

進階玩家規則教學手冊 ver 3.4.1

為了讓所有寶可夢卡牌遊戲玩家的遊戲過程兼具公平性及娛樂性，故編寫此教學手冊，訂定標準規則，以供必要時之參考，冀雙方玩家在對戰過程彼此理解，有禮貌且愉快地進行遊戲。

✂ 本文中的底線，是「I 遊戲說明書的補充」與「II 卡牌說明文字」當中的重點項目。請依實際需求參照各相關章節。

I 遊戲說明書的補充

A 寶可夢卡

A-01 招式 A-02 特性 A-03 撤退 A-04 放置於備戰區 A-05 進化

B 訓練家卡

B-01 物品卡 B-02 寶可夢道具卡 B-03 支援者卡 B-04 競技場卡

C 能量卡

D 昏厥

E 勝負

F 寶可夢檢查

G 對戰準備

H 牌庫

II 卡牌說明文字

A 關於卡牌說明文字

B 傷害計算相關

B-01 增加 ● 點傷害 B-02 造成 ●● 的數量 × ▲ 點傷害
B-03 減少 ● 點傷害

B-04 傷害「+●●」點 B-05 傷害「-●●」點

B-06 不計算弱點・抵抗力 B-07 不計算附加效果

B-08 對手的 ● 隻寶可夢（各）受到 ▲▲ 點傷害

B-09 這隻（自己的）寶可夢也受到 ● 點傷害

C 效果

C-01 丟棄 C-02 將 ●● 放回 ▲▲

C-03 將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換

C-04 將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換

C-05 選擇 1 隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換

C-06 恢復 ●● HP C-07 放置 ● 個傷害指示物

C-08 選擇 ▲ 個 ●● 身上放置的傷害指示物，改放於 ■■ 身上
C-09 選擇 ▲▲ 張 ●● 能量卡附於 ■■ 身上

C-10 選擇 ▲▲ 個 ●● 能量改附於 ■■ 身上

C-11從●●選擇▲▲張【基礎】寶可夢卡，放置於備戰區
C-12放置於■●身上完成進化 C-13從寶可夢身上移除1張「進化卡」使其退化
C-14無法撤退 C-15無法使用招式 C-16不會受到招式的傷害

C-17不會受到招式的效果的影响 C-18作為這個招式使用

看) D C-19對手(雙方玩家)無法從手牌使出●● C-20查看●●(●●並查
用語

D-01招式失敗 D-02任意數量 D-03全部 D-04選擇 D-05選擇最多▲▲張●●

D-06擁有(持有) D-07●●屬性 D-08所有屬性的能量

D-09招式所需的能量 D-10撤退所需的能量

D-11增加 D-12減少 D-13消除 D-14全滿 D-15最大HP

D-16剩餘HP D-17已經獲得的獎賞卡的張數 D-18擁有規則的寶可夢 D-19保留E

其他說明文字

E-01下個對手的回合 E-02下個自己的回合 E-03受到招式的傷害時

E-04【昏厥】時 E-05從手牌使出並完成進化時

E-06從手牌放置於備戰區時 E-07(每次)將能量附於●●身上

時 E-08每次寶可夢檢查時 E-09造成傷害前 E-10若希望

E-11若在上個對手的回合自己的寶可夢【昏厥】了 E-12在自己的回合可使用●●次

E-13只要這隻寶可夢在場上 E-14在使用了其他的「●●」的回合，這個特性無法使用 E-15這個特性的效果不會重複

E-16因這個●●而放置的傷害指示物的數量改為▲▲

個 E-17因●●而放置的傷害指示物的數量增加▲▲個

E-18若這張卡在●●，則在自己的回合時可使用1次

E-19並且重洗牌庫 E-20●●。然後，▲▲ E-21回合結束

E-22下個自己的回合結束前 E-23下個對手的回合結束前

E-24在這個回合，若這隻寶可夢從●●進化

E-25在這個回合，若從備戰區將這隻寶可夢放置於戰鬥場

E-26在這個回合，若從手牌使出了支援者卡

E-27在這個回合，若這隻寶可夢恢復了HP

E-28這個招式在●●也可使用

E-29當●●從手牌使出▲▲時，不會受到其效果的影响

E-30在自己的回合時，若將自己的●●張手牌丟棄，則可使用1
次 E-31在加入手牌前

E-32若●●，這個招式只需要■●個▲▲能量即可使用

E-33從自己的手牌選擇(最多)▲▲張●●卡

E-34從自己的反面朝上的獎賞卡中選擇▲▲張●●卡

E-35將●●翻回反面並重洗

E-36將●●放回牌庫並重洗

E-37●●上的，持有「▲▲」招式的寶可夢

E-38這場對戰●●獲勝(戰敗)

E-39將「基本●●能量」卡▲▲

I 遊戲說明書的補充

此章節係針對遊戲說明書的部分內容進行更為詳細的解說，適合想要更深入了解寶可夢卡牌遊戲的玩家閱讀，同時也作為遊戲說明書無法解決的問題之釋疑。

A 寶可夢卡

此卡可使用卡牌上標示之「招式」攻擊對手。玩家除了使出「招式」外，還可執行「特性」「撤退」「放置於備戰區」「完成進化」。

A-01 招式

- 玩家在自己的回合只能使用1個戰鬥寶可夢的招式，招式使用完畢後自己的回合就結束了。若不出招且已無其他可執行的動作，則向對手玩家宣告自己的回合結束。
- 使出招式必須附有「招式所需的能量」，屬性須相同，數量須大於等於其標示。若無法滿足此條件則不能出招。
- 使出招式的順序
使出招式的順序請見下列。
 1. 招式宣告（宣告指的是將自己想做的事口頭告訴對手）：
選定要使用的招式後，向對手玩家表達使用之意。
 - a. 若使用該招式的寶可夢處於無法使用招式的狀態，則所有招式（或指定的招式）皆不能進行宣告。向對手玩家宣告不使出招式並結束此回合。
 - b. 若使用該招式的寶可夢處於【睡眠】或【麻痺】狀態，則不能作招式宣告。向對手玩家宣告不使出招式並結束此回合。
 2. 確認使用該招式的寶可夢的狀態：
 - a. 若使用該招式的寶可夢受到如例舉之「招式失敗」效果的影響【例：對手擲1次硬幣。若為反面，則那個招式失敗。
（招式「煙爆」，鴨嘴炎獸 AS5b 014/186）】，則用硬幣判定該招式為成功或失敗。

正面→招式成功，進入步驟2-b。
反面→招式失敗，招式沒有使出，自己的回合結束。

【例】穿山王(M1L)的招式「潑沙」
在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢使用招式時，對手擲1次硬幣。若為反面，則那個招式失敗。
 - b. 若使用該招式的寶可夢處於【混亂】狀態，則用硬幣判定該招式是否成功。
正面→招式成功，進入步驟3。
反面→招式失敗，招式沒有使出。在欲使用該招式的寶可夢身上放置3個傷害指示物，然後自己的回合結束。

3. 若招式說明文字中有「造成傷害之前」之敘述，則須遵循其內容。

4. 計算傷害

依招式名稱右側的數字，計算招式造成的傷害。若招式說明文字中有關於傷害的敘述，則須遵循其內容。

→請參照計算傷害的順序

5. 傷害以外的效果

若招式說明文字中有傷害以外的敘述，則須遵循其內容。將招式說明文字內容依序全部執行，但有特別指示者不在此限。

6. 對手的寶可夢有受到傷害時才生效的效果

若對手的戰鬥寶可夢有「受到傷害時才生效的效果」，則須遵循其內容。

7. 昏厥的確認

受到傷害或效果的影響後HP殘值為零的寶可夢，在此步驟【昏厥】。

→請參照D【昏厥】

● 計算傷害的順序

計算傷害的順序請見下列。

1. 招式傷害的計算

a. 招式名稱右側的數字，即為該招式的傷害數值。

b. 數字後方若有「+」「×」「-」，則招式傷害數值會因該招式說明文字之執行而有所變動。若因「×」或「-」導至招式的傷害數值為「0」或負數，則在此步驟結束傷害的計算。

2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響

若造成傷害的寶可夢受到如例舉之「傷害數值變動」效果的影響，則以上述步驟1.得出之傷害數值計算此效果的影響。

若受到如例舉之效果的影響導至傷害合計數值為「0」或負數，則在此步驟結束傷害的計算。

【例】物品卡「力量蛋白飲」(M1L)

在這個回合，自己的【鬥】寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥寶可夢造成的傷害「+30」點。

【例】捲捲耳(M1S)的招式「撒嬌」

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢使用招式的傷害「-20」點。

3. 弱點的計算

若受到傷害的寶可夢卡面上所標示的弱點屬性與造成傷害的寶可夢屬性相同，則以上述步驟2.得出之傷害數值，以及弱點右側所標示之數字，來進行弱點的計算。

4. 抵抗力的計算

若受到傷害的寶可夢卡面上所標示的抵抗力屬性與造成傷害的寶可夢屬性相同，則以上述步驟3.得出之傷害數值，以及抵抗力右側所標示之數字，來進行抵抗力的計算。

若因抵抗力導至傷害合計數值為「0」或負數，則在此步驟結束傷害的計算。

5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影響

若受到傷害的寶可夢受到如例舉之「傷害數值變動」效果的影響，則以上述步驟4.得出之傷害數值計算此效果的影響。

若因受到的效果的影響導至傷害合計數值為「0」或負數，則在此步驟結束傷害的計算。

【例】物品卡「鐵之防禦強化」(M1L)

在下個對手的回合，自己的所有【鋼】寶可夢，受到對手的寶可夢招式的傷害「-30」點。（包含新上場的寶可夢。）

6. 最終傷害

最終傷害數值確定後，在受到傷害的寶可夢身上放置可表示其傷害數值的傷害指示物。若受到傷害的寶可夢處於不會受到招式的傷害的狀態，則不進行此步驟便結束傷害計算。

A-02 特性

- 在寶可夢卡中，除了招式外，有些卡牌還擁有「特性」。特性大致分成兩類，第一類是使用其效果時須經玩家宣告，第二類是擁有特性的寶可夢只要在場上，該特性就會自動生效。
- 說明文字中有「可使用」敘述的特性，屬於第一類。在戰鬥場或備戰區都可使用特性，但有特別指示者不在此限。特性與招式不同，特性使用後該回合並不會結束。

【例】貓鼬探長(M1L)的特性「蒐證」

在自己的回合時可使用1次。選擇1張自己的手牌，與牌庫上方的卡互換。

- 須經宣告的特性使用順序

1. 特性宣告

從自己的場上寶可夢擁有的特性中，選定要使用的特性後，向對手玩家表達使用之意。卡牌說明文字中若有使用所需條件，則須遵循其內容。

【例】N的索羅亞克ex的特性「交易」

在自己的回合，若將自己的1張手牌丟棄，則可使用1次。從自己的牌庫抽出2張卡。

若無法滿足其條件，則不能作特性宣告。若已知至步驟2.為止其執行之結果不會讓現狀有任何變動，亦不能作特性宣告。

2. 說明文字內容之執行

依特性的說明文字內容行動，特性的說明文字內容須依序全部執行。然而若有特別的處理或指示，則須遵循其內容。

- 說明文字中沒有「可使用」之敘述的特性，則為自動生效的特性，不能依玩家意願讓自動生效的特性失效。說明文字內容須全部執行，但有特別處理或指示者不在此限。

【例】爆炸頭水牛ex的特性「爆炸頭防守」
這隻寶可夢受到招式的傷害「-30」點。

A-03 撤退

- 玩家依其意願將自己的戰鬥寶可夢退回到備戰區稱為【撤退】。此時須從自己的備戰寶可夢當中選1隻新上場的戰鬥寶可夢。
- 在自己的回合只可進行1次【撤退】。
- 撤退時，須將能量丟棄，須丟棄數量請見卡牌左下方的【撤退】標示。沒有能量標記的寶可夢則不須將能量丟棄。
- 撤退時，丟棄的卡牌除外，其他身上的能量卡、物品卡、傷害指示物皆維持原狀地一同退回到備戰區。
- 備戰寶可夢有5隻時，仍可進行【撤退】。1隻備戰寶可夢都沒有時，不能進行【撤退】。
- 退回備戰區會使戰鬥寶可夢受到的特殊狀態和招式效果（像是「在下個自己的回合，這隻寶可夢無法使用招式」）全部消除。
- 進行【撤退】的順序

1. 向對手玩家宣告戰鬥寶可夢將進行撤退。

- a. 若身上沒有足量的【撤退】所需能量數量，則不能【撤退】。
- b. 【睡眠】或【麻痺】的寶可夢不能【撤退】。
- c. 若戰鬥寶可夢受到如例舉之效果的影響而處於無法撤退的狀態【例：無法撤退。（招式「熊抱」，穿著熊GX AC1b 127/158）】，則不能【撤退】。

2. 從戰鬥寶可夢身上將【撤退】所需的能量丟棄。

3. 將戰鬥寶可夢放回備戰區，從其他備戰寶可夢當中選1隻放置於戰鬥場上。

A-04 放置於備戰區

- 可從自己的手牌將進化標記為【基礎】的寶可夢放置於備戰區。
- 只要備戰寶可夢沒超過5隻，在1個自己的回合可放置任意數量的【基礎】寶可夢至備戰區。
- 從手牌將【基礎】寶可夢放置於備戰區時，須1隻1隻放置，不可同時放置多隻。

A-05 進化

- 可將進化標記為【1階進化】或【2階進化】的卡牌，重疊放置於其進化標記所標示的寶可夢身上，完成該寶可夢的進化。戰鬥場或備戰區皆可進行進化，1個自己的回合可進化任意數量的寶可夢。
- 雙方玩家在自己的最初回合不能進化。一個回合中，剛上場的【基礎】寶可夢不能進化，剛進化完的寶可夢不能再次進化。
- 寶可夢進化前身上放置的傷害指示物、附加的「能量」卡、「物品」卡、「寶可夢道具」卡，進化後仍維持原狀。
- 進化後，之前受到的效果的影響或特殊狀態全部消除。
- 進化前該寶可夢持有的招式或特性，進化後便不能使用。

B 訓練家卡

訓練家卡是幫忙玩家或寶可夢作戰的卡牌，大致分成「物品」卡、「寶可夢道具」卡、「支援者」卡、「競技場」卡四類，各類卡牌使用方式和效果皆不同。

B-01 物品卡

- 「物品」卡是一種在自己的回合時可不限張數使用的訓練家卡，使用完畢即丟棄。「物品」卡上有標示此規則：【在自己的回合時，物品卡可不限張數使用。】
- 使用物品卡的順序
 1. 欲使用的物品卡的說明文字中若有使用條件，則須遵循其內容。

若無法滿足其條件，則不能使用該物品卡。若已知至步驟3.為止其執行之結果不會讓現狀有任何變動，亦不能使用該物品卡。

2. 從手牌出示欲使用之物品卡，讓對手玩家可看見其內容。

3. 遵循物品卡說明文字之指示，將其說明文字內容依序全部執行，但有特別指示者不在此限。

4. 將使用完畢的物品卡丟棄。

B-02 寶可夢道具卡

- 「寶可夢道具」卡是在自己的回合可不限次數使用的訓練家卡。
- 自己的場上寶可夢1隻只可附上1張「寶可夢道具」卡。附著該卡的期間，說明文字的效果影響會自動地持續有效。附著該卡的寶可夢持續保持附加狀態直到【昏厥】為止，該寶可夢【昏厥】時則將該卡一同丟棄，但有特別指示者不在此限。【撤退】退回備戰區，或是進化等狀況，都仍保持著附加狀態。

