

포켓몬 카드 게임

오피셜 룰 Ver.3.0

포켓몬 카드 게임 오피셜 룰은 포켓몬 카드 게임의 공식 플레이 룰입니다. 플레이 중에 모르는 것이 있을 경우에는 이 룰을 참고해서 게임을 진행해 주십시오.

※ 오피셜 룰 Ver. 3.0은 Ver.2.5를 갱신한 것입니다.

※ 오피셜 룰 Ver. 3.0은 포켓몬 카드 게임 XY 시리즈를 대상으로 하고 있습니다. XY 이전 시리즈의 카드에 대해서는 P010 이후에 설명되어 있습니다.

A: 게임 용어

A-00 게임 용어에 대해

- ◆ 게임 용어는 플레이 룰에 따라 포켓몬 카드 게임을 플레이할 때 사용합니다.
- ◆ 여기에서는 게임 용어와 카드 및 아이템 등의 사용법을 설명합니다.

A-이 카드

- ◆ 플레이에 사용하는 카드는 크게 나누어 「포켓몬」 「에너지」 「트레이너스」의 3종류가 있습니다.
- ◆ 카드에는 「앞면」과 「뒷면」이 있습니다.
 - 디자인이 같은 면이 「뒷면」입니다.



「포켓몬」



「에너지」



「트레이너스」

◆포켓몬

- 포켓몬 카드는 크게 나누어 「기본」 「진화」의 2종류가 있습니다.

【기본】

- 대전을 시작할 때 내놓고 기술을 사용해서 상대 포켓몬을 공격하는 카드입니다.

카드 이름

포켓몬의 이름입니다.

기술

정해진 에너지가 붙어 있을 때 사용할 수 있는 포켓몬의 능력입니다. 포켓몬에 따라서 가지고 있는 기술의 내용 또는 숫자가 다릅니다. 기술마다 왼쪽부터 「기술에 필요한 에너지」 「기술의 이름」 「데미지의 수」가 적혀 있고, 그 아래에 「기술 설명문」이 있습니다.

약점

이 부분에 적혀 있는 타입의 포켓몬으로부터 받는 데미지는 기술의 데미지 계산 때 그 숫자만큼 많아 집니다. 여기에 아무것도 적혀 있지 않은 포켓몬은 「약점」이 없습니다.

후퇴 에너지

배틀 포켓몬이 벤치로 「후퇴」하기 위해 필요한 에너지의 수입니다. 이 부분에 아무 것도 적혀 있지 않은 포켓몬은 「후퇴」하기 위한 에너지가 필요 없습니다.

HP

포켓몬의 최대 체력입니다. 여기에 적힌 숫자 이상의 데미지를 받으면 「기절」합니다.

타입

포켓몬의 타입입니다. 약점과 저항력에 관계가 있습니다.

저항력

이 부분에 적혀 있는 타입의 포켓몬으로부터 받는 데미지는 기술의 데미지 계산 때 그 숫자만큼 적어 집니다. 여기에 아무것도 적혀 있지 않은 포켓몬은 「저항력」이 없습니다.



【포켓몬 EX(이엑스)】

- 「기본」 중에서 「포켓몬 EX 룰」이라고 하는 특별한 룰을 가지고 있는 카드입니다.
- 포켓몬 EX를 「기절」시킨 경우, 기절시킨 플레이어는 프라이즈를 2장 가져갑니다.
- 포켓몬 EX는 카드 이름에 「EX」가 붙어 있습니다. 같은 포켓몬이라도 카드 이름이 다른 경우에는 다른 카드로 취급합니다. 예를 들어 「이상해꽃」과 「이상해꽃 EX」는 서로 다른 카드로, 덱을 만들 때 「이상해꽃 EX」와 「이상해꽃」은 60장 덱에 각각 4장씩 넣을 수 있습니다.
- 카드 내용과 관련된 기타 요소는 「기본」을 참조해 주십시오.



포켓몬 EX 룰

【진화】

- 필드에 나와 있는 포켓몬 카드에 겹쳐서 진화시키는 카드입니다.
- 「기본」에 겹쳐는 「1진화」카드와 「1진화」에 겹쳐는 「2진화」카드 그리고 「포켓몬 EX」에 겹쳐는 「M진화(메가진화)」카드가 있습니다.

진화 전의 포켓몬

이 카드를 겹쳐서 사용할 수 있는 진화 전의 포켓몬이 그려져 있습니다.

특성

기술과는 다른 특성을 가지고 있는 포켓몬은 이 부분에 그 이름과 설명이 적혀 있습니다.

특성을 가지고 있는 포켓몬이 필드에 있다면 그 효과를 사용할 수 있습니다. 필드에 나와 있는 것만으로 자동적으로 효과가 작용하는 특성도 있습니다.



진화 마크

진화의 단계가 적혀 있습니다. 카드의 설명문에 적혀 있는 기본, 1진화, 2진화, M진화(메가진화)는 각각 포켓몬 카드의 진화 마크를 가리키고 있습니다.

「자신의 트래쉬에서 기본 포켓몬을 1장 선택해서 벤치로 내보낸다.」라고 적혀 있다면 진화 마크에 「기본」이라고 적혀 있는 포켓몬 카드를 선택합니다.

자신의 트래쉬에서 기본 포켓몬을 1장 선택해서 벤치로 내보낸다.

레이어도 마크

「확장팩」에 들어 있는 카드의 나오기 쉬운 정도를 표시하는 마크입니다. 레이어도 마크가 없는 카드도 있습니다.

- SR** → [수퍼레어]
- RR** → [더블레어] 귀한 카드
- R** → [레어] 귀한 카드
- U** → [언커먼] 자주 나오는 카드
- C** → [커먼] 매우 자주 나오는 카드



【M진화(메가진화)】

- 「진화」 중에서 「M진화(메가진화) 룰」이라고 하는 특별한 룰을 가지고 있는 카드입니다.
- 「포켓몬 EX 룰」을 가지고 있기 때문에 M진화(메가진화) 포켓몬 EX를 「기절」시킨 경우, 기절시킨 플레이어는 프라이즈를 2장 가져갑니다.
- M진화(메가진화) 포켓몬 EX는 카드 이름에 「M」이 붙어 있습니다. 같은 포켓몬 EX이라도 카드 이름이 다른 경우에는 다른 카드로 취급합니다. 예를 들어 「이상해꽃 EX」와 「M이상해꽃 EX」는 서로 다른 카드로, 덱을 만들 때 「이상해꽃 EX」와 「M이상해꽃 EX」는 60장 덱에 각각 4장씩 넣을 수 있습니다.
- 카드 내용과 관련된 기타 요소는 「진화」를 참조해 주십시오.

M진화(메가진화) 룰



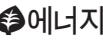
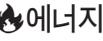
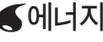
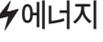
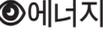
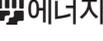
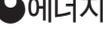
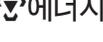
포켓몬 EX 룰

◆ 에너지

- 필드에 나와 있는 자신의 포켓몬에게 붙여서 사용합니다.
- 포켓몬이 기술을 사용하거나 벤치로 후퇴하기 위해 필요한 카드입니다.

【기본 에너지】

- 기본 에너지는 9가지 종류가 있습니다.

- 풀 →  에너지
- 불꽃 →  에너지
- 물 →  에너지
- 번개 →  에너지
- 초 →  에너지
- 격투 →  에너지
- 악 →  에너지
- 강철 →  에너지
- 페어리 →  에너지

- 기본 에너지에 특수한 효과는 없습니다.



【특수 에너지】

- 레인보우 에너지
- 더블 무색 에너지



카드의 효과 설명문

- 특수 에너지는 이외에도 여러 종류가 있습니다.
- 특수 에너지 중에는 1장으로 에너지 2개분으로 작용하는 카드가 있습니다(예: 더블 무색 에너지). 「에너지 2개분으로 작용하는 에너지 카드」가 포켓몬에게 1장 붙어 있는 경우, 붙어 있는 에너지 카드의 장수는 1장이고 붙어 있는 에너지의 개수는 2개로 셈합니다.
- 「이 포켓몬에게 붙어 있는 에너지의 개수 × 10데미지를 준다.」라는 기술은 기술을 사용하는 자신의 배틀 포켓몬에게 붙어 있는 에너지의 개수를 세고 거기에 10데미지를 곱해서 상대에게 주는 데미지를 계산합니다. 붙어 있는 에너지 카드의 장수를 세는 것은 아닙니다.
「이 포켓몬에게 붙어 있는 에너지의 장수 × 10데미지를 준다.」라는 기술이라면 에너지의 개수가 아니라 에너지 카드의 장수를 셉니다.
- 「상대의 배틀 포켓몬에게 붙어 있는 에너지를 1개 선택해서 트래쉬한다.」라는 기술은 기술을 받는 상대의 배틀 포켓몬에게 붙어 있는 에너지 중 1개를 선택해서 그 카드를 트래쉬합니다. 「에너지 2개분으로 작용하는 에너지 카드」가 붙어 있는 경우에도 그 카드를 선택해서 트래쉬할 수 있습니다.

◆ 타입(색)

- 포켓몬은 11가지 타입, 에너지는 9가지의 타입이 있고 각각 색으로 구분할 수 있습니다.

