

상급자 플레이어용 룰 가이드 ver1.0

이 가이드에는 모든 포켓몬 카드 게임 플레이어가 즐겁고 공평하게 플레이하기 위한 룰이 적혀 있습니다. 플레이어들이 서로 납득하며 대전을 진행할 수 있도록 필요에 따라 참고해 주세요. 매너를 지키며 즐겁게 대전합시다.

※본문 중에 밑줄은 「I 놀이 방법 설명서의 보충」과 「II 카드의 설명문」에서 가져온 항목입니다. 필요에 따라서 각각 해당 항목을 참조해주세요.

I 놀이 방법 설명서의 보충

A 포켓몬

A-01 기술 A-02 특성 A-03 후퇴 A-04 벤치에 내보낸다. A-05 진화

B 트레이너스

B-01 아이템 B-02 포켓몬의 도구 B-03 서포트 B-04 스타디움

C 에너지

D 기절

E 승패

F 포켓몬 체크

G 대전 준비

H 덱

II 카드의 설명문

A 카드의 설명문에 대해서

B 데미지 계산관련

B-01 ●●데미지를 추가한다. B-02 ●●의 수 × ▲▲데미지를 준다.

B-03 ●●데미지만큼 이 기술의 데미지는 작아진다.

B-04 데미지는 「+●●」이 된다. B-05 데미지는 「-●●」이 된다.

B-06 약점, 저항력 계산을 하지 않는다. B-07 걸려 있는 효과를 계산하지 않는다.

B-08 상대의 포켓몬 ●●마리에게 (각각)▲▲데미지를 준다.

B-09 이 (자신의) 포켓몬에게도 ●●데미지를 준다.

C 효과

C-01 트래쉬한다. C-02 ●●을(는) ▲▲로 되돌린다.

C-03 자신의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.

C-04 상대의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.

C-05 상대의 벤치 포켓몬을 1 마리 선택해서 배틀 포켓몬과 교체한다.

C-06 HP 를 「●●」회복한다. C-07 데미지 카운터를 ●●개 올린다.

C-08 ●●에게 올려져 있는 데미지 카운터를 ▲▲개 선택해서 ■■에게 올린다.

C-09 ●●에너지를 ▲▲장 선택해서 ■■에게 붙인다.

C-10 ●●에너지를 ▲▲개 선택해서 ■■에게 붙인다.

C-11 ●●에서 기본 포켓몬을 ▲▲장 선택해서 벤치로 내보낸다.

C-12 올려(서) 진화시킨다. C-13 포켓몬에 위에서 「진화 카드」를 1 장 떼어내서 퇴화시킨다.

C-14 ●●는 후퇴할 수 없다. C-15 ●●는 기술을 사용할 수 없다.

C-16 기술의 데미지를 받지 않는다.

C-17 기술의 효과를 받지 않는다. C-18 이 기술로써 사용한다.

C-19 상대(서로의 플레이어)는 패에서 ●●를 꺼내서 사용할 수 없다.

C-20 ●●을 본다. (●●을 보고)

D 용어

D-01 기술은 실패한다. D-02 원하는 만큼 D-03 모두 D-04 선택해서(선택한다.)

D-05 ●●을 ▲▲까지

D-06 ●●을(이) 가지고 있는 D-07 ●●타입 D-08 모든 타입의 에너지

D-09 기술을 사용하기 위한 에너지 D-10 후퇴에 필요한 에너지

D-11 많아진다. D-12 적어진다. D-13 없어진다. D-14 데미지 카운터가 올려져 있지 않은 상태

D-15 최대 HP

D-16 남은 HP D-17 이미 가져간 프라이즈의 장수 D-18 룰을 가진 포켓몬

D-19 이어받는다.

E 그 외 설명문

E-01 상대의 다음 차례 E-02 자신의 다음 차례 E-03 기술의 데미지를 받았을 때

E-04 기절했을 때(할 때마다) E-05 패에서 꺼내서 진화시켰을 때

E-06 패에서 벤치로 내보냈을 때 E-07 에너지를 붙일 때마다(붙였을 때)

E-08 포켓몬 체크 때마다 E-09 데미지를 주기 전에 E-10 원한다면

- E-11 상대의 이전 차례에 자신의 포켓몬이 기절했다면 E-12 자신의 차례에 ●●번 사용할 수 있다.
- E-13 이 포켓몬이 있는 한 E-14 이 차례에 이미 다른 「●●」을 사용했다면 이 특성은 사용할 수 없다.
- E-15 이 효과는 이 특성을 가진 포켓몬이 몇 마리 있더라도 중복되지 않는다.
- E-16 이 【독】으로 올리는 데미지 카운터의 수는 ●개가 된다.
- E-17 이 카드가 ●●에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다.
- E-18 그리고 텍을 섞는다.
- E-19 ●●한다. 그 뒤, ▲▲한다.
- E-20 차례의 마지막에●●번 사용할 수 있다.
- E-21 자신의 다음 차례가 끝날 때까지
- E-22 상대의 다음 차례가 끝날 때까지
- E-23 이 차례에 ●●에서 진화했다면
- E-24 이 차례에 이 포켓몬이 벤치에서 배틀필드로 나왔다면
- E-25 이 차례에 패에서 서포트를 꺼내서 사용했다면
- E-26 이 차례에 이 포켓몬의 HP 를 회복했다면
- E-27 이 기술은 ●●라도 사용할 수 있다.
- E-28 【화상】으로 올리는 데미지 카운터의 수가 ●●개가 된다.
- E-29 ●●가 패에서 ▲▲를 꺼내서 사용했을 때 그 효과를 받지 않는다.
- E-30 자신의 차례에 자신의 패를 ●●장 트래쉬한다면 1 번 사용할 수 있다.
- E-31 패로 가져오기 전에
- E-32 이 기술은 ●●라면 ▲▲에너지 ■■개로 사용할 수 있다.
- E-33 자신의 패에서 ●●를 ▲▲장(까지) 선택한다.
- E-34 뒷면으로 된 자신의 프라이즈에서 ●●를 ▲▲장 선택한다.
- E-35 ●●을 뒷면으로 하여 섞고(섞는다.)
- E-36 ●●을 텍으로 되돌리고 섞는다.
- E-37 ●●에 있는, 기술 「▲▲」를 가진 포켓몬
- E-38 이 대전은 ●●의 승리(패배)가 된다.
- E-39 「기본 ●● 에너지」를 ▲▲한다.

I 놀이 방법 설명서의 보충

이 장에서는 포켓몬 카드 게임 공식 사이트의 놀이 방법 페이지(<https://www.pokemon-card.com/rules/howtoplay/>)의 내용을 더욱더 자세히 설명하고 습니다. 공식 사이트의 놀이 방법

페이지만으로는 알 수 없는 내용이 있을 경우에 문제 해결을 위해 이용해 주세요. 또한 포켓몬 카드 게임을 더 깊게 즐기고 싶은 분들도 이 항목을 참조해주세요.

A 포켓몬

필드에 나와 대전하는 카드입니다. 플레이어는 포켓몬 카드에 적혀 있는 기술이나 특성을 사용하거나, 【후퇴】를 사용, 또는 패에서 다른 카드를 꺼내서 포켓몬을 진화시킬 수 있습니다.

A-01 기술

◆플레이어는 배틀 포켓몬에게 적혀 있는 기술을 자신의 차례에 1 개만 사용할 수 있습니다. 기술 사용이 끝나면 자신의 차례는 끝납니다. 기술을 사용하지 않고 달리 할 것이 없다면 자신의 차례가 끝났음을 상대 플레이어에게 전달합니다.

◆기술을 사용하려면 「기술을 사용하기 위한 에너지」와 같은 타입의 에너지가 같은 수만큼 혹은 그 이상 붙어 있어야 합니다. 이 조건을 충족시키지 못하면 사용할 수 없습니다.

◆기술을 사용하는 순서

기술을 사용하는 순서는 아래와 같습니다.

1. 기술 선언 (선언이란 자신이 하고 싶은 것을 구두로 상대에게 전하는 것입니다) :

사용할 기술을 정하여 그것을 상대 플레이어에게 전합니다.

- a. 기술을 사용할 포켓몬이 기술을 사용할 수 없는 상태일 경우, 모든 기술(또는 지정된 기술)은 선언할 수 없습니다. 상대 플레이어에게 기술을 사용하지 않고 자신의 차례를 마칠 것을 전달합니다.
- b. 기술을 사용할 포켓몬이 【잠듦】 또는 【마비】 상태일 경우 기술을 선언할 수 없습니다. 상대 플레이어에게 기술을 사용하지 않고 자신의 차례를 마칠 것을 전달합니다.

2. 기술을 사용할 포켓몬의 상태의 확인 :

- a. 기술을 사용할 포켓몬이 「기술을 사용할 때 상대는 동전을 1 번 던진다. 뒷면이 나오면 그 기술은 실패한다.」라는 효과를 받고 있는 경우, 동전으로 기술이 성공할지 실패할지를 판정합니다.

앞면 → 기술은 성공하며 2-b 로 진행됩니다.

뒷면 → 기술은 실패하며 사용 한 것이 되지 않습니다. 자신의 차례가 끝납니다.

예시 : 쏘드라(S5R)의 기술 「연막」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬이 기술을 사용할 때 상대는 동전을 1 번 던진다. 뒷면이 나오면 그 기술은 실패한다.

b. 기술을 사용할 포켓몬이 【혼란】 상태일 경우, 기술이 성공할지 동전으로 판정합니다.

앞면 → 기술은 성공하며 3 으로 진행됩니다.

뒷면 → 기술은 실패하며 사용한 것이 되지 않습니다. 기술을 사용하려던 포켓몬은 데미지 카운터 3 개를 올리고 자신의 차례를 종료합니다.

3. 기술의 설명문에 「데미지를 주기 전에」가 있을 경우 그 내용을 따릅니다.

4. 데미지 계산

기술명 우측에 적혀 있는 데미지를 기준으로 상대에게 줄 데미지를 계산합니다. 기술의 설명문에 데미지에 관한 내용이 있으면 그것을 따릅니다.

→ 데미지 계산 순서 참조

5. 데미지 이외의 효과

기술 설명문에 데미지 이외의 내용이 있다면 그것에 따릅니다. 특별한 지시가 없다면 기술 설명문에 적혀 있는 순서대로 실행합니다.

6. 상대 포켓몬이 데미지를 받았을 때 발동되는 효과

상대 배틀 포켓몬에게 「데미지를 받았을 때 발동되는 효과」가 있을 경우는 그것에 따릅니다.

7. 기절 확인

데미지나 카드의 효과를 받아 남은 HP 가 없어진 포켓몬은 【기절】 합니다.

→ D 【기절】 참조

◆데미지 계산 순서

데미지 계산은 이하의 순서대로 실행합니다.

1. 기술의 데미지를 계산

a. 기술명의 오른쪽에 있는 숫자가 그 기술의 데미지가 됩니다.

- b. 숫자 옆에 「+」「×」「-」가 붙어있을 경우 그 기술의 설명문에 따라 기술의 데미지를 변경합니다. 「×」나 「-」로 기술의 데미지가 「0」또는 마이너스가 되었을 경우, 여기서 데미지 계산이 종료됩니다.

2. 데미지를 주는 포켓몬이 받고 있는 효과

데미지를 주는 포켓몬이 「데미지를 변경하는 효과」를 받고 있다면 1. 시점의 데미지에 반영합니다.

예시) 포켓몬의 도구 「기력의 머리띠」

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 배틀 포켓몬에게 주는 데미지는 「+10」이 된다. 기술의 효과로 인해 데미지의 합계가 「0」또는 마이너스가 되었을 경우, 여기서 데미지 계산이 종료됩니다.

예시) 플라제스(SV1V)의 「문포스」

이 기술을 받은 포켓몬이 사용하는 기술의 데미지는 「-30」이 된다.

3. 약점의 계산

데미지를 받을 포켓몬에게 적혀 있는 약점의 타입이 데미지를 주는 포켓몬의 타입과 같다면 2. 시점의 데미지를 약점의 오른쪽에 적혀 있는 숫자를 기준으로 계산합니다.

4. 저항력의 계산

데미지를 받을 포켓몬에게 적혀 있는 저항력의 타입이 데미지를 주는 포켓몬의 타입과 같다면 3. 시점의 데미지를 저항력의 오른쪽에 적혀 있는 숫자를 기준으로 계산합니다. 저항력에 의해 데미지의 합계가 「0」또는 마이너스가 된 경우 여기서 데미지 계산을 종료합니다.

5. 데미지를 받는 포켓몬이 받고 있는 효과

데미지를 받고 있는 포켓몬이 「데미지를 변경하는 효과」를 받고 있다면 4. 시점의 데미지에 반영합니다.

받고 있는 효과에 의해 데미지의 합계가 「0」또는 마이너스가 되었을 경우, 여기서 데미지 계산을 종료합니다.

예시) 포켓몬의 도구 「가라르 가슴보호대」(S5a)

이 카드를 붙이고 있는 카드 이름에 「가라르」가 적힌 포켓몬이 상대의 포켓몬으로부터 받는 기술의 데미지는 「-30」이 된다.

6. 최종 데미지

최종 데미지가 결정되면 데미지량을 기준으로 데미지를 받을 포켓몬에게 데미지 카운터를 올립니다.

데미지를 받는 포켓몬이 기술의 데미지를 받지 않는 상태라면 6. 최종 데미지를 받지 않고 데미지 계산을 종료합니다.

A-02 특성

◆ 포켓몬 카드 중에는 기술과는 별개로 「특성」을 가지고 있는 경우가 있습니다. 특성은 크게 2 종류로 나뉘며 플레이어가 선언하여 특성의 효과를 사용하는 것과 특성을 가진 포켓몬이 필드에 나와있는 것만으로 자동적으로 효과가 작용하는 것으로 나뉩니다.

◆ 설명문에 「사용할 수 있다」라고 적혀 있는 특성은 선언하여 사용하는 특성입니다. 따로 지정이 없을 경우, 배틀필드와 벤치 어느 쪽에서도 사용할 수 있습니다. 또한 특성은 기술과 달리 사용해도 차례가 끝나지 않습니다.

예시) 미라이돈 ex (SV1V)의 특성 「탠덤 유닛」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 자신의 덱에서 번개타입의 기본 포켓몬을 2 장까지 선택해서 벤치로 내보낸다. 그리고 덱을 섞는다.

◆ 선언하여 사용하는 특성의 순서

1. 특성의 선언

자신의 필드의 포켓몬이 가지고 있는 특성 중에서 사용할 특성을 정해서 상대 플레이어에게 전합니다. 카드의 설명문에 사용하기 위한 조건이 있는 경우 그것을 따릅니다.

예시) 부르르룸(SV1S)의 특성 「럼블엔진」

자신의 차례에 자신의 패에서 에너지를 1 장 트래쉬한다면 1 번 사용할 수 있다. 자신의 패가 6 장이 되도록 덱을 뽑는다.

조건을 따를 수 없을 경우, 그 특성을 선언할 수 없습니다. 또한 2. 까지 행한 결과로 상황에 아무런 변화가 없다는 것을 알고 있는 경우에도 그 특성을 선언할 수 없습니다.

2. 적혀 있는 설명문 실행

특성에 적혀 있는 설명문에 따릅니다. 설명문에 적혀 있는 것은 특별한 지시나 처리가 없다면 적혀 있는 순서대로 모두 실행합니다.

- ◆ 설명문에 「사용할 수 있다」라고 적혀 있지 않은 특성은 자동적으로 작용하는 특성으로 취급합니다. 설명문에 적혀 있는 것은 특별한 지시나 처리가 없다면 모두 실행합니다. 자동적으로 작용하는 특성은 효과를 플레이어의 임의로 없앨 수 없습니다.

예시) 돌헨진(SVAM)의 특성 「딱딱한몸」

이 포켓몬이 받는 기술의 데미지는 「-20」이 된다.

A-03 후퇴

- ◆ 플레이어의 의사로 자신의 배틀 포켓몬을 벤치로 되돌리는 것을 【후퇴】라고 합니다. 【후퇴】할 때 새로 배틀필드에 내보낼 포켓몬을 자신의 벤치 포켓몬 중에서 1 마리 선택합니다.

- ◆ 【후퇴】는 자신의 차례에 1 번만 할 수 있습니다.

- ◆ 【후퇴】할 때는 카드의 오른쪽 아래 【후퇴】에 적혀 있는 에너지의 수만큼 에너지를 트래쉬합니다. 아무것도 적혀 있지 않은 포켓몬은 에너지를 트래쉬할 필요가 없습니다.

- ◆ 위와 같이 【후퇴】에 적혀 있는 수만큼의 에너지만을 트래쉬한 뒤, 이미 포켓몬에게 붙어있는 에너지, 포켓몬의 도구, 아이템 그리고 올려져 있는 데미지 카운터는 그대로 둔 상태에서 포켓몬을 벤치로 되돌립니다.

- ◆ 벤치 포켓몬이 5 마리 있어 벤치에 빈공간이 없어도 【후퇴】할 수 있습니다. 벤치 포켓몬이 1 마리도 없을 때는 【후퇴】할 수 없습니다.

- ◆ 벤치로 돌아가는 것으로 그 때까지 받았던 효과(「자신의 다음 차례에 이 포켓몬은 기술을 사용할 수 없다」등)은 모두 없어집니다.

- ◆ 【후퇴】를 사용하는 순서

1. 배틀 포켓몬이 【후퇴】하는 것을 상대 플레이어에게 전합니다.
 - a. 【후퇴】에 적혀 있는 숫자만큼 에너지가 붙어 있지 않을 경우, 【후퇴】할 수 없습니다.
 - b. 【잠듦】 또는 【마비】된 포켓몬은 【후퇴】할 수 없습니다.
 - c. 카드의 효과로 후퇴할 수 없는 상태가 된 배틀 포켓몬은 【후퇴】할 수 없습니다.
2. 배틀 포켓몬에서 【후퇴】에 필요한 에너지를 트래쉬합니다.
3. 배틀 포켓몬을 벤치로 되돌리고 다른 벤치 포켓몬을 1 마리 선택하여 배틀필드로 내보냅니다.

A-04 벤치로 내보낸다.

- ◆ 진화 마크가 【기본】인 포켓몬은 자신의 패에서 벤치로 내보내는 것이 가능합니다.
- ◆ 벤치 포켓몬이 5 마리를 넘지 않는 한 1 번에 자신의 차례에 몇 마리라도 【기본】포켓몬을 벤치로 내보낼 수 있습니다.
- ◆ 【기본】포켓몬을 패에서 벤치로 내보낼 때 1 마리씩 내보냅니다. 동시에 여러 마리를 내보낼 수는 없습니다.

A-05 진화

- ◆ 자신의 필드의 포켓몬으로부터 진화하는 「진화 포켓몬」이 패에 있다면 패에서 내보내 진화시킬 수 있습니다. 진화 마크에 적혀 있는 포켓몬 위에 겹쳐서 올려 놓습니다.
- ◆ 진화는 배틀필드와 벤치 어느 쪽에서도 할 수 있습니다. 또한 자신의 차례에 몇 마리라도 진화시킬 수 있습니다.
- ◆ 서로의 플레이어는 자신의 첫 차례에는 포켓몬을 진화시킬 수 없습니다. 또한 그 필드에 나온 차례의 【기본】포켓몬이나 그 차례에 진화한 포켓몬도 같은 차례에는 진화할 수 없습니다.
- ◆ 진화 전 포켓몬에게 붙어 있던 「에너지」, 「아이템」, 「포켓몬의 도구」 올려져 있던 「데미지 카운터」는 진화해도 그대로 이어받습니다.
- ◆ 필드의 포켓몬이 진화하면 받고 있던 효과나 특수 상태는 모두 없어집니다. 진화 전에 받고 있던 특수 상태와 기술의 효과도(「기술로 상대의 다음 차례에 기술을 사용 할 수 없다」등) 모두 없어집니다.
- ◆ 필드의 포켓몬이 진화한 뒤에는 진화 전의 포켓몬에게 적혀 있던 기술이나 특성을 사용할 수 없습니다.

B 트레이너스

플레이어나 포켓몬의 행동을 돕기 위해 사용하는 카드가 트레이너스입니다. 트레이너스는 크게 아이템 · 포켓몬의 도구 · 서포트 · 스타디움의 4 종류로 나뉩니다. 각각의 카드에 따라 사용방법이나 효과가 달라집니다.

B-01 아이템

◆ 아이템은 자신의 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있는 트레이너스입니다. 사용하면 트레이쉬합니다.

