



놀이방법 설명서

Ver. 02

제품, 놀이 방법에 대한 문의사항은
포켓몬 카드 게임 고객센터로!

1588-4273

운영 시간 오후 3시 ~ 오후 6시 *토/일요일 및 공휴일 제외

포켓몬 카드 게임에 대한 최신 정보, 다양한 이벤트 정보는
포켓몬 공식 사이트로!

<http://pokemonkorea.co.kr>

대전 중에 서로 모르는 것이 있을 때는 반드시 이 놀이 방법 설명서를 확인해 주세요.





포켓몬 카드 게임이란?

포켓몬 카드 게임은 게임 「포켓몬스터」 시리즈의 포켓몬 배틀을 카드로 재현한 것입니다. 두 명의 플레이어가 「포켓몬 트레이너」가 되어 1대1로 대전합니다.



기술로 상대 포켓몬을 쓰러뜨리자!

포켓몬의 기술로 상대 포켓몬의 HP(체력)을 줄여 나갑니다. 포켓몬은 HP가 0이 되면 「기절」합니다.

먼저 상대의 포켓몬을 6마리 「기절」시키면 승리합니다.



승부는 데ck과 전략으로 결정된다!

대전은 자신이 좋아하는 카드로 구성한 「덱」을 한 사람이 1개 사용합니다. 어떤 덱을 사용하는가에 의해 배틀 방법이나 강한 정도가 달라집니다.

「구축덱」은 사용하기 쉽도록 구성되어 있습니다. 원하는 제품을 선택해서 사용해 주세요.



모으는 것만으로도 즐겁다!

카드에는 각각 일러스트나 포켓몬 도감 정보가 실려 있습니다. 좋아하는 카드를 모으는 것도 즐거움 가운데 하나입니다.

「확장팩」에는 어떤 카드가 들어 있는지 알 수 없습니다. 친구와 교환(트레이딩)하거나 새로운 덱을 만들면 포켓몬 카드 게임이 더욱 즐거워집니다.



* 포켓몬 카드 게임 XY 이전 시리즈 제품도 함께 사용하여 즐길 수 있습니다.

차례

포켓몬 카드 게임 XY 놀이 방법 설명서

카드의 종류와 보는 방법	05
포켓몬	06
에너지	10
트레이너스	11
특별한 카드	13
대전을 시작하기 전에	15
덱을 준비하자	15
장소의 이름	15
준비물	17
대전의 준비	18
대전 방법	21
대전의 목적	23
자신의 차례에 하는 것	23
덱을 1장 뽑는다	23
벤치 포켓몬을 내보낸다	24
포켓몬에게 에너지를 1장 불인다	24
「트레이너스」를 사용한다	24
포켓몬을 진화시킨다	25
포켓몬의 특성을 사용한다	26
배틀 포켓몬의 「후퇴」를 사용한다	26
배틀 포켓몬의 기술을 1개 사용한다	27
기술의 사용 방법	28
약점과 저항력	30
데미지 계산 방법	31

포켓몬의 「기절」과 대전의 승패

포켓몬 체크와 특수 상태	35
포켓몬 체크란?	35
특수 상태란?	36
독	37
화상	38
잠들	39
마비	40
혼란	41

자주 있는 카드의 설명문

룰의 변경점

BW시리즈의 특별한 카드

덱을 만들 때의 규칙

* 놀이방법설명서에 들어있는 카드 이미지는 본 제품에 모두 들어 있지 않습니다.

카드의 종류와 보는 방법

포켓몬 카드 게임 XY 놀이 방법 설명서

카드는 크게 나누어 3종류가 있습니다.

포켓몬 ▶ 6~8페이지

기술을 사용해서 상대의 포켓몬을 공격하거나, 상대로 부터 공격을 받는 카드입니다.

포켓몬마다 가지고 있는 기술이나 HP(체력)가 다릅니다. 데미지를 받아서 HP가 0이 되면 그 포켓몬은 「기절」하고 더 이상 배틀을 할 수 없습니다.



에너지 ▶ 10페이지

포켓몬이 기술을 사용하거나 벤치로 「후퇴」하기 위해 필요한 카드입니다. 포켓몬에게 붙여서 사용합니다.

9가지의 타입이 있습니다.



트레이너스 ▶ 11~12페이지

다양한 효과를 발휘하여 배틀을 도와주는 카드입니다.



포켓몬

포켓몬 카드는 진화 단계에 따라 「기본 포켓몬」「1진화 포켓몬」「2진화 포켓몬」이 있습니다. 카드의 왼쪽 위에 있는 「진화 마크」를 확인해 주세요.



「기본」 → 「1진화」 → 「2진화」 순서로 겹쳐서 진화합니다.
진화에 대해 ▶ 25페이지

① 이름

포켓몬의 이름입니다.

② 타입

이 포켓몬의 타입입니다. 포켓몬의 타입은 11가지가 있고, 「약점, 저항력」에 영향을 줍니다.

③ HP

이 포켓몬의 체력입니다. 이 숫자만큼 데미지를 받으면 「기절」합니다.

④ 진화 마크

진화의 단계를 나타내는 마크입니다. 「기본」「1진화」「2진화」가 있습니다.

⑤ 기술

이 포켓몬이 가지고 있는 기술입니다. 포켓몬에 따라 종류나 개수는 각각 다릅니다.

⑥ 약점

이 타입의 상대로부터 받는 기술의 데미지는 2배로 늘어납니다.

⑦ 저항력

이 타입의 상대로부터 받는 기술의 데미지는 「20」이 줄어듭니다.

⑧ 후퇴

이 포켓몬이 배틀필드에서 벤치로 후퇴할 때 필요 한 에너지의 개수입니다.

**⑨ 시리즈 마크**

어느 제품에 들어 있는 카드인지 표시하는 마크입니다.

⑩ 레어도 마크

이 카드의 희귀함을 표시하는 마크입니다. 확장팩의 카드에만 있습니다.

⑪ 컬렉션 넘버

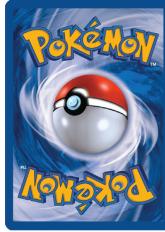
이 제품의 총 카드 수의 몇 번째 카드인지가 적혀 있습니다.

⑫ 포켓몬 정보**⑬ 포켓몬에 대한 설명****⑭ 일러스트레이터 이름**

카드에는 앞면과 뒷면이 있습니다. 뒷면은 모든 카드가 동일합니다.