 풀 타입 = 녹색

	
풀 포켓몬	풀 기본 에너지

 불꽃 타입 = 빨간색

	
불꽃 포켓몬	불꽃 기본 에너지

 물 타입 = 파란색

	
물 포켓몬	물 기본 에너지

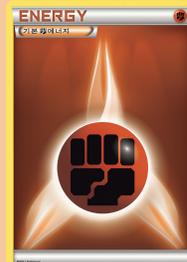
 번개 타입 = 노란색

	
번개 포켓몬	번개 기본 에너지

 초 타입 = 보라색

	
초 포켓몬	초 기본 에너지

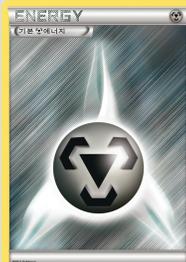
 격투 타입 = 갈색

	
격투 포켓몬	격투 기본 에너지

 악 타입 = 검은색

	
악 포켓몬	악 기본 에너지

 강철 타입 = 은색

	
강철 포켓몬	강철 기본 에너지

 페어리 타입 = 자주색

	
페어리 포켓몬	페어리 기본 에너지

 드래곤 타입 = 금색


드래곤 포켓몬

 무색 타입 = 흰색


무색 포켓몬

◆ 트레이너스

- 포켓몬의 대전을 도와주는 카드입니다.
- 트레이너스는 크게 나누어 「아이템」 「서포트」 「스타디움」의 3종류가 있고 사용 방법이나 효과는 카드에 따라 서로 다릅니다. 어떻게 사용할지는 카드에 적혀 있는 설명문을 읽어 주십시오.

카드 이름



트레이너스 분류명

이 카드의 종류가 적혀 있습니다.

카드 사용 방법과
효과의 설명문

이 카드의 사용 방법이나 효과가
적혀 있습니다.

◆ 아이템

자신의 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있는 트레이너스입니다. 사용하면 카드에 적힌 것을 하고 트래쉬합니다. 포켓몬을 회복시키거나 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 교체시키는 카드 등이 있습니다.

● 포켓몬의 도구

- 「포켓몬의 도구」는 자신의 포켓몬에게 붙여서 사용하는 아이템입니다. 자신의 필드에 나와 있는 포켓몬 1마리를 선택해서 「포켓몬의 도구」를 붙입니다. 한 번 붙이면 그 포켓몬이 「기절」할 때까지 붙여둔 상태로 둡니다. (차례가 끝나거나 「후퇴」, 진화를 해도 떼어내지 않습니다.) 「포켓몬의 도구」는 자신의 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있으나, 포켓몬 1마리에게는 1장만 붙일 수 있습니다. 이미 「포켓몬의 도구」가 붙어 있는 포켓몬에게 1장을 더 붙이거나 다른 포켓몬에게 바꿔 붙일 수는 없습니다.

◆ 서포트

자신의 차례에 1장만 사용할 수 있는 트레이너스입니다. 사용하면 카드에 적힌 것을 하고 트래쉬합니다.

◆ 스타디움

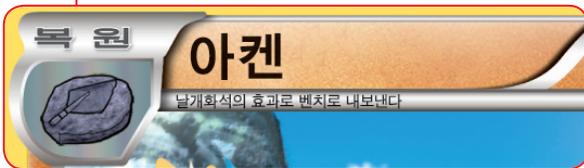
자신의 차례에 1장만 사용할 수 있는 트레이너스입니다. 사용하면 그대로 필드에 내놓아 둡니다. 어느 한쪽의 플레이어가 다른 이름의 스타디움을 내놓으면 먼저 나와 있던 스타디움은 주인의 트래쉬에 놓습니다. 필드에 나와 있는 스타디움과 같은 이름의 스타디움을 패에서 필드로 내놓을 수는 없습니다.



◆ 포켓몬 카드 게임 BW시리즈의 특별한 카드

【복원 포켓몬】

- 아이템 「OO화석」을 사용해서 벤치로 내보내는 특별한 포켓몬 카드입니다.
- 「기본」이나 「진화」와는 다른 「복원 포켓몬」카드입니다.
- 예를 들어 아켄은 아이템 「날개화석」으로 덱에서 직접 벤치로 내보냅니다.
- 대전 준비를 할 때에 배틀필드나 벤치로 내보내 둘 수는 없습니다. 대전 중에 패에서 바로 벤치로 내보낼 수도 없습니다.
- 카드 내용과 관련된 기타 요소는 「기본」을 참조해 주십시오.



자신의 덱을 아래에서부터 7장 본다. 그 중에서 「아켄」을 1장 선택해서 벤치로 내보내도 좋다. 남은 카드는 덱으로 되돌리고 덱을 섞는다.

【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 덱에 1장만 넣을 수 있습니다.
예를 들어, 「골드포션」과 「컴퓨터통신」은 어느 쪽이든 1장의 카드만 덱에 넣을 수 있습니다.
- 「ACE SPEC」은 자신의 차례에 트레이너스 등을 사용할 때와 동일하게 사용할 수 있습니다.



ACE SPEC 룰



【플라스마단】

- 「플라스마단」의 마크가 붙은 특별한 카드입니다.
- 카드의 설명문에서 「플라스마단」이라고 쓰여져 있는 경우에는 이 마크가 붙은 카드를 말합니다.
- 카드 이름이 같다면 「플라스마단」의 마크가 붙은 포켓몬과 붙어 있지 않은 포켓몬은 「같은 이름의 카드」로 취급합니다. 예를 들어, 「더스트나[플라스마단]」과 「더스트나」는 같은 이름의 카드입니다. 덱 구성에서 「더스트나[플라스마단]」과 「더스트나」는 「30장 덱」에서는 합계 2장, 「60장 덱」에서는 합계 4장까지만 넣을 수 있습니다.



「플라스마단」의 마크



- 「플라스마단」의 마크가 붙은 진화 포켓몬은 일반적인 포켓몬에서 진화합니다. 예를 들면, 「깨봉이」는 「더스트나[플라스마단]」과 「더스트나」의 어느 쪽이든 진화할 수 있습니다.



- 「플라스마단」의 마크가 붙은 카드는 포켓몬뿐만 아니라, 트레이너스, 특수 에너지도 있습니다.

A-02 데미지 카운터

- ◆ 포켓몬이 받은 데미지를 나타내기 위해 사용합니다.
- ◆ 데미지 카운터에는 「10데미지」와 「50데미지」 「100데미지」의 3종류가 있습니다.
 - 기술이나 특성 등의 설명문에 적혀 있는 「데미지 카운터」란 모두 「10」데미지 카운터를 나타내는 것입니다. 예를 들어 「데미지 카운터를 1개 올린다.」라고 적혀 있을 경우에는 「10」데미지 카운터를 1개 올립니다.
- ◆ 데미지 카운터는 대전 중인 플레이어들이 서로 이해할 수 있다면 정해진 것 이외의 어떤 것을 사용해도 됩니다.
 - 기본적으로는 구축덱에 들어 있는 데미지 카운터를 사용할 것을 권장합니다.

A-03 마커

- ◆ 포켓몬의 특수 상태 등 포켓몬에게 걸려 있는 효과를 나타내는 표시로 사용합니다.
- ◆ 특수 상태인 「독」과 「화상」의 경우 마커가 필요합니다.
- ◆ 마커는 대전 중인 플레이어들이 서로 이해할 수 있다면 어떤 것을 사용해도 됩니다.
 - 기본적으로는 구축덱에 들어 있는 마커를 사용할 것을 권장합니다.

A-04 동전

- ◆ 대전 중에 포켓몬의 기술 등의 성공 여부를 결정할 때 사용합니다.
- ◆ 동전은 대전 중인 플레이어들이 서로 이해할 수 있다면 정해진 것 이외의 어떤 것을 사용해도 됩니다.
 - 기본적으로는 「퍼스트 세트」에 들어 있는 포켓몬 동전을 사용할 것을 권장합니다. 「포켓몬 동전」은 포켓몬이 그려져 있는 쪽이 「앞면」입니다.
- ◆ 「포켓몬 동전」이외의 동전을 사용할 때에는 동전의 「앞면」과 「뒷면」을 정하고 나서 사용합니다.
- ◆ 동전을 던져서 「앞면」인지 「뒷면」인지를 결정하는 경우가 있습니다.
- ◆ 동전을 던질 때는 동전이 공중에서 3번 이상 돌 정도로 강하게 던져 주세요.
- ◆ 대전 중인 플레이어들이 볼 수 없는 곳에 동전이 떨어진 경우 등 판단이 어려울 때는 다시 던져 주세요.



엄지손가락을 안에 넣고 가볍게 주먹을 칩니다. 그 위에 포켓몬 동전을 올립니다.



동전이 공중에서 3번 정도 돌도록 엄지손가락으로 튕깁니다.

A-05 덱

- ◆ 대전에 사용하는 카드 세트를 「덱」이라고 부릅니다.
- ◆ 덱은 1인당 1개씩 사용합니다.
- ◆ 덱에는 30장의 카드로 구성된 「30장 덱」과 60장의 카드로 구성된 「60장 덱」의 2종류가 있습니다.
- ◆ 덱은 정해진 장수보다 많거나 적으면 안 됩니다.
- ◆ 덱에는 「기본」 포켓몬 카드가 최소 1장 이상 들어 있어야 합니다.
- ◆ 덱에는 기본 에너지를 몇 장이라도 넣을 수 있습니다. 단, 「30장 덱」이라면 30장을 딱 맞춘 카드로 구성하거나 「기본」 포켓몬 카드를 최소 1장 이상 넣어야 하는 등 정해진 룰을 지켜야 합니다.
- ◆ 기본 에너지 이외의 카드 중 같은 이름의 카드는 덱에 넣을 수 있는 장수가 정해져 있습니다. 「30장 덱」에는 같은 이름의 카드를 2장까지 넣을 수 있고, 「60장 덱」에는 같은 이름의 카드를 4장까지 넣을 수 있습니다.
 - HP나 타입, 일러스트나 기술 등의 내용이 다르더라도 포켓몬 카드의 이름이 같다면 같은 이름의 카드로 취급합니다.