◆ 아이템을 사용하는 순서

1. 사용하고 싶은 아이템의 설명문에 사용하기 위한 조건이 있는 경우 그것에 따릅니다. 따를 수 없는 경우 그 아이템은 사용할 수 없습니다. 또한 3. 까지 실행한 결과 상황에 아무런 변화가 없다는 것을 알 수 있는 경우도 그 아이템을 사용할 수 없습니다.
2. 사용하고 싶은 아이템을 패에서 꺼내서 상대 플레이어에게 보이도록 합니다.
3. 아이템의 설명문에 따릅니다. 특별한 지시가 없다면 아이템의 설명문에 적혀 있는 순서대로 모두 실행합니다.
4. 사용한 아이템을 트레이쉬합니다.

B-02 포켓몬의 도구

◆ 「포켓몬의 도구」는, 자신의 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있는 트레이너스입니다.

◆ 「포켓몬의 도구」는, 자신의 포켓몬 1 마리에게 1 장만 붙일 수 있습니다. 붙어 있는 동안에는 설명문에 적혀 있는 효과가 자동적으로 작용하며 유지됩니다. 특별한 지시가 없다면, 그 포켓몬이【기절】할 때까지 붙인 채로 두며 【기절】하였을 때 같이 트레이쉬합니다. 진화하였을 경우나【후퇴】등으로 벤치에 돌아갔을 경우에도 붙인 채로 둡니다.

예시) 포켓몬의 도구 「툴재머」(S5R)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 배틀필드에 있는 한, 상대의 배틀 포켓몬에게 붙어 있는 「포켓몬의 도구」 (「툴재머」는 제외) 의 효과는 모두 없어진다.

◆ 「포켓몬의 도구」에 적혀 있는 것은 특별한 지시가 없다면 모두 실행합니다. 플레이어의 의사로 자동적으로 작용하는 「포켓몬의 도구」의 효과를 없앨 수는 없습니다.

◆ 소드&실드시리즈 (이하, S 시리즈)이전의, 카드 윗 부분에 「아이템」이라 적혀 있는 「포켓몬의 도구」도 동일합니다. 단, 「아이템」으로서는 취급되지 않습니다.

◆ 「포켓몬의 도구」는 플레이어의 의사로 자유롭게 떼어낼 수 없습니다. 또한 패에 있는 다른 「포켓몬의 도구」와 교체하는 것도 불가능합니다.

B-03 서포트

- ◆ 서포트는 자신의 차례에 1 장만 사용할 수 있는 트레이너스입니다. 사용하면 트레이쉬합니다.
- ◆ 서포트를 사용하는 순서
 1. 사용하고 싶은 서포트의 설명문에 사용하기 위한 조건이 있는 경우 그것을 따릅니다. 따를 수 없는 경우 그 서포트 카드는 사용할 수 없습니다. 또한 3. 까지 실행한 결과 상황에 아무런 변화도 없다는 것을 알 수 있는 경우에도 그 서포트는 사용할 수 없습니다.
 2. 사용하고 싶은 서포트를 패에서 꺼내서 상대 플레이어에게 보이도록 합니다.
 3. 서포트의 설명문을 따릅니다. 설명문에 적혀 있는 것은 특별한 지시나 처리가 없다면 적혀 있는 순서대로 실행합니다.
 4. 사용한 서포트는 트레이쉬합니다.

B-04 스타디움

- ◆ 스타디움은 필드에 내보내는 것으로 서로의 플레이어와 포켓몬에게 지속적으로 효과를 주는 트레이너스입니다. 스타디움은 자신의 차례에 1 장만 패에서 필드로 내보낼 수 있습니다.
- ◆ 패에서 내보낸 스타디움은 필드에 놓은 채로 둡니다. 자신과 상대 어느 쪽이 다른 이름의 스타디움을 필드에 내보냈을 때 그 전까지 나와 있던 스타디움을 트레이쉬하고 교체합니다. 나와 있는 스타디움과 같은 이름의 스타디움은 내보낼 수 없습니다.
- ◆ 스타디움의 효과는 크게 2 종류 있으며 플레이어의 의사로 사용을 선언하는 것과 필드에 나와있는 것만으로 자동적으로 효과가 작용하는 것으로 나뉩니다.
- ◆ 스타디움의 설명문에「~해도 좋다.」「~시켜도 좋다.」라고 적혀 있는 것에 관해서는 서로의 플레이어가 자신의 차례에 그 효과를 선언해서 사용할 수 있습니다.

예시) 스타디움 「테이블시티」 (SV1V)

서로의 플레이어는 자신의 차례마다 1 번 동전을 1 번 던져도 좋다. 앞면이 나오면 자신의 덱에서 포켓몬을 1 장 선택해서 상대에게 보여주고 패로 가져온다. 그리고 덱을 섞는다.
- ◆ 선언해서 사용하는 스타디움 효과의 순서
 1. 사용하고 싶은 스타디움의 효과의 설명문에 사용하기 위한 조건이 있을 경우 그것을 따릅니다. 따를 수 없을 경우 그 스타디움은 사용할 수 없습니다. 또한 3. 까지 실행한 결과 상황의 아무런 변화가 없다는 것을 알 수 있는 경우에도 그 스타디움의 효과는 사용할 수 없습니다.
 2. 스타디움의 효과를 사용하는 것을 상대 플레이어에게 전달합니다.

3. 스타디움의 설명문에 따릅니다. 설명문에 적혀 있는 것은 특별한 지시나 처리가 없다면 적혀 있는 순서대로 모두 실행합니다.

- ◆ 스타디움의 설명문에 「~해도 좋다.」 「~시켜도 좋다.」라고 적혀 있지 않은 것은 그 효과가 자동적으로 작용하여 지속됩니다. 설명문에 적혀 있는 것은 특별한 지시나 처리가 없다면 모두 실행합니다. 자동적으로 작용하는 스타디움의 효과를 플레이어의 의사로 없앨 수는 없습니다.

예시) 스타디움 「비치코트」

서로의 【기본】 포켓몬 전원의 【후퇴】에 필요한 에너지는 각각 1 개만큼 적어진다.

C 에너지

- ◆ 에너지는 포켓몬이 기술을 사용하거나 【후퇴】를 하기 위해 필요한 카드입니다. 에너지에는 기본 에너지와 특수 에너지 2 종류가 있습니다.

- ◆ 패에 에너지가 있다면 자신의 차례마다 1 장만 자신의 필드의 포켓몬에게 붙일 수 있습니다. 1 마리 포켓몬에게 붙일 수 있는 에너지의 장수 제한은 없습니다.

- ◆ 에너지는 특별한 지시가 없다면 기술을 사용한 뒤, 그리고 진화한 경우에도 붙인 채로 둡니다. 그 포켓몬이 【기절】할 때까지 붙인 채로 두며 【기절】했을 때 같이 트래쉬합니다.

- ◆ 기본 에너지에는 풀, 불꽃, 물, 번개, 초, 격투, 악, 강철, 페어리의 9 종류가 있습니다. 이름이나 마크로 구별합니다. 마크의 타입 에너지 1 개가 붙인 포켓몬에게 부여됩니다. 또한 기본 에너지는 【같은 이름의 카드는 덱에 4 장까지】라는 덱 구성의 룰에 상관없이 덱에 몇 장이라도 넣을 수 있습니다.

- ◆ 특수 에너지는 카드 위에 「특수 에너지」라고 적혀 있습니다. 특수 에너지에는 특별한 효과가 적혀 있습니다. 카드에 따라 효과나 사용 방법이 다릅니다. 기본 에너지와는 달리 특수 에너지에는 【같은 이름의 카드는 덱에 4 장까지】라는 덱 구성 룰이 적용됩니다.

D 기절

- ◆ 기술의 데미지나 카드의 효과, 특수 상태 등에 의해 남은 HP 가 없는 포켓몬이 서로의 필드에 1 마리라도 있다면 【기절】 처리합니다.

◆ 【기절】의 확인 타이밍

- 기술 처리의 마지막
- 포켓몬 체크 처리의 마지막
- 위에 적힌 것 이외에 포켓몬의 남은 HP 가 없어졌을 때

예시) 인텔리레온(S5a) 특성 「퀵슈터」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 상대의 포켓몬 1 마리에게 데미지 카운터를 2 개 올린다.

예시) 스타디움 「옛 무덤」(S6K)

서로의 플레이어는 각각 자신의 패에서 에너지를 포켓몬(초 포켓몬은 제외)에게 붙일 때마다 그 포켓몬에게 데미지 카운터를 2 개 올린다.

◆ 【기절】의 처리 순서

1. 서로의 필드에 남은 HP 가 없는 포켓몬이 있으면 【기절】 처리를 시작합니다.
2. 【기절】했을 때 작용하는 효과가 있다면 그것을 처리합니다.
3. 남은 HP 가 없는 포켓몬이 필드에 있는 플레이어는 그 포켓몬을 【기절】한 것으로 취급하여 붙어 있는 카드와 함께 모두 트레이합니다.
4. 서로의 【기절】한 포켓몬의 수만큼, 서로의 프라이즈를 가져갑니다.
5. 서로의 플레이어의 배틀 포켓몬이 동시에 【기절】한 경우, 다음 차례를 시작하는 플레이어부터 배틀 포켓몬을 내보냅니다.

E 승패

◆ 대전 시작 후 아래의 조건 중 어느 하나라도 충족한 플레이어가 1 명이라도 있는 경우, 승패 판정을 진행합니다. 조건을 충족한 플레이어는 '패배'하며 그 대전상대는 '승리'하게 됩니다.

◆ 상대가 프라이즈를 모두 가져간 경우

◆ 자신의 필드에 포켓몬이 1 마리도 없는 경우

◆ 자신의 덱이 1 장도 없는 상태로 자신의 차례가 시작될 때 덱을 뽑을 수 없는 경우

◆ 승패 조건을 충족한 플레이어가 동시에 2 명 있을 때의 판정

자신이 프라이즈를 모두 가져왔다.	상대가 프라이즈를 모두 가져갔다.	자신이 배틀 포켓몬을 내보낼 수 없다.	상대가 배틀 포켓몬을 내보낼 수 없다.	결과
●		●		무승부
	●		●	무승부
●	●	●	●	무승부
●	●			무승부
		●	●	무승부
●	●		●	자신의 승리
●		●	●	자신의 승리
●			●	자신의 승리
●	●	●		자신의 패배
	●	●	●	자신의 패배
	●	●		자신의 패배

※무승부가 되는 경우도 있습니다.

◆ 반드시 승패를 결정지어야 하는 경우, '서든데스'를 진행합니다. '서든데스'는 대전이 무승부로 끝나지 않도록 하기 위한 연장전입니다.

1. 「서든데스」를 진행하는 경우에는 대전을 모두 처음부터 다시 시작합니다.

2. **프라이즈는 1 장만 놓습니다.**

3. 「서든데스」에서는 먼저 프라이즈를 가져온 플레이어가 승리합니다.

F 포켓몬 체크

◆ 포켓몬 체크란 각각의 차례가 끝날 때마다 서로의 포켓몬의 특수 상태 【독】·【화상】·【잠들】·【마비】를 확인하는 것입니다. 포켓몬 체크는 자신과 상대 플레이어의 차례와는 다른 별개의 시간으로, 양쪽 플레이어 모두 반드시 실행합니다.

◆ 포켓몬 체크에서는 특수 상태뿐만 아니라 포켓몬이 가지고 있는 특성이나 트레이너스의 효과를 확인하는 경우가 있습니다.

예시) 스타디움 「굴레의 사당」 (SM7)

포켓몬 체크 때마다 서로의 「포켓몬 GX・EX」전원에게 각각 데미지 카운터를 1 개 올린다.

◆ 포켓몬 체크의 순서

1. 특수 상태를 확인

특수 상태를 【독】・【화상】・【잠듦】・【마비】의 순서대로 확인합니다. 확인은 서로의 포켓몬에 대해 동시에 진행합니다.

2. 포켓몬 체크에서 작용하는 특성이나 트레이너스 효과의 확인

2.로 작용하는 효과가 여러 개 있을 경우 각각 1.의 전후 어디서 발동할 것인지 선택할 수 있습니다. 2.에서 작용하는 효과의 순서는 효과를 받는 포켓몬을 가진 플레이어가 결정할 수 있습니다.

3. 기절의 확인

특수 상태나 카드의 효과를 받아 남은 HP 가 없어진 포켓몬은 【기절】합니다.

→ D【기절】 참조

G 대전 준비

대전 준비는 아래와 같이 진행합니다.

1. 인사와 악수

인사와 악수를 합니다.

2. 가위바위보로 선공·후공을 정한다.

이긴 플레이어가 선공·후공을 선택합니다.

3. 덱을 놓는다.

덱을 잘 섞어 뒷면으로 하여 덱을 놓는 곳에 놓습니다.

4. 패를 7 장 뽑는다.

덱에서 카드를 7 장 뽑아 패로 합니다.

5. 배틀 포켓몬을 내보낸다.

선공 플레이어, 후공 플레이어 순서로 패의 【기본】 포켓몬 카드의 유무를 상대에게 전합니다.
서로의 패에 【기본】 포켓몬 카드가 있는 경우, 그 중에서 1 장 선택해서 뒷면으로 하여
배틀필드로 내보냅니다. 【기본】 포켓몬 카드가 없는 경우, 아래의 처리를 진행합니다.

a. 【기본】 포켓몬 카드가 패에 없는 것을 상대 플레이어에게 전합니다.

자신만 없을 경우 → b.로 진행합니다.

서로 없을 경우 → 서로 패를 보여준 후 패를 덱으로 되돌리고 3.부터 다시
한다.

b. 상대만 먼저 7.까지 진행합니다.

패에 【기본】 포켓몬 카드가 없는 경우의 처리가 2 번째 이후라면 b.를
생략합니다.

c. 상대에게 패를 공개하여 【기본】 포켓몬 카드가 없다는 것을 보여줍니다. 공개한 후
패를 덱에 되돌립니다.

d. 자신만 3.부터 다시 합니다.

6. 벤치 포켓몬을 내보낸다.

배틀 포켓몬을 내보낸 후에 패에 또 다른 【기본】 포켓몬 카드가 있다면 뒷면으로 하여 벤치로
내보낼 수 있습니다. 내보내지 않아도 상관 없습니다. 대전을 시작하기 전이라면 언제라도
벤치에 【기본】 포켓몬 카드를 내보낼 수 있습니다.

7. 프라이즈를 놓는다.

덱을 위에서부터 6 장 뽑아 뒷면으로 한 채 프라이즈 장소에 놓습니다.

프라이즈를 놓은 뒤 상대 플레이어가 5.d.를 진행한 경우는 5.d.를 진행한 횟수만큼 장수를
선언하고 덱을 뽑을 수 있습니다. 뽑은 카드가 【기본】 포켓몬이라면 벤치로 내보낼 수
있습니다.

8. 대전 시작

서로의 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 앞면으로 하여 대전을 시작합니다.

H 텍

- ◆ 텍에서 카드를 뽑을 것을 지시받은 경우, 텍의 위에서부터 지정된 장수를 뒷면인 채로 뽑아 텍에 가져옵니다.
- ◆ 텍에서 카드를 선택할 것을 지시받은 경우 텍의 카드를 앞면을 확인하면서 지정된 장수의 카드를 선택합니다. 확인 중 카드의 앞면은 상대 플레이어에게 보여주지 않습니다. 여러 장의 카드를 선택할 경우 지정된 장수보다 적은 장수도 선택할 수 있습니다. 또한 1 장도 선택하지 않을 수도 있으며 그 경우, 카드를 선택하는 행위를 끝냅니다. 단 원하는 카드를 선택하도록 지시된 경우는 반드시 지정된 장수를 선택하지 않으면 안 됩니다.
- ◆ 텍을 섞을 것을 지시받은 경우는 텍 안에 카드 순서가 서로의 플레이어가 알 수 없게 잘 섞입니다. 섞을 때는 카드의 앞면을 보아서는 안 됩니다. 「텍에서 ●●를 패로 가져온다.」등의 효과로 텍의 내용을 확인하였을 경우는 원칙으로써 텍을 섞지 않으면 안 됩니다.

II 카드의 설명문

이 장에서는 카드에 적혀 있는 설명문에서 자주 있는 내용을 자세히 설명하고 있습니다. 용어의 의미나 구체적인 처리의 순서 등 알 수 없는 것이 있는 경우 참조해 주세요.

A 카드의 설명문에 대해서

- ◆ 카드의 설명문에 적혀 있는 것이 기본 룰과 다른 경우는 기본 룰보다 카드에 적혀 있는 것을 우선시합니다. 단, 카드의 효과가 새롭게 변경되었을 경우 변경 후의 효과로 사용합니다.
- ◆ 「●●한다.」라는 효과와 「●●할 수 없다.」라는 효과가 동시에 발생하였을 경우「●●할 수 없다.」를 우선시합니다.
- ◆ 카드 설명문을 따를 수 없는 부분이 있다고 해도 그 기술이나 특성, 트레이너스를 사용할 수 있습니다. 그 경우는 따를 수 있는 부분만 따르고 따를 수 없는 부분은 실행하지 않습니다. 단, ●●한다. 그 뒤, ▲▲한다. 등 특정 설명문에 따르지 못했을 경우는 다른 내용을 실행할 수 없는 경우가 있습니다.
- ◆ 카드 설명문이 수를 지정한 경우 그 수를 임의로 작게 할 수는 없습니다. 단, 예외도 있습니다.
(D-04 선택해서(선택한다.), D-05 ●●을 ▲▲까지 선택한다. 참조)
- ◆ 카드 설명문에서 지정된 수보다 대상의 수가 적은 경우 지정된 수에 가장 가까운 수에 따릅니다.

B 데미지 계산관련

B-01 ●●데미지를 추가한다.

- ◆ 기술의 데미지 숫자 옆에「+」가 있는 것을 말합니다. 기술의 데미지 계산 시 기본이 되는 데미지를 더욱 크게 하는 것입니다.
- ◆ 이 설명문은 효과가 아니라 데미지 계산의 일환으로 취급합니다. 이 데미지 계산은 데미지 계산 순서의 1. 기술의 데미지 계산에서 실행합니다.

◆ XY 시리즈 이전에「●●데미지를 추가한다.」라는 설명문도 동일합니다.

【예문 1】 고고트 (SV1S)의 기술 「밀어올리기」

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 30 데미지를 추가한다.

【예문 2】 퍼퓸돈 ex (SV1S)의 기술 「광란의향기」

상대의 벤치 포켓몬의 수 × 30 데미지를 추가한다.

B-02 ●●의 수×▲▲데미지를 준다.

- ◆ 기술의 데미지 숫자 옆에「×」가 있는 것을 말합니다. 대상의 숫자를 세어서 적혀 있는 숫자에 곱합니다.
- ◆ 이 설명문은 효과가 아닌 데미지 계산의 일환으로 취급합니다. 이 데미지 계산은 데미지 계산 순서의 1. 기술의 데미지 계산에서 실행합니다.

【예문 1】 따라큐 ex (SVAW)의 기술 「에너지버스트」

서로의 배틀 포켓몬에게 붙어 있는 에너지 개수×30 데미지를 준다.

【예문 2】 가디 (SVAL)의 기술 「연속파이어」

뒷면이 나올 때까지 동전을 던져서 앞면이 나온 수×30 데미지를 준다.

- ◆ 이 설명문에 따라 결과 데미지가「0」이 된 경우 2. 데미지를 주는 포켓몬이 받고 있는 효과 (예시 : 기력의머리띠 SVAW 019/023)가 있다고 하여도 데미지 계산을 종료합니다. 이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 배틀 포켓몬에게 주는 데미지는 「+10」이 된다.

B-03 ●●데미지만큼 이 기술의 데미지는 작아진다.

- ◆ 기술의 데미지 옆에「-」가 있는 것을 말합니다. 기술의 데미지 계산 시 기본이 되는 데미지를 작게 하는 것입니다.
- ◆ 이 설명문은 기술의 효과가 아닌 데미지 계산의 일환으로 취급합니다. 이 데미지 계산은 데미지 계산 순서의 1. 기술의 데미지 계산에서 실행합니다.

【예문 1】 레지드래고 (S7R)의 기술 「드래곤에너지」

이 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터의 수×20 데미지만큼 이 기술의 데미지는 작아진다.

【예문 2】 우락고래 (SV1V)의 기술 「스위핑태클」

이 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터의 수×20 데미지만큼 이 기술의 데미지는 작아진다.

- ◆ 이 설명문에 따른 결과 데미지가「0」또는 마이너스가 된 경우 2. 데미지를 주는 포켓몬이 받고 있는 효과 (예시: 포켓몬의 도구 「기력의머리띠」 (SVAW)가 있다고 하더라도 데미지의 계산을 종료합니다.

B-04 데미지는 「+●●」이 된다.