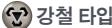
앞면



뒷면

포켓몬의 타입

포켓몬은 11가지 타입이 있고 각각 상성(약점, 저항력)이 있습니다.



에너지

포켓몬이 기술을 사용하거나 벤치로 「후퇴」하기 위해 필요한 카드입니다. 필드에 나와 있는 포켓몬에게 붙여서 사용합니다. 9가지의 타입이 있고 색과 마크로 구별합니다.

기본 에너지



기본 풀 에너지



기본 불꽃 에너지



기본 물 에너지



기본 번개 에너지



기본 초 에너지



기본 격투 에너지



기본 악 에너지



기본 강철 에너지



기본 페어리 에너지

※ ★(드래곤)타입과 ★(무색)타입은 기본 에너지가 없습니다.

「특수 에너지」에 대해

특수 에너지는 포켓몬에게 에너지를 주는 것만이 아니라 특별한 효과도 가지고 있는 카드입니다. 여러 가지 종류가 있습니다.



더블 무색 에너지

트레이너스

여러가지 효과로 배틀을 도와주는 카드입니다.

사용 방법이나 효과에 따라 「아이템」「서포트」「스타디움」으로 분류됩니다.

아이템

자신의 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있는 카드입니다.

사용하면 카드에 적힌 것을 하고 트래쉬합니다.

트래쉬에 대해서 ► 27페이지



좋은상처약



힘의마리띠



서포트

자신의 차례에 1장만 사용할 수 있는 카드입니다.

사용하면 카드에 적힌 것을 하고 트래쉬합니다.



티에르노

스타디움

자신의 차례에 1장만 사용할 수 있는 카드입니다.

사용하면 그대로 필드에 내놓아 됩니다.

어느 한 쪽의 플레이어가 다른 이름의 스타디움을 내놓으면 먼저 나와 있던 스타디움은 주인의 트래쉬에 놓습니다.

나와 있는 스타디움과 같은 이름의 스타디움은 패에서 꺼낼 수 없습니다.



페어리가든



▶ 특별한 카드

▶ 포켓몬 EX

이름에 「EX」가 붙어 있는 특별한 포켓몬입니다。「포켓몬 EX 룰」을 가지고 있으며 이 포켓몬이 「기절」하면 상대는 프라이즈를 2장 가져갈 수 있습니다.

그 이외에는 다른 포켓몬과 똑같은 방법으로 사용합니다.



① 포켓몬의 이름

「이상해꽃」과 「이상해꽃 EX」는 다른 이름의 카드로 취급합니다.

② 진화 마크

「기본」과 「M진화」가 있습니다.

③ 포켓몬 EX 룰

▶ M진화(메가진화)

이름에 「M」이 붙어 있는 특별한 포켓몬입니다. 포켓몬 EX에서 진화합니다.

「M 이상해꽃」은 「메가이상해꽃 EX」라고 읽습니다.

「M진화(메가진화) 룰」을 가지고 있으며 이 포켓몬으로 진화하면 자신의 차례는 종료됩니다.

또한 「포켓몬 EX 룰」을 가지고 있어 이 포켓몬이 「기절」하면 상대는 프라이즈를 2장 가져갈 수 있습니다.

① 포켓몬의 이름

② 진화 마크

여기에 적혀 있는 포켓몬 EX에서 진화합니다.

③ M진화(메가진화) 룰

④ 포켓몬 EX 룰



포켓몬 EX 위에 M진화 포켓몬을 겹쳐서 진화시킵니다.

「M진화(메가진화) 룰」이외의 진화의 방법은 다른 포켓몬과 같습니다.

진화에 대해서 ▶ 25페이지

대전을 시작하기 전에

대전을 시작하기 전에

포켓몬 카드 게임 XY 놀이 방법 설명서

덱을 준비하자

60장의 카드로 구성된 「덱」을 한 사람이 1개 사용합니다.
※ 30장의 카드로 구성된 덱으로 대전하는 놀이 방법도 있습니다.



장소의 이름

① 덱

덱을 뒷면이 위를 향하게 하여 「덱」에 놓습니다.

② 배틀필드(배틀 포켓몬)

포켓몬이 기술을 사용해서 배틀을 하는 장소입니다. 배틀필드에 있는 포켓몬을 「배틀 포켓몬」이라고 부릅니다.

③ 벤치(벤치 포켓몬)

배틀 포켓몬과 교체할 포켓몬을 놓는 곳입니다. 5마리까지 놓을 수 있습니다. 벤치에 있는 포켓몬을 「벤치 포켓몬」이라고 부릅니다.

④ 프라이즈

상대의 포켓몬을 「기절」시키면 가져올 수 있는 카드입니다. 먼저 자신의 프라이즈 6장을 가져오는 플레이어가 승리합니다. (30장 덱 대전에서는 3장입니다.)

⑤ 트래쉬

「기절」한 포켓몬이나 사용이 끝난 카드를 놓는 장소입니다. 트래쉬에 카드를 놓는 것을 「트래쉬한다.」라고 합니다.

⑥ 패

대전 중에는 이 카드를 사용합니다.



필드에 대해

자신의 배틀필드와 벤치를 합쳐서 「자신의 필드」, 상대의 배틀필드와 벤치를 합쳐서 「상대의 필드」라고 합니다.

카드에 「자신의 필드의 포켓몬」이라고 적혀 있으면 자신의 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 말합니다. 「서로의 필드의 포켓몬」이라고 적혀 있으면 자신과 상대방의 필드에 있는 모든 포켓몬을 말합니다.

준비물

대전에 사용하는 물품을 준비합니다.

서로 룰을 숙지하고 있다면 다른 물품을 사용해도 상관 없습니다.

① 포켓몬 동전···1개

동전을 던져서 앞면인지 뒷면인지 판정할 때 사용합니다.

포켓몬 그림이 그려져 있는 쪽이 앞면입니다.



② 데미지 카운터···30개 정도

포켓몬이 받고 있는 데미지의 양을 나타냅니다. 포켓몬 위에 올려서 사용합니다.



③ 독 마커·화상 마커···1~2개씩

배틀 포켓몬이 「독」이나 「화상」이 되었을 때의 표시입니다. 포켓몬 위에 올려서 사용합니다.



④ 플레이 매트···1장

대전을 하는 공간입니다. 카드를 놓는 장소가 적혀 있습니다. 없어도 대전을 할 수 있습니다.

