

กฎการเล่นสำหรับผู้เล่นระดับสูง Ver2.2 (2018/12/7)

กฎที่อยู่ในคู่มือเล่มนี้เป็นกฎพื้นฐานเพื่อให้ผู้เล่นโปเกมอนการ์ดเกมทุกคนได้เล่นอย่างสนุกสนานและยุติธรรม สามารถใช้อ้างอิงในตอนจำเป็นเพื่อให้ผู้เล่นทุกฝ่ายยอมรับและแข่งขันกันต่อไป มาแบดเทิลอย่างสนุกสนานและมีน้ำใจนักกีฬากันเถอะ

I ส่วนเสริมคู่มือการเล่น

A โปเกมอน

- A-01 ทำต่อสู้
- A-02 ความสามารถ
- A-03 หนี
- A-04 วางบนเบนซ์
- A-05 วิวัฒนาการ

B เทรนเนอร์

- B-01 ไอเท็ม
- B-02 ซัพพอร์ต
- B-03 สเตเดียม

C พลังงาน

D หมดสภาพ

E ผลแพ้ชนะ

F ตรวจสอบโปเกมอน

G การเตรียมการแบดเทิล

H สำหรับการ์ด

II คำอธิบายการ์ด

A คำอธิบายการ์ด

B การคำนวณแต้ม

- B-01 เพิ่มแต้มไปอีก●
- B-02 แต้มจะเท่ากับจำนวน●● × ▲
- B-03 แต้มของทำต่อสู้ (การโจมตี) นี้จะลดลงตามจำนวน● / แต้มจะถูกลดลงเท่ากับจำนวน●
- B-04 แต้มจะเพิ่มขึ้น / จะถูกเพิ่มอีก / จะถูก [+ ●]
- B-05 แต้มจะถูก [- ●]
- B-06 ไม่นำจุดอ่อนและความต้านทานมาคิด
- B-07 ไม่นำเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับ / ไม่นำเอฟเฟกต์ของ / ไม่นำเอฟเฟกต์ที่มีจาก . . . มาคิด (คำนวณ)
- B-08 ทำแต้มโปเกมอนฝ่ายตรงข้าม●ตัว (ตัวละคร) ▲▲แต้ม / โปเกมอนฝ่ายตรงข้าม●ตัว จะได้รับแต้ม (ตัวละคร) ▲▲
- B-09 โปเกมอนนี้ (ฝ่ายเรา) ก็จะได้รับแต้ม●ด้วย

C เอฟเฟกต์

- C-01 ที่ตั้งตำแหน่งทั้งการ์ด
- C-02 นำ / ใส่●●กลับ▲▲
- C-03 สลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายเรากับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ฝ่ายเรา
- C-04 ให้ฝ่ายตรงข้ามสลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามกับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม
- C-05 เลือกโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว แล้วสลับกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้
- C-06 ฟื้นฟู / รักษา HP●●
- C-07 วางตัวนับแต้ม●ตัว
- C-08 ย้าย / นำตัวนับแต้มที่วางอยู่บน●● ▲ ตัว ไปวางที่ / บน■■■
- C-09 นำการ์ดพลังงาน●(ได้สูงสุด / จนถึง / ได้ถึง) ▲ ใบ ติดที่ / กับ■■■
- C-10 ย้าย / นำ / สลับ (การ์ด) พลังงาน ● ▲ ลูก ไปติดที่ / กับ■■■

- C-11 นำการ์ดโปเกมอน [พื้นฐาน] ● ใบจาก . . วางบนเบนซ์
- C-12 วางบน . . เพื่อวิวัฒนาการ
- C-13 ถอด [การ์ดวิวัฒนาการ] 1 ใบจากด้านบนของโปเกมอนเพื่อให้วิวัฒนาการย้อนกลับ
- C-14 . . จะหนีไม่ได้
- C-15 . . จะใช้ต่อสู้ไม่ได้
- C-16 ไม่ได้รับแฉะจากท่าต่อสู้
- C-17 ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้
- C-18 ใช้เป็นท่าต่อสู้นี้ได้
- C-19 . . ไม่สามารถนำการ์ด . . จากบนมือออกมาใช้ได้
- C-20 ดูการ์ด ●●

D คำศัพท์

- D-01 ท่าต่อสู้ / การโจมตีล้มเหลว
- D-02 ตามชอบ / ตามจำนวนที่ชอบ
- D-03 ทั้งหมด
- D-04 เลือก(เลือก)
- D-05 ได้สูงสุด / ได้ถึง ●●
- D-06 มี . .
- D-07 ประเภท●
- D-08 พลังงานทุกประเภท
- D-09 พลังงานที่จำเป็นสำหรับ (การ) ใช้ท่าต่อสู้ / พลังงานที่จำเป็นสำหรับท่าต่อสู้
- D-10 พลังงานสำหรับหนี / พลังงานที่ใช้สำหรับหนี
- D-11 จะเพิ่มขึ้น
- D-12 จะลดลง
- D-13 จะหายไป
- D-14 เต็ม
- D-15 HP สูงสุด
- D-16 HP ที่เหลือ
- D-17 จำนวนการ์ดรางวัลที่หยิบไปแล้ว

E คำอธิบายอื่น ๆ

- E-01 เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม
- E-02 เทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา
- E-03 เมื่อได้รับแฉะจากท่าต่อสู้
- E-04 แล้ว [หมดสภาพ]
- E-05 เมื่อนำการ์ดนี้จากบนมือออกมาวิวัฒนาการ
- E-06 เมื่อนำการ์ดนี้บนมือวางบนเบนซ์
- E-07 ทุกครั้งที่ติด / เมื่อติด การดพลังงาน (พลังงาน)
- E-08 ทุกครั้งที่ตรวจสอบโปเกมอน
- E-09 ก่อนจะทำแฉะ
- E-10 หากต้องการ
- E-11 เทิร์นก่อนหน้านี้ / เทิร์นก่อนของฝ่ายตรงข้าม ถ้าโปเกมอนฝ่ายเรา [หมดสภาพ]
- E-12 (ความสามารถนี้) . . . ใช้ได้ ● ครั้ง
- E-13 トラバードที่โปเกมอนนี้ยังอยู่
- E-14 ถ้าใช้ไปแล้ว ในเทิร์นนี้จะใช้ความสามารถข้อเดียวกันไม่ได้
- E-15 แม้จะมีโปเกมอนที่มีความสามารถนี้ก็ตัวก็ตาม / แม้จะมีโปเกมอนที่มีความสามารถนี้มากกว่า 1 ตัว
เอฟเฟกต์นี้จะไม่เกิดผลซ้ำ / เอฟเฟกต์นี้ แม้จะมีโปเกมอนที่มีความสามารถนี้ก็ตัว จะเกิดผลซ้ำ
- E-16 ด้วย [พิษ] นี้ จำนวนตัวนับแฉะที่วางจะเป็น ● ตัว
- E-17 ความสามารถนี้ ถ้าการ์ดนี้อยู่ ●● ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา
- E-18 แล้วสับสำหรับการ์ด
- E-19 ●● หลังจากนั้น / จากนั้น / เมื่อทำเช่นนั้นแล้ว ▲▲
- E-20 เมื่อจบเทิร์น
- E-21 จนกว่าจะจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา
- E-22 จนกว่าจะจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม
- E-23 เทิร์นนี้ ถ้าโปเกมอนนี้วิวัฒนาการมาจาก ●●

- E-24 เทิร์นนี้ ถ้าไปเกมอนนี้ออกจากเบนซ์มา (ที่ / บน) ตำแหน่งต่อสู้
- E-25 เทิร์นนี้ ถ้านำการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือมาใช้ (แล้ว)
- E-26 เทิร์นนี้ ถ้าไปเกมอนนี้ฟื้นฟู HP แล้ว
- E-27 ทำต่อสู้นี้●●ก็สามารถใช้ได้
- E-28 ด้วยสภาวะ [ใหม่] จำนวนตัวนับแดเมจที่วางจะเป็น ● ตัว
- E-29 เมื่อ●●นำ▲จากบนมือออกมาใช้ จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์นั้น

A โปเกมอน

คือการต่อสู้ [ท่าต่อสู้] ที่เขียนไว้บนการ์ดเพื่อโจมตีฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นสามารถใช้ [ความสามารถ] [หนี] [วางบนเบนซ์] [วิวัฒนาการ] นอกเหนือไปจาก [ท่าต่อสู้] ได้

A-01 ท่าต่อสู้

- ◆ ผู้เล่นสามารถใช้ท่าต่อสู้ที่เขียนไว้บนโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ได้เพียง 1 ท่าในเทิร์นฝ่ายตนเอง เมื่อใช้ท่าต่อสู้แล้ว จะจบเทิร์นฝ่ายตนเอง ถ้าไม่ใช้ท่าต่อสู้และไม่ได้ทำอย่างอื่นให้คู่แข่งฝ่ายตรงข้ามว่าจบเทิร์นฝ่ายตนเอง
 - ◆ ในการใช้ท่าต่อสู้จำเป็นต้องใช้พลังงานประเภทเดียวกับ [พลังงานที่จำเป็นสำหรับการใช้ท่าต่อสู้] ตามจำนวนที่เท่ากับหรือมากกว่า หากเงื่อนไขไม่สมบูรณ์ก็จะไม่สามารถใช้ได้
 - ◆ ขั้นตอนการใช้ท่าต่อสู้
การใช้ท่าต่อสู้จะทำตามลำดับดังต่อไปนี้
1. แจ่งท่าต่อสู้
เลือกท่าต่อสู้ที่จะใช้ แล้วแจ่งท่าต่อสู้ให้แก่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม
 - a. หากโปเกมอนที่จะใช้ท่าต่อสู้อยู่ในสถานะที่ไม่สามารถใช้ท่าต่อสู้ได้ จะไม่สามารถแจ่งใช้ท่าต่อสู้ทุกท่า (หรือท่าต่อสู้ที่มีค่าสั่งให้ใช้) ได้ ให้แจ่งผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามว่าจบเทิร์นโดยไม่ใช้ท่าต่อสู้
 - b. หากโปเกมอนที่จะใช้ท่าต่อสู้อยู่ในสถานะ [หลับ] หรือ [ชา] จะไม่สามารถใช้ท่าต่อสู้ได้ ให้แจ่งผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามว่าจบเทิร์นโดยไม่ใช้ท่าต่อสู้
 2. ตรวจสอบสถานะของโปเกมอนที่จะใช้ท่าต่อสู้ :
 - a. หากโปเกมอนที่จะใช้ท่าต่อสู้ได้รับเอฟเฟกต์ [ท่าต่อสู้ / การโจมตีล้มเหลว] เช่น [ฝ่ายตรงข้ามทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกก้อยการโจมตีนั้นล้มเหลว ตัวอย่าง: ท่าต่อสู้ [ฟันควีน] (อีโนอาราชิSM8 016/095)] จะตัดสินใจว่าการโจมตีนั้นสำเร็จหรือล้มเหลวด้วยการทอยเหรียญ
หัว → ท่าต่อสู้ / การโจมตีสำเร็จ ไปที่ 2-b
ก้อย → ท่าต่อสู้ / การโจมตีล้มเหลว ใช้ท่าต่อสู้ไม่ได้และจบเทิร์นฝ่ายตนเอง
 - b. หากโปเกมอนที่จะใช้ท่าต่อสู้อยู่ในสถานะ [สับสน] จะตัดสินใจว่าท่าต่อสู้ / การโจมตีนั้นสำเร็จหรือไม่ด้วยการทอยเหรียญ
หัว → ท่าต่อสู้ / การโจมตีสำเร็จ ไปที่ 3
ก้อย → ท่าต่อสู้ / การโจมตีล้มเหลว ใช้ท่าต่อสู้ไม่ได้ ให้วางตัวนับแดเมจ 3 ตัวที่โปเกมอนที่จะใช้ท่าต่อสู้ นั้น แล้วจบเทิร์นฝ่ายตนเอง
 3. หากมีคำว่า [ก่อนท่าแดเมจ] ที่คำอธิบายท่าต่อสู้ ให้ทำตามข้อความนั้น
 4. การคำนวณแดเมจ
คำนวณแดเมจที่ทำด้วยแดเมจที่เขียนไว้ด้านขวาของชื่อท่าต่อสู้ หากมีข้อความเกี่ยวกับแดเมจที่คำอธิบายท่าต่อสู้ ให้ทำตามนั้น
→ อ้างอิง ขั้นตอนการคำนวณแดเมจ
 5. เอฟเฟกต์นอกเหนือจากแดเมจ
หากมีข้อความนอกเหนือจากแดเมจที่คำอธิบายท่าต่อสู้ ให้ทำตามนั้น ตรวจสอบที่ไม่มีคำสั่งใดเป็นพิเศษให้ทำตามลำดับที่เขียนไว้ที่คำอธิบายท่าต่อสู้ทั้งหมด
 6. เอฟเฟกต์ที่ทำตอนโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามได้รับแดเมจ
ถ้ามี เอฟเฟกต์ที่ทำตอนได้รับแดเมจ เขียนไว้ในโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม ให้ทำตามนั้น
 7. ตรวจสอบการหมดสภาพ
โปเกมอนที่ได้รับแดเมจหรือเอฟเฟกต์จนไม่มี HP เหลืออีก จะ [หมดสภาพ]
→ อ้างอิง D [หมดสภาพ]
- ◆ ขั้นตอนการคำนวณแดเมจ
การคำนวณแดเมจจะทำตามลำดับดังนี้
1. คำนวณแดเมจจากท่าต่อสู้
 - a. ตัวเลขด้านขวามือของชื่อท่าต่อสู้จะเป็นแดเมจของท่าต่อสู้
 - b. ถ้ามี [+], [-] ติดกับตัวเลขนั้น ให้ทำตามคำอธิบายของท่าต่อสู้และเปลี่ยนแดเมจของท่าต่อสู้
หากแดเมจของท่าต่อสู้เป็น [0]หรือติดลบจาก [x] หรือ [-] ให้จบการคำนวณแดเมจ