- ◆ 기술의 기본 데미지를 결정한 뒤, 추가로 데미지를 추가하는 것입니다.
- ◆ 이 설명문은 기술을 사용하는 포켓몬에게 걸려있는 효과로 취급합니다. 이 데미지의 추가 계산은 데미지 계산 순서 2. 데미지를 주는 포켓몬이 받고 있는 효과에서 실행합니다.

【예문 1】 포켓몬의 도구 「기력의머리띠」 (SVAW 019/023)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 배틀 포켓몬에게 주는 데미지는「+10」이 된다.

【예문 2】 저리더프 (S11)의 기술 「파리틀기」

자신의 다음 차례에 이 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 배틀 포켓몬에게 주는 데미지는「+120」이 된다.

- ◆ 2. 데미지를 주는 포켓몬이 받고 있는 효과가 여럿 존재할 경우, 그것을 모두 더한다.
- ◆ 데미지를 추가하는 효과 중에는 데미지를 받는 포켓몬에게 걸리는 효과도 있습니다. 기술 「뛰어들어어퍼」의 경우 데미지를 주는 포켓몬이 아닌 데미지를 받는 포켓몬에게 걸려있는 효과이므로 5. 데미지를 받는 포켓몬이 받고 있는 효과에서 계산을 실행합니다.

【FAQ】 독개굴 (S10a)의 기술 「뛰어들어어퍼」

상대의 다음 차례에 이 포켓몬이 받는 기술의 데미지는「+50」이 된다.

B-05 데미지는 「-●●」이 된다.

- ◆ 기술의 기본 데미지를 결정한 뒤 그 데미지를 작게 하는 것입니다.
- ◆ 이 설명문은 기술을 받을 포켓몬에게 걸려있는 효과로 취급됩니다. 이 데미지 추가 계산은 데미지 계산 순서의 5. 데미지를 받는 포켓몬이 받고 있는 효과에서 실행합니다.
- ◆ 카드 설명문에 「데미지는「-●●」된다.」라고 적혀 있는 것을 말합니다.

【예문 1】 돌헨진 (SVAM)의 특성 「딱딱한몸」

이 포켓몬이 받는 기술의 데미지는「-20」이 된다.

【예문 2】 피콘 (SV1V)의 기술 「가드프레스」

상대의 다음 차례에 이 포켓몬이 받는 기술의 데미지는「-30」이 된다.

◆ 5. 데미지를 받는 포켓몬이 받고 있는 효과가 여럿 있을 경우, 그것을 모두 더한다.

【FAQ】 메리프 (S6K) 의 기술 「울음소리」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬이 사용하는 기술의 데미지는「-20」이 된다.

데미지를 작게 하는 효과 중에는 데미지를 주는 포켓몬에게 걸리는 효과도 있습니다. 메리프의 기술 「울음소리」의 경우 데미지를 받는 포켓몬이 아닌 데미지를 주는 포켓몬에게 걸려있는 효과이므로 2. 데미지를 주는 포켓몬이 받고 있는 효과에서 계산을 실행합니다.

B-06 약점, 저항력 계산을 하지 않는다.

◆ 3. 약점의 계산과 4. 저항력의 계산은 실행하지 않고 데미지를 주는 것입니다. 이 문장이 기술의 설명문에 적혀 있는 경우 기술의 효과가 아닌 데미지 계산의 일환으로 취급합니다.

◆ XY 시리즈 이전의 「약점, 저항력 계산을 하지 않는다.」라는 설명문도 같습니다.

【예문 1】 파치리스 (SV1V)의 기술 「다함께방전」

자신의 벤치의 번개 포켓몬의 수 × 20 데미지를 추가한다. 이 기술의 데미지는 약점 계산을 하지 않는다.

【예문 2】 루카리오 ex (SVAM)의 기술 「파동탄」

상대의 벤치 포켓몬 1 마리에게도 50 데미지를 준다. (벤치는 약점, 저항력 계산을 하지 않는다.)

B-07 걸려 있는 효과를 계산하지 않는다.

◆ 5. 데미지를 받는 포켓몬이 받고 있는 효과와 기술의 데미지를 받지 않는 효과를 계산하지 않고 데미지를 줄 수 있습니다. 데미지 계산을 처리할 때 실행합니다.

◆ XY 시리즈 이전의 「걸려 있는 효과의 계산을 하지 않는다.」라는 설명문과 같습니다.

【예문 1】 히스이모크나이프 V (S9a)의 기술 「근접사격」

이 기술의 데미지는 상대의 배틀 포켓몬에게 걸려 있는 효과를 계산하지 않는다.

【「걸려 있는 효과」의 예시】

● 5. 데미지를 받는 포켓몬이 받고 있는 효과

• 피콘 (SV1V)의 기술 「가드프레스」

상대의 다음 차례에 이 포켓몬이 받는 기술의 데미지는「-30」이 된다.

• 독개굴 (S10a)의 기술 「뛰어들어어퍼」

상대의 다음 차례에 이 포켓몬이 받는 기술의 데미지는「+30」이 된다

- 돌헨진 (SVAM)의 특성 「딱딱한몸」

이 포켓몬이 받는 기술의 데미지는「-20」이 된다.

- 포켓몬의 도구 가라르 「가슴보호대」

이 카드를 붙이고 있는 카드 이름에 「가라르」가 적힌 포켓몬이 상대의 포켓몬으로부터 받는 기술의 데미지는「-30」이 된다.

●기술의 데미지를 받지 않는다.

- 히스이가디 (S10D)의 기술 「방어자세」

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대의 다음 차례에 이 포켓몬은 기술의 데미지를 받지 않는다.

- 동탁군 (S10P)의 특성 「내열」

이 포켓몬은 상대의 불꽃 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받지 않는다.

※ 약점・저항력의 계산에 관련된 설명문은 「걸려있는 효과」가 아닙니다.

【FAQ1】 노고치(S8)의 특성 「이상한굴」

이 포켓몬이 있는 한, 서로의 필드의 무색 포켓몬 전원의 약점은 모두 없어진다.

자신의 약점이 격투타입인 포켓몬이 특성 「이상한굴」의 효과로 약점이 없어졌을 때

상대 히스이모크나이퍼로부터 기술 「근접사격」의 데미지를 받을 경우 약점을 계산하지 않습니다.

【FAQ2】 솔룩(S2a)의 특성 「레지스트 셰이드」

자신의 필드에 「루나톤」이 있다면 상대 포켓몬 전원의 저항력은 모두 없어진다.

자신의 저항력이 격투타입인 포켓몬이 특성 「레지스트 셰이드」의 효과로 저항력이

없어졌을 때 상대 히스이모크나이퍼로부터 기술 「근접사격」의 데미지를 받을 경우 저항력을 계산하지 않습니다.

B-08 상대의 포켓몬 ●마리에게 (각각)▲▲데미지를 준다.

- ◆ 상대 필드의 포켓몬을 지정한 수만큼 선택하여 그 포켓몬에게 데미지를 주는 기술입니다. 이 내용은 효과가 아닌 데미지의 계산으로 실행합니다.

- ◆ XY 이전의「상대의 포켓몬을 ●마리 선택해서 (각각)▲▲데미지를 준다.」라는 설명문과 같습니다.

【예문 1】 로토무 (SVAL)의 기술 「직격탄」

상대의 포켓몬 1 마리에게 20 데미지를 준다. (벤치는 약점, 저항력 계산을 하지 않는다.)

【예문 2】 무쇠바퀴 ex (SV1V)의 기술 「트리플레이저」

상대의 포켓몬 3 마리에게 각각 30 데미지를 준다. (벤치는 약점, 저항력 계산을 하지 않는다.)

- ◆ 배틀 포켓몬에게 데미지를 주고 상대 벤치 포켓몬을 선택하여 데미지를 줄 수 있는 기술도 있습니다. 단, 기술명 오른쪽에 적혀 있는 숫자는 배틀 포켓몬에게만 줄 수 있는 데미지입니다.

【예문 3】 루카리오 ex (SVAM)의 기술 「파동탄」

상대의 벤치 포켓몬 1 마리에게도 50 데미지를 준다. (벤치는 약점, 저항력 계산을 하지 않는다.)

- ◆ 특별한 지시가 없는 한 벤치 포켓몬에게 주는 데미지는 약점 · 저항력을 계산하지 않습니다.

- ◆ 기술의 데미지를 받지 않는다 라는 효과를 받고 있는 포켓몬도 선택할 수 있습니다만 데미지를 줄 수는 없습니다.

B-09 이(자신의) 포켓몬에게도 ●●데미지를 준다.

- ◆ 기술을 사용한 포켓몬 자신에게 데미지를 주는 기술입니다. 이 내용은 효과가 아닌 데미지 계산으로 실행합니다.

【예문 1】 망키 (SV1V)의 기술 「원숭이때리기」

이 포켓몬에게도 10 데미지를 준다.

【예문 2】 악비아르 (SV1S)의 기술 「지진」

자신의 벤치 포켓몬 전원에게도 각각 30 데미지를 준다. (벤치는 약점, 저항력 계산을 하지 않는다.)

【FAQ1】 포켓몬의 도구 「진화의휘석」 (BW2)

이 카드를 붙이고 있는 기본 포켓몬이 받는 기술의 데미지는「-20」이 된다.

이 내용의 데미지 계산은 통상의 데미지 계산 처리와 똑같이 실행되며 특별한 지시가

없다면 약점 · 저항력과 걸려있는 효과를 계산합니다. 【기본】 포켓몬인 망키에게

「진화의휘석」이 붙어있는 상태에서 기술 「원숭이때리기」를 사용하였을 경우 망키 자신이

받는 데미지는 5. 데미지를 받을 포켓몬이 받고 있는 효과로 포켓몬의 도구 「진화의휘석」에 의해「-20」됩니다.

【FAQ2】 포켓몬의 도구 「풀 페이스 가드」 (S7D)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬(특성을 가진 포켓몬은 제외)이 상대의 포켓몬으로부터 받는 기술의 데미지는「-20」이 된다.

「풀 페이스 가드」를 붙이고 있는 포켓몬이 자신의 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받을 때

「풀 페이스 가드」의 효과는 발동되지 않습니다. 특성을 가지지 않은 포켓몬인 망키에게 「풀

페이스 가드」를 붙이고 있는 상태에서 망키의 기술 「원숭이때리기」를 사용한 경우 망키가

받는 데미지를「-20」할 수 없습니다.

C 효과

C-01 트래쉬한다.

- ◆ 지정된 카드를 「트래쉬」에 놓는 것입니다. 특별한 지시가 없다면 그 효과를 사용한 플레이어가 트래쉬할 카드를 선택합니다. 카드는 반드시 카드 주인의 「트래쉬」에 놓습니다.

【예문 1】 헬가 (SV1V)의 기술 「불대문자」

이 포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 1 개 선택해서 트래쉬한다.

- ◆카드의 설명문 안에 「트래쉬하고 ~」라고 적혀 있는 경우도 똑같이 실행합니다.

【예문 2】 서포트 「박사의 연구 (올림박사)」 (SVAM)

자신의 패를 모두 트래쉬하고 덱을 7 장 뽑는다.

【FAQ】 더블 터보 에너지 (S9 100/100)

이 카드는 포켓몬에게 붙어 있는 한, 무색 에너지 2 개분으로 작용한다. 이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 포켓몬에게 주는 데미지는 「-20」이 된다.

포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 2 개 트래쉬할 때 2 개분으로 작용하고 있는 더블 터보 에너지 (S9) 1 장을 트래쉬하는 것으로 그 효과를 충족합니다. 또한, 에너지를 1 개 트래쉬할 때, 더블 터보 에너지를 1 장 트래쉬하는 것도 가능합니다.

C-02 ●●을(는) ▲▲로 되돌린다.

- ◆ 카드를 패나 덱으로 되돌리는 것입니다. 카드는 카드의 주인의 패나 덱으로 되돌립니다.

【예문 1】 아이템 「뽑기 아이스」 (S7R)

자신의 배틀 포켓몬의 HP 를「20」회복한다. 그 뒤, 동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 이 「뽑기 아이스」는 트래쉬하지 않고 패로 되돌린다.

【예문 2】 싸리용 (SV1S)의 기술 「젖히기」

이 포켓몬과 붙어 있는 모든 카드를 패로 되돌린다.

【예문 3】 모래두지 (S7R)의 기술 「다시파내기」

자신의 덱을 위에서부터 1 장 보고 원래대로 되돌린다. 원한다면 그 카드를 트래쉬한다.

- ◆ 필드에 나와 있는 포켓몬을 되돌릴 때 그 포켓몬에게 올려져 있던 데미지 카운터나 받은 효과는 모두 없어집니다. 진화한 포켓몬을 되돌릴 때는 밑에 겹쳐져 있는 진화 전 포켓몬도 같이 되돌립니다.

C-03 자신의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.

- ◆ 자신의 배틀 포켓몬을 벤치로 되돌리고 벤치 포켓몬을 새로 배틀필드에 내보내는 것입니다.

【예문 1】아이템 「포켓몬 교체」 (SVAM)

자신의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.

【예문 2】코일 (SV1A)의 기술 「반발」

이 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.

- ◆ 교체 할 때는 【후퇴】와 달리 【후퇴】에 필요한 에너지를 트래쉬하지 않습니다.
- ◆ 교체할 아이템 「포켓몬 교체」 (SVAM)등의 효과를 사용했을 경우 배틀 포켓몬이 【후퇴】를 사용하지 못하는 상태여도 벤치 포켓몬과 교체할 수 있습니다.
- ◆ 교체한 경우 배틀 포켓몬이 받고 있던 특수 상태나 기술의 효과 (「자신의 다음 차례에 기술을 사용할 수 없다.」 등) 도 모두 없어집니다.
- ◆ 자신의 벤치에 포켓몬이 없을 경우는 바꿀 수 없습니다.

C-04 상대의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.

- ◆ 상대의 배틀 포켓몬을 벤치로 되돌리는 것입니다. 새롭게 배틀필드에 내보내는 포켓몬은 상대가 선택합니다. 상대는 원래 벤치에 있던 포켓몬을 1 마리 골라 배틀필드에 내보냅니다.

【예문 1】토네로스 (S9)의 특성 「서든사이클론」

자신의 차례에 이 카드를 패에서 벤치로 내보냈을 때 1 번 사용할 수 있다. 상대의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다. (배틀필드로 내보낼 포켓몬은 상대가 선택한다.)

【예문 2】히스이미끄래곤 V (S10a)의 기술 「슬립엔트립」

상대의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다. (배틀필드로 내보낼 포켓몬은 상대가 선택한다.)

- ◆ 포켓몬을 교체한 경우 배틀 포켓몬이 받고 있던 특수 상태나 기술의 효과(「자신의 다음 차례에 기술을 쓸 수 없다.」등)도 모두 없어진다.
- ◆ 상대 벤치에 포켓몬이 없을 때는 포켓몬을 교체하지 않는다.

【FAQ】이 효과는 상대 배틀 포켓몬이 받습니다. 그렇기 때문에 상대 배틀 포켓몬이 기술의 효과를 받지 않는 상태일 경우 상대의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체하는 효과로 포켓몬을 교체할 수 없습니다.

잠만보 (S10a)의 특성 「걱정없는 지방」

이 포켓몬은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다.

상대 배틀 포켓몬이 특성 「걱정없는 지방」의 효과에 의해 기술의 효과를 받지 않는 상태인 잠만보일 경우 히스이미끄래곤 V 의 기술 「슬립엔트립」의 효과로 잠만보를 벤치 포켓몬과 교체할 수 없습니다.

에브이 VMAX (SP4)의 특성 「태양의계시」

이 포켓몬이 있는 한, 에너지가 붙어 있는 자신의 포켓몬 전원은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다. (이미 받은 효과는 없어지지 않는다.)

상대의 벤치 포켓몬이 에브이 VMAX 의 특성 「태양의계시」에 의해 기술의 효과를 받지 않을 경우에도 상대의 배틀 포켓몬이 기술의 효과를 받는다면 히스이미끄래곤 V 의 기술 「슬립엔트립」의 효과로 벤치 포켓몬과 교체할 수 있습니다.

C-05 상대의 벤치 포켓몬을 1 마리 선택해서 배틀 포켓몬과 교체한다.

- ◆ 상대의 벤치 포켓몬 1 마리를 배틀필드에 내보내는 것입니다. 이 때, 이미 배틀필드에 있는 포켓몬은 벤치로 돌아갑니다.

【예문 1】아이템 「포켓몬 캐처」 (SVAM)

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대의 벤치 포켓몬을 1 마리 선택해서 배틀 포켓몬과 교체한다.

【예문 2】화강돌 (SV1V)의 기술 「도발」

상대의 벤치 포켓몬을 1 마리 선택해서 배틀 포켓몬과 교체한다.

- ◆ 포켓몬을 교체했을 경우 배틀 포켓몬이 받고 있던 특수 상태나 기술의 효과(「자신의 다음 차례 기술을 사용할 수 없다.」등)도 모두 없어진다.

- ◆ 상대 벤치에 포켓몬이 없을 때는 포켓몬을 교체할 수 없습니다.

【FAQ】 이 효과는 상대의 벤치 포켓몬이 받습니다. 그러므로 선택한 상대의 벤치 포켓몬이 기술의 효과를 받지 않는 상태일 경우 상대의 벤치 포켓몬을 1 마리 선택하여 배틀 포켓몬과 교체하는 효과로 포켓몬을 교체할 수 없습니다.

- 잠만보 (S10a)의 특성 「걱정없는 지방」

이 포켓몬은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다.

상대의 배틀 포켓몬이 특성 「걱정없는 지방」의 효과로 기술의 효과를 받지 않는 상태인 잠만보이어도 화강돌의 기술 「도발」의 효과로 잠만보를 벤치 포켓몬과 교체할 수 있습니다.

- 에브이 VMAX (SP4)의 특성 「태양의계시」

이 포켓몬이 있는 한, 에너지가 붙어 있는 자신의 포켓몬 전원은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다. (이미 받은 효과는 없어지지 않는다.)

상대의 벤치 포켓몬이 에브이 VMAX의 특성 「태양의계시」에 의해 기술의 효과를 받지 않는 상태인 경우 화강돌의 기술 「도발」의 효과로 벤치 포켓몬과 교체할 수 없습니다.

C-06 HP를 「●●」회복한다.

- ◆ 필드의 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터를 제거하는 것입니다.

【예문 1】아이템 「상처약」(SVAM)

자신의 포켓몬을 1 마리 선택해서 HP를 「30」회복한다.

- ◆ HP를 회복시킬 때 그 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터가 나타내는 데미지가 회복하는 HP보다 적은 경우는 올려져 있는 데미지 카운터를 모두 제거합니다.

- ◆ 「HP를 모두 회복한다」의 경우 그 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터를 모두 제거합니다.

【예문 2】올리르바 (SV1S)의 특성 「풀회복오일」

자신의 차례에 이 카드를 패에서 꺼내서 진화시켰을 때 1번 사용할 수 있다. 자신의 포켓몬 1마리의 HP를 모두 회복한다.

- ◆ 이 효과를 가진 트레이너스를 데미지 카운터가 올려져 있지 않은 포켓몬을 선택하여 사용할 수는 없습니다. 또한, 이 효과를 가진 특성도 마찬가지로 사용할 수 없습니다. 단, 여러 포켓몬의 HP를 동시에 회복하는 경우는 그 중에서 1마리라도 데미지 카운터가 올려져 있다면 사용할 수 있습니다.

C-07 데미지 카운터를 ●●개 올린다.

- ◆ 필드의 포켓몬에게 데미지 카운터를 올리는 것입니다. 10데미지의 데미지 카운터를 지정된 개수 올립니다.

【예문 1】인텔리레온 (S5a)의 특성 「퀵슈터」

자신의 차례에 1번 사용할 수 있다. 상대의 포켓몬 1마리에게 데미지 카운터를 2개 올린다.

【예문 2】화강돌 (S5a)의 기술 「망자의외침」

상대의 트래쉬에 있는 포켓몬의 장수만큼의 데미지 카운터를 상대의 포켓몬에게 원하는 대로 올린다. 그 뒤, 상대의 트래쉬에 있는 포켓몬을 모두 상대의 턱으로 되돌리고 섞는다.

- ◆ 데미지를 주어 올린 데미지 카운터와 마찬가지로 데미지 카운터를 ●●개 올리는 효과에 의해 남은 HP이상의 데미지 카운터를 올렸을 경우 그 포켓몬은 **【기절】**합니다.

- ◆ 기술로 데미지 카운터를 올렸을 경우 기술을 사용하는 순서의 5. 데미지 이외의 효과로 실행합니다. 데미지로 취급되지 않기 때문에 약점이나 저항력, 포켓몬이 받는 효과는 계산하지 않습니다.

【FAQ】 잠만보 (S10a)의 특성 「걱정없는 지방」

이 포켓몬은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다.

