

ポケモン カードゲーム™ XY BREAK

あそ 遊びかた せつ めい しょ 説明書

Ver. 04

ポケモンカードゲームの遊びかたやルール、商品についてのお問い合わせ先

ポケモンカードゲームサポートデスク

 **0120-330-362** 受付時間 / 毎日11:00～18:00
※年末・年始などの特定日を除く

商品やイベント、遊びかた、強くなるコツなど、
ポケモンカードゲームに関する情報のすべてがここに！

ポケモンカードゲーム公式ホームページ「トレーナーズウェブサイト」

<http://www.pokemon-card.com/>

ポケモンカードゲーム

2人で遊んでいるときに、おたがいにわからないことがあったら、
必ずこの遊びかた説明書で確認しましょう。





ポケモンカードゲームとは

ポケモンカードゲームは、ゲームソフト「ポケットモンスター」シリーズの世界をテーマにした、ふたり用対戦型トレーディングカードゲームです。



ワザで相手ポケモンをたおそう!

ポケモンのワザで、相手ポケモンのHP(体力)をへらしていきます。ポケモンはHPがゼロになると「きぜつ」します。先に相手のポケモンを「きぜつ」させて「サイド」を全部とれば勝ちです。



勝負の決め手は「デッキ」と戦略!

対戦は、すきなカードを組み合わせた「デッキ」を、ひとり1個使います。どんなデッキを使うかによって、たたかいかたや強さが大きく変わります。



集めるだけでも楽しい!

カードには、それぞれ描き下ろされたイラストやポケモンのすかんデータもついています。すきなカードをコレクションするのも楽しいのひとつです。「拡張パック」は、どんなカードが入っているかわかりません。友だちと交換(トレーディング)したり、新しいデッキを作ったりすると、ポケモンカードゲームがもっと楽しくなります。



カードの種類と見かた ……………	4
ポケモン……………	5
エネルギー……………	9
トレーナーズ……………	10
特別なカード……………	12
対戦をはじめる前に ……………	16
デッキを用意しよう……………	16
場所の名前……………	16
対戦に使うもの……………	18
対戦の準備……………	19
対戦のしかた ……………	22
対戦の目的……………	24
自分の番にすること……………	24
山札を1枚引く……………	24
ベンチポケモンを出す……………	25
ポケモンにエネルギーを1枚つける……………	25
トレーナーズを使う……………	26
ポケモンを進化させる……………	27
ポケモンの特性を使う……………	28
バトルポケモンの「にげる」を使う……………	29
バトルポケモンのワザを1つ使う……………	30
ワザの使いかた……………	31
弱点と抵抗力……………	33
ダメージ計算のしかた……………	34

ポケモンの「きぜつ」と対戦の勝敗 ……………	37
ポケモンチェックと特殊状態 ……………	38
ポケモンチェックとは……………	38
特殊状態とは……………	39
どく……………	40
やけど……………	41
ねむり……………	42
マヒ……………	43
こんらん……………	44
よくあるカードの説明文 ……………	45
ルールの変更点 ……………	49
BWシリーズの特別なカード ……………	50
デッキのルール ……………	52

※掲載されているカード画像は、本商品に入っているものとはかぎりません。

1 名前

ポケモンの名前です。

2 タイプ

このポケモンのタイプです。ポケモンのタイプは11種類あり、「弱点・抵抗力」にえいきょうします。

3 HP

このポケモンの体力です。この数字ぶんまでダメージを受けると「きぜつ」します。

4 進化マーク

進化の段階を表すマークです。「たね」[1]進化[2進化]があります。

5 ワザ

このポケモンが持っているワザです。ポケモンによって、種類や数はさまざまです。

6 弱点

このタイプの相手から受けるワザのダメージが2倍にふえます。

7 抵抗力

このタイプの相手から受けるワザのダメージが「20」少なくなります。

8 にげる

このポケモンが、バトル場からベンチに「にげる」ときに必要なエネルギーの数です。



9 エクスパンションマーク

どの商品に入っているカードか、めじるしとなるマークです。

10 レアリティマーク

このカードのめずらしさを表すマークです。拡張パックのカードに入っています。

11 コレクションナンバー

この商品のカードの総数と、何番目のカードかが書かれています。

12 ポケモンデータ

13 ポケモンの説明文

14 イラストレーター名



カードにはオモテとウラがあります。ウラ面はすべて同じです。



オモテ



ウラ

ポケモンのタイプ

ポケモンは11のタイプに分かれ、それぞれに相性(弱点・抵抗力)があります。



草タイプ



ハリマロン

超タイプ



フシデ

フェアリータイプ



シュシュブ

炎タイプ



フォッコ

闘タイプ



ディグダ

ドラゴンタイプ



ヌメラ

水タイプ



ケロマツ

悪タイプ



メグロコ

無色タイプ



ホルビー

雷タイプ



ピカチュウ

鋼タイプ



ヒトツチ

エネルギー

ポケモンがワザを使ったりベンチに「にげる」ために必要なカードで、場に出ているポケモンにつけて使います。9つのタイプがあり、色とマークで区別します。

基本エネルギー



基本草エネルギー



基本炎エネルギー



基本水エネルギー



基本雷エネルギー



基本超エネルギー



基本闘エネルギー



基本ドラゴンエネルギー



基本無色エネルギー



基本フェアリーエネルギー

※ 超タイプと★タイプの基本エネルギーはありません。

特殊エネルギー

特殊エネルギーは、ポケモンにエネルギーをあたえるだけでなく、特別な効果を持つものなど、いろいろな種類があります。



ダブル無色エネルギー

トレーナーズ

いろいろな効果でたたかいを助けてくれるカードです。
使いかたや効果によって「グッズ」「サポート」「スタジアム」に分類されています。

グッズ

自分の番に何枚でも使えるカードです。
使ったら、カードに書かれていることをして、トラッシュします。

トラッシュについて ▶P30

ポケモンのどうぐ(グッズ)