2. เอฟเฟกต์ที่ไปเกมอนที่ทำแดเมจได้รับอยู่
หากไปเกมอนที่ทำแดเมจได้รับ [เอฟเฟกต์เปลี่ยนแดเมจ] อยู่จะส่งผลกับแดเมจในข้อ 1. เช่น แดเมจที่ทำต่อ
[ไปเกมอน GX · EX] บนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามจะถูก [+30] (ตัวอย่าง: ถ้าค่าด้าวแห่งความแน่วแน่น AS2b 160/171เป็นต้น)
หากผลรวมแดเมจเป็น [0] หรือติดลบจากเอฟเฟกต์ เช่น [แดเมจจากท่าต่อสู้ของไปเกมอนที่ได้รับท่าต่อสู้นี้จะถูก [-50] ตัวอย่าง: ท่าต่อสู้ [คำรามก้อง] ของ(มูแลนด์ AS2b 142/171)] การคำนวณแดเมจจะจบลงตรงนี้
3. จำนวนจุดอ่อน
ประเภทของจุดอ่อนที่เขียนไว้บนไปเกมอนที่ได้รับแดเมจหากเป็นประเภทเดียวกับไปเกมอนที่ทำแดเมจแล้ว แดเมจตอนทำข้อ 2.
จะคำนวณด้วยตัวเลขที่เขียนไว้ด้านขวาของจุดอ่อน
4. จำนวนความต้านทาน
หากประเภทของความต้านทานที่เขียนบนไปเกมอนที่ได้รับแดเมจเป็นประเภทเดียวกับไปเกมอนที่ทำแดเมจ แดเมจตอนทำข้อ 3.จะคำนวณด้วยตัวเลขที่เขียนไว้
ด้านขวาของความต้านทาน
หากผลรวมแดเมจจากความต้านทานเป็น [0] หรือติดลบ การคำนวณแดเมจจะจบลงตรงนี้
5. เอฟเฟกต์ที่ไปเกมอนที่ได้รับแดเมจได้รับอยู่
หากไปเกมอนที่ได้รับแดเมจได้รับ [เอฟเฟกต์เปลี่ยนแดเมจ] เช่น [ไปเกมอนที่ติดการคืนนี้ แดเมจของท่าต่อสู้ที่ได้รับ
จาก [ไปเกมอน GX · EX] ฝ่ายตรงข้ามจะถูก [-30] (ตัวอย่าง: หมวกนิริภัยยึดมั่น AS4a 161/178)] จะส่งผล
กับแดเมจที่ทำตอนข้อ 4. หากผลรวมแดเมจเป็น [0] หรือติดลบจากเอฟเฟกต์ที่ได้รับ การคำนวณแดเมจจะจบลงตรงนี้
6. แดเมจสุดท้าย
เมื่อได้แดเมจสุดท้ายแล้ว ให้วางตัวนับแดเมจบนไปเกมอนที่ได้รับแดเมจเป็นเครื่องหมายแสดงจำนวนแดเมจ
ถ้าไปเกมอนที่ได้รับแดเมจอยู่ในสถานะไม่ได้รับแดเมจจากท่าต่อสู้ จะไม่ทำแดเมจสุดท้ายในข้อ 6. และจบการคำนวณ
แดเมจ

A-02 ความสามารถ

- ◆ ในการดโปเกมอนจะมีการดที่มี [ความสามารถ] ซึ่งต่างไปจากท่าต่อสู้ จะแบ่งความสามารถออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ประเภทที่ผู้เล่นแจ้งใช้เอฟเฟกต์ของความสามารถ กับ ประเภทที่เอฟเฟกต์ทำงานอัตโนมัติเพียงแค่ว่าโปเกมอนที่มีความสามารถออกมาบนกระดาน
- ◆ ความสามารถที่เขียนว่า [ใช้ได้] บนคำอธิบาย จะเป็นประเภทต้องมีการแจ้งใช้ ตรวจดูที่ไม่มีคำสั่งเป็นพิเศษ สามารถใช้ได้ทั้งบนตำแหน่งต่อสู้หรือบนเบนซ์ และความสามารถจะต่างจากท่าต่อสู้คือเมื่อใช้ไปแล้วก็จะไม่จบเทิร์น

ตัวอย่าง) ความสามารถ [อัลตราโรด] (โซลกาเลโอ GX AS2b 114/171)

ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา สลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายเรากับโปเกมอนบนเบนซ์

- ◆ ขั้นตอนการแจ้งใช้ความสามารถ

1. แจ้งใช้ความสามารถ

เลือกความสามารถที่จะใช้จากความสามารถที่โปเกมอนบนกระดานฝ่ายตนเองมีแล้วแจ้งผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ถ้ามีเงื่อนไขในการใช้บนคำอธิบายการ์ดให้ทำตามนั้น

ตัวอย่าง) ความสามารถ [หมอนุ่มฟู] (เมรีป AS3b 012/183)

ถ้าโปเกมอนนี้อยู่บนตำแหน่งต่อสู้ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา ทำให้โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามเป็นสภาวะ [หลับ]

หากไม่ทำตามเงื่อนไขนั้น จะไม่สามารถแจ้งใช้ความสามารถนั้นได้ และหากรู้ว่าผลลัพธ์ที่ทำงานถึงข้อ 2. จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นก็ไม่สามารถแจ้งใช้ความสามารถนั้นได้

2. ทำตามคำอธิบายที่เขียนไว้

ทำตามคำอธิบายที่เขียนไว้ในความสามารถ และให้ทำทุกอย่างตามลำดับที่เขียนไว้บนคำอธิบายความสามารถ แต่ ถ้าหากมีคำสั่งหรือสิ่งที่ให้ปฏิบัติเป็นพิเศษให้ทำตามนั้น

- ◆ ความสามารถที่ไม่ได้เขียนว่า สามารถใช้ได้ ที่คำอธิบาย ให้ถือว่าเป็นความสามารถที่ทำงานอัตโนมัติ สิ่งที่ยื่นบนคำอธิบายตรวจดูที่ไม่มีคำสั่งหรือสิ่งที่ให้ปฏิบัติเป็นพิเศษให้ทำทั้งหมด ผู้เล่นไม่สามารถทำให้เอฟเฟกต์ของความสามารถที่ทำงานอัตโนมัติหายไป

ตัวอย่าง) ความสามารถ [ฟองสบู่] (โอนิซึคุโม AS1a022/150)

โปเกมอนนี้ไม่ได้รับแฉะจากท่าต่อสู้ของโปเกมอน  ของฝ่ายตรงข้าม

A-03 หนี

- ◆ เราจะเรียกการที่ผู้เล่นต้องการนำโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตนเองวางกลับคืนบนเบนซ์ว่า [หนี] ในกรณีนี้ ให้เลือกโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตนเอง 1 ตัวเป็นโปเกมอนที่จะวางบนตำแหน่งต่อสู้ใหม่
- ◆ สามารถใช้ [หนี] ได้เพียง 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายตน
- ◆ ตอนที่หนี ให้ทิ้งพลังงานตามจำนวนพลังงานที่เขียนไว้ที่ [หนี] ที่อยู่ด้านล่างของการ์ด โปเกมอนที่ไม่มีอะไรเขียนไว้ไม่จำเป็นต้องทิ้งพลังงานที่ตำแหน่งที่การ์ด
- ◆ ตอนหนี นอกจากการ์ดที่ทิ้งตำแหน่งที่การ์ดแล้ว พลังงานที่ติดอยู่หรือไอเทมหรือตัวนับแฉะที่วางไว้ให้น่ากลับเบนซ์โดยคงไว้แบบนั้น
- ◆ แม้จะมีโปเกมอนบนเบนซ์ 5 ตัวก็สามารถ [หนี] ได้ ถ้าไม่มีโปเกมอนบนเบนซ์เลยแม้แต่ 1 ตัว จะไม่สามารถ [หนี] ได้
- ◆ เมื่อหนีกลับเบนซ์ เอฟเฟกต์หรือสภาวะผิดปกติที่ได้รับมาจนถึงตอนนั้นจะหายไปทั้งหมด
- ◆ ขั้นตอนการ [หนี]
- 1. แจ้งผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามว่าจะให้โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้หนี
 - a. ถ้าไม่มีพลังงานตามจำนวนที่เขียนไว้ตรง [หนี] จะไม่สามารถ [หนี] ได้
 - b. โปเกมอนที่อยู่ในสภาวะ [หลับ] หรือ [ชา] จะไม่สามารถ [หนี] ได้
 - c. ตัวอย่างการหนีไม่ได้: ท่าต่อสู้ [แบร์ฮัก] (คิเทรคุมะ AS1b 130/150) โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ที่อยู่ในสภาวะ หนีไม่ได้ จากเอฟเฟกต์จะไม่สามารถ [หนี] ได้
- 2. ทิ้งพลังงานที่จำเป็นสำหรับ [หนี] ที่ติดกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ที่ตำแหน่งที่การ์ด

3. นำโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้กลับมานบนบนซ์ และเลือกโปเกมอนบนบนซ์ตัวอื่น 1 ตัววางบนตำแหน่งต่อสู้

A-04 วางบนบนซ์

- ♦ โปเกมอนที่มีเครื่องหมายวิวัฒนาการเป็น พื้นฐาน สามารถนำออกจากบนมือฝ่ายตนเองมาวางบนบนซ์ได้
- ♦ ตรวจดูที่โปเกมอนบนบนซ์ยังไม่เกิน 5 ตัว สามารถวางโปเกมอน [พื้นฐาน] ก็ตัวก็ได้บนบนซ์ใน 1 ครั้งของเทิร์นฝ่ายตนเอง
- ♦ ตอนวางโปเกมอน [พื้นฐาน] จากมือบนบนซ์ ให้วางทีละ 1 ตัว ไม่สามารถวางพร้อมกันทีละหลายตัวได้

A-05 วิวัฒนาการ

- ♦ การ์ดที่มีเครื่องหมายวิวัฒนาการ [ร่าง1] [ร่าง2] เมื่อวางซ้อนบนโปเกมอนที่มีเครื่องหมายวิวัฒนาการสามารถทำให้โปเกมอนนั้นวิวัฒนาการได้ และสามารถวิวัฒนาการได้ทั้งบนตำแหน่งต่อสู้และบนบนซ์ นอกจากนี้ใน 1 ครั้งของเทิร์นฝ่ายตนเองสามารถวิวัฒนาการก็ตัวก็ได้
- ♦ ในเทิร์นแรกของฝ่ายตนเองผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถวิวัฒนาการได้ และโปเกมอน [พื้นฐาน] ที่เพิ่งวางบนกระดานหรือโปเกมอนที่เพิ่งวิวัฒนาการก็ไม่สามารถวิวัฒนาการได้ในเทิร์นนั้น
- ♦ แม้จะวิวัฒนาการแล้ว พลังงาน,ไอเท็มที่ติดอยู่กับโปเกมอนก่อนวิวัฒนาการและตัวนับแดเมจที่วางอยู่จะยังคงอยู่ต่อไป
- ♦ เมื่อวิวัฒนาการแล้ว เอฟเฟกต์หรือสถานะผิดปกติที่ได้รับมาจะหายไปทั้งหมด
- ♦ หลังวิวัฒนาการแล้ว ทำต่อสู้หรือความสามารถของโปเกมอนที่มีก่อนวิวัฒนาการจะไม่สามารถใช้ได้

B เทรนเนอร์

เทรนเนอร์คือการ์ดที่ใช้เพื่อช่วยกฎกระทำของผู้เล่นหรือโปเกมอน เทรนเนอร์แบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ [ไอเท็ม] [ซัพพอร์ต] และ [สเตเดียม] ซึ่งการ์ดแต่ละแบบมีวิธีการใช้หรือเอฟเฟกต์ไม่เหมือนกัน

B-01 ไอเท็ม

- ◆ [ไอเท็ม] คือเทรนเนอร์ที่สามารถใช้กับก็ได้ในเทิร์นฝ่ายตนเอง เมื่อใช้เสร็จแล้วจะทิ้งที่ตำแหน่งทิ้งการ์ดบนการ์ด [ไอเท็ม] จะมีกฎ [ไอเท็ม ใช้กับก็ได้ในเทิร์นฝ่ายเรา] เขียนไว้อยู่
 - ◆ ขั้นตอนการใช้การ์ดไอเท็ม
 1. ถ้ามีเงื่อนไขในการใช้เขียนบนคำอธิบายการ์ดไอเท็มที่ต้องการใช้ ให้ทำตามนั้น ถ้าทำตามไม่ได้จะไม่สามารถใช้การ์ดไอเท็มนั้นได้ และถ้ารู้ว่าแม้มลัทธิที่ทำงานไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ก็จะไม่สามารถใช้การ์ดไอเท็มนั้นได้เช่นกัน
 2. นำการ์ดไอเท็มที่ต้องการใช้ออกจากบนมือแล้วให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามดู
 3. ทำตามคำอธิบายของการ์ดไอเท็ม ตรวจสอบดูที่ไม่มีคำสั่งพิเศษให้ทำตามลำดับทั้งหมดที่เขียนไว้บนคำอธิบายของการ์ดไอเท็ม
 4. ทิ้งการ์ดไอเท็มที่ใช้เสร็จแล้วที่ตำแหน่งทิ้งการ์ด
 - ◆ ที่การ์ดไอเท็มบางใบจะมีกฎ [ไอเท็มติดโปเกมอน] ที่ว่า [การ์ดไอเท็มติดโปเกมอน ใช้ติดโปเกมอนฝ่ายเรา 1 ตัวติดได้ 1 ใบ และติดไปตลอด] เขียนเพิ่มไว้ ต่อไปจะเรียกว่า [ไอเท็มติดโปเกมอน]
 - ◆ [ไอเท็มติดโปเกมอน] สามารถติดที่โปเกมอนบนกระดานฝ่ายตนเองได้เพียง 1 ใบต่อ 1 ตัวเท่านั้น ระหว่างที่ติดอยู่ เอฟเฟกต์ที่เขียนบนคำอธิบายจะทำงาน โดยอัตโนมัติ ตรวจสอบดูที่ไม่มีคำสั่งพิเศษ จะติดไปตลอดจนกว่าโปเกมอนที่ติดนั้นจะ [หมดสภาพ] และจะทิ้งที่ตำแหน่งทิ้งการ์ดไปพร้อมกันเมื่อโปเกมอนนั้น [หมดสภาพ] แม้จะวิวัฒนาการหรือ [หนี] กลับแบบซึกก็จะยังติดไว้ตลอด
- ตัวอย่าง) สเกิร์ตบอร์ดหลบหนี(AS3a 167/183)
- โปเกมอนที่ติดการ์ดใบนี้ พลังงานสำหรับหนีจะน้อยลง 1 ลูก แม้เป็นสภาวะ [หลับ] หรือ [ชา] ก็หนีได้
- ◆ ตรวจสอบดูที่ไม่มีคำสั่งพิเศษให้ทำตามทุกอย่างที่เขียนไว้บนการ์ด [ไอเท็มติดโปเกมอน] ผู้เล่นไม่สามารถทำให้เอฟเฟกต์ของ [ไอเท็มติดโปเกมอน] ที่ทำโดยอัตโนมัติหายไปตามความต้องการได้
 - ◆ [ไอเท็มติดโปเกมอน] ไม่สามารถถอดออกได้อย่างอิสระตามความต้องการของผู้เล่น และไม่สามารถสลับกับ [ไอเท็มติดโปเกมอน] อื่นที่อยู่บนมือแล้วนำมาติดได้

B-02 ซัพพอร์ต

- ◆ [ซัพพอร์ต] คือการ์ดเทรนเนอร์ที่สามารถใช้ได้เพียง 1 ใบในเทิร์นฝ่ายตนเอง เมื่อใช้เสร็จแล้วให้ทิ้งที่ตำแหน่งทิ้งการ์ดบนการ์ดซัพพอร์ตจะมีกฎ [การ์ดซัพพอร์ต ใช้ได้ 1 ใบเท่านั้นในเทิร์นฝ่ายเรา] เขียนไว้อยู่
- ◆ ขั้นตอนการใช้การ์ดซัพพอร์ต
 1. ถ้ามีเงื่อนไขในการใช้เขียนบนคำอธิบายการ์ดซัพพอร์ตที่ต้องการใช้ ให้ทำตามนั้น ถ้าทำตามไม่ได้จะไม่สามารถใช้การ์ดซัพพอร์ตนั้นได้ และถ้ารู้ว่าแม้มลัทธิที่ทำงานไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ก็จะไม่สามารถใช้การ์ดซัพพอร์ตนั้นได้เช่นกัน
 2. นำการ์ดซัพพอร์ตที่ต้องการใช้ออกจากบนมือแล้วให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามดู
 3. ทำตามคำอธิบายของการ์ดซัพพอร์ต ตรวจสอบดูที่ไม่มีคำสั่งพิเศษให้ทำตามลำดับทั้งหมดที่เขียนไว้บนคำอธิบาย
 4. ทิ้งการ์ดซัพพอร์ตที่ใช้เสร็จแล้วที่ตำแหน่งทิ้งการ์ด