【例】寶可夢道具「氣球」(SV11B)

附有這張卡的寶可夢，【撤退】所需的能量減少2個。

- 「寶可夢道具」卡所敘述之內容須全部執行，但有特別指示者不在此限。不能依玩家意願讓自動生效的「寶可夢道具」卡效果失效。
- 劍&盾系列（以下稱S系列）前，在卡牌上方記載有「物品」的「寶可夢道具」也相同。但這些卡不屬於「物品」卡。
- 「寶可夢道具」卡不能依玩家意願任意移除，也不能改附其他手牌中的「寶可夢道具」卡。

B-03 支援者卡

- 「支援者」卡是一種在自己的回合時只可使用1張的訓練家卡，使用完畢即丟棄。「支援者」卡上有標示此規則：【在自己的回合時，支援者卡只可使用1張。】
- 使用支援者卡的順序
 1. 欲使用的支援者卡的說明文字中若有使用條件，則須遵循其內容。若無法滿足其條件，則不能使用該支援者卡。若已知至步驟3.為止其執行之結果不會讓現狀有任何變動，亦不能使用該支援者卡。
 2. 從手牌出示欲使用之支援者卡，讓對手玩家可看見其內容。

3. 遵循支援者卡說明文字之指示，將其說明文字內容依序全部執行，但有特別處理或指示者不在此限。

4. 將使用完畢的支援者卡丟棄。

B-04 競技場卡

- 「競技場」卡是一種放置於場上即賦予雙方玩家或寶可夢持續性效果影響的訓練家卡。在自己的回合時，從手牌只可放置1張「競技場」卡於場上。「競技場」卡上有標示此規則：【在自己的回合時，只可將1張競技場卡放置於戰鬥場旁邊。若其他名稱的競技場卡被放置，則將這張卡丟棄。】
- 「競技場」卡從手牌使出後，一直放置於場上。任一方玩家使出其他名稱的「競技場」卡時，便與之前放置的「競技場」卡互換，並將之前放置的「競技場」卡丟棄。若手牌中的「競技場」卡名稱與場上的「競技場」卡名稱相同，則不能使用。
- 「競技場」卡的效果大致分成兩類，第一類須依玩家意願進行使用宣告，第二類是只要放置於場上即自動生效。

- 「競技場」卡的說明文字中有「可~」敘述者，雙方玩家在自己的回合，可以宣告使用該效果。

【例】競技場卡「神秘花園」(M1S)

雙方玩家在每個自己的回合時，可使用1次，若從手牌將1張能量卡丟棄，則可從牌庫抽卡直到自己手牌的張數與自己場上【超】寶可夢的數量相同為止。

- 效果須經宣告的競技場卡使用順序

1. 欲使用的競技場卡的說明文字中若有使用條件，則須遵循其內容。若無法滿足其條件，則不能使用該競技場卡。若已知至步驟3.為止其執行之結果不會讓現狀有任何變動，亦不能使用該競技場卡。

2. 向對手玩家宣告要使用該競技場卡的效果。

3. 遵循競技場卡說明文字之指示，將其說明文字內容依序全部執行，但有特別處理或指示者不在此限。

- 「競技場」卡的說明文字中沒有「可~」敘述者，其效果為自動地持續有效。說明文字內容須全部執行，但有特別處理或指示者不在此限。「競技場」卡的效果為自動地持續有效者，不能依玩家意願讓效果失效。

【例】競技場卡「火箭隊的監視塔」(SV10)

雙方場上所有【無】寶可夢的特性全部消除。

C 能量卡

- 能量卡是寶可夢使出招式或撤退時需要的卡牌。能量卡有「基本能量卡」和「特殊能量卡」兩種。
- 手牌中若有能量卡，則可附給自己的場上寶可夢，但1個回合只能附1張。1隻寶可夢可附加的能量卡張數則沒有限制。
- 能量卡在使出招式或進化時，仍保持著附加狀態，但有特別指示者不在此限。附有能量卡的寶可夢持續保持附加狀態直到【昏厥】為止，該寶可夢【昏厥】時則將能量卡一同丟棄。
- 基本能量卡有【草】【火】【水】【雷】【超】【鬥】【惡】【鋼】【妖】9種，各以不同名稱和標記來區分。藉由將能量卡附於寶可夢身上，可賦予該寶可夢1個該標記之屬性之能量。可放入牌組的基本能量卡張數不限，不受牌組規則【1副牌組中相同名稱的卡牌最多4張】的限制。
- 特殊能量卡在卡牌左上方有「特殊能量」標示。特殊能量卡是一種有特別效果的能量卡，不同卡牌有不同的效果和使用方式。特殊能量卡與基本能量卡不同，須遵循牌組規則【1副牌組中相同名稱的卡牌最多4張】的限制。

D 昏厥

- 寶可夢因招式的傷害、卡牌的效果或特殊狀態，導致HP殘值為零時，須進行【昏厥】的處理。雙方場上只要有1隻這樣的寶可夢，即進行【昏厥】的處理。
- 確認昏厥的時間點
 - 招式處理的最後
 - 寶可夢檢查的最後
 - 上述以外，其他寶可夢HP殘值為零時

【例】火箭隊的叉字蝠ex(SV10)的特性「亂咬」

在自己的回合，從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用1次。在對手的2隻寶可夢身上各放置2個傷害指示物。

【例】物品卡「火箭隊的驚嚇炸彈」(SV10)

擲1次硬幣若為正面，則在對手的1隻寶可夢身上放置2個傷害指示物。若為反面，則在自己的戰鬥寶可夢身上放置2個傷害指示物

- 昏厥的處理順序

1. 雙方場上若有HP殘值為零的寶可夢，則開始昏厥的處理。

2. 若有效果為【昏厥】時方生效者，須處理之。

3. HP殘值為零的寶可夢所屬的玩家，須將該寶可夢以【昏厥】的方式處理，將該寶可夢與其附加的卡同時全部丟棄。

4. 雙方各自拿取獎賞卡，拿取數量為對手【昏厥】的寶可夢數量。

5. 若雙方玩家的戰鬥寶可夢同時【昏厥】，則從將進行下一個回合的玩家開始放置戰鬥寶可夢。

E 勝負

●對戰開始後，只要有任意一名玩家滿足以下任一條件，則進行勝負判定。滿足條件的玩家為「戰敗」，其對戰對手為「獲勝」。

- 對手將獎賞卡全部拿完。
- 自己的場上1隻寶可夢都沒有了。
- 自己的牌庫處於1張卡都沒有的狀態，且在自己的回合的最初無法從牌庫抽卡。
- 勝負的條件同時滿足時，判定標準如下。

自己 將獎賞卡 全部拿完	對手 將獎賞卡 全部拿完	自己 無法放置 戰鬥寶可夢	對手 無法放置 戰鬥寶可夢	結果
●		●		平手
	●		●	平手
●	●	●	●	平手
●	●			平手
		●	●	平手
●	●		●	己方獲勝
●		●	●	己方獲勝
●			●	己方獲勝
●	●	●		己方戰敗
	●	●	●	己方戰敗
	●	●		己方戰敗

※ 會有平手的狀況。

- 若一定要決定勝負，則進行「延長賽」。「延長賽」是在雙方平手導致對戰無法結束時所進行的延長戰。

1. 進行「延長賽」時，須從頭開始進行全新對戰。

2. 獎賞卡放置6張。

3. 「延長賽」時，獎賞卡張數先比對手少的玩家即為勝方。

F 寶可夢檢查

- 每個回合結束時，須對雙方寶可夢的特殊狀態【中毒】【灼傷】【睡眠】【麻痺】進行確認，此動作稱為寶可夢檢查。寶可夢檢查不屬於任何一位玩家的回合，且對雙方玩家的寶可夢皆須執行。
- 寶可夢檢查的內容不是只有特殊狀態，對寶可夢擁有的特性、訓練家卡的效果亦須確認。

【例】火箭隊的班基拉斯(SV10)的特性「揚沙」

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，每次寶可夢檢查時，在對手的所有【基礎】寶可夢身上各放置2個傷害指示物。

- 寶可夢檢查的順序

1. 確認特殊狀態

依【中毒】【灼傷】【睡眠】【麻痺】之順序進行特殊狀態的確認，雙方寶可夢同時進行。

2. 確認在寶可夢檢查時才生效的特性或訓練家卡的效果

此步驟可在步驟1. 之前執行，但不能在步驟1. 進行中執行。

有複數個在2.生效的效果的情況，可以選擇各別要在1.之前或之後處理。在2.生效的效果的順序，由下個回合的玩家決定。

3. 確認昏厥

因特殊狀態或受到卡牌的效果影響導致HP殘值為零的寶可夢，在此步驟【昏厥】。

→請參照D【昏厥】

G 對戰準備

對戰準備的順序請見下列。

1. 打招呼和握手

和對手打招呼和握手。

2. 猜拳決定先攻、後攻

由猜拳獲勝的玩家選擇先攻或後攻。

3. 放置牌庫

將牌組仔細洗牌切牌後，正面朝下放在牌庫的位置。

4. 抽7張手牌

從牌庫抽7張卡作為手牌。

5. 放置戰鬥寶可夢

依先攻玩家、後攻玩家之順序告知對手手牌中是否有【基礎】寶可夢。若雙方手牌皆有【基礎】寶可夢，則從其中選定1張，然後正面朝下放置於戰鬥場。若沒有【基礎】寶可夢，則依以下說明處理。

- a.** 向對手玩家宣告手牌中沒有【基礎】寶可夢。
只有自己做此宣告 → 進入步驟b。
雙方皆做此宣告 → 彼此看過對方手牌後，將手牌放回牌庫，從步驟3. 開始重做一次。
- b.** 對手先繼續進行對戰準備至步驟7。
若之後仍有手牌沒有【基礎】寶可夢的狀況，則跳過此步驟。
- c.** 讓對手過目手牌以確認沒有【基礎】寶可夢，過目後將手牌放回牌庫。
- d.** 自己從步驟3. 開始重做一次。

6. 放置備戰寶可夢

戰鬥寶可夢放置完畢後，若手牌中還有其他【基礎】寶可夢，可將其正面朝下放置於備戰區，但也可以不放置。對戰開始前隨時可將【基礎】寶可夢放置於備戰區。

7. 放置獎賞卡

從牌庫上方拿6張卡，維持正面朝下放置於獎賞卡的位置。

獎賞卡放置後，若對手玩家執行了步驟5.d.，則可進行卡牌張數的宣告，其可宣告的張數上限為對手執行該步驟的次數。之後自己從牌庫抽出與其宣告之張數相同數量的卡牌。若抽到【基礎】寶可夢，可放置於備戰區。

8. 對戰開始

將雙方的戰鬥寶可夢和備戰寶可夢翻到正面，開始對戰。

H 牌庫

- 若被指示「從牌庫抽卡」，則從牌庫最上方不看正面拿取其指定張數，然後加入手牌。
- 若被指示「從牌庫選卡」，則一邊確認牌庫的卡牌的正面，一邊選定其所指定的張數。確認時，卡牌正面不讓對手看到。指定張數為複數時，其所選定的張數可比其所指定的張數少，亦可1張都不選便結束此選卡動作。然而若其指示為「任意選擇」，則必須選定其所指定的張數。
- 若被指示「重洗牌庫（牌組）」，則須將卡牌充分混合，讓雙方玩家無法得知牌庫中卡牌的順序。洗牌時不能看卡牌正面。若有因「從牌庫將●●加入手牌」等等效果影響而確認了牌庫內容，則原則上必須重洗牌庫。

II 卡牌說明文字

此章節係對卡牌說明文字中的常見句型進行詳細說明，對其用語之定義或具體執行順序有疑義時，此章節可用於問題之解決或釋疑。

A 關於卡牌說明文字

- 卡牌上的說明文字與遊戲規則不同時，以卡牌說明文字為優先。
然而若卡牌效果有異動，則須以異動後之效果來進行對戰。
- 「執行●●」之效果與「無法●●」之效果重疊時，以「無法●●」為優先。
- 卡牌說明文字中有部分內容無法依其指示執行時，仍可使用該招式、特性或訓練家卡。此時僅執行可執行的部分，無法執行的部分則不執行。然而亦有例外，例如無法遵循如●●。然後，▲▲此種特定說明文字時，其他內容便不執行。
- 卡牌說明文字中有指定數量時，不可任意減少之。然而在從牌庫選卡（參照H牌庫），或是選擇最多～的狀況時，可在1至其指定數量的範圍內，任意減少之。
- 若符合其條件的卡牌數量比卡牌說明文字所指定的數量少，則須以最接近指定數量的數字來執行此說明文字。

B 傷害計算相關

B-01 增加●點傷害

- 計算招式傷害時，將基本的傷害加以擴大。招式傷害數值旁邊有「+」號者即為此意。
- 此說明文字之執行並非效果的處理，而是計算傷害的處理。此傷害計算於計算傷害的順序的1. 招式的傷害計算中處理。

【例】雷公(M1S)的招式「電氣墜落」

若自己的場上的【雷】能量有4個以上，則增加90點傷害。

【例】超級袋獸ex的招式「機關槍合擊」

擲硬幣直到出現反面，增加正面出現的次數×50點傷害。

B-02 造成●●的數量×▲點傷害

- 招式傷害數值旁邊有「×」號者即為此意。計算符合其條件的數量後，與所標示之數字相乘。
- 此說明文字之執行並非效果的處理，而是計算傷害的處理。此傷害計算於計算傷害的順序的1. 招式的傷害計算中處理。

【例】超級沙奈朵ex(M1S)的招式「超級交響樂」

造成自己的所有寶可夢身上附加的【超】能量的數量×50點傷害。

【例2】跳跳豬(M1S)的招式「三重旋轉」

擲3次硬幣，造成正面出現的次數×10點傷害。

- 執行此說明文字後，得出的傷害數值為「0」時，即使有2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響，仍結束傷害計算。
2.的【例】物品卡「力量蛋白飲」(M1L)
在這個回合，自己的【鬥】寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥寶可夢造成的傷害「+30」點。

B-03 減少●●點傷害

- 指招式傷害數值旁邊有「-」號者。計算招式傷害時，將基本的傷害加以縮減。
- 此說明文字之執行並非招式效果的處理，而是計算傷害的處理。此傷害計算於計算傷害的順序的1. 招式的傷害計算中處理。

【例】巨鍛匠(M1L)的招式「大橫掃」

減少對手的戰鬥寶可夢身上附加的能量的數量×60點傷害。

- 執行此說明文字後，得出的傷害數值為「0」或負數時，即使有2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響，仍結束傷害計算。

2.的【例】物品卡「力量蛋白飲」(M1L)

在這個回合，自己的【鬥】寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥寶可夢造成的傷害「+30」點。

B-04 傷害「+●●」點

- 確定了招式的基本傷害後，再追加傷害。
- 此說明文字之執行為使出招式的寶可夢身上的附加效果之處理。此傷害的追加計算於計算傷害的順序的2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響中處理。

【例】物品卡「力量蛋白飲」(M1L)

在這個回合，自己的【鬥】寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥寶可夢造成的傷害「+30」點。

【例】美洛耶塔ex(SV11B)的招式「回聲」

在下個自己的回合，這隻寶可夢「回聲」的傷害「+80」點。

- 若有複數個2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響，則將其全部加總。
- 追加傷害這個效果，也可能是受到傷害的寶可夢身上的附加效果。以招式「衝天跳水」為例，此效果並非附加於造成傷害的寶可夢身上，而係附加於受到傷害的寶可夢身上，因此須在5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影響中處理。

