此外，先手玩家在其第一个回合中不能使用支援者卡。这一限制是游戏平衡性的基石。
- **竞技场卡 (Stadium)**：打出后会持续留在场上，其效果对双方玩家同时生效，直到被另一张不同名的竞技场卡替换为止。每回合只能打出1张，且不能打出与场上已有的竞技场卡同名的卡牌。
- **宝可梦道具 (Pokémon Tool)**：属于物品卡的一个亚种，使用时需附着在一只宝可梦身上，为其提供持续性的增益效果。一只宝可梦同时只能附着1张宝可梦道具 [7]。

游戏的回合结构很大程度上是由这些使用限制定义的。每回合“只能贴一张能量”和“只能用一张支援者卡”构成了核心的“行动经济”瓶颈。玩家水平的高低，正体现在如何围绕这两个关键的、受限的行动点来规划整个回合，并利用不受限制的行动（如使用物品卡和特性）来最大化当回合的收益，从而滚起雪球，建立优势。

3. 牌组构筑：战略的基石

对战开始前，玩家需要按照特定规则构筑自己的牌组。牌组的构筑质量直接决定了对战中的战略稳定性和上限。

3.1. 牌组构筑的黄金法则

- 牌组数量：一副标准的牌组必须不多不少，正好由**60张**卡牌组成。这个固定的数量是游戏平衡和概率计算的基础。
- 同名卡规则：除基本能量卡外，任何名称完全相同的卡牌，在牌组中都不能超过**4张**。需要注意的是，卡牌名称必须完全一致才受此限制，例如“皮卡丘”和“皮卡丘V”被视为不同名称的卡牌 [5]。
- 基础宝可梦要求：一副合规的牌组中必须包含**至少1张**基础宝可梦卡 [2, 3]。

3.2. 推荐的牌组配比

虽然没有硬性规定各类卡牌的具体数量，但一个均衡的配比是牌组流畅运作的保证。对于初学者而言，一个推荐的构筑思路是：约15-20张宝可梦卡，约30张训练家卡，以及约10-15张能量卡 [3]。玩家可以以此为起点，在实战中根据自己的战略和偏好进行调整。

4. 战场布局：游戏开始前的准备

在对战正式打响前，双方玩家需要遵循一套严谨的步骤来完成游戏区域的设置。

4.1. 游戏区域详解

每个玩家面前的区域被划分为几个功能各异的部分：

- 牌库 (Deck)：放置60张牌组的区域，卡牌背面朝上。
- 手牌 (Hand)：从牌库抽取的卡牌，对对手保密。
- 战斗场 (Active Spot)：放置主要负责攻击和防御的“战斗宝可梦”的区域。只要场上有宝可梦，该区域必须有且仅有1只宝可梦。
- 备战区 (Bench)：放置后备宝可梦的区域，最多可以放置5只。备战宝可梦虽然不直接参与战斗，但可以为它们附加能量、进化，或使用其特性。
- 弃牌区 (Discard Pile)：放置被“气绝”的宝可梦、使用过的训练家卡和被丢弃的能量卡的区域。卡牌正面朝上，双方均可随时查看。
- 奖赏卡 (Prize Cards)：在游戏开始时从牌库顶随机选出的6张卡，背面朝上放置。

4.2. 游戏开始步骤

请严格按照以下顺序进行准备：

1. 问候：以握手等方式向对手致意，体现体育精神 [8]。
2. 决定先后手：通过投掷硬币或骰子等方式决定。胜者可以选择自己是先手还是后手。
3. 洗牌：双方玩家充分地洗切自己的60张牌组。
4. 抽取手牌：从各自的牌库顶抽取7张卡作为起始手牌。
5. 检查与调度 (Mulligan)：
 - 检查手牌中是否有基础宝可梦。如果有，则进入下一步。
 - 如果没有任何基础宝可梦，必须执行“调度”。向对手展示手牌，然后将其洗回牌库，重新抽取7张。此过程可重复直至抽到有基础宝可梦的手牌为止。每执行一次调度，对手都可以在完成所有准备步骤后，选择是否额外从其牌库中多抽1张卡。
6. 放置宝可梦：双方从手牌中选出1张基础宝可梦，**背面朝上**放置在战斗场。之后，还可以从手牌中选出最多5张基础宝可梦，**背面朝上**放置在备战区。
7. 设置奖赏卡：从各自牌库顶取出6张卡，在不查看内容的情况下，**背面朝上**放置在奖赏卡区域。
8. 游戏开始：双方同时将战斗场和备战区的所有宝可梦翻至正面。由选择先手的玩家开始他的第一个回合。