B-03 สเตเดียม

- ◆ [สเตเดียม] คือการ์ดเทรนเนอร์ที่ทำเอฟเฟกต์กับผู้เล่นหรือโปเกมอนทั้งสองฝ่ายอย่างต่อเนื่องเมื่อวางบนกระดาน [สเตเดียม] สามารถนำออกจากบนมือวางบนกระดานได้เพียง 1 ใบในเทิร์นฝ่ายตนเอง บนการ์ดสเตเดียมจะมีกฎ [การ์ดสเตเดียมใช้ได้ 1 ใบเท่านั้นในเทิร์นฝ่ายเรา โดยวางไว้ข้างตำแหน่งต่อสู้ ถ้ามีการ์ดสเตเดียมชื่ออื่นออกมาบนกระดาน ให้ทิ้งการ์ดใบนี้ที่ตำแหน่งทิ้งการ์ด] เขียนไว้อยู่
- ◆ ให้วางการ์ด [สเตเดียม] ที่นำออกจากบนมือไว้บนกระดานไปตลอด เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งนำการ์ด [สเตเดียม] ชื่ออื่นออกมาบนกระดาน ให้ทิ้งการ์ด

[สเตเดียม] ที่วางไว้อยู่ในที่ตำแหน่งทั้งการ์ดเพื่อสลับกัน

การ์ด [สเตเดียม] ที่มีชื่อเดียวกันกับการ์ด [สเตเดียม] ที่วางไว้อยู่จะไม่สามารถนำออกจากบนมือมาใช้ได้

- ♦ เอฟเฟกต์ของการ์ด [สเตเดียม] แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือประเภทที่ผู้เล่นตั้งใจแจ้งใช้ กับประเภทที่เอฟเฟกต์ทำงานอัตโนมัติเพียงแคว้งบนกระดาน
- ♦ การ์ด [สเตเดียม] ที่มีคำว่า [ทำ--ก็ได้] [ให้ทำ--ก็ได้] บนคำอธิบาย ในเทิร์นฝ่ายตนเองของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายสามารถ แจ้งเอฟเฟกต์นั้นเพื่อใช้ได้
ตัวอย่าง) เนินเขาสายธาร (AS1a 148/050)
ผู้เล่นแต่ละฝ่ายในเทิร์นของตัวเอง 1 ครั้ง เลือกที่จะนำไปเกมอน (พื้นฐาน) ประเภท  หรือ  1 ใบใน
สำหรับการกดของตัวเองวางบนเบนซ์ได้ หากเลือกทำเช่นนั้นแล้วเสร็จให้สับสำหรับการ์ด
- ♦ ขั้นตอนแจ้งใช้เอฟเฟกต์ของสเตเดียม
 1. หากมีเงื่อนไขเพื่อใช้บนคำอธิบายเอฟเฟกต์ของการ์ดสเตเดียมที่ต้องการใช้ ให้ทำตามนั้น หากทำตามไม่ได้จะไม่สามารถใช้การ์ดสเตเดียมนั้นได้ และถ้ารู้ว่าแม้ผลลัพธ์ที่ทำงานถึงข้อ 3. จะไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ก็จะไม่สามารถใช้การ์ดสเตเดียมนั้นได้
 2. แจ้งผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามว่าจะใช้เอฟเฟกต์การ์ดสเตเดียม
 3. ทำตามคำอธิบายบนการ์ดสเตเดียม ตราบใดที่ไม่มีคำสั่งหรือสิ่งที่ให้ทำพิเศษให้ทำตามลำดับทั้งหมดที่เขียนไว้บนคำอธิบาย
- ♦ การ์ด [สเตเดียม] ที่มีคำว่า [ทำ--ก็ได้] [ให้ทำ--ก็ได้] บนคำอธิบาย เอฟเฟกต์นั้นจะทำงานต่อเนื่องโดยอัตโนมัติ
ตราบใดที่ไม่มีคำสั่งหรือสิ่งที่ให้ทำพิเศษให้ทำตามทุกอย่างที่เขียนไว้ ผู้เล่นไม่สามารถทำให้เอฟเฟกต์ของ [สเตเดียม] ที่ทำโดยอัตโนมัติหายไปตามความต้องการได้

ตัวอย่าง) แหน่นูชาจันทรา(AS1b 148/050)

พลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนทุกตัวของแต่ละฝ่ายที่มีพลังงาน  หรือ  ติดอยู่ แต่ละตัวจะลดลง 2 ลูกไฟ

C พลังงาน

- ♦ พลังงานเป็นการ์ดที่จำเป็นสำหรับให้โปเกมอนใช้ทำต่อสู้หรือหนี พลังงานมี 2 ประเภทคือพลังงานพื้นฐานและพลังงานพิเศษ
- ♦ ถ้ามีการกดพลังงานบนมือ สามารถติดที่โปเกมอนฝ่ายเราที่วางบนกระดานได้เพียง 1 ใบในแต่ละเทิร์นของฝ่ายเรา ไม่มีการจำกัดจำนวนการ์ดพลังงานที่สามารถติดได้ที่โปเกมอน 1 ตัว
- ♦ ตราบใดที่ไม่มีคำสั่งพิเศษ แม้จะใช้ทำต่อสู้หรือวิวัฒนาการก็ให้ติดไว้ตลอด โปเกมอนที่ติดแล้วจะติดไว้แบบนั้นจนกว่าจะ [หมดสภาพ] และเมื่อโปเกมอนนั้น [หมดสภาพ] ให้ทิ้งไปด้วยกันที่ตำแหน่งทั้งการ์ด
- ♦ พลังงานพื้นฐานมี 9 ประเภท ได้แก่          แบ่งประเภทด้วยชื่อหรือสัญลักษณ์
เมื่อติดที่โปเกมอนจะให้พลังงานตามประเภทของสัญลักษณ์กับโปเกมอนที่ติด
และพลังงานพื้นฐาน สามารถใส่ในเต็คก็โบก็ได้โดยไม่เกี่ยวกับกฎของเต็คที่ว่า [การ์ดชื่อเดียวกันจะใส่ในเต็คได้เพียง 4 ใบ]
- ♦ พลังงานที่เขียนว่า [พลังงานพิเศษ] ด้านซ้ายบนของการ์ด จะเป็นพลังงานพิเศษ พลังงานพิเศษเป็นพลังงานที่มีเอฟเฟกต์พิเศษ มีเอฟเฟกต์และวิธีใช้ต่างกันตามการ์ดแต่ละใบ และพลังงานพิเศษจะต่างจากพลังงานพื้นฐานโดยทำตามกฎของเต็คที่ว่า [การ์ดชื่อเดียวกันจะใส่ในเต็คได้เพียง 4 ใบ]

D หมดสภาพ

- ♦ โปเกมอนที่ได้รับแถมจากการต่อสู้หรือเอฟเฟกต์หรือสภาวะผิดปกติจนไม่มี HP เหลือแล้ว จะถือว่า [หมดสภาพ]
ถ้าบนกระดานทั้งสองฝ่ายมีโปเกมอนแบบนี้แม้แต่ 1 ตัวให้ทำตามขั้นตอน [หมดสภาพ]
- ♦ เวลาตรวจสอบการหมดสภาพ
 - ทำท้ายสุดตอนใช้ทำต่อสู้
 - ทำท้ายสุดตอนตรวจสอบโปเกมอน

- นอกจากนั้น ทำตอนโปเกมอนไม่เหลือ HP อีกแล้ว

ตัวอย่าง) ความสามารถ(พิเธอร์แอร์โรว์) (จูไนเปอร์ GX AS2a 039/171)

ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา วางตัวนับแฉเมจ 2 ตัวบนโปเกมอนของฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว

ตัวอย่าง) พลังงานสิริ้ง (AS1b 150/150)

ตอนนำการ์ดนี้จากบนมือติดโปเกมอน วาง 1 ตัวนับแฉเมจบนโปเกมอนนั้น การ์ดนี้ ครอบไว้ยังติดกับ

โปเกมอน จะเทียบเท่าการ์ดพลังงานทุกประเภท 1 ลูก ถ้าไม่ได้ติดกับโปเกมอน จะเทียบเท่าการ์ดพลังงาน ★ 1 ลูก

◆ ขั้นตอนหมดสภาพ

1. ถ้ามีโปเกมอนที่ไม่มี HP เหลืออยู่บนกระดานไม่ว่าฝ่ายใด ให้เริ่มขั้นตอนหมดสภาพ
2. ถ้ามีเอฟเฟกต์ที่ทำตอน [หมดสภาพ] แล้วให้ทำเอฟเฟกต์นั้น
3. ผู้เล่นที่มีโปเกมอนที่ไม่มี HP เหลืออยู่ ให้ถือว่าโปเกมอนนั้น [หมดสภาพ] และทั้งการ์ดที่ติดอยู่ทั้งหมดที่ตำแหน่งทั้งการ์ด
4. ให้ผู้เล่นหยิบการ์ดรางวัลตามจำนวนโปเกมอนของฝ่ายตรงข้ามที่ [หมดสภาพ]
5. ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามวางโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ตัวต่อไป
ถ้าโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของผู้เล่นทั้งสองฝ่าย [หมดสภาพ] พร้อมกันตอนตรวจสอบโปเกมอนให้ผู้เล่นที่จะเล่นเทิร์นถัดไปวางโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ก่อน ถ้าโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไม่ได้ถูกทั้งตำแหน่งทั้งการ์ด ให้ไปข้อ 6
6. วางโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ตัวต่อไปของฝ่ายเรา
ถ้าโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายเราได้ถูกทั้งตำแหน่งทั้งการ์ดในข้อ 3. ไม่จำเป็นต้องทำข้อนี้

E ผลแพ้ชนะ

- ♦ ผู้เล่นที่สามารถทำให้ไปเกมอนฝ่ายตรงข้าม [หมดสภาพ] และหยิบการ์ดวางไว้ฝ่ายตนเองได้หมดจะเป็นฝ่ายชนะ
- ♦ หากไม่มีไปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้เนื่องจาก [หมดสภาพ] หรือถูกเอฟเฟกต์ของการ์ด ต้องนำไปเกมอนจากเบนซ์มาวางแทน และหากไม่สามารถวางไปเกมอนแทนได้ ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้
- ♦ ตอนจั่วการ์ดตอนเริ่มต้นเทิร์น หากไม่สามารถจั่วการ์ดจากสำรับการ์ดได้แม้แต่ 1 ใบ ในตอนนั้นผู้เล่นคนนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้ ตอนที่การ์ดในสำรับหมดจะยังไม่ถือว่าแพ้
- ♦ การตัดสินเมื่อเงื่อนไขการแพ้ชนะเกิดขึ้นพร้อมกัน

ฝ่ายตนเองหยิบการ์ดวางไว้จนหมด	ฝ่ายตรงข้ามหยิบการ์ดวางไว้จนหมด	ไม่สามารถวางไปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตนเองได้	ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถวางไปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ได้	ผลลัพธ์
●		●		เสมอ
	●		●	เสมอ
●	●	●	●	เสมอ
●	●			เสมอ
		●	●	เสมอ
●	●		●	ฝ่ายเราชนะ
●		●	●	ฝ่ายเราชนะ
●			●	ฝ่ายเราชนะ
●	●	●		ฝ่ายเราแพ้
	●	●	●	ฝ่ายเราแพ้
	●	●		ฝ่ายเราแพ้

ผลเสมอก็มี

- ♦ ในกรณีที่ต้องตัดสินแพ้ชนะ จะใช้ [ชุดเดน เดธ]
[ชุดเดน เดธ] เป็นการแข่งต่อเวลาเมื่อการแบดเทิลได้ผลเสมอและไม่สามารถจบเกมได้
 - เมื่อใช้ [ชุดเดน เดธ] จะทำการแบดเทิลใหม่ตั้งแต่ต้น
 - วางการ์ดวางไว้เพียงแค่ 1 ใบ
 - เมื่อใช้ [ชุดเดน เดธ] ผู้เล่นฝ่ายที่หยิบการ์ดวางไว้ได้ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

F ตรวจสอบโปเกมอน

- ♦ ตรวจสอบโปเกมอน คือการตรวจสอบสถานะผิดปกติ [พิษ] [ไหม้] [หลับ] [ชา] ของโปเกมอนทั้งสองฝ่ายทุกครั้งที่จะจบเทิร์นของแต่ละฝ่าย ตรวจสอบโปเกมอนต้องทำกับโปเกมอนของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายและไม่เกี่ยวกับเทิร์นของผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

- ♦ การตรวจสอบโปเกมอนไม่ใช่เพียงตรวจสอบสถานะผิดปกติเท่านั้นแต่ยังตรวจสอบความสามารถที่โปเกมอนมีหรือเอฟเฟกต์ของการ์ดเทรนเนอร์ด้วย

ตัวอย่าง ศาลเจ้าแห่งการสั่งสอน(AS3b 179/183)

ทุกครั้งที่ต้องตรวจสอบโปเกมอน วางตัวนับแดเมจบน [โปเกมอน GX · EX] ทุกตัวของแต่ละฝ่าย ตัวละ 1 ตัวนับแดเมจ

- ♦ ขั้นตอนการตรวจสอบโปเกมอน

1. ตรวจสอบสถานะผิดปกติ

สถานะผิดปกติจะตรวจสอบตามลำดับ [พิษ] [ไหม้] [หลับ] [ชา] การตรวจสอบนั้นจะทำกับโปเกมอนทั้งสองฝ่ายไปพร้อม ๆ กัน

2. ตรวจสอบความสามารถหรือเอฟเฟกต์ของเทรนเนอร์ที่มีผลอยู่ตอนตรวจสอบโปเกมอน

การตรวจสอบข้อ 2. นั้นสามารถทำก่อนข้อ 1. ก็ได้แต่ไม่สามารถทำตอนกำลังตรวจสอบข้อ 1. ได้

ถ้าเอฟเฟกต์ที่ทำตอนข้อ 2. มีหลายอย่าง สามารถเลือกได้ว่าแต่ละอย่างจะให้ทำงานก่อนหรือหลังข้อ 1. ก็ได้ เจ้าของโปเกมอนฝั่งที่ได้รับเอฟเฟกต์สามารถเป็นผู้เลือกลำดับเอฟเฟกต์ที่จะให้ทำในข้อ 2. ได้

3. ตรวจสอบการหมดสภาพ

โปเกมอนที่มีสถานะผิดปกติหรือได้รับเอฟเฟกต์จนไม่เหลือ HP แล้ว จะ [หมดสภาพ] ตอนนี้

→ อ้างอิง D [หมดสภาพ]

G เตรียมการแบดเทิล

การเตรียมการแบดเทิล จะทำตามขั้นตอนดังนี้

1. ทักทายและจับมือ

2. เป่ายิ่ดูเพื่อเลือกเล่นก่อนหรือเล่นหลัง

ผู้ชนะสามารถเลือกเล่นก่อนหรือเล่นหลังได้

3. วางสักรับการ์ด

สับเต็คให้ดูแล้วคว่านักการตรวจที่ตำแหน่งสักรับการ์ด

4. จั่วการ์ดขึ้นมือ 7 ใบ

จั่วการ์ด 7 ใบจากสักรับการ์ดแล้วนำขึ้นมือ

5. วางโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้

แจ้งฝ่ายตรงข้ามว่ามีโปเกมอน [พื้นฐาน] บนมือหรือไม่ตามลำดับผู้เล่นก่อน ผู้เล่นทีหลัง หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีโปเกมอน [พื้นฐาน] ให้เลือก

1 ใบจากในนั้นแล้วคว่านักการตรวจที่ตำแหน่งต่อสู้ หากไม่มีโปเกมอน [พื้นฐาน] ให้ทำตามนี้

a. แจ้งผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามว่าไม่มีโปเกมอน [พื้นฐาน] บนมือ

ถ้าไม่มีแค่ฝ่ายตนเอง → ไปข้อ b.