【例】毒骷蛙(S10a)的招式「衝天跳水」

在下個對手的回合，這隻寶可夢受到招式的傷害「+50」點。

B-05 傷害「-●●」點

- 確定了招式的基本傷害後，再將其傷害數值縮減。
- 此說明文字之執行為受到招式攻擊的寶可夢身上的附加效果之處理。此傷害的追加計算於計算傷害的順序的5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影響中處理。

- 卡牌說明文字為「將傷害『-●●』點」者亦為此意。

【例】爆炸頭水牛ex(SV11W)的特性「爆炸頭防守」
這隻寶可夢受到招式的傷害「-30」點。

【例】物品卡「鐵之防禦強化」(M1L)

在下個對手的回合，自己的所有【鋼】寶可夢，受到對手的寶可夢招式的傷害「-30」點。（包含新上場的寶可夢。）

- 若有複數個5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影响，則將其全部加總。在減少傷害的效果中，也有對造成傷害的寶可夢帶來影響的效果。

【例】捲捲耳(M1S)的招式「撒嬌」

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢使用招式的傷害「-20」點。

以捲捲耳的招式「撒嬌」為例，此效果並非附加於受到傷害的寶可夢身上，而係附加於造成傷害的寶可夢身上，因此須在2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影响中處理。

B-06 不計算弱點・抵抗力

- 不執行3. 弱點的計算與4. 抵抗力的計算即賦予傷害。說明文字中若有此敘述，則其執行並非招式效果的處理，而是計算傷害的處理。

【例】太陽岩(M1L)的招式「宇宙光束」

若自己的備戰區沒有「月石」，則這個招式失敗。這個招式的傷害不計算弱點・抵抗力。

【例】長耳兔(M1S)的招式「魯莽踢」

對手的1隻備戰寶可夢受到50點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

B-07 不計算附加效果

- 不計算「5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影响」與「不會受到招式的傷害之效果」即賦予傷害。在計算傷害過程中處理此說明文字。

【例】凱路迪歐ex(SV11W)的招式「音波刀鋒」

這個招式的傷害不計算對手的戰鬥寶可夢身上的附加效果。

【例：身上的附加效果】

- 5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影响

物品卡「鐵之防禦強化」(M1L)

在下個對手的回合，自己的所有【鋼】寶可夢，受到對手的寶可夢招式的傷害「-30」點。（包含新上場的寶可夢。）

炸頭水牛ex(SV11W)的特性「爆炸頭防守」

這隻寶可夢受到招式的傷害「-30」點。

競技場卡「石之洞窟」(SVOD)

雙方的所有「大吾的寶可夢」受到對手的寶可夢招式的傷害「-30」點。

毒骷蛙(S10a)的招式「衝天跳水」

在下個對手的回合，這隻寶可夢受到招式的傷害「+50」點。

● 不會受到招式的傷害

雪吞蟲(M1S)的招式「躲藏」

擲1次硬幣若為正面，則在下個對手的回合，這隻寶可夢不會受到招式的傷害與效果的影響。

肋骨海龜(SV11B)的特性「全能硬殼」

這隻寶可夢不會受到對手的身上附有特殊能量卡的寶可夢招式的傷害與效果的影響。

※與弱點・抵抗力計算相關的說明文不屬於「附加的效果」。

【FAQ】花潔夫人(SV1V)的特性「綻放花●」園

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有寶可夢的弱點全部消除。

弱點為【水】屬性的自己的寶可夢因特性「綻放花●」園效果，弱點全部消除時，即使受到對手的凱路迪歐ex的招式「音波刀鋒」的傷害，也不計算弱點。

【FAQ】太陽岩(S2a)的特性「抵抗遮蔽」

若自己的場上有「月石」，則對手的所有寶可夢的抵抗力全部消除。

岩殿居蟹(SV9a)的招式「偉大剪」

這個招式的傷害不計算對手的戰鬥寶可夢身上的附加效果。

抵抗力為【草】屬性的自己的寶可夢因特性「抵抗遮蔽」的效果，抵抗力全部消除時，即使受到對手的岩殿居蟹的招式「偉大剪」的傷害，也不計算抵抗力。

B-08 對手的●隻寶可夢（各）受到▲▲點傷害

- 選擇指定數量的對手的場上寶可夢，對選定的寶可夢造成傷害。此說明文字之執行並非效果的處理，而是計算傷害的處理。

【例】騰蹴小將(M1L)的招式「跳踢」

對手的1隻寶可夢受到40點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

【例】電擊魔獸ex(SV9a)的招式「二重伏特」

對手的2隻寶可夢各受到50點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

- 亦有除了對戰鬥寶可夢造成傷害之外，也能選擇對手的備戰寶可夢並造成傷害的招式。須注意招式名稱右側所標示之傷害數值僅適用於戰鬥寶可夢。

【例】巨石丁的招式「岩石踢」

對手的1隻備戰寶可夢也受到20點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

- 對備戰寶可夢造成的傷害不計算弱點・抵抗力，但有特別指示者不在此限。
- 受到不會受到招式的傷害之效果影響的寶可夢雖然也可以選，但不能對其造成傷害。

B-09 這隻（自己的）寶可夢也受到●●點傷害。

- 出招攻擊的寶可夢自己也受到傷害。此說明文字之執行並非效果的處理，而是計算傷害的處理。

【例】落雷獸(M1S)的招式「電流攻擊」
這隻寶可夢也受到10點傷害。

【例】土地雲(SV11B)的招式「地震」
自己的所有備戰寶可夢也各受到10點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

【FAQ】自己的寶可夢受到招式的傷害時，即使受到「受到對手的寶可夢招式的傷害『-●●』點」的效果影響，也無關此效果會受到傷害。

【例】齒輪怪(SV11W)的特性「齒輪塗層」
只要這隻寶可夢在場上，自己的所有身上附有【鋼】能量卡的寶可夢，受到對手的寶可夢招式的傷害「-20」點。

【例】騎士蝸牛(SV11B)的招式「狂野槍」
這隻寶可夢也受到30點傷害。

場上有特性「齒輪塗層」處於有效狀態的齒輪怪時，附有【鋼】能量卡的寶可夢，受到對手的寶可夢招式的傷害時，特性「齒輪塗層」的效果不會生效。場上有特性「齒輪塗層」處於有效狀態的齒輪怪時，附有【鋼】能量卡的騎士蝸牛使用招式「狂野槍」時，騎士蝸牛受到的傷害無法「-20」。

C 效果

C-01 丟棄

✕ 在「太陽&月亮」系列中，使用的說明文字為「丟到棄牌區」。在「劍&盾」之後的系列中，使用的說明文字為「丟棄」。

- 將指定的卡牌放置於棄牌區。由使用該效果的持有人選擇要丟棄的卡牌，但有特別指示者不在此限。卡牌一定是放置於持有人的棄牌區。

【例】千面避役的招式「水射擊」

將選擇1個這隻寶可夢身上附加的能量，將其丟棄。

- 卡牌說明文字為「丟到棄牌區」（「太陽&月亮」系列）或「丟棄」（「劍&盾」之後的系列）者，亦適用此小節的說明。

【例】支援者卡「博士的研究（奧琳博士）」(SVAM)

將自己的手牌全部丟棄，從牌庫抽出7張卡。

【FAQ】燃火能量(SV11W)

將附於寶可夢身上的這張卡，在自己的回合結束時丟棄。只要這張卡附於寶可夢身上，視為提供1個【無】能量。若附於進化寶可夢身上，則視為提供3個【無】能量。

將進化寶可夢身上附加的3個能量丟棄時，若選擇了視為提供3個能量的「燃火能量」，則丟棄1張「燃火能量」即視為3個能量。

此外，選擇1個能量丟棄時，亦可選擇丟棄1張「燃火能量」。

C-02 將●●放回▲▲

- 將對戰中正在使用的卡牌放到手牌或牌庫。卡牌一定是放到持有人的手牌或牌庫。

【例】支援者卡「支援者卡」(SV5a)

從自己的牌庫抽出2張卡。然後，若場上有「居民會館」，則不丟棄這張「管理員」，而是放回牌庫並重洗。

【例】心蝙蝠(SV11W)的招式「幸福迴旋」

選擇1隻自己的備戰寶可夢，將那隻寶可夢與附加的卡，全部放回手牌。

【例】岩狗狗(SV9)的招式「挖回」

查看自己的牌庫上方1張卡，回復原樣。若希望，將那張卡丟棄。

- 將場上的寶可夢放回手牌或牌庫時，該寶可夢身上放置的傷害指示物或受到的效果的影響全部消除。若該寶可夢為進化的寶可夢，則重疊於該寶可夢下方的進化前的寶可夢亦一同放回手牌或牌庫。

C-03 將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換

- 將自己的戰鬥寶可夢放回備戰區，並將備戰寶可夢放到戰鬥場上。

【例】寶可夢交替(MA)

將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

【例】超級拉帝亞斯ex(M1S)的招式「狡兔三窟」

若希望，將這隻寶可夢與備戰寶可夢互換。

- 「互換」與【撤退】不同，不須將【撤退】所需能量丟棄即可與備戰寶可夢進行互換。
- 使用如「寶可夢交替」等物品卡時，即使戰鬥寶可夢處於無法【撤退】的狀態，仍可與備戰寶可夢互換。
- 互換後，戰鬥寶可夢目前的特殊狀態或招式的效果（例如「下個自己的回合無法使用招式」）亦全部消除。
- 若自己的備戰區沒有寶可夢，則不能進行互換。

C-04 將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換

- 將對手的戰鬥寶可夢放回備戰區，然後由對手選擇要上戰鬥場的寶可夢。對手從原本就在備戰區的寶可夢中選擇1隻，放置於戰鬥場上。

【例】物品卡「除蟲噴霧」(M1L)

將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。[由對手選擇放置於戰鬥場的寶可夢。]

【例】月桂葉(M1S)的招式「推倒」

將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。[由對手選擇放置於戰鬥場的寶可夢。]

- 此效果之用意為將對手的戰鬥寶可夢放回備戰區，因此接下來要上戰鬥場的寶可夢是由對手玩家選擇。對手選1隻原本就在備戰區的寶可夢，放到戰鬥場。
- 互換後，戰鬥寶可夢目前的特殊狀態或招式的效果（例如「下個自己的回合無法使用招式」）亦全部消除。
- 若對手的備戰區沒有寶可夢，則不能進行互換。

【FAQ】此效果是由對手的戰鬥寶可夢承受，因此若對手的戰鬥寶可夢處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則不能執行將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換之效果。

骨紋巨聲鯊(SV8)的特性「純樸」

這隻寶可夢不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。

若對手的戰鬥寶可夢是因特性「純樸」的效果影響而處於不會受到招式的效果的影響的狀態的骨紋巨聲鯊時，則月桂葉的招式「推倒」的效果不能讓骨紋巨聲鯊與備戰寶可夢互換。

即使對手的備戰寶可夢是因特性「純樸」而處於不會受到招式的效果的影響的狀態的骨紋巨聲鯊，若對手的戰鬥寶可夢會受到招式的效果的影響，則仍可用月桂葉的招式「推倒」的效果讓該戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

C-05 選擇1隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。

- 將對手的備戰寶可夢放置於戰鬥場。此時原本在戰鬥場的寶可夢須放回備戰區。

【例】寶可夢捕捉器(SV9a)

擲1次硬幣若為正面，則選擇對手的1隻備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。

【例】幾何雪花(SV11B)的招式「拖出」

選擇1隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。然後，新上場的寶可夢受到20點傷害。

- 互換後，戰鬥寶可夢目前的特殊狀態或招式的效果（例如「下個自己的回合無法使用招式」）亦全部消除。
- 若對手的備戰區沒有寶可夢，則不能進行互換。

【FAQ】此效果是由對手的備戰寶可夢承受，因此若所選的對手的備戰寶可夢處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則不能執行選擇1隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換之效果。

骨紋巨聲鯊(SV8)的特性「純樸」

這隻寶可夢不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。

即使對手的戰鬥寶可夢是因特性「純樸」的效果影響而處於不會受到招式的效果的影響的狀態的骨紋巨聲鯊，仍可用幾何雪花的招式「拖出」的效果讓骨紋巨聲鯊與備戰寶可夢互換。

若對手的備戰寶可夢是因特性「純樸」而處於不會受到招式的效果的影響的狀態的骨紋巨聲鯊，則幾何雪花的招式「拖出」的效果不能讓戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

C-06 恢復●●HP。

- 將場上寶可夢身上的傷害指示物移除。

【例1】傷藥(SVM)

將自己的1隻寶可夢恢復「30」HP。

- 恢復HP時，若該寶可夢身上的傷害指示物比恢復數值少，則將身上的傷害指示物全部移除。
- 若為「將HP全部恢復」，則將該寶可夢身上的傷害指示物全部移除。

【例】支援者卡「滿充的體貼」(M1S)

將自己的1隻「超級進化寶可夢【ex】」的HP全部恢復。然後，將恢復的寶可夢身上附加的能量卡全部放回手牌。

- 擁有此效果的訓練家卡，不能對身上沒有傷害指示物的寶可夢使用，擁有此效果的特性亦同。然而若是同時恢復數隻寶可夢的HP，則只要其中1隻身上有傷害指示物，便可使用。

C-07 放置●●個傷害指示物

- 將傷害指示物放置於場上寶可夢身上。將10點傷害指示物依其指定數量放置。

【例】火箭隊的叉字蝠ex(SV10)的特性「亂咬」

在自己的回合，從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用1次。在對手的2隻寶可夢身上各放置2個傷害指示物。

【例】來悲粗茶(SV6)的招式「詛咒水滴」

將4個傷害指示物以任意方式放置於對手的寶可夢身上。

- 與因為受到傷害而放置的傷害指示物相同，若因此說明文字而放置的傷害指示物大於等於HP殘值，則該寶可夢就會【昏厥】。
- 因招式而放置傷害指示物時，於招式使用順序的步驟5. 傷害以外的效果處理。因其非傷害處理，故不計算弱點、抵抗力和寶可夢受到的效果的影響。

【FAQ】骨紋巨聲鱷(SV8)的特性「純樸」

這隻寶可夢不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。

若寶可夢處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則不能因招式的效果於其身上放置傷害指示物。但是其可被選為「放置傷害指示物的寶可夢」。

若因特性「純樸」的效果影響而處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則來悲粗茶的招式「詛咒水滴」不能在其身上放置傷害指示物（傷害指示物可放置於骨紋巨聲鱷以外的寶可夢身上）。

C-08 選擇▲▲個●●身上放置的傷害指示物，改放於■ ■身上。

- 將放置於場上寶可夢身上的傷害指示物，移動到其他寶可夢身上。移動指定數量的10點傷害指示物。

【例】火箭隊的以歐路普(SV10)的特性「火箭腦力」
在自己的回合時，可不限次數使用。選擇1個自己的場上的「火箭隊的寶可夢」身上放置的傷害指示物，改放於自己的其他寶可夢身上。

【例】火箭隊的果然翁的招式「火箭鏡面」
選擇1隻自己的備戰區的「火箭隊的寶可夢」，將所選的寶可夢身上放置的傷害指示物，全部改放於對手的戰鬥寶可夢身上。

- 因招式而「改放傷害指示物」時，於招式使用順序的步驟5. 傷害以外的效果執行。因其非傷害處理，故不計算弱點、抵抗力和寶可夢受到的效果的影响。
- 與因為受到傷害而放置的傷害指示物相同，若因此說明文字而放置的傷害指示物大於等於HP殘值，則該寶可夢就會【昏厥】。
- 若場上沒有符合■ ■敘述的寶可夢，則不能將傷害指示物改放。

