

# 进阶玩家向规则指南 Ver.2.0.0

本规则指南的目的在于让所有宝可梦卡牌游戏的玩家，都可以愉快地、公平地进行游戏。双方玩家在认同的基础上可根据自身需要，自由参考本规则。请大家遵守规则，愉快地进行游戏吧。

## I 对玩法说明书的补充

### A 宝可梦

A-01 招式 A-02 特性 A-03 撤退 A-04 放于备战区 A-05 进化

### B 训练家

B-01 物品 B-02 支援者 B-03 竞技场

### C 能量

### D 昏厥

### E 胜败

### F 宝可梦检查

### G 对战准备

### H 牌库

## II 卡牌说明文

### A 关于卡牌说明文

### B 伤害计算相关

B-01 追加造成●●点伤害

B-02 造成●●的数量 × ▲▲点伤害

B-03 这个招式的伤害，会被减少相当于●●点伤害的数值

B-04 伤害「+●●」

B-05 伤害「-●●」

B-06 不计算弱点、抗性

B-07 不计算●●身上所附加的效果

B-08 给对手的●●只宝可梦，(各)造成▲▲点伤害

B-09 给这只(自己的)宝可梦，也造成●●点伤害

### C 效果

- C-01 放于弃牌区
- C-02 将●●放回▲▲
- C-03 将自己的战斗宝可梦与备战宝可梦互换
- C-04 将对手的战斗宝可梦与备战宝可梦互换
- C-05 选择对手的1只备战宝可梦，将其与战斗宝可梦互换
- C-06 回复「●●」点HP
- C-07 身上放置●●个伤害指示物
- C-08 选择放置于●●身上的▲▲个伤害指示物，转放于■■■身上
- C-09 选择▲▲张●●能量，附着于■■■身上
- C-10 选择▲▲个●●能量，转附于■■■身上
- C-11 选择●●中的▲▲张【基础】宝可梦，放于备战区
- C-12 放于●●身上进行进化
- C-13 从宝可梦身上移除1张「进化卡」使其退化
- C-14 ●●无法撤退
- C-15 ●●无法使用招式
- C-16 不会受到招式的伤害
- C-17 不会受到招式的效果影响
- C-18 作为这个招式使用
- C-19 对手（双方玩家）无法从手牌使出●●
- C-20 查看●●

## D 术语

- D-01 招式失败
- D-02 任意数量
- D-03 所有/全部
- D-04 选择
- D-05 最多●●
- D-06 拥有
- D-07 ●●属性
- D-08 所有属性的能量
- D-09 使用招式所需能量
- D-10 撤退所需能量
- D-11 增加
- D-12 减少
- D-13 消除

- D-14 全满
- D-15 最大 HP
- D-16 剩余 HP
- D-17 已经获得的奖赏卡张数
- D-18 拥有规则的宝可梦
- D-19 继承

## E 其他说明文

- E-01 下一个对手回合
- E-02 下一个自己的回合
- E-03 受到招式的伤害时
- E-04 每当【昏厥】时（【昏厥】时）
- E-05 从手牌使出并进行进化时
- E-06 从手牌使出放于备战区时
- E-07 每当附着能量时（附着能量时）
- E-08 每当宝可梦检查时
- E-09 在造成伤害前
- E-10 若希望
- E-11 在上一个对手回合自己的宝可梦【昏厥】的话
- E-12 在自己的回合可以使用●●次
- E-13 只要这只宝可梦在场上
- E-14 在这个回合，如果已经使用了其他的「●●」的话，则无法使用这个特性
- E-15 这个效果，无论拥有这个特性的宝可梦有多少只，都不会叠加
- E-16 因这个【中毒】而放置的伤害指示物数量变为●●个
- E-17 如果这张卡牌在●●的话，则在自己的回合可以使用1次
- E-18 并重洗牌库
- E-19 ●●。然后，▲▲
- E-20 回合结束时
- E-21 在下一个自己的回合结束前
- E-22 在下一个对手的回合结束前
- E-23 在这个回合，如果这只宝可梦从「●●」进化而来的话
- E-24 在这个回合，如果这只宝可梦从备战区被放于战斗场上的话
- E-25 在这个回合，如果从手牌使出了支援者的话
- E-26 在这个回合，如果回复了这只宝可梦的 HP 的话
- E-27 这个招式，即使●●也可以使用

- E-28 因【灼伤】而放置的伤害指示物数量变为●●个
- E-29 ●●从手牌使出▲▲时，不受其效果影响
- E-30 在自己的回合，如果将自己的●●张手牌放于弃牌区的话，则可使用1次
- E-31 在（将卡牌）加入手牌前
- E-32 这个招式，如果●●的话，则仅需■■个▲▲能量便可使用
- E-33 选择自己手牌中（最多）▲▲张●●
- E-34 从反面朝上的自己的奖赏卡中选择▲▲张●●
- E-35 将●●反面朝上重洗。
- E-36 将●●放回牌库并重洗牌库
- E-37 ●●中，拥有招式「▲▲」的宝可梦
- E-38 这场对战（算作）●●胜利/败北

## I 玩法说明书的补充

本指南对官方网站中的“宝可梦卡牌游戏的玩法规则”内容进行了更加详细的解说。若仅依据玩法规则中的说明无法解决疑惑，请参考本指南。另外，若想要更加深刻理解宝可梦卡牌游戏，也可参考本指南内容。

### A 宝可梦

放于场上进行战斗的卡牌。玩家可以使用宝可梦卡牌上的招式和特性，也可以进行【撤退】，或是从手牌使出别的卡牌使宝可梦进行进化。

#### A-01 招式

◆ 玩家可以在自己的回合使用1次战斗宝可梦卡牌上的招式。使用招式后，自己的回合便会结束。如果不使用招式，且自己也没有其他的操作要进行，则需要告知对手玩家自己的回合结束。

◆ 若要使用招式，身上需附有和“使用招式所需能量”相同属性的，相同数量或更多数量的能量。必须满足这个条件才可使用招式。

◆ 先攻玩家在自己的最初回合无法使用宝可梦招式。

◆ 使用招式的步骤

招式的使用需要按如下顺序进行。

1. 宣告招式（将自己想要进行的行动口头告知对手）：

决定好要使用的招式，告知对手玩家。

a. 如果要使用招式的宝可梦处于无法使用招式的状态，则无法宣告所有的招式（或者指定的招式）。告知对手不使用招式，自己的回合结束。

b. 如果要使用招式的宝可梦处于【睡眠】或【麻痹】状态，则无法宣告招式。告知对手不使用招式，自己的回合结束。

2. 确认要使用招式的宝可梦的状态：

a. 如果要使用招式的宝可梦受到【在使用招式时，将抛掷1次硬币。如果为反面则那个招式失败。】等效果，则需要抛掷硬币来判断招式使用的成功和失败。

正面 → 招式成功，前进至2-b。

反面 → 招式失败，当作没使用过。自己的回合结束。

例) 沙包蛇 (CS1D) 的招式「泼沙」

在下一个对手的回合, 受到这个招式影响的宝可梦在使用招式时, 对手将抛掷 1 次硬币。如果为反面则那个招式失败。

b. 如果要使用招式的宝可梦处于【混乱】状态, 则需要抛掷硬币来判断是否使用成功。

正面 → 招式成功, 前进至 3。

反面 → 招式失败, 视作未使用招式。在想要使用招式的宝可梦身上放置 3 个伤害指示物且自己的回合结束。

3. 如果招式说明文中有“在造成伤害之前”的字样, 则执行其内容。

#### 4. 伤害计算

根据招式名称右侧的伤害来计算给对手造成的伤害数值。如果招式的说明文中有伤害相关的内容, 则执行其内容。

→ 参考 [伤害计算步骤](#)

#### 5. 除伤害外的效果

如果招式的说明文中有除伤害外的内容, 则执行其内容。只要没有特殊指示, 就需要按照招式说明文的顺序执行所有内容。

#### 6. 对手宝可梦受到伤害时生效的效果

如果对手的战斗宝可梦有“受到伤害时生效的效果”, 则执行其内容。

#### 7. 昏厥的确认

受到伤害或卡牌的效果而导致没有剩余 HP 的宝可梦会【昏厥】。

→ 参考 [D【昏厥】](#)

#### ◆ 伤害计算步骤

伤害计算按照如下的顺序进行。

##### 1. 计算招式的伤害

a. 招式名称右侧的数字即为该招式的伤害。

b. 若数字旁标有“+”“×”“-”, 则伤害会根据招式的说明文变更。“×”“-”

导致伤害变为“0”或者负数时，伤害计算结束。

## 2. 造成伤害的宝可梦身上附加的效果

如果造成伤害的宝可梦身上有受到“变更伤害的效果”影响，则反馈在 1.的时间点的伤害计算中。

例) 宝可梦道具「活力头带」(CS1b)

身上放有这张卡牌的宝可梦所使用的招式，给对手的战斗宝可梦造成的伤害「+10」。

如果因招式等的效果而导致此时伤害的数值变为“0”或者负数时，伤害计算结束。

例) 高傲雉鸡 (CS1b) 的招式「恫吓」

在下一个对手的回合，受到这个招式影响的宝可梦所使用的招式的伤害「-50」。

## 3. 弱点计算

如果受到伤害的宝可梦的弱点的属性，与造成伤害的宝可梦的属性相同，则将基于 2.的时间点为止得出的伤害与弱点右侧的数字进行计算。

## 4. 抗性计算

如果受到伤害的宝可梦的抗性的属性，与造成伤害的宝可梦的属性相同，则将基于 3.的时间点为止得出的伤害与抗性右侧的数字进行计算。

如果因为抗性导致此时伤害的数值变为“0”或者负数，则伤害计算结束。

## 5. 受到伤害的宝可梦身上附加的效果

如果受到伤害的宝可梦身上有“变更伤害的效果”，则反馈在 4.的时间点的伤害计算中。

如果因为附加的效果而导致此时伤害的数值变为“0”或者负数，则伤害计算结束。

例) 冰砌鹅 (CS1a) 的特性「冻结头」

如果这只宝可梦的 HP 为全满状态的话，则这只宝可梦受到对手宝可梦的招式的伤害「-60」。

## 6. 最终伤害

当最终伤害确定后，作为伤害量的记号，会给受到伤害的宝可梦身上放置伤害指示物。

如果受到伤害的宝可梦处于不会受到招式的伤害的状态，则不会有 6.最终伤害，直接结束伤害计算。

## A-02 特性

◆ 宝可梦卡不仅拥有招式，有些还拥有“特性”。特性大致分为 2 种：需要玩家宣告使用的特性，以及拥有特性的宝可梦出场即自动生效的特性。

◆ 在说明文中写有“可以使用”的字样的特性即为需要玩家宣告使用的类型。如果没有特别的说明，不论在战斗场还是在备战区都可以使用。另外特性与招式不同，使用后回合也不会结束。

例) 爱管侍 V (CS1a) 的特性「关怀」

在自己的回合可以使用 1 次。回复自己的战斗宝可梦「20」点 HP。

◆ 宣告使用特性的步骤

### 1. 宣告使用特性

从自己场上宝可梦所拥有的特性中决定要使用的特性并告知对手玩家。如果卡牌的说明文中有使用的条件，则按照其内容执行。

例) 奇诺栗鼠 (CS1b) 的特性「筹措」

在自己的回合，如果将自己的 1 张手牌放于弃牌区的话，则可使用 1 次。从自己的牌库上方抽取 2 张卡牌。

如果无法满足使用条件，则无法宣告使用该特性。另外，如果在使用特性前就可以判断前进到 2.后的结果不会导致任何变化的发生，则无法宣告使用该特性。

### 2. 执行说明文

执行特性说明文中的内容。只要说明文中的内容没有特别的指示或处理方式，都需要根据所写顺序执行其所有内容。

◆ 说明文中没有注明“可以使用”等字样的特性，即视为自动生效的特性。只要说明



文中的内容没有特别的指示或处理方法就要执行全部内容。自动生效的特性无法根据玩家的意愿不生效。

例) 藏玛然特 (CS1b) 的特性「刚强之盾」  
这只宝可梦所受到的招式的伤害「-20」。

### A-03 撤退

- ◆ 玩家通过自己的意愿将自己的战斗宝可梦放回备战区的过程叫做【撤退】。【撤退】后要从自己的备战宝可梦中选择1只放于战斗场。
  
- ◆ 在自己的回合只能执行1次【撤退】。
  
- ◆ 在【撤退】时，需要将附着于该宝可梦身上的，与卡牌右下方【撤退】处写有的能量个数相同数量的能量放于弃牌区。如果该处没有写能量个数，则不需要将能量放于弃牌区。
  
- ◆ 在上述的内容中，【撤退】时需要放于弃牌区的只有卡牌上写有的数量的能量，剩余的能量、物品、伤害指示物等保留其原来的状态，和宝可梦一起放回备战区。
  
- ◆ 即使备战区中已有5只宝可梦没有空位，也可执行【撤退】。备战宝可梦1只都没有的情况则无法执行【撤退】。
  
- ◆ 回到备战区后，之前受到的效果、特殊状态将全部消除。
  
- ◆ 执行【撤退】的步骤
  1. 告知对手要将战斗宝可梦【撤退】。
    - a. 如果该宝可梦身上没有附有满足【撤退】处写有的数量的能量，则无法执行【撤退】。
    - b. 【睡眠】或【麻痹】状态下的宝可梦无法执行【撤退】。
    - c. 受到“无法撤退”等效果而处于无法撤退的状态的战斗宝可梦无法执行【撤退】。
  
  2. 从战斗宝可梦身上将【撤退】所需能量放于弃牌区。
  
  3. 将战斗宝可梦放回备战区，选择另外1只备战宝可梦放于战斗场。

## A-04 放于备战区

- ◆ 进化状态为【基础】的宝可梦，可以从自己的手牌使出放于备战区。
- ◆ 只要备战宝可梦不足 5 只，自己的回合内可以将任意只【基础】宝可梦放于备战区。
- ◆ 将【基础】宝可梦从手牌放于备战区时，需要逐只放置。无法同一时间放置多只宝可梦。