예1) 다음 2장의 카드는 같은 이름의 카드로 취급합니다.



도치마론



도치마론

예2) 다음 2장의 카드는 같은 이름의 카드로 취급합니다.



더스트나



더스트나[플라즈마단]

- 같은 종류의 포켓몬이라도 카드에 적힌 이름이 다르다면 다른 이름의 카드로 취급합니다.

예) 다음 2장의 카드는 다른 이름의 카드로 취급합니다.



큐레무 EX



큐레무

A-06 「덱」을 섞는다

- ◆ 서로가 덱의 순서를 모르도록 잘 섞는 것을 「섞는다.」라고 합니다.
- ◆ 덱을 섞을 때에는 카드의 앞면을 보아서는 안됩니다.
- ◆ 대전을 시작할 때나 대전 중, 플레이어가 덱을 보았을 경우에는 대상이 된 덱을 지시에 따라 섞습니다.
- ◆ 어느 한쪽의 플레이어가 자신의 덱을 섞었을 때, 그 덱을 상대 플레이어가 다시 섞을 수 있습니다(플레이어의 판단에 따라 다시 섞지 않아도 됩니다).
- ◆ 대전 중 특별한 지시가 없는 한, 플레이어들은 자기 마음대로 덱을 「섞을」 수 없습니다.

A-07 장소의 이름



- ◆ 각각의 카드를 놓는 장소의 이름은 정해져 있습니다.

- **덱**
 - 덱을 놓는 장소입니다.
 - 덱은 카드의 뒷면이 위를 향하게 놓습니다.
 - 「카드를 뽑는다.」라고 지시된 경우에는 덱의 제일 위에서부터 카드의 뒷면이 위로 보이게 하여 정해진 장수의 카드를 자신의 패로 가져옵니다.
 - 특별한 지시가 없는 한, 자신이나 상대 플레이어의 덱의 내용을 보아서는 안 됩니다.
 - 특별한 지시가 없는 한, 자신이나 상대 플레이어의 덱을 섞거나 카드의 순서를 바꾸어서는 안 됩니다.
 - 카드에 적혀 있는 내용에 따라 필드에 나와 있는 카드나 패를 덱으로 되돌리도록 지시를 받으면 카드는 반드시 「주인의 덱」으로 되돌립니다.

- **배틀필드**
 - 포켓몬을 1마리 내보내서 대전시키는 장소입니다.
 - 배틀필드에 놓인 포켓몬을 「배틀 포켓몬」이라고 부릅니다. 기술을 사용할 수 있는 것은 배틀 포켓몬뿐입니다.

- **벤치**
 - 배틀 포켓몬과 교체시키는 포켓몬을 놓는 장소입니다.
 - 벤치에 놓인 포켓몬을 「벤치 포켓몬」이라고 부릅니다.
 - 벤치 포켓몬은 5마리까지 내보낼 수 있습니다.

- **필드**
 - 플레이어들의 「배틀필드」와 「벤치」를 합쳐서 「필드」라고 부릅니다.
 - 「배틀필드」와 「벤치」에 놓인 포켓몬을 합쳐서 「필드의 포켓몬」이라고 부릅니다.

- **트래쉬**
 - 「기절」한 포켓몬이나 사용이 끝난 에너지, 트레이너스를 놓는 장소입니다.
 - 트래쉬에 카드를 놓는 것을 「트래쉬한다.」라고 합니다.
 - 카드를 트래쉬할 때에는 반드시 주인의 트래쉬에 놓아야 합니다.
 - 트래쉬에 있는 카드는 반드시 앞면이 위를 향하게 놓습니다.
 - 플레이어는 플레이 중 언제든지 자신이나 상대 플레이어의 트래쉬의 내용이나 카드의 장수를 확인할 수 있습니다.

- **프라이즈**
 - 상대 플레이어의 포켓몬이 「기절」했을 때 가져오는 카드입니다. 카드는 반드시 뒷면이 위를 향하게 놓습니다.
 - 「30장 덱」의 경우 3장을 놓습니다.
 - 「60장 덱」의 경우 6장을 놓습니다.
 - 특별한 지시가 없는 한, 자신이나 상대 플레이어의 프라이즈의 내용을 보아서는 안 됩니다.

A-08 패

- ◆ 플레이어가 손에 들고 있는 카드입니다. 상대 플레이어에게 카드의 내용(앞면)이 보이지 않도록 들어야 합니다.
- ◆ 플레이 중 패의 장수는 변합니다. 패의 장수에는 제한이 없습니다.
- ◆ 플레이어들은 상대 플레이어가 지금 몇 장의 패를 가지고 있는지 언제라도 확인할 수 있습니다.
- ◆ 특별한 지시가 없는 한, 플레이어는 자신의 패를 자유롭게 트레이딩할 수는 없습니다.
- ◆ 특별한 지시가 없는 한, 플레이어는 상대 플레이어의 패의 내용을 볼 수 없습니다.

B: 플레이 룰

B-00 게임과 플레이 룰

- ◆ 포켓몬 카드 게임은 둘이서 대전하는 게임입니다.
 - 상대 플레이어의 필드에 나와 있는 모든 포켓몬을 먼저 「기절」 시키거나, 상대 플레이어의 포켓몬 3마리 (60장 덱은 6마리)를 「기절」시켜서 자신의 프라이즈를 모두 먼저 가져오는 플레이어가 승리하게 됩니다.
- ◆ 플레이 룰은 포켓몬 카드 게임의 모든 플레이어가 언제나 즐겁고 공평하게 플레이하기 위한 기준이 됩니다.
 - 플레이어들이 서로 이해할 수 있다면, 이 룰에 구애되지 않고 자신들이 가장 재미있게 즐길 수 있는 방법으로 플레이해도 됩니다.

B-01 플레이어의 흐름

- ◆ 두 명의 플레이어는 서로 대전용 카드 세트(덱)를 준비합니다.
 - 사용하는 것은 자신의 덱뿐입니다. 상대 플레이어의 덱과 섞거나 상대 플레이어의 카드를 사용할 수는 없습니다.
- ◆ 「덱」에서 카드를 가져와서 자신의 패로 합니다. 배틀 포켓몬을 내보내거나 프라이즈를 놓아서 대전 준비를 합니다.
- ◆ 차례를 번갈아 가며 진행해서 자신의 차례에 할 수 있는 것을 합니다.
- ◆ 자신의 차례의 마지막에 배틀 포켓몬의 기술을 사용합니다.
 - 상대 플레이어의 포켓몬에게 데미지를 주거나 효과를 주는 등, 여러 가지 기술이 있습니다.
 - 받은 데미지가 포켓몬의 HP 이상이 되면 그 포켓몬은 「기절」합니다.
 - 상대 플레이어의 포켓몬을 「기절」시킨 플레이어는 자신의 프라이즈 1장을 가져옵니다.
- ◆ 자신의 프라이즈를 모두 먼저 가져온 플레이어가 승리합니다.
 - 「30장 덱」에서는 3장, 「60장 덱」에서는 6장의 프라이즈를 가져온 플레이어가 승리하게 됩니다.

B-02 플레이 룰과 카드에 적혀 있는 것

- ◆ 카드에 적힌 기술과 능력, 효과 설명문에 적혀 있는 것이 플레이 룰과 다를 경우, 플레이 룰보다 카드에 적혀 있는 것을 우선시합니다.
- ◆ 어떤 사항에 대해 「○○한다。」라는 효과와 「○○할 수 없다。」라는 효과가 겹칠 경우, 「○○할 수 없다。」쪽을 우선시합니다.

예1) 「패에서 포켓몬 카드를 꺼내서 배틀 포켓몬을 진화시킬 수 없다。」라는 효과에 걸려 있을 때, 「패에서 진화 카드를 1장 선택해서 포켓몬 위에 올려서 진화시킨다。」라는 효과로 배틀 포켓몬을 진화시킬 수 없습니다.

예2) 다음은 카드에 적혀 있는 「○○할 수 없다。」라는 효과가 겹쳐진 경우의 예입니다. 「기술의 데미지나 효과를 받지 않는다。」라는 효과에 걸려 있는 포켓몬에 대해 「이 기술의 데미지는 약점, 저항력과 상대의 배틀 포켓몬에 걸려 있는 효과의 계산을 하지 않는다。」라는 기술을 사용할 경우, 「효과의 계산을 하지 않는다。」쪽이 우선시되므로 데미지를 주어야 합니다.

B-03 카드의 효과 변경

- ◆ 「트레이너스」「에너지」 중 기존에 나온 카드와 같은 이름의 카드가 그 내용이 변경되어 새로운 시리즈로 나오는 경우가 있습니다.
- ◆ 기존에 나온 카드의 내용이 변경된 카드는 가장 새로운 카드에 적힌 내용에 맞추어 사용합니다.

예) 포켓몬 캐처

포켓몬 카드 게임 XY 시리즈부터 「포켓몬 캐처」의 효과가 변경되었습니다. XY 이전 시리즈의 「포켓몬 캐처」도 같은 효과로 취급합니다.