【FAQ】骨紋巨聲鱷(SV8)的特性「純樸」

這隻寶可夢不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。

因招式而將傷害指示物改放時，若改放的對象處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則不能執行此改放效果。然而其可被選為改放的對象，此時已從原本的寶可夢身上移除的傷害指示物便直接移除，不須放回原本的寶可夢身上。若骨紋巨聲鱷因特性「純樸」而處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則因火箭隊的果然翁的招式「火箭鏡面」而將備戰區的「火箭隊的寶可夢」身上的傷害指示物改放於骨紋巨聲鱷身上時，將傷害指示物全部移除後招式「火箭鏡面」便使用完畢。

C-09 選擇▲▲張●●能量卡附於■ ■身上

- 將能量卡附於場上寶可夢身上。自己的能量卡一定是附給自己的寶可夢，不能附給對手的寶可夢。
- 「太陽&月亮」系列以前的 「將（最多）▲▲張●●能量卡附於■ ■身上」，亦適用此小節的說明。

【例】閃焰王牌(M1L)的招式「閃焰渦輪」

從自己的牌庫選擇最多3張基本能量卡，以任意方式附於備戰寶可夢身上。並且重洗牌庫。

【例】超級路卡利歐ex(M1L)的招式「波動突刺」

從自己的棄牌區選擇最多3張「基本【鬥】能量」卡，以任意方式附於備戰寶可夢身上。

【例】阿羅拉 椰蛋樹ex(SV7a)的招式「熱帶狂燒」

從自己的手牌選擇任意數量的基本能量卡，以任意方式附於自己的寶可夢身上。

- 依此說明文字可執行附加能量的動作，此與自己的回合當中可進行的「從手牌將1張能量卡附給寶可夢（C能量卡）」意義不同。

【FAQ】負電拍拍(SV3a)的特性「拍檔脈衝」

若自己的場上有「正電拍拍」則生效。只要這隻寶可夢在場上，每次對手從手牌將能量附於寶可夢身上時，在那隻寶可夢身上放置2個傷害指示物。無論有多少隻擁有這個特性的寶可夢，這個效果也不會重複。

每次附加能量時此效果便會生效，因招式或特性的效果而從手牌將能量附於寶可夢身上時亦同。若一次同時附加數張能量卡，則其效果生效次數與附加張數相同。

因阿羅拉 椰蛋樹ex的招式「熱帶狂燒」的效果影響，給自己的2隻寶可夢各附上1張能量卡時，負電拍拍的特性「拍檔脈衝」的效果便會生效，須在附上能量的寶可夢身上各放置2個傷害指示物。若給1隻寶可夢2張能量卡，則須在該寶可夢身上放置4個傷害指示物。

C-10 選擇▲▲個●●能量改附於■ ■身上

- 將場上寶可夢身上的能量，移動到其他寶可夢身上。自己的能量一定是附給自己的寶可夢，不能附給對手的寶可夢。
- 「太陽&月亮」系列以前的「將▲▲個●●能量改附於■ ■身上」，亦適用此小節的說明。

【例】龍捲雲(SV11W)的招式「暴風」

選擇1個這隻寶可夢身上附加的基本能量，改附於備戰寶可夢身上。

【例】超級妙蛙花ex的特性「日光轉移」

在自己的回合時，可不限次數使用。選擇1個自己的場上寶可夢身上附加的「基本【草】能量」，改附於自己的其他寶可夢身上。

- 若場上沒有符合 ■ ■ 敘述的寶可夢，則不能將能量改附於自己的寶可夢身上。

【FAQ1】大竺葵的特性「繁茂」

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有寶可夢身上附加的「基本【草】能量」卡，視為各提供2個【草】能量。這個特性的效果不會重複。

將1個能量改附的時候，亦可選擇視為2個能量的基本【草】能量卡。此時將1張基本【草】能量卡改附於其他寶可夢身上。

- 使用改附特殊能量的效果時，即使是無法附加此特殊能量的寶可夢，也可以作為附加能量的寶可夢選擇。這個情況下，將特殊能量丟棄。

【FAQ】「火箭隊能量」(SV10)

這張卡只可附於「火箭隊的寶可夢」身上，若附於「火箭隊的寶可夢」以外的寶可夢身上，則將其丟棄。只要這張卡附於寶可夢身上，視為提供2個【超】【惡】2種屬性的能量。

支援者卡「N的謀劃」(SV11B)

選擇最多2個自己的備戰寶可夢身上附加的能量，改附於戰鬥寶可夢身上。

使用「N的謀劃」，將「火箭隊能量」改附至除了「火箭隊的寶可夢」以外的寶可夢身上時，從備戰區的「火箭隊的寶可夢」身上移除「火箭隊能量」，結束「N的謀劃」的效果處理。

C-11 從●●選擇▲▲張【基礎】寶可夢卡，放置於備戰區

- 從自己的牌庫或棄牌區將【基礎】寶可夢放置於備戰區。
- 「太陽&月亮」系列以前的「從．．．抽出●張【基礎】寶可夢卡，放置於備戰區」，亦適用此小節的說明。

【例】呆火駝(M1L)的招式「呼朋引伴」

從自己的牌庫選擇最多2張【基礎】寶可夢卡，放置於備戰區。並且重洗牌庫。

【例】莉莉艾的花療環環的招式「招花」

從自己的牌庫選擇任意數量的【基礎】寶可夢的「莉莉艾的寶可夢」，放置於備戰區。並且重洗牌庫。

- 自己的備戰區沒有空位時，若使用了擁有此效果的招式，則此招式不放置寶可夢便使用完畢。若是從牌庫選擇，則在確認牌庫內容前，此招式便使用完畢。

- 自己的備戰區沒有空位時，不能使用擁有此效果的訓練家卡。擁有此效果的特性亦同，亦不能使用。
- 將寶可夢放置於備戰區時，若其可放置之張數比所指定的張數少，則僅選擇可放置之張數，放置於備戰區。

C-12 放置於■■■身上完成進化

- 將進化寶可夢重疊放置於場上寶可夢上方完成進化。

【例1】神奇糖果(MA)

從自己的手牌抽出1張【2階進化】寶可夢，放置於自己的場上1隻可進化成該寶可夢的【基礎】寶可夢身上並完成進化。（無法對自己的最初回合與這個回合剛使出的【基礎】寶可夢使用。）

【例2】雙卵細胞球的招式「細胞進化」

從自己的牌庫選擇1張自己的1隻場上寶可夢進化而來的卡，放置於那隻寶可夢身上完成進化。並且重洗牌庫。

- 與普通的進化相同，場上寶可夢的進化條件和進化對象的卡牌必須相符方可完成進化。進化時其所附加的「能量」卡、「物品」卡、「寶可夢道具」卡、放置的傷害指示物等等之處理亦與普通的進化相同，全部保留。
- 對剛使出的寶可夢或在最初回合亦可完成進化，但有特別指示者不在此限。
- 說明文字中，有時會將重疊於場上寶可夢的【1階進化】或【2階進化】寶可夢稱為「進化卡」「進化而來的卡」。

C-13 從寶可夢身上移除1張「進化卡」使其退化

- 將場上重疊放置於【1階進化】或【2階進化】寶可夢身上的進化卡移除，使其變回進化前的寶可夢。

【例1】物品卡「奇異時鐘」(M1S)

選擇1隻自己的進化的【超】寶可夢，移除任意數量的「進化卡」使其退化。將移除的卡放回手牌。[退化的寶可夢在那個回合無法進化。]

【例2】太陽伊布ex的招式「阿賽斯特萊石」

從對手的所有進化的寶可夢身上，各移除1張「進化卡」使其退化。將移除的卡放回對手的牌庫並重洗。

- 退化成進化前的寶可夢時，身上附加的卡和傷害指示物會繼續留存在進化前的寶可夢身上，特殊狀態和附加效果則會消除。退化前的寶可夢留存下來的傷害指示物的數量若大於等於進化前的寶可夢的HP殘值，則該寶可夢會【昏厥】。
- 退化後的寶可夢視為新上場的寶可夢，在該回合不可進化，但有特別指示者不在此限。
- 說明文字中，有時會將從場上寶可夢身上移除的【1階進化】或【2階進化】寶可夢稱為「進化卡」「進化而來的卡」。
- 「進化卡」一定是從被退化的寶可夢身上最上方的卡開始移除。
- 因招式的效果而直接放置於場上的【1階進化】或【2階進化】寶可夢無法使其退化。

【FAQ】閃焰王牌(M1L)的特性「瞬間爆發力」

進行對戰準備將寶可夢放置於戰鬥場上時，若手牌有這張卡，則可將這張卡反面朝上放置於戰鬥場。

對手的戰鬥場上有因特性「瞬間爆發力」放置於場上的閃焰王牌時，即使使用自己的太陽伊布ex的招式「阿賽斯特萊石」，也無法將對手的閃焰王牌退化。

C-14 無法撤退

- 受到此效果影響的寶可夢，無法執行原本在自己的回合中可進行的【撤退】。

【例】妙蛙種子(M1L)的招式「束縛」

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法撤退。

【例】多刺菊石獸的特性「原始觸手」

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的戰鬥寶可夢無法撤退。

- 因招式而受到此效果影響時，受到影響的寶可夢退回備戰區或不在場上後，此效果便全部消除。該寶可夢進化・退化時，亦全部消除。
- 可用物品卡等效果將其與自己的備戰寶可夢互換。

C-15 無法使用招式

- 受到此效果影響的寶可夢，在使出招式時，對其所有可使用的招式，皆不能進行使用宣告。即使附有使用招式所需的能量，仍不能對該招式作使用宣告。

【例】噴嚏熊(SV11B)的招式「渾身鼻水」

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法使用招式。

- 卡牌說明文字若為「無法使用【招式名稱】」，則該指定之【招式名稱】以外的招式是可以選擇使用的。

【例】超級路卡利歐ex(M1L)的招式「超級勇氣」
在下個自己的回合，這隻寶可夢無法使用「超級勇氣」。

- 因招式而受到此效果影響時，受到影響的寶可夢退回備戰區或不在場上後，此效果便全部消除。該寶可夢進化・退化時，亦全部消除。

C-16 不會受到招式的傷害

- 受到此效果影響的寶可夢受到招式的傷害時，在計算傷害的步驟6. 最終傷害中，其所受的傷害數值變0，然後便可結束傷害計算。

【例】小嘴蝠(SV9)的招式「硬殼一擊」
擲1次硬幣若為正面，則在下個對手的回合，這隻寶可夢不會受到招式的傷害。

【例】超級雷電獸ex(M1S)的招式「閃光射線」
在下個對手的回合，這隻寶可夢不會受到【基礎】寶可夢招式的傷害。

【例】謝米(SV9a)的特性「花之帷幔」
只要這隻寶可夢在場上，自己的所有備戰寶可夢（「擁有規則的寶可夢」除外）不會受到對手的招式的傷害。

- 有數隻寶可夢同時受到招式的傷害時，除了受到此效果影響的寶可夢以外，其他寶可夢會受到招式的傷害。
- 不會受到招式的傷害的效果，是在寶可夢身上附加的效果。

【FAQ】凱路迪歐ex(SV11W)的招式「音波刀鋒」
這個招式的傷害不計算對手的戰鬥寶可夢身上的附加效果。

說明文字中有「不計算身上的附加效果」敘述的招式，不受「不會受到招式的傷害」狀態影響，仍舊會造成傷害。

C-17 不會受到招式的效果的影响

- 受到此效果影響的寶可夢受到招式的效果影響時，不執行使出招式的順序的步驟5. 傷害以外的效果即進入下一步驟。

【例】骨紋巨聲鯉(SV8)的特性「純樸」
這隻寶可夢不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影响。

【例】火箭隊的急凍鳥(SV10)的特性「抵抗之幕」

只要這隻寶可夢在場上，自己的場上所有【基礎】寶可夢的「火箭隊的寶可夢」，不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。（已經受到的效果不會消除。）

【不會受到招式的的效果的影響時，「不會受到的效果影響」例】

● 特殊狀態的效果

大岩蛇(M1L)的招式「綁緊」

擲1次硬幣若為正面，則將對手的戰鬥寶可夢【麻痺】。

● 傷害增加或減少的效果

捲捲耳(M1S)的招式「撒嬌」

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢使用招式的傷害「-20」點。

● 丟棄附加的卡的效果

焚焰蚣(M1S)的招式「緊束粉碎」

擲2次硬幣，選擇與正面出現的次數相同數量的對手的戰鬥寶可夢身上附加的能量，將其丟棄。

● 放置傷害指示物的效果

來悲粗茶(SV6)的招式「詛咒水滴」

將4個傷害指示物以任意方式放置於對手的寶可夢身上。

● 無法使用招式或【撤退】的效果

噴嚏熊(SV11B)的招式「渾身鼻水」

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法使用招式。

妙蛙種子(M1L)的招式「束縛」

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法撤退。

● 互換的效果

月桂葉(M1S)的招式「推倒」

將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。[由對手選擇放置於戰鬥場的寶可夢。]

【FAQ】 在正受到招式效果影響的狀態下，再受到「不會受到效果的影響」的效果影響時，已經受到的效果影響不會消除，該效果仍持續有效。

水伊布(S4)的特性「激流覺醒」

若這隻寶可夢身上附有「回憶膠囊」，則雙方的場上【火】寶可夢的特性全部消除。

水伊布的特性「激流覺醒」處於有效狀態時，自己戰鬥場上的骨紋巨聲鱷受到對手的妙蛙種子的招式「束縛」的下一個自己的回合，若將附加在對手的水伊布身上的寶可夢道具卡「回憶膠囊」丟棄了，則特性「激流覺醒」將不再生效，但是已經受到的無法撤退的效果影響不會消除。

【FAQ】因招式而處於特殊狀態時，即使再受到「不會受到效果的影響」的效果影響，目前的特殊狀態亦不會消除。

伽勒爾 雙彈瓦斯(S2)的特性「化學變化氣體」
只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的場上寶可夢的特性（「化學變化氣體」除外）全部消除。

伽勒爾 雙彈瓦斯(S2)的招式「惡棍猛毒」
將對手的戰鬥寶可夢【中毒】。因這個【中毒】而放置的傷害指示物的數量改為4個。

對手使用擁有特性「化學變化氣體」的伽勒爾 雙彈瓦斯的招式「惡棍猛毒」，讓自己戰鬥場上的骨紋巨聲鱷處於放置4個傷害指示物的【中毒】狀態時，對手的伽勒爾 雙彈瓦斯回到備戰區，骨紋巨聲鱷的特性「純樸」會生效，但已受到的放置4個傷害指示物的【中毒】效果不會消除。

C-18 作為這個招式使用

- 將所選擇的招式的傷害和效果敘述全部執行。

【例】索羅亞克(SV11W)的招式「欺詐」

選擇1個對手的戰鬥寶可夢持有的招式，作為這個招式使用。

【FAQ】超級路卡利歐ex(M1L)的招式「超級勇氣」

在下個自己的回合，這隻寶可夢無法使用「超級勇氣」。

索羅亞克的招式「欺詐」可以使用其他寶可夢的招式的傷害和效果，但其招式名稱仍是「欺詐」。因此，即使因使用「欺詐」而用了「超級勇氣」並受到「這隻寶可夢無法使用超級勇氣」這個效果的影響，在下個自己的回合，仍可再次選擇超級路卡利歐ex的招式「超級勇氣」，使用其招式的傷害和效果敘述。