## A-05 进化

- ◆ 如果自己的手牌中有从场上的宝可梦进化而来的“进化宝可梦”，可以从手牌使出并进行进化。覆盖在进化状态标记中对应的宝可梦上。
- ◆ 战斗区和备战区的宝可梦均可进行进化。另外，在自己的回合可以对任意只宝可梦进行进化。
- ◆ 双方玩家在自己的最初回合无法对宝可梦进行进化。另外，刚刚出场的【基础】宝可梦以及刚刚完成进化的宝可梦，在当回合都无法进化。
- ◆ 进化前的宝可梦身上放有的能量、物品、宝可梦道具、放置的伤害指示物等，在进化之后仍会被保留。
- ◆ 战斗宝可梦在进化之后，其进化前处于的特殊状态，以及受到的招式的效果都会被消除。
- ◆ 进化之后将无法使用进化前宝可梦的招式和特性。

## B 训练家

对玩家和宝可梦的行动进行辅助的卡牌即为训练家。训练家卡分为物品、支援者和竞技场 3 种，各种卡牌的使用方法和效果都不同。

### B-01 物品

- ◆ 物品是一种可以在自己的回合使用任意张的训练家卡。使用完之后要放于弃牌区。

◆ 使用物品的步骤

1. 如果想要使用的物品的说明文中有使用的条件，则执行其内容。  
如果无法执行其条件内容，则无法使用该物品。另外，如果在使用前就可以判断前进至 3.后不会发生任何情况变化，就无法使用该物品。
2. 从手牌使出想使用的物品，给对手玩家查看。
3. 执行物品的说明文。只要没有特别的指示，就需要按照所写顺序执行说明文上所有的内容。
4. 使用完毕的物品需放于弃牌区。

◆ 有些物品中写有规则【宝可梦道具可以附着在自己的宝可梦身上。每只宝可梦身上只可以附着 1 张宝可梦道具，并保持附加状态。】的卡牌被称为“宝可梦道具”（以下称“宝可梦道具”）。

◆ 自己场上每只宝可梦身上只可放有 1 张“宝可梦道具”。被放在宝可梦身上期间，说明文中写有的效果自动生效。只要没有特别的指示，“宝可梦道具”在该宝可梦【昏厥】前一直放在其身上，宝可梦【昏厥】时一同放于弃牌区。进化以及【撤退】时也一直保持放于宝可梦身上的状态。

例) 宝可梦道具「大护符」(CS1a)

身上放有这张卡牌的宝可梦的最大 HP 增加「30」点。

宝可梦道具可以附着在自己的宝可梦身上。每只宝可梦身上只可以附着 1 张宝可梦道具，并保持附加状态。

◆ “宝可梦道具”中写有的内容，在没有特别指示的情况下需要执行其全部内容。无法通过玩家的意愿使自动生效的“宝可梦道具”的效果不生效。

◆ “宝可梦道具”无法根据玩家的意愿自由移除，也无法用手牌中其他的“宝可梦道具”进行替换。

## B-02 支援者

- ◆ 支援者是一种在自己的每回合只能使用 1 张的训练家卡。使用完后要放于弃牌区。
- ◆ 在先攻玩家的最初回合不可使用支援者。
- ◆ 使用支援者的步骤
  1. 如果想要使用的支援者的说明文中有使用条件，则执行其内容。如果无法执行其条件内容，就无法使用该支援者。另外，如果在使用前就可以判断前进至 3.后不会发生任何情况变化，就无法使用该支援者。
  2. 从手牌使出想使用的支援者，给对手玩家查看。
  3. 执行支援者的说明文。只要没有特别的指示，就需要按照所写顺序执行说明文中所有内容。
  4. 使用完毕的支援者需放于弃牌区。

## B-03 竞技场

- ◆ 竞技场是一种放于场上，持续给双方玩家、宝可梦带来效果的训练家卡。在每个自己的回合只能从自己手牌使出 1 张竞技场。
- ◆ 从手牌使出的竞技场将被放于场上。当有玩家将其他名字的竞技场放于场上时，需将原来的竞技场放于弃牌区，然后将新的竞技场放于场上。无法使出与场上的竞技场相同名字的竞技场。
- ◆ 竞技场的效果大致分为 2 种，根据玩家的意愿宣告使用的，以及只要在场上就会自动生效的。
- ◆ 关于竞技场的说明文中写有“可……”的字样，指的是双方玩家在自己的回合可以宣告使用竞技场的效果。

例) 竞技场「训练场地」(CS1a)

双方玩家，在自己的回合有 1 次机会，可选择自己弃牌区中的 1 张基本能量，在给对手看过之后，加入手牌。

◆ 宣告使用竞技场效果的步骤

1. 如果想使用的竞技场的效果说明文中有使用条件的话，则需执行其内容。如果无法执行其条件内容，则无法使用该竞技场。另外，如果在使用前就可以判断前进至 3.后不会发生任何情况变化，就无法使用该竞技场的效果。
2. 告知对手玩家要使用竞技场的效果。
3. 执行竞技场的说明文。只要没有特别的指示，就需要按照所写顺序执行说明文中所有内容。

◆ 如果竞技场的说明文中没有“可……”，就表示该效果会自动生效。只要没有特别的指示，就需要按照所写顺序执行说明文中所有内容。自动生效的竞技场的效果无法根据玩家的意愿不生效。

例) 竞技场「雷霆山◇」(CSM1b)

双方场上 ⚡ 宝可梦使用招式所需能量，各减少 1 个 ⚡ 能量。

只要这张竞技场在场上，双方玩家从手牌使出物品或支援者时，不受其效果影响。

## C 能量

◆ 能量是一种宝可梦使用招式，或是【撤退】时所必须的卡牌。能量分为基本能量和特殊能量 2 种。

◆ 如果手牌中有能量，在每个自己的回合能且仅能将 1 张能量附着于自己场上的宝可梦身上。1 只宝可梦身上可附着的能量的张数不限。

◆ 能量在没有特别的指示的情况下，宝可梦使用过招式后、进化后也一直保持在宝可梦身上。在该宝可梦【昏厥】前一直保持附着在宝可梦身上的状态，在宝可梦【昏厥】之后与宝可梦一同放于弃牌区。

◆ 基本能量总共有 9 种。通过名字和标记进行区分。附着在宝可梦身上的基本能量会为该宝可梦提供相应属性的 1 个能量。另外，基本能量不受【同名卡牌在卡组中最多可加入 4 张】的限制，一副卡组中可加入任意张基本能量。

- ◆ 特殊能量会在卡牌右上角写有“特殊能量”的字样。特殊能量里会带有特殊的效果。不同卡牌的效果和使用方法皆不同。与基本能量不同，特殊能量受到【同卡名的卡牌在卡组中最多可加入 4 张】的限制。

## D 昏厥

- ◆ 因为招式的伤害、卡牌的效果、特殊状态的原因导致没有剩余 HP 的宝可梦，双方场上只要有一只，就要进行【昏厥】处理。

- ◆ 确认【昏厥】的时间点
  - 招式相关处理的末尾
  - 宝可梦检查相关处理的末尾
  - 除上述之外的，宝可梦没有剩余 HP 的时候

例) 伽勒尔蛇纹熊 (CS1b) 的特性「暴躁头击」

在自己的回合，当将这张卡牌从手牌使出放于备战区时，可使用 1 次。给对手的 1 只宝可梦身上，放置 1 个伤害指示物。

例) 竞技场「惩戒祠堂」(CSM1.5)

每当宝可梦检查时，给双方的所有「宝可梦 GX·EX」身上，各放置 1 个伤害指示物。

- ◆ 【昏厥】的处理步骤
  1. 如果双方场上出现没有剩余 HP 的宝可梦，则开始昏厥处理。
  2. 如果有【昏厥】时生效的效果，则在这个时间点处理。
  3. 场上的宝可梦没有剩余 HP 的玩家，需将该宝可梦视作【昏厥】，然后将该宝可梦与放于其身上的所有卡牌一同放于弃牌区。
  4. 双方玩家拿取与对手【昏厥】宝可梦数量相同张数的奖赏卡。
  5. 双方玩家的战斗宝可梦同时【昏厥】时，由下一回合轮到自己回合的玩家先开始放置战斗宝可梦。

## E 胜负

◆在对战开始之后，当任一玩家满足以下任一条件时，便要进行胜负判定。满足条件的玩家算作败北，其对战对手算作获胜。

- ◆对手拿取其所有奖赏卡。
- ◆自己场上没有宝可梦。
- ◆牌库中没有卡牌，在自己的回合最初时无法从牌库抽取卡牌。

◆ 同时满足胜负条件时的判定

自己拿取了 所有奖赏卡	对手拿取了 所有奖赏卡	自己没有 能放于战斗 场的宝可梦	对手没有 能放于战斗 场的宝可梦	结 果
●		●		平局
	●		●	平局
●	●	●	●	平局
●	●			平局
		●	●	平局
●	●		●	自己获胜
●		●	●	自己获胜
●			●	自己获胜
●	●	●		自己败北
	●	●	●	自己败北
	●	●		自己败北

※有时也会产生平局。

◆ 实在想要分出胜负的情况下，可以采取“抢分赛”方法。“抢分赛”是为了让对战不以平局收尾的延长赛。

1. 实行“抢分赛”时，对战整体从最初开始。
2. 只放置1张奖赏卡。
3. 在“抢分赛”中，先拿取奖赏卡的玩家获胜。

## F 宝可梦检查

- ◆ 宝可梦检查是指，双方玩家在各自回合结束后，对双方宝可梦的【中毒】、【灼伤】、【睡眠】、【麻痹】的特殊状态进行确认的环节。宝可梦检查的时间点并不属于在自己或对手的回合内，且双方玩家都必须执行宝可梦检查。
- ◆ 在宝可梦检查时，不仅检查特殊状态，也要确认宝可梦所拥有的特性以及训练家卡的效果。

例) 竞技场「惩戒祠堂」(CSM1.5)

每当宝可梦检查时，给双方的所有「宝可梦 GX·EX」身上，各放置1个伤害指示物。

### ◆ 宝可梦检查的步骤

#### 1. 确认特殊状态

按照【中毒】、【灼伤】、【睡眠】、【麻痹】的顺序确认特殊状态。对双方的宝可梦同时进行确认。

#### 2. 确认宝可梦检查时生效的特性、训练家卡的效果

若在步骤 2. 有效果生效，可选择让效果在 1. 的前后中任意一个时间点生效。在 2. 中生效的效果的顺序，由受到效果的宝可梦的持有者决定。

#### 3. 昏厥的确认

因为特殊状态、卡牌的效果导致没有剩余 HP 的宝可梦会【昏厥】。

→参考 D【昏厥】

## G 对战准备

对战准备按如下顺序进行。

### 1. 打招呼及握手

与对手打招呼并握手表示友好。

### 2. 通过猜拳等方式决定先攻后攻

胜利的玩家选择先攻还是后攻。



### 3. 放置牌库

认真重洗过卡组后，反面朝上放置于牌库的区域。

### 4. 抽取 7 张手牌

从牌库上方抽取 7 张卡牌作为手牌。

### 5. 放置战斗宝可梦

按照先攻玩家，后攻玩家的顺序告知对手手牌中是否有【基础】宝可梦。如果双方手牌中都有【基础】宝可梦，则选择其中 1 张，反面朝上放于战斗场。如果没有【基础】宝可梦，则按如下方式处理。

- a. 告知对手自己的手牌中没有【基础】宝可梦。
  - 当只有自己没有的时候 →前进至 b.。
  - 当双方都没有的时候 →双方互相展示过手牌后，将手牌放回牌库，重新开始 3.。
- b. 对手先前进至 7.。如果是第 2 次（或更多次）发生手牌中没有【基础】宝可梦卡的情况，跳过 b.。
- c. 给对手展示手牌，给对手确认自己的手牌确实没有【基础】宝可梦。展示过后，将手牌放回牌库。
- d. 仅自己从 3.开始重新来过。

### 6. 放置备战宝可梦

如果放置战斗宝可梦后手牌中还有其他的【基础】宝可梦，可将其反面朝上放于备战区。也可以选择不放置。只要在对战开始之前，随时都可以将【基础】宝可梦放于备战区。

### 7. 放置奖赏卡

从牌库上方抽取 6 张卡牌，反面朝上放于奖赏卡的位置。

放置奖赏卡后，如果对手玩家执行了 5.d.，可以最多宣告与执行过 5.d.次数相同张数的卡牌。然后，从自己牌库上方抽取宣告张数的卡牌。如果抽取的卡牌中有【基础】宝可梦，同样可以将该卡牌放于备战区。

## 8. 对战开始

双方将战斗宝可梦和备战宝可梦翻至正面，对战开始。

## H 牌库

- ◆ 当受到指示，要从牌库抽取卡牌时，需要从牌库的上方以反面朝上的形式抽取指定张数的卡牌，并加入手牌。
- ◆ 当受到指示，要从牌库中选择卡牌时，则需要确认牌库中卡牌的正面并选择指定张数的卡牌。对牌库中的卡牌的正面进行确认时，不需要给对手进行确认。当被指定了多张卡牌时，可以选择少于指定数量的张数。也可以1张都不选择，此时将结束选择卡牌的行为。但是，若受到指示，要从牌库中选择任意卡牌时，必须选择所指定的张数。
- ◆ 当受到指示，要重洗牌库时，则需要将牌库的卡牌进行洗牌，直到双方玩家都无法辨别顺序为止。重洗牌库时，不应看到卡牌的正面。因执行了“从牌库中将●●加入手牌”等效果而确认了牌库后，原则上都需要重洗牌库。

## II 卡牌说明文

本章是针对卡牌上的常见说明文进行的详细说明。如果对于术语的意思和具体的处理顺序存有疑惑请参考本章内容。

### A 关于卡牌说明文

- ◆ 如果卡牌说明文中所写的内容与基本规则不同，优先遵循卡牌上所写的内容。但是，如果卡牌的效果说明文发生了更新，请使用更新后的效果。
- ◆ “●●”效果和“无法●●”的效果重叠时，优先“无法●●”。
- ◆ 即使卡牌说明文中有部分的内容无法执行，该招式、特性、训练家卡仍然可以使用。在这种情况下，执行可执行的部分内容，不可执行的内容就不执行。但是，若说明文提到●●、然后、▲▲、等等，因为特定的说明文的内容而无法被执行的情况下，也会有无法执行其他的内容的情况。
- ◆ 若卡牌说明文中指定了数量，则无法任意地将该数字缩小。但是也有例外。（参考 D-04 选择，D-05 最多●●个）
- ◆ 当对象数量少于卡牌说明文中的指定数量时，按照最接近指定数量的数量来执行。