※ 1인용 플레이 매트는 한 사람당 1장씩 준비해 주세요.



대전의 준비

플레이 매트에 카드를 놓고 대전의 준비를 합니다.

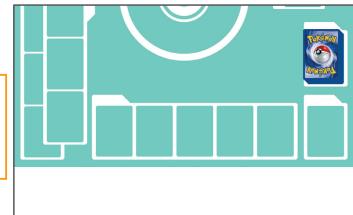
① 인사와 악수

대전에 앞서 상대방 서로가 인사를 나누고 악수를 합니다.

② 덱을 놓는다

서로 자신의 덱을 잘 섞어서 「덱」을 놓는 장소에 뒷면이 위로 향하게 하여 놓습니다.

덱을 놓고 나면 특별한 지시가 없는 이상 덱의 앞면을 볼 수 없습니다. 덱의 순서를 바꾸거나 덱을 섞어서도 안됩니다.



③ 덱을 7장 뽑는다

덱을 위에서부터 7장 뽑습니다. 이것을 「패」라고 하고, 대전 중에는 패의 카드를 사용합니다.

- 패는 상대에게 앞면이 보이지 않도록 가지고 있습니다. 특별한 지시가 없는 한 상대의 패를 볼 수 없습니다.
- 대전 중 패의 장수는 계속 비뀌지만 장수의 제한은 없습니다.
- 대전 중에는 언제든지 상대의 패의 장수를 확인 할 수 있습니다.
- 특별한 지시가 없는 한 패를 트래쉬 할 수 없습니다.



4 배틀 포켓몬을 내보낸다

패에 있는 「기본 포켓몬」 중에서 1장을 선택해서 「배틀필드」에 뒷면이 위를 향하게 하여 놓아 주세요. 이 포켓몬이 처음 배틀을 할 포켓몬입니다. 배틀필드에 있는 포켓몬을 「배틀 포켓몬」이라고 부릅니다.



「기본 포켓몬」이 없을 경우

- 패에 「기본 포켓몬」이 1장도 없다면 패를 다시 뽑습니다.
상대에게 패를 보여주고 있는 것을 확인 받은 다음 패를 모두 덱으로 되돌리고 ②부터 다시 합니다.
- 패를 다시 뽑은 경우 상대 플레이어는 ⑤ 까지 끝난 다음 덱을 1장 뽑아서 패로 가져올 수 있습니다(뽑지 않아도 됩니다). 여러 번 패를 다시 뽑은 경우 상대 플레이어는 그 횟수만큼 덱을 뽑을 수 있습니다.
- 양쪽 플레이어 모두 「기본 포켓몬」이 없는 경우에는 덱을 뽑아서 패로 가져오지 않고 ②부터 다시 합니다. 둘 중 한 명이 기본 포켓몬이 나오지 않아서 또 다시 패를 다시 뽑은 경우, 상대방보다 패를 다시 뽑은 횟수만큼 상대 플레이어는 덱을 뽑아서 패로 가져올 수 있습니다.

5 벤치 포켓몬을 내보낸다

「기본 포켓몬」이 있다면 뒷면이 위로 향하게 하여 5장까지 벤치로 내보내 둘 수 있으며, 내보내지 않아도 됩니다.

벤치 포켓몬은 대전 중에 배틀 포켓몬과 교체할 수 있습니다. 대전 중 자신의 차례에도 내보낼 수 있습니다.



6 프라이즈를 놓는다

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

※ 30장 덱으로 대전을 할 때는 프라이즈를 3장 놓습니다.

프라이즈는 상대의 포켓몬을 「기절」시켰을 때 가져오는 카드입니다. 상대의 포켓몬을 「기절」시켜서 먼저 6장(3장)을 전부 가져오는 플레이어가 승리합니다. 특별한 지시가 없는 이상 프라이즈의 앞면을 볼 수 없습니다.



포켓몬의 「기절」과 대전의 승패에 대해서 ▶ 34페이지

7 가위바위보로 순서를 정한다

이긴 플레이어가 선공입니다.

8 포켓몬을 앞면으로 한다

서로의 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 앞면으로 하고 대전을 시작합니다.



대전 시작



대전의 목적

대전의 목적은 기술을 사용하여 상대의 포켓몬을 「기절」시켜서 자신의 프라이즈를 상대보다 먼저 모두 가져오는 것입니다.

자신의 차례에는 포켓몬의 기술을 사용하기 위해 에너지를 불이거나 전화시켜 강하게 만들 수 있습니다. 자신의 포켓몬이 빨리 강력한 기술을 사용할 수 있게 자신이 할 수 있는 것을 합니다.

자신의 차례에 하는 것

① 처음에 하는 것

▶ 덱을 1장 뽑는다

자신의 차례가 올 때마다 뒷면이 위를 향하게 한 채로 덱을 1장 뽑아서 패로 가져옵니다.

이것은 반드시 해야 합니다. 자신의 차례에 데미 1장도 없는 플레이어는 그 시점에서 패배하게 됩니다.(이전 차례에 데미 없어진 시점에서 패배하는 것은 아닙니다)



② 자유롭게 할 수 있는 것

▶ 벤치 포켓몬을 내보낸다

패에 「기본 포켓몬」이 있다면 벤치로 내보낼 수 있습니다.

벤치 포켓몬은 5마리까지입니다. 벤치에 빈 공간이 있다면 자신의 차례에 몇 마리라도 내보낼 수 있습니다.



▶ 포켓몬에게 에너지를 1장 붙인다

포켓몬이 기술을 사용하기 위해서는 에너지가 필요합니다.

패에 에너지가 있다면 한 차례마다 1장만 포켓몬에게 붙일 수 있습니다. 붙일 에너지의 타입이나 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬 중 어느 쪽에 붙일지는 자유입니다.

기술 사용에 필요한 에너지 ▶ 28페이지



▶ 「트레이너스」를 사용한다

패에 트레이너스가 있다면 사용할 수 있습니다. 사용할 때는 패에서 꺼내서 사용할 것임을 상대 플레이어에게 알린 뒤 카드에 적힌 것을 합니다.

사용이 끝난 트레이너스는 트래쉬합니다.



사용할 수 있는 장수에 대해

- 「아이템」은 한 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있습니다.
- 「서포트」는 한 차례에 1장까지입니다.
- 「스타디움」은 한 차례에 1장까지입니다. 필드에 나와 있는 스타디움과 같은 이름의 스타디움을 내놓을 수는 없습니다.