5. 对战流程：完整的回合结构

玩家的回合由三个清晰的阶段构成：抽卡阶段、主要阶段和攻击阶段。

5.1. 阶段一：抽卡

回合开始时，玩家必须从自己的牌库顶抽取1张卡。如前所述，如果此时牌库已空，无法抽卡，则该玩家立即输掉比赛。

5.2. 阶段二：主要阶段

在这个阶段，玩家可以按照任意顺序、在规则允许的范围内执行任意次数的下列行动：

- **放置基础宝可梦**：从手牌将基础宝可梦放置到备战区（只要备战区未满5只）。
- **进化宝可梦**：将手牌中的进化宝可梦覆盖在场上对应的可进化宝可梦身上。
- **使用训练家卡**：使用任意数量的物品卡，以及（如果本回合尚未使用过）1张支援者卡和1张竞技场卡。
- **使用特性**：使用场上任意宝可梦的特性。与招式不同，使用特性通常不会结束回合 [2, 9]。
- **附着能量（每回合仅限1次）**：从手牌中将1张能量卡附着给场上的1只宝可梦（战斗宝可梦或备战宝可梦皆可）。这是每回合最关键的限制之一。
 -
- **撤退（每回合仅限1次）**：支付战斗宝可梦卡面上标明的“撤退费用”（通过丢弃附着在该宝可梦身上的能量来支付），然后将其与备战区的一只宝可梦交换位置。新的宝可梦成为战斗宝可梦。处于“睡眠”或“麻痹”状态的宝可梦不能撤退。

5.3. 阶段三：攻击

当玩家完成主要阶段的所有操作后，可以选择用战斗宝可梦发动一次攻击。这是回合的最后一步。

- 宣布使用战斗宝可梦卡面上的一项招式，前提是该宝可梦身上已附有足够且种类正确的能量。
- 结算招式的伤害和效果（详见第六节）。
- 一旦宣布攻击，玩家的回合立即结束。
- **重要限制**：选择先手的玩家，在其第一个回合不能攻击。这是为了平衡先后手优势而设定的核心规则。

6. 战斗机制：伤害、效果与气绝

战斗是游戏的核心交互环节，其伤害计算和后续处理遵循一套严格的流程。

6.1. 宣布攻击

玩家必须明确宣布其战斗宝可梦正在使用哪一个招式。对手有权确认该宝可梦是否满足发动此招式的能量条件。

6.2. 伤害计算公式

伤害的结算遵循以下固定顺序：

1. **基础伤害**：首先取招式名称旁标明的伤害数值 [2]。
2. **攻击方效果结算**：计算攻击方宝可梦身上所有会影响伤害值的效果，例如来自特性、训练家卡或之前招式效果的“伤害+20”等 [8]。
3. **弱点结算**：检查防御方宝可梦的弱点。如果其弱点属性与攻击方宝可梦的属性一致，则刚刚计算出的伤害值乘以2 ($\times 2$)。
4. **抗性结算**：检查防御方宝可梦的抗性。如果其抗性属性与攻击方宝可梦的属性一致，则伤害值减去30 (-30)。
5. **最终伤害**：将最终计算得出的伤害值，以“伤害指示物”的形式放置在防御方宝可梦身上。每个伤害指示物代表10点伤害。

6.3. 气绝 (Knock Out)

- 当一只宝可梦身上累计的伤害指示物所代表的伤害值，等于或超过其卡面右上角的HP值时，它会立即***“气绝”*** [2]。
- 造成“气绝”的玩家，立即从自己的奖赏卡区域拿取相应数量的奖赏卡（普通宝可梦1张，特殊规则宝可梦2-3张）加入手牌 [2, 10]。
- 被“气绝”的宝可梦及其身上附着的所有卡牌（能量、道具等），由其拥有者一同放入弃牌区。
- 之后，该玩家必须从自己的备战区选择一只宝可梦，移动到战斗场。如果备战区没有任何宝可梦可以递补，则该玩家输掉比赛 [1, 10]。