### B 伤害计算相关

#### B-01 追加造成●●点伤害

- ◆ 是指在计算招式的伤害时，将基础伤害扩大的意思。在招式的伤害数字旁标有“+”。
- ◆ 此说明文并非效果而是作为伤害计算的一环。这个伤害的计算会在伤害计算步骤的 1.计算招式的伤害中进行。

【文例 1】多龙梅西亚（CS1a）的招式「电光一闪」

抛掷 1 次硬币如果为正面，则追加造成 10 点伤害。

【文例 2】卡比兽 VMAX（CS1a）的招式「超极巨自由坠落」

追加造成自己备战宝可梦数量 × 30 点伤害。

## B-02 造成●●的数量×▲▲点伤害

◆ 招式的伤害数字旁标有“×”。在数过对象的数量之后，与所写有的数字进行乘法计算。

◆ 此说明文并非效果而是作为伤害计算的一环。这个伤害的计算会在伤害计算步骤的 1.计算招式的伤害中进行。

【文例 1】敲音猴 (CS1b) 的招式「乱抓」

抛掷 3 次硬币，造成正面次数×10 点伤害。

【文例 2】梦幻 V (CS1D) 的招式「交错球」

造成双方战斗宝可梦身上附有的能量数量×30 点伤害。

◆ 如果执行了此说明文后伤害数值为“0”，即使有2.造成伤害的宝可梦身上附加的效果，伤害计算也就此结束。

## B-03 这个招式的伤害，会被减少相当于●●点伤害的数值

◆ 是指在计算招式的伤害时，将基础伤害减少的意思。在招式的伤害数字旁标有“-”。

◆ 此说明文并非效果而是作为伤害计算的一环。这个伤害的计算会在伤害计算步骤的 1.计算招式的伤害中进行。

【文例】霸王花 GX (CSM2D) 的招式「大开花」

这个招式的伤害，会被减少相当于放置于这只宝可梦身上伤害指示物的数量×10 点伤害的数值。

◆ 如果执行了此说明文后伤害数值为“0”，即使有2.造成伤害的宝可梦身上附加的效果，伤害计算也就此结束。

## B-04 伤害「+●●」

◆ 是指确定了招式的基本伤害后，继续追加伤害的意思。

◆ 此说明文被视作使用招式的宝可梦附加的效果。这个伤害追加的计算，在伤害计算步骤的 2.造成伤害的宝可梦身上附加的效果时进行。

【文例 1】宝可梦道具「活力头带」(CS1b)

身上放有这张卡牌的宝可梦所使用的招式，给对手的战斗宝可梦造成的伤害「+10」。

【文例 2】沙螺蟒 (CS1D) 的招式「盘蜷」

在下一个自己的回合，这只宝可梦所使用的招式，给对手战斗宝可梦造成的伤害「+120」。

- ◆ 如果 2.造成伤害的宝可梦身上附加的效果有数个，将其全部进行合计。
- ◆ 在追加伤害的效果中，也会有附加于受到伤害的宝可梦的效果。例如招式「强劲挥打」，由于其效果是附加在自己身上，下个对手的回合中作为受到伤害的宝可梦而进行结算的效果，因此它将在 5.受到伤害的宝可梦身上附加的效果时进行计算。

【FAQ】请假王 (CSM2c) 的招式「强劲挥打」

若希望，追加造成 100 点伤害。在这种情况下，在下一个对手的回合，这只宝可梦所受到的招式的伤害「+100」。

## B-05 伤害「-●●」

- ◆ 是指确定了招式的基本伤害后，将其伤害减少的意思。
- ◆ 此说明文被视作受到招式的宝可梦附加的效果。这个伤害追加的计算，在伤害计算步骤的 5.受到伤害的宝可梦身上附加的效果时进行。
- ◆ 是指卡牌说明文中写有“伤害「-●●」”的字样的意思。

【文例 1】藏玛然特 (CS1b) 的特性「刚强之盾」

这只宝可梦所受到的招式的伤害「-20」。

【文例 2】巨石丁 V (CS1a) 的招式「防守压制」

在下一个对手的回合，这只宝可梦所受到的招式的伤害「-20」。

- ◆ 如果 5.受到伤害的宝可梦身上附加的效果有数个，将其全部进行合计。

## 【FAQ】高傲雉鸡（CS1b）的招式「恫吓」

在下一个对手回合，受到这个招式影响的宝可梦所使用的招式的伤害「-50」。

在减少伤害的效果之中，也有附加在造成伤害的宝可梦上的效果。招式「恫吓」，因为是附加在造成伤害的宝可梦身上的效果而不是附加在受到伤害的宝可梦身上的效果，所以要在 2.造成伤害的宝可梦身上附加的效果 中进行计算。

**B-06 不计算弱点、抗性**

◆ 是指不进行 3.弱点计算 和 4.抗性计算 直接造成伤害的意思。写在招式说明文中的这段文字被执行时，便不被视作招式的效果而是伤害计算的一环。

## 【文例 1】闪电鸟（CSM1b）的招式「突袭闪电」

在这个回合，如果这只宝可梦从备战区被放于战斗场上的话，则追加造成 70 点伤害。这个招式的伤害不计算弱点。

## 【文例 2】千面避役（CS1a）的招式「水流子弹」

给对手的 1 只备战宝可梦，也造成 20 点伤害。[备战宝可梦不计算弱点、抗性。]

**B-07 不计算●●身上所附加的效果**

◆ 是指不计算 5.受到伤害的宝可梦身上附加的效果 和 不受到招式的伤害直接计算伤害 的意思。伤害计算在处理时进行。

## 【文例】诈唬魔（CS1b）的招式「假跪真撞」

这个招式的伤害，不计算对手的战斗宝可梦身上所附加的效果。


## 【身上附加的效果的例子】

● 5.受到伤害的宝可梦身上附加的效果



· 巨石丁 V（CS1a）的招式「防守压制」

在下一个对手回合，这只宝可梦所受到的招式的伤害「-20」。

· 达克莱伊 (CS1b) 的特性「黑暗防守」

如果这只宝可梦身上附有  能量的话，则这只宝可梦所受到的招式的伤害「-20」。

· 竞技场「以太乐园保护区」(CSM1b)

双方的  或  属性的【基础】宝可梦，所受到的对手宝可梦招式的伤害「-30」。

● 不受到招式的伤害



· 阿罗拉小拳石 (CSM1b) 的招式「变圆」

抛掷 1 次硬币如果为正面，则在下一个对手的回合，这只宝可梦不受到招式的伤害。

※ 关于弱点、抗性的计算的说明文并不视作“附加的效果”。

【FAQ】水晶灯火灵 (CS1b) 的特性「守护灯火」

只要这只宝可梦在场上，身上附有能量的自己所有宝可梦的弱点，全部消除。

当自己的战斗宝可梦原本弱点为 ，因为特性「守护灯火」的效果而弱点全部消除时，受到对手  宝可梦的招式的伤害时，即使该招式有“不计算受到伤害的宝可梦身上附加的效果”的说明文，仍然不计算弱点。

## **B-08 给对手的●●只宝可梦，(各)造成▲▲点伤害**

◆ 是指选择指定数量的对手场上的宝可梦，给那些宝可梦造成伤害的招式。这个内容不是效果，需参与伤害的计算。

【文例 1】千面避役 V (CS1a) 的招式「狙击」

给对手的 1 只宝可梦，造成 40 点伤害。[备战宝可梦不计算弱点、抗性。]

【文例 2】电龙 (CSM1b) 的招式「爆裂弹」

给对手的 2 只宝可梦，各造成 50 点伤害。[备战宝可梦不计算弱点、抗性。]

◆ 有些招式不仅会给战斗宝可梦造成伤害，还可以选择对手的备战宝可梦给其造成伤害。但是招式名称右侧书写的数字，仅代表给战斗宝可梦造成的伤害。

【文例 3】路卡利欧 V (CS1D) 的招式「波导弹」

给对手的 1 只备战宝可梦，也造成 20 点伤害。[备战宝可梦不计算弱点、抗性。]

◆ 如果没有特殊的指示，给备战宝可梦造成的伤害不计算弱点、抗性。

◆ 可以选择附加有不受招式伤害的宝可梦，但是无法对其造成伤害。

## B-09 给这只（自己的）宝可梦，也造成●●点伤害

◆ 是指给使用了招式的宝可梦自身造成伤害的招式。这个内容不是效果，需参与伤害的计算。

【文例 1】锹农炮虫 (CS1a) 的招式「电击光束」

给这只宝可梦也造成 30 点伤害。

【文例 2】鲶鱼王 (CS1a) 的招式「地震」

给自己的所有备战宝可梦，也各造成 20 点伤害。[备战宝可梦不计算弱点、抗性。]

【FAQ】竞技场「以太乐园保护区」(CSM1b)

双方的 ⚡ 或 ⚡ 属性的【基础】宝可梦，所受到的对手宝可梦招式的伤害「-30」。

当场上有竞技场「以太乐园保护区」时，⚡ 属性宝可梦受到对手宝可梦的招式的伤害「-30」。但当自己的战斗宝可梦为「卡璞·哞哞」且使用了「疯狂冲撞」，硬币为正面需要给自己也造成 30 点伤害时，由于给「卡璞·哞哞」造成伤害的是其本身，而不是对手的宝可梦的招式，所以无法享受「以太乐园保护区」的“受到的对手宝可梦招式的伤害「-30」”的效果。

## C 效果



## C-01 放于弃牌区

◆ 是指将指定的卡牌放于“弃牌区”的意思。只要没有特别的指示，使用该效果的玩家选择将要放于弃牌区的卡牌。卡牌必须被放于持有者的“弃牌区”。

【文例 1】九尾 V (CS1b) 的招式「喷射火焰」

选择附着于这只宝可梦身上的 1 个能量，放于弃牌区。

【文例 2】支援者「博士的研究 (木兰博士)」(CS1b)

将自己的手牌全部放于弃牌区，从牌库上方抽取 7 张卡牌。

【FAQ】特殊能量「双子能量」(CS1b)

只要这张卡牌，被附着于宝可梦身上，就被视作 2 个 ★ 能量。

如果被附着于「宝可梦 V · GX」身上的话，则被视作 1 个 ★ 能量。

因为这 1 张卡牌可以按照 2 个 ★ 能量计算，所以当需要将 2 个能量放于弃牌区时，1 张此卡便可满足条件。

另外，当要将 1 个能量放于弃牌区时，这张卡牌同样可以满足条件，被放于弃牌区。

## C-02 (将) ●●放回▲▲

◆ 是指将卡牌放入手牌或牌库的意思。卡牌必须放入持有者的手牌或牌库中。

【文例 1】鬼斯 (CS1a) 的招式「瞬间消失」

将这只宝可梦，以及放于其身上的所有卡牌，放回手牌。

【文例 2】泡沫栗鼠 (CS1b) 的招式「一瞥」

查看对手牌库上方 1 张卡牌，再放回原处。

◆ 把场上的宝可梦放回手牌或牌库时，移除放于其身上的所有伤害指示物，附加的效果也全部消除。把进化宝可梦放回手牌或牌库时，其下方的进化前宝可梦也一同放回。

## C-03 将自己的战斗宝可梦与备战宝可梦互换

- ◆ 是指将自己的战斗宝可梦放回备战区，将备战宝可梦放于战斗场的意思。

【文例 1】物品「宝可梦交替」(CS1D)

将自己的战斗宝可梦与备战宝可梦互换。

【文例 2】胆小虫 (CS1b) 招式「啃食逃脱」

将这只宝可梦与备战宝可梦互换。

- ◆ 互换不同于【撤退】，不需要将“【撤退】所需能量”放于弃牌区。
- ◆ 使用「宝可梦交替」等物品时，即使战斗宝可梦处于无法撤退的状态下仍可以与备战宝可梦互换。
- ◆ 如果进行互换，附加于战斗宝可梦身上的特殊状态和招式的效果（例如“在下一个自己的回合无法使用招式”等）也全部消除。
- ◆ 如果自己的备战区没有宝可梦，便无法执行互换。

#### **C-04 将对手的战斗宝可梦与备战宝可梦互换**

- ◆ 是指将对手的战斗宝可梦放回备战区的意思。新放于战斗场的宝可梦由对手选择。对手从之前就在备战区的宝可梦中选择 1 只，放于战斗场。

【文例】赫拉克罗斯 (CS1b) 的招式「撞飞」

将对手的战斗宝可梦与备战宝可梦互换。[放于战斗场的宝可梦由对手选择。]

- ◆ 如果进行互换，附加于战斗宝可梦身上的特殊状态和招式的效果（例如“在下一个自己的回合无法使用招式”等）也全部消除。
- ◆ 如果对手的备战区没有宝可梦，便无法执行互换。

【FAQ】这个效果是针对对手的战斗宝可梦执行的。所以，当对手战斗宝可梦身上附加有不受到招式效果影响的状态时，便无法执行将对手的战斗宝可梦与备战宝可梦互换的效果。

大尾狸 (CSM2a) 的特性「纯朴」

这只宝可梦，不会受到对手宝可梦所使用招式的效果影响。

如果对手的战斗宝可梦是「大尾狸」，其特性「纯朴」生效，因为其效果而处于“不受到招式的效果的影响”的状态，「赫拉克罗斯」的招式「撞飞」的效果便无法将对手的战斗宝可梦与备战宝可梦互换。

### **C-05 选择对手的 1 只备战宝可梦，将其与战斗宝可梦互换**

- ◆ 是指将对手的 1 只备战宝可梦放于战斗场的意思。这时，已经处于战斗场的宝可梦将被放回备战区。

【文例 1】物品「宝可梦捕捉器」(CS1D)

抛掷 1 次硬币如果为正面，则选择对手的 1 只备战宝可梦，将其与战斗宝可梦互换。

【文例 2】甜舞妮 (CS1b) 的招式「诱惑」

选择对手的 1 只备战宝可梦，将其与战斗宝可梦互换。

- ◆ 如果进行互换，附加于战斗宝可梦身上的特殊状态和招式的效果（例如“在下一个自己的回合无法使用招式”等）也全部消除。
- ◆ 如果对手的备战区没有宝可梦，便无法执行互换。

