

上級プレイヤー用ルールガイド Ver. 3.4 (2025/8/1)

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 ポケモンのどうぐ B-03 サポート B-04 スタジアム

C エネルギー

D きせつ

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に入れ替える

C-04 相手のバトルポケモンをベンチポケモンに入れ替える

- C-05 相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンに入れ替える
- C-06 HP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 にげられない C-15 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）持つ D-07 ●●タイプ D-08 すべてのタイプのエネルギー
- D-09 ワザを使うためのエネルギー 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 この特性は別の「●●」を使った番は使えない
- E-15 この特性の効果は重ならない
- E-16 ●●でのせるダメカンの数は（が）▲▲個になる
- E-17 ●●でのせるダメカンの数は（が）▲▲個多くなる
- E-18 このカードが●●にあるなら、自分の番に1回使える
- E-19 そして山札を切る E-20 ●●する。その後、▲▲する E-21 番の終わり
- E-22 次の自分の番の終わりまで E-23 次の相手の番の終わりまで
- E-24 この番に、このポケモンが●●から進化していたなら
- E-25 この番に、このポケモンがベンチからバトル場に出ていたなら
- E-26 この番に、手札からサポートを出して使っていったなら
- E-27 この番に、このポケモンのHPを回復していたなら
- E-28 このワザは、●●でも使える
- 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
- E-37 ●●にいる（ある）ワザ「▲▲」を持つポケモン
- E-38 この対戦は●●の勝ち（負け）になる
- E-39 「基本●●エネルギー」を▲▲

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遊びかた」(<https://www.pokemon-card.com/rules/howtoplay/>) 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分からぬ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、手札から別の名前のポケモンを出して、場の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。ワザを使い終え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、ワザが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）の宣言はできません。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。
- 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「ワザを使うとき、コインを1回投げる。ウラならそのワザは失敗」という効果を受けている場合、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。

【文例】サンドパン(M1L)のワザ「すなかけ」

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。

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ージカウンター（以下、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えます。

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「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。

ワザ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えます。

【文例】グッズ「パワープロテイン」(M1L)

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「+30」される。

【文例】ミミロル(M1S)のワザ「あまえる」

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。

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えます。

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「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えます。

【文例】グッズ「アイアンディフェンダー」(M1L)

次の相手の番、自分の[♀]ポケモン全員が、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-30」される。(新しく場に出したポケモンもふくむ。)

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、最終的なダメージを受けることなく、ダメージ計算を終えます。

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が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、宣言して使います。特別な指定がない限り、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。

【文例】デカグース(M1L)の特性「しょうこあつめ」

自分の番に1回使える。自分の手札を1枚選び、山札の上のカードに入れ替える。

◆ 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。

【文例】Nのゾロアークex(SV9)の特性「とりひき」

自分の番に、自分の手札を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。

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分かっている場合も、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限り、書かれている順にすべて行います。

◆ 説明文に「使える」と書かれていらない特性は、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限りすべて行います。自動的にはたらく特性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。

【文例】バッフルロンex(SV11W)の特性「アフロガード」

このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」される。

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。何も書かれていらないポケモンは、エネルギーをトラッシュする必要はありません。
- ◆ 上記のように【にげる】に書かれている数ぶんのエネルギーをトラッシュしたあと、すでにポケモンについているそのほかのエネルギーや「ポケモンのどうぐ」やグッズ、のっているダメカンはそのままの状態で、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、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、このポケモンはワザが使えない」など）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】はできません。
 - b. 【ねむり】または【マヒ】のポケモンは、【にげる】はできません。
 - c. カード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】はできません。
 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」「グッズ」「ポケモンのどうぐ」、のっていたダメカンは、進化しても、そのまま引きつぎます。

- ◆ バトルポケモンが進化したとき、進化する前に受けていた特殊状態やワザの効果（「次の自分の番、このポケモンはワザが使えない」など）も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」「ポケモンのどうぐ」「サポート」「スタジアム」の4種類があり、それぞれのカードによって使いかたや効果が違います。

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分かっている場合も、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。

B-02 ポケモンのどうぐ

- ◆ 「ポケモンのどうぐ」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。
- ◆ 「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。ついている間は、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。特別な指示がないかぎり、そのポケモンが【きせつ】するまでつけたままにし、【きせつ】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。

【文例】ポケモンのどうぐ「ふうせん」(SV11B)

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。

- ◆ 「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」の効果をなくすことはできません。
- ◆ ソード&シールドシリーズ（以下、Sシリーズ）以前の、カード上部に「グッズ」と書かれている「ポケモンのどうぐ」も同様です。ただし、これらは「グッズ」として扱いません。
- ◆ 「ポケモンのどうぐ」は、プレイヤーの意思で自由にはが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-03 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分かっている場合も、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-04 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。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、場に置いたままになります。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は、それまで出ていた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。

【文例】スタジアム「ミステリーガーデン」(M1S)

おたがいのプレイヤーは、自分の番ごとに1回、手札からエネルギーを1枚トラッシュするなら、自分の手札の枚数が、自分の場の◎ポケモンの数と同じ枚数になるように、山札を引いてよい。

◆ 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、そのスタジアムの効果は使えません。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分かっている場合も、そのスタジアムの効果は使えません。
 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。」と書かれていらないものは、その効果が自動的にはたらき続けます。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。

【文例】スタジアム「ロケット団の監視塔」(SV10)

おたがいの場の★ポケモン全員の特性は、すべてなくなる。

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。
- ◆ エネルギーは特別な指示がないかぎり、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、カード上部に「特殊エネルギー」と書かれています。特殊エネルギーには、特別な効果が書かれています。カードごとに効果や使いかたが違います。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・カードの効果・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

【文例】ロケット団のクロバットex(SV10)の特性「かみつきまわる」

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。相手のポケモン2匹に、それぞれダメカンを2個のせる。

【文例】グッズ「ロケット団のびっくりボム」(SV10)

コインを1回投げオモテなら、相手のポケモン1匹に、ダメカンを2個のせる。ウラなら、自分のバトルポケモンに、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

- ◆ 対戦開始後、以下のいずれかの条件を満たしたプレイヤーが1人でもいる場合、勝ち負けの判定を行います。条件を満たしたプレイヤーは「負け」に、その対戦相手は「勝ち」になります。
 - ◆ 相手がサイドをすべてとり終えた場合。
 - ◆ 自分の場のポケモンが1匹もいなくなった場合。
 - ◆ 自分の山札が1枚もない状態で、自分の番の最初に山札を引けなかった場合。
- ◆ 勝ち負けの条件を満たしたプレイヤーが同時に2人いるときの判定

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、「タイブレーク」を行います。「タイブレーク」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. 「タイブレーク」を行う場合は、対戦をすべて最初からやり直します。
 2. サイドを6枚置きます。
 3. 「タイブレーク」では、先に相手よりもサイドの枚数が少なくな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。

【文例】口ケット団のバンギラス(SV10)の特性「すなおこし」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、ポケモンチェックのたび、相手の【たね】ポケモン全員に、それぞれダメカンを2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、次の番を行うプレイヤー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あと、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。公開したあと、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あとに手札にほかにも【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。出さなくともかまいません。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枚とて、ウラのままサイドの場所に置きます。

サイドを置いたあと、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したうえで山札を引くことができます。引いたカードが【たね】ポケモン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構いません。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えます。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に関す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ぬことがある場合に参考してください。

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、変更後の効果を適用します。
- ◆ 「●●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、従えない部分は行いません。ただし、E-20 ●●する。その後、▲▲する。など、説明文の一文の内容に従えなかったときは、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を適用します。

B ダメージ計算関連

B-01 ●●ダメージ追加

- ◆ ワザのダメージ数の横に「+」があるものを指します。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。
- ◆ 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】ライコウ(M1S)のワザ「エレキフォール」

自分の場に△エネルギーが4個以上あるなら、90ダメージ追加。

【文例】メガガルーラex(M1S)のワザ「マシンガンコンボ」

ウラが出るまでコインを投げ、オモテの数×50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】メガサーナイトex(M1S)のワザ「メガシンフォニア」

自分のポケモン全員についている◎エネルギーの数×50ダメージ。

【文例】バネブー (M1S)のワザ「トリプルスピントン」

コインを3回投げ、オモテの数×10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があったとしてもダメージの計算を終了します。

2.の【文例】グッズ「パワープロテイン」(M1L)

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「+30」される。

B-03 ●●ダメージぶん、このワザのダメージは小さくなる

- ◆ ワザのダメージの横に「-」があるものを指します。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。
- ◆ 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】デカヌチャン(M1L)のワザ「おおぶりスイング」

相手のバトルポケモンについているエネルギーの数×60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があったとしてもダメージの計算を終了します。

2.の【文例】グッズ「パワープロテイン」(M1L)

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「+30」される。

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】グッズ「パワープロテイン」(M1L)