グッズのなかで、特別な使いかたをするカードです。
使ったら、ポケモンにつけておきます。一度つけたら、そのポケモンが「きざつ」するまでつけたままにします。(番が終わったり「にげる」や進化をしても、はずしません。)
「ポケモンのどうぐ」は自分の番に何枚でも使えますが、1匹につけられるのは1枚までです。すでに「ポケモンのどうぐ」がついているポケモンにもう1枚つけたり、つけ替えたりすることはできません。

また、「ポケモンのどうぐ」のなかでも、枠が赤い「フレア団ハイパーギア」は、相手のポケモンにつけて使う特別なカードです。



いいいきすぐすり



ちからのハチマキ



ジャミングネット
(フレア団ハイパーギア)

サポート

自分の番に1枚しか使えないカードです。
使ったら、カードに書かれていることをして、トラッシュします。



ティエルノ

スタジアム

自分の番に1枚しか使えないカードです。
使ったら、そのまま場に出しておきます。
どちらかのプレイヤーが別の名前のスタジアムを出したら、前に出ていたスタジアムは、持ち主のトラッシュに置きます。出ているスタジアムと同じ名前のスタジアムは、手札から出すことはできません。



フェアリーガーデン



特別なカード

ポケモンEX

名前に「EX」としている、特別なポケモンです。「ポケモンEXのルール」を持っていて、このポケモンが「きぜつ」とすると、相手はサイドを2枚とることができます。

それ以外は、ほかのポケモンと同じように使います。

1 ポケモンの名前

「フシギバナ」と「フシギバナEX」は別のカードとしてあつかいます。

2 進化マーク

「たね」と「M進化」があります。

3 ポケモンEXのルール



M進化

名前に「M」としている特別なポケモンで、ポケモンEXから進化します。

「MフシギバナEX」は「メガフシギバナEX」とよびます。

「M進化のルール」を持っていて、このポケモンに進化すると、その時点で自分の番は終わりります。また「ポケモンEXのルール」も持っているため、このポケモンが「きぜつ」とすると、相手はサイドを2枚とることができます。

1 ポケモンの名前

2 進化マーク

ここに書かれているポケモンEXから進化します。

3 M進化のルール

4 ポケモンEXのルール



ポケモンEXの上にM進化ポケモンを重ねて進化させます。「M進化のルール」以外、進化のしかたや決まりはほかのポケモンと同じです。

進化について ▶ P27

名前に「ゲンシ」がつき、「ゲンシカイキのルール」を持ったポケモンもいます。

「ゲンシカイキのルール」は「M進化のルール」と同じです。

たとえば「ゲンシグラードンEX」「ゲンシカイオーガEX」は、M進化ポケモンとしてあつかいます。

BREAK進化ポケモン

名前前に「BREAK」とついている、特別なポケモンです。「BREAK進化のルール」を持っていて、このポケモンに進化しても、進化前のポケモンの能力を引きつぎます。進化前のポケモンのワザや特性を使うことができ、弱点・抵抗力と「にげる」も、進化前のポケモンの能力を引きつぎます。タイプとHPはBREAK進化ポケモンの能力になります。

進化前のポケモンとBREAK進化ポケモンがどちらも特性を持っている場合、同じ番にどちらも使うことができます。ただし、進化前のポケモンの「自分の番に1回だけ使える」という特性を使ったら、BREAK進化ポケモンに進化しても同じ番にもう一度使うことはできません。

1 ポケモンの名前

「ソロアーク」と「ソロアークBREAK」は別の名前のカードとしてあつかえます。

2 進化マーク

ここに書かれているポケモンから進化します。

3 BREAK進化のルール



進化マークに書かれているポケモンの上にBREAK進化ポケモンを横向きに重ねて進化させます。「BREAK進化のルール」以外、進化のしかたや決まりはほかのポケモンと同じです。

進化について ▶P27

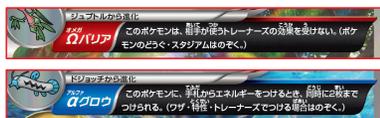
復元ポケモン



復元ポケモンは、グッズ「○○の化石」を使ってベンチに出す、特別なポケモンです。たとえばチゴラスは、グッズ「アゴの化石」で、山札から直接ベンチに出します。復元ポケモンは、たねポケモンや進化ポケモンとはちがいます。対戦の準備のときに、バトル場やベンチに出しておくことはできません。対戦中、手札からそのままベンチに出すこともできません。



古代能力を持つポケモン



特別な古代能力「Qバリア」「Q連打」「αグロウ」「α回復」などを持つポケモンです。たとえば「Qバリア」の効果は、ポケモンが場に出ているあいだ、ずっとはたります。「αグロウ」は、古代能力の効果を使うか使わないか選ぶことができます。



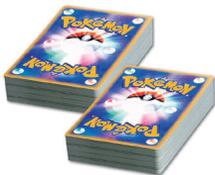
対戦をはじめる前に

POKÉMON CARD GAME XY BREAK  Playing Manual

デッキを用意しよう

60枚のカードを組み合わせた「スタンダードデッキ」を、ひとり1個使います。

※カード30枚のハーフデッキで対戦する遊びかたもあります。



場所の名前

① 山札

デッキをウラにして置いて「山札」にします。

② バトル場(バトルポケモン)

ポケモンがワザを使ってたたかう場所です。バトル場にいるポケモンを「バトルポケモン」とよびます。

③ ベンチ(ベンチポケモン)

バトルポケモンと交替するポケモンを置く場所です。5匹まで置けます。ベンチにいるポケモンを「ベンチポケモン」とよびます。

④ サイド

相手のポケモンを「きぜつ」させたらとれるカードです。先に自分のサイドを6枚とったプレイヤーが勝ちです。(30枚ハーフデッキの対戦では3枚です。)