변경 후의 효과

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

이 변경에 의해 「포켓몬 캐처」를 사용할 때 반드시 동전을 던져야 합니다. 또한 동전을 던져 뒷면이 나오면 상대의 벤치 포켓몬을 배틀 포켓몬과 교체 시킬 수 없게 되었습니다.

B-04 플레이 룰과 배틀 규칙

- ◆ 플레이어는 서로 대전을 시작하기 전에 플레이 룰을 확인합니다.
- ◆ 포켓몬 카드 게임 공식 이벤트에서는 경기 진행을 원활하게 하기 위하여 플레이 룰을 추가·수정하는 경우가 있습니다.
- ◆ 포켓몬 카드 게임 공식 이벤트에서 경기 진행을 위해 추가 수정한 룰을 배틀 규칙이라고 합니다.

B-05 「30장 덱」과 「60장 덱」

- ◆ 플레이어들은 대전을 시작하기 전에 「30장 덱」과 「60장 덱」 중 어느 쪽을 사용해서 플레이할 것인지 정합니다.
- ◆ 「30장 덱」과 「60장 덱」의 플레이 룰은 기본적으로는 같은 흐름으로 진행되지만, 다른 부분에 대해서는 플레이 룰의 각 항목마다 설명하겠습니다.

B-06 대전 시작

- ◆ 다음의 순서로 대전을 시작합니다.

[1. 인사를 한다.]

- 인사와 악수를 합니다.

[2. 덱을 섞는다.]

- 덱을 잘 섞은 다음, 카드의 뒷면이 위를 향하게 하여 덱을 놓는 장소에 놓습니다.

[3. 덱에서 카드 7장을 뽑는다.]

- 덱에 있는 카드를 뒷면이 위를 향하게 한 채로 위에서부터 7장을 가져와서 손에 듭니다. 이것을 패라고 하며 상대 플레이어에게 앞면이 보이지 않게 듭니다.

[4. 포켓몬을 필드로 내보낸다.]

- 패에서 「기본」 포켓몬 카드 1장을 선택해서 상대 플레이어에게 앞면이 보이지 않도록 뒷면이 위를 향하게 해서 배틀필드에 놓습니다. 배틀필드에 있는 포켓몬을 배틀 포켓몬이라고 부릅니다.
- 패에 「기본」 포켓몬 카드가 없을 경우에는 패를 상대 플레이어에게 보여 주어 확인을 받고 [2]부터 다시 시작합니다. 이때, 상대 플레이어는 [5]의 뒤에 덱에서 카드 1장을 패로 가져올 수 있습니다(플레이어의 판단에 따라 가져오지 않아도 됩니다). 다시 시작한 패에도 「기본」 포켓몬 카드가 없을 경우에는 이 순서를 되풀이합니다. 상대 플레이어는 그때마다 카드 1장을 패로 가져올 수 있습니다.
※ 상대 플레이어가 추가로 가져온 카드가 「기본」 포켓몬 카드라면 그것을 벤치로 내보낼 수는 있지만 배틀필드에 있는 카드와 교체할 수는 없습니다.
- 서로의 패에 「기본」 포켓몬 카드가 없을 경우에는 패를 서로 상대 플레이어에게 보여 주어 확인하고 [2]부터 다시 시작합니다. 이때, 플레이어들 중 어느 쪽도 [5]의 뒤에 덱에서 카드 1장을 패로 가져올 수 없습니다.
- 패에 아직 「기본」 포켓몬 카드가 있다면 5장까지 선택해서 상대 플레이어에게 앞면이 보이지 않도록 뒷면이 위를 향하게 해서 벤치에 놓을 수 있습니다(플레이어의 판단에 따라 벤치에 놓지 않아도 됩니다). 벤치에 있는 포켓몬을 벤치 포켓몬이라고 부릅니다.

[5. 프라이즈를 세트한다.]

- 덱의 위에서부터 카드를 뽑아서 앞면을 보지 않고 뒷면이 위를 향하게 한 채로 프라이즈에 놓습니다. 프라이즈의 장수는 「30장 덱」이라면 3장, 「60장 덱」이라면 6장입니다.

[6. 선공(먼저 공격하는 것)과 후공(나중에 공격하는 것)을 정한다.]

- 가위바위보를 해서 이긴 플레이어가 선공입니다.

[7. 배틀필드와 벤치의 카드를 앞면으로 한다.]

- 서로의 배틀필드와 벤치의 카드를 앞면으로 하고 대전을 시작합니다.
- 프라이즈는 뒷면이 위를 향하게 한 채로 둡니다.

B-07 선공과 후공, 자신의 차례와 상대의 차례

- ◆ 대전이 시작됐을 때, 필드에 나와 있는 포켓몬을 모두 앞면으로 하면 선공 플레이어의 차례가 됩니다.
- ◆ 기술을 사용하거나 「자신의 차례는 끝입니다.」라고 선언하면 선공 플레이어의 차례는 끝납니다. 그리고 나서 포켓몬 체크(B-12)를 실행하면 후공 플레이어의 차례가 됩니다.
- ◆ 후공 플레이어의 차례가 끝나면 같은 방법으로 포켓몬 체크(B-12)를 실행한 뒤 선공 플레이어의 차례가 됩니다.
- ◆ 승패가 결정될 때까지 선공과 후공 플레이어 각자에게 정해진 「자신의 차례」와 「상대의 차례」를 번갈아 실행합니다.
- ◆ 대전 시작 후, 선공 플레이어의 첫 차례에는 기술을 사용할 수 없으며 후공 플레이어의 첫 차례부터 기술을 사용할 수 있습니다.

B-08 자신의 차례의 처음에 하는 것

- ◆ 덱에서 카드를 1장 뽑는다.
 - 플레이어가 자신의 차례에 반드시 해야 하는 것입니다.
 - 자신의 차례가 되면 맨 처음에 자신의 덱에 있는 카드 중 가장 위에 있는 카드 1장을 자신의 패로 가져옵니다.
 - 자신의 차례의 처음에 덱에서 뽑을 카드가 없는 경우 그 플레이어가 패배하게 됩니다.

B-09 자신의 차례에 할 수 있는 것

- ◆ 자신의 차례에 할 수 있는 것은 [포켓몬을 벤치로 내보낸다.][포켓몬을 진화시킨다.][트레이너스를 사용한다.][포켓몬에게 에너지를 붙인다.][배틀 포켓몬을 후퇴시킨다.][특성을 사용한다.][기술을 사용한다.]의 7가지입니다.
- ◆ 자신의 차례에 할 수 있는 것은 플레이어의 전략적인 판단에 따라 실행하는 타이밍이나 순서를 정할 수 있습니다. 단, 기술을 사용하면 자신의 차례는 끝납니다.

[포켓몬을 벤치로 내보낸다.]

- 패에 「기본」포켓몬 카드가 있다면 벤치로 내보낼 수 있습니다.
- 벤치 포켓몬이 5마리를 넘지 않는 한, 한 번에 내보낼 수 있는 포켓몬의 수에는 제한이 없습니다.

[포켓몬을 진화시킨다.]

- 자신의 필드에 「○○○○」라는 포켓몬이 있고 패에 「○○○○에서 진화」라고 적혀 있는 「1진화」 혹은 「2진화」 「M진화(메가진화)」 카드가 있다면 필드의 포켓몬에 그 카드를 겹쳐서 진화시킬 수 있습니다.
- 한 차례에 진화시킬 수 있는 포켓몬의 수에는 제한이 없습니다.

- 대전 시작 직후, 플레이어들의 첫 번째 차례에서는 포켓몬을 진화시킬 수 없습니다.
- 이번 차례에 필드로 내보낸 포켓몬을 그 차례에 진화시킬 수는 없습니다.
- 포켓몬을 진화시킨 차례에 같은 포켓몬을 한 번 더 진화시킬 수는 없습니다.
- 진화는 자신의 차례에 1단계씩 가능합니다. 포켓몬 위에 「1진화」와 「2진화」 「M진화(메가진화)」카드를 동시에 겹쳐서 진화시킬 수는 없습니다.
- 「1진화」를 건너뛰고 「2진화」카드를 겹쳐서 진화시킬 수는 없습니다.
- 진화시킨 포켓몬을 「진화 포켓몬」이라고 부릅니다.
- 진화해도 진화 전의 포켓몬에게 붙어 있던 에너지와 포켓몬에게 붙여서 사용하는 타입의 아이템 및 데미지 카운터는 그대로 이어받습니다.
- 진화한 포켓몬은 다른 포켓몬이 되기 때문에, 진화 전에 가지고 있던 기술이나 특성은 사용할 수 없습니다.
- 포켓몬이 진화하면 그 포켓몬이 그때까지 받고 있던 「특수 상태」나 「지속되는 효과」에서 회복됩니다. 상태를 나타내기 위해 놓아두었던 마커는 제거합니다.

▶ 진화의 순서

1. 상대 플레이어에게 진화시킬 포켓몬을 알립니다.
 2. 진화시킬 포켓몬 위에 진화카드를 겹칩니다.
- ※ 진화 전의 카드를 트래쉬해서는 안 됩니다.