【FAQ2】紅蓮鎧騎(SV8)的招式「紅蓮引爆」

將這隻寶可夢身上附加的【火】能量卡全部丟棄，對手的1隻備戰寶可夢受到180點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

因索羅亞克的招式「欺詐」而選擇了紅蓮鎧騎的招式「紅蓮引爆」時，即使羅亞克身上沒有【火】能量，仍可使用該招式的傷害和效果敘述。此時因沒有需要丟棄的能量，故不須遵循說明文字，在造成傷害後，招式便使用完畢。

C-19 對手（雙方玩家）無法從手牌使出●●

- 只要此效果在生效狀態，受到影響的玩家無法從手牌使出其所指定的卡牌，亦即不能使用該卡牌。此效果影響的不是寶可夢，而是玩家。

【例】輕飄飄(SV11W)的招式「海之影」

在下個對手的回合，對手無法從手牌使出物品卡。

【例】胖嘟嘟ex(SV11W)的特性「海之詛咒」

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手無法從手牌使出「物品」卡，也無法附上「寶可夢道具」卡。

【FAQ】此效果影響的不是寶可夢，而是玩家。

骨紋巨聲鯨(SV8)的特性「純樸」

這隻寶可夢不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。

因招式使玩家受到此效果影響時，即使對方的場上有不會受到招式的效果的影響狀態的寶可夢，仍可讓玩家受到此效果影響。

即使戰鬥場上有因特性「純樸」的效果讓其處於不受招式效果影響的狀態的骨紋巨聲鯨，輕飄飄的招式「海之影」的效果仍可讓對手玩家受到影響。

C-20 查看●●（●●並查看）

- 將正面朝下的卡牌（牌庫、獎賞卡、對戰對手的手牌）翻到正面查看。看過正面後，須將該卡再次翻回反面，但有特別指示者不在此限。

【例】豆豆鴿(SV11B)的招式「偵察」
查看對手的手牌。

- 卡牌說明文字為「●●並查看」者，亦適用此小節的說明。

【例2】物品卡「寶可裝置3.0」(SV11B)

查看自己的牌庫上方7張卡，從其中選擇1張支援者卡，在給對手看過後加入手牌。將剩餘卡放回牌庫並重洗。

- 由使用此效果的玩家進行查看，但有特別指示者不在此限。

- 查看獎賞卡後翻回反面放置時，可不放回原本的位置，可放在獎賞卡的任一位置。

D 用語

D-01 招式失敗

招式的傷害和效果全部消除。

有對手的招式失敗和自己的招式失敗2種狀況。

- 讓對手招式失敗的效果

讓對手受到影響的效果，在招式使用順序的步驟2. 確認使用該招式的寶可夢的狀態執行。若招式失敗，則招式沒有使出，該回合結束。

【例】穿山王的招式「潑沙」

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢使用招式時，對手擲1次硬幣。若為反面，則那個招式失敗。

- 這個招式失敗

使用的招式自身寫有失敗的條件的類型。失敗的情況，招式視為已經使出，該回合結束。

【例】炎兔兒(M1L)的招式「踹」

擲1次硬幣若為反面，則這個招式失敗。

- 會造成傷害的招式失敗後，即使在計算傷害的順序2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影响有符合條件的效果，仍不能追加傷害數值。

【例】寶可夢道具「猛攻手鐲」(SV11W)

附有這張卡的寶可夢（「擁有規則的寶可夢」除外）使用的招式，對對手的戰鬥場的「寶可夢【ex】」造成的傷害「+30」點。

D-02 任意數量

- 可任意選擇所指定的東西，數量無上限限制。

【例】猛雷鼓ex(SV5K)的招式「極降駕」

將自己的場上寶可夢身上附加的任意數量的基本能量卡丟棄，造成其張數×70點傷害。

【例】物品卡「奇異時鐘」(M1S)

選擇1隻自己的進化的【超】寶可夢，移除任意數量的「進化卡」使其退化。將移除的卡放回手牌。[退化的寶可夢在那個回合無法進化。]

- 因寶可夢使用的招式，可選擇任意指定東西的數量，也可以1張都不選擇。
- 若已知因訓練家卡或特性的效果而1張都不能選，其執行之結果不會讓現狀有任何變動時，則不能使用該訓練家卡或特性。

D-03 全部

※部分卡牌的說明文字為「所有」。

- 將所指定的東西全部選擇，一個都不留。

【例】蓋歐卡(M1S)的招式「逆流」

在給對手看過自己的棄牌區的所有「基本【水】能量」卡後，造成其張數×20點傷害。然後，將給對手看過的能量卡放回牌庫並重洗。

【例】支援者卡「莉莉艾的決意」(M1L)

將自己的手牌全部放回牌庫並重洗。然後，從牌庫抽出6張卡。若自己剩餘獎賞卡的張數為6張，則改為抽出8張卡。

D-04 選擇

- 將所指定的東西依所指定的數量選擇。

【例】寶可夢捕捉器(SV9a)

擲1次硬幣若為正面，則選擇對手的1隻備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。

【例】火箭隊的喵喵(SV10)的招式「占為己有」

在不看正面的情況下，從對手的手牌選擇1張，查看那張卡的正面後放回對手的牌庫並重洗。

【例】火箭隊的黑暗鴉(SV10)的招式「無理取鬧」

選擇1個對手的戰鬥寶可夢持有的招式。在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法使用被選擇的招式。

- 一定要選擇所指定的數量。若所指定的東西其數量比所指定的數量少，則須選擇最接近指定數量的數字。不能依玩家意願選擇比指定數量少的數字。若所指定的東西在指定的場所中1個都沒有，則不做選擇。
- 選擇複數種類的東西時，依其所指定的數量從中選擇。若其中在指定的場所中只有1種其所指定的東西，則僅須對其依所指定的數量選擇。

【例】支援者卡「可怕的哥哥」(SV9)

選擇1隻對手的寶可夢，將那隻寶可夢身上附加的「寶可夢道具」卡與「特殊能量」卡各丟棄1張。

- 若為對手不看正面選擇卡牌，請參照H.牌庫、E-33從自己的手牌選擇（最多）▲▲張●
●卡E-34從自己的反面朝上的獎賞卡中選擇▲▲張●●卡章節。
- 若已知因訓練家卡或特性的效果而1張都不能選，其執行之結果不會讓現狀有任何變動時，則不能使用該訓練家卡或特性。

D-05 選擇最多▲▲張●●

- 可任意選擇所指定的東西，數量為1至該數字的範圍內。
- 若已知因訓練家卡或特性的效果而所指定的東西1張都不能選，其執行之結果不會讓現狀有任何變動時，則不能使用該訓練家卡或特性。

【例】物品卡「道具拆除器」(SV11B)

選擇最多2張雙方的場上寶可夢身上附加的「寶可夢道具」卡，將其丟棄。

【例】物品卡「能量回收」(SV11W)

從自己的棄牌區選擇最多2張基本能量卡，在給對手看過後加入手牌。

- 但是，因寶可夢使用的招式，而在該數的範圍內選擇指定對象的情況，可以1張也不選擇。

【例】超級路卡利歐ex(M1L)的招式「波動突刺」

從自己的棄牌區選擇最多3張「基本【鬥】能量」卡，以任意方式附於備戰寶可夢身上。

- 若為對手不看正面選擇卡牌，請參照H.牌庫、E-33從自己的手牌選擇（最多）▲▲張●
●卡E-34從自己的反面朝上的獎賞卡中選擇▲▲張●●卡章節。

D-06 擁有（持有）

- 此用語用於指稱其所指示的寶可夢卡中的招式、弱點、抵抗力等等。

【例】火箭隊的黑暗鴉(SV10)的招式「無理取鬧」

選擇1個對手的戰鬥寶可夢持有的招式。在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法使用被選擇的招式。

【例】索羅亞克(SV11W)的招式「欺詐」

選擇1個對手的戰鬥寶可夢持有的招式，作為這個招式使用。

- 若該招式係因訓練家卡或特性的效果才能使用，則該招式不屬於該寶可夢持有的招式。只有該寶可夢卡上所標示的招式，才是其持有的招式。

【例：不屬於該寶可夢持有的招式】

- 雖然是進化前的招式，但因卡牌的效果可以使用的進化前的招式

古空棘魚(SV5K)的特性「潛入記憶」

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有進化寶可夢，可使用進化前持有的所有招式。[需要有足夠使用招式的能量。]

- 因訓練家卡的效果才能使用的特別招式

寶可夢道具卡「招式學習器 螢石」(SV8)

附有這張卡的寶可夢，可使用這張卡上寫的招式。[需要有足夠使用招式的能量。]將附於寶可夢身上的這張卡，在自己的回合結束時丟棄。

招式「螢石」

將這隻寶可夢身上附加的能量卡全部丟棄，將自己的所有「太晶」寶可夢的HP全部恢復。

D-07 ●屬性

- 寶可夢或能量的屬性（顏色）。卡牌說明文字中所敘述的屬性，用於指稱寶可夢或能量。

【例】風速狗(SV10)的招式「懲治療牙」

若對手的戰鬥寶可夢為【惡】寶可夢，則增加100點傷害。

【例】狠辣椒ex的特性「雙重屬性」

只要這隻寶可夢在場上，改為【草】與【火】2種屬性。

D-08 所有屬性的能量

- 此種能量擁有【草】【火】【水】【雷】【超】【鬥】【惡】【鋼】【妖】【無】10種屬性。

【例】「稜鏡能量」(SV11B)

只要這張卡附於寶可夢身上，視為提供1個【無】能量。若附於【基礎】寶可夢身上，則視為提供1個所有屬性的能量。

【例】「古舊能量」(SV6)

只要這張卡附於寶可夢身上，視為提供1個所有屬性的能量。附有這張卡的寶可夢受到對手的寶可夢招式的傷害而【昏厥】時，被獲得的獎賞卡減少1張。對戰中，自己的「古舊能量」的這個效果只生效1次。

【FAQ】紅蓮鎧騎(SV8)的招式「紅蓮引爆」

將這隻寶可夢身上附加的【火】能量卡全部丟棄，對手的1隻備戰寶可夢受到180點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

像「古舊能量」那樣視為提供所有屬性能量的能量卡，不可只視為任意屬性。因此，若使用「將【火】能量卡全部丟棄」的招式「紅蓮引爆」時，視為所有屬性的能量卡也要丟棄。

【FAQ】泥巴魚(SV11W)的招式「泥巴伏特」

若這隻寶可夢身上附有【鬥】能量卡，則增加20點傷害。

若附有1張「古舊能量」的泥巴魚使用了招式「泥巴伏特」，則可追加20點傷害。

D-09 使用招式所需的能量

- 使用招式時需要的能量。寶可夢卡招式名稱左側的屬性標示即為此。
- 「太陽&月亮」系列以前的「招式所需的能量」，亦適用此小節的說明。

【例】寶可夢道具卡「赫普的講究頭帶」(SV9)

附有這張卡的「赫普的寶可夢」，使用招式所需的能量減少1個【無】能量，那隻寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥寶可夢造成的傷害「+30」點。

D-10 撤退所需的能量

- 進行【撤退】時需要的能量。寶可夢卡右下方的【撤退】能量標示即為此。從該寶可夢身上將其所標示的能量數丟棄，便可進行【撤退】。

【例】寶可夢道具卡「氣球」(SV11B)

附有這張卡的寶可夢，【撤退】所需的能量減少2個。

【例】投摔鬼(SV11B)的招式「背負上投」

減少對手的戰鬥寶可夢【撤退】所需的能量的數量×30點傷害。

D-11 增加

- 比所標示的數字還多。

【例】阿利多斯(SV5a)的特性「大網」

只要這隻寶可夢在場上，對手的戰鬥場的進化寶可夢【撤退】所需的能量增加1個。

【例】超能豔鮫ex(SV4a)的特性「奪目視線」

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的戰鬥寶可夢使用招式所需的能量增加1個【無】能量。

- 若有數個「增加」的效果生效，則將那些效果合計計算。譬如若有2個「【撤退】所需的能量增加1個」效果，則【撤退】所需能量增加2個。

【FAQ】寶可夢道具卡「氣球」(SV11B)

附有這張卡的寶可夢，【撤退】所需的能量減少2個。

針對同一張卡若同時有「增加」和「減少」的效果，則將那些效果合計計算。若特性「大網」和寶可夢道具卡「氣球」的效果同時各生效1個，則自己戰鬥場上的進化寶可夢【撤退】所需的能量減少1個。

D-12 減少

- 比所標示的數字還少。

【例】寶可夢道具卡「氣球」(SV11B)

附有這張卡的寶可夢，【撤退】所需的能量減少2個。

【例】寶可夢道具卡「赫普的講究頭帶」(SV9)

附有這張卡的「赫普的寶可夢」，使用招式所需的能量減少1個【無】能量，那隻寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥寶可夢造成的傷害「+30」點。

- 若有數個「減少」的效果生效，則將那些效果合計計算。譬如若有2個「【撤退】所需的能量減少1個」效果，則【撤退】所需能量減少2個。

【FAQ】阿利多斯(SV5a)的特性「大網」

只要這隻寶可夢在場上，對手的戰鬥場的進化寶可夢【撤退】所需的能量增加1個。

針對同一張卡若同時有「增加」和「減少」的效果，則將那些效果合計計算。若特性「大網」和寶可夢道具卡「氣球」的效果同時各生效1個，則自己戰鬥場上的進化寶可夢【撤退】所需的能量減少1個。

D-13 消除

- 將其所指定的東西視為「無此東西」。
- 有「所需能量消除」和「規則消除」2種效果。
- 「所需能量消除」的效果

【例】音波龍(SV9)的特性「調諧迴響」

若自己的手牌與對手的手牌張數相同，則這隻寶可夢使用「恐慌嚎鳴」所需的能量全部消除。

- 針對同一張卡若同時有「消除」和「D-11 增加 (D-12 減少)」的效果，則以「消除」為優先，其他效果全部不生效。

【例】阿響的熔岩蝸牛(SV9a)的特性「溶化流動」

若這隻寶可夢身上沒有附加能量卡，則這隻寶可夢【撤退】所需的能量全部消除。

【FAQ】阿利多斯(SV5a)的特性「大網」

只要這隻寶可夢在場上，對手的戰鬥場的進化寶可夢【撤退】所需的能量增加1個。

針對同一張卡若同時有「消除」和「增加」的效果，則以「消除」為優先。若特性「大網」和特性「溶化流動」的效果同時生效，則【撤退】所需的能量全部消除。

【FAQ】寶可夢道具卡「氣球」(SV11B)

附有這張卡的寶可夢，【撤退】所需的能量減少2個。

針對同一張卡若同時有「消除」和「減少」的效果，則以「消除」為優先。若寶可夢道具卡「氣球」和特性「溶化流動」的效果同時生效，則【撤退】所需的能量全部消除。

○ 「規則消除」的效果

【例】鋁鋼橋龍ex(SV7a)的招式「金屬防禦強化」
在下個對手的回合，這隻寶可夢的弱點全部消除。

【例】競技場卡「火箭隊的監視塔」(SV10)
雙方場上所有【無】寶可夢的特性全部消除。

【例】競技場卡「阻礙之塔」(SV6)
雙方的所有寶可夢身上附加的「寶可夢道具」卡的效果全部消除。

【FAQ】電蜘蛛(SV6a)的特性「複眼」

這隻寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥場的擁有特性的寶可夢造成的傷害「+50」點。

場上放置有競技場卡「火箭隊的監視塔」，對手的戰鬥場上有擁有特性的【無】寶可夢時，若特性「複眼」處於有效狀態的電蜘蛛使用了招式「麻麻羅網」，因競技場卡「火箭隊的監視塔」的效果【無】寶可夢的特性全部消除，因此無法因電蜘蛛的特性「複眼」的效果將傷害「+50」點。