▶ 포켓몬을 진화시킨다

필드의 포켓몬에서 진화하는 「진화 포켓몬」이 패에 있다면 패에서 까내서 진화시킬 수 있습니다.
진화 마크에 적혀 있는 포켓몬 위에 겹쳐 놓아 주세요.



이 도치보구는 도치마론에 겹칩니다.

진화의 규칙

- 이번 차례에 필드로 내보낸 포켓몬이나 이번 차례에 진화한 포켓몬은 같은 차례에 진화할 수 없습니다.
- 다음 차례부터 진화할 수 있게 됩니다.
- 대전 시작 직후 양 플레이어 각각의 첫 번째 차례에는 진화할 수 없습니다.
- 배틀필드에서도 벤치에서도 진화할 수 있습니다.
- 한 차례에 몇 미리라도 진화할 수 있습니다.

진화한 포켓몬은...

- 진화 전의 능력은 이어받지 않습니다. 진화 전에 가지고 있던 기술이나 특성 등도 사용할 수 없게 됩니다.
- 진화해도 옮겨져 있던 데미지 카운터나 붙어 있던 에너지 등은 그대로 이어 받습니다.
- 진화하면 특수 상태(▶36페이지)에서 회복됩니다. 그 외에 받고 있던 효과가 있다면 그것도 없어집니다
(다음 차례에 후퇴할 수 없다 등).

▶ 포켓몬의 특성을 사용한다

포켓몬 중에는 기술과는 다른 「특성」을 가지고 있는 경우가 있습니다. 특성을 가진 포켓몬이 필드에 있다면 그 효과를 사용할 수 있습니다. 사용할 것을 상대 플레이어에게 알리고 설명문에 적힌 것을 해 주세요.

필드에 나와 있는 것만으로 자동적으로 효과가 작용하는 타입의 특성도 있습니다.

특성은 사용해도 차례가 끝나지 않습니다.

스월로(WW)의 특성 「쫓아내기」는 자신의 차례에 한 번 사용할 수 있는 특성입니다.



▶ 배틀 포켓몬의 「후퇴」를 사용한다

배틀 포켓몬은 「후퇴」를 사용해서 벤치 포켓몬과 교체할 수 있습니다.

「후퇴」를 사용하기 위해서는 「후퇴」에 적혀 있는 ★ 마크의 수만큼 배틀 포켓몬으로부터 에너지를 트래쉬합니다.

배틀 포켓몬을 벤치로 후퇴시키면 바로 벤치 포켓몬 중에서 1마리를 선택해서 배틀필드로 내보냅니다.

「후퇴」는 자신의 차례에 한 번만 할 수 있습니다.



이 포켓몬이 「후퇴」하기 위해 필요한 에너지의 개수입니다. ★ 마크가 없는 포켓몬은 에너지를 트래쉬하지 않고도 「후퇴」할 수 있습니다.

「후퇴」에 대해

- 트래쉬할 에너지의 타입은 어떤 것이라도 상관없습니다.
- 배틀 포켓몬으로부터 에너지를 트래쉬할 수 없거나 벤치 포켓몬이 1마리도 없을 때는 「후퇴」를 사용할 수 없습니다.
- 벤치로 되돌아가도 옮겨져 있던 데미지 카운터나 남은 에너지 등은 그대로 이어받습니다.
- 벤치로 되돌아가면 특수 상태(▶36페이지)에서 회복됩니다. 그 외에 받고 있던 효과가 있다면 그것도 없어집니다(다음 차례에 기술의 데미지가 커진다 등).

3 마지막에 하는 것

▶ 배틀 포켓몬의 기술을 1개 사용한다

하고 싶은 것이 끝나면 포켓몬의 기술을 사용해서 상대의 포켓몬을 공격합니다.

선공 플레이어의 첫 차례에는 기술을 사용할 수 없습니다.



- 기술을 사용할 수 있는 것은 배틀 포켓몬뿐입니다.
- 사용하기 위해 필요한 에너지가 불어 있지 않은 기술은 사용할 수 없습니다.
- 기술을 사용한 뒤에도 에너지는 그대로 불어 듭니다.
- 사용할 수 있는 기술이 없거나 기술을 사용하고 싶지 않을 때는 「끝입니다.」라고 상대 플레이어에게 알리고 자신의 차례를 끝냅니다.

기술을 1개 사용하면 자신의 차례는 끝납니다.

트래쉬에 대해

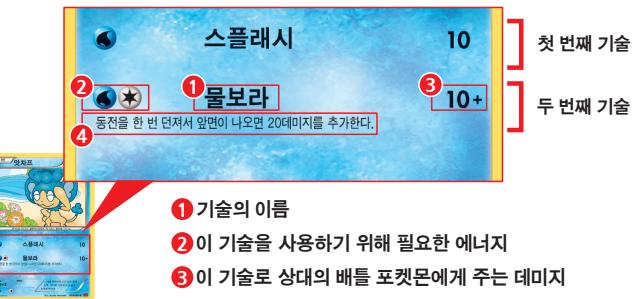
「기질」한 포켓몬이나 사용이 끝난 카드는 트래쉬에 놓습니다.

트래쉬된 카드는 반드시 앞면이 위로 향하게 한 채로 놓아 주세요.

양 플레이어는 대전 중 언제든지 자신이나 상대의 트래쉬의 내용이나 카드의 장수를 확인할 수 있습니다.

기술의 사용 방법

▶ 기술 사용에 필요한 에너지



① 기술의 이름

② 이 기술을 사용하기 위해 필요한 에너지

③ 이 기술로 상대의 배틀 포켓몬에게 주는 데미지

④ 이 기술에 대한 설명문

「스플래시」를 사용하기 위해서는 물 에너지 1장이 필요합니다.

「물보라」를 사용하기 위해서는 물 에너지 1장과 어떤 타입이라도 상관없이 에너지가 1장 더 필요합니다.

★은 어떤 타입이라도 상관없다는 마크입니다.



「스플래시」를 사용할 수 있다.



「스플래시」나 「물보라」들 다 사용할 수 있다.

기술을 사용하면

기술을 사용하면 상대의 배틀 포켓몬에게

숫자만큼의 데미지를 줍니다.

설명문이 있다면 그 내용에 따라 주세요.

※ 기술을 사용해도 에너지는 그대로 붙여 듭니다.