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「+30」される。

【文例】メロエッタex(SV11B)のワザ「エコーボイス」

次の自分の番、このポケモンの「エコーボイス」のダメージは「+80」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。
- ◆ 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。

【文例】ドクロッグ(S10a)のワザ「とびこみアッパー」

次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「+50」される。

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】バッフロンex(SV11W)の特性「アフロガード」

このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」される。

【文例】グッズ「アイアンディフェンダー」(M1L)

次の相手の番、自分の♀ポケモン全員が、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-30」される。(新しく場に出したポケモンもふくむ。)

- ◆ 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。
ダメージを小さくする効果の中には、ダメージを与えるポケモンにかかる効果もあります。

【文例】ミミロル(M1S)のワザ「あまえる」

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。

ミミロルのワザ「あまえる」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】ソルロック(M1L)のワザ「コスマビーム」

自分のベンチに「ルナトーン」がないなら、このワザは失敗。このワザのダメージは弱点・抵抗力を計算しない。

【文例】ミミロップ(M1S)のワザ「とびだしキック」

相手のベンチポケモン1匹に、50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、ダメージを与えられます。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】ケルディオex(SV11W)のワザ「ソニックエッジ」

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。

【「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

グッズ「アイアンディフェンダー」(M1L)

次の相手の番、自分の[♂]ポケモン全員が、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-30」される。(新しく場に出したポケモンもふくむ。)

バッフルロンex(SV11W)の特性「アフロガード」
このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」される。

スタジアム「いしのどうくつ」(SVOD)
おたがいの「ダイゴのポケモン」全員が、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-30」される。

ドクロッグ(S10a)のワザ「とびこみアッパー」
次の相手の番、このポケモンが受けるワザのダメージは「+50」される。

●ワザのダメージを受けない

ユキハミ(M1S)のワザ「かくれる」
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。

アバゴーラ(SV11B)の特性「マイティシェル」
このポケモンは、特殊エネルギーがついている相手のポケモンから、ワザのダメージや効果を受けない。

※ 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。

【FAQ】 フラージェス(SV1V)の特性「ブルームガーデン」
このポケモンがいるかぎり、自分のポケモン全員の弱点は、すべてなくなる。

弱点が \blacksquare タイプの自分のポケモンが、特性「ブルームガーデン」の効果で弱点がなくなっているとき、相手のケルディオexからワザ「ソニックエッジ」のダメージを受ける場合であっても、弱点を計算しません。

【FAQ】 ソルロック(S2a)の特性「レジストシェード」
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。

イワパレス(SV9a)のワザ「グレートシザー」
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。

抵抗力が \blacksquare タイプの自分のポケモンが、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、相手のイワパレスからワザ「グレートシザー」のダメージを受ける場合であっても、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」シリーズ以前の「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】ラビット(M1L)のワザ「ジャンプキック」

相手のポケモン1匹に、40ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

【文例】エレキブルex(SV9a)のワザ「デュアルボルト」

相手のポケモン2匹に、それぞれ50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に与えるダメージです。

【文例】イシヘンジン(M1L)のワザ「ストーンキック」

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。]

- ◆ 特別な指示がないかぎり、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状態のポケモンを選ぶこともできますが、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もダメージを受けるワザです。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】ラクライ (M1S)のワザ「でんげき」

このポケモンにも10ダメージ。

【文例】ランドロス(SV11B)のワザ「じしん」

自分のベンチポケモン全員にも、それぞれ10ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

【FAQ】ポケモンのどうぐ「しんかのきせき」(BW2)

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、特別な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。「しんかのきせき」がついているラクライが、ワザ「でんげき」を使った場合、ラクライ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。

【FAQ】自分のポケモンからワザのダメージを受ける場合、「相手のポケモンから受けるワザのダメージは『-●●』される」という効果がかかっている場合でも、それに関係なくダメージを受けます。**【文例】ギギギアル(SV11W)の特性「ギアコーティング」**

このポケモンがいるかぎり、 \heartsuit エネルギーがついている自分のポケモン全員が、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-20」される。

【文例】シュバルゴ(SV11B)のワザ「ワイルドランス」

このポケモンにも30ダメージ。

場に特性「ギアコーティング」がはたらいているギギギアルがいるとき、 \heartsuit エネルギーがついているポケモンが、自分のポケモンからワザのダメージを受ける場合、特性「ギアコーティング」の効果ははたらきません。場に特性「ギアコーティング」がはたらいているギギギアルがいるとき、 \heartsuit エネルギーがついているシュバルゴがワザ「ワイルドランス」を使ったとき、シュバルゴが受けるダメージを「-20」することはできません。

C 効果

C-01 トランッシュする

- ◆ 指定のカードを「トランッシュ」に置くことです。特別な指示がないかぎり、その効果を使った持ち主がトランッシュするカードを選びます。カードは必ず持ち主の「トランッシュ」に置きます。

【文例】インテレオン(M1S)のワザ「ウォーターショット」

このポケモンについているエネルギーを1個選び、トランッシュする。

- ◆ カードの説明文の中に「トランッシュし～」と書かれている場合も同様です。

【文例】サポート「博士の研究（オーリム博士）」(SVAM)

自分の手札をすべてトランッシュし、山札を7枚引く。

【FAQ】イグニッショナネルギー(SV11W)

ポケモンについているこのカードは、自分の番の終わりにトラッシュする。
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。
進化ポケモンについているなら、★エネルギー 3個ぶんとしてはたらく。

進化ポケモンについているエネルギーを3個トラッシュするときは、3個ぶんとしてはたらいている「イグニッショナネルギー」を1枚トラッシュすることで、3個ぶんとして数えることができます。

また、エネルギーを1個トラッシュするとき、「イグニッショナネルギー」を1枚トラッシュすることもできます。

C-02 ●●を(は)▲▲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】サポート「管理人」(SV5a)

自分の山札を2枚引く。その後、場に「公民館」が出ているなら、この「管理人」はトラッシュせず、山札にもどして切る。

【文例】ココロモリ(SV11W)のワザ「ハッピーリターン」

自分のベンチポケモンを1匹選び、そのポケモンと、ついているすべてのカードを、手札にもどす。

【文例】イワンコ(SV9)のワザ「ほりかえす」

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っ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に入れ替える

- ◆ 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】グッズ「ポケモンいれかえ」(MA)

自分のバトルポケモンをベンチポケモンに入れ替える。

【文例】メガラティアスex(M1S)のワザ「ひるがえす」

のぞむなら、このポケモンをベンチポケモンに入れ替える。

- ◆ 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。
- ◆ グッズ「ポケモンいれかえ」などの効果を使った場合、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（「ワザが使えない」など）はすべてなくなります。
- ◆ 自分のベンチにポケモンがないときは、入れ替えをできません。

C-04 相手のバトルポケモンをベンチポケモンに入れ替える

- ◆ 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、相手が選びます。相手はもとから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】グッズ「むしよけスプレー」(M1L)

相手のバトルポケモンをベンチポケモンに入れ替える。[バトル場に出すポケモンは相手が選ぶ。]

【文例】ベイリーフ(M1S)のワザ「つきとばす」

相手のバトルポケモンをベンチポケモンに入れ替える。[バトル場に出すポケモンは相手が選ぶ。]

- ◆ 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（「ワザが使えない」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に入れ替える効果での入れ替えはできません。

ラウドボーン(SV8)の特性「てんねん」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

相手のバトルポケモンが、特性「てんねん」の効果によりワザの効果を受けない状態のラウドボーンだった場合、ベイリーフのワザ「つきとばす」の効果でラウドボーンをベンチポケモンに入れ替えることはできません。

相手のベンチポケモンが、特性「てんねん」の効果によりワザの効果を受けない状態のラウドボーンでも、相手のバトルポケモンがワザの効果を受けるなら、ベイリーフのワザ「つきとばす」の効果でベンチポケモンに入れ替えられます。

C-05 相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンに入れ替える

- ◆ 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】グッズ「ポケモンキャッチャー」(SV9a)

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、バトルポケモンに入れ替える。

【文例】フリージオ(SV11B)のワザ「ひきすりだす」

相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンに入れ替える。その後、新しく出てきたポケモンに20ダメージ。

- ◆ 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（「ワザが使えない」など）はすべてなくなります。
- ◆ 相手のベンチにポケモンがないときは、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、バトルポケモンに入れ替える効果での入れ替えはできません。

ラウドボーン(SV8)の特性「てんねん」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

相手のバトルポケモンが、特性「てんねん」の効果によりワザの効果を受けない状態のラウドボーンでも、フリージオのワザ「ひきすりだす」の効果でラウドボーンをベンチポケモンに入れ替えられます。

相手のベンチポケモンが、ラウドボーンの特性「てんねん」によりワザの効果を受けない状態の場合、フリージオのワザ「ひきすりだす」の効果でベンチポケモンに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】グッズ「きずぐすり」(SVM)

自分のポケモン1匹のHPを「30」回復する。

- ◆ HPを回復させるとときに、そのポケモンにのっているダメカンのあらわす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】サポート「ミツルの思いやり」(M1S)