기술의 효과를 받지 않는 상태의 포켓몬에게 (기술로) 데미지 카운터를 올릴 수는 없습니다.

단, 데미지 카운터를 올리는 포켓몬으로 선택할 수는 있습니다. 특성 「걱정없는 지방」의 효과로 기술의 효과를 받지 않는 잠만보에게는 화강돌의 기술 「망자의외침」으로 데미지 카운터를 올릴 수 없습니다. (잠만보 이외의 포켓몬에게는 데미지 카운터를 올릴 수 있습니다.)

C-08 ●●에게 올려져 있는 데미지 카운터를 ▲▲개 선택해서 ■■에게 올린다.

- ◆ 필드의 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터를 다른 포켓몬에게 이동시키는 것입니다.
10 데미지의 데미지 카운터를 지정된 수만큼 이동시킵니다.

【예문 1】 냐오닉스 (S5l)의 특성 「이어무브」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 자신의 필드의 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터를 1 개 선택해서 상대 필드의 포켓몬에게 올린다.

【예문 2】 파비코리 (S11a)의 기술 「매지컬에코」

자신의 벤치 포켓몬을 1 마리 선택해서 선택한 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터를 모두 상대의 배틀 포켓몬에게 올린다.

【예문 3】 카푸나비나 (SM2)의 기술 「매지컬스왑」

상대 필드의 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터를 원하는 만큼 선택해서 상대 필드의 포켓몬에게 원하는 대로 올린다.

- ◆ 기술로 「데미지 카운터를 바꿔서 올린다.」의 경우 기술을 사용하는 순서 5. 데미지 이외의 효과로 실행합니다. 데미지로 취급되지 않기 때문에 약점이나 저항력, 포켓몬이 받고 있는 효과의 계산은 하지 않습니다.

- ◆ 데미지를 주어 올린 데미지 카운터와 마찬가지로 데미지 카운터를 바꿔서 올리는 효과에 의해 남은 HP 이상의 데미지 카운터를 올렸을 경우 그 포켓몬은 **【기절】**합니다.

- ◆ ■■■에 해당하는 포켓몬이 필드에 없는 경우 데미지 카운터를 바꿔서 올릴 수 없습니다.

【FAQ】잠만보 (S10a)의 특성 「걱정없는 지방」

이 포켓몬은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다.

이동해서 올릴 포켓몬이 기술의 효과를 받지 않는 경우 기술에 의해 데미지 카운터를 이동해서 올리는 효과는 작용하지 않습니다. 단, 이동해서 올릴 포켓몬으로 선택하는 것은 가능합니다. 그 경우 1 번 제거한 데미지 카운터는 돌아오지 않고 원래 포켓몬에게서 제거됩니다. 특성 「걱정없는 지방」에 의해 기술의 효과를 받지 않는 상태의 비구슬에게 파비코리의 기술 「매지컬에코」로 파비코리에게 올려져 있는 데미지 카운터를 바꿔서 올릴 경우 데미지 카운터가 모두 제거된 시점에서 기술 「매지컬에코」는 종료됩니다.

C-09 ●●에너지를 ▲▲장 선택해서 ■■에게 붙인다.

- ◆ 필드의 포켓몬에게 에너지를 붙이는 것입니다. 자신의 에너지는 반드시 자신의 포켓몬에게 붙입니다. 상대 포켓몬에게는 붙일 수 없습니다.

◆ 썬&문 시리즈 이전의 「●●에너지를 ▲▲장 ■■에게 붙인다.」라는 설명문도 동일합니다.

【예문 1】제르네아스 (S8a)의 기술 「생명의숨결」

자신의 텍에서 각각 다른 타입의 기본 에너지를 3 장까지 선택해서 자신의 포켓몬에게 원하는 대로 붙인다. 그리고 텍을 섞는다.

【예문 2】루차볼 (SI)의 기술 「어필포즈」

자신의 트래쉬에서 기본 에너지를 2 장까지 선택해서 벤치 포켓몬 1 마리에게 붙인다.

【예문 3】바오키 V (SI)의 기술 「터뜨린힘」

원한다면 자신의 패에서 기본 에너지를 2 장까지 선택해서 벤치 포켓몬에게 원하는 대로 붙인다.

- ◆ 자신의 차례 중에 할 수 있는 「패에서 에너지를 1 장 포켓몬에게 붙인다. (C 에너지)」와는 별개로 에너지를 붙일 수 있습니다.

【FAQ】스타디움 「옛 무덤」 (S6K)

서로의 플레이어는 각각 자신의 패에서 에너지를 포켓몬(초 포켓몬은 제외)에게 붙일 때마다 그 포켓몬에게 데미지 카운터를 2 개 올린다.

에너지를 붙일 때마다 작용하는 효과는 기술이나 특성의 효과로 패에서 에너지를 붙일 때에도 작용합니다. 1 번에 여러 장의 에너지를 동시에 붙인 경우 붙인 장수만큼 효과가 작용합니다.

바오키 V의 기술 「터트린힘」의 효과로 자신의 포켓몬 2 마리에게 에너지를 1 장씩 붙였을 경우 스타디움 「옛 무덤」의 효과로 에너지를 붙인 포켓몬에게 데미지 카운터를 2 개씩 올립니다. 1 마리의 포켓몬에게 2 장의 에너지를 붙인 경우 그 포켓몬에게 데미지 카운터 4 개를 올립니다.

C-10 ●●에너지를 ▲▲개 선택해서 ■■에게 붙인다.

- ◆ 필드의 포켓몬의 에너지를 다른 포켓몬에게 이동시키는 것입니다. 자신의 에너지는 반드시 자신의 포켓몬에게 붙입니다. 상대의 포켓몬에게는 붙일 수 없습니다.

◆**썸&문 시리즈 이전의 「●●에너지를 ▲▲개 ■■에게 붙인다.」라는 설명문도 동일합니다.**

【예문 1】 엠페르트 V (S5R)의 기술 「나선베기」

이 포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 1 개 선택해서 벤치 포켓몬에게 붙인다.

【예문 2】 플라제스 (S6a)의 특성 「연격커넥션」

자신의 차례에 몇 번이라도 사용할 수 있다. 자신의 필드의 포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 1 개 선택해서 자신의 다른 「연격」의 포켓몬에게 붙인다.

- ◆ ■■에 해당하는 포켓몬이 필드에 없는 경우 자신의 포켓몬에게 에너지를 바꿔 붙일 수 없습니다.

【FAQ1】 「더블 터보 에너지」 (S9)

이 카드는 포켓몬에게 붙어 있는 한, 무색 에너지 2 개분으로 작용한다. 이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 포켓몬에게 주는 데미지는 「-20」이 된다.

에너지를 1 개 바꿔 붙일 때 1 장으로 2 개분으로 작용하는 「더블 터보 에너지」를 선택할 수 있습니다. 그 경우 「더블 터보 에너지」1 장을 바꿔 붙입니다.

- ◆ 특수 에너지를 바꿔 붙이는 효과로 바꿔 붙일 포켓몬에게 특수 에너지를 붙일 수 없는 경우에도 바꿔 붙일 포켓몬으로 선택할 수는 있습니다. 그 경우 에너지는 트래쉬됩니다.

【FAQ2】 「연격 에너지」 (S5R)

이 카드는 「연격」의 포켓몬에게만 붙일 수 있으며, 「연격」의 포켓몬 이외에 붙어 있다면 트래쉬한다.

「연격」 포켓몬 이외에 엠페르트 V의 기술 「나선베기」로 「연격 에너지」를 바꿔 붙일 경우 엠페르트 V에서 떼어낸 에너지를 트래쉬하고 기술 「나선베기」를 종료합니다.

C-11 ●●에서 기본 포켓몬을 ▲▲장 선택해서 벤치로 내보낸다.

- ◆ 자신의 덱이나 트래쉬에서 벤치에 【기본】 포켓몬을 내보내는 것입니다.

- ◆ SM 시리즈 이전의 「●●에 있는 기본 포켓몬을 ▲▲장 벤치로 내보낸다.」라는 설명문과 동일합니다.

【예문 1】 시비꼬 (SV1V)의 기술 「동료부르기」

자신의 덱에서 기본 포켓몬을 2 장까지 선택해서 벤치로 내보낸다. 그리고 덱을 섞는다.

【예문 2】 샤미드 VMAX (SP4) 의 기술 「버블포드」

자신의 트레이쉬에서 물 포켓몬을 1 장 선택해서 벤치로 내보낸다. 그 뒤, 자신의 트레이쉬에서 물 에너지를 3 장까지 선택해서 내보낸 포켓몬에게 붙인다.

- ◆ 이미 벤치 포켓몬이 5 마리 있을 때 이 효과를 가진 기술을 사용한 경우 포켓몬을 내보내지 않고 기술을 종료합니다. 덱에서 벤치로 내보낼 경우는 덱을 확인하기 전에 기술을 종료합니다.

- ◆ 이미 벤치 포켓몬이 5 마리 있을 경우 이 효과를 가진 트레이너스를 사용할 수 없습니다. 또한 이 효과를 가진 특성도 사용할 수 없습니다.

- ◆ 포켓몬을 벤치로 내보낼 장수보다 벤치에 빈 공간이 적을 경우는 벤치로 내보낼 수 있는 장수만큼 포켓몬을 선택해서 내보냅니다.

C-12 올려(서) 진화시킨다.

- ◆ 필드에 있는 포켓몬에게【1 진화】혹은【2 진화】포켓몬을 올려서 진화시키는 것입니다.

【예문 1】 아이템 「이상한사탕」 (SV1V)

자신의 패에서 2 진화 포켓몬을 1 장 선택해서 그 포켓몬으로 진화하는 자신의 필드의 기본 포켓몬 위에 올려 1 진화를 건너뛰어 진화시킨다. (자신의 첫 번째 차례와 이번 차례에 내보낸 포켓몬에게는 사용할 수 없다.)

【예문 2】 두코 (S7R)의 특성 「솔라진화」

자신의 차례에 자신의 패에서 에너지를 이 포켓몬에게 붙일 때마다 1 번 사용할 수 있다. 이 포켓몬에서 진화하는 카드를 자신의 덱에서 1 장 선택해서 이 포켓몬에게 올려서 진화시킨다. 그리고 덱을 섞는다.

- ◆ 통상 진화와 동일하게 진화할 카드와 필드의 포켓몬의 진화조건이 일치하는 경우에 그 포켓몬을 진화시킬 수 있습니다.
또한 진화했을 때 붙어 있던 「에너지」, 「아이템」, 「포켓몬의 도구」 올려져 있던 데미지 카운터는 통상의 진화와 동일하게 그대로 이어받습니다.
- ◆ 특별한 지시가 없다면 첫 차례나 이번 차례에 나온 포켓몬이어도 진화시킬 수 있습니다.

- ◆ 설명문에서는 필드의 포켓몬에게 올릴 수 있는【1 진화】혹은【2 진화】포켓몬을 「진화카드」 「진화하는 카드」라고 부를 때가 있습니다.

C-13 포켓몬에 위에서 「진화카드」를 1 장 떼어내서 퇴화시킨다.

- ◆ 필드의【1 진화】혹은【2 진화】포켓몬에게 올려져 있는 진화카드를 위에서 떼어내서 진화 전 포켓몬으로 하는 것입니다.

【예문 1】골루그 V (S7D)의 기술 「리와인드빔」

상대의 진화한 배틀 포켓몬으로부터 「진화카드」를 1 장 떼어내서 퇴화시킨다. 떼어낸 카드는 상대의 패로 되돌린다.

【예문 2】폴리곤 Z (S11)의 기술 「디그레이드빔」

상대의 진화한 포켓몬을 1 마리 선택해서 「진화카드」를 원하는 만큼 떼어내서 퇴화시킨다. 떼어낸 카드는 상대의 덱으로 되돌리고 섞는다.

- ◆ 퇴화해서 진화 전 포켓몬이 되었을 때 붙어 있던 카드와 데미지 카운터는 퇴화한 포켓몬이 이어받습니다. 특수 상태나 걸려 있던 효과는 모두 없어집니다. 퇴화 전 포켓몬으로부터 이어받은 데미지 카운터의 숫자가 퇴화 후 포켓몬의 남은 HP 이상이었을 경우 그 포켓몬은 **【기절】**합니다.

- ◆ 특별한 지시가 없다면 퇴화한 포켓몬은 새롭게 필드에 나온 포켓몬으로 취급되며 같은 차례에 진화시킬 수 없습니다.

- ◆ 설명문에서는 필드의 포켓몬에서 떼어낼 【1 진화】 포켓몬 혹은 【2 진화】 포켓몬을 「진화카드」「진화하는 카드」로 부를 때가 있습니다.

- ◆ 퇴화시킬 포켓몬에게 겹쳐져 있는 「진화카드」는 반드시 가장 위에서부터 떼어냅니다.

- ◆ 기술의 효과에 의해 필드에 직접 나온【1 진화】또는【2 진화】포켓몬은 퇴화시킬 수 없습니다.

【FAQ1】팬텀 (S10a)의 특성 「나락의 뒷문」

이 카드가 트래쉬에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 이 카드를 벤치로 내보낸다. 그 뒤, 이 포켓몬에게 데미지 카운터를 3 개 올린다.

상대의 벤치에 특성 「나락의 뒷문」의 효과로 필드에 나온 팬텀이 있을 때, 자신의 폴리곤 Z의 기술 「디그레이드빔」을 사용해도 상대의 팬텀을 퇴화시킬 수는 없습니다.

C-14 ●●는 후퇴할 수 없다.

- ◆ 이 효과를 받고 있는 포켓몬은 자신의 차례에 할 수 있는 【후퇴】를 사용할 수 없게 됩니다.

【예문 1】떨구새 (SV1V)의 기술 「꽂쥬기」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬은 후퇴할 수 없다.

【예문 2】 잠만보 (S10a)의 특성 「블록」

이 포켓몬이 배틀필드에 있는 한, 상대의 배틀 포켓몬은 후퇴할 수 없다.

◆ 기술에 의해 이 효과를 받는 경우 받은 포켓몬이 벤치로 돌아갔을 때나 필드에서 없어졌을 때 이 효과는 모두 없어집니다. 또한 그 포켓몬이 진화・퇴화를 하였을 때도 모두 없어집니다.

◆ 아이템 등의 효과로 인해 자신의 벤치 포켓몬과 교체할 수 있습니다.

C-15 ●●는 기술을 사용할 수 없다.

◆ 이 효과를 받고 있을 때 그 포켓몬의 모든 기술은 기술에 필요한 에너지가 붙어 있어도 선언하여 사용할 수 없습니다.

【예문 1】 게을킹 (S7D)의 특성 「설치기」

필드에 스타디움이 나와 있다면 이 포켓몬은 기술을 사용할 수 없다.

◆ 카드 설명문에「【기술명】을 사용할 수 없다.」라고 적혀 있을 경우 지정된 【기술명】을 제외한 다른 기술은 선택하여 사용할 수 있습니다.

【예문 2】 돌헨진 (S5I)의 기술 「기가해머」

자신의 다음 차례에 이 포켓몬은 「기가해머」를 사용할 수 없다. 썬&문 시리즈 이전의 「기술을 사용 할 수 없다」라는 설명문도 동일합니다.

◆ 기술에 의해 이 효과를 받았을 경우 받은 포켓몬이 벤치에 돌아갔을 때나 필드에서 없어졌을 때 이 효과는 모두 없어집니다. 또한 그 포켓몬이 진화・퇴화를 했을 때도 모두 없어집니다.

C-16 기술의 데미지를 받지 않는다.

◆ 이 효과를 받고 있는 포켓몬이 기술의 데미지를 받을 경우 데미지 계산의 6. 최종적인 데미지로 받는 데미지가 0 이 되어 계산을 종료합니다.

【예문 1】 히스이가디 (S10D)의 기술 「방어자세」

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대의 다음 차례에 이 포켓몬은 기술의 데미지를 받지 않는다.

【예문 2】 동탁군 (S10P)의 특성 「내열」

이 포켓몬은 상대의 불꽃 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받지 않는다.

【예문 3】 마나피(S9)의 특성 「파도의 베일」

이 포켓몬이 있는 한, 자신의 벤치 포켓몬 전원은 상대 기술의 데미지를 받지 않는다.

◆ 여러 마리의 포켓몬이 동시에 기술의 데미지를 받을 경우 이 효과를 받고 있는 포켓몬 이외에 포켓몬은 기술의 데미지를 받습니다.

◆ 기술의 데미지를 받지 않는 효과는 포켓몬에게 걸려있는 효과입니다.

【FAQ】 히스이모크나이퍼 V (S9a)의 기술 「근접사격」

이 기술의 데미지는 상대의 배틀 포켓몬에게 걸려 있는 효과를 계산하지 않는다.

설명문에 「걸려 있는 효과를 계산하지 않는다.」라고 적혀 있는 기술은 「기술의 데미지를 받지 않는다.」상태를 무시하고 데미지를 줄 수 있습니다.

C-17 기술의 효과를 받지 않는다.

◆ 이 효과를 받고 있는 포켓몬은 기술을 사용하는 순서 5. 데미지 이외의 효과를 실행하지 않고 기술을 사용하는 순서를 진행합니다.

【예문 1】 잠만보 (S10a)의 특성 「걱정없는 지방」

이 포켓몬은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다.

【예문 2】 에브이 VMAX (SP4)의 특성 「태양의계시」

이 포켓몬이 있는 한, 에너지가 붙어 있는 자신의 포켓몬 전원은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다. (이미 받은 효과는 없어지지 않는다.)

【기술의 효과를 받지 않는 경우에 「받지 않는 효과」의 예시】

● 특수 상태로 하는 효과

- 보송송(SVAL)의 기술 「전기쇼크」

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

● 데미지를 증감하는 효과

- 메리프(S6K)의 기술 「울음소리」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬이 사용하는 기술의 데미지는 「-20」이 된다.

● 붙어 있는 카드를 트래쉬하는 효과

- 데덴네 (SV1S)의 기술 「에너지 갇아먹기」

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대의 배틀 포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 1 개 선택해서 트래쉬한다.

● 데미지 카운터를 올리는 효과

- 동실라이드 (SV1S)의 기술 「저주뿌리기」

데미지 카운터 8 개를 상대의 포켓몬에게 원하는 대로 올린다.

●기술이나 【후퇴】를 사용할 수 없게 하는 효과

- 가라르 가로막구리 (S8)의 기술 「조용히시키기」

상대의 배틀 포켓몬이 가지고 있는 기술을 1 개 선택한다. 상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬은 선택된 기술을 사용할 수 없다.

- 떨구새 (SV1V)의 기술 「꽂쥐기」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬은 후퇴할 수 없다.

●교체하는 효과

- 히스이미그래곤 V (S10a)의 기술 「슬립엔트립」

상대의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다. (배틀필드로 내보낼 포켓몬은 상대가 선택한다)

【FAQ1】 기술의 효과를 받고 있는 상태에서 새롭게 기술의 효과를 받지 않는 효과를 받는다고 해도 이미 받고 있던 기술의 효과는 없어지지 않고 계속 작용합니다.

- 스타디움 「사일런트랩」(XY 156/171)

서로의 필드 · 패 · 트래쉬에 있는 【기본】 포켓몬의 특성은 모두 없어진다.

배틀필드에 스타디움 「사일런트랩」이 나와있을 때, 자신의 배틀필드의 잠만보가 상대의 떨구새의 기술 「꽂쥐기」를 받은 다음 자신의 차례에, 스타디움 「사일런트랩」이 트래쉬 되었을 경우, 잠만보의 특성 「걱정없는 지방」의 특성을 적용받지만, 이미 떨구새의 기술 「꽂쥐기」의 효과로 받은 후퇴할 수 없는 효과는 없어지지 않습니다.

【FAQ2】 자신의 포켓몬이 특수 상태가 되었을 경우 새롭게 기술의 효과를 받지 않는 효과를 받는다고 하여도 그 특수 상태는 없어지지 않습니다.

- 특성 「화학변화가스」(가라르포도가스 S4a 105/190)

이 포켓몬이 배틀필드에 있는 한, 상대 필드의 포켓몬의 특성(「화학변화가스」는 제외)은 모두 없어진다.

- 기술 「배드포이즈」(가라르포도가스 S4a 105/190)

상대의 배틀 포켓몬을【독】으로 만든다. 이【독】으로 올리는 데미지 카운터의 수는 4 개가 된다.

특성 「화학변화가스」를 가진 가라르또도가스의 기술 「배드포이즌」을 사용해, 상대의 배틀필드의 잠만보가 데미지 카운터 4 개를 올리는【독】상태가 되었을 경우, 상대의 가라르또도가스가 벤치에 있다면, 잠만보의 특성 「걱정없는 지방」의 특성은 적용받지만, 이미 받고있는 데미지 카운터 4 개를 올리는【독】상태는 없어지지 않습니다.