약점과 저항력

기술을 받는 배틀 포켓몬이 약점이나 저항력을 가지고 있다면 기술의 데미지가 바뀝니다.

슈쁘의 경우



강철
수쁘의 약점과 악 타입의 저항력을 가지고 있습니다.



강철
슈쁘가 ③포켓몬으로부터 받는 데미지는 2배가 됩니다.



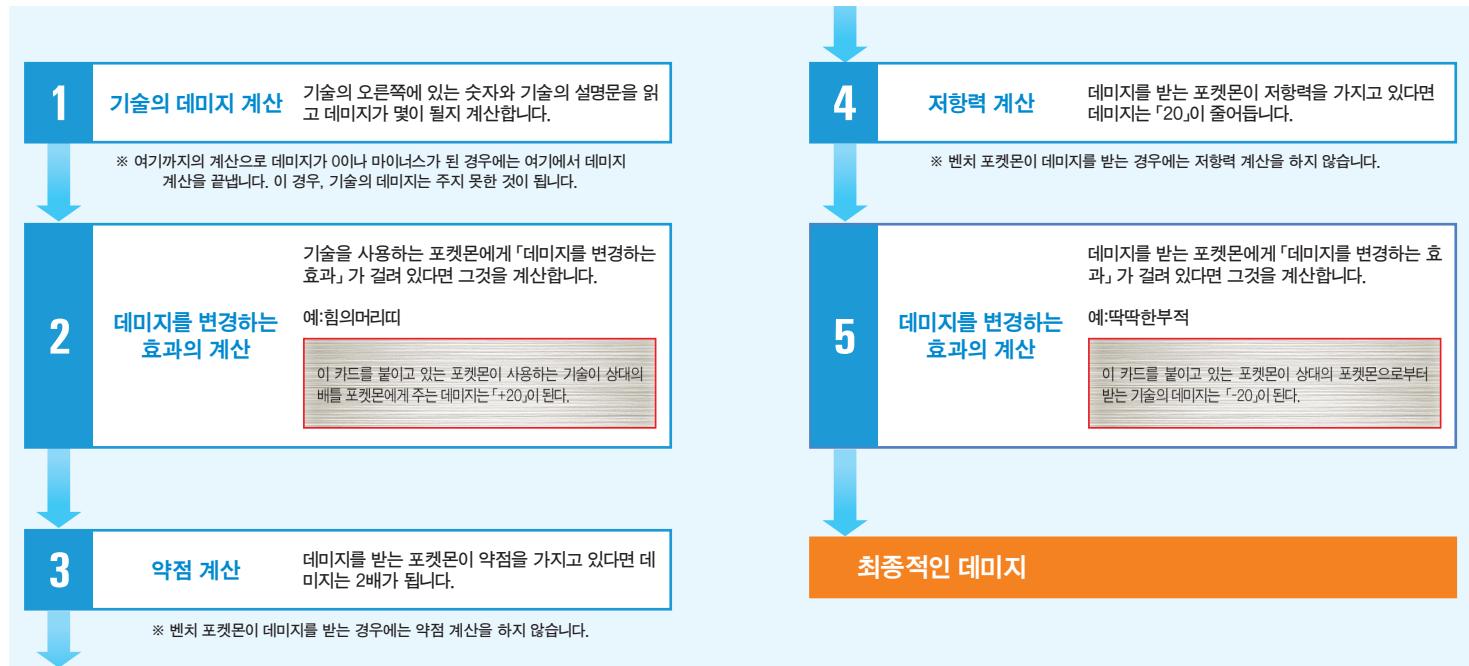
악
슈쁘가 ④포켓몬으로부터 받는 데미지는 '20' 절아집니다.

※ 약점, 저항력으로 데미지가 바뀌는 것은 배틀 포켓몬뿐입니다. 벤치 포켓몬이 받는 데미지는 약점, 저항력으로 바뀌지 않습니다.

※ 마크가 적혀 있지 않은 경우에는 약점 또는 저항력이 없습니다.

데미지 계산 방법

기술로 주는 데미지는 약점, 저항력이나 특성 등으로 변화하는 경우가 있습니다. 데미지는 아래의 표대로 계산해 주세요.

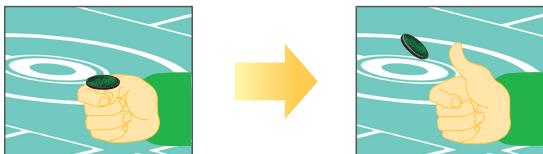


포켓몬의 「기절」과 대전의 승패

포켓몬 카드 게임 XY 놀이 방법 설명서

동전을 던지는 방법

기술의 설명문에 「동전을 던져서…」라고 적힌 경우나 포켓몬이 「흔한」인 경우 등에는 동전을 던져서 앞면인지 뒷면인지를 판정합니다.
포켓몬의 그림이 그려진 쪽이 앞면입니다.
※양 플레이어가 볼 수 없는 곳에 동전이 떨어진 경우에는 다시 던져 주세요.



엄지손가락을 안으로 하여 가볍게 주먹을 칩니다.
동전이 공중에서 3번 정도 돌도록 엄지손가락으로 퉁깁니다.

덱을 섞는 방법

덱은 서로의 카드 순서가 알 수 없도록 섞어주세요.
아래와 같이 섞는 방법을 추천합니다.

- ① 카드를 1장씩 집어 10장을 나열합니다.
- ② 나열한 카드 위에 순서대로 1장씩 겹쳐서 옮겨 놓습니다.
- ③ 카드 뭉치를 적당한 순서대로 집어 겹칩니다.



상대의 포켓몬을 「기절」시킨 플레이어는 1마리당 1장씩 자신의 프라이즈를 가져옵니다.
먼저 자신의 프라이즈를 전부 가져온 플레이어가 승리합니다.

포켓몬의 「기절」

자신의 HP만큼 데미지를 받은 포켓몬은 「기절」합니다.

「기절」시킨 플레이어

프라이즈를 뒷면이 위를 향하게 한 채로 1장 가져온다.

「기절」한 플레이어

「기절」한 포켓몬을 불어 있는 카드와 함께 트래쉬하고,
벤치 포켓몬을 배틀필드로 내보낸다.



이 피카츄는 데미지가 600
되면 「기절」합니다.

- 가져오는 프라이즈의 장수는 「기절」시킨 포켓몬 1마리당 1장입니다. 여러 마리를 동시에 「기절」시킨 경우에는 그 만큼 프라이즈를 가져와 주세요.
- 기술에 따라서는 벤치 포켓몬이 데미지를 받아 「기절」하는 경우가 있습니다.