⑤ トラッシュ

「きぜつ」したポケモンや、使い終わったカードを置く場所です。ここにカードを置くことを「トラッシュする」といいます。

⑥ 手札

対戦中は、このカードを使います。

対戦をはじめる前に



「場」について

自分のバトル場とベンチを「自分の場」、相手のバトル場とベンチを「相手の場」とよびます。

カードに「自分の場のポケモン」と書かれていたら、自分のバトルポケモンとベンチポケモンのことをさします。「場のポケモン」と書かれていたら、おたがいの場のポケモンすべてをさします。

たいせん つか 対戦に使うもの

たいせん つか 対戦に使うアイテムを用意しましょう。
おたがいが了解すれば、ほかのもので代用してもかまいません。

ポケモンコイン…1枚

コインをあげてオモテカウラかで判定するときに使います。光っているほうがオモテです。



ダメカン(ダメージカウンター)…30個くらい

ポケモンが受けているダメージの量を表します。ポケモンの上のせて使います。



どくマーカー・やけどマーカー…1~2個ずつ

バトルポケモンが「どく」や「やけど」になったときのめじるしです。ポケモンの上のせて使います。



プレイマット…1枚

たいせん 場所です。カードを置く場所が書かれています。なくても遊べます。



たいせん 準備 対戦の準備

プレイマットにカードを置いて、対戦の準備をします。

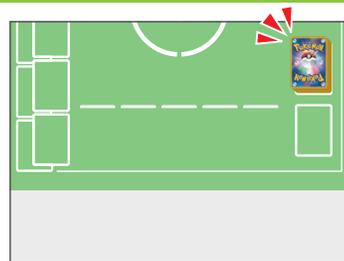
1 あいさつとあくしゅ

はじめに「よろしくおねがいします」とあいさつをして、あくしゅをしましょう。

2 山札を置く

おたがい自分のデッキをよく切つて「山札」の場所にウラにして置きます。

山札をセットしたあとは、特に指示されないかぎり内容を見てはいけません。順番を並べかえたり切ったりすることもできません。



3 手札を7枚引く

山札を、上から7枚引いて手に持ちます。これを「手札」といい、対戦中は手札のカードを使います。

- 手札は、相手にオモテが見えないように持ちます。特に指示されないかぎり、相手の手札の内容を見ることはできません。
- 対戦中、手札の枚数は変わりますが、枚数に制限はありません。
- 対戦中はいつでも、相手の手札の枚数を確認できます。
- 特に指示されないかぎり、手札をトラッシュすることはできません。



4 バトルポケモンを出す

手札にある「たねポケモン」のなかから1枚選んで、「バトル場」にウラにして出してください。これが、最初にたたかうポケモンになります。

バトル場にいるポケモンを「バトルポケモン」とよびます。



「たねポケモン」がない場合

- 手札に「たねポケモン」が1枚もなかったら、手札を引きなおします。相手に手札を見せて、ないことを確認してもらったら、手札をすべて山札にもどして、②からやりなおしましょう。
- 手札を引きなおした場合、相手プレイヤーは、③まで終わったあとに山札を1枚引いて手札に入れることができます(引かなくてもかまいません)。何度も引きなおした場合、相手プレイヤーはその回数ぶんまで山札を引くことができます。
- このときに引いたのが「たねポケモン」だったら、ベンチに出すことができます(出さなくてもかまいません)。
- おたがいの「たねポケモン」がいなかったら、そのぶんは山札から引かず②からやりなおします。どちらかが多くやりなおしたら、その回数ぶんまで相手プレイヤーは山札を引くことができます。

5 ベンチポケモンを出す

バトルポケモンを出したあと、手札にまだ「たねポケモン」があれば、5枚までウラにしてベンチに出しておけます。出さなくてもかまいません。

ベンチポケモンは対戦中、バトルポケモンと交替できます。対戦中の自分の番にも出すことができます。



6 サイドを置く

山札を上から6枚とって、ウラのまま「サイド」の場所に置きます。

※30枚ハーフデッキで対戦するときは、サイドは3枚置きます。

サイドは、相手のポケモンを「きぜつ」させたときにとって手札に入れるカードです。相手のポケモンを「きぜつ」させていって、先に6枚(3枚)全部をとったプレイヤーの勝ちです。特に指示されないかぎり、サイドのオモテを見ることはできません。