C-18 이 기술로써 사용한다.

- ◆ 선택한 기술의 데미지나 효과의 내용을 모두 실행하는 것입니다.
- ◆ 특별한 지시가 없다면 선택한 기술을 사용하기 위해 필요한 에너지가 붙어 있지 않더라도 그 기술의 데미지나 효과의 내용은 모두 실행할 수 있습니다.

【예문 1】 슬리퍼 (SV1V)의 기술 「추로조종하기」

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대 필드의 포켓몬이 가지고 있는 기술을 1 개 선택해서 이 기술로써 사용한다.

【예문 2】 메타몽 (SMP2)의 기술 「어디서든복사」

상대의 필드의 포켓몬이 가지고 있는 기술을 1 개 선택해서 이 기술로써 사용한다. 선택한 기술에 필요한 에너지가 이 포켓몬에게 붙어 있지 않으면 이 기술은 실패한다.

【FAQ1】 돌헨진 (S5I)의 기술 「기가해머」

자신의 다음 차례에 이 포켓몬은 「기가해머」를 사용할 수 없다.

슬리퍼의 기술 「추로조종하기」는 상대 배틀 포켓몬의 기술 데미지나 효과를 사용할 수 있지만 기술명은 「추로조종하기」 그대로입니다. 그러므로 「추로조종하기」로 「기가해머」를 사용하여 「기가해머를 사용할 수 없다.」라는 효과를 받아도 다음 자신의 차례에 다시한번 돌헨진의 기술 「기가해머」를 선택하여 이 기술로 사용할 수 있습니다.

【FAQ2】 리자몽(S10b)의 기술 「플레어드라이브」

이 포켓몬에게 붙어 있는 불꽃 에너지를 모두 트래쉬한다.

슬리퍼의 기술 「추로조종하기」로 리자몽의 기술 「플레어드라이브」를 선택하였을 경우 슬리퍼에 불꽃 에너지가 붙어있지 않아도 그 기술의 데미지와 효과를 사용할 수 있습니다. 그 경우는 트래쉬할 에너지가 없기 때문에 그 설명문에 따르지 않고 데미지만을 주어 기술을 종료합니다.

C-19 상대(서로의 플레이어)는 패에서 ●●를 꺼내서 사용할 수 없다.

- ◆ 이 효과가 작용하고 있는 한, 대상이 된 플레이어는 지정된 카드를 패에서 꺼낼 수 없고 그 카드를 사용할 수 없습니다. 이 효과는 포켓몬이 아닌 플레이어가 받습니다.

【예문 1】 다크펫 ex (SV1V)의 기술 「깜깜나라」

상대의 다음 차례에 상대는 패에서 아이템을 꺼내서 사용할 수 없다.

【예문 2】 상텔라 VMAX (S8)의 특성 「속박의 아지랑이」

이 포켓몬이 배틀필드에 있는 한, 상대는 패에서 「포켓몬의 도구」를 꺼내서 붙일 수 없다.

【FAQ】 이 효과는 포켓몬이 아닌 플레이어가 받습니다.

잠만보 (S10a)의 특성 「걱정없는 지방」

이 포켓몬은 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다.

기술로 이 효과를 상대 플레이어에게 줄 때 기술의 효과를 받지 않는 상태의 포켓몬이 상대 필드에 있다고 해도 관계없이 이 효과를 플레이어에게 줍니다. 특성 「걱정없는 지방」의 효과로 인해 기술의 효과를 받지 않는 상태의 잠만보가 배틀필드에 있어도 다크펫 ex의 기술 「깜깜나라」의 효과를 상대 플레이어에게 줄 수 있습니다.

C-20 ●●를 본다. (●●를 보고)

- ◆ 뒷면으로 되어있는 카드(덱, 프라이즈, 상대의 패)의 앞면을 보는 것입니다. 앞면을 본 뒤에는 특별한 지시가 없는 한 그 카드를 다시 뒷면으로 되돌립니다.

【예문 1】 개굴닌자 V-UNION (SP5)의 특성 「발로 더듬기」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 상대의 패를 본다.

- ◆ 카드 설명문 중 안에 「●●를 보고～」라고 적혀 있는 것도 똑같은 방법으로 실행합니다.

【예문 2】 서포트 「캠프파이어」 (S9)

이 카드는 자신의 패에서 불꽃 에너지를 1 장 트래쉬하지 않으면 사용할 수 없다. 자신의 덱을 위에서부터 7 장 보고 그 중에서 카드를 2 장까지 선택해서 패로 가져온다. 남은 카드는 덱으로 되돌리고 섞는다.

- ◆ 특별히 지정이 없다면 효과를 사용한 플레이어가 카드의 앞면을 봅니다.

- ◆ 프라이즈의 앞면을 보고 뒷면으로 되돌릴 경우 프라이즈의 위치에만 있다면 원래 위치로 되돌리지 않아도 됩니다.

D 용어

D-01 기술은 실패한다.

기술의 데미지나 효과가 모두 없어지는 것입니다.

상대의 기술이 실패하는 것과 자신의 기술이 실패하는 것 2 종류가 있습니다.

- ◆ 상대의 기술이 실패하는 효과

상대에게 줄 수 있는 효과입니다. 기술을 사용하는 순서 2. 기술을 사용하는 포켓몬의 상태 확인에서 실행합니다. 실패한 경우 기술은 사용한 것 취급되지 않고 그 차례를 끝냅니다.

【예문 1】 쏘드라 (S5R)의 기술 「연막」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬이 기술을 사용할 때 상대는 동전을 1 번 던진다. 뒷면이 나오면 그 기술은 실패한다.

- ◆ 자신의 기술이 실패하는 효과

사용하는 기술 자체에 실패 조건이 적혀 있는 것입니다. 실패한 경우 기술을 사용한 것 취급하며 그 차례는 끝납니다.

【예문 1】 파비코(S7D)의 기술 「허찌르기」

동전을 1 번 던져서 뒷면이 나오면 이 기술은 실패한다.

- ◆ 데미지를 주는 기술이 실패한 경우 데미지 계산의 순서 2. 데미지를 주는 포켓몬이 받고 있는 효과가 있다고 해도 데미지를 추가할 수 없습니다.

예시: 포켓몬의 도구 「기력의머리띠」 (SVAW)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 배틀 포켓몬에게 주는 데미지는 「+10」이 된다.

D-02 원하는 만큼

- ◆ 지정된 것의 수를 상한 없이 임의로 선택할 수 있는 것입니다.

【예문 1】 라이츄 V (S9)의 기술 「다이내믹 스파크」

자신의 필드의 포켓몬에게 붙어 있는 번개 에너지를 원하는 만큼 트레이쉬하고 그 장수 × 60 데미지를 준다.

【예문 2】 루브도 (S6a)의 기술 「라이브페인트」

자신의 패에서 기본 에너지를 원하는 만큼 상대에게 보여주고 보여준 기본 에너지의 타입의 수×30 데미지를 추가한다.

◆ 트레이너스나 특성의 효과로 1 장도 선택할 수 없어 상황이 전혀 변하지 않는다는 것을 알고 있는 경우에는 그 트레이너스나 특성을 사용할 수 없습니다.

D-03 모두

◆ 지정된 것을 남김없이 선택하는 것입니다.

【예문 1】 로토무 (S6a)의 기술 「깜짝쇼트」

상대 필드의 포켓몬에게 붙어 있는 「포켓몬의 도구」를 모두 트레이쉬한다.

【예문 2】 서포트 「박사의 연구 (올림박사) 」 (SVAW)

자신의 패를 모두 트레이쉬하고 덱을 7 장 뽑는다.

D-04 선택해서(선택한다.)

◆ 지정된 것을 지정된 수만큼 선택하는 것입니다.

【예문 1】 아이템 「포켓몬 캐처」 (SVAM)

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대의 벤치 포켓몬을 1 마리 선택해서 배틀 포켓몬과 교체한다.

【예문 2】 도토리 (S6K)의 기술 「놀래키기」

상대의 패에서 앞면을 보지 않고 1 장 선택해서 그 카드의 앞면을 보고 나서 상대의 덱으로 되돌리고 섞는다.

【예문 3】 가라르 가로막구리 (S8)의 기술 「조용히시키기」

상대의 배틀 포켓몬이 가지고 있는 기술을 1 개 선택한다. 상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬은 선택된 기술을 사용할 수 없다.

◆ 지정된 수를 반드시 선택합니다. 지정된 것이 지정된 수만큼 없을 경우는 그 지정된 수에서 가장 가까운 수만큼 선택합니다. 플레이어의 의사로 지정된 수보다 작은 수를 선택할 수는 없습니다. 지정된 것이 지정된 장소에 1 개도 없는 경우는 선택할 수 없습니다.

- ◆ 여러 종류를 선택하는 경우 그것들을 지정된 수만큼 선택합니다. 그것 보다 적은 종류만 지정된 장소에 있을 경우 그것 만을 지정된 수만큼 선택합니다.

【예문 4】 서포트 「민지」 (S6H)

상대 필드의 포켓몬에게 붙어 있는 「특수 에너지」와 필드에 나와 있는 「스타디움」을 1 장씩 선택해서 트래쉬한다.

- ◆ 상대에게서 앞면이 보이지 않는 카드를 선택할 경우에는 H. 덱, E-33 자신의 패에서 ●●을 ▲▲장(까지) 선택한다, E-34 뒷면으로 된 자신의 프라이즈에서 ●●을 ▲▲장 선택한다. 항목을 각각 참조해주세요.

- ◆ 트레이너스나 특성의 효과로 1 장도 선택할 수 없어 상황이 전혀 변하지 않는다는 것을 알고 있는 경우에는 그 트레이너스나 특성을 사용할 수 없습니다.

D-05 ●●을 ▲▲까지

- ◆ 지정된 것을 1 에서 그 수에 범위내로 임의로 선택하는 것입니다.

【예문 1】 아이템 「친구수첩」 (SV1S)

자신의 트래쉬에서 서포트를 2 장까지 선택해서 상대에게 보여주고 덱으로 되돌리고 섞는다.

【예문 2】 서포트 「버넷박사」 (SP5)

자신의 덱에서 원하는 카드를 2 장까지 선택해서 트래쉬한다. 그리고 덱을 섞는다.

- ◆ 트레이너스나 특성의 효과로 지정된 것이 1 장도 없어 선택하지 못하고 상황의 아무런 변화가 없다는 것을 알 수 있는 경우는 그 트레이너스나 특성을 사용할 수 없습니다.
- ◆ 상대에게서 앞면이 보이지 않는 카드를 선택할 경우에는 H. 덱, E-33 자신의 패에서 ●●을 ▲▲장(까지) 선택한다, E-34 뒷면으로 된 자신의 프라이즈에서 ●●을 ▲▲장 선택한다. 항목을 각각 참조해주세요.

D-06 ~이 가지고 있는

- ◆ 대상의 포켓몬 카드에 적혀 있는 기술이나 약점・저항력 등을 지칭할 때 사용하는 용어입니다.

【예문 1】 가라르 가로막구리 (S8)의 기술 「조용하게하기」

상대의 배틀 포켓몬이 가지고 있는 기술을 1 개 선택한다. 상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬은 선택된 기술을 사용할 수 없다.

【예문 2】 슬리퍼 (SV1V)의 기술 「추로조종하기」

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대 필드의 포켓몬이 가지고 있는 기술을 1 개 선택해서 이 기술로써 사용한다.

- ◆ 트레이너스나 특성 등에 효과로 인해 사용할 수 있게 되는 기술은 그 포켓몬이 가지고 있는 기술로는 취급되지 않습니다. 그 포켓몬에게 적혀 있는 기술만이 가지고 있는 기술로 취급됩니다.

【가지고 있는 기술로 취급되지 않는 예시】

- 진화 전에 가지고 있던 기술이 카드의 효과로 사용할 수 있는 상황에서 진화 전의 기술

- 포켓몬의 도구 「메모리캡슐」 (S4)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬은 진화 전에 가지고 있던 기술을 모두 사용할 수 있다.

(기술을 사용하기 위한 에너지는 필요하다.)

- 트레이너스의 효과로 쓸 수 있는 특별한 기술

- 포켓몬의 도구 「일격의 두루마리 분노의 권」의 기술 「노발대발」 (S5I)

이 카드를 붙이고 있는 「일격」의 포켓몬은 이 카드에 적혀 있는 기술을 사용할 수 있다.

(기술을 사용하기 위한 에너지는 필요하다.)

- 격투 노발대발 10+

이 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터의 수×10 데미지를 추가한다.

D-07 ●●타입

- ◆ 포켓몬이나 에너지의 속성(색)을 말합니다. 카드 설명문에 적혀 있는 타입은 포켓몬 또는 에너지를 의미합니다.

【예문 1】 절각참 (S5R)의 기술 「강철베기」

상대의 배틀 포켓몬이 강철 포켓몬이라면 90 데미지를 추가한다.

【예문 2】 후파 V (S8)의 특성 「더블페이스」

이 포켓몬은 필드에 있는 한, 초와 악의 2 가지 타입이 된다.

D-08 모든 타입의 에너지

- ◆ 풀, 불꽃, 물, 번개, 초, 격투, 악, 강철, 페어리, 무색의 10 타입을 가진 에너지를 말합니다.

【예문 1】 에너지 「오로라 에너지」 (S1H)

이 카드는 패에서 포켓몬에게 붙일 때 자신의 패를 1 장 트래쉬하지 않으면 붙일 수 없다.

이 카드는 포켓몬에게 붙어 있는 한, 모든 타입의 에너지 1 개분으로 작용한다.

【FAQ1】 리자몽(S10b)의 기술 「플레이어드라이브」

이 포켓몬에게 붙어 있는 불꽃 에너지를 모두 트래쉬한다.

「오로라 에너지」처럼 모든 타입으로 작용하는 에너지는 임의로 원하는 타입만을 작용하게 할 수는 없습니다. 때문에 「불꽃 에너지를 모두 트래쉬한다」라는 기술 「플레이어드라이브」를 사용한 경우는 모든 타입으로 작용하는 에너지도 트래쉬합니다.

【FAQ2】 스코빌런 (SV1V)의 기술 「매콤얼얼 화르르」

이 포켓몬에게 불꽃 에너지가 붙어 있다면 90 데미지를 추가한다.

「오로라 에너지」와 기본 물 에너지가 2 장 붙어 있는 스코빌런의 기술 「매콤얼얼 화르르」를 사용한 경우, 90 데미지를 추가하는 것이 가능합니다.

D-09 기술을 사용하기 위한 에너지

◆ 기술을 사용할 때에 필요한 에너지를 말합니다. 포켓몬 카드의 기술명 왼쪽에 있는 마크의 타입을 지칭합니다.

◆ 썬&문 시리즈 이전의 「기술에 필요한 에너지」라는 설명문도 동일합니다.

【예문 1】 가라르 썬더 V (S5a)의 특성 「투쟁본능」

상대 필드의 「포켓몬 V」의 수만큼 이 포켓몬이 기술을 사용하기 위한 무색 에너지는 적어진다.

【예문 2】 메타몽의 기술 「어디서든 복사」 (SMP2)

상대의 필드의 포켓몬이 가지고 있는 기술을 1 개 선택해서 이 기술로써 사용한다. 선택한 기술에 필요한 에너지가 이 포켓몬에게 붙어 있지 않으면 이 기술은 실패한다.

D-10 후퇴에 필요한 에너지

◆ **【후퇴】**할 때 필요한 에너지를 의미합니다. 포켓몬 카드의 오른쪽 아래 **【후퇴】**부분에 적혀 있는 에너지입니다. 여기에 적혀 있는 수만큼 에너지를 그 포켓몬에게서 트래쉬하면 **【후퇴】**를 사용할 수 있습니다.

◆ **XY 시리즈 이전의 「후퇴에 필요한 에너지」라는 설명문과 동일합니다.**

【예문 1】스타디움 「비치코트」 (SV1S)

서로의 기본 포켓몬 전원의 후퇴에 필요한 에너지는 각각 1 개만큼 적어진다.

【예문 2】 달코퀸 (S6H)의 기술 「짓밟아몽개기」

상대 배틀 포켓몬의 후퇴에 필요한 에너지의 개수×50 데미지를 추가한다.

D-11 많아진다.

◆ 적혀 있는 숫자보다도 많은 것으로 취급하는 것입니다.

【예문 1】 트래피더 ex (SV1V)의 특성 「트랩 테리터리」

이 포켓몬이 있는 한, 상대 배틀 포켓몬의 후퇴에 필요한 에너지는 1 개만큼 많아진다.

【예문 2】 애플롱 V (S5I)의 기술 「새콤한타액」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬은 기술을 사용하기 위한 에너지가 무색 에너지 2 개만큼 많아진다.

◆ 「많아진다」라고 적혀 있는 효과가 여럿 작용하고 있는 경우 그 효과를 모두 더합니다. 예를 들어, 「【후퇴】에 필요한 에너지가 1 개만큼 많아진다」라는 효과를 2 개 받고 있는 경우 그것은 2 개만큼 많아집니다.

【FAQ】 스타디움 「비치코트」 (SV1S)

서로의 기본 포켓몬 전원의 후퇴에 필요한 에너지는 각각 1 개만큼 적어진다.

같은 카드에 대해 「많아진다」와 「적어진다」라는 효과가 동시에 작용하는 경우 그것들의 합계가 작용합니다. 특성 「트랩 테리터리」와 스타디움 「비치코트」의 효과가 동시에 1 개씩 작용하고 있는 경우는 【후퇴】에 필요한 에너지는 변하지 않습니다.

D-12 적어진다.

◆ 적혀 있는 숫자보다도 적은 것으로 취급하는 것입니다.

【예문 1】 스타디움 「비치코트」 (SV1S)

서로의 기본 포켓몬 전원의 후퇴에 필요한 에너지는 각각 1 개만큼 적어진다.

【예문 2】 가라르 썬더 V (S5a)의 특성 「투쟁본능」

상대 필드의 「포켓몬 V」의 수만큼 이 포켓몬이 기술을 사용하기 위한 무색 에너지는 적어진다.

◆ 「적어진다」라고 적혀 있는 효과가 여럿 작용하고 있는 경우 그 효과를 모두 더합니다. 예를 들어, 「【후퇴】에 필요한 에너지가 1 개만큼 적어진다」라는 효과를 2 개 받고 있는 경우 2 개만큼 적어집니다.

【FAQ】 트래피더 ex (SV1V)의 특성 「트랩 테리터리」

이 포켓몬이 있는 한, 상대 배틀 포켓몬의 후퇴에 필요한 에너지는 1 개만큼 많아진다.

같은 카드에 대해 「많아진다.」와 「적어진다.」라는 효과가 동시에 작용하는 경우 그것들의 합계가 작용합니다. 특성 「트랩 테리토리」과 스타디움 「비치코트」의 효과가 동시에 1 개씩 작용하고 있는 경우는 【후퇴】에 필요한 에너지는 변하지 않습니다.

D-13 없어진다.

◆ 지정된 것을 없는 것으로 취급하는 것입니다.

◆ 필요한 에너지가 없어지는 효과와 룰이 없어지는 효과 2 종류가 존재합니다.

● 필요한 에너지가 없어지는 효과

【예문 1】 캐스퐁 (S6K)의 특성 「날씨 읽기」

자신의 트래쉬에 「스타디움」이 8 장 이상 있다면 이 포켓몬이 기술을 사용하기 위한 에너지는 모두 없어진다.

◆ 같은 카드에 대해서 「없어진다.」와 「D-11 많아진다. (D-12 적어진다.)」의 효과가 동시에 작용하는 경우엔 「없어진다.」가 우선되어 그 이외의 효과는 모두 없어집니다.

【예문 2】 피카츄(S10a)의 특성 「피카대시」

이 포켓몬에게 에너지가 붙어 있다면 이 포켓몬의 후퇴에 필요한 에너지는 모두 없어진다.

【FAQ1】 트래피더 ex (SV1V)의 특성 「트랩 테리토리」

이 포켓몬이 있는 한, 상대 배틀 포켓몬의 후퇴에 필요한 에너지는 1 개만큼 많아진다.

같은 카드에 대해서 「없어진다.」와 「많아진다.」라는 효과가 동시에 작용하는 경우 「없어진다.」가 우선시됩니다. 특성 「트랩 테리토리」과 특성 「피카대시」의 효과가 동시에 작용하고 있을 경우 【후퇴】에 필요한 에너지는 모두 없어집니다.

【FAQ2】 스타디움 「비치코트」 (SV1S)

서로의 기본 포켓몬 전원의 후퇴에 필요한 에너지는 각각 1 개만큼 적어진다.