【FAQ】这个效果是针对对手的备战宝可梦执行的。所以，当选择的对手的备战宝可梦处于不受到招式效果的影响的状态时，便无法执行选择对手的 1 只备战宝可梦，将其与战斗宝可梦互换的效果。

大尾狸 (CSM2a) 的特性「纯朴」

这只宝可梦，不会受到对手宝可梦所使用招式的效果影响。

如果对手的战斗宝可梦是「大尾狸」，其特性「纯朴」生效，而处于不受到招式的效果影响的状态时，「甜舞妮」的招式「诱惑」仍然可以将

对手的备战宝可梦与战斗宝可梦互换。而若对手的备战宝可梦仅有「大尾狸」，且因其特性「纯朴」生效，而处于不受到招式的效果影响的状态时，则无法将对手的备战宝可梦与战斗宝可梦互换。

## C-06 回复●●点 HP

- ◆ 是指移除放置于场上宝可梦身上的伤害指示物的意思。

【文例 1】物品「伤药」(CS1D)

选择自己的 1 只宝可梦，回复其「30」点 HP。

- ◆ 在回复 HP 时，如果放置于该宝可梦身上的伤害指示物所显示的伤害数量比要回复的 HP 少，则将所有的伤害指示物移除。

- ◆ “回复全部 HP”时，将放置于该宝可梦身上的所有伤害指示物移除。

【文例 2】索尔迦雷欧 GX (CSM1.5) 的 GX 招式「杰出 GX」

将自己所有宝可梦的 HP，全部回复。[对战中，己方的 GX 招式只能使用 1 次。]

- ◆ 拥有这类效果的训练家卡无法使用在在身上没有放置伤害指示物的宝可梦身上。另外拥有这类效果的特性也无法使用。但是，如果是同时回复数只宝可梦的 HP，只要其中有 1 只宝可梦身上放置有伤害指示物，便可以使用。

## C-07 身上放置●●个伤害指示物

- ◆ 是指给场上的宝可梦身上放置伤害指示物的意思。需要将 10 点伤害的伤害指示物，按指定个数进行放置。

【文例 1】伽勒尔蛇纹熊 (CS1b) 的特性「暴躁头击」

在自己的回合，当将这张卡牌从手牌使出放于备战区时，可使用 1 次。  
给对手的 1 只宝可梦身上，放置 1 个伤害指示物。

【文例 2】伽勒尔太阳珊瑚 (CS1a) 的招式「咒术水滴」

将 3 个伤害指示物，以任意方式放置于对手的宝可梦身上。

- ◆ 与造成伤害放置伤害指示物一样，当放置的伤害指示物比剩余 HP 多或相同时，该宝可梦会【昏厥】。
- ◆ 因为招式而放置伤害指示物时，招式使用步骤按照 5.除伤害外的效果来执行。因为并不被视作伤害，所以不会计算弱点、抗性以及宝可梦身上附加的效果。

【FAQ】大尾狸（CSM2a）的特性「纯朴」

这只宝可梦，不会受到对手宝可梦所使用招式的效果影响。

不受到招式的效果影响状态中的宝可梦，不会（因为招式的效果）被放置伤害指示物。但是可以被选择为放置伤害指示物的对象。

特性「纯朴」生效中的「大尾狸」，因为处于不受到招式的效果影响的状态，所以不会因为「伽勒尔太阳珊瑚」的招式「咒术水滴」而被放置伤害指示物（但可将伤害指示物放置于除「大尾狸」外的宝可梦身上。）

### C-08 选择放置于●●身上的▲▲个伤害指示物，转放于■ ■身上

- ◆ 是指将场上的宝可梦身上的伤害指示物转移到其他宝可梦身上。10 点伤害即为 1 个伤害指示物，按指定个数进行转移。

【文例】卡璞·蝶蝶（CSM1.5）的招式「魔法互换」

选择对手场上宝可梦身上放置的任意数量的伤害指示物，以任意方式转放于对手的场上宝可梦身上。

- ◆ 因为招式而转放伤害指示物时，招式使用步骤按照 5.除伤害外的效果来执行。因为并不被视作伤害，所以不会计算弱点、抗性以及宝可梦身上附加的效果。
- ◆ 与造成伤害放置伤害指示物一样，当转放的伤害指示物比剩余 HP 多或相同时，该宝可梦会【昏厥】。
- ◆ 若场上没有■ ■，则无法转放伤害指示物。

【FAQ】大尾狸（CSM2a）的特性「纯朴」

这只宝可梦，不会受到对手宝可梦所使用招式的效果影响。

如果转放目标的宝可梦处于不受招式的效果影响时，便无法因招式而执行转放伤害指示物的效果。但是可以被选择为转放伤害指示物的对象。在这种情况下，被移除的伤害指示物不会被放回原处，而是从原来的宝可梦身上移除。

### **C-09 选择（最多）▲▲张●●能量，附着于■身上**

◆ 是指给场上的宝可梦身上附着能量的意思。自己的能量只能附着于自己的宝可梦身上。无法附着于对手的宝可梦身上。

#### **【文例1】物品「金属碟」(CS1b)**

选择自己弃牌区中的1张🌀能量，附着于自己备战区的🌀宝可梦身上。

#### **【文例2】皮卡丘V(CS1a)的招式「充电」**

选择自己牌库中最多2张⚡能量，附着于这只宝可梦身上。并重洗牌库。

#### **【文例3】霜奶仙(CS1D)的招式「装饰」**

选择自己手牌中任意数量的基本能量，以任意方式附着于自己的宝可梦身上。

◆ 即使在自己的回合执行过“从手牌将1张能量附着于宝可梦身上”，也可以继续附着能量。

#### **【FAQ】雷伊布(CSM2D)的特性「电磁墙」**

只要这只宝可梦在战斗场上，每次对手从手牌将能量附着于宝可梦身上时，给该宝可梦身上放置2个伤害指示物。

一些有提到“每当（或每次）附着能量时”生效的效果，在因招式或特性等的效果而将能量附着于宝可梦时也会生效。如果同时附着了多张能量卡，则根据其张数，生效相应的次数。

如果使用霜奶仙的招式「装饰」将自己手牌中的 2 张基本能量给自己的 2 只备战宝可梦各附着 1 张，会因为雷伊布的特性「电磁墙」的效果，导致那 2 只备战宝可梦各被放置 2 个伤害指示物。如果使用霜奶仙的招式「装饰」将自己手牌中的 2 张基本能量给 1 只备战宝可梦附着，则给那只宝可梦放置 4 个伤害指示物。

### C-10 选择▲▲个●●能量，转附于■身上。

◆ 是指将附着于场上宝可梦身上的能量转附于其他宝可梦身上的意思。自己的能量只能附着于自己的宝可梦身上。无法附着于对手的宝可梦身上。

【文例 1】大嘴鸥 (CS1D) 的招式「力量旋风」

选择附着于这只宝可梦身上的 1 个能量，转附于备战宝可梦身上。

【文例 2】玛狃拉 GX (CSM2.5) 的特性「暗影连接」

在自己的回合可以使用任意次。将附着于自己场上的宝可梦身上的 1 个基本●能量，转附于自己的其他宝可梦身上。

◆ 如果没有符合■条件的宝可梦，则无法进行转附能量的动作。

【FAQ1】特殊能量「双子能量」(CS1b)

只要这张卡牌，被附着于宝可梦身上，就被视作 2 个★能量。

如果被附着于「宝可梦 V·GX」身上的话，则被视作 1 个★能量。

当要转附 1 个能量时，也可以选择被视作 2 个能量的「双子能量」。在这种情况下，可以将「双子能量」作为 1 张卡进行转附。

◆ 在转附特殊能量时，即使转附对象宝可梦身上不可以附着该特殊能量，也可以被选择作为转附能量的对象宝可梦。在这种情况下，该特殊能量会被放于弃牌区。

【FAQ2】特殊能量「三重加速能量」(CSM2c)

这张卡牌，只能附着于进化宝可梦身上，附着的回合结束时将这张卡牌放于弃牌区。

只要这张卡牌被附着于宝可梦身上就被视作 3 个★能量。

(如果将这张卡牌附着于进化宝可梦之外的宝可梦身上的话，则将其

放于弃牌区。)

如果因大嘴鸥的招式「力量旋风」而将「三重加速能量」附着给了基础宝可梦的话,「三重加速能量」将直接被放于弃牌区。

### **C-11 选择●●中的▲▲张【基础】宝可梦,放于备战区**

- ◆ 是指从自己的牌库、弃牌区中将【基础】宝可梦放于备战区的意思。

【文例 1】列阵兵 (CS1a) 的招式「呼朋引伴」

选择自己牌库中最多 2 张【基础】宝可梦,放于备战区。并重洗牌库。

【文例 2】甲贺忍蛙&索罗亚克 GX (CSM2c) 的 GX 招式「暗夜同盟 GX」

将自己弃牌区中的 2 张●属性的「宝可梦 GX·EX」,放于备战区。如果追加附有 1 个能量的话,则给新出场的宝可梦身上,各附着 2 张弃牌区中的能量。[对战中,己方的 GX 招式只能使用 1 次。]

- ◆ 如果备战区已经有了 5 只宝可梦,则使用有这类效果的招式之后,不用将宝可梦放于备战区而招式直接结束。如果是从牌库中选择宝可梦放于备战区,则在确认牌库之前,招式便视作使用结束。

- ◆ 如果备战区已经有了 5 只宝可梦,则无法使用拥有这类效果的训练家卡。另外,也无法使用拥有这类效果的特性。

- ◆ 如果想要放于备战区的宝可梦的张数比备战区的空位多,则选择备战区空位张数的宝可梦放于备战区。

### **C-12 放于●●身上进行进化**

- ◆ 是指将【1阶进化】或【2阶进化】宝可梦放于场上的宝可梦身上进行进化的意思。

【文例 1】物品「神奇糖果」(CS1b)

选择自己手牌中的 1 张【2阶进化】宝可梦,放于自己场上能够进化成该宝可梦的【基础】宝可梦身上,跳过【1阶进化】进行进化。(在自己最初的回合,以及对这个回合刚出场的宝可梦无法使用。)



**【文例 2】沙基拉斯 (CS1a) 的招式「火箭进化」**

从自己的牌库中选择 1 张从这只宝可梦进化而来的卡牌，放于这只宝可梦身上进行进化。并重洗牌库。

- ◆ 和普通的进化相同，如果进化卡满足场上宝可梦的进化条件，则可以使该宝可梦进化。另外，进化之后原先宝可梦身上的卡牌、伤害指示物也跟普通的进化的继承方式一样。
- ◆ 如果没有特别说明，在自己最初的回合内，以及对刚放到场上的宝可梦，也可以因为这个效果而进行进化。
- ◆ 在说明文中，放在场上宝可梦身上的【1 阶进化】或【2 阶进化】的宝可梦会被称为“进化卡”。

**C-13 从宝可梦身上移除 1 张「进化卡」使其退化**

- ◆ 是指将场上的【1 阶进化】或【2 阶进化】的进化卡移除，使宝可梦变回进化前的宝可梦的意思。

**【文例 1】帝牙卢卡 (CSM1D) 的招式「时间削退」**

从对手已经进化的战斗宝可梦身上，移除 1 张「进化卡」使其退化。  
将被移除的卡牌，放回对手的手牌。

**【文例 2】多边兽乙型 (CSM1a) 的特性「初始化」**

在自己的回合，当将这张卡牌从手牌使出并进行进化时，可使用 1 次。  
从对手所有已经进化的宝可梦身上，各移除 1 张「进化卡」使其退化。  
将被移除的卡牌，放回对手的手牌。

- ◆ 因为退化而变回进化前宝可梦时，身上放有的所有卡牌和伤害指示物由退化后的宝可梦继承。特殊状态和附加的效果全部消除。从退化前宝可梦继承来的伤害指示物的数量如果比退化后的宝可梦的剩余 HP 多或相同，该宝可梦会【昏厥】。
- ◆ 如果没有特别指示，退化后的宝可梦会被视作刚上场的宝可梦，在同一个回合无

法再进化。

- ◆ 在说明文中，从场上宝可梦身上移除的【1阶进化】和【2阶进化】宝可梦卡会被称为“进化卡”。
- ◆ 进行退化时，必须从最上方移除宝可梦身上放置的“进化卡”。
- ◆ 因为招式等的效果而直接出场的【1阶进化】或【2阶进化】宝可梦，无法进行退化。

#### 【FAQ】麻麻鳗鱼王（CSM2a）的特性「电气沼泽」

在自己的回合，如果这张卡牌在手牌中，且自己场上的⚡能量共计有4张以上（包含4张）的话，则可以使用1次。将这张卡牌放于备战区。然后，将任意数量的附着于自己场上宝可梦身上的【雷】能量，转附于这张卡牌身上。

如果对手的备战区中有因为「麻麻鳗鱼王」的特性「电气沼泽」而出场的「麻麻鳗鱼王」，即使使用了自己多边兽乙型的特性「初始化」，也无法使该「麻麻鳗鱼王」退化。

## C-14 ●●无法撤退

- ◆ 受到这个效果影响的宝可梦，将在自己的回合无法执行【撤退】的动作。

#### 【文例1】暴噬龟（CS1a）的招式「紧咬不放」

在下一个对手的回合，受到这个招式影响的宝可梦，无法撤退。

#### 【文例2】花岩怪（CSM1b）的特性「咒缚漩涡」

只要这只宝可梦在战斗场上，对手的战斗宝可梦，无法撤退。

- ◆ 因为招式而受到这类效果的时候，如果受到影响的宝可梦回到了备战区或是离开场上，这类效果便会消除。或者当该宝可梦进化、退化时，这类效果也会全部消除。
- ◆ 可以通过物品等的效果与自己的备战宝可梦互换。