【포켓몬의 퇴화】

- 기술이나 트레이너스 등의 효과로 진화 포켓몬에서 「진화」카드를 떼어내는 것을 「포켓몬의 퇴화」라고 부릅니다.
- 퇴화한 포켓몬은 퇴화 전의 포켓몬과는 다른 포켓몬입니다. 퇴화 전에 가지고 있던 기술이나 특성은 사용할 수 없습니다.
- 포켓몬이 퇴화하면 그 포켓몬이 그때까지 받고 있던 「특수 상태」나 「지속되는 효과」에서 회복됩니다. 상태를 나타내기 위해 놓아두었던 마커는 제거합니다.
- 퇴화 전의 포켓몬에게 붙어 있던 에너지와 포켓몬에게 붙여서 사용하는 타입의 아이템 및 데미지 카운터는 그대로 이어받습니다.
- 포켓몬이 퇴화했을 때 데미지 카운터의 수가 퇴화한 포켓몬의 최대 HP 이상이 되었을 경우, 그 포켓몬은 「기절」합니다.
- 특별한 지시가 없는 한, 플레이어가 자유롭게 「진화」카드를 트래쉬해서 퇴화시킬 수 없습니다.

[트레이너스를 사용한다]

- 패에 트레이너스가 있다면 그것을 사용할 수 있습니다.
- 트레이너스는 크게 나누어 「아이템」 「서포트」 「스타디움」의 3종류가 있습니다.
- 패에 트레이너스가 여러 장 있다면 한 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있습니다.

- 사용이 끝난 트레이너스는 기본적으로 바로 트래쉬합니다.
- 트레이너스는 사용 방법이 종류나 카드에 따라 다르므로 사용 전에 설명문을 읽고 그 내용에 따라 주십시오.
- 「서포트」는 자신의 차례에 1장만 사용할 수 있습니다.
- 「스타디움」은 자신의 차례에 1장만 사용할 수 있습니다.

▶트레이너스를 사용하는 순서

1. 상대 플레이어에게 트레이너스를 패에서 꺼내 보여 줍니다.
2. 카드의 이름을 소리 내어 읽어서 카드의 사용을 상대 플레이어에게 알립니다.
3. 카드의 설명문에 사용하기 위한 조건이 있을 경우, 그 조건에 따를 수 없다면 그 카드는 사용할 수 없습니다.
4. 카드의 효과는 설명문의 내용에 따라 실행합니다. 설명문에 여러 가지 내용이 적혀 있을 경우에는 적혀 있는 순서대로 실행합니다.

[포켓몬에게 에너지를 붙인다.]

- 패에 에너지가 있다면 자신의 차례에 1장만, 필드에 나와 있는 자신의 포켓몬 1마리에게 붙일 수 있습니다.
- 특별한 지시가 없는 한, 플레이어가 자유롭게 에너지를 트래쉬할 수 없습니다.

▶에너지를 붙일 때의 순서

1. 패에서 에너지를 꺼내서 상대 플레이어에게 보이도록 자신의 필드에 있는 포켓몬 1마리에게 붙입니다.
2. 에너지를 붙일 때 작용하는 효과가 있다면 그것에 따릅니다.

[배틀 포켓몬을 후퇴시킨다.]

- 배틀 포켓몬을 벤치로 되돌리고 벤치 포켓몬 1마리를 선택해서 배틀필드로 내보내는 것을 「후퇴」라고 합니다.
- 자신의 벤치 포켓몬이 없을 때에는 「후퇴」할 수 없습니다.
- 벤치 포켓몬이 5마리 있어도 「후퇴」할 수 있습니다.
- 「후퇴」는 자신의 차례에 한 번만 할 수 있습니다.
- 후퇴할 때는 카드의 「후퇴 에너지」에 적힌 만큼의 에너지를 트래쉬합니다.
 - 아무것도 적혀 있지 않은 포켓몬은 에너지를 트래쉬할 필요가 없습니다.
- 기술이나 특성의 효과 등으로 「후퇴할 수 없는」 상태인 포켓몬은 후퇴할 수 없습니다.
- 자신의 배틀 포켓몬이 특수 상태의 「잠듦」 혹은 「마비」일 때에는 후퇴할 수 없습니다.
- 자신의 배틀 포켓몬이 특수 상태의 「독」 혹은 「화상」 혹은 「혼란」일 때에는 후퇴할 수 있습니다.
- 포켓몬이 벤치로 되돌아가면 그때까지 받고 있던 「특수 상태」나 「지속되는 효과」에서 회복됩니다. 상태를 나타내기 위해 놓아두었던 마커는 제거합니다.

▶포켓몬이 「후퇴」할 때의 순서

1. 상대 플레이어에게 배틀 포켓몬이 후퇴한다는 것을 알립니다.
2. 배틀 포켓몬으로부터 「후퇴 에너지」를 트래쉬합니다.
3. 배틀 포켓몬을 벤치로 되돌리고 다른 벤치 포켓몬 1마리를 선택해서 배틀필드로 내보냅니다.

[특성을 사용한다.]

- 특성 중에는 플레이어의 의지로 사용 여부를 정할 수 있는 것이 있습니다.
- 특성에 따라서는 「이 포켓몬이 배틀필드에 있다면 사용할 수 있다.」 등과 같이 사용할 수 있는 장소가 제한되어 있는 것이 있습니다.
- 특성은 자신의 차례에 사용할 수 있는 횟수가 제한되어 있는 것이 있습니다.
- 특성의 효과는 벤치로 되돌아가도 지속됩니다.
- 특별한 지시가 없는 한, 한 차례에 특성을 사용할 수 있는 포켓몬의 수에는 제한이 없습니다.
- 「사용하면 자신의 차례는 끝난다.」라고 지시되어 있지 않은 한, 특성을 사용해도 자신의 차례는 끝나지 않습니다.

▶ 특성을 사용하는 순서

1. 상대 플레이어에게 특성을 사용할 포켓몬을 보여 주고 특성의 이름을 소리 내어 읽어서 특성의 사용을 상대 플레이어에게 알립니다.
2. 특성의 설명문에 사용하기 위한 조건이 있을 경우, 그 조건에 따를 수 없다면 그 특성은 사용할 수 없습니다.
3. 설명문에 적혀 있는 것을 실행합니다.

B-10 자신의 차례의 마지막에 하는 것

- ◆ 자신의 배틀 포켓몬이 기술을 1개 사용하면 자신의 차례는 끝납니다.
기술을 사용하지 않고 자신의 차례를 끝낼 경우에는 그것을 상대 플레이어에게 알립니다.
- ◆ 선공 플레이어의 첫 차례에는 기술을 사용할 수 없습니다.

[기술을 사용한다.]

- ◆ 자신의 배틀 포켓몬의 기술을 사용한다.
 - 배틀 포켓몬은 자신의 차례에 1개의 기술만 사용할 수 있습니다.
 - 기술은 「기술에 필요한 에너지」의 수와 같거나 그 이상의 에너지가 붙어 있어야 사용할 수 있습니다.
 - 기술의 사용은 플레이어의 판단에 따라 결정할 수 있습니다. 즉, 기술을 사용할 수 있는 상태라도 플레이어의 판단에 따라 기술을 사용하지 않아도 됩니다.
 - 기술을 사용하면 자신의 차례는 끝납니다.
 - 「잠듦」이나 「마비」로 되어 있는 포켓몬 혹은 「기술을 사용할 수 없는 효과」를 받고 있는 포켓몬은 기술을 사용할 수 없습니다.
 - 「혼란」의 포켓몬이 기술을 사용할 때는 기술의 성공 여부를 동전으로 결정합니다.
 - 동전의 앞면이 나오면 기술을 사용할 수 있습니다.
 - 동전의 뒷면이 나오면 기술은 실패하고 기술을 사용한 포켓몬에게 「10」데미지 카운터를 3개 올립니다.

[기술 설명문]

- 기술 설명문에 여러 가지 내용이 적혀 있을 경우에는 적혀 있는 순서대로 실행합니다.

[기술의 데미지와 효과]

- 기술을 사용해서 일어나는 사항은 「데미지」와 「효과」로 나뉩니다.
- 포켓몬에게 「데미지를 받지 않는다.」라는 효과가 걸려 있다면 기술의 「데미지」는 받지 않지만 「효과」는 받게 됩니다.
- 포켓몬에게 「데미지나 효과를 받지 않는다.」라는 효과가 걸려 있다면 기술의 「데미지」도 「효과」도 받지 않습니다.
- 배틀 포켓몬이 「데미지를 받지 않는」 상태나 「효과를 받지 않는」 상태가 되어도 벤치 포켓몬까지 같은 상태가 되는 것은 아닙니다.

<기술의 데미지>

- 기술을 사용해서 상대 플레이어의 포켓몬에게 최종적으로 주는 데미지의 값은 「데미지 계산」을 해서 정합니다. → (P 039 기술의 데미지 계산 순서)
- 기술 이름의 오른쪽에 두꺼운 글씨로 적혀 있는 「10」이나 「20」 등의 숫자는 상대 플레이어의 배틀 포켓몬에게 주는 기술의 데미지입니다.
- 벤치 포켓몬에게 주는 데미지는 약점, 저항력 계산을 하지 않습니다.
- 기술의 설명문에 다음과 같이 적혀 있다면 그것은 기술의 데미지입니다.

예1) 동전을 한 번 던져서 앞면이 나오면 「10」데미지를 추가한다.

데미지를 추가하는 것은 기술의 효과가 아닙니다.

예2) 이 포켓몬에게도 「10」데미지를 준다.

기술을 사용한 자신의 배틀 포켓몬 스스로에게 주는 데미지도 기술의 데미지입니다.

예3) 상대의 벤치 포켓몬 1마리에게도 「10」데미지를 준다.