ถ้าทั้งสองฝ่ายแจ้งว่าไม่มี → หลังจากต่างฝ่ายให้ดูการ์ดบนมือซึ่งกันและกันแล้ว ให้คืนการ์ดบนมือกลับสักรับการ์ดและทำใหม่ตั้งแต่ข้อ 3

b. ฝ่ายตรงข้ามให้ทำถึงข้อ 7. ไปก่อน

หากครั้งที่ 2 ไปแล้ว ยังไม่มีโปเกมอน [พื้นฐาน] บนมือให้ข้ามข้อ b. ได้เลย

c. แสดงการ์ดบนมือที่ไม่มีโปเกมอน [พื้นฐาน] ให้ฝ่ายตรงข้ามดู หลังจากนั้นให้คืนการ์ดบนมือกลับสักรับการ์ด

d. เฉพาะฝ่ายตนเองทำใหม่ตั้งแต่ข้อ 3

6. วางโปเกมอนบนเบนซ์

หลังจากวางโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้แล้วหากบนมือยังมีโปเกมอน [พื้นฐาน] สามารถคว่านักการตรวจบนเบนซ์ได้ หรือจะไม่วางก็ได้

หากเป็นก่อนเริ่มการแบดเทิลจะสามารถวางโปเกมอน [พื้นฐาน] บนเบนซ์เมื่อใดก็ได้

7. วางการ์ดรางวัล

นำการ์ด 6 ใบจากด้านบนสุดของสักรับการ์ด คว่านักการตรวจบนตำแหน่งการ์ดรางวัล

หลังจากวางการ์ดรางวัลแล้ว ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมีการทำตามข้อ 5.d. สามารถแจ้งจำนวนการ์ดได้สูงสุดตามจำนวนครั้งที่ทำไปได้ หลังจากนั้นฝ่ายเราสามารถ
จับการ์ดจากสำรับการ์ดได้ตามจำนวนที่แจ้งไป หากการ์ดที่จับได้เป็นโปเกมอน [พื้นฐาน] สามารถวางบนเบนซ์ได้

8. เริ่มการแบดเทิล

หงายหน้าการ์ดโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้และบนเบนซ์ของทั้งสองฝ่ายแล้วเริ่มการแบดเทิล

H สำรับการ์ด

- ◆ ถ้ามีคำสั่งให้จับการ์ดจากสำรับการ์ด ให้จับการ์ดตามจำนวนใบในคำสั่งจากด้านบนสุดของสำรับการ์ดโดยไม่หงายหน้าการ์ดแล้วนำขึ้นมือ
- ◆ ถ้ามีคำสั่งให้เลือกการ์ดจากสำรับการ์ด ให้เลือกการ์ดตามจำนวนใบในคำสั่งโดยดูหน้าการ์ดในสำรับการ์ด ในระหว่างดูหน้าการ์ด ต้องไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเห็น
ถ้าให้เลือกการ์ดหลายใบ สามารถเลือกการ์ดน้อยกว่าจำนวนใบในคำสั่งได้ หรือไม่เลือกเลยแม้แต่ 1 ใบก็ได้ หากทำเช่นนั้นจะถือว่าจบการเลือกการ์ด แต่ถ้าหาก
มีคำสั่งให้เลือกการ์ดตามข้อต้องเลือกการ์ดตามจำนวนใบในคำสั่ง
- ◆ ถ้ามีคำสั่งให้สับสำรับการ์ด (เด็ด) ให้สลับลำดับการ์ดในสำรับจนผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่รู้ลำดับ ตอนสับห้ามดูหน้าการ์ด เมื่อมีเอฟเฟกต์ที่ให้ดูการ์ดในสำรับเช่น
[นำ●●จากสำรับการ์ดขึ้นบนมือ] หลังทำแล้วตามกฎต้องสับสำรับการ์ด

II คำอธิบายการ์ด

[II คำอธิบายการ์ด] จะอธิบายข้อความที่มีจะอยู่ในคำอธิบายที่เขียนบนการ์ดอย่างละเอียด บทนี้ได้เตรียมไว้เพื่อแก้ไขปัญหาคำอธิบายที่ไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์หรือลำดับการจัดการอย่างเป็นรูปธรรม

A เกี่ยวกับคำอธิบายการ์ด

- ♦ หากสิ่งเขียนบนคำอธิบายการ์ดต่างไปจากกฎการเล่น ให้ถือเอาตามสิ่งที่เขียนอยู่บนการ์ดก่อนกฎการเล่น แต่หากเอฟเฟกต์ของการตีมีการเปลี่ยนใหม่ให้ใช้เอฟเฟกต์หลังจากเปลี่ยน
- ♦ หากเอฟเฟกต์ [ทำ●●] กับ [ทำ●●ไม่ได้] เกิดขึ้นพร้อมกัน ให้เลือกทำ [ทำ●●ไม่ได้] ก่อน
- ♦ แม้จะมีส่วนที่ไม่สามารถทำตามคำอธิบายการ์ดได้ก็ยังสามารถใช้ทำต่อสู้อย่างไรก็ได้ หรือเทรนเนอร์นั้นได้ หากเป็นเช่นนั้นให้ทำตามส่วนที่ทำได้และไม่ต้องทำตามเฉพาะส่วนที่ทำได้ไม่ได้ แต่ในกรณีที่ผู้เล่นไม่สามารถทำตามคำอธิบายเฉพาะ ก็อาจจะไม่ทำอะไรเลย เช่น ทำ●●หลังจากนั้น / จากนั้น / เมื่อทำเช่นนั้นแล้ว ทำ▲▲ได้
- ♦ หากคำอธิบายการ์ดมีการกำหนดตัวเลข จะไม่สามารถลดตัวเลขนั้นให้น้อยลงได้ตามใจชอบ แต่หากเป็นกรณีเลือกการ์ดจากสำรับการ์ด (อ้างอิง H สำรับการ์ด) และ เลือกได้สูงสุด / ได้ถึง—แล้ว...สามารถเลือกได้ตั้งแต่ 0 จนถึงตัวเลขที่กำหนด
- ♦ หากจำนวนเป้าหมายน้อยกว่าจำนวนที่กำหนดไว้บนคำอธิบายการ์ด ให้ทำตามด้วยจำนวนที่ใกล้เคียงกับตัวเลขที่กำหนดไว้มากที่สุด

B เกี่ยวกับการคำนวณแดเมจ

B-01 ●เพิ่มแดเมจอีก

- ♦ คือการเพิ่มแดเมจพื้นฐานให้มากขึ้นตอนคำนวณแดเมจจากทำต่อสู้อย่างไรก็ตามด้านข้างของตัวเลขแดเมจของทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม [+] เขียนกำกับไว้
- ♦ คำอธิบายนี้จะเป็นการคำนวณแดเมจ ไม่ใช่เอฟเฟกต์ การคำนวณแดเมจนี้จะคำนวณตามข้อ 1.คำนวณแดเมจจากทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม ในขั้นตอนการคำนวณแดเมจ

【ตัวอย่าง1】ทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม (ฟุคุชิโร AS2a 036/171)
ทอยเหรียญ 1 ครั้งถ้าออกหัว จะเพิ่มแดเมจอีก 20

【ตัวอย่าง2】ทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม (ฮัสเซลโบว์) (กาโอคาเอ็นGX AS2b 014/171)
แดเมจเพิ่มขึ้นเท่ากับจำนวนโปเกมอน  x20

B-02 แดเมจจะเท่ากับจำนวน●●x▲

- ♦ แสดงด้วย [x] ด้านข้างตัวเลขแดเมจจากทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม หลังจากนับตัวเลขเป้าหมายแล้ว ให้คูณด้วยตัวเลขที่เขียนไว้
- ♦ คำอธิบายนี้จะเป็นการคำนวณแดเมจ ไม่ใช่เอฟเฟกต์ การคำนวณแดเมจนี้จะคำนวณตามข้อ 1.คำนวณแดเมจจากทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม ในขั้นตอนการคำนวณแดเมจ

【ตัวอย่าง1】ทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม (สลิป AS1b 012/150)
แดเมจเพิ่มตามจำนวนพลังงานที่ติดกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม x10

【ตัวอย่าง2】ทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม (นามาโคบูชิ AS1a 095/150)
ทอยเหรียญจนกว่าจะออกก้อย แดเมจจะเท่ากับ จำนวนครั้งที่ออกหัว x30

- ♦ หากผลลัพธ์จากการทำตามคำอธิบายนี้ทำให้แดเมจเป็น [0] แม้จะมี 2.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่หัวแดเมจได้รับอยู่ (เช่น ผ่าคาตหัวแห่งความแน่วแน AS2b 160/171) ก็จะจบการคำนวณแดเมจ

B-03 ●แดเมจของทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม (การโจมตี) นี้จะลดลงตามจำนวน● / แดเมจจะถูกลดลงเท่ากับจำนวน●

- ♦ คือการลดแดเมจพื้นฐานให้น้อยลงตอนคำนวณแดเมจจากทำต่อสู้อย่างไรก็ตามด้านข้างของตัวเลขแดเมจของทำต่อสู้อย่างไรก็ตาม [-] เขียนกำกับไว้

- ◆ คำอธิบายนี้จะเป็นการคำนวณแฉะ ไม่ใช้เอฟเฟกต์ของท่าต่อสู้ การคำนวณแฉะนี้จะคำนวณตามข้อ 1.คำนวณแฉะจากท่าต่อสู้ ในขั้นตอนการคำนวณแฉะ

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้ [คาราเต้ช็อป] (ขั้นซิม AS2a 075/171)

แฉะจะถูกลดลงเท่ากับจำนวนตัวนับแฉะที่วางอยู่บนโปเกมอนตัวนี้ x10

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้ [เฮฟวี่บอมเบอร์] (อโกลา โกลเเนีย AS1a 105/150)

แฉะของท่าโจมตีนี้จะลดลง ตามจำนวนพลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม x30

- ◆ ถ้าแฉะที่ได้หลังจากทำตามคำอธิบายนี้เป็น [0] หรือติดลบ แม้จะมี 2.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ทำแฉะได้รับอยู่ การคำนวณแฉะจะจบลง

B-04 แฉะจะเพิ่มขึ้น /จะถูกเพิ่มอีก / ถูก [+•]

- ◆ คือการเพิ่มแฉะหลังจากคำนวณแฉะพื้นฐานแล้ว

- ◆ คำอธิบายนี้จะใช้กับเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับโปเกมอนที่ใช้ท่าต่อสู้ การคำนวณเพิ่มเติมจากแฉะนี้จะคำนวณตามข้อ 2.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ทำแฉะได้รับอยู่ ในขั้นตอนการคำนวณแฉะ

【ตัวอย่าง1】ฝ่าคาดหัวแห่งความแน่วแน(AS2b 160/171)

แฉะจากท่าต่อสู้ของโปเกมอนที่ติดการนี้ เมื่อต่อสู้กับโปเกมอนGX • EX] บนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม จะเพิ่มขึ้น [+30]

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้ [ให้กำลังใจตัวเอง] (โยเทอรี AS2b 140/171)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา แฉะที่ทำกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามจากท่าต่อสู้ที่โปเกมอนนี้ใช้ จะถูกเพิ่มอีก [+20]

- ◆ ในกรณีที่มี 2.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ทำแฉะได้รับอยู่หลายอย่าง ต้องคำนวณรวมทั้งหมด

【FAQ】ท่าต่อสู้ [สเกลนอยซ์] (จาร์ริงกา AS2a 131/171)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม แฉะของท่าต่อสู้ที่โปเกมอนนี้ได้รับ จะถูก [+30]

ในหมู่เอฟเฟกต์ที่เพิ่มแฉะนั้น จะมีเอฟเฟกต์บางตัวจะมีผลอยู่กับโปเกมอนที่ได้รับแฉะด้วย ตัวอย่างเช่น ท่าต่อสู้ สเกลนอยซ์ เป็นเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับโปเกมอนที่ได้รับแฉะ ไม่ใช่โปเกมอนที่ทำแฉะ จึงต้องคำนวณ ตามข้อ 5.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ได้รับแฉะได้รับอยู่

B-05 แฉะจะถูก [-•]

- ◆ คือการทำให้แฉะลดลงหลังจากคำนวณแฉะพื้นฐานแล้ว

- ◆ คำอธิบายนี้จะใช้กับ เอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับโปเกมอนที่ได้รับท่าต่อสู้ การคำนวณเพิ่มเติมจากแฉะนี้จะคำนวณตามข้อ 5.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ได้รับแฉะได้รับอยู่ ในขั้นตอนการคำนวณแฉะ

- ◆ การที่แฉะลดลงจะมี[-•]ระบุในคำอธิบายการ์ด

【ตัวอย่าง1】 [ความสามารถ] กำแพงทราย(ซีโรเดซินะ AS2a 088/171)

แฉะของท่าต่อสู้ที่โปเกมอนนี้จะได้รับ จะถูก [-20]

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้ [การ์ดเพรส] (พาร์เซน AS1a 069/150)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม แฉะของท่าต่อสู้ที่โปเกมอนนี้จะได้รับ จะถูก [-20]

- ◆ ในกรณีที่มี 5.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ได้รับแฉะได้รับอยู่หลายอย่าง ต้องคำนวณรวมทั้งหมด

【FAQ】ท่าต่อสู้ ค้ำรามก้อง(มูแลนด์ AS2b142/171)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม แฉะจากท่าต่อสู้ของโปเกมอนที่ได้รับท่าต่อสู้นี้ใช้ จะถูก [-50]

ในขณะที่ทำให้แฉะลดลง ก็จะมีเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับโปเกมอนที่ทำแฉะด้วย ตัวอย่างเช่น

ท่าต่อสู้ ค้ำรามก้องของ มูแลนด์ เนื่องจากเป็นเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับโปเกมอนที่ทำแฉะ ไม่ใช่โปเกมอนที่ได้รับแฉะ จึงต้องคำนวณตามข้อ 2.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ทำแฉะได้รับอยู่

B-06 ไม่นำจุดอ่อนและความต้านทานมาคิด

- ◆ คือการทำคะแนนโดยไม่ 3.คำนวณจุดอ่อน และ 4.คำนวณความต้านทาน เมื่อเห็นข้อความนี้ในคำอธิบายของท่าต่อสู้ ให้ทำการคำนวณคะแนน ไม่ใช้เอฟเฟกต์ของท่าต่อสู้

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้ [มุดดิน] (อโกลาตทริโอ AS1b 085/150)
โปเกมอนฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว ได้รับคะแนน 50
คะแนนจากท่าต่อสู้นี้ ไม่นำจุดอ่อน และความต้านทานมาคิด

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้ [ซาโดว์บลูส์] (แบล็กกี GX AS1b 075/150)
โปเกมอนบนเบนซ์ของฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว ก็ได้จะรับ 30คะแนนด้วย [โปเกมอนบนเบนซ์จะไม่นำจุดอ่อนและความต้านทานมาคิด]