같은 카드에 대해서 「없어진다.」와 「적이진다.」의 효과가 동시에 작용하는 경우엔 「없어진다.」가 우선시됩니다. 포켓몬의 도구 스타디움 「비치코트」와 특성 「피카대시」의 효과가 동시에 작용할 경우 【후퇴】에 필요한 에너지는 모두 없어집니다.

● 룰이 없어지는 효과

【예문 3】 노고치 (S8)의 특성 「이상한굴」

이 포켓몬이 있는 한, 서로의 필드의 무색 포켓몬 전원의 약점은 모두 없어진다.

【예문 4】 클래피 (SV1V)의 특성 「짓궂은 록」

이 포켓몬이 배틀필드에 있는 한, 서로의 필드의 기본 포켓몬의 특성(「짓궂은 록」은 제외)은 모두 없어진다.

【예문 5】 포켓몬의 도구 「툴재머」 (S5R)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 배틀필드에 있는 한, 상대의 배틀 포켓몬에게 붙어 있는 「포켓몬의 도구」 (「툴재머」는 제외) 의 효과는 모두 없어진다.

【FAQ3】 애플롱 (S7R)의 기술 「강산점액」

상대 필드의 특성을 가진 포켓몬의 수×50 데미지를 준다.

상대 필드에 특성 「짓궂은 록」이 작용하고 있는 클래피와 다른 특성을 가진 기본 포켓몬이 있을 때 자신의 애플롱의 기술 「강산점액」을 사용한 경우는 「짓궂은 록」으로 기본 포켓몬의 특성이 없어졌기 때문에 줄 수 있는 데미지는 「짓궂은 록」1 개만큼인 50 데미지가 됩니다.

D-14 데미지 카운터가 올려져 있지 않은 상태

- ◆ 데미지 카운터가 1 개도 올려져 있지 않은 포켓몬을 의미합니다. 지정된 포켓몬의 최대 HP 와 남은 HP 에 차이가 있다면 데미지 카운터가 올려져 있지 않은 상태로 취급하지 않습니다.

【예문 1】 무우마직 (S10a)의 특성 「원한의 주술」

이 포켓몬에게 데미지 카운터가 올려져 있지 않은 상태에서 상대의 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받아 기절했을 때 기술을 사용한 포켓몬에게 데미지 카운터를 8 개 올린다.

【예문 2】 나오히트 (S12)의 특성 「힘껏클로」

상대의 다음 차례에 이 포켓몬에게 데미지 카운터가 올려져 있지 않은 상태에서 이 포켓몬이 기술의 데미지를 받아 기절할 때 이 포켓몬은 기절하지 않고 남은 HP 가 「10」인 상태로 필드에 남는다.

D-15 최대 HP

- ◆ 필드에 나와 있는 포켓몬의 HP 에 적혀 있는 숫자를 의미합니다.

【예문 1】 약어리 (S7R)의 특성 「무리의 힘」

이 포켓몬에게 물 에너지가 3 개 이상 붙어 있다면 이 포켓몬의 최대 HP 는 「150」커진다.

【예문 2】 아이템 「커다란부적」 (S1W)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬의 최대 HP 는 「30」커진다.

- ◆ 필드에 나와있는 포켓몬만 카드의 효과로 인해 최대 HP 가 변화할 수 있습니다.

D-16 남은 HP

◆ 필드에 나와있는 포켓몬의 최대 HP 에서 받고 있는 데미지를 뺀 숫자를 의미합니다.

【예문 1】아이템 「토이캐처」 (S7R)

상대 벤치의 남은 HP 가 「50」이하인 포켓몬을 1 마리 선택해서 배틀 포켓몬과 교체한다.

【예문 2】냐오히트 (S12)의 특성 「힘껏클로」

상대의 다음 차례에 이 포켓몬에게 데미지 카운터가 올려져 있지 않은 상태에서 이 포켓몬이 기술의 데미지를 받아 기절할 때 이 포켓몬은 기절하지 않고 남은 HP 가 「10」인 상태로 필드에 남는다.

D-17 이미 가져간 프라이즈의 장수

◆ 대전 준비 시에 놓은 프라이즈 장수에 대하여 대전 중에 가져온 프라이즈 장수를 의미합니다.

【예문 1】지가르데 (S7R)의 기술 「심판의너울」

상대 포켓몬 1 마리에게 상대가 이미 가져간 프라이즈의 장수×40 데미지를 준다. (벤치는 약점, 저항력 계산을 하지 않는다.)

【예문 2】서포트 「카렌의 신념」 (S5a)

이 차례에 자신의 「일격」의 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 배틀 포켓몬에게 주는 데미지는 상대가 이미 가져간 프라이즈 1 장당 「+20」이 된다.

◆ 자신이 이미 가져간 프라이즈의 장수를 알아 볼 때 60 장 텍으로 하는 대전에서는 6 장에서 가져온 장수를 뺍니다. 40 장 텍으로 하는 대전에서는 4 장에서 30 장 텍으로 하는 대전에서는 3 장에서 각각 가져온 장수를 뺍니다.

D-18 룰을 가진 포켓몬

◆ 카드에 「●●의 룰」이라고 적혀 있는 포켓몬을 의미합니다. 다양한 종류의 룰이 있지만 그것들을 모두 지칭합니다.

【예문 1】체리꼬 (S5R)의 특성 「완연한 봄」

자신의 차례에 몇 번이라도 사용할 수 있다. 자신의 패에서 풀 에너지를 1 장 선택해서 자신의 포켓몬 (「룰을 가진 포켓몬」은 제외)에게 붙인다.

【예문 2】스타디움 「정상으로 가는 눈길」 (S6H)

서로의 필드의 「룰을 가진 포켓몬」의 특성은 모두 없어진다.

【FAQ1】히드런 VMAX (S10P)의 VMAX 룰

포켓몬 VMAX 가 기절한 경우 상대는 프라이즈를 3 장 가져간다.

체리꼬의 특성 「완전한 봄」의 효과로 히드런 VMAX 에게 풀 에너지를 붙일 수는 없습니다.

◆ 상대가 가져가는 프라이즈의 장수에 대해 기재가 없는 「룰을 가진 포켓몬」도 있습니다.

【FAQ2】찬란한 가디안 (S10a)의 찬란한 포켓몬 룰

찬란한 포켓몬은 덱에 1 장만 넣을 수 있다.

체리꼬의 특성 「완전한 봄」의 효과로 찬란한 가디안에게 풀 에너지를 붙일 수는 없습니다.

◆ 카드에 「룰」이라고 적혀 있지 않은 경우 룰을 가진 포켓몬이 아닙니다.

【FAQ3】체리꼬의 특성 「완전한 봄」의 효과로 「일격」인 포켓몬에게 풀 에너지를 붙일 수 있습니다.

D-19 이어받는다.

◆ 2 장의 카드를 겹치거나 교체하거나 하였을 때 한쪽이 받고 있던 효과 등을 다른 한쪽의 카드가 받게 하는 것입니다.

【예문 1】서포트 「수철」(S11)

자신의 트레이에서 기본 포켓몬을 1 장 선택해서 자신의 필드의 기본 포켓몬 1 마리와 교체한다(붙어 있는 카드, 데미지 카운터, 특수 상태, 효과 등은 모두 이어받는다). 교체한 포켓몬은 트레이한다.

【예문 2】킬가르도 (S5l)의 특성 「배틀스위치」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 자신의 패에서 「킬가르도」를 1 장 선택해서 이 카드와 교체한다(붙어 있는 카드, 데미지 카운터, 특수 상태, 효과 등은 모두 이어받는다). 이 카드는 패로 되돌린다.

◆ 그 차례에 어떤 특성을 사용했는가 라는 정보도 이어받게 됩니다.

【FAQ1】서포트 「수철」의 효과로 특성 「탠덤유닛」을 사용한 미라이돈 ex 와 트레이의 탐리스를 교체한 경우, 교체한 탐리스의 특성 「굴에감추기」를 사용하는것이 가능합니다. 특성 「탠덤유닛」을 사용해도, 특성 「굴에감추기」를사용한 상태는 되지 않기 때문입니다.

【FAQ2】서포트 「수철」의 효과로 특성 「탠덤유닛」을 사용한 미라이돈 ex 와 트레이의 미라이돈 ex 를 교체한 경우, 교체한 미라이돈 ex 의 특성 「탠덤유닛」을 사용하는 것은 불가능합니다.

E 그 외 설명문

E-01 상대의 다음 차례

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 기술을 사용한 차례 다음에 실행하는 상대 차례를 의미합니다. 포켓몬 체크는 포함되지 않습니다. 이 설명문 뒤에 이어지는 내용이 다음 상대 차례부터 지속적으로 작용합니다.

【예문 1】 히스이가디 (S10D)의 기술 「방어자세」

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대의 다음 차례에 이 포켓몬은 기술의 데미지를 받지 않는다.

【예문 2】 떨구새 (SV1V)의 기술 「꽂쥐기」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬은 후퇴할 수 없다.

E-02 자신의 다음 차례

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 기술을 사용한 차례 다음에 실행하는 자신의 차례를 의미합니다. 포켓몬 체크는 포함되지 않습니다. 이 설명문 뒤에 이어지는 내용이 다음 자신의 차례부터 지속적으로 작용합니다.

【예문 1】 미라이돈 ex (SV1V)의 기술 「포톤블래스터」

자신의 다음 차례에 이 포켓몬은 기술을 사용할 수 없다.

E-03 기술의 데미지를 받았을 때

- ◆ 10 데미지 이상의 기술에 의해 데미지를 받았을 때를 의미합니다. 상대의 포켓몬으로부터 받는 기술의 데미지 계산시에 데미지가 0 이하가 되었을 경우는 데미지를 받은 것으로 취급하지 않습니다.

- ◆ 이 설명문 뒤에 이어지는 내용은 6. 상대 포켓몬이 데미지를 받았을 때 작용하는 효과로 취급하며 기술의 데미지와 효과를 받은 이후에 실행합니다.

【예문 1】 폭거복스 (S7R)의 기술 「트랩셀」

상대의 다음 차례에 이 포켓몬이 기술의 데미지를 받았을 때 기술을 사용한 포켓몬에게 데미지 카운터를 8 개 올린다.

【예문 2】 포켓몬의 도구 「우락부락멧」 (S6H)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 배틀필드에서 상대의 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받았을 때 기술을 사용한 포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 1 개 선택해서 상대의 패로 되돌린다.

- ◆ 남은 HP 이상의 데미지를 받았을 경우 이 설명문 뒤에 이어지는 내용을 실행한 뒤에 그 포켓몬은【기절】합니다.
- ◆ 6. 상대 포켓몬이 데미지를 받았을 때 작용하는 효과가 동시에 여럿 작용할 경우는 기술을 받은 포켓몬을 가진 플레이어가 원하는 순서로 실행할 수 있습니다.

E-04【기절】했을 때

- ◆ 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터의 숫자가 그 포켓몬에 남은 HP 이상이 되어 【기절】했을 때를 의미합니다.
- ◆ 「【기절】할 때마다」라고 적힌 설명문도 같습니다.

【예문 1】 딱구리 (S8)의 특성 「자포자기폭버」

이 포켓몬이 배틀필드에서 상대의 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받아 기절했을 때 기술을 사용한 포켓몬에게 데미지 카운터를 10 개 올린다.

【예문 2】 포켓몬의 도구 「학습장치」 (S5)

자신의 배틀 포켓몬이 상대의 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받아 기절할 때마다 그 포켓몬에게 붙어 있는 기본 에너지를 1 장 선택해서 이 카드를 붙이고 있는 포켓몬에게 붙여도 좋다.

- ◆ 이 설명문에 뒤에 이어지는 효과는 기절 처리순서에 2.에서 실행하며 【기절】처리로 포켓몬을 트래쉬하기 직전에 실행합니다. 효과를 실행하고 【기절】한 포켓몬을 트래쉬합니다.
- ◆ 포켓몬이 동시에 【기절】하여 여러 장의 카드가 기절의 처리순서 2.에서 작용하는 효과를 실행하는 경우 그 효과는 【기절】한 포켓몬을 가진 플레이어가 원하는 순서로 실행합니다. 모두 실행한 후 【기절】한 포켓몬을 모두 동시에 트래쉬합니다.

E-05 패에서 꺼내서 진화시켰을 때

- ◆ 자신의 차례에 할 수 있는 「패에서 포켓몬을 내보내 진화시킨다.」를 행할 때를 의미합니다. 주로 특성의 설명문에 적혀 있습니다.

【예문 1】 버터플 (S8)의 특성 「삼색인분」

자신의 차례에 이 카드를 패에서 꺼내서 진화시켰을 때 1 번 사용할 수 있다. 상대의 배틀 포켓몬을 【독】과【화상】과【혼란】으로 만든다.

【예문 2】 올리르바 (SV1S)의 특성 「풀회복오일」

자신의 차례에 이 카드를 패에서 꺼내서 진화시켰을 때 1 번 사용할 수 있다. 자신의 포켓몬 1 마리의 HP 를 모두 회복한다.

◆ 이 설명문 뒤에 이어지는 효과는 패에서 카드를 내보내어 포켓몬을 진화시켰을 때만 실행할 수 있습니다. 「진화하였을 때 1 번 사용할 수 있다.」라는 특성은 진화시킨 뒤 다른 행동을 취한 경우는 사용할 수 없습니다.

【FAQ】아이템 「이상한사탕」(SV1V)

자신의 패에서 2 진화 포켓몬을 1 장 선택해서 그 포켓몬으로 진화하는 자신의 필드의 기본 포켓몬 위에 올려 1 진화를 건너뛰어 진화시킨다. (자신의 첫 번째 차례와 이번 차례에 내보낸 포켓몬에게는 사용할 수 없다.)

아이템 「이상한사탕」의 효과를 사용하여 이 설명문이 적힌 특성을 가진 【2 진화】 포켓몬으로 진화 시킨 경우도 패에서 포켓몬을 내보내 진화 시킨 것으로 취급되어 이 설명문이 적혀 있는 특성을 사용할 수 있습니다.

E-06 패에서 벤치로 내보냈을 때

◆ 자신 차례에 「패에서 【기본】포켓몬을 벤치에 내보낸다.」를 실행했을 때를 의미합니다. 주로 특성의 설명문에 적혀 있습니다.

【예문 1】따라큐 V (S5I)의 특성 「더미인형」

자신의 차례에 이 카드를 패에서 벤치로 내보냈을 때 1 번 사용할 수 있다. 상대의 다음 차례가 끝날 때까지 이 「따라큐 V」는 상대의 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받지 않는다.

◆ 이 설명문 뒤에 이어지는 내용은 패에서 벤치로 내보냈을 때만 사용할 수 있습니다. 「벤치에 내보냈을 때 1 번 사용할 수 있다.」라는 특성은 벤치에 내보낸 뒤에 다른 행동을 취했을 경우 사용할 수 없습니다.

E-07 에너지를 붙일 때마다(붙였을 때)

◆ 자신의 차례에 할 수 있는 「패에서 에너지를 포켓몬에게 붙인다」 또는 카드 효과에 의해 포켓몬에게 에너지를 붙였을 때를 의미합니다.

【예문 1】에너지 「캡처 에너지」(S2)

이 카드는 포켓몬에게 붙어 있는 한, 무색 에너지 1 개분으로 작용한다. 이 카드를 패에서 포켓몬에게 붙였을 때 자신의 덱에서 기본 포켓몬을 1 장 선택해서 벤치로 내보낸다. 그리고 덱을 섞는다.

【예문 2】 스타디움 「옛 무덤」 (S6K)

서로의 플레이어는 각각 자신의 패에서 에너지를 포켓몬(초 포켓몬은 제외)에게 붙일 때마다 그 포켓몬에게 데미지 카운터를 2 개 올린다.

【예문 3】 두코(S7R)의 특성 「솔라진화」

자신의 차례에 자신의 패에서 에너지를 이 포켓몬에게 붙일 때마다 1 번 사용할 수 있다. 이 포켓몬에서 진화하는 카드를 자신의 덱에서 1 장 선택해서 이 포켓몬에게 올려서 진화시킨다. 그리고 덱을 섞는다.

◆ 이 설명문 뒤에 이어지는 내용은 패에서 에너지를 붙였을 때만 사용할 수 있습니다. 「에너지를 붙일 때마다 1 번 사용할 수 있다.」라는 특성은 에너지를 붙인 뒤 다른 행동을 취했을 경우 사용할 수 없습니다.

◆ 에너지를 붙일 때마다 작용하는 효과가 여러 장 동시에 작용할 경우 그 효과를 받는 포켓몬을 가진 플레이어가 원하는 순서로 실행할 수 있습니다.

【FAQ1】 에너지 「더블 터보 에너지」 (S9)

이 카드는 포켓몬에게 붙어 있는 한, 무색 에너지 2 개분으로 작용한다. 이 카드를 붙이고 있는 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 포켓몬에게 주는 데미지는「-20」이 된다.

더블 터보 에너지를 패에서 1 장 붙였을 경우 「에너지를 붙일 때마다」의 설명문 뒤에 이어지는 효과는 1 번만 실행합니다.

【FAQ2】 큐레무 V (S11)의 기술 「급격냉동」

자신의 패에서 물 에너지를 원하는 만큼 선택해서 자신의 포켓몬에게 원하는 대로 붙인다. 한 차례에 여러 장의 에너지를 붙일 때 붙인 장수만큼 그 설명문 뒤에 이어지는 효과를 실행합니다. 예를 들어, 기술 「급격냉동」으로 물 에너지를 한번에 여러 장 붙일 경우 붙인 장수만큼 스타디움 「옛 무덤」의 효과로 데미지 카운터를 올립니다.

E-08 포켓몬 체크 때마다

◆ 포켓몬 체크를 할 때마다 실행하는 행동을 의미합니다. 이 설명문 뒤에 이어지는 효과는 포켓몬 체크시에 작용하는 특성이나 트레이너스의 효과로 취급합니다.

【예문 1】 스타디움 「굴레의 사당」 (SM7)

포켓몬 체크 때마다 서로의 「포켓몬 GX・EX」전원에게 각각 데미지 카운터를 1 개 올린다.

【예문 2】 파라섹트 (SM9)의 특성 「패닉포자」

이 포켓몬이 있는 한, 포켓몬 체크 때마다 상대의 【혼란】 포켓몬에게 데미지 카운터를 2 개 올린다.

◆ 포켓몬 체크 때마다 작용하는 효과가 여럿 있을 경우 그 효과를 받는 포켓몬을 가진 플레이어가 원하는 순서로 실행합니다.

E-09 데미지를 주기 전에

◆ 기술을 사용할 때 처음 실행하는 것입니다. 이 설명문 뒤에 이어지는 효과는 기술을 쓰는 순서의 3.에서 실행합니다.

【예문 1】 엘풍 (S4)의 기술 「날아라러시」

데미지를 주기 전에 자신의 필드의 포켓몬에게 붙어 있는 「포켓몬의 도구」를 원하는 만큼 트래쉬하고 그 장수×40 데미지를 추가한다.

【예문 2】 가라르 썬더 V (S5a)의 기술 「천둥차기」

데미지를 주기 전에 상대의 배틀 포켓몬에게 붙어 있는 특수 에너지를 1 개 선택해서 트래쉬한다.

E-10 원한다면

◆ 이 설명문 뒤에 이어지는 효과는 그 효과를 사용한 플레이어가 실행할지 하지 않을지를 임의로 선택할 수 있습니다.

【예문 1】 바오키 V (S1)의 기술 「터트린힘」

원한다면 자신의 패에서 기본 에너지를 2 장까지 선택해서 자신의 포켓몬에게 원하는 대로 붙인다.

【예문 2】 백마 버드렉스 VMAX (S6H)의 기술 「다이랜스」

원한다면 이 포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 2 장까지 선택해서 트래쉬한다. 그 경우, 트래쉬한 장수×120 데미지를 추가한다.

◆ 「원한다면」의 뒤에 이어지는 설명문에 따를 수 없는 경우 「그 경우」의 뒤에 이어지는 효과는 실행할 수 없습니다.

E-11 상대의 이전 차례에 자신의 포켓몬이 【기절】했다면

◆ 상대의 이전 차례에 대상 포켓몬이 **【기절】**했는지 아닌지를 확인하는 것입니다. **【기절】**하였을 경우 그 설명문 뒤에 이어지는 내용을 실행합니다.

【예문 1】트로피우스 (S7R)의 기술 「반격하기」

상대의 이전 차례에 기술의 데미지로 자신의 포켓몬이 기절했다면 90 데미지를 추가한다.

【예문 2】서포트 「난전의 패기」(S9)

자신의 패가 5 장이 되도록 턱을 뽑는다. 상대의 이전 차례에 자신의 포켓몬이 기절했다면 8 장이 되도록 뽑는다.