自分の「メガシンカ【ex】」1匹の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、すべて手札にもどす。

- ◆ 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】ロケット団のクロバットex(SV10)の特性「かみつきまわる」

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。相手のポケモン2匹に、それぞれダメカンを2個のせる。

【文例】ヤバソチャ (SV6)のワザ「のろいのしづく」

ダメカン4個を、相手のポケモンに好きなようにのせる。

- ◆ ダメージを与えて残りHP以上のダメカンをのせた場合と同様に、ダメカンを●●個のせる効果によって残りHP以上のダメカンをのせた場合、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】ラウドボーン(SV8)の特性「てんねん」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

ワザの効果を受けない状態のポケモンに、ワザの効果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。

特性「てんねん」の効果により、ワザの効果を受けない状態のラウドボーンは、ヤバソチャのワザ「のろいのしづく」で選んでも、ダメカンをのせられません。(ラウドボーン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

- ◆ 場のポケモンにのっているダメカンを、別のポケモン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】ロケット団のイオルブ(SV10)の特性「ロケットブレイン」

自分の番に何回でも使える。自分の場の「ロケット団のポケモン」にのっているダメカンを1個選び、自分の別のポケモンにのせ替える

【文例】ロケット団のソーナンス(SV10)のワザ「ロケットミラー」

自分のベンチの「ロケット団のポケモン」を1匹選び、選んだポケモンにのっているダメカンをすべて、相手のバトルポケモンにのせ替える。

- ◆ 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。
- ◆ ダメージを与えて残りHP以上のダメカンをのせた場合と同様に、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】ラウドボーン(SV8)の特性「てんねん」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

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。特性「てんねん」によりワザの効果を受けない状態のラウドボーンに、ロケット団のソーナンスのワザ「ロケットミラー」でベンチの「ロケット団のポケモン」にのっているダメカンをのせ替える場合、ダメカンがすべてとりのぞかれたところでワザ「ロケットミラー」の処理を終えます。

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。
- ◆ 「サン&ムーン」シリーズ以前の「●●エネルギーを▲▲枚(まで)、■■につける」という説明文も同様です。

【文例】エースバーン(M1L)のワザ「フレアターク」

自分の山札から基本エネルギーを3枚まで選び、ベンチポケモンに好きなようにつける。
そして山札を切る。

【文例】メガルカリオex(M1L)のワザ「はどうづき」

自分のトラッシュから「基本■■エネルギー」を3枚まで選び、ベンチポケモンに好きなようにつける。

【文例】アローラ ナッシー ex(SV7a)のワザ「トロピカルフィーバー」

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。

- ◆ 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 エネルギー参照)」とは別に、エネルギーをつけられます。

【FAQ】マイナン(SV3a)の特性「バディパルス」

自分の場に「プラスル」がいるなら、はたらく。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。

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がはたらきます。

アローラ ナッシー exのワザ「トロピカルフィーバー」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、マイナンの特性「バディパルス」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▲▲個選び、■■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。
- ◆ 「サン&ムーン」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】トルネロス(SV11W)のワザ「ぼうふう」

このポケモンについている基本エネルギーを1個選び、ベンチポケモンにつけ替える。

【文例】メガフシギバナex(M1L)の特性「ソーラートランス」

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「基本●エネルギー」を1個選び、自分の別のポケモンにつけ替える。

- ◆ ■■に該当するポケモンが場にいない場合、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。

【FAQ】メガニウム(M1S)の特性「おいしげる」

このポケモンがいるかぎり、自分のポケモン全員についている「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。この特性の効果は重ならない。

エネルギーを1個つけ替えるとき、2個ぶんとしてはたらいでいる基本●エネルギーを選ぶこともできます。その場合、基本●エネルギー 1枚を替えます。

- ◆ 特殊エネルギーをつけ替える効果を使うとき、その特殊エネルギーをつけられないポケモンでも、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、特殊エネルギーはトラッシュされます。

【FAQ】「ロケット団エネルギー」(SV10)

このカードは「ロケット団のポケモン」にしかつけられず、「ロケット団のポケモン」以外についているなら、トラッシュする。

このカードは、ポケモンについているかぎり、●●の2つのタイプのエネルギー 2個ぶんとしてはたらく。

サポート「Nの筋書き」(SV11B)

自分のベンチポケモンについているエネルギーを2個まで選び、バトルポケモンにつけ替える。

「ロケット団のポケモン」以外に、サポート「Nの筋書き」で「ロケット団エネルギー」をつけ替える場合、ベンチの「ロケット団のポケモン」からはがした「ロケット団エネルギー」をトラッシュし、サポート「Nの筋書き」の処理を終えます。

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。
- ◆ 「サン&ムーン」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】ドンメル(M1L)のワザ「なかまをよぶ」

自分の山札から【たね】ポケモンを2枚まで選び、ベンチに出す。そして山札を切る。

【文例】リーリエのキュワワー (SV9)のワザ「はなまねき」

自分の山札から【たね】ポケモンの「リーリエのポケモン」を好きなだけ選び、ベンチに出す。そして山札を切る。

- ◆ 自分のベンチに空きがないとき、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、ワザを終えます。
- ◆ 自分のベンチに空きがないとき、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進化ポケモンを重ねて進化させることです。

【文例】グッズ「ふしぎなアメ」(MA)

自分の手札から【2進化】ポケモンを1枚選び、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、【1進化】をとばして進化させる。(最初の自分の番や、出したばかりのポケモンには使えない。)

【文例】ダプラン(SV11B)のワザ「さいぼうしんか」

自分の場のポケモン1匹から進化するカードを、自分の山札から1枚選び、そ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。また進化前のポケモンについていた「エネルギー」「グッズ」「ポケモンのどうぐ」、のっていたダメカンは、通常の進化と同じように、そのまま引きつります。
- ◆ 特別な指示がないかぎり、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】グッズ「あやしい時計」(M1S)

自分の進化している⑥ポケモンを1匹選び、「進化カード」を好きなだけはがして退化させる。はがしたカードは、手札にもどす。[退化したポケモンは、その番に進化できない。]

【文例】エーフィ ex(SV8a)のワザ「アマゼツ」

相手の進化しているポケモン全員の上から、それぞれ「進化カード」を1枚ずつはがして退化させる。はがしたカードは、相手の山札にもどして切る。

- ◆ 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つります。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つ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。
- ◆ 特別な指示がないかぎり、退化したポケモンは、その番、出したばかりの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」と呼ぶことがあります。
- ◆ 「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。

【FAQ】エースバーン (M1L)の特性「しゅんぱつりょく」

対戦準備でポケモンをバトル場に出すとき、このカードが手札にあるなら、ウラにしてバトル場に出してよい。

相手のバトル場に特性「しゅんぱつりょく」の効果で場に出たエースバーンがいるとき、自分のエーフィ exのワザ「アマゼツ」を使っても、相手のエースバーンを退化させることはできません。

C-14 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】フシギダネ(M1L)のワザ「しばりつける」

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】オムスター(SV2a)の特性「みかいのしょくしゅ」

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に入れ替えることはできます。

C-15 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】クマシュン(SV11B)のワザ「はなみずまみれ」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、ワザが使えない。

- ◆ カードの説明文に「【ワザ名】が使えない」と書かれている場合、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】メガルカリオex(M1L)のワザ「メガブレイブ」

次の自分の番、このポケモンは「メガブレイブ」が使えない。

- ◆ 「サン&ムーン」シリーズ以前の「ワザ使えない」「【ワザ名】使えない」という説明文も同様です。

- ◆ 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】チョボマキ(SV9)のワザ「シェルヒット」

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】メガライボルトex(M1S)のワザ「フラッシュレイ」

次の相手の番、このポケモンは【たね】ポケモンからワザのダメージを受けない。

【文例】シェイミ(SV9a)の特性「はなのカーテン」

このポケモンがいるかぎり、自分のベンチポケモン（「ルールを持つポケモン」をのぞく）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】ケルディオex(SV11W)のワザ「ソニックエッジ」

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】ラウドボーン(SV8)の特性「てんねん」

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

【文例】ロケット団のフリーザー (SV10)の特性「レジストヴェール」

このポケモンがいるかぎり、自分の場の【たね】ポケモンの「ロケット団のポケモン」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。）

【ワザの効果を受けない場合に、「受けない効果」の例】

●特殊状態にする効果

イワーク(M1L)のワザ「しめつける」

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

ミミロル(M1S)のワザ「あまえる」

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

マルヤクデ(M1S)のワザ「まきつきクラッシュ」

コインを2回投げ、オモテの数ぶん、相手のバトルポケモンについているエネルギーを選び、トラッシュする。

●ダメカンをのせる効果

ヤバソチャ(SV6)のワザ「のろいのしづく」

ダメカン4個を、相手のポケモンに好きなようにのせる。

●ワザや【にげる】を使えなくなる効果

クマシュン(SV11B)のワザ「はなみずまみれ」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、ワザが使えない。