ポケモンの「きぜつ」と対戦の勝敗について ▶P37

7 じゃんけんで順番を決める

勝ったプレイヤーが先攻です。

8 ポケモンをオモテにする

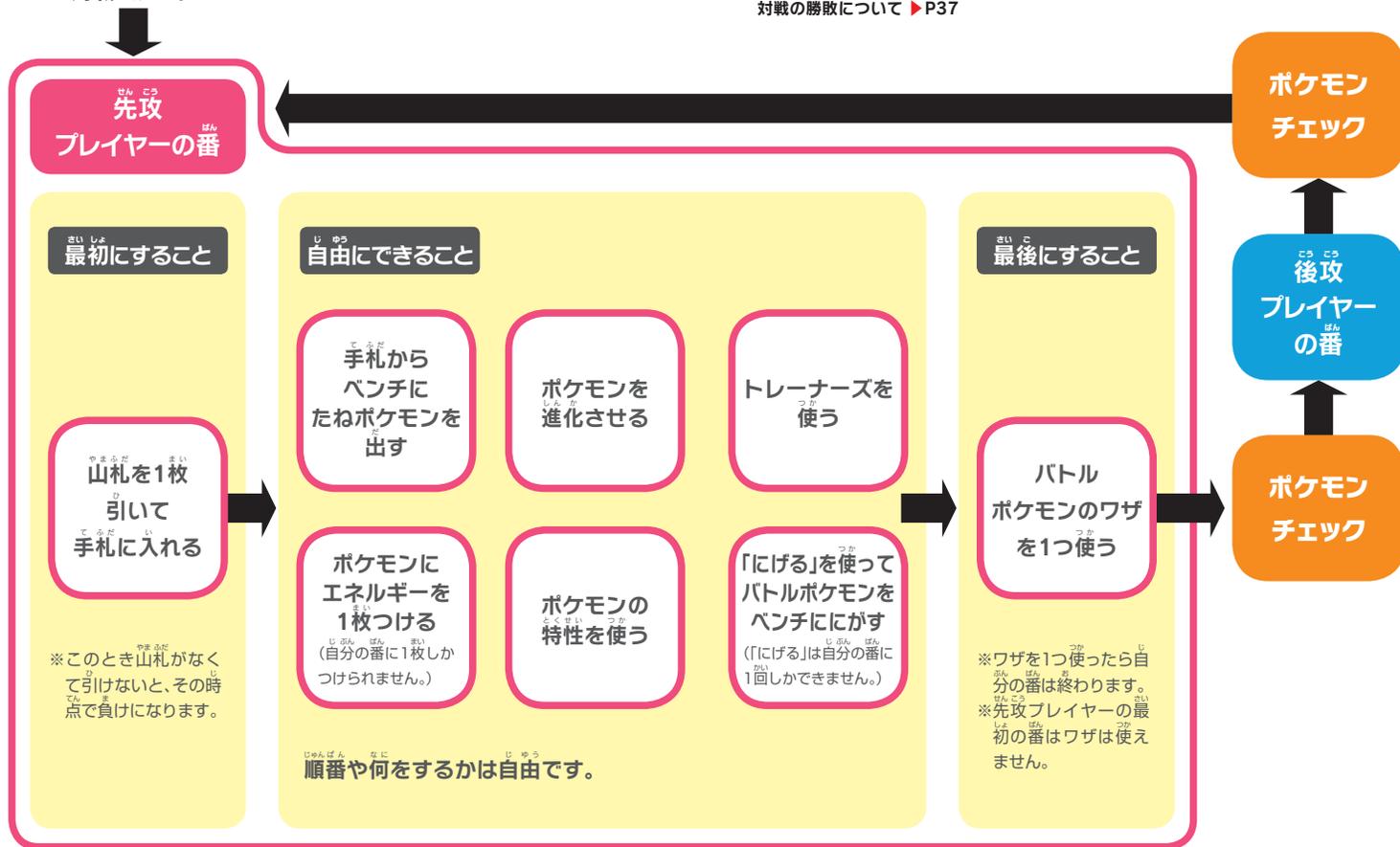
おたがいのバトルポケモンとベンチポケモンをオモテにしたら、対戦スタートです。



対戦は先攻プレイヤーの番からスタートして、勝敗が決まるまで自分の番と相手の番をくりかえします。

対戦の勝敗について ▶ P37

対戦スタート



対戦の目的

目的は、ワザで相手のポケモンを「きぜつ」させて、自分のサイドを相手より先に全部とって勝利することです。

自分の番では、ポケモンがワザを使えるようにエネルギーをつけたり、進化させて強くしたりできます。自分のポケモンが早く強いワザを使えるように、できることをしましょう。

自分の番にすること

最初にすること

山札を1枚引く

自分の番がくるたびに、山札の一番上から、ウラのまま1枚引いて、手札に入れます。

これは、かならずしなければいけません。番のはじめに山札が1枚もないプレイヤーは、その時点で負けになります。（前の番に山札がなくなった時点では、まだ負けではありません。）



自由のできること

ベンチポケモンを出す

手札に「たねポケモン」があれば、ベンチに出せます。

ベンチポケモンは5匹までです。ベンチに空きがあれば、自分の番に何匹でも出すことができます。



ポケモンにエネルギーを1枚つける

ポケモンがワザを使うには、エネルギーが必要です。

手札にエネルギーがあれば、1回の番ごとに1枚だけ、ポケモンにつけられます。エネルギーのタイプや、バトルポケモンとベンチポケモンのどちらにつけるかは自由です。

ワザに必要なエネルギー ▶ P31



▶ トレーナーズを使う

手札にトレーナーズがあれば、使うことができます。

使うときは手札から出して、使うことを相手プレイヤーに伝えます。その後、カードに書いてあることをします。使い終わったトレーナーズはトラッシュします。



つか 使える枚数について

- 「グッズ」は、1回の番に何枚でも使えます。
- 「サポート」は、1回の番に1枚までです。
- 「スタジアム」は、1回の番に1枚までです。場に出ているスタジアムと同じ名前のスタジアムを出すことはできません。

▶ ポケモンを進化させる

場のポケモンから進化する「進化ポケモン」が手札にあれば、手札から出して進化させることができます。

進化マークに書かれているポケモンの上に、重ねて置けてください。



このハリボーグはハリマロンに重ねます。



進化の決まり

- 場に出たばかりのポケモンや、進化したばかりのポケモンは、その番には進化できません。次の番から進化できるようになります。
- おたがい、自分のいちばん最初の番は、進化できません。
- バトル場でもベンチでも進化できます。
- 1回の番に何匹でも進化できます。

進化したポケモンは…

- 進化前の能力は引きつぎません。進化前に持っていたワザや特性なども使えなくなります。
- 進化しても、のっていたダメカンや、ついていたエネルギーなどはそのままにします。
- 進化すると、特殊状態(▶P39)から回復します。ほかに受けていた効果があれば、それもなくります(「次の番にげられない」など)。

▶ ポケモンの特性を使う

ポケモンのなかには、ワザとは別の「特性」を持っているものがあります。特性を持っているポケモンが場にいれば、その効果を使うことができます。使うことを相手プレイヤーに伝えて、説明文に書いてあることをしてください。場に出ているだけで自動的に効果はたらくタイプの特性もあります。ワザとちがって、特性は使っても番が終わりません。



