



이동 수동배 등등등 10북 3권이상



새로운 세계 10북  
스타터 세트 X

새로운 세계 10북

새로운 세계 10북

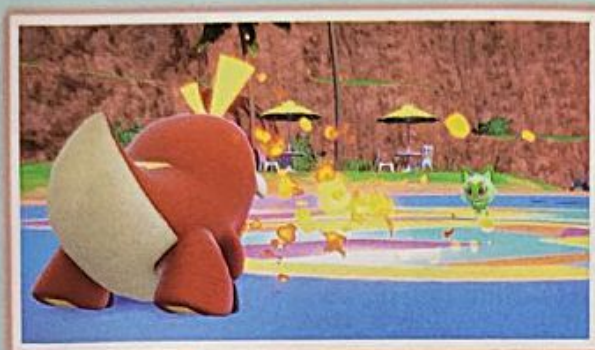


# 목차

포켓몬 카드 게임이란	01
대전의 흐름	02
대전 준비	04
대전 방법	06
자신의 차례에 자유롭게 할 수 있는 것	
에너지를 붙인다	08
벤치에 기본 포켓몬을 내보낸다	09
포켓몬을 진화시킨다	10
후퇴한다	11
트레이너스를 사용한다	12
특성을 사용한다	14
기술을 사용한다	
기술의 사용 방법	15
약점과 저항력에 대해	16
포켓몬 타입에 대해	16
'마비'에 대해	17
포켓몬의 '기절'	18
포켓몬 ex란	19
Q&A / 자주하는 질문	20

## 포켓몬 카드 게임이란

포켓몬 카드 게임은 '포켓몬스터' 시리즈의 세계를 테마로 한 2인 대전용 카드 게임입니다.



[www.pokemoncard.co.kr](http://www.pokemoncard.co.kr) Q



포켓몬 카드 게임 공식 사이트에서 더욱 자세한 놀이 방법을 확인할 수 있습니다.



# 대전의 흐름

포켓몬에게 에너지를 붙여서 기술을 사용, 상대 포켓몬에게 데미지를 주어 「기절」시켜 「프라이즈」의 카드를 상대보다 먼저 모두 가져오면 승리합니다.

## 1 에너지를 붙인다

▶P.08



기술을 사용하려면  
에너지가 필요!

## 2 기술을 사용한다

▶P.15



기술을 사용하여  
상대에게 데미지를 주자!

## 3 상대 포켓몬을 「기절」시킨다

▶P.18



HP 숫자 이상의  
데미지를 주면  
「기절」시킬 수 있다!

## 4 보상으로 프라이즈를 1장 가져온다

▶P.18








상대를 1마리 「기절」시키면  
프라이즈를 1장 가져올 수 있다.

**먼저 프라이즈를  
6장 가져오면 승리!**



# 대전 준비

## 준비물

·덱  ·데미지 카운터    ·플레이매트 

(한 사람당 1개) 보통레이 매직에는 카드를 놓는 장소가 적혀 있습니다.

## 1. 인사한다

잘 부탁드립니다.



## 2. 선공·후공을 결정한다

가위바위보를 하여 이긴 플레이어가 선공, 후공을 결정합니다.



## 3. 덱을 놓는다

덱을 잘 섞어서 「덱」을 놓는 장소에 뒷면이 위를 향하게 하여 놓습니다.



## 4. 패를 뽑는다

덱의 위에서부터 카드를 7장 뽑아 상대방에게 보이지 않도록 손에 듭니다.



## 5. 배틀 포켓몬을 내보낸다

패에 있는 「기본 포켓몬」 중에서 1장을 선택하여 「배틀필드」에 뒷면이 위를 향하게 하여 놓습니다.

※「기본 포켓몬」에 대하여 ▶P.09

※패에 「기본 포켓몬」이 없는 경우 ▶P.20



## 6. 벤치 포켓몬을 내보낸다

패에 추가로 「기본 포켓몬」이 있으면 뒷면이 위를 향하게 하여 5장까지 벤치로 내보낼 수 있습니다.

(1장도 내보내지 않아도 OK!)