フシギダネ(M1L)のワザ「しばりつける」

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。

●入れ替える効果

ベイリーフ(M1S)のワザ「つきとばす」

相手のバトルポケモンをベンチポケモンに入れ替える。[バトル場に出すポケモンは相手が選ぶ。]

【FAQ】 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なくなります、はたらき続けます。

シャワーズ(S4)の特性「げきりゅうのめざめ」

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。

シャワーズの特性「げきりゅうのめざめ」がはたらいているとき、自分のバトル場のラウドボーンが、相手のフシギダネからワザ「しばりつける」を受けた次の自分の番、相手のシャワーズについているポケモンのどうぐ「メモリーカプセル」がトラッシュされた場合、特性「げきりゅうのめざめ」がはたらかなくなり、ラウドボーンの特性「てんねん」がはたらきはじめますが、すでに受けている、にげられない効果はなくなりません。

【FAQ】 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、その特殊状態はなくなりません。

ガラル マタドガス(S2)の特性「かがくへんかガス」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手の場のポケモンの特性（「かがくへんかガス」をのぞく）は、すべてなくなる。

ガラル マタドガス(S2)のワザ「バッドポイズン」

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。

相手が特性「かがくへんかガス」を持つガラル マタドガスのワザ「バッドポイズン」を使い、自分のバトル場のラウドボーンが、ダメカンを4個のせる【どく】になったとき、相手のガラル マタドガスがベンチにもどると、ラウドボーンの特性「てんねん」がはたらきますが、すでに受けている、ダメカンを4個のせる【どく】はなくなりません。

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。
- ◆ 特別な指示がないかぎり、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。

【文例】 ゾロアーク(SV11W)のワザ「イカサマ」

相手のバトルポケモンが持つワザを1つ選び、このワザとして使う。

【文例】 メタモン(SMP2)のワザ「どこでもコピー」

相手の場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。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なければ、このワザは失敗。

【FAQ】メガルカリオex(M1L)のワザ「メガブレイブ」

次の自分の番、このポケモンは「メガブレイブ」が使えない。

ゾロアークのワザ「イカサマ」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「イカサマ」のままで。そのため、「イカサマ」で「メガブレイブ」を使い「メガブレイブが使えない」という効果を受けても、次の自分の番に再びメガルカリオexのワザ「メガブレイブ」を選び、このワザとして使えます。

【FAQ】グレンアルマ(SV8)のワザ「グレンブラスター」

このポケモンについている炎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1匹に、180ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

ゾロアークのワザ「イカサマ」でグレンアルマのワザ「グレンブラスター」を選んだときに、ゾロアークに炎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が適用されます。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えます。

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

- ◆ この効果がはたらいているかぎり、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】ブルリル(SV11W)のワザ「うみのかげ」

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】ブルンゲルex(SV11W)の特性「うみののろい」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手は手札から「グッズ」を出して使えず、「ポケモンのどうぐ」も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。**ラウドボーン(SV8)の特性「てんねん」**

このポケモンは、相手のポケモンが使うワザの効果を受けない。

ワザでこの効果を相手の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。

特性「てんねん」の効果によりワザの効果を受けない状態のラウドボーンがバトル場にいても、ブルリルのワザ「うみのかげ」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、特別な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】マメバト(SV11B)のワザ「さぐる」

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】グッズ「ポケギア3.0」(SV11B)

自分の山札を上から7枚見て、その中からサポートを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。

- ◆ 特別な指定がないかぎり、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ともかまいません。

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】 サンドパン(M1L)のワザ「すなかけ」

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】 ヒバニー(M1L)のワザ「けりつける」

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。

【文例】 ポケモンのどうぐ「ブレイブバングル」(SV11W)

このカードをつけているポケモン（「ルールを持つポケモン」をのぞく）が使うワザの、相手のバトル場の「ポケモン【ex】」へのダメージは「+30」される。

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】 タケルライコex(SV5K)のワザ「きょくらいごう」

自分の場のポケモンについている基本エネルギーを好きなだけトラッシュし、その枚数×70ダメージ。

【文例】 グッズ「あやしい時計」(M1S)

自分の進化している◎ポケモンを1匹選び、「進化カード」を好きなだけはがして退化させる。はがしたカードは、手札にもどす。[退化したポケモンは、その番に進化できない。]

- ◆ ポケモンが使うワザで、指定されているものの数を好きなだけ選ぶ場合、1枚も選ばないことがあります。
- ◆ 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分かっている場合は、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】カイオーガ(M1S)のワザ「ぎゃくりゅう」

自分のトラッシュにある「基本エネルギー」をすべて相手に見せ、その枚数×20ダメージ。その後、見せたエネルギーを山札にもどして切る。

【文例】サポート「リーリエの決心」(M1L)

自分の手札をすべて山札にもどして切る。その後、山札を6枚引く。自分のサイドの残り枚数が6枚なら、引く枚数は8枚になる。

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】グッズ「ポケモンキャッチャー」(SV9a)

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、バトルポケモンに入れ替える。

【文例】ロケット団のニャース (SV10)のワザ「ねこばば」

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、相手の山札にもどして切る。

【文例】ロケット団のヤミカラス(SV10)のワザ「いちゃもん」

相手のバトルポケモンが持つワザを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。それより少ない種類しか指定の場所にない場合は、それだけを指定の数ぶん選びます。

【文例】サポート「怖いお兄さん」(SV9)

相手のポケモンを1匹選び、そのポケモンについている「ポケモンのどうぐ」と「特殊エネルギー」を1枚ずつトラッシュする。

- ◆ 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、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分かっている場合は、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。
- ◆ 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分かっている場合は、そのトレーナーズや特性を使えません。

【文例】グッズ「ツールスクラッパー」(SV11B)

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】グッズ「エネルギー回収」(SV11W)

自分のトラッシュから基本エネルギーを2枚まで選び、相手に見せて、手札に加える。

- ◆ ただし、ポケモンが使うワザで、指定されているものをその数の範囲内で選ぶ場合、1枚も選ばないことができます。

【文例】メガルカリオex(M1L)のワザ「はどうづき」

自分のトラッシュから「基本エネルギー」を3枚まで選び、ベンチポケモンに好きなようにつける。

- ◆ 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▲▲枚選ぶの項目をそれぞれ参照してください。

D-06 ~を(が)持つ

- ◆ 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】ロケット団のヤミカラス(SV10)のワザ「いちゃもん」

相手のバトルポケモンが持つワザを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】ゾロアーク(SV11W)のワザ「イカサマ」

相手のバトルポケモンが持つワザを1つ選び、このワザとして使う。

- ◆ 「スカーレット＆バイオレット」シリーズ以前の「～を(が)持っている」という説明文も同様です。
- ◆ 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、そのポケモンが持つ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、持つワザとして扱われます。

【持つ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

ジーランス(SV5K)の特性「きおくにもぐる」

このポケモンがいるかぎり、自分の進化しているポケモン全員は、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

ポケモンのどうぐ「ワザマシン フローライト」(SV8)

このカードをつけているポケモンは、このカードに書かれているワザを使える。[ワザを使うためのエネルギーは必要。] ポケモンについているこのカードは、自分の番の終わりにトラッシュする。

●「フローライト」

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、自分の「テラスタル」のポケモン全員のHPを、すべて回復する。

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】ウインディ (SV10)のワザ「こらしめファング」

相手のバトルポケモンが●ポケモンなら、100ダメージ追加。

【文例】スコヴィランex(SV8)の特性「ダブルタイプ」

このポケモンは、場にいるかぎり \spadesuit と \heartsuit 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

◆ \spadesuit \heartsuit \clubsuit \diamond \bullet \triangle \square \star タイプを持つエネルギーのことです。

【文例】「プリズムエネルギー」(SV11B)

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。

【たね】ポケモンについているなら、すべてのタイプのエネルギー1個ぶんとしてはたらく。

【文例】「レガシーエネルギー」(SV6)

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。

このカードをついているポケモンが、相手のポケモンからワザのダメージを受けて【きぜつ】したとき、とられるサイドは1枚少なくなる。対戦中、自分の「レガシーエネルギー」のこの効果は、1回しかはたらかない。

【FAQ】グレンアルマ(SV8)のワザ「グレンブラスター」

このポケモンについている \heartsuit 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1匹に、180ダメージ。[ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。]

「レガシーエネルギー」のように、すべてのタイプとしてはたらい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、「 \heartsuit エネルギーをすべてトラッシュする」というワザ「グレンブラスター」を使った場合は、すべてのタイプとしてはたらいているエネルギーもトラッシュされます。

【FAQ】マッギョ (SV11W)のワザ「マッドボルト」

このポケモンに \square エネルギーがついているなら、20ダメージ追加。

「プリズムエネルギー」が1枚ついているマッギョのワザ「マッドボルト」を使った場合、20ダメージを追加することができます。

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。
- ◆ 「サン&ムーン」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】ポケモンのどうぐ「ホップのこだわりハチマキ」(SV9)