たいせん 小生 おいはらう

相手のバトルポケモンをベンチポケモンと入れ替える（バトル場に出すポケモンは相手が選ぶ）。この特性は、自分の番に1回使える。

オオスバメの「おいはらう」は、自分の番ごとに1回使える特性です。

▶ バトルポケモンの「にげる」を使う

バトルポケモンは、「にげる」を使ってベンチポケモンと交替することができます。「にげる」を使うには、カードの「にげる」に書かれている★マークの数ぶん、バトルポケモンからエネルギーをトラッシュします。バトルポケモンをベンチにさがしたら、すぐにベンチポケモンのなかから1匹選んで、バトル場に出します。「にげる」ができるのは、自分の番に1回までです。



このポケモンが「にげる」に必要なエネルギーの数です。
★マークがないポケモンは、エネルギーをトラッシュしないで「にげる」ができます。



「にげる」について

- トラッシュするエネルギーのタイプは、どれでもかまいません。
- バトルポケモンからエネルギーをトラッシュできないときや、ベンチポケモンが1匹もいないときは、「にげる」が使えません。
- ベンチにもどっても、のっていたダメカンや、残ったエネルギーなどはそのままにします。
- ベンチにもどると、特殊状態（▶P39）から回復します。ほかに受けていた効果があれば、それもなくなります（「次の番ワザのダメージが大きくなる」など）。

最後にすること

バトルポケモンのワザを1つ使う

したいことが終わったら、ポケモンのワザを使って相手のバトルポケモンをこうげきしましょう。

先攻プレイヤーの最初の番は、ワザを使うことができません。



- ワザを使えるのはバトルポケモンだけです。
- 使うのに必要なエネルギーがポケモンについていないと、そのワザは使えません。
- ワザを使ったあとも、エネルギーはそのままとけておきます。
- 使えるワザがないときや、ワザを使いたくないときは、「終わります」と相手プレイヤーに伝えて、自分の番を終わりにします。

ワザを1つ使ったら、自分の番は終わります

トラッシュについて

「きぜつ」したポケモンや使い終わったカードはトラッシュに置きます。トラッシュのカードは、かならずオモテを上にして置きましょう。おたがいのプレイヤーは、対戦中いつでも自分や相手のトラッシュの内容や枚数を確認することができます。

ワザの使いかた

ワザに必要なエネルギー



1つめのワザ

2つめのワザ



- 1 ワザの名前
- 2 このワザを使うのに必要なエネルギー
- 3 このワザで相手のバトルポケモンにあたるダメージ数
- 4 このワザですることの説明文

「スプラッシュ」を使うには、エネルギーが1個必要です。

「みずしぶき」を使うには、エネルギーが1個と、どのタイプでもいいのでエネルギーがもう1個必要です。

★は、どのタイプでもいいというマークです。



ワザを使ったら

ワザを使ったら、相手のバトルポケモンに数字ぶんのダメージをあたえます。説明文があれば、その内容にしがってください。

※ワザを使っても、エネルギーはそのままにしておきます。



弱点と抵抗力

ワザを受けるバトルポケモンが弱点や抵抗力を持っていると、ワザのダメージが変わります。

シュシュブの場合



草タイプの弱点と、水タイプの抵抗力を持っています。



シュシュブが草ポケモンから受けるダメージは2倍になります。



シュシュブが水ポケモンから受けるダメージは「20」少なくなります。



※弱点・抵抗力でダメージが変わるのは、バトルポケモンだけです。ベンチポケモンが受けるダメージは、弱点・抵抗力で変わりません。

※マークが書いていない場合は、弱点または抵抗力がありません。

ダメージ計算のしかた

ワザであたえるダメージは、弱点・抵抗力や特性などで変わることがあります。ダメージは下の表のとおりに計算してください。

1 ワザのダメージの計算 ワザの右側にある数字と説明文を読んで、ワザのダメージがいくつになるかを計算します。

※ここまでの計算でダメージが0かマイナスになった場合は、ここでダメージの計算が終わります。この場合、ワザのダメージはあたえられないことになります。

2 ダメージを変更する効果の計算 ワザを使うポケモンにダメージを変更する効果がかかっていれば、それを計算します。
例：ちからのハチマキ

このカードをつけているポケモンが使うワザの、相手のバトルポケモンへのダメージは「+20」される。

3 弱点の計算 ダメージを受けるポケモンが弱点を持っていたら、ダメージは2倍になります。

※ベンチポケモンがダメージを受ける場合は、弱点の計算はしません。

4 抵抗力の計算 ダメージを受けるポケモンが抵抗力を持っていたら、ダメージは「20」少なくなります。

※ベンチポケモンがダメージを受ける場合は、抵抗力の計算はしません。

5 ダメージを変更する効果の計算 ダメージを受けるポケモンにダメージを変更する効果がかかっていれば、それを計算します。
例：かたいおまもり

このカードをつけているポケモンが、相手のポケモンから受けるワザのダメージは「-20」される。

最終的なダメージ

コインの投げかた

ワザの説明文に「コインを投げ…」と書かれているときや、ポケモンが「こんらん」のときなどは、コインを投げて、オモテがウラかで判定します。

光っているほうがオモテです。

※おたがいのプレイヤーの見えないところにコインが落ちたときは、やりなおしてください。



おやがほ なか い かる て
親指を中に入れて、軽く手をにぎります。
その上にポケモンコインをのせましょう。



くろくろ
空中でコインが3回転くらいするように、
親指ではじきます。

山札の切りかた

山札は、おたがい順番がわからなくなるようによく切りましょう。
次の切りかたがおすすです。

- ①カードを1枚ずつとって、10枚並べます。
- ②並べたカードの上に、順番に1枚ずつ重ねて置いていきます。
- ③カードのたばを、てきとうな順番でとって重ねます。