## C-15 ●●无法使用招式

- ◆ 受到这个效果影响时，即使该宝可梦身上附有满足了使用招式所需的能量，也无法宣告使用招式。

【文例 1】苍响 V (CS1b) 的招式「英勇之剑」

在下一个自己的回合，这只宝可梦无法使用招式。

- ◆ 如果卡牌说明文中明确写出“无法使用【招式名】”，仍然可以使用指定【招式名】以外的招式。

【文例 2】路卡利欧 V (CS1D) 的招式「粉碎击打」

在下一个自己的回合，这只宝可梦无法使用「粉碎击打」。

- ◆ 因为招式而受到这类效果的时候，如果受到影响的宝可梦回到了备战区或是离开场上，这类效果便会消除。此外，当该宝可梦进化、退化时，这类效果也会全部消除。

## C-16 不会受到招式的伤害

- ◆ 身上附加这个效果的宝可梦受到招式的伤害时，根据伤害计算的 6.最终伤害，受到的伤害会变为 0，计算结束。

【文例 1】伽勒尔堵拦熊 (CS1b) 的招式「拦堵」

在下一个对手的回合，这只宝可梦不会受到【基础】宝可梦的招式的伤害。

【文例 2】藏玛然特 V (CS1b) 的特性「不屈之盾」

这只宝可梦，不会受到对手「宝可梦 VMAX」的招式的伤害。

【文例 3】梦幻 (CSM2b) 的特性「备战屏障」

只要这只宝可梦在场上，自己所有的备战宝可梦，不会受到对手招式的伤害。

- ◆ 当有数只宝可梦同时受到招式的伤害时，除了身上附加这类效果的宝可梦以外，其他的宝可梦还是会受到招式的伤害。

- ◆ “不会受到招式的伤害”，属于宝可梦身上所附加的效果。

【FAQ】诈唬魔（CS1b）的招式「假跪真撞」

这个招式的伤害，不计算对手的战斗宝可梦身上所附加的效果。

在说明文中明确写出“不计算附加的效果”，所以可以无视身上附加有“不受到招式的伤害”的效果，对宝可梦造成伤害。

## C-17 不会受到招式的效果影响

- ◆ 身上附加有这个效果的宝可梦，不执行使用招式步骤中的 5.除伤害外的效果。其他步骤正常按顺序进行。

【文例】伽勒尔踏冰人偶（CS1a）的特性「除障」

只要这只宝可梦在场上，身上附有能量的自己所有的宝可梦，不受到对手宝可梦使用的招式的效果影响。（已经受到的效果，不会消失。）

【当处于不会受到招式的效果影响时，“不受影响的效果”的例子】

●特殊状态

- 六尾（CS1b）的招式「奇异之光」

使对手的战斗宝可梦陷入【混乱】状态。

●伤害增减的效果

- 高傲雉鸡（CS1b）的招式「恫吓」

在下一个对手的回合，受到这个招式影响的宝可梦所使用的招式的伤害「-50」。

●将放于身上的卡牌放于弃牌区的效果

- 苍响（CS1b）的招式「咬碎」

抛掷1次硬币如果为正面，则选择附着于对手战斗宝可梦身上的1个能量，放于弃牌区。

●放置伤害指示物的效果

- 伽勒尔太阳珊瑚（CS1a）的招式「咒术水滴」

将3个伤害指示物，以任意方式放置于对手的宝可梦身上。

●无法使用招式或是无法【撤退】的效果

- 莫鲁贝可 (CS1a) 的招式「无理取闹」

选择1个对手战斗宝可梦所拥有的招式。在下一个对手回合，受到这个招式影响的宝可梦，将无法使用被选择的招式。

- 暴噬龟 (CS1a) 的招式「紧咬不放」

在下一个对手回合，受到这个招式影响的宝可梦，无法撤退。

●互换效果

- 赫拉克罗斯 (CS1b) 的招式「撞飞」

将对手的战斗宝可梦与备战宝可梦互换。[放于战斗场的宝可梦由对手选择。]

【FAQ1】当处于受到招式的效果影响的状态时，即使之后再受到一个不受到招式的效果影响的效果，已经附加于身上的招式的效果不会消失，继续生效。

【FAQ2】当自己的宝可梦处于特殊状态时，即使受到不受到招式的效果影响的效果，特殊状态也不会消失。

## C-18 作为这个招式使用

- ◆ 是指执行被选择的招式的所有伤害和效果内容的意思。

【文例1】九尾 V (CS1b) 的招式「九尾变幻」

选择对手战斗宝可梦所拥有的1个招式，作为这个招式使用。

【文例2】谜拟丘 (CSM1.5) 的招式「仿效」

在上一个对手回合，如果对手的宝可梦使用了招式(除 GX 招式外)的话，则将该招式作为这个招式使用。

- ◆ 如果没有特别的指示，即使不满足选择的招式的使用所需能量，也可以执行该招式的伤害和效果内容。

【FAQ1】伽勒尔达摩狒狒 (CS1a) 的招式「碎冰头击」

在下一个自己的回合，这只宝可梦无法使用「碎冰头击」。

前一个回合，自己的谜拟丘使用招式「仿效」将对手伽勒尔达摩狒狒的招式「碎冰头击」作为这个招式使用。虽然招式的伤害和效果内容与「碎冰头击」一致，但所使用的招式仍是「仿效」。因此在下一个自己的回合，自己的谜拟丘仍可以将对手伽勒尔达摩狒狒的招式「碎冰头击」作为自己的招式使用。

#### 【FAQ2】基格尔德（CS1D）的招式「力量爆破」

选择附着于这只宝可梦身上的1个 ⚡ 能量，放于弃牌区。

即使身上没有附着 ⚡ 能量，自己的谜拟丘使用招式「仿效」将对手基格尔德的招式「力量爆破」作为这个招式使用。此时由于谜拟丘的身上并未附有 ⚡ 能量，所以无需执行招式的说明文，只造成伤害即可。

### C-19 对手（双方玩家）无法从手牌使出●●

- ◆ 只要这个效果在生效，对象玩家就无法从手牌放出指定卡牌并使用。这个效果并非附加在宝可梦身上，而是附加在玩家身上。

#### 【文例 1】勒克猫（CSM1D）的招式「电磁干扰」

在下一个对手的回合，对手无法从手牌使出物品。

#### 【文例 2】音波龙 GX（CSM1b）的招式「高音波」

在下一个对手的回合，对手无法从手牌将特殊能量附着于宝可梦身上。

【FAQ】这个效果并非附加在宝可梦身上，而是附加在玩家身上。

大尾狸（CSM2a）的特性「纯朴」

这只宝可梦，不会受到对手宝可梦所使用招式的效果影响。

即使对手的战斗宝可梦大尾狸因特性「纯朴」生效而处于不受招式的效果影响的状态，但是因为在自己的回合，自己的音波龙 GX 使用的

招式「高音波」的效果是附加于对手玩家的效果，所以在下一个对手回合对手仍然无法将特殊能量附着于宝可梦身上。

## C-20 查看●●

- ◆ 是指将反面朝上的卡牌(牌库 / 奖赏卡 / 对手的手牌)翻到正面进行查看的意思。查看过之后，如果没有特别的指示，则将该卡牌再反面朝上放回原处。

【文例 1】千面避役 V (CS1a) 的招式「水流传递」

查看对手的手牌。

【文例 2】物品「手机洛托姆」(CS1b)

查看自己牌库上方 5 张卡牌，选择其中 1 张。将剩余的卡牌放回牌库并重洗牌库，将选择的卡牌放回牌库上方。

- ◆ 如果没有特别指示，由使用效果的玩家查看卡牌的正面。
- ◆ 查看奖赏卡的正面后反面朝上放回原处时，可放回奖赏卡区域的任意位置，不必放回原先的位置。

## D 术语

### D-01 招式失败

是指招式的伤害和效果全部消除的意思。

有让对手的招式失败和让自己的招式失败 2 种。

- ◆ 让对手的招式失败的效果

这是给对手附加的效果。在使用招式步骤中的 2.确认要使用招式的宝可梦的状态这一步时进行确认和执行。如果失败，视作没有使用过招式，并且回合结束。

【文例】沙包蛇 (CS1D) 的招式「泼沙」

在下一个对手回合，受到这个招式影响的宝可梦在使用招式时，对手将抛掷 1 次硬币。如果为反面则那个招式失败。

- ◆ 让自己的招式失败的效果

使用的招式本身的说明文中写有失败的条件。如果失败，则视作已经使用了招式，该回合结束。

【文例】伽勒尔蛇纹熊（CS1b）的招式「偷袭」

抛掷 1 次硬币如果为反面，则这个招式失败。

◆ 如果是造成伤害的招式失败，即使有伤害计算步骤的 2.造成伤害的宝可梦身上附加的效果，伤害也不会被追加。

例) 宝可梦道具「活力头带」(CS1D)

身上放有这张卡牌的宝可梦所使用的招式，给对手的战斗宝可梦造成的伤害「+10」。

## D-02 任意数量

◆ 是指被指定的对象可以选择任意数量的意思。

【文例 1】苍响 V（CS1b）的特性「不挠之剑」

在自己的回合可以使用 1 次，如果使用了，则自己的回合结束。查看自己牌库上方 3 张卡牌，选择其中任意数量的 ♡ 能量，附着于这只宝可梦身上。将剩余的卡牌加入手牌。

【文例 2】大奶罐（CSM1b）的招式「牛奶炮」

将自己手牌中任意数量的「哞哞鲜奶」给对手看，造成其张数 × 60 点伤害。

◆ 想要使用训练家卡或特性的效果时，如果可以判断因为无法选择任何卡牌从而导致情况不会发生任何变化，则无法使用该训练家卡或特性。

## D-03 所有/全部

◆ 是指一个不剩地选择被指定的对象的意思。

【文例 1】弱丁鱼（CS1a）的招式「深海漩涡」

将自己的手牌全部放回牌库并重洗牌库。然后，从牌库上方抽取 8 张卡牌。



【文例 2】皮卡丘 V (CS1a) 的招式「十万伏特」  
将附着于这只宝可梦身上的能量，全部放于弃牌区。

## D-04 选择

- ◆ 是指选择指定数量的、指定对象的意思。

【文例 1】物品「宝可梦捕捉器」(CS1D)

抛掷 1 次硬币如果为正面，则选择对手的 1 只备战宝可梦，将其与战斗宝可梦互换。

【文例 2】鬃岩狼人 GX (CSM1c) 的特性「血色眼眸」

在自己的回合，当将这张卡牌从手牌使出并进行进化时，可使用 1 次。  
选择 1 只对手的备战宝可梦，将其与战斗宝可梦互换。

- ◆ 必须要选择所指定的数量。如果被指定的对象不满足指定的数量，则选择与指定数量最接近的数量。无法根据玩家的意愿选择比指定数量小的数字。如果被指定的对象在指定的位置不存在，则无法选择。

- ◆ 当要选择数种对象时，各自选择其指定的数量。如果在指定的位置上只有其中 1 种对象，则只选择指定数量的那个对象。

【文例 3】叶伊布 GX (CSM1b) 的 GX 招式「绚丽绽放 GX」

从自己的牌库中选择从自己备战区的所有【基础】宝可梦进化而来的卡牌各 1 张，分别放于各只宝可梦身上进行进化。并重洗牌库。[对战中，己方的 GX 招式只能使用 1 次。]

- ◆ 当要选择的对象位于对手无法查看到卡牌正面的位置时，请分别参考 H. 牌库、E-33 选择自己手牌中（最多）▲▲张●●、E-34 从反面朝上的自己的奖赏卡中选择▲▲张●●。

- ◆ 想要使用训练家卡或特性的效果时，如果可以判断因为无法选择任何对象而导致情况不会发生任何变化时，则无法使用该训练家卡或特性。

## D-05 最多●●

- ◆ 是指任意选择 1~指定数量范围内的被指定的对象的意思。

### 【文例 1】物品「朋友手册」(CS1D)

选择自己弃牌区中最多 2 张支援者，在给对手看过之后，放回牌库并重洗牌库。

### 【文例 2】轰擂金刚猩 VMAX (CS1b) 的招式「极巨连打」

若希望，可选择附着于这只宝可梦身上最多 3 张 ⚡ 能量，放于弃牌区。在这种情况下，追加造成其张数 × 50 点伤害。

- ◆ 想要使用训练家卡或特性的效果时，如果可以判断因为无法选择任何卡牌从而导致情况不会发生任何变化时，则无法使用该训练家卡或特性。
- ◆ 当要选择对象位于对手无法查看到卡牌正面的位置时，请分别参考 H. 牌库、E-33 选择自己手牌中（最多）▲▲张●●、E-34 从反面朝上的自己的奖赏卡中选择▲▲张●●。

## D-06 拥有

- ◆ 是指用来指定对象宝可梦卡上所写的招式、弱点、抗性等的术语。

### 【文例 1】莫鲁贝可 (CS1a) 的招式「无理取闹」

选择 1 个对手战斗宝可梦所拥有的招式。在下一个对手回合，受到这个招式影响的宝可梦，将无法使用被选择的招式。

### 【文例 2】九尾 V (CS1b) 的招式「九尾变幻」

选择对手战斗宝可梦所拥有的 1 个招式，作为这个招式使用。

- ◆ 因为训练家卡或特性等的效果，而可以使用的招式，并不视作该宝可梦拥有的招式。只有写在那张宝可梦卡牌上的招式，才是其拥有的招式。

### 【不被视作拥有的招式的例子】

- 进化前所拥有的招式因为卡牌的效果变得可以使用
  - 特殊能量「记忆能量」(CSM1c)

这张卡牌，可被视作1个★能量。

身上放有这张卡牌的宝可梦，可以使用所有进化前拥有的招式。[需要满足使用招式所需能量。]

●因训练家卡的效果而可以使用的特别的招式

- 宝可梦道具「龙 Z 龙爪」(CSM2a)

身上放有这张卡牌的，拥有招式「龙爪」的宝可梦，可以使用这张卡牌上的GX 招式。[需要满足使用招式所需能量。]

★★★ 巨龙燃烧 GX 80×

将附着于这只宝可梦身上的基本能量，全部放于弃牌区，造成其张数×80点伤害。[对战中，己方的GX 招式只能使用1次。]