このカードをつけている「ホップのポケモン」は、ワザを使うためのエネルギーが★エネルギー1個ぶん少なくなり、そ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「+30」される。

【文例】メタモン(SMP2)のワザ「どこでもコピー」

相手の場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。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なければ、このワザは失敗。

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ることで、【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】ポケモンのどうぐ「ふうせん」(SV11B)

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】ナゲキ(SV11B)のワザ「せおいなげ」

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。

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】アリアドス(SV5a)の特性「ビッグネット」

このポケモンがいるかぎり、相手のバトル場の進化ポケモンの【にげる】ためのエネルギーは、1個ぶん多くなる。

【文例】クエスパトラex(SV4a)の特性「まばゆいしせん」

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】ポケモンのどうぐ「ふうせん」(SV11B)

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「ビッグネット」とポケモンのどうぐ「ふうせん」の効果が同時に1つずつはたらいている場合は、自分のバトル場にいる進化ポケモンが【にげる】ためのエネルギーは1個ぶん少なくなります。

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】ポケモンのどうぐ「ふうせん」(SV11B)

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】ポケモンのどうぐ「ホップのこだわりハチマキ」(SV9)

このカードをつけている「ホップのポケモン」は、ワザを使うためのエネルギーが★エネルギー 1個ぶん少なくなり、そ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「+30」される。

- ◆ 「少なくなる」と書かれている効果が複数はたらいている場合、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】アリアドス(SV5a)の特性「ビッグネット」

このポケモンがいるかぎり、相手のバトル場の進化ポケモンの【にげる】ためのエネルギーは、1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、それらを合計します。特性「ビッグネット」とポケモンのどうぐ「ふうせん」の効果が同時に1つずつはたらいている場合は、自分のバトル場にいる進化ポケモンが【にげる】ためのエネルギーは1個ぶん少なくなります。

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】オンバーン(SV9)の特性「チューニングエコー」

自分の手札と相手の手札が同じ枚数なら、このポケモンが「パニックハウル」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)」の効果が重なった場合は「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】ヒビキのマグカルゴ(SV9a)の特性「とけてながれる」

このポケモンにエネルギーがついていないなら、このポケモンの【にげる】ためのエネルギーは、すべてなくなる。

【FAQ】アリアドス(SV5a)の特性「ビッグネット」

このポケモンがいるかぎり、相手のバトル場の進化ポケモンの【にげる】ためのエネルギーは、1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「ビッグネット」と特性「とけてながれる」の効果が同時にはたらいている場合、【にげる】ためのエネルギーはすべてなくなります。

【FAQ】ポケモンのどうぐ「ふうせん」(SV11B)

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」と特性「とけてながれる」の効果が同時にはたらいている場合、【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】ブリジュラスex(SV7a)のワザ「メタルディフェンダー」**

次の相手の番、このポケモンの弱点は、すべてなくなる。

【文例】スタジアム「ロケット団の監視塔」(SV10)

おたがいの場の★ポケモン全員の特性は、すべてなくなる。

【文例】スタジアム「ジャミングタワー」(SV6)

おたがいのポケモン全員についている「ポケモンのどうぐ」の効果は、すべてなくなる。

【FAQ】デンチュラ(SV6a)の特性「ふくがん」

このポケモンが使うワザの、相手のバトル場の特性を持つポケモンへのダメージは「+50」される。

場にスタジアム「ロケット団の監視塔」が出ていて、相手のバトル場に特性を持つ★ポケモンがいるとき、特性「ふくがん」がはたらいている自分のデンチュラのワザ「ビリビリウェブ」を使った場合、特性「ロケット団の監視塔」で★ポケモンの特性はなくなっているため、デンチュラの特性「ふくがん」の効果で、ダメージを「+50」することはできません。

D-14 まんたん

- ◆ ダメカンが1個もの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】ムウマージ(S10a)の特性「うらみのまじない」

このポケモンのHPがまんたんの状態で、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8個のせる。

【文例】イワパレス(SV11B)の特性「がんじょう」

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、【きぜつ】せず、残りHPが「10」の状態で場に残る。

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】ローブシン(SV11B)の特性「マスター・アーツ」

このポケモンについている[■]エネルギー 1個につき、このポケモンの最大HPは「+40」される。

【文例】ポケモンのどうぐ「シロナのパワーウエイト」(SV9a)

このカードをつけている「シロナのポケモン」の最大HPは「+70」される。

- ◆ 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】インテレオン(M1S)のワザ「しとめる」

おたがいの場のポケモン（このポケモンをのぞく）の中から、残りHPが一番少ないポケモンを1匹選び、【きぜつ】させる。

【文例】イワパレス(SV11B)の特性「がんじょう」

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、【きぜつ】せず、残りHPが「10」の状態で場に残る。

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】メガクチートex(M1L)のワザ「がっつく」

自分がすでにとったサイドの枚数×80ダメージ。

【文例】レシラムex(SV11W)のワザ「ブレイズバースト」

相手がすでにとったサイドの枚数×50ダメージ追加。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。

- ◆ 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】シェイミ(SV9a)の特性「はなのカーテン」

このポケモンがいるかぎり、自分のベンチポケモン（「ルールを持つポケモン」をのぞく）全員は、相手のワザのダメージを受けない。

【文例】ポケモンのどうぐ「ブレイブバングル」(SV11W)

このカードをつけているポケモン（「ルールを持つポケモン」をのぞく）が使うワザの、相手のバトル場の「ポケモン【ex】」へのダメージは「+30」される。

【FAQ】メガルカリオex(M1L)の「メガシンカ【ex】ルール」

メガシンカ【ex】が【きぜつ】したとき、相手はサイドを3枚とる。

ポケモンのどうぐ「ブレイブバングル」の効果で、メガルカリオexが使うワザの、相手のバトル場の「ポケモン【ex】」へのダメージを「+30」することはできません。

- ◆ 「ルールを持つポケモン」には、相手がとるサイドの枚数について記載のないものもあります。

【FAQ】かがやくサーナイト(S10a)の「かがやくポケモンのルール」

かがやくポケモンは、デッキに1枚しか入れられない。

ポケモンのどうぐ「ブレイブバングル」の効果で、かがやくサーナイトが使うワザの、相手のバトル場の「ポケモン【ex】」へのダメージを「+30」す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。

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】サポート「ネジキ」(S11)

自分のトラッシュから【たね】ポケモンを1枚選び、自分の場の【たね】ポケモン1匹と入れ替える(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)。入れ替えたポケモンはトラッシュする。

【文例】イルカマン(SV6)の特性「マイティチェンジ」

自分の番に、このポケモンがバトル場からベンチにもどったとき、1回使える。自分の山札から「イルカマン【ex】」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)。入れ替えたなら、このカードは山札にもどす。そして山札を切る。

- ◆ その番にどの特性を使ったか、という情報も引きつぎます。

【FAQ】ゲノセクトex(SV11B)の特性「メタルシグナル」

自分の番に1回使える。自分の山札から Δ タイプの進化ポケモンを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。

ツボツボ(M1S)の特性「はっこうジュース」

このポケモンに \bullet エネルギーがついているなら、自分の番に1回使える。自分のポケモン1匹のHPを「30」回復する。

サポート「ネジキ」の効果で、特性「メタルシグナル」を使ったゲノセクトexとトラッシュのツボツボを入れ替えた場合は、入れ替えたツボツボの特性「はっこうジュース」を使うことができます。これは、特性「メタルシグナル」を使っていても、特性「はっこうジュース」を使った状態にはならないためです。

【FAQ】サポート「ネジキ」の効果で、特性「メタルシグナル」を使ったゲノセクトexとトラッシュのゲノセクトexを入れ替えた場合は、入れ替えたゲノセクトexの特性「メタルシグナル」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、次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、次の相手の番からはたらき続けます。

【文例】メガライボルトex(M1S)のワザ「フラッシュレイ」

次の相手の番、このポケモンは【たね】ポケモンからワザのダメージを受けない。

【文例】フシギダネ(M1L)のワザ「しばりつける」

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、次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、次の自分の番からはたらき続けます。

【文例】メガルカリオex(M1L)のワザ「メガブレイブ」

次の自分の番、このポケモンは「メガブレイブ」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ときのことです。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】ザマゼンタ(SV10)のワザ「ストロングバッシュ」

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、受けたダメージぶんのダメカンを、ワザを使ったポケモンにのせる。

【文例】「スパイクエネルギー」(SV9)

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ダメカンを2個のせる。

- ◆ 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】マラカッチ(SV9)の特性「さくれつぱり」

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6個のせる。

【文例】ハンテール(SV10)の特性「ダイバーキャッチ」

自分の \clubsuit 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、1回使える。【きぜつ】したポケモンについている「基本 \clubsuit エネルギー」はトラッシュせず、すべて手札にもどす。