ポケモンの「きぜつ」と対戦の勝敗

POKÉMON CARD GAME XY BREAK Playing Manual

相手のポケモンを「きぜつ」させたプレイヤーは、1匹につき1枚、自分のサイドをとりま
す。先に自分のサイドを全部とったプレイヤーの勝ちになります。

ポケモンの「きぜつ」

自分のHPぶんまでダメージを受けたポケモンは「きぜつ」します。

「きぜつ」させたプレイヤー

サイドをウラのまま1枚とって、手札に入れる。

「きぜつ」したプレイヤー

「きぜつ」したポケモンを、ついているカードごと
トラッシュして、ベンチポケモンをバトル場に出す。



このピカチュウは、ダメージが
60になると「きぜつ」します。

- サイドをとる枚数は、「きぜつ」させたポケモン1匹につき1枚です。何匹か同時に「きぜつ」
させた場合は、そのぶんサイドをとってください。
- ワザによっては、ベンチポケモンがダメージを受けて「きぜつ」することがあります。

対戦の勝敗

- 先に自分のサイドを全部とったプレイヤーが勝ちです。
- 自分の場にポケモンが1匹もいなくなったプレイヤーは、サイドに関係なく負けに
なります。
- 山札がなくなって、自分の番の最初に山札が引けないプレイヤーは、サイドに関係な
く負けになります(前の番に山札がなくなった時点で、まだ負けではありません)。

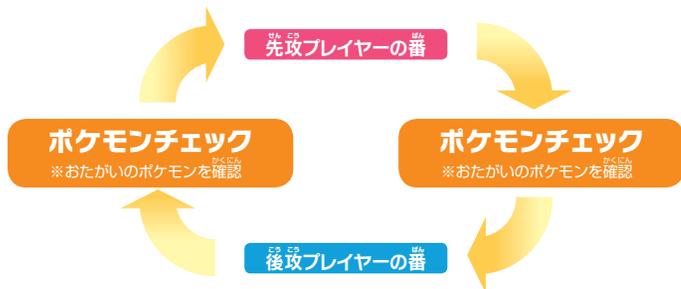
対戦が終わったら、相手プレイヤーとあくしゅをして
「ありがとうございました」といましょう。

ポケモンチェックと特殊状態

POKÉMON CARD GAME XY BREAK Playing Manual

ポケモンチェックとは

ポケモンチェックは、番が終わるたびに、おたがいのポケモンの状態を確認することです。



ポケモンチェックですること

特殊状態のポケモンをチェックする。

いくつかの特殊状態が重なっているときは、次の順番でチェックします。

- ① 「どく」のポケモンに「10」のダメカンを1個のせる。
- ② 「やけど」のチェックをする。
コインを投げてウラなら、「やけど」のポケモンに「10」のダメカンを2個のせる。
- ③ 「ねむり」のチェックをする。
コインを投げてオモテなら「ねむり」が回復。ウラなら「ねむり」はつづく。
- ④ 「マヒ」で自分の番を1回すこしたポケモンが回復する。

ポケモンチェックではたらく特性やトレーナーズがあれば、その効果を受ける。

※特殊状態・特性・トレーナーズのチェックは、すきな順番でできます。

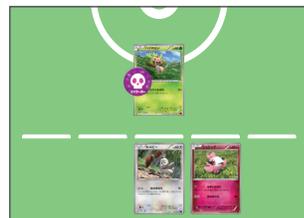
ポケモンチェックを終えた時点で、残りHPがなくなったポケモンは「きぜつ」します。

次のプレイヤーの番になります。

ポケモンチェックと特殊状態

特殊状態とは

特殊状態とは、バトルポケモンが、ワザなどの効果で「どく」「やけど」「ねむり」「マヒ」「こんらん」の状態になることです。



特殊状態を回復するには

ベンチにもどる

特殊状態になるのはバトルポケモンだけです。「にげる」などでベンチにもどれば回復します。

進化する

進化をすれば、特殊状態は回復します。

カードの効果

ポケモンのワザや特性、トレーナーズのなかには、特殊状態を回復させる効果を持つものもあります。

それぞれの特殊状態について、次のページから詳しく説明します。

- どく ▶ P40
- やけど ▶ P41
- ねむり ▶ P42
- マヒ ▶ P43
- こんらん ▶ P44

「どく」について

- 「どく」のポケモンは、ポケモンチェックのたびに、ダメカンを10ダメージぶんのせます。
- 「どく」になっても、ワザや「にげる」は使えます。
- 「どく」は、ほかの特殊状態と重なります。



「どく」のポケモンには、めじるしとして「どくマーカー」をのせます。

「やけど」について

- 「やけど」のポケモンの持ち主は、ポケモンチェックのたびにコインを投げます。ウラなら、「やけど」のポケモンにダメカンを20ダメージぶんのせます。(オモテならダメージは受けません。)
- 「やけど」になっても、ワザや「にげる」は使えます。
- 「やけど」は、ほかの特殊状態と重なります。



「やけど」のポケモンには、めじるしとして「やけどマーカー」をのせます。

相手の番

「どく」にされた

ポケモンチェック

10ダメージ

自分の番

回復しないと「どく」はつづく

ポケモンチェック

10ダメージ

相手の番

「やけど」にされた

ポケモンチェック

コインがウラなら20ダメージ

自分の番

回復しないと「やけど」はつづく

ポケモンチェック

コインがウラなら20ダメージ

「ねむり」について

- 「ねむり」のポケモンは、自分の番、ワザと「にげる」が使えなくなります。
- 「ねむり」のポケモンの持ち主は、ポケモンチェックのたびにコインを投げます。オモテなら「ねむり」は回復しますが、ウラなら「ねむり」はつづきます。
- 「ねむり」は「どく」「やけど」と重なります。「マヒ」「こんらん」は、新たに受けたほうの特殊状態になります。



