

# 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万化，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”。

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受到伤害。

#### 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：

- 问候：**以握手等方式向对手致意，体现体育精神 [8]。
- 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。
- 洗牌：**双方玩家充分地洗切自己的60张牌组。
- 抽取手牌：**从各自的牌库顶抽取7张卡作为起始手牌。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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（只要备战区未滿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。
- 结算其他回合间效果：**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 (Benched 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。