## 7. 프라이즈를 놓는다

덱에서 카드를 6장 뽑아 앞면을 보지 않고 뒷면이 위를 향하게 한 채로 「프라이즈」라고 적힌 곳에 놓습니다.



## 8. 대전 시작!

서로의 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 앞면이 보이게 뒤집어 대전 시작!





# 대전 방법

선공 플레이어 차례부터 시작하여  
승패가 결정될 때까지 서로의 차례를 번갈아 실행합니다.

## 자신의 차례

덱에서 카드를 1장 뽑는다



차례를 시작할 때 반드시  
실행합니다.

자신의 차례에 자유롭게 할 수 있는 것

- 에너지를 붙인다 ▶P.08
- 벤치에 기본 포켓몬을 내보낸다 ▶P.09
- 포켓몬을 진화시킨다 ▶P.10
- 후퇴한다 ▶P.11
- 트레이너스를 사용한다 ▶P.12
- 특성을 사용한다 ▶P.14

※순서나 무엇을 할지는 자유입니다.

기술을 사용한다 ▶P.15



기술을 하나 사용하면 차례가 끝납니다.

## 상대의 차례

다음 페이지부터  
자신의 차례에  
자유롭게 할 수 있는  
것을 자세히  
설명하고 있어!

상대의 차례가 끝나면 자신의 차례가 돌아온다.





## 자신의 차례에 자유롭게 할 수 있는 것

### 에너지를 붙인다

에너지는 포켓몬이 기술을 사용할 때나 벤치로 「후퇴」하기 위해 필요한 카드로 필드에 나와 있는 포켓몬에게 붙여서 사용합니다.



※★타입의 기본 에너지는 없습니다.

### 에너지를 붙이는 방법

패에 에너지가 있으면 자신의 차례에 1 장만 포켓몬에게 붙일 수 있습니다.



- 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬 중에서 1 마리를 골라 붙입니다.
- 포켓몬의 타입과 다른 타입의 에너지도 붙일 수 있습니다.

### 벤치에 기본 포켓몬을 내보낸다

패에 기본 포켓몬이 있으면 자신의 차례에 원하는 만큼 벤치에 내보낼 수 있습니다.

- 벤치에 내보낼 수 있는 포켓몬은 5마리까지입니다. 벤치에 빈 자리가 없다면 내보낼 수 없습니다.
- 패에서 벤치로 직접 내보낼 수 있는 것은 기본 포켓몬입니다.(진화 포켓몬은 필드에 있는 포켓몬 위에 올리는 형태로만 내보낼 수 있습니다.)



카드 왼쪽 위에 「기본」이라고 적혀 있는 것이 기본 포켓몬입니다.

※진화 포켓몬에 대하여 ▶P.10





## 기본 포켓몬과 진화 단계

포켓몬에는 「기본 포켓몬」, 「1진화 포켓몬」, 「2진화 포켓몬」이 있습니다.  
진화 단계는 카드 왼쪽 위에 있는 「진화 마크」로 확인할 수 있습니다.



## 진화 방법

자신의 필드에 있는 포켓몬에서 진화하는 포켓몬이 패에 있다면 필드의 진화 전 포켓몬 위에 겹쳐 놓습니다.

- 자신의 차례에 몇 마리는 진화시킬 수 있습니다.
- 이번 차례에 필드에 나온 포켓몬이나 이번 차례에 진화한 포켓몬은 같은 차례에 진화할 수 없습니다.
- 각 플레이어의 첫 번째 차례에는 진화시킬 수 없습니다.
- 진화하여도 데미지 카운터와 에너지는 그대로 둡니다.



「후퇴」를 사용하면 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 바꿀 수 있습니다.  
「후퇴」는 자신의 차례에 1번만 할 수 있습니다. 벤치 포켓몬이 1마리도 없을 때는 「후퇴」할 수 없습니다.

- 1 「후퇴」를 사용하려면 포켓몬의 「후퇴」에 적혀 있는 ★마크 개수만큼의 에너지를 배틀 포켓몬으로부터 떼어내 트래쉬라고 적힌 장소에 놓아야 합니다. 트래쉬할 에너지는 어떤 타입이라도 상관없습니다.
- 2 배틀 포켓몬을 벤치로 후퇴시키면 벤치 포켓몬 중에서 1마리를 골라서 배틀 필드에 내보내야 합니다.