「ねむり」のポケモンは、めじるしとしてカードをヨコ向きに置きます。

「マヒ」について

- 「マヒ」になったポケモンは、そのあとの自分の番、ワザと「にげる」が使えなくなります。
- 「マヒ」として自分の番を1回すてしたポケモンは、そのあとのポケモンチェックで回復します。
- 「マヒ」は「どく」「やけど」と重なります。「ねむり」「こんらん」は、新たに受けたほうの特殊状態になります。



「マヒ」のポケモンは、めじるしとしてカードをヨコ向きに置きます。

相手の番

「ねむり」にされた

ポケモンチェック

コインが オモテ → 回復
ウラ → 「ねむり」はつづく

自分の番

回復しないと「ねむり」はつづく

ポケモンチェック

コインが オモテ → 回復
ウラ → 「ねむり」はつづく

相手の番

「マヒ」にされた

ポケモンチェック

自分の番

回復しないと「マヒ」はつづく

ポケモンチェック

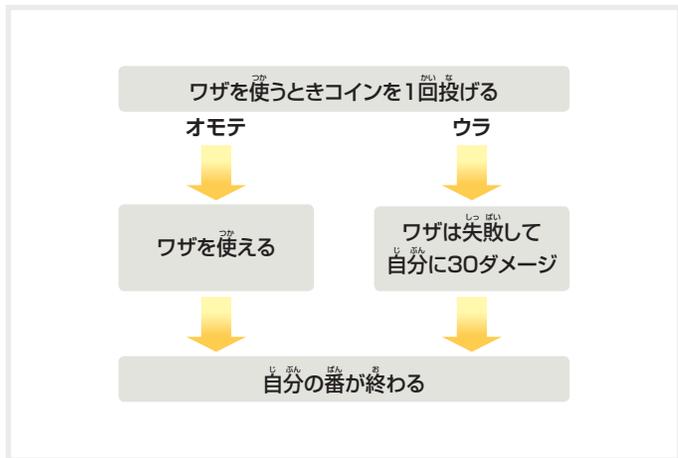
「マヒ」は回復

「こんらん」について

- 「こんらん」のポケモンがワザを使うときは、ワザが成功するか失敗するか、コインを投げて判定します。
使うワザを決めたら、持ち主はコインを投げます。オモテならそのワザを使えますが、ウラだとワザは失敗して、ワザを使ったポケモン自身にダメカンが30ダメージぶんおさまります。
- 「こんらん」になっても、「にげる」は使えます。
- 「こんらん」は「どく」「やけど」と重なります。「ねむり」「マヒ」は、新たに受けたほうの特殊状態になります。



「こんらん」のポケモンは、めじるしとしてカードをさかさ向きに置きます。



よくあるカードの説明文

POKÉMON CARD GAME **XY BREAK** Playing Manual

ワザやトレーナーズの説明文によく出てくる言葉について、くわしく解説します。

用語	説明
<p>～なら、○ダメージを追加</p>	<p>説明文の内容にしたがえるなら、ワザのダメージに「○」のダメージを上乗せしてあたえます。 したがえない場合は上乗せのダメージはありません。 ダメージを上乗せできるワザは、ワザのダメージ数の横に「+」がついています。</p>
<p>～の数×○ダメージ</p>	<p>「～」の数に「○」をかけたぶんダメージをあてられます。 「～」の数によってあたえるダメージが変わるワザは、ワザのダメージ数の横に「×」がついています。</p>
<p>～にのっているダメカンの数</p>	<p>指定されたポケモンがいま受けているダメージを、すべて数えます。</p>
<p>～にのっているエネルギーの数</p>	<p>指定されたポケモンについているエネルギーの個数を、すべて数えます。 エネルギーのタイプが指定されているときは、そのタイプのエネルギーのみを数えます。 「ダブル無色エネルギー」などは、1枚につき2個として数えます。</p>

用語	説明
～のHPを「10」回復する	指定されたポケモンにのっている「10」のダメカンを、1個とりのぞきます。「20」回復する、という説明文なら、「10」のダメカンを2個とりのぞきます。すべて回復する、という説明文なら、のっているダメカンをすべてとりのぞきます。
ダメカンを○個のせる	ダメカンは「10」のダメカンのことをさします。指定された数の「10」のダメカンを、ポケモンにのせます。ダメカンのをせる場合は、弱点・抵抗力の計算はしません。
ベンチポケモンと入れ替える	バトル場に出したいベンチポケモンを1匹選び、バトル場に出します。もともとバトル場にいたポケモンはベンチにもどします。ベンチポケモンがいない場合は、入れ替えはしません。
～エネルギーを○個つけ替える	「～」で指定されたエネルギーを「○」の個数ぶんはがし、指定された別のポケモンにつけます。エネルギーのタイプが指定されているときは、そのタイプのエネルギーだけをつけ替えます。

用語	説明
～トラッシュする	指定されたカードを指定された枚数ぶん選び、トラッシュに置きます。
自分のポケモンを1匹選び、	バトル場またはベンチに出ている自分のポケモンのなかから、1匹選びます。選んだポケモンに、説明文に書いてあるダメージや効果をあたえます。
相手のポケモンを1匹選び、	バトル場またはベンチに出ている相手のポケモンのなかから、1匹選びます。選んだポケモンに、説明文に書いてあるダメージや効果をあたえます。
～から進化するカードを、～にのせて進化させる	指定されたポケモンを1匹選び、そのポケモンから進化するポケモンのカードを指定された場所から持ってきます。持ってきたカードを、選んだポケモンにそのままのせて進化させます。特に書いていなければ、その番に出したばかりのポケモンや、進化したばかりのポケモンも、進化させることができます。
山札を○枚引く	指定された枚数ぶん、山札の上からカードを引いて手札に入れます。指定された枚数より山札が少ない場合は、すべて引きません。