B-07 จะไม่นำเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับ / ไม่นำเอฟเฟกต์ของ / ไม่นำเอฟเฟกต์ที่มีจาก . . . มาคิด (คำนวณ)

- ◆ สามารถทำคะแนนได้โดยไม่ต้องคำนวณ 5.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ได้รับคะแนนได้รับอยู่ และ เอฟเฟกต์ที่จะไม่ได้รับคะแนนจากท่าต่อสู้

ตัวอย่างของ เอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่

- 5.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ได้รับคะแนนได้รับอยู่
- ท่าต่อสู้ [การรุกราน] (พาร์เซม AS1a 069/150)
เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม คะแนนของท่าต่อสู้ที่โปเกมอนนี้จะได้รับ จะถูก [-20]
- ท่าต่อสู้ [สเกลนอยซ์] (จาร์จังกา AS2a 131/171)
เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม คะแนนของท่าต่อสู้ที่โปเกมอนนี้จะได้รับ จะถูก [+30]
- ความสามารถ [กำแพงทราย] (ซีโรเดซินะ AS2a 088/171)
คะแนนของท่าต่อสู้ที่โปเกมอนนี้จะได้รับ จะถูก [-20]
- ไม่ได้รับคะแนนจากท่าต่อสู้
- ท่าต่อสู้ [ชดกลม] (โทเกเดมารุ AS1a124/150)
ทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกหัว เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนนี้จะไม่ได้รับคะแนนจากท่าต่อสู้
- ความสามารถ [กองโจรรักษาการณ์] (ฮูปา AS2a 120/171)
โปเกมอนนี้ จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์หรือคะแนนของท่าต่อสู้จาก [โปเกมอนGX • EX] ของฝ่ายตรงข้าม

B-08 โปเกมอนฝ่ายตรงข้าม•ตัว จะได้รับคะแนน (ตัวละคร) ▲▲ / ทำคะแนนโปเกมอนฝ่ายตรงข้าม•ตัว (ตัวละคร) ▲▲คะแนน

- ◆ เป็นท่าต่อสู้ที่ให้เลือกโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามตามจำนวนที่ระบุไว้แล้วทำคะแนนไปที่โปเกมอนตัวนั้น แบบนี้จะต้องคำนวณเป็นคะแนนไม่ใช่เอฟเฟกต์

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้[ซันดาบแหลมคม] (ฟุคซึโร AS2a 036/171)
โปเกมอนฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว จะได้รับคะแนน 20 [โปเกมอนบนเบนซ์จะไม่นำจุดอ่อนและความต้านทานมาคิด]

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้[ดูอัลบีม] (ไนน์โวลเคเนียน AS2b 052/171)
โปเกมอนฝ่ายตรงข้าม 2 ตัว จะได้รับคะแนนตัวละคร 50 [โปเกมอนบนเบนซ์จะไม่นำจุดอ่อนและความต้านทานมาคิด]

- ◆ ยังมีโปเกมอนบางตัวที่นอกจากทำคะแนนกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามแล้วยังทำคะแนนกับโปเกมอนบนเบนซ์อีกด้วย แต่ตัวเลขคะแนนที่เขียนไว้ด้านขวาของท่าต่อสู้จะเป็นแค่คะแนนที่ทำกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้เท่านั้น

【ตัวอย่าง3】ท่าต่อสู้[ซาโดว์บลูส์] (แบล็กกี GX AS1b 075/150)
โปเกมอนบนเบนซ์ของฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว ก็ได้จะรับ 30คะแนนด้วย [โปเกมอนบนเบนซ์จะไม่นำจุดอ่อนและความต้านทานมาคิด]

- ♦ ตราบใดที่ไม่มีคำสั่งพิเศษ แดเมจที่ให้กับโปเกมอนบนเบนซ์จะไม่นำจุดอ่อน • ความต้านทานมาคิด
- ♦ สามารถเลือกโปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์ที่ว่า จะไม่ได้รับแดเมจจากท่าต่อสู้ อยู่ก็ได้ แต่จะไม่สามารถทำแดเมจได้

B-09 โปเกมอนตัวนี้ก็จะได้รับแดเมจ • ด้วย

- ♦ เป็นท่าต่อสู้ที่ให้แดเมจกับตัวโปเกมอนที่ใช้ท่าต่อสู้เอง แบบนี้จะต้องคำนวณเป็นแดเมจไม่ใช่เอฟเฟกต์

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้[พุ่งเข้าใส่] (การ์ตี AS1a 039/150)
โปเกมอนตัวนี้ก็จะได้รับแดเมจ 20 ด้วย

【FAQ1】หมวกนิรภัยยัดมัน(ASa 161/178)
โปเกมอนที่ติดการ์ดนี้ แดเมจจากท่าต่อสู้ที่ได้รับจาก[โปเกมอน GX・EX]ฝ่ายตรงข้ามจะถูก[-30]

ตอนที่โปเกมอนที่มี [หมวกนิรภัยยัดมัน] ติดอยู่และได้รับแดเมจของท่าต่อสู้จากโปเกมอนฝ่ายตนเอง เอฟเฟกต์ของ [หมวกนิรภัยยัดมัน] จะไม่ทำงาน ในกรณีของ การ์ตี ที่มี [หมวกนิรภัยยัดมัน] ติดอยู่และใช้ท่าต่อสู้ [พุ่งเข้าใส่] ก็เช่นกัน แดเมจที่ได้รับจะไม่สามารถ [-30] ได้เพราะมี [หมวกนิรภัยยัดมัน]

C เอฟเฟกต์

C-01 ที่นั่งที่ตำแหน่งที่นั่งการ์ด

- ◆ คือการวางการ์ดที่กำหนดที่นั่งการ์ด ตรวจสอบที่ไม่มีคำสั่งพิเศษ ผู้ใช้เอฟเฟกต์นั้นสามารถเลือกการ์ดที่จะที่นั่งที่ตำแหน่งที่นั่งการ์ดได้ และจะต้องวางการ์ดบนตำแหน่งที่นั่งการ์ดของเจ้าของเสมอ

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[ฟันไฟ] (เนียฮิท AS1a 054/150)
ที่นั่งพลังงานที่ติดอยู่กับโปเกมอนนี้ 1 ลูก ที่ตำแหน่งที่นั่งการ์ด

- ◆ ถ้ามีคำว่า [ที่นั่งที่ตำแหน่งที่นั่งการ์ด-] ในคำอธิบายการ์ด ก็ให้ปฏิบัติเช่นเดียวกัน

【ตัวอย่าง2】 อคูจิคิงGX(AS2a 121/171)
ที่นั่งการ์ดสำหรับการฝายเรา 5 ใบจากด้านบนที่นั่งการ์ด ถ้ามีการดพลังงานในนั้น ติดที่โปเกมอนนี้ทั้งหมด

【FAQ】 ดับเบิลพลังงานไร้สี(AS1a 150/150)
การ์ดนี้ จะเทียบเท่าการ์ดพลังงาน ★ 2 ลูก

ตอนที่นั่งพลังงานที่ติดที่โปเกมอน 2 ลูกที่นั่งการ์ด หากเลือกดับเบิลพลังงานไร้สี (AS1a 150/150) ที่ทำงานเทียบเท่า 2 ลูก
ก็สามารถทำเอฟเฟกต์นี้ได้เสร็จสมบูรณ์เพียงแค่ทั้งการ์ดพลังงานนั้นใบเดียว
และตอนเลือกพลังงาน 1 ลูกที่นั่งการ์ด ก็สามารถเลือกดับเบิลพลังงานไร้สี(AS1a 150/150) 1 ใบที่นั่งการ์ดได้เช่นกัน

C-02 นำ/ใส่●●กลับ▲▲

- ◆ คือการนำการ์ดที่ใช้ระหว่างการแบดเทิลกลับขึ้นมือหรือสำหรับการ์ด การ์ดนั้นต้องใส่กลับบนมือหรือสำหรับเจ้าของเสมอ

【ตัวอย่าง1】 คะอิริ (AS4b 168/178)
จั่วการ์ด 2 ใบจากสำหรับการ์ดฝายเรา หลังจากนั้น ทอยเหรียญ 1 ครั้งถ้าออกหัว ใส่การ์ด [กะอิริ] นักกลับขึ้นมือโดยไม่ต้องที่นั่งที่ตำแหน่งที่นั่งการ์ด

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[ส่งของ] (เพิลิเปอร์ AS2b 035/171)
นำโปเกมอนบนเบนซ์ฝายเรา 1 ตัวกับการทั้งหมดที่ติดอยู่ กลับขึ้นมือ

- ◆ ตอนนำโปเกมอนที่อยู่บนกระดานกลับ ตัวนับแดเมจที่วางบนโปเกมอนนั้นหรือเอฟเฟกต์ที่ได้รับมาจะหายไปทั้งหมด หากโปเกมอนนั้นเป็นโปเกมอนวิวัฒนาการให้นำโปเกมอนก่อนวิวัฒนาการที่โปเกมอนนั้นวางซ้อนอยู่กลับไปด้วย

C-03 สลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝายเรากับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ฝายเรา

- ◆ คือการนำโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝายเรากลับเบนซ์ แล้วนำโปเกมอนจากเบนซ์วางบนตำแหน่งต่อสู้ใหม่

【ตัวอย่าง1】 สับเปลี่ยนโปเกมอน(AS1b 140/150)
สลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝายเรากับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ฝายเรา

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[เทพฟอร์ท] (คอสโมม AS2b 097/171)
สลับโปเกมอนนี้กับโปเกมอนบนเบนซ์

- ◆ [สลับ] จะต่างจาก 【หนี】 คือสามารถสลับกับโปเกมอนบนเบนซ์ได้โดยไม่ต้องทั้งพลังงานที่จำเป็นสำหรับ 【หนี】 ที่ตำแหน่งที่นั่งการ์ด
- ◆ หากใช้การ์ดโอเพิ่ม เช่น [สับเปลี่ยนโปเกมอน(AS1b 140/150)] แม้โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้จะอยู่ในสภาวะ 【หนี】 ไม่ได้ก็สามารถสลับกับโปเกมอนบนเบนซ์ได้
- ◆ หากสลับแล้ว สภาวะผิดปกติหรือเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้ที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ได้รับอยู่ (เช่น [ในเทิร์นถัดไปของฝายเรา โปเกมอนนี้จะใช้ทำต่อสู้ไม่ได้])ก็จะหายไปทั้งหมด
- ◆ หากไม่มีโปเกมอนบนเบนซ์ฝายเรา จะไม่สามารถสลับได้

C-04 ให้ฝายตรงข้ามสลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝายตรงข้ามกับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ฝายตรงข้าม

- ◆ คือการนำโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามกลับเบนซ์ โดยให้ฝ่ายตรงข้ามเลือกโปเกมอนที่จะวางบนตำแหน่งต่อสู้ใหม่

【ตัวอย่าง1】สเปรย์กันแมลง(AS2b 158/171)

ให้ฝ่ายตรงข้ามสลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้กับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม [ฝ่ายตรงข้ามเลือกโปเกมอนที่จะวางบนตำแหน่งต่อสู้]

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้[เป่ากระเด็น] (บัตเตอร์ฟรี AS1a 006/150)

ให้ฝ่ายตรงข้ามสลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้กับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม [ฝ่ายตรงข้ามเลือกโปเกมอนที่จะวางบนตำแหน่งต่อสู้]

- ◆ เอฟเฟกต์นี้เป็นเอฟเฟกต์ที่ให้ฝ่ายตรงข้ามสลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้กับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ ดังนั้น จึงให้ฝ่ายตรงข้ามเลือกโปเกมอนที่จะวางบนตำแหน่งต่อสู้ใหม่ โดยที่ฝ่ายตรงข้ามจะต้องเลือกโปเกมอนที่วางอยู่บนเบนซ์อยู่แล้วออกมาวางบนตำแหน่งต่อสู้
- ◆ หากสลับแล้ว สภาวะผิดปกติหรือเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ได้รับอยู่ (เช่น [ในเทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา โปเกมอนนี้จะใช้ท่าต่อสู้ไม่ได้]) ก็จะไปทั้งหมด
- ◆ หากฝ่ายตรงข้ามไม่มีโปเกมอนอยู่บนเบนซ์จะสลับไม่ได้

【FAQ】ท่าต่อสู้[สปีดี้] (ออนแบท AS2a 142/171)/

ความสามารถ[มังกรผู้ปกป้อง] (ฟลายกอน AS4a 125/178)

เอฟเฟกต์นี้เป็นเอฟเฟกต์ที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามจะได้รับ ดังนั้น หากโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามอยู่ในสภาพที่ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ จะไม่สามารถสลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามกับโปเกมอนบนเบนซ์ได้

- ท่าต่อสู้[สปีดี้] (ออนแบท AS2a 142/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกหัว เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนตัวนี้จะไม่ได้รับแถมเมจหรือเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้

หากโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามเป็นออนแบทที่มีเอฟเฟกต์ของท่าต่อสู้[สปีดี้] และอยู่ในสภาพไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ ด้วยเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ [เป่ากระเด็น] ของบัตเตอร์ฟรี จึงไม่สามารถสลับออนแบทกับโปเกมอนบนเบนซ์ได้

- [ความสามารถ]มังกรผู้ปกป้อง(ฟลายกอน AS4a 125/178)

ตรวจเช็คที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ โปเกมอน  ฝ่ายเราทุกตัว ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ที่โปเกมอนฝ่ายตรงข้ามใช้ (เอฟเฟกต์ที่เป็นอยู่แล้วจะไม่หายไป)

ถึงแม้โปเกมอนบนเบนซ์ของฝ่ายตรงข้ามจะไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ด้วย ความสามารถ [มังกรผู้ปกป้อง] ของฟลายกอน หากโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามรับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ เมื่อบัตเตอร์ฟรี ใช้ท่าต่อสู้[เป่ากระเด็น] เอฟเฟกต์ของท่าต่อสู้จะทำให้สามารถสลับกับโปเกมอนบนเบนซ์ได้

C-05 เลือกโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว แล้วสลับกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม

- ◆ คือการนำโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้ามออกมาตำแหน่งต่อสู้ โดยจะนำโปเกมอนที่อยู่บนตำแหน่งต่อสู้อยู่แล้วกลับไปบนเบนซ์

【ตัวอย่าง1】โปเกมอนแคชเชอร์(AS2b 157/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกหัว เลือกโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว แล้วสลับกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้[ย้าย] (อโกลาเปอร์เซียน AS1b 074/150)

เลือกโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว แล้วสลับกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้

- ◆ หากสลับแล้ว สภาวะผิดปกติหรือเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ได้รับอยู่ (เช่น [ในเทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา โปเกมอนนี้จะใช้ท่าต่อสู้ไม่ได้]) ก็จะไปทั้งหมด
- ◆ หากฝ่ายตรงข้ามไม่มีโปเกมอนอยู่บนเบนซ์จะสลับไม่ได้

【FAQ】ท่าต่อสู้[สปีดี้] (ออนแบท AS2a 142/171)/

ความสามารถ[มังกรผู้ปกป้อง] (ฟลายกอน AS4a 125/178)

เอฟเฟกต์นี้ไปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้ามจะได้รับ ดังนั้นหากไปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้ามที่เลือกมาอยู่ในสภาพที่ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จาก ท่าต่อสู้ จะไม่สามารถสลับโดยใช้เอฟเฟกต์เลือกไปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม 1 ตัวแล้วสลับไปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามได้