대전의 승패

- 먼저 자신의 프라이즈를 전부 가져온 플레이어가 승리합니다.
- 「기절」해서 자신의 필드에 포켓몬이 1마리도 없게 된 플레이어는 프라이즈에 상관없이 패배합니다.
- 데미가 없어져서 자신의 차례의 처음에 데미를 뽑을 수 없는 플레이어는 프라이즈에 상관없이 패배합니다(이전 차례에 데미가 없어진 시점에서는 아직 패배한 것이 아닙니다).

대전이 끝나면 상대 플레이어와 악수를 하고,
「감사합니다.」라고 말합니다.

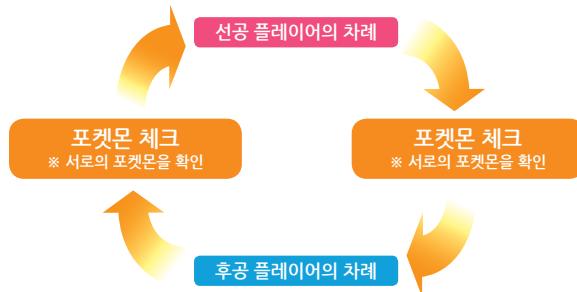
포켓몬 체크와 특수 상태

포켓몬 카드 게임 XY 놀이 방법 설명서

포켓몬 체크와 특수 상태

포켓몬 체크란?

포켓몬 체크는 차례가 끝날 때마다 서로의 포켓몬의 상태를 확인하는 것입니다.



포켓몬 체크 때 하는 것

특수 상태의 포켓몬이 있다면 효과를 받는다.

- 여러 종류의 특수 상태가 중복되어 있을 때는 다음 순서대로 체크합니다.
- ① 「독」의 포켓몬에게 「10」데미지 카운터를 1개 올린다.
 - ② 「화상」의 체크를 한다.
동전을 던져서 뒷면이 나오면 「화상」의 포켓몬에게 「10」데미지 카운터를 2개 올린다.
 - ③ 「잠듦」의 체크를 한다.
동전을 던져서 앞면이 나오면 「잠둠」이 회복된다. 뒷면이 나오면 「잠둠」은 계속된다.
 - ④ 「마비」로 차례를 한 번 건너뛴 포켓몬이 회복된다.

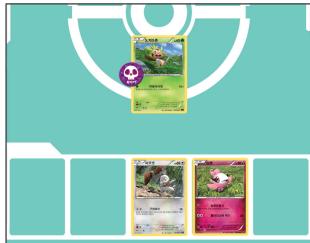
포켓몬 체크 때 작용하는 특성이나 트레이너스가 있다면 그 효과를 적용한다.

※ 특수 상태, 특성, 트레이너스의 체크는 원하는 순서대로 할 수 있습니다.

포켓몬 체크를 끝낸 시점에서 남은 HP가 없어진 포켓몬은 「기절」합니다.

특수 상태란?

특수 상태란 배틀 포켓몬이 기술 등의 효과로 「독」「화상」「잠듦」「마비」「혼란」의 상태가 되는 것입니다.



특수 상태를 회복시키기 위해서는

▶ 벤치로 「후퇴」한다

특수 상태가 되는 것은 배틀 포켓몬뿐입니다。「후퇴」로 벤치에 되돌아가면 회복됩니다。

▶ 진화한다

진화를 하면 특수 상태는 회복됩니다.

▶ 카드의 효과

포켓몬의 기술이나 특성, 트레이너스 중에는 특수 상태를 회복시키는 효과를 가지고 있는 경우도 있습니다.

각각의 특수 상태에 대해 다음 페이지에 자세히 설명되어 있습니다.

- 독 ▶ 37페이지
- 화상 ▶ 38페이지
- 잠둠 ▶ 39페이지
- 마비 ▶ 40페이지
- 혼란 ▶ 41페이지

「독」에 대해

- 「독」의 포켓몬은 포켓몬 체크 때마다 데미지 카운터를 10데미지만큼 올립니다.
- 「독」이 되어도 기술이나 「후퇴」는 사용할 수 있습니다.
- 「독」은 다른 특수 상태와 중복됩니다.



「독」의 포켓몬에게는 그 표시로
「독 마커」를 올립니다.

상대의 차례 「독」이 되었다.



포켓몬 체크 10데미지를 준다.



자신의 차례 회복되지 않으면 「독」은 계속된다.



포켓몬 체크 10데미지를 준다.



「화상」에 대해

- 「화상」의 포켓몬의 주인은 포켓몬 체크 때마다 동전을 던집니다. 뒷면이 나오면 「화상」의 포켓몬에게 데미지 카운터를 20데미지만큼 올립니다. (앞면이 나오면 데미지는 받지 않습니다.)
- 「화상」이 되어도 기술이나 「후퇴」는 사용할 수 있습니다.
- 「화상」은 다른 특수 상태와 중복됩니다.



「화상」의 포켓몬에게는 그 표시로
「화상 마커」를 올립니다.

상대의 차례 「화상」이 되었다.



포켓몬 체크 동전을 던져서 뒷면이 나오면 20데미지를 준다.



자신의 차례 회복되지 않으면 「화상」은 계속된다.



포켓몬 체크 동전을 던져서 뒷면이 나오면 20데미지를 준다.

「잠듦」에 대해

- 「잠듦」의 포켓몬은 자신의 차례에 기술과 「후퇴」를 사용할 수 없습니다.
- 「잠둠」의 포켓몬의 플레이어는 포켓몬 체크 때마다 동전을 던집니다. 앞면이 나오면 「잠둠」은 회복되지 만 뒷면이 나오면 「잠둠」은 계속됩니다.
- 「잠둠」은 「독」「화상」과 중복됩니다. 「마비」「혼란」은 새로 받은 쪽의 특수 상태가 됩니다.



「잠둠」의 포켓몬은 그 표시로 카드를 옆으로 돌립니다.

상대의 차례

「잠둠」이 되었다.

포켓몬 체크

동전이 앞면 → 회복된다.
뒷면 → 「잠둠」은 계속된다.

자신의 차례

회복되지 않으면 「잠둠」은 계속된다.

포켓몬 체크

동전이 앞면 → 회복된다.
뒷면 → 「잠둠」은 계속된다.