用語	説明
そして山札を切る	この説明文の前に書かれている効果をおこなったあと、山札を切ります。
～ワザが使えない	この効果を受けたポケモンは、「～」で指定されている間はワザを使うことができません。
～にげられない	この効果を受けたポケモンは、「～」で指定されている間は「にげる」ができません。ワザやトレーナーズの効果でベンチにもどることはできます。
ワザは失敗	ワザが失敗した場合は、ダメージや効果はあたえられません。そのワザは使ったことになり、番が変わります。
自分の山札から ～を○枚まで選び、	山札を見て、「～」で指定されたカードを選びます。「○枚」をこえなければ、選ぶ枚数は自由です。1枚も選ばずに効果を終了することもできます。

- カードに書かれた効果や説明文が基本ルールとちがっている場合は、カードに書いてあることを優先します。
- カードの効果やルールで、「○○できる」という効果と「○○できない」という効果が重なった場合、「○○できない」ほうを優先します。

ルールの変更点

POKÉMON CARD GAME XY BREAK  Playing Manual

「ポケモンカードゲームXY」から変更になったルールについて説明します。

先攻プレイヤーのワザについて

先攻プレイヤーは、最初の番はワザを使うことができません。

ワザについて ▶ P30

アララギ博士とプラターヌ博士

サポートの「アララギ博士」と「プラターヌ博士」は、枚数にかかわらず、1つのデッキにどちらかしか入れられません。

1つのデッキに両方入れることはできません。「アララギ博士」と「プラターヌ博士」だけの特別なルールです。



アララギ博士

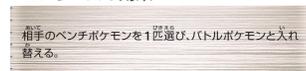


プラターヌ博士

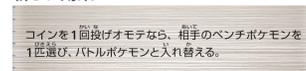
ポケモンキャッチャーの効果

「ポケモンキャッチャー」は、コインを投げてオモテが出ないとポケモンを入れ替えることができなくなりました。BWシリーズまでに登場した「ポケモンキャッチャー」もすべて、新しい効果で使ってください。

BWシリーズの効果



新しい効果



BWシリーズの特別なカード

POKÉMON CARD GAME XY BREAK Playing Manual

エーススペック ACE SPEC

「ACE SPEC」は、特別なルールを持つトレーナーズです。
 「ACE SPEC」は、別の名前のカードでも1つのデッキに1枚しか入れられません。
 「ACE SPEC」は、スタンダードデッキ(60枚)・ハーフデッキ(30枚)のどちらでも、1枚しか入れられません。
 たとえば、「スクランブルスイッチ」と「ダウジングマシン」は、どちらか1枚しかデッキに入れられません。
 「ACE SPEC」は、自分の番にふつうのトレーナーズなどを使うときと同じように使うことができます。



スクランブルスイッチ



ダウジングマシン



BWシリーズの特別なカード

「プラズマ団」



「プラズマ団」のマークがついた特別なカードです。
 カードの説明文で「プラズマ団」と書かれている場合は、このマークのついたカードを指しています。
 「プラズマ団」のマークのついたポケモンは、ふつうのポケモンから進化します。
 たとえば、ブルリルは、「プラズマ団」のマークのついたブルンゲルと、ついていないブルンゲルのどちらにでも進化できます。



ブルンゲル



ブルリル



ブルンゲル



ブルンゲル[プラズマ団]

「プラズマ団」のマークのついたブルンゲルと、ついていないブルンゲルは「同じ名前のカード」としてあつかうので、スタンダードデッキ(60枚)では合わせて4枚までしか入れられません。
 「プラズマ団」のマークのついたカードはポケモンだけでなく、トレーナーズ、特殊エネルギーもあります。

デッキのルール

POKÉMON CARD GAME **XY BREAK**  Playing Manual

デッキには、60枚のカードで作る「スタンダードデッキ」と、30枚のカードで作る「ハーフデッキ」があります。入れられるカードの枚数などのルールを守れば、自由にデッキを作ったり改造したりできます。

スタンダードデッキ(60枚)

- デッキのカードは60枚ちょうど
- 同じ名前のカードはデッキに4枚まで
- 基本エネルギーカードは何枚でも入れられる
- 「たねポケモン」をかならず1枚以上入れる
- サイドは6枚置いて対戦する

ハーフデッキ(30枚)

- デッキのカードは30枚ちょうど
- 同じ名前のカードはデッキに2枚まで
- 基本エネルギーカードは何枚でも入れられる
- 「たねポケモン」をかならず1枚以上入れる
- サイドは3枚置いて対戦する

「同じ名前のカード」について

ワザやイラストがちがっていても、カード名が同じなら「同じ名前のカード」としてあつかえます。同じポケモンでもカード名がちがうなら、ちがう名前のカードになります。



これらの「ヒトツキ」は同じカードです。



「ゼルネアス」と「ゼルネアスEX」はちがうカードです。

開発スタッフ

開発	株式会社クリーチャーズ
制作	株式会社ポケモン
ゲームディレクター	ながしま あつし
アートディレクター	こが けんいち
ゲームデザイン	かんだ しげる つじかわ りょう
デザイン	いで ひでふみ ふじしろ いくみ しんぼ あやの みやざき ゆかこ
イラストディレクション	ふるもと かなこ つかもと けいた はなかわ りな
スタッフ	いまくに ともあき にしだ だいさく のもと せいや よしだ きょうこ こばやし こうへい
エディター	しんかい ちあき
デバッグ	はやし しんたろう まへの げい いのうえ さとる とだか だいりょう ささき しゅんすけ かわむら あやこ たかの ひろし もりや みき
プロダクションマネージメント	おかもと こうた ほり ゆきこ
スペシャルサンクス	株式会社ゲームフリーク たじり さとし すぎもり けん ますだ じゅんいち うんの たかお ミルキィイソベ
プロデューサー	きたの ゆうじ
エグゼクティブプロデューサー	たなか ひろかず
エグゼクティブプロデューサー	いしはら つねかず