- ท่าต่อสู้[สปีดี้] (ออนแบท AS2a 142/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้งถ้าออกหัว เทรินถัดไปของฝ่ายตรงข้าม ไปเกมอนตัวนี้จะไม่ได้รับแคเมจ หรือเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้

ถึงแม้ไปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามเป็นออนแบทที่มีเอฟเฟกต์ของท่าต่อสู้[สปีดี้] และอยู่ในสภาพที่ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ แต่ด้วยเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้[ย้วย] ของอโลลาเปอร์เซียนสามารถสลับออนแบทกับไปเกมอนบนเบนซ์ได้

- ความสามารถ[มังกรผู้ปกป้อง] (ฟลายกอน AS4a 125/178)

ตราปโตที่ไปเกมอนนี้ยังอยู่ ไปเกมอน  ฝ่ายเราทุกตัว ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ที่ไปเกมอนฝ่ายตรงข้ามใช้ (เอฟเฟกต์ที่เป็นอยู่แล้ว จะไม่หายไป)

หากไปเกมอนบนเบนซ์ของฝ่ายตรงข้ามอยู่ในสภาพที่ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้ด้วยความสามารถ [มังกรผู้ปกป้อง] ของฟลายกอนแล้ว จะไม่สามารถใช้เอฟเฟกต์ของท่าต่อสู้[ย้วย] ของ อโลลาเปอร์เซียน เพื่อสลับกับไปเกมอนบนเบนซ์ได้

C-06 ฟันฟู / รักษา HP●●

- ◆ คือการหยิบตัวนับแคเมจที่วางบนไปเกมอนบนกระดานออก

【ตัวอย่าง1】 ยารักษาแผล(AS1a 136/150)

รักษา HP [30] ของไปเกมอนฝ่ายเรา 1 ตัว

- ◆ ตอนฟันฟู HP หากตัวนับแคเมจที่วางบนไปเกมอนนั้นมีจำนวนน้อยกว่าจำนวนที่จะฟันฟู ให้นำตัวนับแคเมจออกให้หมด
- ◆ ถ้าเป็น [ฟันฟู HP ทั้งหมด] ให้นำตัวนับแคเมจทั้งหมดที่วางบนไปเกมอนนั้นออก

【ตัวอย่าง2】 ท่าต่อสู้[ฟันพลัง] (อกลิตา AS2b 027/171)

ทั้งพลังงานที่ติดอยู่ที่ไปเกมอนนี้ 1 ลูก ที่ตำแหน่งทั้งการ์ด รักษา HP ทั้งหมดของไปเกมอนนี้

- ◆ การ์ดเทรนเนอร์ที่มีเอฟเฟกต์นี้ ไม่สามารถเลือกใช้กับไปเกมอนที่ไม่มีตัวนับแคเมจวางอยู่ได้ นอกจากนั้น ความสามารถที่มีเอฟเฟกต์นี้ก็ไม่สามารถใช้ได้เช่นเดียวกัน แต่ในกรณีที่ฟันฟู HP ของไปเกมอนหลายตัวพร้อมกัน ถ้ามีไปเกมอนที่มีตัวนับแคเมจวางอยู่บนนั้นแค่เพียง 1 ตัวก็จะสามารถใช้ได้

C-07 วางตัวนับแคเมจ●ตัว

- ◆ คือการวางตัวนับแคเมจบนไปเกมอนบนกระดาน โดยวางตัวนับแคเมจที่มีค่า 10 แคเมจตามจำนวนที่เขียนระบุไว้

【ตัวอย่าง1】 ความสามารถ[ทีเธอร์แอร์วี่] (จูโนเปอร์ GX AS2a 039/171)

ใช้ได้ 1 ครั้งในเทรินฝ่ายเรา วางตัวนับแคเมจ 2 ตัว บนไปเกมอนของฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว

【ตัวอย่าง2】 ท่าต่อสู้[ระเบิด] (โอโดริโดริ AS2b 082/171)

วางตัวนับแคเมจตามจำนวนไปเกมอนที่อยู่ในตำแหน่งทั้งการ์ดฝ่ายตรงข้าม

บนไปเกมอนฝ่ายตรงข้ามตามชอบ

- ◆ หากวางตัวนับแคเมจมากกว่าหรือเท่ากับ HP ที่เหลืออยู่ไปเกมอนนั้นจะ **[หมดสภาพ]** เช่นเดียวกับตัวนับแคเมจในการทำแคเมจ
- ◆ ถ้าเป็นการวางตัวนับแคเมจจากท่าต่อสู้ ให้ทำตามข้อ 5.เอฟเฟกต์นอกเหนือจากแคเมจ ในขั้นตอนการใช้ท่าต่อสู้ และจะไม่ถือว่าเป็นการทำแคเมจปกติ จึงไม่ต้องคำนวณจุดอ่อน ความต้านทาน หรือเอฟเฟกต์ที่ไปเกมอนได้รับอยู่

【FAQ】 ทำต่อสู้[สปีดี้] (ออนแบท AS2a 142/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกหัว เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนตัวนี้จะไม่ได้รับแดเมจหรือเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้

จะไม่สามารถวางตัวนับแดเมจบนออนแบทที่อยู่ในสภาพไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้ด้วยเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้[สปีดี้] แต่ยังสามารถเลือกเป็นโปเกมอนที่จะวางตัวนับแดเมจได้

จะนำตัวนับแดเมจจากทำต่อสู้[ระบฏ] ของโอโดริโคริวางบนออนแบทที่ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้[สปีดี้] ไม่ได้ (แต่ยังสามารถวางบนโปเกมอนอื่นได้)

C-08 ย้าย / นำตัวนับแดเมจที่วางอยู่บน●●▲ ตัว ไปวางที่ / บน■■

- ◆ คือการย้ายตัวนับแดเมจที่วางอยู่บนโปเกมอนบนกระดานไปวางที่โปเกมอนตัวอื่น โดยย้ายตัวนับแดเมจที่มีค่า 10 แดเมจตามจำนวนที่เขียนระบุไว้

【ตัวอย่าง1】 [ความสามารถ] ชาโดว์มูฟ(แซนเดลา AS1a 047/150)

ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา ย้ายตัวนับแดเมจที่วางอยู่บนโปเกมอนบนกระดาน 1 ตัว ไปวางที่โปเกมอนบนกระดานตัวอื่น

【ตัวอย่าง2】 ทำGX[เคลียร์เกต GX] (อโลลา คิวคอนGX AS2b 025/171)

ย้ายตัวนับแดเมจที่วางอยู่บนโปเกมอนตัวนี้ทั้งหมด ไปวางที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม (ใน 1 เกมใช้ทำ GX ได้ฝ่ายละ 1 ครั้ง)

【ตัวอย่าง3】 ทำต่อสู้[เมจิซิลส์รึป] (คาปู เทพฟู AS1b 103/150)

สลับตัวนับแดเมจบนโปเกมอนบนกระดานฝ่ายตรงข้ามตามจำนวนที่ชอบ ไปติดบนโปเกมอนบนกระดานฝ่ายตรงข้ามตามชอบ

- ◆ หากใช้ทำต่อสู้เพื่อ [ย้ายตัวนับแดเมจ] ให้ทำตามข้อ 5.เอฟเฟกต์นอกเหนือจากแดเมจในขั้นตอนการใช้ทำต่อสู้ และจะไม่ถือว่าเป็นการทำแดเมจปกติ จึงไม่ต้องคำนวณจุดอ่อนความต้านทาน หรือเอฟเฟกต์ที่โปเกมอนได้รับอยู่
- ◆ หากวางตัวนับแดเมจมากกว่าหรือเท่ากับ HP ที่เหลืออยู่โปเกมอนนั้นจะ [หมดสภาพ] เช่นเดียวกับตัวนับแดเมจในการทำแดเมจ
- ◆ หากไม่มีโปเกมอน■■บนกระดานที่สามารถย้ายตัวนับแดเมจไปวางได้ จะไม่สามารถย้ายได้

【FAQ】 ทำต่อสู้[สปีดี้](ออนแบท AS2a 142/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกหัว เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนตัวนี้จะไม่ได้รับแดเมจหรือเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้

หากใช้เอฟเฟกต์ของทำต่อสู้เพื่อย้ายตัวนับแดเมจ จะไม่สามารถย้ายไปวางบน โปเกมอนที่จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้ ด้วยทำต่อสู้[สปีดี้] แต่ยังสามารถเลือกเป็นโปเกมอนที่จะย้ายตัวนับแดเมจไปวางได้ ถ้าทำเช่นนั้น ตัวนับแดเมจที่เอาออกไปแล้วจะไม่ย้ายกลับไปเดิม ผลคือตัวนับแดเมจนั้นจะหายไป

หากใช้ทำGX[เคลียร์เกต GX] ของ อโลลา คิวคอนGX เพื่อย้ายตัวนับแดเมจไปที่

ออนแบทที่อยู่ในสภาพไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้ด้วยเอฟเฟกต์ของทำต่อสู้[สปีดี้] จะทำได้เพียงเอาตัวนับแดเมจทั้งหมดออกไปและทำGX[เคลียร์เกต GX] ก็จบลงเท่านั้น

C-09 นำการ์ดพลังงาน●(ได้สูงสุด / จนถึง / ได้ถึง)▲ ไป ติดที่ / กับ■■

- ◆ คือการนำการ์ดพลังงานมาติดโปเกมอนบนกระดาน การัดพลังงานฝ่ายเราต้องนำไปติดโปเกมอนฝ่ายเราเท่านั้น ติดที่โปเกมอนฝ่ายตรงข้ามไม่ได้

【ตัวอย่าง1】 ทำGX[โซลเบิสต์GX](โซลกาเลโอGX AS2b 114/171)

นำการ์ดพลังงานในสภารัดฝ่ายเราจนถึง 5 ใบ ติดโปเกมอนฝ่ายเราตามที่ชอบ แล้วสับสภารัด (ใน 1 เกมใช้ทำ GX ได้ฝ่ายละ 1 ครั้ง)

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[ฟลาวเวอร์ซัพพลาย J](รารันเทสGX AS1a 025/150)

นำการ์ดพลังงานพื้นฐาน 2 ใบจากตำแหน่งที่การ์ดฝ่ายเรา ติดโปเกมอนฝ่ายเราตามที่ชอบ

【ตัวอย่าง3】 ทำต่อสู้อีทแอสซิสต์(อีฮิตารุมะAS4b 031/178)

นำพลังงาน  จากบนมือฝ่ายเราได้ถึง 3 ใบ ติดกับโปเกมอนฝ่ายเราตามชอบ

- ◆ นอกจาก ติดการ์ดพลังงานจากบนมือ 1 ใบที่โปเกมอน (ที่กล่าวในข้อ C พลังงาน) ในเทิร์นฝ่ายเราแล้วยังสามารถติดการ์ดพลังงานได้อีกต่างหาก

【FAQ】 ความสามารถ [คำสาปกัดกิน](เก็งกา AS1b 011/150)

ตราใบที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ เมื่อฝ่ายตรงข้ามติดพลังงานจากบนมือกับโปเกมอน วางตัวนับแดเมจ 2 ตัว บนโปเกมอนนั้น

เมื่อใช้ทำต่อสู้อีทแอสซิสต์แล้ว นำการ์ดพลังงานมาติดที่โปเกมอนฝ่ายเรา ทุกครั้งที่ติดการ์ดพลังงาน เอฟเฟกต์จะมีผลใช้ได้ หากติดการ์ดพลังงานพร้อมกันหลายใบ เอฟเฟกต์ก็จะมีผลใช้ได้ตามจำนวนการ์ดพลังงานที่นำมาติด

หากใช้ทำต่อสู้อีทแอสซิสต์ ของ อีฮิตารุมะแล้ว นำการ์ดพลังงานมาติดที่โปเกมอนฝ่ายเรา 2 ตัว ตัวละ 1 ใบ ด้วยความสามารถ[คำสาปกัดกิน] ของ เก็งกา ทำให้ต้องนำตัวนับแดเมจ 2 ตัวไปวางที่โปเกมอนแต่ละตัว หากนำการ์ดพลังงาน 2 ใบไปติดที่โปเกมอน 1 ตัว ต้องนำตัวนับแดเมจ 4 ตัวไปวางที่โปเกมอนนั้น

C-10 ย้าย / นำ / สลับ (การ์ด) พลังงาน • ▲ ลูกโปดที่ / กับ■

- ◆ คือการนำพลังงานที่ติดกับโปเกมอนบนกระดานมาติดโปเกมอนตัวอื่น พลังงานฝ่ายเราต้องนำไปติดโปเกมอนฝ่ายเราเท่านั้น ติดที่โปเกมอนฝ่ายตรงข้ามไม่ได้

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้อีทแอสซิสต์(ไอโคลน AS1a 133/150)

สลับการ์ดพลังงาน 1 ใบที่ติดอยู่ที่โปเกมอนนี้ ไปติดที่โปเกมอนบนเบนซ์

【ตัวอย่าง2】 ความสามารถ[ไซคลิกทรานสเฟอร์](ลูนาอาลาGX AS2b 100/171)

ใช้ก็ครั้งก็ได้ในเทิร์นฝ่ายเรา ย้ายการ์ดพลังงาน  ที่ติดกับโปเกมอนบนกระดานฝ่ายเรา 1 ลูก ไปติดกับโปเกมอนตัวอื่นของฝ่ายเรา

- ◆ หากไม่มีโปเกมอน■บนกระดานที่ย้ายไปติด จะไม่สามารถย้ายไปติดได้

【FAQ1】 ดับเบิลพลังงานไร้สี(AS1a 150/150)

การ์ดนี้ จะเทียบเท่าการ์ดพลังงาน ★ 2 ลูก

ในการย้ายพลังงาน 1 ลูก จะสามารถเลือก [ดับเบิลพลังงานไร้สี] ซึ่งทำงานเทียบเท่าพลังงาน 2 ลูกในใบเดียวก็ได้ ถ้าทำเช่นนั้นแล้ว ให้ย้าย [ดับเบิลพลังงานไร้สี] 1 ใบไปติด

หากเป็นเอฟเฟกต์ย้ายพลังงานที่มาจากทำต่อสู้อีทแอสซิสต์ ถ้าโปเกมอนที่จะย้ายไปติด เป็น โปเกมอนที่จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้อีทแอสซิสต์ จะไม่สามารถย้ายพลังงานไปได้ แต่ยังสามารถเลือกเป็นโปเกมอนที่จะย้ายไปติดได้ ถ้าทำเช่นนั้นแล้ว พลังงานที่เอาออกไปจะไม่กลับไปโปเกมอนตัวเดิมแต่จะไปอยู่ที่ตำแหน่งที่การ์ด

C-11 นำการ์ดโปเกมอน [พื้นฐาน] • ใบจาก · · วางบนเบนซ์

- ◆ คือการนำการ์ดโปเกมอน [พื้นฐาน] จากสำรับการ์ดหรือตำแหน่งที่การ์ดฝ่ายเราวางบนเบนซ์

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้อีทแอสซิสต์(ซันนี่โก AS2b 030/171)

นำการ์ดโปเกมอน [พื้นฐาน] ได้ถึง 2 ใบจากสำรับฝ่ายเรา วางบนเบนซ์ แล้วสับสำรับการ์ด

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้อีทแอสซิสต์(มามันโบ AS1a 091/150)