7. 特殊状态：改变战局的异常效果

特殊状态是某些招式可以施加给战斗宝可梦的负面效果，它们能够有效干扰对手的正常行动。

7.1. 特殊状态的施加、表示与效果

特殊状态只会影响战斗宝可梦。当一只宝可梦移动到备战区时，它身上的所有特殊状态都会被治愈。

状态	物理表示	效果	回合结束阶段的处理	移除方式
中毒 (Poisoned)	在宝可梦身上放置“中毒”标记物。	无直接行动限制。	在每个“宝可梦检查”阶段，在该宝可梦身上放置1个伤害指示物(10点伤害)。	移动到备战区、进化、使用特定卡牌效果。
灼伤 (Burned)	在宝可梦身上放置“灼伤”标记物。	无直接行动限制。	在每个“宝可梦检查”阶段，先在该宝可梦身上放置2个伤害指示物(20点伤害)，然后投掷一次硬币。如果为正面，则治愈灼伤状态。	移动到备战区、进化、投掷硬币为正面、使用特定卡牌效果。
睡眠 (Asleep)	将卡牌逆时针旋转90度。	不能攻击，也不能撤退。	在每个“宝可梦检查”阶段，投掷一次硬币。如果为正面，则宝可梦苏醒并治愈此状态。	移动到备战区、进化、投掷硬币为正面、使用特定卡牌效果。
麻痹 (Paralyzed)	将卡牌顺时针旋转90度。	不能攻击，也不能撤退。	在施加此状态的回合结束后的“宝可梦检查”阶段，此状态自动治愈。	移动到备战区、进化、自动恢复、使用特定卡牌效果。
混乱 (Confused)	将卡牌旋转180度(倒置)。	每次攻击前，必须投掷一次硬币。若为正面，攻击正常进行；若为反面，攻击失败，并对自己造成3个伤害指示物(30点伤害)。	无。	移动到备战区、进化、使用特定卡牌效果。

7.2. 状态叠加规则

- 通过旋转卡牌表示的**睡眠**、**麻痹**、**混乱**状态是互斥的，施加一种新的状态会移除旧的状态。
- 通过放置标记物表示的**中毒**、**灼伤**状态可以同时存在，并且可以与上述三种状态中的任意一种共存。

8. 进阶规则与核心原则

理解以下这些更深层次的规则，是区分休闲玩家与竞技玩家的关键。

8.1. 宝可梦检查阶段 (Pokémon Checkup)

这是一个经常被忽略但至关重要的环节。它发生在**每个玩家回合结束之后，下一个玩家回合开始之前**。这个阶段可以被理解为游戏的隐藏“维护阶段”。在此阶段，双方玩家需要处理以下事务：

- 结算特殊状态**：必须严格按照以下顺序进行结算：1. 中毒 → 2. 灼伤 → 3. 睡眠 → 4. 麻痹。这个固定的顺序对于处理复杂的场面至关重要，例如，一只宝可梦可能会先因中毒的伤害而“气绝”，从而无需再为睡眠状态投掷硬币。
- 结算其他回合同效果**：处理所有卡牌上注明的“在回合之间”生效的特性或效果。
- 检查气绝**：在所有效果结算完毕后，检查场上是否有宝可梦的伤害值达到或超过其HP。若有，则此时处理其“气绝”。

8.2. 同时发生效果的处理

- 当有多个效果在同一时间点触发时（例如，在宝可梦检查阶段，双方都有特性生效），由**当前回合的玩家**（即刚刚结束回合的玩家）优先结算自己场上所有的效果（结算顺序由他自己决定），之后再由对手结算其场上所有的效果。

- 如果同一位玩家有多只宝可梦的效果同时触发，该玩家可以自行决定这些效果的结算顺序。

8.3. 宝可梦TCG的黄金法则

游戏的复杂互动建立在两条不容动摇的元规则之上，它们构成了解决所有规则冲突的最终裁决框架。

- **卡牌文本优先于游戏规则 (Card > Rule)**: 如果一张卡牌上的文本描述与本规则手册中的内容相悖，那么永远以卡牌上的文本为准 [8]。这是游戏能够不断引入新机制、保持活力的基石。
- **“不能”优先于“可以” (Cannot > Can)**: 如果一个效果允许玩家做某事 (“可以”)，而另一个效果禁止玩家做某事 (“不能”)，则“不能”的效果永远凌驾于“可以”的效果之上 [8]。这一清晰的逻辑层级确保了无论场面多么复杂，规则的裁定总能得出一个明确且无歧义的结果，避免了死循环或无解的局面。

9. 核心术语词汇表

- **战斗宝可梦 (Active Pokémon)**: 位于战斗场的宝可梦，负责攻击和承受主要攻击。
- **备战宝可梦 (Bencheted Pokémon)**: 位于备战区的宝可梦，是战斗宝可梦的后备。
- **气绝 (Knock Out)**: 当宝可梦受到的伤害等于或超过其HP时发生的状态。
- **奖赏卡 (Prize Card)**: 游戏开始时设置的6张卡，是主要的胜利条件之一。
- **撤退 (Retreat)**: 支付能量将战斗宝可梦与备战宝可梦交换位置的行动。
- **牌库耗尽 (Deck Out)**: 因牌库无卡可抽而导致败北的情况。
- **特性 (Ability)**: 宝可梦拥有的特殊能力，通常不作为攻击，使用后回合不结束。
- **招式 (Attack)**: 宝可梦的攻击技能，使用后回合结束。