벤치 포켓몬에게 주는 데미지도 기술의 데미지입니다.

예4) 상대에게 에너지가 붙어 있다면, 이 기술의 데미지는 「10」이 된다.

「상대에게 에너지가 붙어 있다면」이라는 설명문은 데미지의 기본이 되는 계산을 하기 위한 설명문입니다.

상대 포켓몬을 향한 효과가 아닙니다.

<기술의 효과>

- 기술의 설명문 중에서 「데미지」 이외의 것은 모두 기술의 「효과」입니다. 다음의 예를 들어 보겠습니다.

예1) 상대에게 데미지 카운터를 1개 올린다.

「데미지 카운터를 올린다.」는 기술의 데미지가 아닌 효과입니다. 따라서 약점, 저항력의 영향을 받지 않고, 「힘의 머리띠」 등의 데미지를 늘리는 효과와도 관계가 없습니다.

예2) 상대를 독으로 만든다.

상대 포켓몬을 특수 상태로 만드는 것은 기술의 효과입니다. 또한 「독」「화상」이 되어 있는 포켓몬에게 「독」「화상」으로 데미지 카운터를 올리는 것은 기술의 데미지나 효과가 아닌 특수 상태의 효과입니다.

예3) 상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 상대는 기술을 사용할 때 동전을 한 번 던져서 뒷면이 나오면 그 기술은 실패한다.

기술의 효과 중에는 효과가 일정한 시간 계속되는 것도 있습니다. 이것을 「지속되는 효과」라고 합니다.

예4) 상대의 벤치 포켓몬을 1마리 선택해서 상대의 배틀 포켓몬과 교체한다. 그 뒤, 새로 나온 포켓몬에게 「10」데미지를 준다.

「상대의 벤치 포켓몬 1마리를 선택해서 상대의 배틀 포켓몬과 교체한다.」는 기술의 효과이지만 「새로 나온 포켓몬에게 「10」데미지를 준다.」는 기술의 데미지입니다. 이 기술을 받은 상대 플레이어의 벤치 포켓몬이 「데미지를 받지 않는다.」의 상태라면 교체하는 것만으로, 데미지를 주지 않고 기술이 끝납니다.

상대 플레이어의 벤치 포켓몬이 「효과를 받지 않는다.」의 상태라면 포켓몬을 교체할 수 없고, 따라서 「새로 나온 포켓몬」이 없으므로 데미지도 주지 않고 기술이 끝납니다.

<특수 상태>

- 포켓몬의 기술의 효과 등으로 배틀 포켓몬을 특수한 상태로 만드는 것이 있습니다.
- 「독」「화상」「잠듦」「마비」「혼란」의 5가지 특수 상태가 있습니다.
- 특수 상태가 되어 있는 포켓몬이 벤치로 되돌아가는 등의 이유로 배틀필드를 떠나면 그 포켓몬은 받고 있던 특수 상태에서 회복됩니다.
- 특수 상태가 되어 있는 포켓몬이 진화, 퇴화를 하면 그 포켓몬은 받고 있던 특수 상태에서 회복됩니다.
- 특수 상태가 되는 것은 배틀 포켓몬뿐입니다.

《특수 상태의 중복》

- 「잠듦」「마비」「혼란」은 중복되지 않고, 가장 마지막에 받은 효과의 상태로 덧씌워집니다. 예를 들어 「잠듦」으로 되어 있던 포켓몬이 새로 「마비」가 되는 효과를 받으면 그 포켓몬은 「잠듦」이 아닌 「마비」가 됩니다.
- 「독」「화상」은 다른 특수 상태와 중복됩니다. 예를 들어 1마리의 포켓몬이 동시에 「독」「화상」「혼란」이 될 수 있습니다. 단, 「독」과 「독」, 「화상」과 「화상」은 중복되지 않고 덧씌워집니다.
- 「독」 중에서는 포켓몬 체크 때 「10」데미지 카운터를 2개 올리는 것이 있습니다(예: 진화로 맹독). 「진화로 맹독」으로 인해서 「독」이 된 포켓몬이 보통 「독」이 되는 효과를 새로 받으면 그 포켓몬은 보통 「독」이 됩니다.

〈지속되는 효과〉

- 포켓몬의 기술의 효과 등으로 대상이 되는 포켓몬에게 「지속되는 효과」를 주는 경우가 있습니다.
- 「지속되는 효과」란 「상대의 다음 차례에 이 기술을 받은 상대는 기술을 사용할 수 없다.」등, 효과가 일정한 시간 계속되는 것을 말합니다.
- 「지속되는 효과」를 받는 포켓몬은 배틀 포켓몬뿐입니다.
- 「지속되는 효과」를 받고 있는 포켓몬이 벤치로 되돌아가거나 배틀필드를 떠나면 「지속되는 효과」는 없어집니다.
- 특성의 「지속되는 효과」는 배틀필드를 떠나도 지속되며 벤치 포켓몬에게도 걸립니다.
- 「지속되는 효과」를 받고 있는 포켓몬이 진화, 퇴화를 하면 그 포켓몬이 받고 있던 모든 「지속되는 효과」는 없어집니다.
- 「지속되는 효과」를 건 포켓몬이 필드를 떠나도 그 포켓몬으로부터 받은 「지속되는 효과」는 없어지지 않습니다.
- 플레이어에게 「지속되는 효과」를 주는 경우도 있습니다.
- 플레이어에게 준 「지속되는 효과」는 그것이 자동적으로 없어질 때까지 지속됩니다. 플레이 도중에 없앨 수는 없습니다.

▶ 기술을 사용하는 순서

1. 기술 선언

기술에 필요한 에너지가 붙어 있지 않거나 「기술을 사용할 수 없는 효과」를 받고 있는 경우에는 기술 선언을 할 수 없습니다.

2. 기술을 사용하는 포켓몬의 상태 확인과 처리

- a. 기술을 사용하는 포켓몬이 「지속되는 효과」(기술 「연막」등)를 받고 있는 경우, 기술의 성공 여부를 동전으로 결정합니다.

동전의 앞면이 나오면 ⇒ 기술은 성공합니다(2-b로 진행합니다).

동전의 뒷면이 나오면 ⇒ 기술은 실패합니다(자신의 차례는 끝납니다).

※ 기술이 실패해도 그 기술은 사용한 것이 됩니다.

- b. 기술을 사용하는 포켓몬이 「혼란」인 경우, 기술의 성공 여부는 동전으로 결정합니다.
 동전의 앞면이 나오면 ⇒ 기술은 성공합니다(3으로 진행합니다).
 동전의 뒷면이 나오면 ⇒ 기술은 실패하고 그 기술을 사용한 포켓몬 자신에게 「10」데미지 카운터를
 3개 올린 뒤 자신의 차례는 끝납니다.

3. 기술 실행

기술에 설명문이 없는 경우에는 기술의 이름 오른쪽에 있는 데미지의 숫자를 기본으로 데미지 계산을 합니다. 설명문이 있는 경우에는 적혀 있는 내용에 따라서 데미지 계산을 합니다. 그 뒤, 기술을 받는 포켓몬에게 최종적인 데미지를 줍니다.

기술에 효과가 있는 경우에는 적혀 있는 내용에 따릅니다. 기본적으로 데미지를 준 다음 효과를 실행합니다. 데미지를 준 시점에서 대상 포켓몬의 HP이상 데미지 카운터가 올려져 있더라도 그 뒤에 이어지는 효과를 실행합니다.

B-II 포켓몬의 「기절」

- ◆ 포켓몬은 카드에 적혀 있는 HP 이상의 데미지를 받으면 「기절」합니다.
- ◆ 「기절」한 포켓몬은 붙어 있는 모든 카드와 함께 트래쉬하고, 그때 올려져 있던 데미지 카운터나 마커는 모두 제거합니다.
- ◆ 배틀 포켓몬이 「기절」했을 경우, 벤치 포켓몬을 배틀필드로 내보내야 합니다. 벤치 포켓몬이 없어서 배틀 필드로 내보낼 수 없을 때는 프라이즈의 남은 장수와 상관없이 그 플레이어가 패배하게 됩니다.
- ◆ 상대 플레이어의 포켓몬 1마리가 「기절」할 때마다 자신의 「프라이즈」에서 뒷면인 채로 카드를 1장 선택해서 자신의 패로 가져옵니다.
- ◆ 「기절」은 특수 상태가 아닙니다.
- ◆ 포켓몬의 동시 「기절」
 - 서로의 배틀 포켓몬에게 데미지를 주는 기술 등으로 서로의 배틀 포켓몬이 「기절」했다면, 「동시에 『기절』한」 것이 됩니다.
 - 서로의 배틀 포켓몬이 동시에 「기절」했을 때, 기술을 사용한 쪽의 플레이어는 상대가 대신할 배틀 포켓몬을 내보낸 뒤에 자신의 배틀 포켓몬을 내보냅니다.
 - 포켓몬이 「기절」한 경우에는 아래의 순서대로 처리합니다.

1 「기절」시킨 플레이어

상대의 포켓몬을 「기절」시켰다.

2 「기절」한 플레이어

「기절」한 포켓몬을 붙어 있는 카드와 함께 트래쉬한다.

3 「기절」시킨 플레이어

프라이즈를 뒷면이 위를 향하게 한 채로 1장 가져온다.

4 「기절」한 플레이어

벤치 포켓몬을 배틀필드로 내보낸다.