## D-07 ●●属性

- ◆ 是指宝可梦、能量的属性（颜色）的意思。卡牌说明文中书写的属性即为宝可梦或能量的属性。

【文例 1】美录坦 (CSM2D) 的招式「熔钢」

如果对手的战斗宝可梦是  宝可梦的话，则追加造成 40 点伤害。

【文例 2】自爆磁怪 (CSM2a) 的特性「双重属性」

只要这只宝可梦在场上，属性变为  和  2 种。

## D-08 所有属性的能量

- ◆ 是指拥有            10 种属性的能量的意思。

【文例】特殊能量「极光能量」(CS1a)

当要将这张卡牌，从手牌附着于宝可梦身上时，必须将自己的 1 张手牌放于弃牌区。

只要这张卡牌，被附着于宝可梦身上，就可被视作 1 个所有属性的能量。

【FAQ】奈克洛兹玛 GX (CSM1a) 的招式「棱镜爆破」

将附着于这只宝可梦身上的  能量全部放于弃牌区，追加造成其张数×60点伤害。

像「极光能量」这种可以作为所有属性生效的能量，无法根据玩家的意愿自由选择它的属性。因此，当使用了要将所有附着于身上的⊙能量放于弃牌区的招式「棱镜爆破」时，作为所有属性生效的「极光能量」也必须被放于弃牌区。

【FAQ】 达克莱伊（CS1b）的特性「黑暗防守」

如果这只宝可梦身上附有●能量的话，则这只宝可梦所受到的招式的伤害「-20」。

当达克莱伊身上附有1张「极光能量」时，受到的招式的伤害「-20」。

## D-09 使用招式所需能量

◆ 即用招式时需要的能量。指的是宝可梦卡牌的招式名左边标记的属性和数量。

【文例】 超梦&梦幻 GX（CSM2b）的特性「完美无缺」

这只宝可梦，可以使用所有自己的备战区或弃牌区中的「宝可梦 GX·EX」所拥有的招式。[需要满足使用招式所需能量。]

## D-10 撤退所需能量

◆ 即执行【撤退】时所需的能量。指的是宝可梦卡牌右下方【撤退】处标注的能量。将与此处标注的数量相同个数的能量放于弃牌区后便可执行【撤退】。

【文例 1】 竞技场「拉纳基拉山」（CSM1D）

双方所有【基础】宝可梦【撤退】所需能量，各增加1个。

【文例 2】 暴噬龟（CS1a）的招式「钳式猛咬」

追加造成对手战斗宝可梦的【撤退】所需能量数量×30点伤害。

## D-11 增加

◆ 是指将会用比原本所记载的数字更大的值来进行处理的意思。

【文例 1】 阿勃梭鲁（CSM1.5）的特性「恶之霸气」

只要这只宝可梦在场上，对手战斗场上的【基础】宝可梦【撤退】所

需能量，就会增加1个。

【文例2】长毛巨魔（CS1b）的特性「恶之制约」

只要这只宝可梦在战斗场上，对手的战斗宝可梦使用招式所需能量，就会增加1个★能量。

- ◆ 如果有数个写有“增加”的效果，则将其效果合并后处理。比如，被附加了2个“【撤退】所需能量会增加1个”的效果，则【撤退】所需能量增加2个。

【FAQ】竞技场「月轮祭坛」（CSM1a）

身上附有☉或☾能量的双方所有宝可梦，【撤退】所需能量各减少2个。

针对同一张卡牌同时有“增加”和“减少”的效果的话，将其合并计算。例如，对手场上有拥有特性「恶之霸气」的阿勃梭鲁，同时场上拥有竞技场「月轮祭坛」，且自己的战斗宝可梦为【基础】宝可梦且身上附有☉能量，则自己的战斗宝可梦【撤退】所需能量最终为减少1个。

## D-12 减少

- ◆ 是指将会用比原本所记载的数字更小的值来进行处理的意思。

【文例1】竞技场「月轮祭坛」（CSM1a）

身上附有☉或☾能量的双方所有宝可梦，【撤退】所需能量各减少2个。

【文例2】宝可梦道具「反击增幅器」（CSM1b）

如果自己的剩余奖赏卡张数，比对手多的话，则放有这张卡牌的宝可梦使用招式所需能量，减少1个能量。

- ◆ 如果有数个写有“减少”的效果，则将其效果合并后处理。比如，被附加了2个“【撤退】所需能量会减少1个”的效果，则【撤退】所需能量减少2个。

## D-13 消除

- ◆ 是指消除指定内容的意思。
  - ◆ 分为消除所需能量的效果和消除规则的效果 2 种。
    - 消除所需能量的效果
- 【文例 1】猫老大 (CSM2b) 的特性「猫之集会」
- 只要这只宝可梦在场上, 自己场上拥有「猫日和」招式的宝可梦使用招式所需能量, 全部消除。
- ◆ 当对于同一张卡, “消除”和“D-11 增加 (D-12 减少)”的效果重叠时, 优先“消除”的效果, 其他的效果全部失效。

【文例 2】闪焰王牌 V (CS1b) 的特性「球场跑者」

如果场上有竞技场的话, 则这只宝可梦【撤退】所需能量, 全部消除。

【FAQ1】阿勃梭鲁 (CSM1.5) 的特性「恶之霸气」

只要这只宝可梦在场上, 对手战斗场上的【基础】宝可梦【撤退】所需能量, 就会增加 1 个。

对于同一张卡, “消除”和“增加”或“减少”的效果重叠时, 优先“消除”的效果。所以当特性「恶之霸气」和特性「球场跑者」重叠时, 【撤退】所需能量将全部消除。

- 消除规则的效果

【文例 3】水晶灯火灵 (CS1b) 的特性「守护灯火」

只要这只宝可梦在场上, 身上附有能量的自己所有宝可梦的弱点, 全部消除。

【文例 4】阿罗拉臭臭泥 (CSM1.5) 的特性「化学之力」

只要这只宝可梦在场上, 双方场上、手牌中、弃牌区中的【基础】宝可梦的特性, 全部消除。

【文例 5】竞技场「弗拉达利研究所」(CSM1a)

双方场上的「宝可梦道具」效果, 全部消除。

【FAQ 2】玛狃拉（CSM1.5）的招式「恶之惩戒」

造成对手场上拥有特性的宝可梦数量 × 50 点伤害。

当对手场上有 1 只拥有特性「化学之力」的「阿罗拉臭臭泥」和 2 只拥有特性的【基础】宝可梦时，自己的「玛狃拉」的招式「恶之惩戒」只能给对手宝可梦造成 50 点伤害。

## D-14 全满

- ◆ 是指宝可梦身上没有被放置任何伤害指示物的意思。只要指定宝可梦的最大 HP 和剩余 HP 之间有差，就不被视作全满状态。

【文例】波士可多拉（CS1b）的特性「结实」

在这只宝可梦的 HP 为全满状态下，当这只宝可梦受到招式的伤害而【昏厥】时，这只宝可梦不会【昏厥】，而会以剩余「10」点 HP 的状态留在场上。

## D-15 最大 HP

- ◆ 是指出场宝可梦的卡面右上角所指的数字的意思。

【文例 1】风速狗（CS1b）的特性「热身」

如果这只宝可梦身上放有「燃烧围巾」的话，则这只宝可梦的最大 HP 增加「100」点。

【文例 2】宝可梦道具「大护符」（CS1a）

身上放有这张卡牌的宝可梦的最大 HP 增加「30」点。

- ◆ 因为卡牌效果而导致最大 HP 增减的情况只针对场上的宝可梦。

## D-16 剩余 HP

- ◆ 是指用场上宝可梦的最大 HP，减去受到的伤害而得到的数值。

【文例 1】竞技场「暴雪镇」（CSM2.5）

双方场上剩余 HP 在「40」点以下的宝可梦（包含 40 点），无法使用招式。

**【文例 2】甲贺忍蛙 (CSM2.5) 的招式「终结」**

除这只宝可梦外，从双方场上所有宝可梦中，选择 1 只剩余 HP 最少的宝可梦，使其【昏厥】。

**D-17 已经获得的奖赏卡张数**

- ◆ 是指和对战准备时放置的奖赏卡张数相比，在对战中的此时已减少的张数的意思。

**【文例】乐天河童 (CS1b) 的招式「洋洋突进」**

造成自己已经获得的奖赏卡张数 × 60 点伤害。

- ◆ 当要确认自己已经获得的奖赏卡张数时，如果是 60 张卡的卡组来进行对战，则以“6”作为对战准备时放置的奖赏卡张数，确认此时已减少的奖赏卡张数。40 张卡与 30 张卡的卡组则分别以“4”、“3”，作为对战准备时放置的奖赏卡张数，确认此时已减少的奖赏卡张数。

**D-18 拥有规则的宝可梦**

- ◆ 是指在卡面上写有“●●(的)规则”的宝可梦。规则有很多种，这里指的是它的统称。
- ◆ 也有一些拥有规则的宝可梦，其规则和“对手获得的奖赏卡张数”无关。

**【FAQ】棱镜之星的规则**

在 1 副卡组中只能放入 1 张同名的棱镜之星卡。这张卡牌不会被放入弃牌区，而会被放入放逐区。

- ◆ 当卡牌上未记载“规则”时，则不视为拥有规则的宝可梦。

**D-19 继承**

- ◆ 是指当有 2 张卡牌发生重叠放置或互换时，将其中 1 张卡牌身上附加的效果转给另 1 张卡牌的意思。

**【文例】支援者「默丹」(CSM1b)**

将自己弃牌区中的 1 张 ♣ 属性的【基础】宝可梦，与自己场上的 1 只



宝可梦互换（继承所有放于其身上的卡牌、伤害指示物、特殊状态、附加于身上的效果等等）。将被互换的宝可梦放于弃牌区。

- ◆ 同样继承在该回合使用过的特性信息。

## E 其他说明文

### E-01 下一个对手回合

- ◆ 是指使用了写有该说明文的招式的回合后紧接着的对手的回合。不包含宝可梦检查。该说明文的后续内容，会在紧接着的对手的回合中生效。

【文例 1】巨石丁 V (CS1a) 的招式「防守压制」

在下一个对手的回合，这只宝可梦所受到的招式的伤害「-20」。

【文例 2】暴噬龟 (CS1a) 的招式「紧咬不放」

在下一个对手的回合，受到这个招式影响的宝可梦，无法撤退。

### E-02 下一个自己的回合

- ◆ 是指使用了写有该说明文的招式的回合后紧接着的自己的回合。不包含宝可梦检查。该说明文的后续内容，会在紧接着的自己的回合中生效。

【文例】苍响 V (CS1b) 的招式「英勇之剑」

在下一个自己的回合，这只宝可梦无法使用招式。

### E-03 受到招式的伤害时


- ◆ 是指受到 10 点以上（包含 10 点）招式伤害的时候的意思。当受到对手宝可梦的招式的伤害进行计算时，如果伤害数值为 0 点或以下，则被视作不受到伤害。

- ◆ 该说明文的后续内容，视作 6.对手宝可梦受到伤害时生效的效果，在受到招式的伤害和效果后执行。

【文例 1】千针鱼 (CS1a) 的特性「毒刺」

当这只宝可梦，在战斗场上受到对手宝可梦的招式的伤害时，会使使用了招式的宝可梦陷入【中毒】状态。

## 【文例 2】宝可梦道具「燃烧围巾」(CS1b)

身上放有这张卡牌的  宝可梦，在战斗场上受到对手的宝可梦招式的伤害时，会使使用了招式的宝可梦陷入【灼伤】状态。

- ◆ 当受到比剩余 HP 更多或相同的伤害时，在执行完该说明文的后续内容后该宝可梦会【昏厥】。
- ◆ 当有数张卡牌的 6.对手宝可梦受到伤害时生效的效果同时生效时，受到招式伤害的宝可梦的持有者可按任意顺序执行。

**E-04 每当【昏厥】时（【昏厥】时）**

- ◆ 是指放置于宝可梦身上的伤害指示物的数值大于或等于该宝可梦的剩余 HP 而导致该宝可梦【昏厥】的时候的意思。
- ◆ “每当【昏厥】时”之类的说明文也是同样的意思。

## 【文例 1】伽勒尔魔灵珊瑚 (CS1a) 的特性「灭亡之躯」

当这只宝可梦，在战斗场上受到对手宝可梦的招式的伤害而【昏厥】时，自己抛掷 1 次硬币。如果为正面，则使使用了招式的宝可梦【昏厥】。

## 【文例 2】宝可梦道具「幸运蛋」(CS1D)

身上放有这张卡牌的宝可梦，受到对手宝可梦的招式的伤害而【昏厥】时，从牌库上方抽取卡牌，直到自己的手牌变为 7 张为止。

- ◆ 此说明文的后续效果在【昏厥】的处理步骤 2.时执行。效果执行后，将【昏厥】的宝可梦放于弃牌区。
- ◆ 当同时有数只宝可梦【昏厥】，并同时执行数张卡牌的【昏厥】的处理步骤 2.的效果时，由【昏厥】的宝可梦的持有者根据自己的意愿决定执行的顺序。当执行完所有效果时，将所有【昏厥】的宝可梦放于弃牌区。

**E-05 从手牌使出并进行进化时**

◆ 是指在自己的回合执行“从手牌使出宝可梦进行进化”的意思。主要出现在特性的说明文中。

【文例 1】千面避役（CS1a）的特性「暗度陈仓」

在自己的回合,当将这张卡牌从手牌使出并进行进化时,可使用 1 次。  
选择自己牌库中最多 2 张训练家,在给对手看过之后,加入手牌。并重洗牌库。

【文例 2】伽勒尔堵拦熊（CS1b）的特性「粗野高吼」

在自己的回合,当将这张卡牌从手牌使出并进行进化时,可使用 1 次。  
给对手的 1 只宝可梦身上,放置 3 个伤害指示物。

◆ 该说明文的后续效果,只有在从手牌使出卡牌并使宝可梦进化时才可执行。“进行进化时,可使用 1 次”类的特性,如果在进化之后先执行了其他行动,则无法再使用此特性。

【FAQ】物品「神奇糖果」(CS1b)

选择自己手牌中的 1 张【2 阶进化】宝可梦,放于自己场上能够进化成该宝可梦的【基础】宝可梦身上,跳过【1 阶进化】进行进化。(在自己最初的回合,以及对这个回合刚出场的宝可梦无法使用。)