◆ 상대의 이전 차례에 자신의 포켓몬이 여럿 **【기절】** 하였다고 해도 이 설명문 뒤에 이어지는 데미지 계산이나 효과는 1 번만 실행됩니다.

◆ 「**【기절】**했다면」이라는 조건은 기술의 효과가 아닙니다. 이 설명문이 적혀 있는 포켓몬이 트레이너스나 특성의 효과 등으로 1 번 벤치에 돌아갔다고 해도 이 설명문 뒤에 이어지는 효과를 실행합니다.

E-12 자신의 차례에 ●●번 사용할 수 있다.

◆ 대상의 특성이 지정된 횟수 사용할 수 있는 것을 의미합니다.

【예문 1】체리꼬 (S5R)의 특성 「완전한 봄」

자신의 차례에 몇 번이라도 사용할 수 있다. 자신의 패에서 풀 에너지를 1 장 선택해서 자신의 포켓몬 (「물을 가진 포켓몬」은 제외)에게 붙인다.

【예문 2】인텔리레온 (S5a)의 특성 「퀵슈터」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 상대의 포켓몬 1 마리에게 데미지 카운터를 2 개 올린다.

◆ 자신이 선언하여 사용하는 특성에 적혀 있습니다. 이 특성을 사용할 수 있는 것은 특별한 지정이 없다면 자신의 필드에 나와있는 포켓몬입니다.

◆ 「자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다」의 경우 자신의 차례마다 1 번 사용할 수 있습니다. 또한 같은 특성을 가진 포켓몬이 여러 마리 있는 경우 1 마리당 1 번 사용할 수 있다.

◆ 차례에 1 번만 사용할 수 있는 특성을 사용한 포켓몬이 필드에서 벗어난 뒤 다시 필드에 나왔을 경우 그 포켓몬은 필드에 나와있던 포켓몬과 별개의 포켓몬으로 취급하기 때문에 다시 그 특성을 사용할 수 있습니다.

E-13 이 포켓몬이 있는 한

◆ 이 설명문이 적혀 있는 포켓몬이 필드에 있는 동안 작용하는 특성을 의미합니다.

【예문 1】 노고치 (S8)의 특성 「이상한굴」

이 포켓몬이 있는 한, 서로의 필드의 무색 포켓몬 전원의 약점은 모두 없어진다.

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 특성은 자신의 필드에 나와있지 않다면 작용하지 않습니다.
- ◆ 포켓몬이 필드에 있는 동안 작용하는 특성 중에는 이 설명문이 적혀 있지 않은 것도 있습니다.

【예문 2】 엠라이트 (S10P)의 특성 「의식의장막」

자신의 필드에 「유크시」「아그놈」이 있다면 자신의 포켓몬 전원의 약점은 모두 없어진다.

- ◆ 배틀필드나 벤치에 나와있을 때만 작용하는 특성도 있습니다.

【예문 3】 바랜드 (S5a)의 특성 「위협엄니」

이 포켓몬이 배틀필드에 있는 한, 상대의 배틀 포켓몬이 사용하는 기술의 데미지는 모두 「-30」이 된다.

E-14 이 차례에 이미 다른 「●●」을 사용했다면 이 특성은 사용할 수 없다.

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 특성을 사용한 경우 그것과 같은 이름의 특성을 그 차례 동안에는 사용할 수 없는 것입니다.

【예문 1】 메타그로스[플라스마단] (BW8)의 특성 「플라스마서치」

자신의 덱에서 「플라스마단」의 카드를 1 장 선택해서 상대방에게 보여주고 패로 가져온다.
그리고 덱을 섞는다. 이 특성은 자신의 차례에 한 번 사용할 수 있다. 사용하면 이 차례에 같은 이름의 특성은 사용할 수 없다.

【예문 2】 래지드래고 (S10P)의 특성 「용의 보배」

이 포켓몬이 배틀필드에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 자신의 패가 4 장이 되도록 덱을 뽑는다. 이 차례에 이미 다른 「용의 비보」를 사용했다면 이 특성은 사용할 수 없다.

【예문 3】 가라르 파이어 V (S5a) 의 특성 「사염날개」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 자신의 트래쉬에서 악 에너지를 1 장 선택해서 이 포켓몬에게 붙인다. 이 차례에 이미 다른 「사염날개」를 사용했다면 이 특성은 사용할 수 없다.

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 특성과 같은 이름의 특성이 자신의 필드에 있다면 어느 한쪽만 사용할 수 있습니다.
- ◆ 이 특성을 사용한 포켓몬이 필드에서 벗어나도 같은 차례 중에 다른 포켓몬이 같은 이름에 특성을 사용할 수는 없습니다.

E-15 이 효과는 이 특성을 가진 포켓몬이 몇 마리 있더라도 중복되지 않는다.

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 특성을 가진 포켓몬이 여러 마리 있어도 그 특성의 효과는 중복되지 않는 것을 의미합니다.

【예문 1】 귀뿔톡크 (S10P)의 특성 「넘치는 선율」

이 포켓몬이 있는 한, 자신의 필드의 풀 포켓몬(「귀뿔톡크」는 제외) 전원의 최대 HP는 각각 「40」커진다. 이 효과는 이 특성을 가진 포켓몬이 몇 마리 있더라도 중복되지 않는다.

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 포켓몬이 필드에 2 마리이상 있어도 1 마리만큼에 효과만 받을 수 있습니다.

E-16 이 【독】으로 올리는 데미지 카운터의 수는 ●●개가 된다.

- ◆ 통상과는 다른 【독】의 효과를 주는 것입니다. 포켓몬 체크 때 올리는 【독】의 데미지 카운터 수가 많아집니다.

【예문 1】 독개굴 (S7D)의 기술 「배드포이즌」

상대의 배틀 포켓몬을 【독】으로 만든다. 이 【독】으로 올리는 데미지 카운터의 수는 4 개가 된다.

- ◆ 이 【독】은 통상의 【독】과 같은 방법으로 회복할 수 있습니다. 또한 이 같은 특수한 【독】상태가 되었을 때 통상의 【독】을 받은 경우는 그 새로운 【독】에 덮어써집니다.
- ◆ 통상의 【독】이 되었을 때 이 같은 특수한 【독】을 받았을 경우는 그 새로운 【독】에 덮어써집니다.

E-17 이 카드가 ●●에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다.

- ◆ 필드가 아닌 설명문에 적혀 있는 장소에 있을 때 사용할 수 있는 특성입니다.
- ◆ BW 시리즈 이전의 「이 특성은 이 카드가 ●●에 있다면 자신의 차례에 한번 사용할 수 있다.」라는 설명문과 같습니다.

【예문 1】 해무기 (S8)의 특성 「해무기던지기」

이 카드가 패에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 이 카드를 덱의 아래로 되돌린다. 그 뒤, 자신의 덱을 1 장 뽑는다. 이 차례에 이미 다른 「해무기던지기」를 사용했다면 이 특성은 사용할 수 없다.

【예문 2】 엠페르트 (S9)의 특성 「긴급부상」

자신의 차례에 이 카드가 트래쉬에 있고 자신의 패가 1 장도 없다면 1 번 사용할 수 있다. 이 카드를 벤치로 내보낸다. 그 뒤, 자신의 덱을 3 장 뽑는다.

- ◆ 「자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다.」고 적혀 있는 경우 자신의 차례때마다 1 번 사용할 수 있습니다. 또한 같은 특성을 가진 카드가 여러 장 있다면 1 장당 1 번 사용할 수 있습니다.
- ◆ 특성을 사용한 카드가 지정된 장소에서 벗어난 뒤 다시 그 장소에 돌아간 경우 그 카드는 다른 카드로 취급되기 때문에 그 특성을 다시 사용할 수 있습니다.

E-18 그리고 텍을 섞는다.

- ◆ 텍을 본 뒤 그 텍을 돌려 놓을 때 하는 것입니다.

【예문 1】아이템 「레벨볼」 (S5R)

자신의 텍에서 HP 가「90」이하인 포켓몬을 1 장 선택해서 상대에게 보여주고 패로 가져온다. 그리고 텍을 섞는다.

【예문 2】아르세우스 VSTAR (S9)의 기술 「트리니티노바」

자신의 텍에서 기본 에너지를 3 장까지 선택해서 자신의 「포켓몬 V」에게 원하는 대로 붙인다. 그리고 텍을 섞는다.

- ◆ 카드의 효과로 텍의 내용을 보고 본 카드를 텍으로 돌려놓을 때 카드의 순서가 불규칙적이고 서로가 알 수 없는 상태가 되도록 텍을 섞습니다. 「텍에서 ●●를 패로 가져온다.」등의 효과로 텍의 내용을 보았을 때는 지정된 카드를 선택하지 않은 경우에도 반드시 텍을 섞어야 합니다.

E-19 ●●한다. 그 뒤, ▲▲한다.

- ◆ 전자(앞)의 효과를 실행하였다면 후자(뒤)의 내용을 실행하는 것입니다.

【예문 1】탐리스 (SV1V)의 특성 「굴에 감추기」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 자신의 패를 모두 뒷면으로 하여 섞고 텍의 아래로 되돌린다. 그 뒤, 텍을 1 장 뽑는다.

【예문 2】슬리퍼 (S6H)의 기술 「잠깨움빡치기」

상대의 배틀 포켓몬이 특수 상태라면 90 데미지를 추가한다. 그 뒤, 상대 배틀 포켓몬의 특수 상태를 모두 회복한다.

- ◆ 전자(앞)의 내용을 하나라도 실행한 경우 「그 뒤」에 이어지는 내용을 실행합니다. 전자(앞)의 내용을 전혀 실행하지 못한 경우 「그 뒤」에 이어지는 내용은 실행할 수 없습니다.

【FAQ】서포트 「모미」 (S5R)

자신의 진화 포켓몬 전원의 HP 를 모두 회복한다. 그 뒤, 회복한 포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 모두 트래쉬한다.

그 뒤에 이어지는 내용을 따를 수 없어도 전자만 실행할 수 있습니다. 그렇기 때문에 서포트 「모미」의 효과를 에너지가 붙어있지 않은 진화 포켓몬에게 사용한 경우에도 HP 를 모두 회복할 수 있습니다.

E-20 차례의 마지막에

- ◆ 기술의 처리를 끝낸 뒤 또는 기술을 사용하지 않고 차례를 끝내는 타이밍을 의미합니다. 포켓몬 체크에는 포함되지 않고 포켓몬 체크가 시작되기 전을 의미합니다.

【예문 1】아이템 「자몽열매」(S1H)

서로의 차례의 마지막에 이 카드를 붙이고 있는 포켓몬에게 데미지 카운터가 3 개 이상 올려져 있다면 그 포켓몬의 HP 를「30」회복한다. 그 뒤, 이 카드를 트래쉬한다.

【예문 2】가라르 야도킹 V (S5a)의 기술 「파멸의한마디」

상대의 다음 차례 마지막에 이 기술을 받은 포켓몬은 기절한다.

- ◆ 차례가 끝날 때 효과가 여럿 작용하는 경우는 그 효과를 받는 카드를 가진 플레이어가 그 순서를 결정할 수 있습니다.

【예문 3】리피아 V (S6a)의 특성 「녹화세포」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있으며, 사용하면 자신의 차례는 끝난다. 자신의 덱에서 풀 에너지를 1 장 선택해서 자신의 포켓몬에게 붙인다. 그리고 덱을 섞는다.

E-21 자신의 다음 차례가 끝날 때까지

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 기술/트레이너스/특성 등을 사용한 경우, 그 차례부터 다음 자신의 차례가 끝날 때까지 효과가 지속됩니다.

- ◆ 포켓몬 체크 동안에도 효과가 작용합니다.

【예문 1】아보크 (XY1)의 기술 「위액」

자신의 다음 차례가 끝날 때까지 이 기술을 받은 포켓몬이 가진 특성은 없어진다.

【예문 2】화강돌 (S9)의 기술 「공포새기기」

자신의 다음 차례가 끝날 때까지 이 기술을 받은 포켓몬의 약점은 악 타입이 된다.
(약점은「×2」로 데미지 계산을 한다.)

【FAQ】밤선인 (SV1S)의 특성 「반격가시」

이 포켓몬이 배틀필드에서 상대의 포켓몬으로부터 기술의 데미지를 받았을 때 기술을 사용한 포켓몬에게 데미지 카운터를 3 개 올린다.

기술 「위액」의 효과는 상대 배틀 포켓몬에게 효과를 준 이후부터 작용합니다. 특성 「반격가시」를 가진 밤선인에게 기술 「위액」을 사용한 경우 기술을 사용하는 순서의 6. 상대의 포켓몬이 데미지를 받았을 때 발동하는 효과인 특성 「반격가시」의 효과는 발동하지 않습니다.

【FAQ】 단데기 (S8)의 특성 「딱딱한몸」

이 포켓몬이 받는 기술의 데미지는「-20」이 된다.

특성 「딱딱한몸」을 가진 단데기에게 기술 「위액」을 사용한 경우 기술을 사용하는 순서의 5. 데미지 이외의 효과보다 전에, 기술을 사용하는 순서의 4. 데미지 계산에서 데미지를 변경하므로, 「딱딱한몸」의 효과로 기술 「위액」의 데미지는「-20」됩니다.

E-22 상대의 다음 차례가 끝날 때까지

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 기술/트레이너스/특성 등을 사용한 경우 그 자신의 차례부터 직후 진행되는 상대의 차례가 끝날 때까지 효과는 지속됩니다.
- ◆ 포켓몬 체크 동안도 효과가 작용합니다.

【예문 1】 따라큐 V (S5I)의 특성 「데미인형」

자신의 차례에 이 카드를 패에서 벤치로 내보냈을 때 1 번 사용할 수 있다. 상대의 다음 차례가 끝날 때까지 이 「따라큐 V」는 상대의 포켓몬으로 부터 기술의 데미지를 받지 않는다.

E-23 이 차례에 ●●에서 진화했다면

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 기술을 사용하고 있는 차례에 이 기술을 사용하는 포켓몬이 진화하였는지 아닌지를 확인하는 것입니다. 진화한 경우 그 설명문 뒤에 이어지는 내용을 실행합니다.

【예문 1】 나메일 (S9)의 기술 「습격」

이 차례에 이 포켓몬이 「도롱충이」에서 진화했다면 90 데미지 추가

【예문 2】 저리더프 (S6a)의 기술 「어퍼쇼크」

이 차례에 이 포켓몬이 「저리릴」에서 진화했다면 상대의 배틀 포켓몬을 마비로 만든다.

【FAQ】슬리퍼 (SV1V)의 기술 「추로조종하기」

동전을 1 번 던져서 앞면이 나오면 상대 필드의 포켓몬이 가지고 있는 기술을 1 개 선택해서 이 기술로써 사용한다.

이 차례에 슬리프에서 진화한 슬리퍼가 기술 「추로조종하기」을 사용해 나메일의 기술 「습격」을 선택하였을 경우 슬리퍼는 도롱충이에서 진화하지 않았기 때문에 데미지를 추가할 수 없습니다.

- ◆ 「진화했다면」이라는 조건은 기술의 효과가 아닙니다. 이 설명문이 적혀 있는 포켓몬이 트레이너스나 특성의 효과 등으로 1 번 벤치에 돌아갔다고 해도 이 설명문에 뒤에 이어지는 효과를 실행합니다.

E-24 이 차례에 이 포켓몬이 벤치에서 배틀필드로 나왔다면

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 기술을 사용하고 있는 차례에 이 기술을 사용하는 포켓몬이 벤치에서 배틀필드로 나왔는지 아닌지를 확인하는 것입니다. 배틀필드에 나오는 방법은 트레이너스나 특성,【후퇴】를 사용하는 등 모든 것이 포함됩니다. 벤치에서 배틀필드로 나왔을 경우는 그 설명문에 뒤에 이어지는 내용을 실행합니다.

【예문 1】연격 우라오스 VMAX (S5R)의 기술 「질풍찌르기」

이 차례에 이 포켓몬이 벤치에서 배틀필드로 나왔다면 120 데미지를 추가한다.

- ◆ 「벤치에서 배틀필드로 나왔다면」이라는 조건은 기술의 효과가 아닙니다. 트레이너스나 특성의 효과로 여러 차례 벤치에서 배틀필드로 나왔다고 하더라도 이 설명문 뒤에 이어지는 내용은 1 번만 실행할 수 있습니다.

E-25 이 차례에 패에서 서포트를 꺼내서 사용했다면

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 기술을 사용한 차례에 자신의 차례에 할 수 있는 「패에서 서포트를 꺼내서 사용한다.」를 실행했는지 아닌지를 확인하는 것입니다. 서포트를 사용한 경우 이 설명문 뒤에 이어지는 내용을 실행합니다.

【예문 1】피카츄 (S10b)의 기술 「절친볼트」

이 차례에 패에서 서포트를 꺼내서 사용했다면 30 데미지를 추가한다.

E-26 이 차례에 이 포켓몬의 HP 를 회복했다면

- ◆ 이 설명문이 적혀 있는 기술을 사용한 차례에 이 기술을 사용하는 포켓몬이 HP 를「10」이상 회복하였는지 아닌지를 확인하는 것입니다. 회복하였을 경우 그 설명문 뒤에 이어지는 내용을 실행합니다.

【예문 1】가디안 V (S2a)의 기술 「넘치는파동」

이 차례에 이 포켓몬이 HP 를 회복했다면 80 데미지를 추가한다.

- ◆ 「회복했다면」이라는 조건은 기술의 효과가 아닙니다. 여러 번 HP 를 회복하였다고 해도 이 설명문 뒤에 이어지는 데미지 계산이나 효과는 1 번만 실행할 수 있습니다. 또한 회복한 뒤에 벤치로 돌아가거나 벤치에서 회복한 뒤에 배틀 필드에 나왔다고 해도 이 설명문 뒤에 이어지는 효과를 실행합니다.

E-27 이 기술은 ●●라도 사용할 수 있다.

- ◆ 룰 상 포켓몬이 기술을 사용할 수 없는 상태여도 지정된 상황을 만족하였다면 기술을 사용할 수 있습니다.
- ◆ 지정되지 않은 상황에도 룰 상 기술을 사용할 수 있는 상태라면 이 설명문이 적혀 있는 기술을 사용할 수 있습니다.

【예문 1】라이츰 V (S9)의 기술 「패스트차지」

이 기술은 선공 플레이어의 첫 차례라도 사용할 수 있다. 자신의 덱에서 번개 에너지를 1 장 선택해서 이 포켓몬에게 붙인다. 그리고 덱을 섞는다.

【예문 2】잠만보 (XY10)의 기술 「뒤척이기」

이 기술은 이 포켓몬이 【잠듦】이라도 사용할 수 있다. 이 포켓몬이 【잠듦】이라면 90 데미지를 추가한다.

E-28 【화상】으로 올리는 데미지 카운터의 수가 ●●개가 된다.

- ◆ 통상보다도 강한 【화상】의 효과를 주는 것입니다. 포켓몬 체크시에 올리는 【화상】의 데미지 카운터 수가 설명문에서 지정된 개수로 변경됩니다.

【예문 1】불카모스 (BW4)의 특성 「불붙는인분」

이 포켓몬이 있는 한 상대의 화상 포켓몬은 포켓몬 체크 때 화상으로 올리는 데미지 카운터의 수가 4 개가 된다.

【예문 2】특성 「뜨거운 투사」(초염몽 SM5S 020/066)

이 포켓몬이 있는 한, 상대의 배틀 포켓몬은 화상으로 올리는 데미지 카운터의 수가 6 개가 된다.

【FAQ1】이 설명문을 가진 효과가 여럿 있을 경우는 그 중에서 가장 큰 숫자가 1 번만 적용됩니다. 자신의 필드에 특성 「뜨거운 투사」를 가진 초염몽이 2 마리 있는 경우에도 이 특성의 효과는 중복되지 않기 때문에 포켓몬 체크시에 【화상】인 포켓몬에게 올리는 데미지 카운터 숫자는 6 개가 됩니다.

【FAQ2】자신의 필드에 특성 「불붙는인분」을 가진 불카모스와 특성 「뜨거운 투사」를 가진 초염몽이 있을 경우는 효과가 큰 쪽(「뜨거운 투사」)이 우선되어 포켓몬 체크시에 상대의 【화상】인 포켓몬에게 올리는 데미지 카운터의 숫자는 6 개가 됩니다.

E-29 ●●가 패에서 ▲▲를 꺼내서 사용했을 때 그 효과를 받지 않는다.

- ◆ 이 효과가 작용하고 있는 카드는 필드에 있는 한, 설명문이 지정하는 카드를 ●●가 패에서 내보내 사용해도 그 효과를 받지 않습니다.
- ◆ 이 효과가 작용하고 있을 경우 설명문에 적혀 있는 카드의 효과를 줄 수는 없지만 그 카드 자체를 사용할 수는 있습니다. 그 경우는 그것 이외에 적혀 있는 내용을 실행합니다.