D-14 全滿

- 身上1個傷害指示物都沒有的寶可夢。若所指定的寶可夢其最大HP與剩餘HP數值不同，則非全滿的狀態。

【例】夢妖魔(S10a)的特性「怨恨咒語」

這隻寶可夢的HP是全滿的狀態下，受到對手的寶可夢招式的傷害而【昏厥】時，在使用招式的寶可夢身上放置8個傷害指示物。

【例】岩殿居蟹(SV11B)的特性「結實」

這隻寶可夢的HP是全滿的狀態下，這隻寶可夢受到招式的傷害而【昏厥】時，這隻寶可夢不會【昏厥】，而是以剩餘HP為「10」的狀態留在場上。

D-15 最大HP

- 場上的寶可夢卡上HP項目所標示的數字。

【例】修建老匠(SV11B)的特性「大師工藝」

這隻寶可夢的最大HP，依這隻寶可夢身上附加的【鬥】能量每1個「+40」。

【例】寶可夢道具卡「竹蘭的力量負重」(SV9a)

附有這張卡的「竹蘭的寶可夢」的最大HP「+70」。

- 因卡牌效果導致最大HP有增加或減少時，其效果僅影響場上的寶可夢。

D-16 剩餘HP

- 將場上寶可夢的最大HP扣除其目前所受傷害後所得到的數值。

【例】千面避役(M1S)的招式「擊斃」

從雙方的場上寶可夢（這隻寶可夢除外）中選擇1隻剩餘HP最少的寶可夢，將其【昏厥】。

【例】岩殿居蟹(SV11B)的特性「結實」

這隻寶可夢的HP是全滿的狀態下，這隻寶可夢受到招式的傷害而【昏厥】時，這隻寶可夢不會【昏厥】，而是以剩餘HP為「10」的狀態留在場上。

D-17 已經獲得的獎賞卡的張數

- 從對戰準備時放置的獎賞卡中已拿取的張數。

【例】超級大嘴娃ex(M1L)的招式「貪心」

造成自己已經獲得的獎賞卡的張數×80點傷害。

【例】萊希拉姆ex(SV11W)的招式「火爆發」

增加對手已經獲得的獎賞卡的張數×50點傷害。選擇1個這隻寶可夢身上附加的能量，將其丟棄。

- 若要確認自己已經獲得的獎賞卡的張數，則在60張牌組對戰時是6張卡扣除已拿取的張數。在40張牌組對戰時是4張卡扣除已拿取的張數。在30張牌組對戰時是3張卡扣除已拿取的張數。

D-18 擁有規則的寶可夢

- ◆ 指的是卡牌中寫有「●●的規則」的寶可夢。規則有很多種類，是這些規則的總稱。

【例】謝米(SV9a)的特性「花之帷幔」

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有備戰寶可夢（「擁有規則的寶可夢」除外）不會受到對手的招式的傷害。

【例】寶可夢道具卡「猛攻手鐲」(SV11W)

附有這張卡的寶可夢（「擁有規則的寶可夢」除外）使用的招式，對對手的戰鬥場的「寶可夢【ex】」造成的傷害「+30」點。

【FAQ】超級路卡利歐ex (M1L)的「超級進化【ex】規則」

超級進化寶可夢ex【昏厥】時，對手獲得3張獎賞卡。

因寶可夢道具卡「猛攻手鐲」的效果，超級路卡利歐ex使用的招式對對手的戰鬥場的「寶可夢【ex】」造成的傷害無法「+30」點。

- ◆ 「擁有規則的寶可夢」中，也有未記載對手獲得獎賞卡張數的卡牌。

【FAQ】光輝沙奈朵(S10a)的「光輝寶可夢規則」

1副牌組只能放1張光輝寶可夢卡。

因寶可夢道具卡「猛攻手鐲」的效果，光輝沙奈朵使用的招式對對手的戰鬥場的「寶可夢【ex】」造成的傷害無法「+30」點。

- ◆ 若卡牌上未寫有「規則」，則不屬於擁有規則的寶可夢。

D-10 保留

- ◆ 兩張卡牌重疊或互換時，一方受到的效果的影響等會繼承至另一方的卡牌上。

【例】支援者卡「振木」(S11)

從自己的棄牌區選擇1張【基礎】寶可夢卡，與自己的場上的1隻【基礎】寶可夢互換（所附加的卡・傷害指示物・特殊狀態・效果等全部保留）。將換下的寶可夢丟棄。

【例】海豚俠(SV6)的特性「全能變身」

在自己的回合，這隻寶可夢從戰鬥場回到備戰區時，可使用1次。從自己的牌庫選擇1張「海豚俠【ex】」，與這張卡互換（所附加的卡・傷害指示物・特殊狀態・效果等全部保留）。若互換了，則這張卡放回牌庫。並且重洗牌庫。

- ◆ 例如在那個回合用了什麼特性的情報也會保留。

【FAQ】蓋諾賽克特ex (SV11B)的特性「金屬信號」

在自己的回合時可使用1次。從自己的牌庫選擇最多2張【鋼】屬性的進化寶可夢卡，在給對手看過後加入手牌。並且重洗牌庫。

壺壺(M1S)的特性「發酵果汁」

若這隻寶可夢身上附有【草】能量卡，則在自己的回合時可使用1次。將自己的1隻寶可夢恢復「30」HP。

若因支援者卡「振木」的效果，將使用了特性「金屬信號」的蓋諾賽克特ex和棄牌區的壺壺互換，則可使用互換後的壺壺的特性「發酵果汁」。這是因為即使使用了特性「金屬信號」，特性「發酵果汁」也不會變成使用了的狀態。

【FAQ】若因支援者卡「振木」的效果，將使用了特性「金屬信號」的蓋諾賽克特ex和棄牌區的蓋諾賽克特ex互換，則無法使用互換後的蓋諾賽克特ex的特性「金屬信號」。

E 其他說明文字

E-01 下個對手的回合

- 使出有此說明文字的招式的回合結束後，接下來要進行的對戰對手的回合。不包含寶可夢檢查。此說明文字後方所敘述的內容，在此期間持續有效。

【例】超級雷電獸ex(M1S)的招式「閃光射線」

在下個對手的回合，這隻寶可夢不會受到【基礎】寶可夢招式的傷害。

【例】妙蛙種子(M1L)的招式「束縛」

下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法撤退。

E-02 下個自己的回合

- 使出有此說明文字的招式的回合結束後，接下來要進行的自己的回合。不包含寶可夢檢查。此說明文字後方所敘述的內容，在此期間持續有效。

【例】超級路卡利歐ex(M1L)的招式「超級勇氣」

在下個自己的回合，這隻寶可夢無法使用「超級勇氣」。

E-03 受到招式的傷害時

- 被傷害有10點以上的招式攻擊而受傷的時候。若招式傷害計算時傷害數值為0以下，則沒有受到傷害。
- 此說明文字後方所敘述之效果，在受到招式的傷害與效果的影響後執行，也就是在步驟6. 受到對手的寶可夢的傷害時才生效的效果處理。

【例】藏瑪然特(SV10)的招式「強大猛擊」

在下個對手的回合，這隻寶可夢受到招式的傷害時，將與受到的傷害相同數值的傷害指示物，放置於使用招式的寶可夢身上。

【例】「扣殺能量」(SV9)

只要這張卡附於寶可夢身上，視為提供1個【無】能量。附有這張卡的寶可夢在戰鬥場受到對手的寶可夢招式的傷害時，在使用招式的寶可夢身上放置2個傷害指示物。

- 若受到的傷害大於等於剩餘HP，則在執行完此說明文字後方所敘述之效果後，該寶可夢就會【昏厥】。
- 若在步驟6. 受到對手的寶可夢的傷害時才生效的效果同時有數張卡牌生效，則受到招式攻擊的寶可夢持有人可依其意願決定執行順序。

E-04 【昏厥】時

- 寶可夢身上的傷害指示物數值大於等於該寶可夢剩餘HP而【昏厥】的時候。

【例】沙鈴仙人掌(SV9)的特性「炸裂針」

這隻寶可夢在戰鬥場上受到對手的寶可夢招式的傷害而【昏厥】時，在使用招式的寶可夢身上放置6個傷害指示物。

【例】獵斑魚(SV10)的特性「潛者捕捉」

每次當自己的【水】寶可夢受到對手的寶可夢招式的傷害而【昏厥】時，可使用1次。

【昏厥】的寶可夢身上附加的「基本【水】能量」卡不丟棄，而是全部放回手牌。

- 此說明文字後方所敘述之效果，在昏厥的處理順序的步驟2.處理，也就是在把昏厥的寶可夢丟棄之前處理。效果執行完畢後，將【昏厥】的寶可夢丟棄。
- 若寶可夢同時【昏厥】，複數卡牌有在【昏厥】的處理順序的步驟2.生效的效果要執行的情況，那些效果的順序，由這個回合的玩家決定。全部執行完畢後，將【昏厥】的寶可夢全部同時丟棄。

E-05 從手牌使出並完成進化時

- 在自己的回合當中可進行的動作「從手牌使出寶可夢並完成進化」執行完畢的時候。此說明文字主要在特性中出現。

【例】火箭隊的叉字蝠ex(SV10)的特性「亂咬」

在自己的回合，從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用1次。在對手的2隻寶可夢身上各放置2個傷害指示物。

【例2】勇基拉(M1S)的特性「精神抽出」

在自己的回合，從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用1次。從自己的牌庫抽出2張卡。

- 此說明文字後方所敘述之效果，在從手牌使出卡牌並完成寶可夢進化時方可執行。「完成進化時，可使用1次」這個特性，若是在完成進化後還執行了其他動作，便不能使用該特性。

【FAQ】神奇糖果(MA)

從自己的手牌抽出1張【2階進化】寶可夢，放置於自己的場上1隻可進化成該寶可夢的【基礎】寶可夢身上並完成進化。（無法對自己的最初回合與這個回合剛使出的【基礎】寶可夢使用。）

使用「神奇糖果」的效果完成進化後的【2階進化】寶可夢，其特性有此說明文字時，因其亦為從手牌使出寶可夢並完成進化，因此可使用有此說明文字之特性。

E-06 從手牌放置於備戰區時

- 在自己的回合當中可進行的動作「從手牌將【基礎】寶可夢放置於備戰區」執行完畢的時候。此說明文字主要在特性中出現。

【例1】鐵蟻ex(SV8)的特性「突然削退」

在自己的回合，從手牌將這張卡放置於備戰區時，可使用1次。將對手的牌庫上方1張卡丟棄。

- 此說明文字後方所敘述之效果，在從手牌將卡牌放置於備戰區時方可執行。「放置於備戰區時，可使用1次」這個特性，若是放置於備戰區後還執行了其他動作，便不能使用該特性。

E-07 (每次) 將能量附於●●身上時

- 因卡牌的效果將能量附給寶可夢的時候，或是在自己的回合當中可進行的動作「從手牌將能量附給寶可夢」執行完畢的時候。

【例】「富裕能量」(MA)

只要這張卡附於寶可夢身上，視為提供1個【無】能量。從手牌將這張卡附於寶可夢身上時，從自己的牌庫抽出4張卡。

【例】帕奇利茲(M1S)的招式「麻痺門牙」

在下個對手的回合，每次對手從手牌將能量卡附於受到這個招式的寶可夢身上時，在那隻寶可夢身上放置8個傷害指示物。

- 此說明文字後方所敘述之效果，在從手牌將能量附給寶可夢時方可執行。「每次將能量附於寶可夢身上時，可使用1次」這個特性，若是能量附上後還執行了其他動作，便不能使用該特性。
- 有複數張卡牌的每次附加能量時生效的效果同時生效的情況，這個回合的玩家可依照自己喜歡的順序執行。

【FAQ】「燃火能量」(SV11W)

將附於寶可夢身上的這張卡，在自己的回合結束時丟棄。只要這張卡附於寶可夢身上，視為提供1個【無】能量。若附於進化寶可夢身上，則視為提供3個【無】能量。

從手牌將1張「燃火能量」附於自己的進化寶可夢身上時，說明文字「每次將能量附於寶可夢身上時」後方所敘述之效果，僅須執行1次。

【FAQ】阿羅拉 椰蛋樹ex(SV7a)的招式「熱帶狂燒」

從自己的手牌選擇任意數量的基本能量卡，以任意方式附於自己的寶可夢身上。

1個回合當中數次附加能量給寶可夢時，以所附張數為執行次數，執行此說明文字後方所敘述之效果。例如，在上個對手的回合受到招式「麻痺門牙」的阿羅拉 椰蛋樹ex因招式「熱帶狂燒」一次附上數張能量卡時，因特性「麻痺門牙」效果放置的傷害指示物數量，須與其所附張數相同。

E-08 每次寶可夢檢查時

- 每次寶可夢檢查時執行的動作。此說明文字後方所敘述之效果，是為寶可夢檢查時生效的特性，或是訓練家卡的效果（寶可夢檢查），在每次寶可夢檢查時執行。

【例】火箭隊的班基拉斯(SV10)的特性「揚沙」

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，每次寶可夢檢查時，在對手的所有【基礎】寶可夢身上各放置2個傷害指示物。

- 每次寶可夢檢查時生效的效果的順序，由下個回合的玩家決定。

E-09 造成傷害前

- 使出招式後第一個動作。此說明文字後方之說明文字，在使出招式的順序步驟3.中執行。

【例】櫻花魚(SV10)的招式「漸強波」

造成這隻寶可夢身上附加的【水】能量的數量×30點傷害。若希望，在造成傷害前，從自己的手牌選擇任意數量的「基本【水】能量」卡，附於這隻寶可夢身上。

【例】烈雀(M1L)的招式「啄食」

在造成傷害前，將對手的戰鬥寶可夢身上附加的「寶可夢道具」卡丟棄。

E-10 若希望

- 玩家使用有此說明文字敘述的卡牌時，可依玩家意願選擇是否執行此說明文字後方之說明文字。

【例】浩大鯨ex(SV10)的招式「粉碎重壓」

若希望，將場上的競技場卡丟棄。這個情況下，增加140點傷害。

【例】超級雷電獸ex(M1S)的招式「狂暴噴射」

若希望，將這隻寶可夢身上附加的能量卡全部丟棄，增加130點傷害。

- 若無法遵循「若希望，…」後方之說明文字，則不能執行「這個情況下」後方所敘述的動作。

E-11 若在上個對手的回合自己的寶可夢【昏厥】了

- 確認在上個對手的回合其所指定的寶可夢是否【昏厥】。若【昏厥】了，則執行該說明文字後方所敘述之效果或傷害計算。

【例】代拉基翁(SV11W)的招式「報仇」

在上個對手的回合，若自己的寶可夢因招式的傷害而【昏厥】了，則增加80點傷害。

【例】吉雉雞ex(SV6a)的特性「扭轉乾坤」

在上個對手的回合，若自己的寶可夢【昏厥】了，則在自己的回合時可使用1次。從自己的牌庫抽出3張卡。在這個回合，若已經使出了其他的「扭轉乾坤」，則這個特性無法使用。

- 即使在上個對手的回合有數隻寶可夢【昏厥】，此說明文字後方所敘述之效果或傷害計算仍只進行1次。
- 此說明文字不是招式的效果。有此說明文字敘述的寶可夢即使退回備戰區或離開場上，仍必須執行。即使已【昏厥】的寶可夢再次回到場上，仍必須執行。