- ◆ この説明文のあとに続く効果は、【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、その効果の順番は、その番を行っているプレイヤーが決めることができます。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】ロケット団のクロバットex(SV10)の特性「かみつきまわる」

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。相手のポケモン2匹に、それぞれダメカンを2個のせる。

【文例】ユンゲラー (M1S)の特性「サイコドロー」

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。自分の山札を2枚引く。

- ◆ 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、進化させたあと効果を使うことを宣言せずに、ほかのカードの使用を宣言した場合は使えません。

【FAQ】グッズ「ふしぎなアメ」(MA)

自分の手札から【2進化】ポケモンを1枚選び、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、【1進化】をとばして進化させる。(最初の自分の番や、出したばかりのポケモンには使えない。)

グッズ「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す。主に特性の説明文に書かれています。

【文例】アイアントex(SV8)の特性「いきなりけずる」

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。相手の山札を上から1枚トラッシュする。

- ◆ 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効果を使うことを宣言せずに、ほかのカードの使用を宣言した場合は使えません。

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す。

【文例】「リッチエネルギー」(MA)

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、自分の山札を4枚引く。

【文例】パチリス(M1S)のワザ「しごれるまえば」

次の相手の番、このワザを受けたポケモンに、相手が手札からエネルギーをつけるたび、そのポケモンにダメカンを8個のせる。

- ◆ この説明文のあとに続く内容は、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あと、効果を使うことを宣言せずに、ほかのカードの使用を宣言し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たらく場合、その番を行っているプレイヤーが好きな順番で行うことができます。

【FAQ】「イグニッションエネルギー」(SV11W)

ポケモンについているこのカードは、自分の番の終わりにトラッシュする。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。
進化ポケモンについているなら、★エネルギー 3個ぶんとしてはたらく。

自分の進化ポケモンに「イグニッションエネルギー」を手札から1枚つけた場合、「エネルギーをつけるたび」の説明文のあとに続く効果は1回しか行いません。

【FAQ】アローラ ナッシー ex(SV7a)のワザ「トロピカルフィーバー」

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いたとき、つけた枚数ぶん、この説明文のあとに続く効果を行います。例えば、前の相手の番にワザ「しごれるまえば」を受けたアローラ ナッシー exがワザ「トロピカルフィーバー」で複数の基本エネルギーを1度にアローラ ナッシー exにつけた場合、つけた枚数ぶん、ワザ「しごれるまえば」の効果でダメカンをのせます。

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】ロケット団のバンギラス(SV10)の特性「すなおこし」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、ポケモンチェックのたび、相手の【たね】ポケモン全員に、それぞれダメカンを2個のせる。

- ◆ ポケモンチェックのたびにはたらく効果の順番は、次の番を行うプレイヤーが決めることができます。

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。この説明文のあとに続く効果は、ワザを使う手順の3で行います。

【文例】サクラビス(SV10)のワザ「クレシェンドウェーブ」

このポケモンについている \blacksquare エネルギーの数×30ダメージ。のぞむなら、ダメージを与える前に、自分の手札から「基本 \blacksquare エネルギー」を好きなだけ選び、このポケモンにつける。

【文例】オニスズメ(M1L)のワザ「ついばむ」

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「ポケモンのどうぐ」をトラッシュする。

E-10 のぞむなら

- ◆ この説明文のあとに続く効果は、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】ハルクジラex(SV10)のワザ「クラッシュプレス」

のぞむなら、場に出ているスタジアムをトラッシュする。その場合、140ダメージ追加。

【文例】メガライボルトex(M1S)のワザ「ライオットブラスター」

のぞむなら、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、130ダメージ追加。

- ◆ 「のぞむなら」のあとに続く説明文に従うことができない場合、「その場合」のあと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】テラキオン(SV11W)のワザ「かたきうち」

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、80ダメージ追加。

【文例】キチキギスex(SV6a)の特性「さかてにとる」

前の相手の番に、自分のポケモンが【きぜつ】していたなら、自分の番に1回使える。自分の山札を3枚引く。この番、すでに別の「さかてにとる」を使っていたなら、この特性は使えない。

- ◆ 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】メガフシギバナex(M1L)の特性「ソーラートランス」

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「基本エネルギー」を1個選び、自分の別のポケモンに替える。

【文例】デカグース(M1L)の特性「しょうこあつめ」

自分の番に1回使える。自分の手札を1枚選び、山札の上のカードと入れ替える。

- ◆ 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、特別な指定がないかぎり、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】キヨジオーン(M1L)の特性「ちからのしお」

このポケモンがいるかぎり、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「+30」される。

- ◆ 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】 チョボマキ(SV11W)の特性「しげきしんか」

自分の場に「カブルモ」がいるなら、このポケモンは、最初の自分の番や、出したばかりの番でも進化できる。

- ◆ 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】 カエンジシ(M1S)の特性「いかくのキバ」

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「-30」される。

【文例】 カスミのコイキング(SV9a)の特性「すごいもぐる」

このポケモンは、ベンチにいるかぎり、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-14 この特性は別の「●●」を使った番は使えない

- ◆ 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、同じ番の間は使えないことです
- ◆ 「SV」シリーズ以前の「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」という説明文も同様です。

【文例】 ルナトーン(M1L)の特性「ルナサイクル」

自分の場に「ソルロック」がいて、自分の番に、自分の手札から「基本エネルギー」を1枚トラッシュするなら、1回使える。自分の山札を3枚引く。この特性は別の「ルナサイクル」を使った番は使えない。

【文例】 メガガルーラex(M1S)の特性「おつかいダッシュ」

このポケモンがバトル場にいるなら、自分の番に1回使える。自分の山札を2枚引く。この特性は別の「おつかいダッシュ」を使った番は使えない。

【文例】 スピンロトム(SV7)の特性「ファンコール」

最初の自分の番にだけ1回使える。自分の山札から、HPが「100」以下の★ポケモンを3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。この番、すでに別の「ファンコール」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 この特性の効果は重ならない

- ◆ 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。
- ◆ 「SV」シリーズ以前の「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」という説明文も同様です。

【文例】メガニウム(M1S)の特性「おいしげる」

このポケモンがいるかぎり、自分のポケモン全員についている「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。この特性の効果は重ならない。

【文例】ロケット団のデンリュウ(SV10)の特性「ダークインパルス」

このポケモンがいるかぎり、相手が手札からポケモンを出して進化させるたび、そのポケモンにダメカンを4個のせる。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 ●●でのせるダメカンの数は(が)▲▲個になる

- ◆ 特殊状態でのせるダメカンの基本となる数を変更する効果です。特殊状態の処理のとき、のせるダメカンの基本となる数が、説明文で指定された個数に変更されます。

【文例】ロケット団のニドキングex(SV10)のワザ「ダーティホーン」

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8個になる。

【文例】ランターン(SV7)のワザ「さくらんフラッシュ」

相手のバトルポケモンを【こんらん】にする。この【こんらん】でのせるダメカンの数は8個になる。

- ◆ この特殊状態は、通常の特殊状態と同じ方法で回復することができます。またこのような通常とは異なる特殊状態になっているときに通常の特殊状態を受けた場合は、その新たな特殊状態に上書きされます。
- ◆ 通常の特殊状態になっているときに、このような通常とは異なる特殊状態を受けた場合は、その新たな特殊状態に上書きされます。

- ◆ のせるダメカンの基本となる数を変更する効果のなかには、特殊状態にかかる効果とは別に、特殊状態を受けているポケモンにかかる効果もあります。

【文例】カエンジシ(S9a)の特性「しゃくねつオーラ」

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4個になる。

【FAQ】この説明文を持つ効果が複数はたらいている場合は、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「しゃくねつオーラ」を持つカエンジシが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4個になります。

【FAQ】ゴウカザル(SM5S)の特性「あつきとうし」

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。

自分の場に特性「しゃくねつオーラ」を持つカエンジシと特性「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-17 ●●でのせるダメカンの数は(が)▲▲個多くなる

- ◆ 特殊状態でのせるダメカンの数を追加することです。特殊状態の処理のときにのせるダメカンの数が、説明文で指定された個数ぶん、多くなります。

【文例】モモワロウ(SV8)の特性「もうどくしはい」

このポケモンがバトル場にいるかぎり、相手の【どく】のポケモンは、【どく】でのせるダメカンの数が5個多くなる。

【文例】ブーバーン(SV9)の特性「マグマのはどう」

このポケモンがいるかぎり、相手の【やけど】のポケモンは、【やけど】でのせるダメカンの数が3個多くなる。

- ◆ 「多くなる」と書かれている効果が複数はたらいている場合、その効果を合計します。例えば、「【やけど】でのせるダメカンの数が3個多くなる」という効果が2つはたらいている場合、それは6個ぶん多くなります。