나오하의 경우 「후퇴」에 적혀 있는 ★마크가 1개이므로 후퇴할 때는 에너지를 1장 트래쉬합니다.





## 트레이너스를 사용한다

트레이너스는 여러가지 효과로 대전을 도와주는 카드입니다.

「아이템」, 「서포트」, 「포켓몬의 도구」로 분류되며, 각각 사용법이 다릅니다.



트레이너스

### 아이템

아이템

자신의 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있습니다. 사용한 카드는 트레이쉬합니다.



### 서포트

서포트

자신의 차례에 1장만 사용할 수 있습니다. 사용한 카드는 트레이쉬합니다.

※선공 플레이어의 첫 차례에는 사용할 수 없습니다.



## 포켓몬의 도구

포켓몬의 도구

자신의 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있습니다. 포켓몬에게 붙여서 사용하며 한 번 붙이면 그 포켓몬이 「기절」할 때까지 붙인 채로 둡니다.

1 마리당 1장만 붙일 수 있습니다. 다른 「포켓몬의 도구」로 바꿔 붙일 수는 없습니다.



꾸왁스에게 '기력의머리띠'를 붙이면.....

꾸왁스가 기술을 사용할 때 줄 수 있는 데미지가 10 데미지 커집니다.







특성을 가지고 있는 포켓몬이 필드에 있으면 그 효과를 사용할 수 있습니다. 필드에 나와 있는 것만으로 자동적으로 효과가 작용하는 특성도 있습니다. 기술과는 다르게 특성을 사용해도 차례가 끝나지 않습니다.

필요한 에너지가 포켓몬에게 붙어 있다면 기술을 사용할 수 있습니다.

### 나오히의 경우

1	할퀴기	10
2	나뭇잎	20

- 1 「할퀴기」를 사용하는 데 필요한 에너지입니다.
- 2 이 기술로 상대의 배를 포켓몬에게 줄 수 있는 데미지입니다.



「할퀴기」를 사용할 수 있습니다.



「할퀴기」 또는 「나뭇잎」을 사용할 수 있습니다.

- 「할퀴기」를 사용하려면 에너지가 1 개 필요합니다. 「나뭇잎」을 사용하려면 에너지 1 개와 타입에 상관없이 에너지가 1 개 더 필요합니다. (★타입 마크는 어떤 타입이어도 가능하다는 표시입니다.)
- 기술을 받은 포켓몬에게는 데미지를 받은 만큼 데미지 카운터를 올립니다.
- 기술을 하나 사용하면 자신의 차례는 끝납니다.

※ 기술을 사용해도 배를 포켓몬에게 붙어 있는 에너지는 떼어내지 않고 그대로 붙여 둡니다.  
※ 선공 플레이어의 첫 차례에는 기술을 사용할 수 없습니다.





## 약점과 저항력에 대해

기술을 받는 배틀 포켓몬이 약점이나 저항력을 가지고 있으면 받는 데미지가 변화합니다. 타입이 적혀 있지 않은 경우 약점이나 저항력은 없습니다.

예를 들어, 꼬이밍고의 경우 <sup>번개</sup>포켓몬으로부터 받는 데미지는 2 배가 되며 <sup>물</sup>포켓몬으로부터 받는 데미지는 「-30」이 됩니다.



## 포켓몬의 타입에 대해

포켓몬에는 타입이 있습니다.

카드 오른쪽 위에 있는 마크로 타입을 알 수 있습니다.



## '마비'에 대해

포켓몬이 상대의 기술의 효과 등에 의해 「마비」 상태가 되는 경우가 있습니다. 「마비」는 배틀 포켓몬에게만 적용됩니다.



전기쇼크

20

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대의 배틀 포켓몬을 마비로 만든다.

### 포켓몬이 「마비」가 되었을 때

카드를  
놓는 방법

「마비」가 된 포켓몬을 표시하기  
위해 카드를 가로로 놓습니다.



효과

자신의 차례에 「기술」과 「후퇴」를 사용할 수 없게 됩니다.