นำโปเกมอน [พื้นฐาน] จากตำแหน่งที่การ์ดของฝ่ายเราหรือฝ่ายตรงข้าม 1 ใบ วางบนเบนซ์ของเจ้าของการ์ด

- ◆ หากใช้ทำต่อสู้อีทแอสซิสต์ที่เม่นเบนซ์มีโปเกมอนเต็ม 5 ตัวแล้ว จะไม่สามารถนำโปเกมอนออกมาวางบนเบนซ์ได้ และทำต่อสู้อีทแอสซิสต์จบลงเท่านั้น หากจะนำโปเกมอนจากสำรับการ์ดมาวางบนเบนซ์ ทำต่อสู้อีทแอสซิสต์จบลงก่อนที่จะตรวจจบรอบในสำรับการ์ด

- ◆ หากบนเบนซ์มีโปเกมอนเต็ม 5 ตัวแล้ว จะไม่สามารถใช้การ์ดเทรนเนอร์ที่มีเอฟเฟกต์เช่นนี้ได้ และความสามารถที่มีเอฟเฟกต์เช่นนี้ก็ใช้ไม่ได้เช่นกัน

- ◆ หากจำนวนที่สามารถวางบนเบนซ์ได้น้อยกว่าจำนวนที่กำหนดให้วาง ให้เลือกวางโปเกมอนในจำนวนที่สามารถวางได้บนเบนซ์

C-12 วางบน · · เพื่อวิวัฒนาการ

- ♦ วางโปเกมอน [ร่าง1] หรือ [ร่าง2] บนโปเกมอนบนกระดานเพื่อให้วิวัฒนาการ

【ตัวอย่าง1】ลูกอมประหลาด(AS1a 137/150)

โปเกมอน [ร่าง2] บนมือฝ่ายเรา วางบนโปเกมอน [พื้นฐาน] ที่จะวิวัฒนาการเป็นโปเกมอนนั้นบนกระดานฝ่ายเรา เพื่อให้วิวัฒนาการ (ใช้ไม่ได้กับเทิร์นแรกสุดฝ่ายเรา และโปเกมอน [พื้นฐาน] ที่เพิ่งวางในเทิร์นนี้)

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ(ตั้งต้นใหม่)(โพธิ์คอน-แซด AS1b 118/150)

ในเทิร์นฝ่ายเรา เมื่อนำการ์ดนี้จากมือออกมาวิวัฒนาการแล้ว ใช้ได้ 1 ครั้ง โปเกมอนทุกตัวที่วิวัฒนาการของฝ่ายตรงข้าม แต่ละตัวจะถูกถอด [การ์ดวิวัฒนาการ] 1 ใบจากด้านบนการ์ดที่ถูกถอด ใส่กลับไปที่มือของฝ่ายตรงข้าม

- ♦ โปเกมอนที่เงื่อนไขวิวัฒนาการของโปเกมอนบนกระดานกับการวิวัฒนาการตรงกันสามารถให้วิวัฒนาการได้เหมือนกับการวิวัฒนาการปกติ และเมื่อวิวัฒนาการแล้ว การ์ด ตัวนับแดเมจ สภาวะผิดปกติและเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับการ์ดจะปฏิบัติ เหมือนกับการวิวัฒนาการปกติ
- ♦ ตรวจใบที่ไม่มีคำสั่งพิเศษ แม้จะเป็นโปเกมอนที่เพิ่งออกมาหรือในเทิร์นแรกสุดก็สามารถวิวัฒนาการได้
- ♦ ในคำอธิบาย บางครั้งจะเรียกโปเกมอน [ร่าง1] [ร่าง2] ที่วางซ้อนบนโปเกมอนบนกระดานว่า [การ์ดวิวัฒนาการ] [การ์ดที่จะวิวัฒนาการ] เป็นต้น

C-13 ถอด [การ์ดวิวัฒนาการ] 1 ใบจากด้านบนของโปเกมอนเพื่อให้วิวัฒนาการย้อนกลับ

- ♦ ถอดการ์ดวิวัฒนาการ [ร่าง1] [ร่าง2] ที่วางซ้อนบนโปเกมอนบนกระดาน จากด้านบน แล้วทำให้กลับเป็นโปเกมอนก่อนวิวัฒนาการ

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้(ผ่าเวลา)(ดีอัลกา AS3b 083/183)

ถอด [การ์ดวิวัฒนาการ] 1 ใบจากโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามที่วิวัฒนาการอยู่ การ์ดที่ถูกถอด ใส่กลับไปที่มือของฝ่ายตรงข้าม

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ(ตั้งต้นใหม่)(โพธิ์คอนZ AS1b 118/150)

ในเทิร์นฝ่ายเรา เมื่อนำการ์ดนี้จากมือออกมาวิวัฒนาการแล้ว ใช้ได้ 1 ครั้ง โปเกมอนทุกตัวที่วิวัฒนาการของฝ่ายตรงข้าม แต่ละตัวจะถูกถอด [การ์ดวิวัฒนาการ] 1 ใบจากด้านบนการ์ดที่ถูกถอด ใส่กลับไปที่มือของฝ่ายตรงข้าม

- ♦ เมื่อย้อนวิวัฒนาการกลับเป็นโปเกมอนก่อนวิวัฒนาการแล้ว การ์ดที่ติดอยู่และตัวนับแดเมจจะถูกส่งต่อไปโปเกมอนก่อนวิวัฒนาการส่วนสภาวะผิดปกติหรือเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่จะหายไปทั้งหมด ถ้าจำนวนตัวนับแดเมจมีมากกว่าหรือเท่ากับ HP ที่เหลืออยู่ของโปเกมอนก่อนวิวัฒนาการ โปเกมอนนั้นจะ [หมดสภาพ]
- ♦ ตรวจใบที่ไม่มีคำสั่งพิเศษ โปเกมอนที่วิวัฒนาการกลับจะนับเป็นโปเกมอนที่เพิ่งออกมาใหม่บนกระดาน และไม่สามารถวิวัฒนาการได้ในเทิร์นนั้น
- ♦ ในคำอธิบาย บางครั้งจะเรียกโปเกมอน [ร่าง1] [ร่าง2] ที่จะถูกถอดออกจากโปเกมอนบนกระดานว่า [การ์ดวิวัฒนาการ] [การ์ดที่จะวิวัฒนาการ] เป็นต้น
- ♦ การ์ดวิวัฒนาการที่วางซ้อนบนโปเกมอนที่ถูกย้อนวิวัฒนาการกลับจะต้องถูกถอดออกจากด้านบนสุดเสมอ
- ♦ โปเกมอน [ร่าง1] [ร่าง2] ที่ออกมาโดยตรงบนกระดานด้วยเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้จะไม่สามารถย้อนวิวัฒนาการกลับได้

C-14 · · จะหนีไม่ได้

- ♦ โปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์นี้ จะไม่สามารถ [ใช้ [หนี]] ในเทิร์นฝ่ายตนเองได้

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้แบร์ฮัก(คิเทรูกุมะ AS1b 130/150)

เทรินัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนที่ได้รับทำต่อสู้นี้ จะหนีไม่ได้

【ตัวอย่าง2】 ความสามารถ [วังวนต้องสาป](มีคารูเกะ AS1b 077/150)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม จะหนีไม่ได้

- ◆ หากได้รับเอฟเฟกต์นี้จากทำต่อสู้ เมื่อโปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์กลับเบนซ์หรือไม่อยู่บนกระดานแล้ว เอฟเฟกต์นี้จะหายไป ทั้งหมดและตอนที่โปเกมอนนั้นวิวัฒนาการหรือย้อนวิวัฒนาการกลับเอฟเฟกต์ก็จะหายไปเช่นกัน
- ◆ สามารถสลับกับโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตนเองด้วยเอฟเฟกต์ของไอเทมได้

C-15 · · จะใช้ทำต่อสู้ไม่ได้

- ◆ โปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์นี้ จะไม่สามารถเลือกและแจ้งใช้ทำต่อสู้ทั้งหมดที่สามารถใช้ได้ แม้จะมีพลังงานที่จำเป็นในการใช้ทำต่อสู้ติดอยู่ก็ไม่สามารถแจ้งใช้ทำต่อสู้นั้นได้

【ตัวอย่าง1】 ความสามารถ[ละอองเกสรน่ารังเกียจ](รีฟเฟรเซีย AS2a 009/171)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ โปเกมอน [พื้นฐาน] ของฝ่ายตรงข้ามจะใช้ทำต่อสู้ไม่ได้

- ◆ หากมีคำว่า [ใช้ [ชื่อทำต่อสู้] ไม่ได้] บนคำอธิบายการ์ด สามารถเลือกใช้ได้หากเป็นทำต่อสู้ที่นอกเหนือจาก [ชื่อทำต่อสู้] ที่เขียนระบุไว้

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[สแลชดาวน](โอนิคริล AS1b 105/150)

เทรินัดไปของฝ่ายเรา โปเกมอนนี้จะใช้ [สแลชดาวน] ไม่ได้

- ◆ หากได้รับเอฟเฟกต์นี้จากทำต่อสู้ เมื่อโปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์กลับเบนซ์หรือไม่อยู่บนกระดานแล้ว เอฟเฟกต์นี้จะหายไปทั้งหมดและตอนที่โปเกมอนนั้นวิวัฒนาการหรือย้อนวิวัฒนาการกลับเอฟเฟกต์ก็จะหายไปเช่นกัน

C-16 ไม่ได้รับแถมจากทำต่อสู้

- ◆ โปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์นี้ เมื่อได้รับแถมจากทำต่อสู้ แดเมจที่ได้รับจาก 6 แดเมจสุดท้ายจากการคำนวณแถม จะเป็น 0 และจบการคำนวณ

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[ไซดกลม](โทเกเดมารุ AS1a 124/150)

ทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกหัว เทรินัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนนี้จะไม่ได้รับแถมจากทำต่อสู้

【ตัวอย่าง2】 ความสามารถ[ฟองสบู่](โอนิซิคูโม AS1a 094/150)

โปเกมอนนี้ ไม่ได้รับแถมจากทำต่อสู้ของโปเกมอน  ของฝ่ายตรงข้าม

【ตัวอย่าง3】 เสาแห่งนาภา(AS4a 177/178)

โปเกมอนบนเบนซ์ทุกตัวของทั้งสองฝ่าย ไม่ได้รับแถมจากทำต่อสู้หรือเอฟเฟกต์จากฝ่ายตรงข้าม

- ◆ หากโปเกมอนหลายตัวได้รับแถมจากทำต่อสู้พร้อมกัน โปเกมอนตัวอื่นนอกจากโปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์นี้จะได้รับ แดเมจจากทำต่อสู้

【FAQ】 ทำต่อสู้[ไซโคแฟงก์](ฮาเกกิชิริ AS1a 096/150)

ไม่นำเอฟเฟกต์ของโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามมาคำนวณแถมจากทำต่อสู้

แถมจากทำต่อสู้ที่เขียนบนคำอธิบายว่า [ไม่นำเอฟเฟกต์ที่มีผลอยู่กับ / ไม่นำเอฟเฟกต์ของ / ไม่นำเอฟเฟกต์ที่มีจาก · · · มาคิด (คำนวณ)] สามารถทำแถมโดยไม่ต้องคำนึงถึงสภาวะ [ไม่ได้รับแถมจากทำต่อสู้]

C-17 ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้

- ◆ โปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์นี้เมื่อได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้ จะสามารถไปยังขั้นตอนการใช้ทำต่อสู้ได้โดยไม่ต้องทำข้อ 5.เอฟเฟกต์นอกเหนือจากแถมในขั้นตอนการใช้ทำต่อสู้

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้อิสปิตี(ออนแบท AS2a 142/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้งถ้าออกหัว เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนตัวนี้จะได้รับแดเมจ หรือเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้อย่างน้อย

【ตัวอย่าง2】 ความสามารถ(มังกรผู้ปกป้อง)(ฟลายกอน AS4a 125/178)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ โปเกมอน  ฝ่ายเราทุกตัว ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้อย่างน้อย โปเกมอนฝ่ายตรงข้ามใช้ (เอฟเฟกต์ที่เป็นอยู่แล้ว จะไม่หายไป)

◆ สภาวะที่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้อย่างน้อย แม้จะได้รับเอฟเฟกต์ที่จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์ใหม่ แต่เอฟเฟกต์ที่ได้รับมาอยู่แล้ว จะไม่หายไปและเอฟเฟกต์นั้นจะยังคงมีผลอยู่ต่อ

◆ สภาวะที่ได้รับสภาวะผิดปกติจากทำต่อสู้อย่างน้อย แม้จะได้รับเอฟเฟกต์ที่จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์ใหม่ แต่สภาวะผิดปกติ ที่ได้รับมาอยู่แล้วจะไม่หายไป

【ตัวอย่างเอฟเฟกต์ที่จะไม่ได้รับ】

●สภาวะผิดปกติ

• ทำต่อสู้อย่างน้อย(ซึคิโม AS1a 093/150)

ทอยเหรียญ 1 ครั้งถ้าออกหัว จะทำให้โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามเป็นสภาวะ 【ซา】

●เอฟเฟกต์เพิ่มหรือลดแดเมจ

• ทำต่อสู้อย่างน้อย(มูแลน AS2b142/171)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม แดเมจจากทำต่อสู้อย่างน้อยของโปเกมอนที่ได้รับทำต่อสู้อย่างน้อย จะถูก [-50]

●เอฟเฟกต์ที่การ์ดที่ติดอยู่บนตำแหน่งทั้งการ์ด

• ทำต่อสู้อย่างน้อย(เอซึเรน GX AS2b 057/171)

ทั้งพลังงานที่ติดอยู่กับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม 1 ลูก ที่ตำแหน่งทั้งการ์ด

●เอฟเฟกต์วางตัวนับแดเมจ

• ทำต่อสู้อย่างน้อย(ทอราติกาล)(ซามาโยรุ AS1b 020/150)

วางตัวนับแดเมจ 1 ตัว บนโปเกมอนทุกตัวของแต่ละฝ่าย

●เอฟเฟกต์ใช้ทำต่อสู้อย่างน้อยไม่ได้

• ทำต่อสู้อย่างน้อย(เลฟลัด AS2a 108/171)

เลือกทำต่อสู้อย่างน้อยโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามมี 1 ทำ

เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนที่ได้รับทำต่อสู้อย่างน้อย จะใช้ทำต่อสู้อย่างน้อยที่ถูกเลือกไว้ไม่ได้

●เอฟเฟกต์สลับโปเกมอน

• ทำต่อสู้อย่างน้อย(บัตเตอร์ฟรี AS1a 006/150)

ให้ฝ่ายตรงข้ามสลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้กับโปเกมอน 1 ตัวบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม
[ฝ่ายตรงข้ามเลือกโปเกมอนที่จะวางบนตำแหน่งต่อสู้]

C-18 ใช้เป็นทำต่อสู้อย่างน้อยได้

◆ คือการเลือกทำต่อสู้อย่างน้อยแล้วใช้เป็นทำต่อสู้อย่างน้อยแดเมจและเอฟเฟกต์ได้

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้อย่างน้อย(อินทกัป)(อุทซึริยด์ AS3b 058/183)

ทำต่อสู้อย่างน้อย ใช้ได้เมื่อการตรวจร่างของฝ่ายตรงข้ามเหลือ 2 ใบเท่านั้น เลือกทำต่อสู้อย่างน้อยโปเกมอนบนกระดานของฝ่ายตรงข้ามมี 1 ทำ ใช้เป็นทำต่อสู้อย่างน้อยได้