使用物品「神奇糖果」的效果,将场上的【基础】宝可梦直接进化成【2 阶进化】宝可梦时,因为也是视作从手牌使出宝可梦进行进化,所以仍然可以使用说明文中的特性。

## E-06 从手牌使出放于备战区时

◆ 是指在自己的回合执行“从手牌将【基础】宝可梦放于备战区”的意思。主要出现在特性的说明文中。

【文例】伽勒尔蛇纹熊（CS1b）的特性「暴躁头击」

在自己的回合,当将这张卡牌从手牌使出放于备战区时,可使用 1 次。  
给对手的 1 只宝可梦身上,放置 1 个伤害指示物。

◆ 该说明文的后续的效果,只有在从手牌放于备战区时才可执行。“放于备战区时,

可使用1次”类的特性，如果放于备战区后先执行了其他行动，则无法再使用特性。

## **E-07 每当附着能量时（附着能量时）**

◆ 是指在自己的回合“从手牌将能量附着于宝可梦身上”，或因为卡牌的效果给宝可梦身上附着能量时的意思。

### **【文例 1】特殊能量「瞬移能量」(CSM1b)**

这张卡牌可以被视为1个★能量。

当把这张卡牌从手牌附着于宝可梦身上时，从自己的牌库上方抽取1张卡牌。

### **【文例 2】伊布 (CSM1c) 的特性「能量进化」**

在自己的回合，从自己的手牌将基本能量附着于这只宝可梦身上时，可使用1次。将与被附着的能量相同属性的，从这只宝可梦进化而来的卡牌，从自己的牌库中选择1张，放于这只宝可梦身上进行进化。并重洗牌库。

◆ 该说明文的后续内容，只有从手牌将能量附着于宝可梦身上时才能执行。“每当附着能量时，可使用1次”类的特性，如果在附着能量后先执行了其他的行动，则无法再使用此特性。

◆ 若有多张卡牌的此类效果同时生效，则由受到效果的宝可梦的持有者决定效果生效顺序。

### **【FAQ1】特殊能量「双子能量」(CS1b)**

只要这张卡牌，被附着于宝可梦身上，就被视作2个★能量。

如果被附着于「宝可梦 V·GX」身上的话，则被视作1个★能量。

从手牌将1张「双子能量」附着给自己的宝可梦时，说明文中“每当附着能量时”后的效果只执行1次。

### **【FAQ2】霜奶仙 (CS1D) 的招式「装饰」**

选择自己手牌中任意数量的基本能量，以任意方式附着于自己的宝可梦身上。

当同时附着多张手牌中的能量时，根据附着的张数，执行相应次数“每当附着能量时”后的效果。

### **E-08 每当宝可梦检查时**

◆ 是指每次宝可梦检查时执行的行动的意思。该说明文的后续效果被视作宝可梦检查时生效的特性或训练家卡的效果。

【文例】竞技场「惩戒祠堂」(CSM1.5)

每当宝可梦检查时，给双方的所有「宝可梦 GX·EX」身上，各放置1个伤害指示物。

◆ 每次宝可梦检查时有数个效果同时生效时，由受到该效果的宝可梦的持有者的意愿决定执行顺序。

### **E-09 在造成伤害前**

◆ 是指在使用招式时首先执行的行动的意思。该说明文的后续效果在使用招式的步骤 3执行。

【文例】蓝鸦 (CS1b) 的招式「啄食」

在造成伤害前，将放于对手战斗宝可梦身上的「宝可梦道具」放于弃牌区。

### **E-10 若希望**

◆ 该说明文的后续效果，由使用该效果的玩家来决定是否执行。

【文例 1】卡璞·鸣鸣 (CSM1D) 的招式「折返瞬击」

若希望，可将这只宝可梦与备战宝可梦互换。

【文例 2】皮卡丘 VMAX (CS1a) 的招式「超极巨伏特攻击」

若希望，可将附着于这只宝可梦身上的能量，全部放于弃牌区。在这种情况下，追加造成 150 点伤害。

- ◆ 如果没法执行“若希望”后续的说明文，“在这种情况下”后续的效果也无法执行。

### E-11 在上一个对手的回合自己的宝可梦【昏厥】的话

- ◆ 是指确认在上一个对手的回合对象宝可梦是否【昏厥】。如果有宝可梦【昏厥】，则可执行说明文的后续内容。

【文例】玛夏多&怪力 GX (CSM2b) 的招式「报复」



在上一个对手的回合，如果因为招式的伤害，而导致自己的宝可梦【昏厥】的话，则追加造成 90 点伤害。

- ◆ 在上一个对手的回合，即使自己有数只宝可梦【昏厥】，该说明文的后续的伤害计算或效果也只执行 1 次。
- ◆ “如果【昏厥】的话”并不是招式的效果，所以写有该说明文的宝可梦即使因为训练家卡或特性的效果回到过备战区，该说明文的后续效果仍然需要被执行。

### E-12 在自己的回合可以使用●●次

- ◆ 是指对象特性可以使用指定次数的意思。

【文例 1】雪绒蛾 (CS1a) 的特性「冰雪之舞」

在自己的回合可以使用任意次。选择自己手牌中的 1 张  能量，附着于备战区的  宝可梦身上。

【文例 2】灰尘山 (CS1b) 的特性「毒液水塘」

如果场上有竞技场的话，则在自己的回合可以使用 1 次。使对手的战斗宝可梦陷入【中毒】状态。

- ◆ 此类特性要通过宣告来使用。若没有特别的指示，可使用这类特性的宝可梦为自己场上宝可梦。
- ◆ “在自己的回合可以使用 1 次”即为每个自己的回合有 1 次机会使用。另外，如果有数只宝可梦拥有相同的特性，每只宝可梦皆可使用 1 次。

- ◆ 使用了1个回合只能使用1次的特性的宝可梦从场上离开后再一次回到场上，会被视作与之前使用过特性的宝可梦不同的新宝可梦，所以可以再使用一次该特性。

### E-13 只要这只宝可梦在场上

- ◆ 是指写有该说明文的宝可梦在场期间生效的特性。

【文例 1】水晶灯火灵（CS1b）的特性「守护灯光」

只要这只宝可梦在场上，身上附有能量的自己所有宝可梦的弱点，全部消除。

- ◆ 写有该说明文的特性，必须要该宝可梦在自己场上才能生效。
- ◆ 在宝可梦在场上时就生效的特性中，也有些不会写有这类说明文。

【文例 2】太阳岩（CS1a）的特性「抗性遮蔽」

如果自己场上有「月石」的话，则对手所有宝可梦的抗性，全部消除。

- ◆ 有些特性只有当该宝可梦在战斗场或备战区时才生效。

【文例 3】长毛巨魔（CS1b）的特性「恶之制约」

只要这只宝可梦在战斗场上，对手的战斗宝可梦使用招式所需能量，就会增加1个★能量。

### E-14 在这个回合，如果已经使用了其他的「●●」的话，则无法使用这个特性

- ◆ 如果使用了写有该说明文的特性，则在该回合无法再使用与其名称相同的特性。
- ◆ 如果自己场上有与写有该说明文的特性相同名称的特性，则只能使用其中的1个特性。
- ◆ 即便使用了这个特性的宝可梦离开场上，在同一个回合中，其他的宝可梦也无法使用相同名称的特性。

### E-15 这个效果，无论拥有这个特性的宝可梦有多少只，都不会叠加

- ◆ 不论有多少只拥有写有该说明文的特性的宝可梦，这个特性都不会重复生效。

【文例】坚盾剑怪（CS1b）的特性「巨盾」

只要这只宝可梦在场上，自己的所有宝可梦，受到对手宝可梦的招式的伤害「-30」。这个效果，无论拥有这个特性的宝可梦有多少只，都不会叠加。

- ◆ 即使拥有写有该说明文的特性的宝可梦存在 2 只或以上，也只能使用其中 1 只宝可梦的特性。

### E-16 因这个【中毒】而放置的伤害指示物的数量变为●●个

- ◆ 是指给予对手与普通的【中毒】不同的效果的意思。在宝可梦检查时因【中毒】而放置的伤害指示物数量会增加。

【文例】臭臭泥（CS1b）的招式「三倍毒液」

使对手的战斗宝可梦陷入【中毒】状态。因这个【中毒】而放置的伤害指示物数量变为 3 个。

- ◆ 这种【中毒】可以与普通的【中毒】通过同样的方法进行恢复。当处于这种特殊的【中毒】的状态后又受到普通的【中毒】时，会被新的【中毒】状态所覆盖。
- ◆ 同样当处于普通的【中毒】状态后又受到这种特殊的【中毒】状态时，也会被新的【中毒】状态所覆盖。

### E-17 如果这张卡牌在●●的话，则在自己的回合可以使用 1 次

- ◆ 不在场上，而在说明文中所指的地方时可以使用的特性。

【文例 1】虫电宝（CSM2a）的特性「蓄电池」

如果这张卡牌在手牌中的话，则在自己的回合可以使用 1 次。将这张卡牌作为特殊能量附着于自己的「锹农炮虫（包含 GX）」身上。只要这张卡牌，被附着于宝可梦身上就可被视作 2 个 ⚡ 能量。

【文例 2】骑拉帝纳（CSM1.5）的特性「毁坏之门」

如果这张卡牌在弃牌区的话，则在自己的回合可以使用 1 次。将这张



卡牌放于备战区。然后，给对手 2 只备战宝可梦身上，各放置 1 个伤害指示物。

- ◆ 如果写有“在自己的回合可以使用 1 次”，每次自己的回合都可以使用 1 次。如果有数张相同特性的卡牌，则每张卡牌皆可以使用 1 次。
- ◆ 如果使用了特性的卡牌离开了指定区域后又返回原先指定的区域，则该卡牌会被视作另一张卡牌，可以再一次使用其特性。

## **E-18 并重洗牌库**

- ◆ 查看牌库后，将牌库放回原处时执行的行动。

### 【文例 1】千面避役（CS1a）的特性「暗度陈仓」

在自己的回合，当将这张卡牌从手牌使出并进行进化时，可使用 1 次。  
选择自己牌库中最多 2 张训练家，在给对手看过之后，加入手牌。并重洗牌库。

### 【文例 2】物品「先机球」（CS1b）

这张卡牌，只有将自己的 1 张手牌放于弃牌区后才可使用。  
选择自己牌库中 1 张【基础】宝可梦，在给对手看过之后，加入手牌。并重洗牌库。

- ◆ 因为卡牌的效果而查看牌库的内容，将看过的卡牌放回牌库时，为了打乱卡牌的顺序且双方玩家都无法掌握牌库的信息而针对牌库进行重洗。当因为“将牌库中●●加入手牌”的效果查看过牌库内容时，即使没能选到指定的卡牌，也必须要把牌库重洗。

## **E-19 ●●。然后，▲▲**

- ◆ 前文中的效果被执行，紧接着执行后文的内容。

### 【文例 1】拉普拉斯 V（CS1a）的招式「波浪折返」

选择自己手牌中的 1 张 ⚡ 能量，附着于这只宝可梦身上。然后，将这只宝可梦与备战宝可梦互换。

**【文例 2】索罗亚克 GX (CSM1b) 的特性「交易」**

在自己的回合可以使用 1 次。将自己的 1 张手牌放于弃牌区。然后，从牌库上方抽取 2 张卡牌。

◆ 只要执行了至少一个前文所写的内容，就需要执行“然后”后续的内容。如果前文所写的内容一个也没有执行过，则不执行“然后”后续的内容。

**【FAQ1】支援者「伙星」(CSM1b)**

从自己的牌库上方抽取 2 张卡牌。然后，在不看正面的前提下，将对手的 1 张手牌放于弃牌区。

可以不执行“然后”后续内容，只执行前文的内容。因此，即使对手处于 1 张手牌也没有的状态下，也可以从自己的牌库上方抽取 2 张卡牌。

**【FAQ2】支援者「玛俐」(CS1a)**

双方玩家，各将自己所有的手牌反面朝上重洗，放回牌库下方。然后，自己从牌库上方抽取 5 张卡牌，对手从牌库上方抽取 4 张卡牌。

当对手没有手牌，并且我方手牌只有支援者「玛俐」时，此时因“双方玩家，各将自己所有的手牌反面朝上重洗，放回牌库下方。”完全无法执行，因此这个情况下无法使用支援者「玛俐」。

## **E-20 回合结束时**

◆ 是指招式处理结束后，或者不使用招式直接结束回合的时间点的意思。不包含在宝可梦检查中，指的是宝可梦检查开始前的时间点。

**【文例 1】宝可梦道具「文柚果」(CS1a)**

在双方的回合结束时，如果身上放有这张卡牌的宝可梦身上放置有 3 个以上（包含 3 个）伤害指示物的话，则回复该宝可梦「30」点 HP。然后，将这张卡牌放于弃牌区。

**【文例 2】阿勃梭鲁 (CSM2D) 的招式「破灭预兆」**

将附着于这只宝可梦身上的所有能量，放回手牌。在下一个对手的回合结束时，受到这个招式影响的宝可梦会【昏厥】。

- ◆ 在回合结束时如果有数个效果生效，则由受到该效果影响的卡牌的持有人决定生效顺序。

【文例3】苍响 V (CS1b) 的特性「不挠之剑」

在自己的回合可以使用 1 次，如果使用了，则自己的回合结束。查看自己牌库上方 3 张卡牌，选择其中任意数量的 ♣ 能量，附着于这只宝可梦身上。将剩余的卡牌加入手牌。

### E-21 在下一个自己的回合结束前

- ◆ 如果使用了写有该说明文的招式 / 训练家卡 / 特性等，则该效果从这个自己的回合一直持续到下一个自己的回合结束。

【文例】大食花 (CSM2D) 的招式「胃液」

在下一个自己的回合结束前，受到这个招式影响的宝可梦所拥有的特性消除。

- ◆ 在宝可梦检查期间依然生效。

### E-22 在下一个对手的回合结束前

- ◆ 如果使用了写有该说明文的招式 / 训练家卡 / 特性等，则从自己的回合开始，到之后紧接着的对手回合结束，效果一直持续。
- ◆ 在自己的回合结束后、下一个对手的回合开始前的宝可梦检查期间依然生效。