「마비」에 대해

- 「마비」가 된 포켓몬은 그 다음 자신의 차례에 기술과 「후퇴」를 사용할 수 없습니다.
- 「마비」로 자신의 차례를 한 번 건너뛴 포켓몬은 그뒤의 포켓몬 체크에서 회복됩니다.
- 「마비」는 「독」「화상」과 중복됩니다. 「잠둠」「혼란」은 새로 받은 쪽의 특수 상태가 됩니다.



「마비」의 포켓몬은 그 표시로 카드를 옆으로 돌립니다.

상대의 차례

「마비」가 되었다.

포켓몬 체크

자신의 차례

회복되지 않으면 「마비」는 계속된다.

포켓몬 체크

「마비」는 회복된다.

「훈란」에 대해

- 「훈란」의 포켓몬이 기술을 사용할 때는 기술이 성공할지 실패할지를 동전을 던져서 판정합니다.
- 사용할 기술을 정하면 플레이어는 동전을 던집니다. 앞면이 나오면 그 기술을 사용할 수 있지만, 뒷면이 나오면 기술은 실패하고 기술을 사용한 포켓몬 자신에게 데미지 카운터를 「30」데미지만큼 올립니다.
- 「훈란」이 되어도 「후퇴」는 사용할 수 있습니다.
- 「훈란」은 「독」「화상」과 중복됩니다. 「잠들」「마비」는 새로 받은 쪽의 특수 상태가 됩니다.



「훈란」의 포켓몬은 그 표시로 카드를 위아래로 돌립니다.

기술을 사용할 때 동전을 한 번 던진다.

앞면



기술을 사용할 수 있다.

뒷면



기술은 실패하고
자신에게 30데미지를 준다.



자신의 차례가 끝난다.

자주 있는 카드의 설명문

기술이나 트레이너스의 설명문에 자주 나오는 용어에 대해 자세하게 설명합니다.

용어	설명
~라면 ○ 데미지를 추가한다.	설명문의 내용에 따를 수 있다면 기술의 데미지에 「○」의 데미지만큼 추가합니다. 따를 수 없다면 데미지를 추가하지 않습니다. 데미지를 추가하는 기술은 기술의 데미지 옆에 「+」가 붙어 있습니다.
★★★ 바위깨기 10+	동전을 한 번 던져서 앞면이 나오면 30데미지를 추가한다.
~ 수 × ○ 데미지를 준다.	「~」 수에 「○」를 곱한 만큼의 데미지를 줍니다. 「~」 수에 따라 줄 수 있는 데미지가 변하는 기술은 기술의 데미지 옆에 「×」가 붙어 있습니다.
~에 올려져 있는 데미지 카운터의 수	지정된 포켓몬이 지금 받고 있는 데미지를 전부 나타냅니다.
~에 붙어 있는 에너지의 수	지정된 포켓몬에게 붙어 있는 에너지의 개수를 전부 나타냅니다. 에너지의 타입이 지정되어 있을 경우에는 그 타입의 에너지의 개수만 나타냅니다.

용어	설명
~ HP를 「10」회복한다	지정된 포켓몬에게 올려져 있는 「10」데미지 카운터를 1개 제거합니다. 「20」회복한다 라는 설명문이라면 「10」데미지 카운터를 2개 제거 합니다. 모두 회복한다 라는 설명문이라면 올려져 있는 데미지 카운터를 모두 제거합니다.
데미지 카운터를 ○개 올린다	데미지 카운터는 「10」데미지 카운터를 말합니다. 지정된 개수의 「10」데미지 카운터를 포켓몬에게 올립니다. 데미지 카운터를 올리는 경우에는 약점, 저항력을 계산하지 않습니다.
벤치 포켓몬과 교체한다	배틀필드에 내보내려는 벤치 포켓몬을 1마리 선택하여 배틀필드로 내보냅니다. 배틀필드에 있던 포켓몬은 벤치로 되돌아갑니다. 벤치 포켓몬이 없는 경우에는 교체할 수 없습니다.
~에너지를 ○개 선택해서 ~에게 붙인다	「～」에게 지정된 에너지를 「○」의 개수 만큼 떼어내서 지정된 다른 포켓몬에게 붙입니다. 에너지의 타입이 지정되어 있을 경우 그 에너지만 붙입니다.

용어	설명
~ 트래쉬한다	지정된 카드를 지정된 장수만큼 선택해서 트래쉬합니다.
자신의 포켓몬을 1마리 선택하여	배틀필드 또는 벤치에 나와 있는 자신의 포켓몬 중에서 1마리 선택합니다. 선택한 포켓몬에게 설명문에 적혀있는 데미지나 효과를 적용합니다.
상대의 포켓몬을 1마리 선택하여	배틀필드 또는 벤치에 나와 있는 상대의 포켓몬 중에서 1마리 선택합니다. 선택한 포켓몬에게 설명문에 적혀있는 데미지나 효과를 적용합니다.
~에서 진화하는 카드를 ~에게 올려서 진화시킨다	지정된 포켓몬을 1마리 선택해서, 그 포켓몬에서 진화하는 포켓몬 카드를 지정된 장소에서 가져옵니다. 가져온 카드를 선택된 포켓몬에게 그대로 올려서 진화시킵니다. 특별히 적혀 있는 것이 없다면 이번 차례에 내보낸 포켓몬이나 이번 차례에 진화 시킨 포켓몬도 진화 시킬 수 있습니다.
덱을 ○장 뽑는다	지정된 장수만큼 데크의 위에서부터 카드를 뽑아서 패로 가져옵니다. 지정된 장수보다 데크의 적을 경우 데크를 모두 뽑습니다.

룰의 변경점

포켓몬 카드 게임 XY 놀이 방법 설명서

용어	설명
그리고 덱을 섞는다	이 설명문 전에 적혀 있는 효과를 실행한 뒤 덱을 섞습니다.
~ 기술을 사용할 수 없다	이 효과를 받은 포켓몬은 「~」로 지정된 사이에는 기술을 사용할 수 없습니다.
~ 후퇴할 수 없다	이 효과를 받은 포켓몬은 「~」로 지정된 사이에는 「후퇴」를 사용할 수 없습니다. 기술이나 트레이너스의 효과로 벤치로 되돌아갈 수는 있습니다.
기술은 실패한다	기술이 실패한 경우에는 기술의 데미지나 효과를 줄 수 없습니다. 그 기술은 사용한 것으로 하며 자신의 차례는 끝납니다.
자신의 덱에서 ~를 O장 선택해서,	덱을 보고 「~」로 지정된 카드를 선택합니다. 「O장」을 넘지 않는다면, 선택하는 장수는 자유입니다. 1장도 선택하지 않고 효과를 종료할 수도 있습니다.