E-12 在自己的回合可使用●次

- 該特性可使用其指定的次數。

【例】超級妙蛙花ex(M1L)的特性「日光轉移」

在自己的回合時，可不限次數使用。選擇1個自己的場上寶可夢身上附加的「基本【草】能量」，改附於自己的其他寶可夢身上。

【例】貓鼬探長(M1L)的特性「蒐證」

在自己的回合時可使用1次。選擇1張自己的手牌，與牌庫上方的卡互換。

- 須自己宣告才可使用的特性會有此敘述。自己的場上寶可夢可使用該特性，但有特別指示者不在此限。
- 若其敘述為「在自己的回合時，可使用1次」，則每個自己的回合都可以使用1次。若有數隻擁有相同特性的寶可夢，則每1隻都可以用1次。
- 若寶可夢使用了1個回合只能使用1次的特性之後，離開場上，然後再次上場，則可以再次使用該特性，因為再次上場的寶可夢視為另1隻寶可夢。

E-13 只要這隻寶可夢在場上

- 該寶可夢在場上時該特性便生效。

【例】鹽石巨靈(M1L)的特性「力之鹽」

只要這隻寶可夢在場上，自己的【鬥】寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥寶可夢造成的傷害「+30」點。

- 有此說明文字的特性，必須放置於自己的場上才會生效。
- 在寶可夢在場上時生效的特性中，也有沒有標示此說明文的卡牌。

【例】小嘴蝠(SV11W)的特性「刺激進化」

若自己的場上有「蓋蓋蟲」，則這隻寶可夢就算在自己的最初回合或者剛使出的回合，也可進化。

- 有些特性僅在放置於戰鬥場或備戰區時才會生效。

【例】火炎獅(M1S)的特性「威嚇之牙」

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的戰鬥寶可夢使用的招式的傷害「-30」點。

【例】小霞的鯉魚王(SV9a)的特性「深度下潛」

只要這隻寶可夢在備戰區，不會受到對手的寶可夢招式的傷害與效果的影響。

E-14 在使用了其他的「●●」的回合，這個特性無法使用

- 使用了該特性後，該回合不能再次使用與其同名的特性。
- 「劍&盾」系列之前的「在這個回合，若已經使出了其他的『●●』，則這個特性無法使用」，亦適用此小節的說明。

【例】月石(M1L)的特性「月光循環」

若自己的場上有「太陽岩」，且在自己的回合，從自己的手牌將1張「基本【鬥】能量」卡丟棄，則可使用1次。從自己的牌庫抽出3張卡。在使用了其他的「月光循環」的回合，這個特性無法使用。

【例】超級袋獸ex(M1S)的特性「使者衝刺」

若這隻寶可夢在戰鬥場上，則在自己的回合時可使用1次。從自己的牌庫抽出2張卡。在使用了其他的「使者衝刺」的回合，這個特性無法使用。

【例】旋轉洛托姆(SV7)的特性「風扇呼喚」

只有在自己的最初回合可使用1次。從自己的牌庫選擇最多3張HP為「100」以下的【無】寶可夢卡，在給對手看過後加入手牌。並且重洗牌庫。在這個回合，若已經使出了其他的「風扇呼喚」，則這個特性無法使用。

- 若自己的場上有其他特性，其名稱與有此說明文字的特性相同，則只可使用其中任意1個。
- 在同一個回合當中，即使使用了此特性的寶可夢離開場上，其他寶可夢仍不可使用相同名稱的特性。

E-15 這個特性的效果不會重複

- 擁有該特性的寶可夢即使有數隻，該特性的效果也不會重複。
- 「劍&盾」系列之前的「無論有多少隻擁有這個特性的寶可夢，這個效果也不會重複」，亦適用此小節的說明。

【例】大竺葵(M1S)的特性「繁茂」

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有寶可夢身上附加的「基本【草】能量」卡，視為各提供2個【草】能量。這個特性的效果不會重複。

【例】火箭隊的電龍(SV10)的特性「黑暗脈衝」

只要這隻寶可夢在場上，每次對手從手牌使出寶可夢完成進化時，在那隻寶可夢身上放置4個傷害指示物。無論有多少隻擁有這個特性的寶可夢，這個效果也不會重複。

- 即使在場上有2隻以上有此說明文字的寶可夢，也只受到1隻寶可夢的效果影響。

E-16 因這個●●而放置的傷害指示物的數量改為▲▲個

- 變更因異常狀態放置傷害指示物的基本數量的效果。處理異常狀態時，放置傷害指示物的基本數量變更為說明文中指定的個數。

【例】火箭隊的尼多王ex(SV10)的招式「惡劣角擊」

將對手的戰鬥寶可夢【中毒】。因這個【中毒】而放置的傷害指示物的數量改為8個。

【例】電燈怪(SV7)的招式「錯亂閃光」

將對手的戰鬥寶可夢【混亂】。因這個【混亂】而放置的傷害指示物的數量改為8個。

- 此特殊狀態可恢復，方法與普通的特殊狀態恢復方法相同。此外，若於此非普通的特殊狀態下再陷於普通的特殊狀態，則會被新的特殊狀態覆蓋。
- 於普通特殊狀態下時，若再陷於此非普通的特殊狀態，則會被新的特殊狀態覆蓋。
- 在變更放置的傷害指示物基本數量的效果中，除了附加的特殊狀態效果影響外，也有針對處於特殊狀態下的寶可夢附加的效果。

【例】火炎獅(S9a)的特性「灼熱氣場」

只要這隻寶可夢在場上，對手的戰鬥寶可夢因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量改為4個。

【FAQ】若有此說明文的效果有數個生效，則僅適用於其中最大的數值1次。

自己的場上有2隻擁有特性「灼熱氣場」的火炎獅時，由於此特性不會重複，在寶可夢檢查時，因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量為4個。

【FAQ】烈焰猴(AC2D)的特性「熾熱鬥志」

只要這隻寶可夢在場上，對手的戰鬥寶可夢因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量改為6個。

自己的場上有擁有特性「灼熱氣場」的火炎獅和擁有特性「熾熱鬥志」的烈焰猴時，將優先效果大的那方（「熾熱鬥志」），在寶可夢檢查時，因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量為6個。

E-17 因●●而放置的傷害指示物的數量增加▲▲個

- 指的是因特殊狀態放置的傷害指示物數量增加。在處理特殊狀態時，放置的傷害指示物數量增加說明文中指定的個數。

【例】桃歹郎(SV8)的特性「劇毒支配」

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的【中毒】的寶可夢，因【中毒】而放置的傷害指示物的數量增加5個。

【例】鴨嘴炎獸(SV9)的特性「熔岩波動」

只要這隻寶可夢在場上，對手的【灼傷】的寶可夢因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量增加3個。

- 若有數個「增加」的效果生效，則將那些效果合計計算。譬如若有2個「因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量增加3個」效果，則需要增加6個。

【FAQ】火炎獅(S9a)的特性「灼熱氣場」

只要這隻寶可夢在場上，對手的戰鬥寶可夢因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量改為4個。

針對同一張卡若同時有「改為▲▲個」和「增加▲▲個」的效果，則將那些效果合計計算。若特性「灼熱氣場」和特性「熔岩波動」的效果同時各生效1個，則對手的【灼傷】的寶可夢因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量為7個。

E-18 若●●有這張卡，則這個特性在自己的回合時可使用1次。

- 只有說明文記載的場所時才可使用的特性，而非場上。

【例】拳海參(S8)的特性「拳海參上投」

若手牌有這張卡，則在自己的回合時可使用1次。將這張卡放回牌庫下方。然後，從自己的牌庫抽出1張卡。在這個回合，若已經使出了其他的「拳海參上投」，則這個特性無法使用。

【例】齒輪怪(SV7)的特性「齒輪塗層」

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有身上附有【鋼】能量卡的寶可夢，受到對手的寶可夢招式的傷害「-20」點。

- 若其敘述為「在自己的回合時可使用1次」，則每個自己的回合都可以使用1次。若有數張擁有相同特性的卡牌，則每1張都可以用1次。
- 若卡牌使用了特性之後離開指定場所，然後再次回到該場所時，則可以再次使用該特性，因為此卡牌視為另1張卡牌。

E-19 並且重洗牌庫

- 查看過牌庫後，將牌庫放回時執行的動作。

【例】呆火駝(M1L)的招式「呼朋引伴」

從自己的牌庫選擇最多2張【基礎】寶可夢卡，放置於備戰區。並且重洗牌庫。

【例】超級沙奈朵ex的招式「盈溢祈願」

從牌庫附給自己的所有備戰寶可夢各1張「基本【超】能量」卡。並且重洗牌庫。

- 因卡牌的效果查看牌庫內容後將卡牌放回牌庫時，為了讓卡牌排序為隨機而將牌庫重洗。只要有看過牌庫內容，即使是如「從自己的牌庫將●●加入手牌」等效果查看牌庫但沒找到指定的卡牌，仍須重洗牌庫。

E-20 ●●。然後，▲▲

- 若遵循了前半段，後半段也須執行。

【例】大劍鬼(SV11W)的特性「激流旋渦」

在自己的回合時可使用1次。將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。然後，對手將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

【例】幾何雪花(SV11B)的招式「拖出」

選擇1隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。然後，新上場的寶可夢受到20點傷害。

- 前半段所敘述之內容只要遵循了其中1個，「然後」後方所敘述之內容便須執行。前半段所敘述之內容若未遵循，「然後」後方所敘述之內容便不執行。

【FAQ】支援者卡「滿充的體貼」(M1S)

將自己的1隻「超級進化寶可夢【ex】」的HP全部恢復。然後，將恢復的寶可夢身上附加的能量卡全部放回手牌。

即使無法執行「然後」後方所敘述之內容，仍可執行前半段所敘述之內容。因此若將支援者卡「滿充的體貼」的效果使用在沒有附加能量的「超級進化寶可夢【ex】」身上，則可以僅執行「將HP全部恢復」的動作。

【FAQ】支援者卡「火箭隊的坂木」(SV10)

將自己的戰鬥場的「火箭隊的寶可夢」與備戰區的「火箭隊的寶可夢」互換。然後，選擇1隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。

因訓練家卡或特性的效果，完全無法執行前文記載的效果時，無法使用此訓練家卡或特性。因此，自己的備戰區沒有「火箭隊的寶可夢」時，自己無法使用支援者卡「火箭隊的坂木」。

E-21 回合結束

- 此時間點是在招式的處理結束後，或是未使用招式便結束該回合時，寶可夢檢查開始之前。不在寶可夢檢查範圍內。

【例】寶可夢道具「力之沙漏」(SV6a)

在自己的回合結束時，若附有這張卡的寶可夢在戰鬥場上，則可從自己的棄牌區選擇1張基本能量卡，附於那隻寶可夢身上。

【例】火箭隊的臭泥(SV10)的招式「浸蝕污泥」

在下個對手的回合結束時，將受到這個招式的寶可夢與附加的卡全部丟棄。

- 若回合結束時生效的效果有數個，則其執行順序可由受到那些效果影響的卡牌持有人決定。

E-22 下個自己的回合結束前

- 從使出了招式、訓練家卡、特性等等的回合，到下一個自己的回合結束前，其效果持續有效。
- 寶可夢檢查期間其效果亦持續有效。

【例】智揮猩(SV8)的招式「掌握弱點」

在下個自己的回合結束前，受到這個招式的寶可夢弱點改為【無】屬性。[弱點以「×2」計算傷害。]

【例】大食花(AS5a)的招式「胃液」

在下個自己的回合結束前，將受到這個招式的寶可夢所擁有的特性全部消除。

【FAQ】花岩怪(M1L)的特性「怨恨旋渦」

只要這隻寶可夢在場上，自己戰鬥場的【惡】寶可夢受到對手的寶可夢招式的傷害時，在使用招式的寶可夢身上放置1個傷害指示物。

招式「胃液」的效果在招式使用步驟的5.傷害以外的效果中開始生效。若對擁有特性「怨恨旋渦」的使用了招式「胃液」，則在招式使用步驟的6.對手的寶可夢受到傷害時生效，特性「怨恨旋渦」不會生效。

【FAQ】爆炸頭水牛ex(SV11W)的特性「爆炸頭防守」

這隻寶可夢受到招式的傷害「-30」點。

對擁有特性「爆炸頭防守」的爆炸頭水牛ex使出招式「胃液」時，因招式使用步驟的4.傷害值計算中傷害數值變動是在招式使用步驟的5.傷害以外的效果之前，故因特性「爆炸頭防守」的效果，招式「胃液」的傷害會「-30」點。

E-23 下個對手的回合結束前

- 從使出了招式、訓練家卡、特性等等的回合，到接下來的對手的回合結束前，其效果持續有效。
- 寶可夢檢查期間其效果亦持續有效。

【例】超能鬃鯨(SV4M)的特性「試探」

在自己的回合，從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用1次。在下個對手的回合結束前，這隻寶可夢不會受到對手的寶可夢招式的傷害與效果的影響。

E-24 在這個回合，若這隻寶可夢從●●進化

- 使用之招式有此說明文字時，確認使用此招式的寶可夢在此回合是否有進化過。若有進化過，則執行該說明文字後方所敘述之效果或傷害計算。

【例】自爆磁怪(M1S)的招式「衝天電光」

在這個回合，若這隻寶可夢從「三合一磁怪」進化，則增加120點傷害。

【例】焰后蜥(SV7)的招式「突然炙烤」

對手選擇對手自己的1張手牌，將其丟棄。在這個回合，若這隻寶可夢從「夜盜火蜥」進化，則再丟棄2張。

【FAQ】索羅亞克(SV11W)的招式「欺詐」

選擇1個對手的戰鬥寶可夢持有的招式，作為這個招式使用。

這個回合由索羅亞進化而來的索羅亞克使用招式「欺詐」，選擇了自爆磁怪的招式「衝天電光」時，因為索羅亞克沒有從「三合一磁怪」進化而來，所以不能對對手的戰鬥寶可夢增加90點傷害。

- 「進化」這個條件並非招式的效果。有此說明文字敘述的寶可夢，因訓練家卡或特性的效果一度退回備戰區時，仍必須執行此說明文之後的內容。

E-25 在這個回合，若從備戰區將這隻寶可夢放置於戰鬥場

- 使用之招式有此說明文字時，確認使用此招式的寶可夢在此回合是否是從備戰區上到戰鬥場。其上到戰鬥場的方式不限，訓練家卡、特性、【撤退】等等手段皆可。若是有從備戰區上到戰鬥場，則執行該說明文字後方所敘述之效果或傷害計算。

【例】凱路迪歐ex(SV11W)的招式「疾風直撞」

在這個回合，若從備戰區將這隻寶可夢放置於戰鬥場，則增加90點傷害。

- 此說明文字所描述的「從備戰區放置於戰鬥場」並非招式的效果。即使因為訓練家卡或特性的效果執行了數次「從備戰區放置於戰鬥場」，此說明文字後方所敘述之效果或傷害計算仍只執行1次。

E-26 在這個回合，若從手牌使出了支援者卡

- 使用之招式有此說明文字時，確認是否有執行過在自己的回合中可進行的「從手牌使出支援者卡」動作。若是有使出過支援者卡，則執行該說明文字後方所敘述之效果或傷害計算。