회복  
방법

- 「마비」 상태로 자신의 차례를 1 번 보내면 차례가 끝날 때 회복합니다.
- 진화하면 회복합니다.
- 아이템 「포켓몬 교체」 등으로 벤치로 돌아가면 회복합니다.

※ 그 외에 포켓몬의 기술이나 특성, 트레이너스에는 「마비」를 회복시키는 효과가 있는 것도 있습니다.



## 포켓몬의 '기절'

HP(포켓몬의 체력) 숫자 이상의 데미지를 받은 포켓몬은 '기절'합니다.



꾸왁스는 70 데미지를 받았으므로 남은 HP가 0이 되어 '기절'합니다.

### 상대 포켓몬을 '기절, 시킨 플레이어

프라이즈를 뒷면이 위를 향하게 한 채 1장 패로 가져옵니다.  
가져오는 프라이즈의 장수는 '기절'시킨 포켓몬 1마리당 1장입니다.  
( '포켓몬 ex'의 경우에는 프라이즈를 2장 가져옵니다. ▶P.19 )

- 여러 마리를 동시에 '기절'시킨 경우에는 그 숫자 만큼 프라이즈를 가져옵니다.
- 기술에 따라서는 벤치 포켓몬이 데미지를 받아 '기절'하는 경우도 있습니다.

### 자신의 포켓몬이 '기절, 한 플레이어

'기절'한 포켓몬을 붙어 있는 카드와 함께 트레이쉬합니다. 그 후 벤치 포켓몬을 1마리 골라서 배틀필드로 내보냅니다.

※벤치 포켓몬이 1마리도 없어 배틀필드에 내보낼 수 없다면 그 시점에서 패배합니다.

## 포켓몬 ex란



포켓몬 ex의 룰

이름에 'ex'가 붙어 있는 특별한 포켓몬입니다.  
매우 강력하지만 '기절'하면 상대는 프라이즈를 2장 가져갈 수 있는 특별한 룰을 가지고 있습니다.



## Q&A 자주하는 질문

**Q** 대전을 준비할 때 패에 「기본 포켓몬」이 없습니다.

**A** 내보낼 수 있는 「기본 포켓몬」이 없는 플레이어만 패를 덱으로 되돌리고 P.O4 의 3 부터 다시 시작합니다. 패를 다시 뽑을 경우 상대 플레이어는 다시 뽑은 횟수만큼 덱에서 추가로 뽑는 것이 가능합니다.

(자신이 패를 2 번 다시 뽑았다면 상대는 덱에서 2 장까지 추가로 뽑습니다.)

**Q** 자신의 차례에 벤치 포켓몬을 몇 마리 내보낼 수 있나요?

**A** 벤치에는 5 마리까지 내보낼 수 있으며 빈 공간이 있다면 자신에 차례에 몇 마리라도 내보낼 수 있습니다.

**Q** 배틀필드의 포켓몬이 「기절」하였는데 벤치에 대신할 포켓몬이 없습니다.

**A** 배틀필드의 포켓몬이 「기절」하였을 때 벤치에서 포켓몬을 내보낼 수 없으면 그 시점에서 패배합니다.

**Q** 덱에 카드가 없다면 패배하나요?

**A** 자신의 차례가 되었을 때 덱에 카드가 없어 뽑을 수 없으면 패배하며 대전이 종료됩니다. 덱에 카드가 없어진 시점에서는 아직 패배가 아닙니다.

**유튜브**  
**포켓몬 카드 게임 공식 채널**



포켓몬 카드 게임 놀이 방법부터,  
배틀 영상과 최신정보를 공개!



## 새로운 시리즈 ex 등장!



### Credits

#### Original Japanese Game

Executive Producer : Tsunekazu Ishihara

Producer : Yuji Kitano

Original Game Design : Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama, and Takumi Akabane

Game Development : Creatures Inc.

Game Director : Atsushi Nagashima

Art Director : Satoru Nagaya

#### Korean-Language Version

Producer : Jaiboem Lim

Director of the Production : Kyungwook Noh

Director of the Product Development : Anjin Choi

#### Special Thanks To

GAME FREAK Inc., Milky Isobe, Creatures Inc.,  
The Pokémon Company, and The Pokémon Company International

Translation : Jisoo Lee, Inwoo Kim

Graphic Design : Kiwon Um