【FAQ】カエンジシ(S9a)の特性「しゃくねつオーラ」

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4個になる。

同じカードに対して「▲▲個になる」と「▲▲個多くなる」という効果が重なった場合、「▲▲個になる」という効果を適用したあと、「▲▲個多くなる」という効果を合計します。特性「しゃくねつオーラ」と特性「マグマのはどう」の効果が同時に1つずつはたらいている場合は、相手の【やけど】のポケモンは、【やけど】でのせるダメカンの数が7個になります。

E-18 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】ナマコブシ(S8)の特性「ナマコブシなげ」

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】ギギギアル(SV7)の特性「きんきゅうかいてん」

自分の番に、このカードが手札にあり、相手の場に【2進化】ポケモンがいるなら、1回使える。このカードをベンチに出す。

- ◆ 「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-19 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のことです。

【文例】ドンメル(M1L)のワザ「なかまをよぶ」

自分の山札から【たね】ポケモンを2枚まで選び、ベンチに出す。そして山札を切る。

【文例】メガサーナイトex(M1S)のワザ「あふれるねがい」

自分のベンチポケモン全員に、山札から「基本◎エネルギー」を1枚ずつつける。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、おたがいが分からぬ状態になるように山札を切れます。「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-20 ●●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】ダイケンキ(SV11W)の特性「げきりゅうのうず」

自分の番に1回使える。自分のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。その後、相手は相手自身のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える。

【文例】フリージオ(SV11B)のワザ「ひきすりだす」

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、新しく出てきたポケモンに20ダメージ。

- ◆ 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つた場合、「その後」に続く内容は行いません。

【FAQ】サポート「ミツルの思いやり」(M1S)

自分の「メガシンカ【ex】」1匹の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、すべて手札にもどす。

「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「ミツルの思いやり」の効果をエネルギーがついていない「メガシンカ【ex】」を使った場合でも、HPをすべて回復できます。

【FAQ】サポート「ロケット団のサカキ」(SV10)

自分のバトル場の「ロケット団のポケモン」を、ベンチの「ロケット団のポケモン」と入れ替える。その後、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。

トレーナーズや特性の効果で、前文に書かれている効果を全く行うことができない場合は、そのトレーナーズや特性を使えません。そのため、自分のベンチに「ロケット団のポケモン」がないとき、自分はサポート「ロケット団のサカキ」を使うことができません。

E-21 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】ポケモンのどうぐ「力の砂時計」(SV6a)

自分の番の終わりに、このカードをついているポケモンがバトル場にいるなら、自分のトラッシュから基本エネルギーを1枚選び、そのポケモンにつけてよい。

【文例】ロケット団のベトベター(SV10)のワザ「しんしょくヘドロ」

次の相手の番の終わりに、このワザを受けたポケモンと、ついているすべてのカードを、トラッシュする。

- ◆ 番の終わりに複数の効果がはたらく場合は、その番を行っているプレイヤーが、その順番を決定できます。

E-22 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】ヤレユータン(SV8)のワザ「よわみをにぎる」

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。]

【文例】ウツボット(SM9a)のワザ「いえき」

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。

【FAQ】ミカルゲ(M1L)の特性「うらみのうず」

このポケモンがいるかぎり、自分のバトル場の●ポケモンが、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1個のせる。

ワザ「いえき」の効果は、ワザを使う手順の5.ダメージ以外の効果ではたらきはじめます。特性「うらみのうず」を持つミカルゲにワザ「いえき」を使った場合、ワザを使う手順の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である、特性「うらみのうず」の効果ははたらきません。

【FAQ】バッフロンex(SV11W)の特性「アフロガード」

このポケモンが受けるワザのダメージは「-30」される

特性「アフロガード」を持つバッフロンexにワザ「いえき」を使った場合、ワザを使う手順の5.ダメージ以外の効果より前の、ワザを使う手順の4.ダメージ計算でダメージを変更するので、特性「アフロガード」の効果で、ワザ「いえき」のダメージは「-30」されます。

E-23 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／特性などを用了った場合、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】クエスパトラ(SV4M)の特性「みきわめ」

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-24 この番に、このポケモンが●●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。
- ◆ 「SV」シリーズ以前の「この番、このポケモンが●●から進化していたなら」という説明文も同様です。

【文例】ジバコイル(M1S)のワザ「アップースパーク」

この番に、このポケモンが「レアコイル」から進化していたなら、120ダメージ追加。

【文例】エンニュート(SV7)のワザ「いきなりあぶる」

相手は相手自身の手札を1枚選び、トラッシュする。この番、このポケモンが「ヤトウモリ」から進化していたなら、さらに2枚トラッシュする。

【FAQ】ゾロアーク(SV11W)のワザ「イカサマ」

相手のバトルポケモンが持つワザを1つ選び、このワザとして使う。

この番にゾロアから進化したゾロアークがワザ「イカサマ」を使いジバコイルのワザ「アップースパーク」を選んだ場合、ゾロアークはレアコイル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、この説明文のあとに続く効果を行います。

E-25 この番に、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。
- ◆ 「SV」シリーズ以前の「この番に、このポケモンがベンチからバトル場に出ていたなら」という説明文も同様です。

【文例】ケルディオex(SV11W)のワザ「しっぽうづき」

この番に、このポケモンがベンチからバトル場に出ていたなら、90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、この説明文のあとに続く内容は一度しか行いません。

E-26 この番に、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。
- ◆ 「SV」シリーズ以前の「この番、手札からサポートを出して使っていたなら」という説明文も同様です。

【文例】ロケット団のガルーラex(SV-P)のワザ「バッドインパクト」

この番に、手札から、名前に「ロケット団」とつくサポートを出して使っていたなら、100ダメージ追加。

【文例】ブクリンex(SV2a)のワザ「フレンドタックル」

この番、手札からサポートを出して使っていたなら、90ダメージ追加。

E-27 この番に、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。
- ◆ 「SV」シリーズ以前の「この番、このポケモンのHPを回復していたなら」という説明文も同様です。

【文例】マラカッチ(SV11B)のワザ「はつらつニードル」

この番に、このポケモンのHPを回復していたなら、100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、この説明文のあと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、この説明文のあとに続く効果を行います。

E-28 このワザは、●●でも使える

- ◆ ポケモンがルール上でワザが使えない状態でも、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、通常のワザと同様に、この説明文が書かれたワザを使うことができます。

【文例】デリバード(M1S)のワザ「ファストギフト」

このワザは、先攻プレイヤーの最初の番でも使える。自分の山札から好きなカードを1枚選び、手札に加える。そして山札を切る。

【文例】フーディンex(SV2a)のワザ「ディメンションハンド」

このワザは、このポケモンがベンチにいても使える。

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

- ◆ この効果が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。
- ◆ この効果が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】ハルクジラex(SV10)の特性「ゆきにまぎれる」

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】スタジアム「サンダーマウンテン◇」(SM7a)

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。

【FAQ】グッズ「プライムキャッチャー」(SV5M)

相手のベンチポケモンを1匹選び、バトルポケモンに入れ替える。その後、自分のバトルポケモンをベンチポケモンに入れ替える。

相手のベンチポケモンが特性「ゆきにまぎれる」を持つハルクジラexだけのときでも、グッズ「プライムキャッチャー」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、使ったグッズ「プライムキャッチャー」はトラッシュします。

【FAQ】グッズ「むしよけスプレー」(M1L)

相手のバトルポケモンをベンチポケモンに入れ替える。[バトル場に出すポケモンは相手が選ぶ。]

相手のベンチポケモンが特性「ゆきにまぎれる」を持つハルクジラexだけのときでも、グッズ「むしよけスプレー」を使って、相手のバトルポケモンを入れ替えられます。グッズ「むしよけスプレー」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】Nのゾロアークex(SV9)の特性「とりひき」

自分の番に、自分の手札を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】ウルガモス(SV11B)の特性「ねっぱりんぶん」

自分の番に、自分の手札から「基本エネルギー」を1枚トラッシュするなら、1回使える。相手のバトルポケモンを【やけど】にする。

- ◆ この説明文のあと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。

【FAQ】自分の山札が1枚もないとき、Nのゾロアークexの特性「とりひき」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。

【FAQ】自分の手札が1枚もないとき、Nのゾロアークexの特性「とりひき」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】ラッキー(SV2a)の特性「ラッキーボーナス」

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、自分のベンチに空きがあるなら、手札に加える前に使える。このポケモンを自分のベンチに出す。その後、コインを1回投げオモテなら、さらにサイドを1枚とる。

【文例】メタグロス(S11)の特性「きんきゅうエントリー」

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。その後、自分の山札を3枚引く。

- ◆ 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。

【FAQ】相手の「ポケモン【ex】」を【きぜつ】させて、サイドを2枚とったとき、それが2枚とも特性「ラッキーボーナス」を持つラッキーだった場合、2枚とも使うことができます。この場合、1枚目のラッキーの特性「ラッキーボーナス」の効果を終えてから、2枚目のラッキーの特性「ラッキーボーナス」の効果を行います。

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

【FAQ】スタジアム「大口の沼」(S10D)