- 카드에 적혀 있는 효과나 설명문이 기본 룰과 다른 경우에는 카드에 적혀있는 내용이 우선입니다.
- 카드의 효과나 룰에서 「OO할 수 있다」라는 효과와 「OO할 수 없다」라는 효과가 중복된 경우에는 「OO할 수 없다」가 우선입니다.

「포켓몬 카드 게임 XY」부터 변경된 룰에 대해서 설명합니다.

선공 플레이어의 기술 사용에 대해서

선공 플레이어는 자신의 첫 차례에 기술을 사용할 수 없습니다.
기술에 대해서 ▶ 27페이지

주박사와 플라타느박사

서포트 「주박사」와 「플라타느박사」는 장수에 상관없이 1개의 덱에 한 쪽만 넣을 수 있습니다.

1개의 덱에 양쪽 다 넣을 수 없습니다. 「주박사」와 「플라타느박사」만의 특별한 룰입니다.



주박사

플라타느박사

포켓몬 캐치의 효과

「포켓몬 캐치」는 동전을 한 번 던져서 앞면이 나오면 상대의 포켓몬을 교체시킬 수 없게 되었습니다. BW시리즈까지 등장한 「포켓몬 캐치」도 모두 새로운 효과로 사용해 주세요.

BW시리즈의 효과

상대의 벤치 포켓몬을 1마리 선택해서 배를 포켓몬과 교체한다.

새로운 효과

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

BW시리즈의 특별한 카드

포켓몬 카드 게임 XY 놀이 방법 설명서

복원 포켓몬



복원 포켓몬은 아이템 「OO화석」을 사용하여 벤치로 내보내는 특별한 포켓몬입니다.

예를 들어 아켄은 아이템 「날개화석」으로 덱에서 직접 벤치로 내보냅니다.

복원 포켓몬은 기본 포켓몬이나 진화 포켓몬과는 다른 포켓몬입니다.

대전 준비를 할 때에 배틀필드나 벤치로 내보내 둘 수는 없습니다.

대전 중에 패에서 바로 벤치로 내보낼 수도 없습니다.

ACE SPEC



「ACE SPEC」은 특별한 룰을 가진 트레이너스입니다.

「ACE SPEC」은 다른 이름의 카드라도 덱에 1장만 넣을 수 있습니다.

「ACE SPEC」은 60장 덱 · 30장 덱 모두 1장만 넣을 수 있습니다.

예를 들어, 「스크램블 스위치」와 「다우징머신」은 어느 쪽이든 1장의 카드만 덱에 넣을 수 있습니다.

「ACE SPEC」은 자신의 차례에 트레이너스 등을 사용할 때와 동일하게 사용할 수 있습니다.



스크램블 스위치



다우징머신

「플라스마단」



「플라스마단」의 마크가 붙은 특별한 카드입니다.

카드의 설명문에서 「플라스마단」이라고 쓰여져 있는 경우에는 이 마크가 붙은 카드를 말합니다.

「플라스마단」의 마크가 붙은 포켓몬은 일반적인 포켓몬에서 진화합니다.

예를 들면, 탱그릴은 「플라스마단」의 마크가 붙은 탱탱겔과 붙어 있지 않은 탱탱겔의 어느 쪽이든 진화할 수 있습니다.



탱탱겔



탱그릴



탱탱겔



탱탱겔[플라스마단]

「플라스마단」의 마크가 붙은 탱탱겔과 붙어 있지 않은 탱탱겔은 「같은 이름의 카드」로 취급하므로 「30장 덱」에서는 합계 2장, 「60장 덱」에서는 합계 4장까지만 넣을 수 있습니다. 「플라스마단」의 마크가 붙은 카드는 포켓몬뿐만 아니라, 트레이너스, 특수 에너지도 있습니다.

덱을 만들 때의 규칙

포켓몬 카드 게임 XY 놀이 방법 설명서

덱은 60장의 카드로 구성된「60장 덱」과 30장의 카드로 구성된「30장 덱」이 있습니다. 넣을 수 있는 카드의 장수등이 정해져 있으므로 자신이 덱을 만들거나 개조할 때는 이 규칙을 지켜주세요.

60장 덱

- 60장의 카드로 구성해야 한다.
- 같은 이름의 카드는 덱에 4장까지 넣을 수 있다.
- 기본 에너지 카드는 몇 장이든 넣을 수 있다.
- 「기본 포켓몬」을 반드시 1장 이상 넣어야 한다.
- 프라이즈를 6장 놓고 대전을 한다.

30장 덱

- 30장의 카드로 구성해야 한다.
- 같은 이름의 카드는 덱에 2장까지 넣을 수 있다.
- 기본 에너지 카드는 몇 장이든 넣을 수 있다.
- 「기본 포켓몬」을 반드시 1장 이상 넣어야 한다.
- 프라이즈를 3장 놓고 대전을 한다.

『같은 이름의 카드』에 대해

기술이나 일러스트가 다르더라도 카드의 이름이 같다면「같은 이름의 카드」로 취급합니다.
같은 종류의 포켓몬이라도 카드에 적힌 이름이 다르다면 다른 이름의 카드로 취급합니다.



위의 「던킬빙」은 같은 이름의 카드입니다.



「레시리아무」와 「레시리아무 EX」는
다른 이름의 카드입니다.

CREDITS

Original Japanese Game

Executive Producer	Tsunekazu Ishihara
Producer	Yuiji Kitano
Original Game Design	Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama, and Takumi Akabane
Game Development	Creatures Inc.
Game Director	Atsushi Nagashima
Art Director	Kenichi Koga
Special Thanks To	Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Takao Unno, GAME FREAK inc., and Milky Isobe

Korean-Language Version

Pokémon Korea, Inc.	
Producer	Atsushi Sugimoto
Director of Production	Jaiboem Lim
Director of Product Development	TaeHyung Lee, Anjin Choi
Translation	Chanhoo Sohn, Mihwa Choi
Graphic Design	TaeHo Lee, Haejin Kim
Packaging Illustrations	5ban Graphics
Special Thanks To	Creatures Inc., The Pokémon Company, and The Pokémon Company International