B-12 포켓몬 체크

- ◆ 포켓몬 체크는 어느 플레이어의 차례도 아닙니다.
- ◆ 포켓몬 체크에서는 대전 중인 플레이어들 모두의 포켓몬이 체크의 대상이 됩니다.

▶포켓몬 체크의 순서

1. 「독」의 체크

「독」의 포켓몬에게 「10」데미지 카운터를 1개 올립니다.

2. 「화상」의 체크

「화상」의 포켓몬의 주인이 동전을 한 번 던집니다. 뒷면이 나오면 그 포켓몬에게 「10」데미지 카운터를 2개 올립니다.

3. 「잠듦」의 체크

「잠듦」의 포켓몬의 주인이 동전을 한 번 던집니다. 앞면이 나오면 「잠듦」은 회복되지만 뒷면이 나오면 「잠듦」은 지속됩니다.

4. 「마비」의 체크

「마비」로 자신의 차례를 한 번 건너뛴 포켓몬이 있다면 자동적으로 회복됩니다.

※ 포켓몬 체크 때 작용하는 특성이나 트레이너스가 있다면 그 효과가 작용합니다. 그 경우에는 포켓몬의 주인이 「포켓몬 체크의 순서」에 상관없이 그 효과가 언제 작용할지 정할 수 있습니다.

- ◆ 포켓몬 체크 중에 할 수 있는 것을 모두 끝낸 후 남은 HP가 00이한 포켓몬은 모두 「기절」합니다.

B-13 승패

- ◆ 대전의 승패는 [프라이즈를 모두 가져왔을 때][배틀필드에 내보낼 수 있는 포켓몬이 없을 때][자신의 차례의 처음에 덱에 카드가 남아 있지 않을 때]에 결정됩니다.
 - [프라이즈를 모두 가져왔을 때]

상대 플레이어의 포켓몬을 「기절」시켜서 자신의 프라이즈를 모두 가져왔다면 그 플레이어의 승리입니다. 「30장 덱」에서는 3장, 「60장 덱」에서는 6장의 프라이즈를 가져온 플레이어가 승리하게 됩니다.
 - [배틀필드에 내보낼 수 있는 포켓몬이 없을 때]

배틀 포켓몬이 「기절」 등을 하여 배틀필드에서 없어진다면 벤치에서 대신할 포켓몬을 내보내야 합니다. 대신할 포켓몬을 내보낼 수 없다면 그 플레이어가 패배하게 됩니다.
 - [자신의 차례의 처음에 덱에 카드가 남아 있지 않을 때]

자신의 차례의 처음에 덱에서 카드 1장을 뽑을 때, 덱에 카드가 1장도 남아 있지 않아서 카드를 뽑을 수 없다면 플레이어는 패배합니다.(덱이 없어진 시점에서 패배하는 것은 아닙니다).

◆ 대전의 승패 조건이 동시에 일어났을 때의 승패 판정은 아래의 표와 같습니다.

승패 판정표

자신이 프라이즈를 모두 가져왔다	상대가 프라이즈를 모두 가져갔다	자신의 배틀 포켓몬을 내보낼 수 없다	상대가 배틀 포켓몬을 내보낼 수 없다	결 과
●		●		서든데스
	●		●	서든데스
●	●	●	●	서든데스
●	●			서든데스
		●	●	서든데스
●	●		●	자신의 승리
●		●	●	자신의 승리
●			●	자신의 승리
●	●	●		자신의 패배
	●	●	●	자신의 패배
	●	●		자신의 패배

◆ 서든데스

- 「서든데스」는 대전이 무승부로 끝나지 않도록 하기 위한 연장전입니다.
- 「서든데스」가 되면 처음부터 대전을 다시 시작합니다.
- 「서든데스」로 대전을 다시 시작할 경우, 프라이즈는 1장만 놓습니다.
- 「서든데스」로 대전을 다시 시작할 경우, 먼저 프라이즈를 가져오는 플레이어가 승리하게 됩니다.

B-14 대전 종료

◆ 인사를 한다.

- 대전이 끝나면 상대 플레이어와 악수를 하고 「감사합니다.」라고 합니다.

◆ 자신의 카드를 원래의 덱으로 되돌린다.

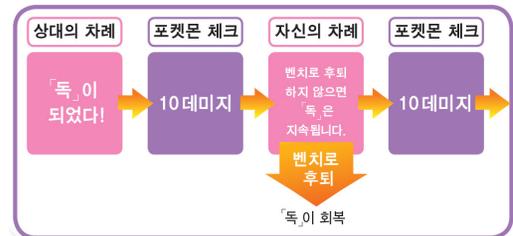
- 플레이어들은 각자 카드를 모아서 원래의 덱 상태로 되돌립니다.

독

- ◆ 「독」의 포켓몬에게는 「독 마커」를 올려서 표시합니다.
- ◆ 「독」의 포켓몬의 주인은 포켓몬 체크 때마다 「10」데미지 카운터를 1개 올립니다.
- ◆ 「독」의 포켓몬은 「기술」을 사용하거나 「후퇴」 할 수 있습니다.
- ◆ 「독」은 다른 특수 상태와 중복됩니다. 단, 「독」과 「독」은 중복되지 않습니다.

● 「독」이 회복될 때까지

- ◆ 포켓몬이 벤치로 되돌아가면 「독」은 회복됩니다.
- ◆ 진화, 퇴화를 하면 「독」은 회복됩니다.

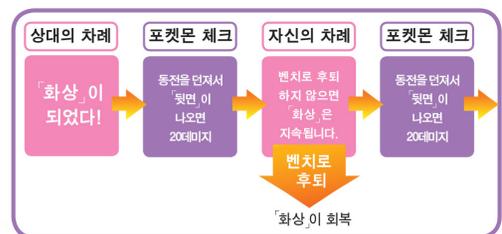


화상

- ◆ 「화상」의 포켓몬에게는 「화상 마커」를 올려서 표시합니다.
- ◆ 「화상」의 포켓몬의 주인은 포켓몬 체크 때마다 그 주인이 동전을 한 번 던져서 뒷면이 나오면 「10」데미지 카운터를 2개 올립니다.
- ◆ 「화상」의 포켓몬은 「기술」을 사용하거나 「후퇴」할 수 있습니다.
- ◆ 「화상」은 다른 특수 상태와 중복됩니다. 단, 「화상」과 「화상」은 중복 되지 않습니다.

● 「화상」이 회복될 때까지

- ◆ 포켓몬이 벤치로 되돌아가면 「화상」은 회복됩니다.
- ◆ 진화, 퇴화를 하면 「화상」은 회복됩니다.



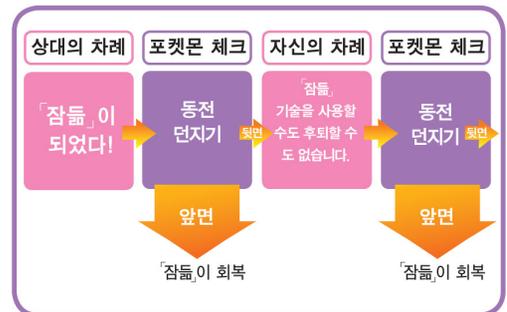
잠듦

- ◆ 「잠듦」의 포켓몬은 카드를 옆으로 돌려서 표시합니다.
- ◆ 「잠듦」의 포켓몬은 「기술」을 사용할 수도, 「후퇴」할 수도 없습니다.
- ◆ 「잠듦」은 「독」「화상」과 중복됩니다. 「잠듦」「마비」「혼란」은 중복되지 않습니다.



● 「잠듦」이 회복될 때까지

- ◆ 「잠듦」의 포켓몬의 주인은 포켓몬 체크 때마다 동전을 한번 던집니다. 앞면이 나오면 「잠듦」은 회복되지만 뒷면이 나오면 「잠듦」은 계속됩니다.
- ◆ 포켓몬이 벤치로 되돌아가면 「잠듦」은 회복됩니다.
- ◆ 진화, 퇴화를 하면 「잠듦」은 회복됩니다.



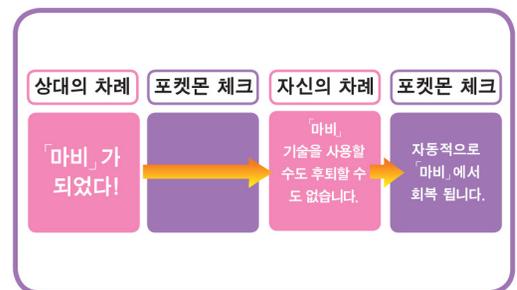
마비

- ◆ 「마비」의 포켓몬은 카드를 옆으로 돌려서 표시합니다.
- ◆ 「마비」의 포켓몬은 「기술」을 사용할 수도, 「후퇴」할 수도 없습니다.
- ◆ 「마비」는 「독」「화상」과 중복됩니다. 단, 「잠듦」「마비」「혼란」과는 중복되지 않습니다.



● 「마비」가 회복될 때까지

- ◆ 「마비」로 자신의 차례를 한 번 건너뛴 후 포켓몬 체크에서 자동적으로 회복됩니다.
- ◆ 포켓몬이 벤치로 되돌아가면 「마비」는 회복됩니다.
- ◆ 진화, 퇴화를 하면 「마비」는 회복됩니다.