【例】火箭隊的袋獸ex(SV-P)的招式「惡棍衝擊」

在這個回合，若從手牌使出了名稱中有「火箭隊」的支援者卡，則增加100點傷害。

【例】胖可丁ex(SV2a)的招式「朋友衝撞」

在這個回合，若從手牌使出了支援者卡，則增加90點傷害。

E-27 在這個回合，若這隻寶可夢恢復了HP

- 使用之招式有此說明文字時，確認使用此招式的寶可夢在此回合是否有恢復過「10」點以上的HP。若有恢復過，則執行該說明文字後方所敘述之效果或傷害計算。

【例】沙鈴仙人掌(SV11B)的招式「活潑針」

在這個回合，若這隻寶可夢恢復了HP，則增加100點傷害。

- 此說明文字所描述的「恢復」並非招式的效果。即使HP恢復了數次，此說明文字後方所敘述之效果或傷害計算仍只執行1次。即使該寶可夢在HP恢復後退回備戰區，或者是在備戰區時恢復了HP之後才上戰鬥場，仍必須執行。

E-28 這個招式在●●也可使用

- 雖然在規則上寶可夢處於無法使出招式的狀態，但若滿足其所指定的條件，仍可使出招式。
- 只要在規則上處於可以使出招式的狀態，即使並非說明文字所指定的狀況，亦可使用此招式。

【例】信使鳥(M1S)的招式「急速之禮」

這個招式在先攻玩家的最初回合也可使用。從自己的牌庫任意選擇1張卡加入手牌。並且重洗牌庫。

【例】胡地ex(SV2a)的招式「維度之手」

就算這隻寶可夢在備戰區，這個招式也可使用。

E-29 當●●從手牌使出▲▲時，不會受到其效果的影響

- 此卡牌只要在場上且此效果有效，●●從手牌使出其所指定的卡牌時，此卡牌不會受到其效果的影響。
- 此卡牌此效果有效時，雖然說明文中記載的卡牌的效果不會對其造成影響，但這張卡牌仍可使用。這個情況下，需執行其他記載的內容。

【例】浩大鯨ex(SV10)的特性「融合為雪」

對手從手牌使出物品卡或者支援者卡時，這隻寶可夢不會受到那個效果的影響。

【例】競技場卡「雷霆山◇」(AC2b)

將雙方的場上的【雷】寶可夢使用招式所需的能量，各減少1個【雷】能量。只要這張競技場卡在場上，當雙方玩家從手牌使出物品卡或者支援者卡時，這張競技場卡不會受到其效果的影响。

【FAQ】物品卡「頂尖捕捉器」(SV5M)

選擇1隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。然後，將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

即使對手的備戰寶可夢只有擁有特性「融合為雪」的浩大鯨ex，仍可使用物品卡「頂尖捕捉器」。此時不能執行對手的寶可夢互換，「然後」後方所敘述之效果亦不能執行，但需要丟棄物品卡「頂尖捕捉器」。

【FAQ】物品卡「除蟲噴霧」(M1L)

將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。[由對手選擇放置於戰鬥場的寶可夢。]

即使對手的備戰寶可夢只有擁有特性「融合為雪」的浩大鯨ex，仍可使用物品卡「除蟲噴霧」將對手的戰鬥寶可夢互換，因為物品卡「除蟲噴霧」的效果是對戰鬥寶可夢生效。

E-30 在自己的回合時，若將自己的●●張手牌丟棄，則可使用1次

- 使用特性的條件為丟棄自己的手牌時的說明文。
- 在自己的每個回合可使用1次。

【例】N的索羅亞克ex(SV9)的特性「交易」

在自己的回合，若將自己的1張手牌丟棄，則可使用1次。從自己的牌庫抽出2張卡。

【例】火神蛾的特性「熱浪鱗粉」

在自己的回合，若從自己的手牌將1張「基本【火】能量」卡丟棄，則可使用1次。將對手的戰鬥寶可夢【灼傷】。

- 若無法執行說明文之後的內容，則無法使用這個特性。

【FAQ】自己的牌庫1張卡都沒有時，無法使用N的索羅亞克ex的特性「交易」。

- 若無法執行說明文的內容，則無法使用這個特性。

【FAQ】自己的手牌1張卡都沒有時，無法使用N的索羅亞克ex的特性「交易」。

E-31 在加入手牌前

- 在從牌庫抽卡、拿取獎賞卡時可使用的效果的說明文，
- 指的是在查看反面朝上的卡牌的正面後，加入手牌前的時候。

【例】吉利蛋(SV2a)的特性「幸運紅利」

在自己的回合，從自己的反面朝上的獎賞卡中獲得這張卡時，若自己的備戰區有空位，則可在加入手牌前使用。將這隻寶可夢放置於自己的備戰區。然後，擲1次硬幣若為正面，則再獲得1張獎賞卡。

【例】巨金怪(S11)的特性「緊急進場」

在自己的回合開始，從牌庫抽出了這張卡時，若自己的備戰區有空位，則在加入手牌前可使用1次。將這張卡放置於自己的備戰區。然後，從自己的牌庫抽出3張卡。

- 若將2張以上擁有這個效果的卡牌加入手牌，則每張卡牌都會生效。

【FAQ】將對手的「寶可夢【ex】」「【昏厥】」，獲得2張獎賞卡時，若這2張卡都是擁有特性「幸運紅利」的吉利蛋，則2張都可以使用。這個情況下，在第1張吉利蛋的特性「幸運紅利」的效果使用完畢後，使用第2張吉利蛋的特性「幸運紅利」。

- 因這個效果將卡牌放置於場上時，由於這張卡未加入到手牌中，所以不視為從手牌使出。

【FAQ】競技場卡「大嘴沼澤」(S10D)

雙方玩家每次從手牌將【基礎】寶可夢放置於備戰區時，在那隻寶可夢身上放置2個傷害指示物。

從獎賞卡區抽出擁有特性「幸運紅利」的吉利蛋，放置於備戰區時，即使場上有競技場卡「大嘴沼澤」，也不會在放置於備戰區的吉利蛋身上放置2個傷害指示物。

E-32 若●●，這個招式只需要■■個▲▲能量即可使用

- 指的是招式所需能量少於滿足條件的數量即可。

【例】鐵螯龍蝦(M1L)的招式「反撲剪」

若這隻寶可夢身上放置有傷害指示物，則這個招式只需要1個【惡】能量即可使用。

【例】鐵脖頸(SV4M)的招式「重子光束」

若這隻寶可夢身上附有「驅動能量 未來」，則這個招式只需要3個【無】能量即可使用。

- 即使已附加了使用招式所需的能量「增加（減少）」的效果，也不受其影響，可按照說明文中記載的條件使用。

【FAQ】超能鬚鯨ex(SV4a)的特性「奪目視線」

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的戰鬥寶可夢使用招式所需的能量增加1個【無】能量。

放置有傷害指示物的自己的鐵螯龍蝦，即使對手的戰鬥場上有特性「奪目視線」處於有效狀態的超能豔鯢ex，也只需要1個【惡】能量即可使用招式「反撲剪」。

E-33 從自己的手牌選擇（最多）▲▲張●●卡

- 指的是從自己的手牌選擇（最多）▲▲張指定卡牌。
- 若選擇複數卡牌，則可選擇比指定數量要少的張數。也可以1張都不選擇，這個情況下，結束選擇卡牌的操作。但是，若指定需要選擇任意卡牌，則必須選擇指定的張數。
- 其他操作與D-05 選擇最多▲▲張●●相同。

【FAQ】支援者卡「菜種的活力」(S10D)

從自己的牌庫抽出2張卡。然後，從自己的手牌選擇最多2張【草】能量卡，附於1隻備戰寶可夢身上。

使用支援者卡「菜種的活力」的效果從牌庫抽卡時，即使自己的手牌中有1張【草】能量卡，也可以從自己的手牌1張【草】能量卡都不附加，結束效果。

【FAQ】艾姆利多(SV8)的招式「滿載心田」

從自己的手牌選擇最多2張「基本【超】能量」卡，以任意方式附於自己的寶可夢身上。

即使自己的手牌中有1張基本能量卡，也可以從自己的手牌1張基本能量卡都不附加，結束效果。

此外，即使自己的手牌中有2張基本能量卡，也可以只從中選擇1張附加給自己的備戰寶可夢。

【FAQ】蘭螳花(SV10)的招式「花切舞」

從自己的手牌將2張「基本【草】能量」卡丟棄。若無法丟棄2張卡，則這個招式失敗。

因招式「花切舞」的效果，不可以從自己的手牌只丟棄1張「基本【草】能量」卡。此外，即使自己的手牌中有2張「基本【草】能量」，也可以從自己的手牌中1張「基本

【草】能量」都不丟棄，招式失敗。

E-34 從自己的反面朝上的獎賞卡中選擇▲▲張●●卡

- 指的是從自己的獎賞卡中選擇（最多）▲▲張指定卡牌。
- 若選擇複數卡牌，則可選擇比指定數量要少的張數。也可以1張都不選擇，這個情況下，結束選擇卡牌的操作。但是，若指定需要選擇任意卡牌，則必須選擇指定的張數。
- 其他操作與D-05 選擇最多▲▲張●●相同。

【例】物品卡「洗翠的沉重球」(S10P)

查看自己的所有反面朝上的獎賞卡的正面。從其中選擇1張【基礎】寶可夢卡，在給對手看過後，與這張「洗翠的沉重球」卡互換並加入手牌。將看過的獎賞卡與換入的卡全部翻回反面並重洗，作為獎賞卡放置。

【例】支援者卡「格拉吉歐」(AS6b)

查看自己的所有反面朝上的獎賞卡的正面，將其中1張與這張「格拉吉歐」互換並加入手牌。然後，將這張「格拉吉歐」與所有剩餘獎賞卡全部翻回反面並重洗，當作獎賞卡放置。

E-35 將●●翻回反面並重洗

- 指的是將卡牌翻回反面重洗，混合至讓卡牌順序無規則，雙方玩家無法分辨的狀態。
- 洗牌時不可以查看卡牌正面。
- 若沒有1張卡牌符合●●，則無法洗牌。

【例】支援者卡「悟松」(SV5a)

雙方玩家各將自己的手牌全部翻回反面並重洗，放回牌庫下方。然後，雙方玩家各擲1次硬幣，若為正面，則從牌庫抽出6張卡，若為反面，則從牌庫抽出3張卡。

【例】物品卡「調換票」(SV9)

數過自己的獎賞卡張數後，全部翻回反面並重洗，放回牌庫下方。然後，從牌庫上方抽出與放回張數相同數量的卡，作為獎賞卡放置。

【例】金屬怪(SV5M)的特性「金屬製造者」

在自己的回合時可使用1次。查看自己的牌庫上方4張卡，從其中選擇任意數量的「基本【鋼】能量」卡，以任意方式附於自己的寶可夢身上。將剩餘卡全部翻回反面並重洗，放回牌庫下方。

E-36 將●●放回牌庫並重洗

- 指的是將●●放回牌庫，並重洗牌庫。
- 洗牌時不可以查看卡牌正面。
- 若●●和牌庫合計為1張以上，則視為洗牌。

【例】物品卡「聖灰」(SV9a)

從自己的棄牌區選擇最多5張寶可夢卡，在給對手看過後放回牌庫並重洗。

【FAQ】支援者卡「莉莉艾的決意」(M1L)

將自己的手牌全部放回牌庫並重洗。然後，從牌庫抽出6張卡。若自己剩餘獎賞卡的張數為6張，則改為抽出8張卡。

即使自己的手牌只有支援者卡「莉莉艾的決意」，也可以使用支援者卡「莉莉艾的決意」。這個情況下，充分洗牌庫，然後，從牌庫抽出指定張數。

- 但是，指定為「（最多）選擇▲▲張●●」時，沒有1張卡牌符合●●，則無法洗牌庫。

【例】火箭隊的喵喵(SV10)的招式「占為己有」

在不看正面的情況下，從對手的手牌選擇1張，查看那張卡的正面後放回對手的牌庫並重洗。

【例】詛咒娃娃(SV9)的招式「詛咒言語」

對手選擇3張對手自己的手牌，放回牌庫並重洗。

【FAQ】對手1張手牌都沒有時，若使用火箭隊的喵喵的招式「占為己有」，由於沒有可以放回牌庫的卡牌，所以不洗牌庫，結束招式。

E-37 ●●上的，持有「▲▲」招式的寶可夢

- 指的是在●●場所上的，持有寫有「▲▲」的招式的寶可夢。

【例】螢光魚(S11)的特性「海之伴奏」

在自己的回合時，可不限次數使用。從自己的手牌選擇1張【水】能量卡，附於自己的場上持有「隨興游水」招式的寶可夢身上。

【例】圓蝌蚪(SV11B)的招式「輪唱」

造成自己的場上的，持有「輪唱」招式的寶可夢的數量×20點傷害。

【例】投羽梟(SV6a)的招式「團結之翼」

造成自己的棄牌區的，持有「團結之翼」招式的寶可夢卡的張數×20點傷害。

- 若未指定場所，則指自己場上持有招式「▲▲」的寶可夢。
- 因訓練家卡或特性等的效果可以使用的招式，不視為這隻寶可夢擁有招式「▲▲」。只有這隻寶可夢卡牌上記載的招式，屬於擁有招式「▲▲」。

【例：不屬於該寶可夢持有的招式】

- 雖然是進化前的招式，但因卡牌的效果可以使用的進化前的招式

古空棘魚(SV5K)的特性「潛入記憶」

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有進化寶可夢，可使用進化前持有的所有招式。
[需要有足夠使用招式的能量。]

- 因訓練家卡的效果才能使用的特別招式

寶可夢道具卡「招式學習器 螢石」(SV8)

附有這張卡的寶可夢，可使用這張卡上寫的招式。[需要有足夠使用招式的能量。]
將附於寶可夢身上的這張卡，在自己的回合結束時丟棄。

招式「螢石」

將這隻寶可夢身上附加的能量卡全部丟棄，將自己的所有「太晶」寶可夢的HP全部恢復。

E-38 這場對戰●●獲勝（戰敗）

- 指的是採用不在I-E.勝敗章節中規定的勝敗判定方式，讓對戰分出勝敗。

【例】N的象徵鳥(SV9)的招式「勝利象徵」

使用這個招式時，若自己剩餘獎賞卡的張數為1張，則這場對戰己方獲勝。

【例】未知圖騰(AC2a)的特性「MISSING[遺失]」

若這隻寶可夢在戰鬥場上，則在自己的回合時可使用1次。若對手放逐區的支援者卡的張數為12張以上，則這場對戰己方獲勝。

【例】呆殼獸(AS5a)的招式「華麗賭注」

擲3次硬幣，造成正面出現的次數×100點傷害。若全部為反面，則這場對戰己方戰敗。

E-39 將「基本●●能量」卡▲▲

- 針對卡牌名稱是「基本●●能量」的卡牌進行▲▲處理的說明文。
- 符合●●的屬性的種類及基本能量卡本身的使用參照I-C.能量。

【例】大竺葵(M1S)的特性「繁茂」

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有寶可夢身上附加的「基本【草】能量」卡，視為各提供2個【草】能量。這個特性的效果不會重複。

【例】超級沙奈朵ex(M1S)的招式「盈溢祈願」

從牌庫附給自己的所有備戰寶可夢各1張「基本【超】能量」卡。並且重洗牌庫。

【例】物品卡「戰鬥鑼」(M1L)

從自己的牌庫選擇1張【鬥】屬性的【基礎】寶可夢卡或者「基本【鬥】能量」卡，在給對手看過後加入手牌。並且重洗牌庫。

- 「劍&盾」系列以前的 「將基本●●能量卡▲▲」，亦適用此小節的說明。