おたがいのプレイヤーは、それぞれ、手札から【たね】ポケモンをベンチに出すたび、そのポケモンにダメカンを2個のせる。

サイドから特性「ラッキーボーナス」を持つラッキーをとって、ベンチに出したとき、場にスタジアム「大口の沼」が出ている場合でも、ベンチに出したラッキーにダメカンを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】シザリガー (M1L)のワザ「やりかえしシザー」

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】テツノコウベ(SV4M)のワザ「バリオンビーム」

このワザは、このポケモンに「ブーストエナジー 未来」がついているなら、★エネルギー 3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。

【FAQ】クエスパトラex(SV4a)の特性「まばゆいしせん」

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シザリガーは、相手のバトル場に特性「まばゆいしせん」がはたらいているクエスパトラexがいたとしても、●エネルギー 1個でワザ「やりかえしシザー」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

- ◆ 自分の手札から指定されたカードを▲▲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。

【FAQ】サポート「ナタネの活気」(S10D)

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。

【FAQ】エムリット(SV8)のワザ「こころをみたす」

自分の手札から「基本[◎]エネルギー」を2枚まで選び、自分のポケモンに好きなようにつける。

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

また、自分の手札に基本エネルギーが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。

【FAQ】ラランテス(SV10)のワザ「はなきりまい」

自分の手札から「基本[◆]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「はなきりまい」の効果で、自分の手札から「基本[◆]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「基本[◆]エネルギー」が2枚ある場合でも、自分の手札から「基本[◆]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、指定されたカードを▲▲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】グッズ「ヒスイのヘビーボール」(S10P)

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】サポート「グラジオ」(SM4S)

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す。
- ◆ 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】サポート「ゴヨウ」(SV5a)

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、おたがいのプレイヤーは、それぞれコインを1回投げ、オモテなら6枚、ウラなら3枚、山札を引く。

【文例】グッズ「とりかえチケット」(SV9)

自分のサイドを数えたあと、すべてウラにして切り、山札の下にもどす。その後、もどした枚数ぶん、山札を上からサイドとして置く。

【文例】メタング(SV5M)の特性「メタルメーカー」

自分の番に1回使える。自分の山札を上から4枚見て、その中から「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付ける。残りのカードはすべてウラにして切り、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】グッズ「せいなるはい」(SV9a)

自分のトラッシュからポケモンを5枚まで選び、相手に見せて、山札にもどして切る。

【FAQ】サポート「リーリエの決心」(M1L)

自分の手札をすべて山札にもどして切る。その後、山札を6枚引く。自分のサイドの残り枚数が6枚なら、引く枚数は8枚になる。

自分の手札がサポート「リーリエの決心」1枚だけのときも、サポート「リーリエの決心」を使うことができます。この場合、山札をよく切り、その後、山札を指定の枚数引きます。

- ◆ ただし、「●●を▲▲枚(まで)選ぶ」ことを指示されたとき、●●にあたるカードが1枚もない場合、山札を切りません。

【文例】ロケット団のニャース(SV10)のワザ「ねこばば」

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、相手の山札にもどして切る。

【文例】ジュペッタ(SV9)のワザ「のろいのことば」

相手は相手自身の手札を3枚選び、山札にもどして切る。

【FAQ】相手の手札が1枚もないとき、ロケット団のニャースのワザ「ねこばば」を使った場合、山札にもどすカードがないため、山札を切らずにワザを終えます。

E-37 ●●にいる(ある、)ワザ「▲▲」を持つポケモン

- ◆ ●●の場所にある、▲▲と書かれているワザを持つポケモンを指す説明文です。

【文例】ケイコウオ(S11)の特性「うみのはんそう」

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、自分の場にいるワザ「きままにおよぐ」を持つポケモンにつける。

【文例】オタマロ(SV11B)のワザ「りんしょう」

自分の場の、ワザ「りんしょう」を持つポケモンの数×20ダメージ。

【文例】フクスロー(SV6a)のワザ「だんけつのつばさ」

自分のトラッシュにある、ワザ「だんけつのつばさ」を持つポケモンの枚数×20ダメージ。

- ◆ 場所の指定がない場合、自分の場のワザ「▲▲」を持つポケモンのことを指します。

- ◆ 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、そのポケモンがワザ「●●」を持つ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、ワザ「●●」を持つとして扱われます。

【ワザ「●●」を持つ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

ジーランス(SV5K)の特性「きおくにもぐる」

このポケモンがいるかぎり、自分の進化しているポケモン全員は、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

ポケモンのどうぐ「ワザマシン フローライト」(SV8)

このカードをつけているポケモンは、このカードに書かれているワザを使える。[ワザを使うためのエネルギーは必要。] ポケモンについているこのカードは、自分の番の終わりにトラッシュする。

◆ 「フローライト」

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、自分の「テラスタル」のポケモン全員のHPを、すべて回復する。

E-38 この対戦は●●の勝ち(負け)になる

- ◆ I-E.勝ち負けの項で定められている勝敗判定ではない方法によって、対戦が決着することを指す説明文です

【文例】Nのシンボラー(SV9)のワザ「ビクトリーシンボル」

このワザを使ったとき、自分のサイドの残り枚数が1枚なら、この対戦は自分の勝ちになる。

【文例】アンノーン(SM8)の特性「MISSING [ミッシング]」

このポケモンがバトル場にいるなら、自分の番に1回使える。相手のロストゾーンにあるサポートの枚数が12枚以上なら、この対戦は自分の勝ちになる。

【文例】ヤドラン(SM9b)のワザ「かれいなるかけ」

コインを3回投げ、オモテの数×100ダメージ。すべてウラなら、この対戦は自分の負けになる。

- ◆ 「LEGEND」シリーズ以前の「対戦を終了し、自分の勝ちを宣言できる。」という効果も、「この対戦は自分の勝ちになる。」と同様です。

【FAQ】この効果は、プレイヤーにかかる効果ではありません。

ガラガラ(XY-P)の特性「ようじんぼう」

このポケモンがいるかぎり、このカードの持ち主とその手札は、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、すべてなくなる。

相手の場に特性「ようじんぼう」がはたらいているガラガラがいて、自分の残りサイドが1枚のとき、Nのシンボラー(SV9)のワザ「ビクトリーシンボル」を使った場合、この対戦は自分の勝ちになります。

E-39 「基本●●エネルギー」を▲▲

- ◆ カード名が「基本●●エネルギー」であるカードに対し、▲▲の処理を行う説明文です。
- ◆ ●●に当てはまるタイプの種類や、基本エネルギー自体の扱いについては、I-C.エネルギーを参照してください。

【文例】メガニウム(M1S)の特性「おいしげる」

このポケモンがいるかぎり、自分のポケモン全員についている「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。この特性の効果は重ならない。

【文例】メガサーナイトex(M1S)のワザ「あふれるねがい」

自分のベンチポケモン全員に、山札から「基本●エネルギー」を1枚ずつつける。そして山札を切る。

【文例】グッズ「ファイトゴング」(M1L)

自分の山札から■タイプの【たね】ポケモンまたは「基本■エネルギー」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。

- ◆ 「ソード&シールド」シリーズ以前の、「基本●●エネルギーを▲▲」という説明文も、「『基本●●エネルギー』を▲▲」と同様です。
- ◆ 「DPt」シリーズ以前の、「『●●の基本エネルギーカード』を▲▲」という説明文も、「『基本●●エネルギー』を▲▲」と同様です。
- ◆ 「DPt」シリーズ以前の、カード名が記載されていない基本エネルギーは、「LEGEND」シリーズ以降にある同じタイプの基本エネルギーと同じ名前のカードとしてあつかいます。

【FAQ】基本エネルギーのタイプを●●タイプ以外に変更する効果がかかっている場合でも、カード名が「基本●●エネルギー」なら、「基本●●エネルギー」を▲▲という効果を受けます。

メガニウム(M1S)の特性「おいしげる」

このポケモンがいるかぎり、自分のポケモン全員についている「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。この特性の効果は重ならない。

リザードン(CP6)の特性「エナジーバーン」

このポケモンについているエネルギーは、すべて炎タイプになる。

自分の場に特性「おいしげる」がはたらいているメガニウムがいるとき、自分の特性「エナジーバーン」を持つリザードンについている基本 \spadesuit エネルギーは、それぞれ炎エネルギー 2個ぶんとしてはたらきます。

【FAQ】基本エネルギーのタイプを●●タイプに変更する効果がかかっている場合でも、カード名が「基本●●エネルギー」でないなら、「基本●●エネルギー」を▲▲という効果を受けません。

リザードン(S10b)の特性「もえさかる」

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基本炎エネルギーは、それぞれ炎エネルギー 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。

自分の場に特性「もえさかる」がはたらいているリザードンがいるとき、自分の特性「エナジーバーン」を持つリザードンについている基本 \clubsuit エネルギーは、それぞれ炎エネルギー 1個ぶんとしてはたらきます。