【예문 1】특성 「긴장감」(전투라 SM8a 011/052)

이 포켓몬은 상대가 패에서 아이템 또는 서포트를 꺼내서 사용했을 때 그 효과를 받지 않는다.

【예문 2】썬더마운틴◇(SM7a 058/060)

서로의 필드의 번개 포켓몬이 사용하는 기술에 필요한 에너지는 각각 번개 에너지 1 개씩 적어진다. 이 스타디움은 필드에 나와있는 한, 서로의 플레이어가 패에서 아이템 또는 서포트를 꺼내서 사용했을 때 그 효과를 받지 않는다.

【FAQ1】구즈마 (SM3N 049/051)

상대의 벤치 포켓몬을 1 마리 선택해서 배틀 포켓몬과 교체한다. 그 뒤, 자신의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.

상대의 벤치 포켓몬이 특성 「긴장감」을 가진 전투라뿐일 때도 서포트 「구즈마」를 사용할 수 있습니다. 그 경우 상대의 포켓몬을 교체할 수 없기 때문에 「그 뒤,」에 이어지는 내용도 실행할 수 없지만 사용한 「구즈마」는 트래쉬합니다.

【FAQ2】동굴탈출로프 (S5I 061/070)

서로의 플레이어는 각각 자신의 배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.(교체는 상대방부터 한다. 벤치 포켓몬이 없는 플레이어는 교체하지 않는다.)

상대의 벤치 포켓몬이 특성 「긴장감」을 가진 전룡라 뿐일 때도 아이템 「동굴탈출로프」를 사용하여 상대의 배틀 포켓몬을 교체할 수 있습니다. 「동굴탈출로프」의 효과를 받는 것이 배틀 포켓몬이기 때문입니다.

E-30 자신의 차례에 자신의 패를 ●●장 트래쉬한다면 1 번 사용할 수 있다.

- ◆ 자신의 패를 트래쉬하는 것이 특성을 사용하는 조건이 되는 설명문입니다.
- ◆ 자신의 차례때마다 1 번 사용할 수 있습니다. 또한 같은 특성을 가진 카드가 여러 장 있다면 1 장당 1 번씩 사용할 수 있습니다.

【예문 1】 포트데스 (SV1S)의 특성 「럼블엔진」

자신의 차례에 자신의 패에서 에너지를 1 장 트래쉬한다면 1 번 사용할 수 있다. 자신의 패가 6 장이 되도록 덱을 뽑는다.

【예문 2】 가라르 프리저 V (S5a)의 특성 「재구축」

자신의 차례에 자신의 패를 2 장 트래쉬한다면 1 번 사용할 수 있다. 자신의 덱을 1 장 뽑는다.

- ◆ 이 설명문 뒤에 이어지는 내용을 사용할 수 없는 경우 그 특성을 사용할 수 없습니다.

【FAQ1】자신의 덱이 1 장도 없을 경우 가라르 프리저 V의 특성 「재구축」을 사용할 수 없습니다.

- ◆ 이 설명문의 내용에 따를 수 없는 경우 이 특성을 사용할 수 없습니다.

【FAQ2】자신의 패가 1 장밖에 없을 때 가라르 프리저 V의 특성 「재구축」을 사용할 수 없습니다.

E-31 패로 가져오기 전에

- ◆ 덱을 뽑거나 프라이즈를 가져가거나 할 때 사용할 수 있는 효과의 설명문입니다.
- ◆ 뒷면이 위로 향하게 되어있는 카드의 앞면을 본 뒤 패에 가져오기 전의 타이밍을 의미합니다.

【예문 1】 램프라 (S2)의 특성 「탑엔트리」

자신의 차례 처음에 덱에서 이 카드를 뽑았을 때 자신의 벤치에 빈자리가 있다면 패로 가져오기 전에 1 번 사용할 수 있다. 이 카드를 자신의 벤치로 내보낸다.

【예문 2】 아이템 「드림볼」 (S6a)

이 카드는 뒷면으로 된 자신의 프라이즈에서 이 카드를 집었을 때, 패로 가져오기 전에 사용한다. 자신의 덱에서 포켓몬을 1 장 선택해서 벤치로 내보낸다. 그리고 덱을 섞는다.

【예문 3】 「트레저 에너지」 (S6a)

이 카드는 포켓몬에게 붙어 있는 한, 무색 에너지 1 개분으로 작용한다. 자신의 차례에 뒷면으로 된 자신의 프라이즈에서 이 카드를 집었을 때 패로 가져오기 전에 이 카드를 자신의 포켓몬에게 붙여도 좋다.

◆ 이 효과를 가진 카드를 2 장이상 패에 가져올 경우 1 장씩 효과가 작용합니다.

【FAQ1】상대의「포켓몬【V】」를 【기절】시켜 프라이즈를 2 장 가져올 때 그것이 2 장모두 아이템 「드림볼」이었을 경우, 2 장모두 사용할 수 있습니다. 이 경우 1 장째의 아이템 「드림볼」의 효과를 끝내고 2 장째의 아이템 「드림볼」의 효과를 실행합니다.

◆ 이 효과로 카드를 필드에 내보냈을 때, 그 카드는 패에서 내보낸 것으로 취급하지는 않습니다.

【FAQ2】스타디움 「옛 무덤」(S6K)

서로의 플레이어는 각각 자신의 패에서 에너지를 포켓몬(초 포켓몬은 제외)에게 붙일 때마다 그 포켓몬에게 데미지 카운터를 2 개 올린다.

프라이즈에서 「트레저 에너지」를 가져와 자신의 포켓몬에게 붙였을 때 필드에 스타디움 「옛 무덤」이 있어도 에너지를 붙인 포켓몬에게 데미지 카운터를 2 개 올리지는 않습니다.

E-32 이 기술은 ●●다면 ▲▲에너지 ■■개로 사용할 수 있다.

◆ 기술에 필요한 에너지가 조건을 만족하면 적어지는 것입니다.

【예문 1】펄스명 (S5I)의 기술 「오기스파크」

이 기술은 이 포켓몬에게 데미지 카운터가 올려져 있다면 번개 에너지 1 개로 사용할 수 있다.

【예문 2】어지리더 (S8)의 기술 「닌자토네이도」

이 차례에 이 포켓몬이 벤치에서 배틀필드로 나왔다면 이 기술은 풀 에너지 1 개로 사용할 수 있다.

◆ 기술에 필요한 에너지가 「 많아진다(적어진다)」효과를 받고 있는 경우에도 그 영향을 받지 않고 설명문에 적혀 있는 조건으로 사용할 수 있습니다.

【FAQ1】애프롱 V (S5I)의 기술 「새콤한타액」

상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 포켓몬은 기술을 사용하기 위한 에너지가 무색 에너지 2 개만큼 많아진다.

데미지 카운터가 올려져 있는 자신의 펄스명은 이전 상대의 차례에 애프롱 V 의 기술 「새콤한타액」을 받았을 경우에도, 번개 에너지 1 개로 기술 「오기스파크」를 사용할 수 있습니다.

E-33 자신의 패에서 ●●를 ▲▲장(까지) 선택한다.

- ◆ 자신의 패에서 카드를 ▲▲장(까지) 선택하는 것입니다.
- ◆ 여러 장의 카드를 선택할 경우는 지정된 수보다 적은 장수로 선택할 수 있습니다. 또한 1 장도 선택하지 않을 수도 있으며 그 경우는 카드를 선택하는 행위를 종료합니다. 단, 원하는 카드를 선택하도록 지시받은 경우는 반드시 지정된 장수를 선택해야 합니다.
- ◆ 그 외에 효과는 D-05 ●●를 ▲▲까지 선택한다와 같습니다.

【FAQ1】서포트 「유채의 활기」(S10D)

자신의 텍을 2 장 뽑는다. 그 뒤, 자신의 패에서 풀 에너지를 2 장까지 선택해서 벤치 포켓몬 1 마리에게 붙인다.

서포트「유채의 활기」의 효과로 텍을 뽑았을 경우 자신의 패에 풀 에너지가 1 장있을 경우에도 자신의 패에서 풀 에너지를 1 장도 붙이지 않고 효과를 끝낼 수 있습니다.

【FAQ2】테라키온 EX (BW5)의 기술 「펌프스매시」

자신의 패에서 기본 에너지를 2 장 선택해서 벤치 포켓몬에게 원하는 대로 붙인다.

자신의 패에 격투 에너지가 1 장 있을 경우에도 자신의 패에서 격투 에너지를 1 장도 붙이지 않을 수 있습니다. 또한, 자신의 패에 격투 에너지가 2 장 있는 경우에도 그 중에서 1 장만 선택하여 자신의 벤치 포켓몬에게 붙일 수 있습니다.

【FAQ3】꼬치조 (S1a)의 기술 「스크루제트」

자신의 패에서 물 에너지를 2 장 트래쉬한다. 2 장 트래쉬할 수 없다면 이 기술은 실패한다.

기술 「스크루제트」의 효과로 자신의 패에서 물 에너지를 1 장만 트래쉬할 수는 없습니다.

또한, 자신의 패에 물 에너지가 2 장 있는 경우에도 자신의 패에서 물 에너지를 1 장도 트래쉬하지 않고 기술을 실패하게 할 수도 있습니다.

E-34 뒷면으로 된 자신의 프라이즈에서 ●●를 ▲▲장 선택한다.

- ◆ 뒷면으로 되어있는 자신의 프라이즈에서 카드를 ▲▲장 선택하는 것입니다.
- ◆ 카드를 여러 장 선택할 경우는 지정된 수보다 적은 장수를 선택할 수도 있습니다. 또한 1 장도 선택하지 않을 수도 있으며 그 경우 카드를 선택하는 행위를 종료합니다. 단, 원하는 카드를 선택하도록 지시받은 경우는 반드시 지정된 장수를 선택해야 합니다.

◆ 그 외의 행동은 D-05 ●●를 ▲▲까지 선택한 것과 같습니다.

【예문 1】아이템 「히스이의 헤비볼」(S10P)

뒷면으로 된 자신의 프라이즈의 앞면을 모두 본다. 그 중에서【기본】포켓몬을 1 장 선택해서 상대방에게 보여주고 이 「히스이의 헤비볼」과 바꾸어 패로 가져온다. 보았던 프라이즈나 교체한 카드는 모두 뒷면으로 하여 섞고 프라이즈로 놓는다.

【예문 2】서포트 「글라디오」(SM4S)

뒷면으로 된 자신의 프라이즈의 앞면을 모두 보고 그 중에 있는 카드를 1 장, 이 「글라디오」와 바꾸어 패로 가져온다. 그 뒤, 이 「글라디오」와 남은 프라이즈를 모두 뒷면이 위로 오게 섞고 프라이즈로 놓는다.

E-35 ●●을 뒷면으로 하여 섞고(섞는다.)

- ◆ 카드를 뒷면으로 하여 섞어 카드의 순서를 불규칙하게 만들어 서로의 플레이어가 알 수 없게 잘 섞는 것입니다.
- ◆ 섞을 때는 카드의 앞면을 보아서는 안 됩니다.
- ◆ ●●에 해당하는 카드가 1 장도 없는 경우 카드를 섞을 수 없습니다.

【예문 1】서포트 「마리」(SA)

서로의 플레이어는 각각 자신의 패를 모두 뒷면으로 하여 섞고 덱의 아래로 되돌린다. 자신은 5 장 상대는 4 장 덱을 뽑는다.

【예문 2】아이템 「히스이의 헤비볼」(S10P)

뒷면으로 된 자신의 프라이즈의 앞면을 모두 본다. 그 중에서【기본】포켓몬을 1 장 선택해서 상대방에게 보여주고 이 「히스이의 헤비볼」과 바꾸어 패로 가져온다. 보았던 프라이즈나 교체한 카드는 모두 뒷면으로 하여 섞고 프라이즈로 놓는다.

【예문 3】탐리스 (SV1V)의 특성 「굴에 감추기」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 자신의 패를 모두 뒷면으로 하여 섞고 덱의 아래로 되돌린다. 그 뒤, 덱을 1 장 뽑는다.

E-36 ●●을 덱으로 되돌리고 섞는다.

- ◆ ●●을 덱으로 되돌리고 덱을 섞는 것입니다.
- ◆ 섞을 때는 카드의 앞면을 보아서는 안 됩니다.
- ◆ ●●와 덱의 합계가 1 장 이상 있을 경우 카드를 섞은 게 됩니다.
- ◆ XY 시리즈 이전에 이하의 설명문도 같습니다.
「●●을 덱으로 되돌리고 덱을 섞는다.」

「●●을 텍으로 되돌린다. 그리고 텍을 섞는다.」

【예문 1】아이템 「포켓기어 3.0」 (SVAM)

자신의 텍을 위에서부터 7 장 보고 그 중에서 서포트를 1 장 선택해서 상대방에게 보여주고 패로 가져온다. 남은 카드는 텍으로 되돌리고 섞는다.

【FAQ1】서포트 「사나」(SH)

자신의 패를 모두 텍으로 되돌리고 섞는다. 그 뒤, 텍을 5 장 뽑는다.

자신의 패가 서포트 「사나」 1 장만 있을 때도 서포트 「사나」를 사용할 수 있습니다. 이 경우, 텍을 잘 섞고 그 뒤 텍을 5 장 뽑습니다.

E-37 ●●에 있는, 기술 「▲▲」를 가진 포켓몬

◆ ●●의 장소에 있는, ▲▲라 써있는 기술을 가진 포켓몬을 말합니다.

【예문 1】형광어 (S11)의 특성 「바다의 반주」

자신의 차례에 몇 번이라도 사용할 수 있다. 자신의 패에서 물 에너지를 1 장 선택해서 자신의 필드에 있는 기술 「멋대로 헤엄치기」를 가진 포켓몬에게 붙인다.

【예문 2】마릴 (S6a)의 기술 「다함께구르기」

자신의 벤치의 기술 「다함께구르기」를 가진 포켓몬의 수 × 20 데미지를 준다.

【예문 3】데덴네 (S2a)의 기술 「매드파티」

자신의 트래쉬에 있는 기술 「매드파티」를 가진 포켓몬의 수 × 20 데미지를 준다.

◆ 특별히 장소의 지정이 없는 경우, 자신의 배틀필드의 기술 「▲▲」를 가진 포켓몬을 말합니다.

◆ 트레이너스나 특성 등의 효과에 의해 사용이 가능해진 기술은, 그 포켓몬의 기술 「▲▲」를 가진 것으로 취급되지 않습니다. 그 포켓몬에 직접 쓰여있는 기술만이, 기술 「▲▲」를 가진 것으로서 취급됩니다.

【기술 「▲▲」를 가진 것으로 취급되지 않는 예】

● 진화 전에 가지고 있던 기술이 카드의 효과로 사용할 수 있는 상황에서 진화 전의 기술

・아이템 「메모리캡슐」 (S4)

이 카드를 붙이고 있는 포켓몬은 진화 전에 가지고 있던 기술을 모두 사용할 수 있다.

(기술을 사용하기 위한 에너지는 필요하다.)

● 트레이너스의 효과로 쓸 수 있는 특별한 기술

- 아이템 「일격의 두루마리 분노의 권」 (S5I)의 기술 「노발대발」
이 카드를 붙이고 있는 「일격」의 포켓몬은 이 카드에 적혀 있는 기술을 사용할 수 있다.
(기술을 사용하기 위한 에너지는 필요하다.)
격투 노발대발 10+
이 포켓몬에게 올려져 있는 데미지 카운터의 수×10 데미지를 추가한다.

E-38 이 대전은 ●●의 승리(패배)가 된다.

◆ **I-E.승패** 항목에서 정의 되어있지 않은 방법에 의해, 대전의 결과가 정해지는 것을 나타내는 설명문입니다.

【예문 1】 안농 V (S12)의 기술 「빅토리심볼」

이 기술을 사용했을 때 자신의 남은 프라이즈 장수가 1 장이라면 이 대전은 자신의 승리가 된다.

【예문 2】 안농 (SM8)의 기술 「MISSING[미상]」

이 포켓몬이 배틀필드에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 상대의 로스트존에 있는 서포트의 장수가 12 장 이상이면 이 대전은 자신의 승리가 된다.

【예문 3】 야도란 (SM9b)의 기술 「쓰리 스트라이크」

동전을 3 번 던져서 앞면이 나온 수 × 100 데미지를 준다. 모두 뒷면이 나오면 이 대전은 자신의 패가 된다.

◆ 「LEGEND」시리즈 이전의 「대전종료시, 자신의 승리를 선언가능하다.」라는 효과도, 「이 대전은 자신의 승리가 된다.」와 같습니다.

【FAQ】 이 효과는, 플레이어에게 걸리는 효과가 아닙니다.

【예문 1】 텅구리 (XY-P)의 특성 「호위꾼」

이 포켓몬이 있는 한, 이 카드의 주인과 그 패는 상대의 포켓몬이 사용하는 기술의 효과를 받지 않는다. 이미 받은 효과는 모두 없어진다.

상대방의 배틀필드에 특성 「호위꾼」을 가진 텅구리가 있고 자신의 남은 프라이즈의 장수가 1 장일 때, 안농 V 의 기술 「빅토리심볼」을 사용한다면, 이 대전은 자신의 승리가 됩니다.

E-39 「기본 ●● 에너지」를 ▲▲한다.

◆ 카드 이름이 「기본 ●● 에너지」인 카드에 대해, ▲▲의 처리를 수행하는 설명문입니다.

◆ ●●에 해당하는 타입의 종류나, 기본 에너지 자체의 취급에 대해서는, I-C.에너지항목을 참조해 주세요.

【예문 1】 가디안 (BW3)의 특성 「사이코 미라주」

이 포켓몬이 있는 한 자신의 초 포켓몬에게 붙어 있는 「기본 초 에너지」는 각각 초 에너지 2 개분으로 작용한다. 이 효과는 이 특성을 가진 포켓몬이 몇 마리 있더라도 중복되지 않는다.

【예문 2】 코라이돈 ex (SV1S)의 특성 「디노크라이」

자신의 차례에 1 번 사용할 수 있으며, 사용하면 차례는 끝난다. 자신의 트래쉬에서 「기본 격투 에너지」를 2 장까지 선택해서 자신의 격투 타입의 기본 포켓몬에게 원하는 대로 붙인다.

【예문 3】 아이템 「다크패치」 (SM12e)

자신의 트래쉬에서 「기본 악 에너지」를 1 장 선택해서 벤치의 악 포켓몬에게 붙인다.

◆ 소드&실드 시리즈 이전의 「기본●●에너지를 ▲▲한다」라는 설명문도 같습니다.

【FAQ1】 기본 에너지의 타입을 ●●타입 이외로 변화시키는 효과가 걸려 있는 경우라도,
카드 이름이 「기본 ●● 에너지」라면, 「기본 ●● 에너지」를 ▲▲하는 효과를 받습니다.

【예문 1】 이상해꽃(SM3)의 특성 「밀림의 주인」

이 포켓몬이 있는 한, 자신의 필드의 포켓몬에게 붙어 있는 모든 기본 풀 에너지는 각각 풀 에너지 2 개분으로 작용한다. 이 효과는 이 특성을 가진 포켓몬이 몇 마리 있더라도 중복되지 않는다.

【예문 2】 리자몽(CP6 011/100)의 특성 「에너지번」

이 포켓몬에게 붙어 있는 에너지는 모두 불꽃 타입이 된다.

자신의 배틀필드에 특성 「밀림의 주인」이 발동되고 있는 이상해꽃이 있을때, 자신의 특성 「에너지번」을 가진 리자몽이 붙이고 있는 기본 풀 에너지는, 각각 불꽃 에너지 2 개로 취급됩니다.

【FAQ2】기본 에너지의 타입을 ●●타입으로 변화시키는 효과가 걸려 있는 경우라도,

카드 이름이 「기본 ●● 에너지」라면, 「기본 ●● 에너지」를 ▲▲하는 효과를 받지 않습니다.

【예문 1】 리자몽 (S10)의 특성 「활활타기」

이 포켓몬이 있는 한, 자신의 필드의 포켓몬에게 붙어 있는 기본 불꽃 에너지는 각각 불꽃 에너지 2 개분으로 작용한다. 이 효과는 이 특성을 가진 포켓몬이 몇 마리 있더라도 중복되지 않는다.

자신의 배틀필드에 특성 「활활타기」가 발동되고 있는 리자몽이 있을때, 자신의 자신의 특성 「에너지번」을 가진 리자몽이 붙이고 있는 기본 풀 에너지는, 각각 불꽃 에너지 1 개로 취급됩니다.