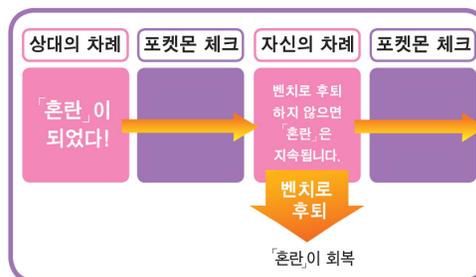
혼란

- ◆ 「혼란」의 포켓몬은 카드의 위아래를 돌려 놓아서 표시합니다.
- ◆ 「혼란」의 포켓몬은 기술을 사용할 때 동전을 한 번 던져서 성공 여부를 결정합니다.
- ◆ 「혼란」의 포켓몬은 그 주인이 동전을 던져서 앞면이 나오면 기술을 사용할 수 있습니다.
뒷면이 나오면 기술은 실패하고 기술을 사용한 포켓몬 자신에게 「10」데미지 카운터를 3개 올립니다.
- ◆ 「혼란」의 포켓몬은 「후퇴」할 수 있습니다.
- ◆ 「혼란」은 「독」「화상」과 중복됩니다. 「잠듦」「마비」「혼란」은 중복되지 않습니다.



● 「혼란」이 회복될 때까지

- ◆ 포켓몬이 벤치로 되돌아가면 「혼란」은 회복됩니다.
- ◆ 진화, 퇴화를 하면 「혼란」은 회복됩니다.



포켓몬 체크의 순서

①

「독」의 체크

「독」의 포켓몬에게 「10」데미지 카운터를 1개 올립니다.



②

「화상」의 체크

「화상」의 포켓몬의 주인이 동전을 한 번 던집니다.
뒷면이 나오면 그 포켓몬에게 「10」데미지 카운터를 2개 올립니다.



③

「잠듦」의 체크

「잠듦」의 포켓몬의 주인이 동전을 한 번 던집니다. 앞면이 나오면 「잠듦」은 회복되지만 뒷면이 나오면 「잠듦」은 지속됩니다.



④

「마비」의 체크

「마비」로 자신의 차례를 한 번 건너뛴 포켓몬이 있다면 자신의 다음 차례에 자동적으로 회복됩니다.

- ※ 포켓몬의 특성이나 붙어 있는 아이템 가운데 포켓몬 체크 때 작용하는 것이 있다면 그 효과가 작용합니다. 그 효과는 「포켓몬 체크의 순서」에 상관없이 효과를 받는 포켓몬의 주인이 언제 작용할지 정할 수 있습니다.
- ※ 포켓몬 체크 중에 할 수 있는 것을 모두 끝낸 후 남은 HP가 0 이하인 포켓몬은 모두 「기절」합니다.

자신의 차례에 할 수 있는 것

대전 스타트

선공 플레이어의 차례

포켓몬 체크

처음

자신의 덱에서
카드 1장을 뽑는다.

포켓몬을 벤치로 내보낸다.

트레이너스를 사용한다.

포켓몬에게 에너지
1장을 붙인다.

「후퇴」를 사용한다.

포켓몬을 진화시킨다.

포켓몬의 특성을 사용한다.

자신의 차례의 처음과 마지막 이외에는 자유롭게 할 수 있습니다
(플레이어의 판단에 따라 하지 않아도 됩니다).

마지막

배틀 포켓몬의 기술을
사용한다.
※ 기술을 사용하지 않는 경
우에는 「끝입니다.」라고 상대
플레이어에게 알리고 자신의
차례를 끝냅니다.

포켓몬 체크

후공 플레이어의 차례

※ 대전 시작 직후, 플레이어들의 첫 번째 차례에는 포켓몬을 진화시킬 수 없습니다.

※ 선공 플레이어는 자신의 첫 번째 차례에는 기술을 사용할 수 없습니다.

기술의 데미지 계산의 순서

<데미지를 주는 포켓몬의 데미지 계산>

①

기본 계산

기술의 오른쪽에 있는 숫자와 기술의 설명문을 읽고 데미지가 몇이 될 지 계산합니다.

※ 여기까지의 계산으로 데미지가 0이나 마이너스(-)가 된 경우에는 여기에서 데미지 계산을 끝냅니다. 이 경우, 그 기술은 데미지를 주지 못한 것이 됩니다.

②

「데미지를 변경하는 효과」의 계산

데미지를 주는 포켓몬에게 특성이나 아이템등의 「데미지를 변경하는 효과」가 걸려 있다면 그것을 계산합니다.

※ 여기까지의 계산으로 데미지가 0이나 마이너스(-)가 된 경우에는 여기에서 데미지 계산을 끝냅니다. 이 경우, 그 기술은 데미지를 주지 못한 것이 됩니다.

<데미지를 받는 포켓몬의 데미지 계산>

③

약점의 계산

데미지를 받는 포켓몬이 약점을 가지고 있을 경우, 그 타입의 포켓몬으로부터 받는 데미지는 약점의 계산(「x2」 「+10」등)을 합니다.

④

저항력의 계산

데미지를 받는 포켓몬이 저항력을 가지고 있을 경우, 그 타입의 포켓몬으로부터 받는 데미지는 저항력의 계산(「-20」 「-30」등)을 합니다.

⑤

「데미지를 변경하는 효과」의 계산

데미지를 받는 포켓몬에게 특성이나 아이템등의 「데미지를 변경하는 효과」가 걸려 있다면 그것을 계산합니다.

최종적인 데미지 결정

※ 최종적인 데미지가 0이나 마이너스(-)가 된 경우, 그 기술은 데미지를 주지 못한 것이 됩니다.

카드의 설명문에 대해

카드의 설명문은 간략화 되어 있습니다. 카드의 설명문에 대해 플레이어가 실제로 무엇을 하면 되는지에 대한 설명입니다.

설명문	플레이어가 실제로 하는 것
~의 HP를 「10」회복한다.	「~」에 적힌 포켓몬에게 올려져 있는 「10」데미지 카운터를 1개 제거합니다. 「20」회복한다는 설명문이라면 「10」데미지 카운터를 2개 제거합니다. 모두 회복한다는 설명문이라면 올려져 있는 데미지 카운터를 모두 제거합니다.
배틀 포켓몬을 벤치 포켓몬과 교체한다.	새롭게 배틀 포켓몬으로 하고 싶은 벤치 포켓몬을 1마리 선택해서 배틀필드로 내보냅니다. 그 대신 원래의 배틀 포켓몬을 벤치로 되돌립니다.
트래쉬한다.	지정된 카드를 지정된 숫자만큼 선택해서 트래쉬에 놓습니다.
자신의 포켓몬을 1마리 선택해서	배틀필드 또는 벤치에 나와 있는 자신의 포켓몬 가운데 1마리를 선택합니다. 선택한 포켓몬에게 설명문에 적힌 데미지나 효과를 줍니다.
상대의 포켓몬을 1마리 선택해서	배틀필드 또는 벤치에 나와 있는 상대의 포켓몬 가운데 1마리를 선택합니다. 선택한 포켓몬에게 설명문에 적힌 데미지나 효과를 줍니다.
자신의 덱에서 ~를 1장 선택해서 벤치로 내보낸다.	자신의 덱에서 「~」에 적힌 포켓몬을 0~1장 선택해서 벤치로 내보냅니다. 이미 벤치에 빈 자리가 없다면 이 효과는 없으며 덱의 내용도 볼 수 없습니다.
~에서 진화하는 카드를 자신의 덱에서 1장 선택하여 그 포켓몬에게 올려서 진화시킨다.	「~」에 적힌 포켓몬에서 진화하는 포켓몬을 덱에서 1장 선택합니다. 「~」에 적힌 포켓몬 위에 선택한 포켓몬을 겹쳐서 진화시킵니다. 그 차례에 처음 필드로 내보낸 포켓몬이나 그 차례에 진화한 포켓몬도 이 효과로 진화시킬 수 있습니다.
덱을 1장 뽑는다.	지정된 장수만큼 덱 위에서 카드를 뽑습니다. 덱이 지정된 장수보다 적다면 모두 뽑습니다.
그리고 덱을 섞는다.	이 설명문 앞에 적힌 효과를 실행한 다음 덱을 섞습니다.
기술을 사용할 수 없다.	「기술을 사용할 수 없다.」고 하는 지속되는 효과를 받은 배틀 포켓몬은, 기술을 사용할 수 없습니다. 지속되는 효과를 없애는 방법(P024)
후퇴할 수 없다.	「후퇴할 수 없다.」고 하는 지속되는 효과를 받은 배틀 포켓몬은 「후퇴」할 수 없습니다. 지속되는 효과를 없애는 방법(P024)
기술은 실패한다.	기술이 실패한 경우, 데미지나 효과는 줄 수 없습니다. 그 기술은 사용한 것이 되어 차례가 끝납니다.
~에 올려져 있는 데미지 카운터의 수 X 10데미지	「~」에 적힌 포켓몬에게 올려져 있는 「10」데미지 카운터의 수를 세어 그것에 10을 곱한 데미지를 줍니다.
~에 붙어 있는 에너지의 개수 X 10데미지	「~」에 적힌 포켓몬에게 붙어 있는 에너지의 개수를 세어 그것에 10을 곱한 데미지를 줍니다. 붙어 있는 에너지의 타입이 지정되어 있는 경우에는 그 타입의 에너지를 셉니다. 에너지 카드의 장수를 세는 것이 아니라 그 중에 포함된 에너지의 개수를 셉니다.
~에 붙어 있는 에너지를 1개 선택해서	「~」에 적힌 포켓몬에게 붙어 있는 에너지 중에서 1개를 선택하여 그 뒤에 적힌 효과를 실행합니다.