【文例】叉字蝠 (CSM2D) 的特性「消音」

在自己的回合，当将这张卡牌从手牌使出并进行进化时，可使用 1 次。在下一个对手的回合结束前，这只宝可梦，不会受到对手宝可梦招式的伤害和效果影响。

### E-23 在这个回合，如果这只宝可梦从「●●」进化而来的话

- ◆ 是指在使用了写有该说明文的招式的回合，查看使用这个招式的宝可梦是否进行过进化的意思。如果进行过进化，则执行该说明文的后续内容。

**【文例】路卡利欧 GX (CSM1c) 的招式「波导击」**

在这个回合，如果这只宝可梦从「利欧路」进化而来的话，则追加造成 90 点伤害。

**【FAQ】百变怪◇ (CSM1.5) 特性「万能进化」**

在自己的回合，可以从手牌中使出【1 阶进化】宝可梦，放于这只宝可梦身上进行进化。（在自己最初的回合，以及这只宝可梦刚出场的回合除外。）

在这个回合，通过「百变怪◇」的特性「万能进化」而进化而来的「路卡利欧 GX」，由于不是从「利欧路」进化而来的，所以其「波导击」不会追加造成 90 点伤害。

- ◆ “进化而来的话”是效果的条件，并不是招式的效果。所以写有该说明文的宝可梦，即使因为训练家卡或特性的效果回到备战区，该说明文的后续效果也会被执行。

**E-24 在这个回合，如果这只宝可梦从备战区被放于战斗场上的话**

- ◆ 是指在使用了写有该说明文的招式的回合，查看使用了这个招式的宝可梦是否是从备战区被放入战斗场的意思。放入战斗场的方法包括训练家卡、特性或使用了【撤退】。如果是从备战区被放入战斗场，则执行说明文的后续内容。

**【文例】具甲武者 GX (CSM1b) 的招式「迎头一击」**

在这个回合，如果这只宝可梦从备战区被放于战斗场上的话，则追加造成 90 点伤害。

- ◆ “被从备战区放于战斗场上的话”是效果的条件，并不是招式的效果。即使因为训练家卡或特性的效果将宝可梦数次从备战区被放于战斗场，该说明文的后续内容也只能执行 1 次。

**E-25 在这个回合，如果从手牌使出了支援者的话**

- ◆ 是指在使用了写有该说明文的招式的回合，查看是否有在自己的回合执行过“从手牌使出支援者”的行动。如果使出了支援者，则执行该说明文的后续内容。

**【文例】银伴战兽 GX (CSM2c) 的招式「英勇搭档」**

在这个回合，如果从手牌使出了支援者的话，则追加造成 70 点伤害。

### **E-26 在这个回合，如果回复了这只宝可梦的 HP 的话**

- ◆ 是指在使用了写有该说明文的招式的回合，确认使用了这个招式的宝可梦是否回复过“10”点或更多 HP。如果回复过，则执行说明文的后续内容。

【文例】沙奈朵 V (CS1a) 的招式「弥漫波动」

在这个回合，如果回复了这只宝可梦的 HP 的话，则追加造成 80 点伤害。

- ◆ “如果回复了”是效果的条件，不是招式的效果。即使宝可梦的 HP 回复过数次，该说明文的后续的伤害计算和效果也只执行 1 次。另外，即使回复过后返回过备战区，或是在备战区回复过后被放于战斗场，也要执行该说明文的后续内容。

### **E-27 这个招式，即使●●也可以使用**

- ◆ 即使在规则上宝可梦处于不能使用招式的状态，只要满足指定的状况，就依然可以使用招式。
- ◆ 即使不处于指定状况，只要在规则上处于可以使用招式的状态，仍可以使用写有该说明文的招式。

【文例】费洛美螂 GX (CSM1b) 的招式「快速突袭」

这个招式，即使是先攻玩家的最初回合也可以使用。

### **E-28 因【灼伤】而放置的伤害指示物的数量变为●●个**

- ◆ 是指给予对手与普通的【灼伤】不同的效果的意思。在宝可梦检查时因【灼伤】放置的伤害指示物会变为说明文中指定的个数。

【文例】烈焰猴 (CSM1a) 的特性「炽热斗志」

只要这只宝可梦在场上，对手的战斗宝可梦，因【灼伤】而放置的伤害指示物数量变为 6 个。

【FAQ】当有数个此类说明文中的效果生效时，只选择其中数值最大的效果执行 1 次。

如果自己场上有数只拥有特性「炽热斗志」的「烈焰猴」，该特性的效果并不会叠加，在宝可梦检查时因【灼伤】而放置的伤害指示物的数量为6个。

### **E-29 ●●从手牌使出▲▲时，不受其效果影响**

◆ 只要这个效果生效的卡牌在场上，即使●●从手牌使出了说明文指定的卡牌，也不受其效果影响。

◆ 这个效果生效的情况下，虽然无法给予说明文中写有的卡牌的效果，但是卡牌本身是可以使用的。在这种情况下，可以执行其他的效果。

#### **【文例 1】电蜘蛛（CSM1D）的特性「紧张感」**

这只宝可梦，当对手从手牌使出物品或者支援者时，不受其效果影响。

#### **【文例 2】竞技场「雷霆山◇」（CSM1b）**

双方场上 ⚡ 宝可梦使用招式所需能量，各减少1个 ⚡ 能量。

只要这张竞技场在场上，双方玩家从手牌使出物品或支援者时，不受其效果影响。

#### **【FAQ1】支援者「古兹马」（CSM1a）**

选择1只对手的备战宝可梦，将其与战斗宝可梦互换。然后，将自己的战斗宝可梦与备战宝可梦互换。

在对手的备战区只有一只拥有特性「紧张感」的「电蜘蛛」时，也可以使用支援者「古兹马」。在这种情况下，因为无法让对手进行互换宝可梦的行动，所以也无法执行“然后”后续的内容，将使用后的「古兹马」放于弃牌区。

#### **【FAQ2】物品「离洞绳」（CS3b）**

双方玩家，各将自己的战斗宝可梦与备战宝可梦互换。（互换由对手开始执行。备战区没有宝可梦的玩家不用执行互换。）

即使对手的备战区只有一只拥有特性「紧张感」的「电蜘蛛」，也可以

使用物品「离洞绳」让对手将其战斗宝可梦与备战宝可梦互换。因为受到「离洞绳」效果的是战斗宝可梦。

### E-30 在自己的回合，如果将自己的●●张手牌放于弃牌区的话，则可使用1次

- ◆ 将自己的手牌放于弃牌区作为使用特性的条件的说明文。
- ◆ 每个自己的回合可以使用1次。另外如果有数张相同特性的卡牌，则每张卡牌可以使用1次。

【文例】奇诺栗鼠（CS1b）的特性「筹措」

在自己的回合，如果将自己的1张手牌放于弃牌区的话，则可使用1次。  
从自己的牌库上方抽取2张卡牌。

- ◆ 如果无法执行该说明文的后续内容，则无法使用该特性。

【FAQ1】如果自己的牌库中没有卡牌，则无法使用奇诺栗鼠的特性「筹措」。

- ◆ 如果无法执行该说明文的内容，则无法使用该特性。

【FAQ2】如果自己的手牌中没有卡牌，也无法使用奇诺栗鼠的特性「筹措」。

### E-31 在（将卡牌）加入手牌前

- ◆ 从牌库上方抽取卡牌，或者拿取奖赏卡时可以使用的效果的说明文。
- ◆ 是指在查看过反面朝上的卡牌的正面后，加入手牌之前的时间点的意思。

【文例 1】基拉祈◇（CSM1a）的特性「对星许愿」

在自己的回合，当从反面朝上的自己的奖赏卡中拿取了这张卡牌时，如果自己的备战区有空位的话，则在加入手牌前可以使用。将这只宝可梦放于自己的备战区，并额外拿取1张奖赏卡。

【文例 2】物品「金珠」（CS1b）

这张卡牌，只有当在自己的回合开始，被从牌库上方抽取到，在加入

手牌前才能使用。

从自己的牌库上方抽取 3 张卡牌。

- ◆ 如果拥有这个效果的卡牌有 2 张或以上时，在加入手牌前，逐张执行其效果。
- ◆ 因为这个效果而将卡牌放于场上时，那张卡牌不被视作从手牌放出的卡牌。

### E-32 这个招式，如果●●的话，则仅需■个▲▲能量便可使用

- ◆ 是指如果满足条件，使用招式所需能量会减少的意思。

【文例】铁火辉夜（CSM1a）的招式「月帆」

这个招式，如果双方的剩余奖赏卡张数共计 6 张的话，则仅需 1 个 ♡ 能量便可使用。

- ◆ 即使受到了使用招式所需能量“增加（减少）”的效果，也可以不受其影响，根据说明文中写有的条件使用招式。

【FAQ】长毛巨魔（CS1b）的特性「恶之制约」

只要这只宝可梦在战斗场上，对手的战斗宝可梦使用招式所需能量，就会增加 1 个 ★ 能量。

如果双方的剩余奖赏卡张数共计 6 张，即使对手的战斗宝可梦拥有特性「恶之制约」，自己的宝可梦也仅需 1 个 ♡ 能量便可使用招式「月帆」。

### E-33 选择自己手牌中（最多）▲▲张●●

- ◆ 是指从自己的手牌中选择（最多）▲▲张卡牌的意思。
- ◆ 选择数张卡牌时，可以选择比指定的数量少的卡牌。也可以 1 张卡牌都不选，此时选择卡牌的行为结束。但是，如果受到的指示为“选择自己手牌中▲▲张任意卡牌”，即没有指定●●卡牌的种类的话，则必须要选择指定张数的卡牌。
- ◆ 其他的动作，与 D-05 最多●●张相同。

### E-34 从反面朝上的自己的奖赏卡中选择▲▲张●●



- ◆ 是指从反面朝上的自己的奖赏卡中选择▲▲张卡牌的意思。
- ◆ 当要选择数张卡牌时，可以选择比指定数量少的卡牌。也可以1张卡牌都不选，此时选择卡牌的行为结束。但是，如果受到的指示为“选择自己奖赏卡中▲▲张任意卡牌”，即没有指定●●卡牌的种类的话，则必须要选择指定张数的卡牌。
- ◆ 其他的动作，与 D-05 最多●●张相同。

【文例】支援者「格拉吉欧」(CSM1c)

查看所有反面朝上的自己的奖赏卡，将其中1张卡牌，与这张「格拉吉欧」互换后，加入手牌。然后，将这张「格拉吉欧」与剩余的奖赏卡反面朝上重洗，作为奖赏卡放置。

### E-35 将●●反面朝上重洗

- ◆ 是指将卡牌反面朝上重洗，打乱卡牌的顺序，让双方玩家无法掌握其信息的意思。
- ◆ 重洗时不可查看卡牌的正面。
- ◆ 如果●●中1张卡牌都没有，则无法重洗。

【文例1】支援者「玛俐」(CS1a)

双方玩家，各将所有手牌放回牌库并重洗牌库。然后，各从牌库上方抽取4张卡牌。

【文例2】支援者「格拉吉欧」(CSM1c)

查看所有反面朝上的自己的奖赏卡，将其中1张卡牌，与这张「格拉吉欧」互换后，加入手牌。然后，将这张「格拉吉欧」与剩余的奖赏卡反面朝上重洗，作为奖赏卡放置。

### E-36 将●●放回牌库并重洗牌库

- ◆ 是指将●●放回牌库，并重洗牌库的意思。
- ◆ 重洗时不可查看卡牌的正面。

- ◆ 当●●和牌库中的卡牌合计只有1张时，也视作重洗过了牌库。

【文例】比克提尼◇（CSM1a）的招式「无限」

将自己弃牌区中的所有基本能量给对手查看，造成其张数×20点伤害。然后，将给对手查看过的能量放回牌库并重洗牌库。

【FAQ】支援者「竹兰」（CSM1c）

将自己的手牌全部放回牌库并重洗牌库。然后，从牌库上方抽取6张卡牌。

即使自己的手牌只有1张「竹兰」，也可以使用这张「竹兰」。这种情况下，重洗过自己的牌库后，从牌库上方抽取6张卡牌。

### E-37 ●●中，拥有招式「▲▲」的宝可梦。

- ◆ 是指在●●中，卡面上写有▲▲招式的宝可梦的意思。

【文例】电飞鼠（CSM1.5）的特性「蹭脸集会」

在自己的回合可以使用1次。将自己牌库中1张拥有「蹭蹭脸颊」招式的宝可梦，在给对手看过之后，加入手牌，并重洗牌库。

- ◆ 如果没有特别指示●●，则指的是自己场上卡面上写有▲▲招式的宝可梦。
- ◆ 因训练家卡或宝可梦的特性等效果，而使得宝可梦可以使用的额外的招式，不视为拥有该招式。仅该宝可梦卡面上写有的招式，才视为拥有该招式。

【不视为拥有该招式的例子】

- 进化后的宝可梦，因卡牌的效果而可以使用其进化前的宝可梦的招式的场合。

【文例】特殊能量「记忆能量」（CSM1c）

这张卡牌，可被视作1个★能量。

身上放有这张卡牌的宝可梦，可以使用所有进化前拥有的招式。

[需要满足使用招式所需能量。]

- 因训练家卡的效果而可以使用的特别的招式。

【文例】宝可梦道具「龙 Z 龙爪」(CSM2a)

身上放有这张卡牌的，拥有招式「龙爪」的宝可梦，可以使用这张卡牌上的 GX 招式。[需要满足使用招式所需能量。]

★★★ 巨龙燃烧 GX 80 ×

将附着于这只宝可梦身上的基本能量，全部放于弃牌区，造成其张数 × 80 点伤害。[对战中，己方的 GX 招式只能使用 1 次。]

**E-38 这场对战（算作）●●胜利/败北。**

◆ 是指以 I-E 中所规定的胜败判定方法以外的形式，决出对战胜负的意思。

【文例 1】未知图腾 (CSM1a) 的特性「伤害」

如果这只宝可梦在战斗场上的话，则在自己的回合可以使用 1 次。如果自己全部备战宝可梦身上放置的所有伤害指示物达到 66 个以上(包含 66 个)的话，则这场对战算作自己的胜利。

【文例 2】呆壳兽 (CSM2a) 的招式「华丽赌注」

抛掷 3 次硬币，造成正面次数 × 100 点伤害。如果全部为反面，则这场对战己方败北。

【FAQ】这个效果，并不属于施加于玩家的效果。