◆ ตราบโดที่ไม่มีคำสั่งพิเศษ ทำต่อสู้อย่างน้อยที่เลือกไว้จะสามารถใช้ได้โดยไม่ต้องติดพลังงาน

◆ เวลาใช้เอฟเฟกต์นี้เลือกทำต่อสู้อย่างน้อยโปเกมอนที่อยู่บนกระดาน จะสามารถเลือกได้แค่ทำต่อสู้อย่างน้อยโปเกมอนนั้นมียู่

【FAQ1】 ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ (ไอนิคิล AS1b 105/150)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา ไปเกมอนนี้จะใช้ [สแลชดาวน์] ไม่ได้

ด้วยทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ ของ อุทซึรอยด์ จะสามารถเลือกใช้ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์และเอฟเฟกต์ได้

แต่ชื่อของทำต่อสู้อิสแลชดาวน์จะเป็น [ไอนิคิล] เพราะฉะนั้นเมื่อใช้ [ไอนิคิล] แล้วเลือก [สแลชดาวน์] มาใช้เป็นทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ ถึงแม้จะได้รับเอฟเฟกต์ [ไอนิคิล] ไม่ได้ แต่เทิร์นถัดไปของฝ่ายเราจะมี สามารถเลือกทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ ของ ไอนิคิลมาใช้ทำดาวน์และเอฟเฟกต์ได้อีก

【FAQ2】 ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์(วินดี AS1a 040/150)

นำการ์ดพลังงาน  ที่ติดบนไปเกมอนนี้ ทั้งที่ตำแหน่งการ์ด 3 ลูก

หากใช้ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ ของ อุทซึรอยด์ แล้วเลือกทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ ของวินดี ถึงแม้ว่าอุทซึรอยด์จะไม่มีพลังงาน 

ติดอยู่ก็สามารถใช้ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์และเอฟเฟกต์ได้ ถ้าทำเช่นนั้นแล้วไม่จำเป็นต้องทิ้งพลังงานที่ตำแหน่งการ์ดจึงสามารถทำดาวน์และจบทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ โดยไม่ต้องทำตามข้อความที่เขียนไว้ได้

C-19 . . .ไม่สามารถนำการ์ด . . . จากบนมือออกมาใช้ได้

- ♦ ตรวจสอบที่เอฟเฟกต์นี้ยังมีผลอยู่ ผู้เล่นที่ถูกระบุไว้จะไม่สามารถนำการ์ดที่ระบุไว้จากบนมือออกมาใช้ได้ ผู้ที่รับเอฟเฟกต์นี้คือผู้เล่นไม่ใช่ไปเกมอน

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์(ลูคซีโอ AS3b 021/183)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถนำการ์ดไอเท็มจากบนมือออกมาใช้ได้

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์(ยามิรามิ AS1b 076/150)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถนำการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือออกมาใช้ได้

【FAQ】 ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์(ออนแบท AS2a 142/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้งถ้าออกหัว เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม ไปเกมอนตัวนี้จะไม่ได้รับดาวน์หรือเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้อิสแลชดาวน์

เวลาที่ใช้ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์กับผู้เล่น ถึงแม้มีไปเกมอนที่ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้อิสแลชดาวน์

อยู่บนกระดานฝ่ายตรงข้ามก็ตาม ก็จะสามารถทำเอฟเฟกต์กับผู้เล่นได้เพราะฉะนั้นถึงแม้จะมีออนแบท

ที่ไม่ได้รับเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ที่มีผลจากเอฟเฟกต์ของทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ อยู่ตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม

ก็ยังสามารถใช้เอฟเฟกต์ของทำต่อสู้อิสแลชดาวน์ ของ ยามิรามิเพื่อทำเอฟเฟกต์กับผู้เล่น ฝ่ายตรงข้ามได้อยู่

C-20 ดูการ์ด...

- ♦ คือการดูหน้าการ์ดที่คว่ำอยู่ (ในสำรับการ์ด การ์ดรางวัล การ์ดบนมือของฝ่ายตรงข้าม) หากไม่มีคำสั่งพิเศษ หลังจากดูแล้วต้องคว่ำหน้าการ์ดแล้วนำการ์ดนั้นกลับคืน

【ตัวอย่าง1】 ความสามารถ [ค้นหาที่อยู่](เคคาคุส GX AS2b 147/171)

ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา ดูการ์ดบนมือของฝ่ายตรงข้าม

- ♦ ในคำอธิบายการ์ดที่เขียนไว้ว่า [ดูการ์ด... ..] ก็ทำเช่นเดียวกัน

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์(อโลลาติกดา AS1b 084/150)

ดูการ์ดในสำรับฝ่ายเราจากด้านบน 3 ใบ เรียงลำดับที่ชอบ แล้วใส่กลับสำรับการ์ดจากด้านบน

- ♦ หากไม่มีคำสั่งพิเศษ ผู้เล่นที่ใช้เอฟเฟกต์จะเป็นผู้ดูหน้าการ์ด

- ♦ เมื่อดูการ์ดรางวัลและวางคว่ำแล้ว ไม่จำเป็นต้องนำกลับไปคืนบนตำแหน่งการ์ดรางวัลเดิมก็ได้

D คำศัพท์

D-01 ทำต่อสู้อิสแลชดาวน์/ การโจมตีล้มเหลว

แดเมจหรือเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้จะหายไปทั้งหมด

มี 2 ประเภทคือประเภทที่ทำให้ท่าต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามล้มเหลวและประเภทที่ทำให้ท่าต่อสู้ฝ่ายตนเองล้มเหลว

- ◆ เอฟเฟกต์ที่ทำให้ท่าต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามล้มเหลว

เป็นเอฟเฟกต์ที่ทำกับฝ่ายตรงข้าม จะทำตามข้อ 2.ตรวจสอบสถานะของโปเกมอนที่จะใช้ท่าต่อสู้ ในขั้นตอนการใช้ท่าต่อสู้ หากล้มเหลวจะจบเทิร์นนั้นโดยไม่มีการใช้ท่าต่อสู้

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้[พ่นควัน](ฮิโนอาราชิ AS4b 007/178)

ในเทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม เมื่อโปเกมอนที่ได้รับท่าต่อสู้นี้จะใช้ท่าต่อสู้
ให้ฝ่ายตรงข้ามทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกก้อย การโจมตีนั้นจะล้มเหลว

- ◆ ท่าต่อสู้ / การโจมตีนั้นล้มเหลว

จะเขียนเงื่อนไขที่ทำให้ท่าต่อสู้ที่จะใช้ล้มเหลว หากล้มเหลวจะถือว่าเป็นการใช้ท่าต่อสู้และจบเทิร์นนั้น

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้[งูโจมตีกระหน่ำ](มาคุโนซึเด AS2a 064/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกก้อย การโจมตีนั้นล้มเหลว

- ◆ หากท่าต่อสู้ที่ทำแดเมจล้มเหลว แม้จะมี 2.เอฟเฟกต์ที่โปเกมอนที่ทำแดเมจได้รับอยู่ (ตัวอย่าง: ผ่าขาดหัวแห่งความแค้น (AS2b 160/171)
ในขั้นตอนการคำนวณแดเมจจะไม่สามารถเพิ่มแดเมจได้

D-02 ตามชอบ / ตามจำนวนที่ชอบ

- ◆ คือการเลือกจำนวนของสิ่งที่เขียนระบุไว้ได้ตามต้องการโดยไม่มีขีดจำกัด

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้[ร็อกแคนนอน](กิโอาซ AS2a 074/171)

ทั้งการดพลังงาน [ต่อสู้] ที่ติดกับโปเกมอนบนกระดานฝ่ายเราที่ตำแหน่งทั้งการดตามชอบ
แดเมจจะเท่ากับจำนวนใบที่ทิ้ง x50

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้[ปืนใหญ่พลังนม](มิลแทงค์ AS4b 140/178)

นำ [นมโมโม] บนมือฝ่ายเราตามจำนวนที่ชอบให้ฝ่ายตรงข้ามดู
แดเมจจะเท่ากับจำนวนการดนั้น x 60

- ◆ หากรู้ว่าด้วยเอฟเฟกต์ของการดเทรนเนอร์หรือความสามารถจะทำให้เลือกการดไม่ได้แม้แต่ 1 ใบและ
ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอะไรเกิดขึ้น จะไม่สามารถใช้การดเทรนเนอร์หรือความสามารถนั้นได้

D-03 ทั้งหมด

- ◆ คือการเลือกสิ่งที่เขียนระบุไว้โดยไม่ให้เหลือ

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้[เมทัลซาวด์(แอร์มโด AS1b 086/150)]

นำการดพลังงานพิเศษที่ติดกับโปเกมอนบนกระดานของแต่ละฝ่าย ทั้งที่ตำแหน่งทั้งการดทั้งหมด

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้[หยาวัป](โกส SC1a 035/154)]

นำโปเกมอนนี้และการดทั้งหมดที่ติดอยู่กับชั้นมือ

- ◆ หากไม่มีสิ่งที่เขียนระบุไว้อยู่เลยแม้แต่ 1 ใบจะไม่สามารถทำอะไรได้ แต่แม้เป็นเช่นนั้นก็ให้ทำตาม [ทั้งหมด]

D-04 เลือก(เลือก)

- ◆ คือการเลือกสิ่งที่เขียนระบุไว้ตามจำนวนที่เขียนระบุไว้

【ตัวอย่าง1】โปเกมอนแคชเชอร์(AS2b 157/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้ง ถ้าออกหัว เลือกโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว
แล้วสลับกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม

【ตัวอย่าง2】ท่าต่อสู้[ทำให้ตกใจ](ซูแบท AS1b 005/150)

เลือกการ์ด 1 ใบ จากบนมือของฝ่ายตรงข้ามโดยไม่ดูหน้าการ์ด ดูหน้าการ์ดนั้น
ใส่กลับไปในสํารับการ์ดฝ่ายตรงข้ามแล้วสับ

【ตัวอย่าง3】 ทำต่อสู้[ตอกย้ำซ้ำเติม](เลฟต์ส AS2a 108/171)

เลือกต่อสู้ที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามมี 1 ทำ เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม
โปเกมอนที่ได้รับทำต่อสู้นี้ จะใช้ต่อสู้ที่ถูกเลือกไว้ไม่ได้

- ◆ ต้องเลือกตามจำนวนที่เขียนระบุไว้ หากไม่มีสิ่งที่เขียนระบุไว้ตามจำนวนที่เขียนระบุไว้ ให้เลือกจำนวนที่ใกล้กับที่เขียนไว้นั้นมากที่สุด ตัวผู้เล่นเองไม่สามารถเลือกจำนวนน้อยกว่าจำนวนที่เขียนระบุได้ หากไม่มีสิ่งที่เขียนระบุไว้ที่ตำแหน่งที่กำหนดแม้แต่อย่างเดียวยังไม่สามารถเลือกได้
- ◆ หากเลือกของหลายประเภท ให้เลือกของเหล่านั้นตามจำนวนที่เขียนระบุไว้ หากในจำนวนของเหล่านั้นมีแค่ 1 ประเภทบนตำแหน่งที่กำหนด ให้เลือกแค่ประเภทนั้นตามจำนวนที่เขียนระบุไว้
- ◆ กรณีที่เลือกจากสํารับการ์ด ให้อ้างอิงข้อ H.สํารับการ์ด
- ◆ หากรู้ด้วยเอฟเฟกต์ของการ์ดเทรนเนอร์หรือความสามารถจะทำให้เลือกการ์ดไม่ได้แม้แต่ 1 ใบและไม่มีการเปลี่ยนแปลงอะไรเกิดขึ้น จะไม่สามารถใช้การ์ดเทรนเนอร์หรือความสามารถนั้นได้

D-05 ได้สูงสุด / ได้ถึง...

- ◆ คือการเลือกสิ่งที่เขียนระบุไว้ตั้งแต่ 1 จนถึงจำนวนนั้นได้ตามชอบ

【ตัวอย่าง1】 ฟิลด์โบลเวอร์(AS1b 139/150)

[โอเทมิตโปเกมอน] หรือ [สเดเคียม] ที่อยู่บนกระดาน ทั้งที่ตำแหน่งทั้งการ์ดได้ถึง 2 ใบ

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[เรียกเพื่อน](ซินนี่โก AS2b 030/171)

นำการ์ดโปเกมอน [พื้นฐาน] ได้ถึง 2 ใบจากสํารับฝ่ายเรา วางบนเบนซ์ แล้วสับสํารับการ์ด

- ◆ หากรู้ด้วยเอฟเฟกต์ของการ์ดเทรนเนอร์หรือความสามารถจะทำให้เลือกการ์ดไม่ได้แม้แต่ 1 ใบและไม่มีการเปลี่ยนแปลงอะไรเกิดขึ้น จะไม่สามารถใช้การ์ดเทรนเนอร์หรือความสามารถนั้นได้
- ◆ กรณีที่เลือกจากสํารับการ์ด ให้อ้างอิงข้อ H.สํารับการ์ด

D-06 มี...

- ◆ เป็นคำที่ใช้ตอนแสดงทำต่อสู้ หรือจุดอ่อน ความต้านทาน ที่เขียนบนการ์ดโปเกมอน

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[กำปั้นเหล็ก](เรจิสตีล AS2b 110/171)

ถ้าโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามมีความสามารถ การโจมตีนี้จะเพิ่มแดเมจอีก 60

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[ตอกย้ำซ้ำเติม](เลฟต์ส AS2a 108/171)

เลือกต่อสู้ที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามมี 1 ทำ เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม
โปเกมอนที่ได้รับทำต่อสู้นี้ จะใช้ต่อสู้ที่ถูกเลือกไว้ไม่ได้

【ตัวอย่าง3】 [ความสามารถ] ชาโดว์ฮันท์(มาร์ชาโดว์ GX AS2a 092/171)

โปเกมอนนี้ สามารถใช้ต่อสู้ของโปเกมอน [พื้นฐาน] บนตำแหน่งทั้งการ์ดฝ่ายเราได้ทั้งหมด
[จำเป็นต้องใช้พลังงานสำหรับใช้ทำต่อสู้]

- ◆ ทำต่อสู้ที่สามารถใช้ได้ด้วยเอฟเฟกต์ของการ์ดเทรนเนอร์หรือความสามารถ จะไม่ถือเป็นต่อสู้ที่โปเกมอนนั้นมี ทำต่อสู้ที่เขียนไว้บนโปเกมอนนั้นเท่านั้นจะถือเป็นต่อสู้ที่มี

【ตัวอย่างต่อสู้ที่ไม่ถือว่าเป็นท่าที่มี】

- ทำต่อสู้ที่มีก่อนวิวัฒนาการเป็นต่อสู้ที่ใช้ได้ในสภาวะก่อนวิวัฒนาการ
- ความสามารถ [ไทม์รีคอลล](ไชนิงเซเล็บ AS2a 019/171)

ตราใบที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ โปเกมอนฝ่ายเราที่วิวัฒนาการอยู่แล้วทุกตัว สามารถใช้ทำต่อสู้ก่อนวิวัฒนาการได้ (จำเป็นต้องใช้พลังงานสำหรับใช้ทำต่อสู้)

- ทำต่อสู้พิเศษที่สามารถใช้ได้ด้วยเอฟเฟกต์ของการดเรนเนอร์
 - ทำGX[แดชแอทแทคGX] (ปกติ Z พุ่งเข้าชน AS6a 171/196)
โปเกมอนที่มีท่าต่อสู้[พุ่งเข้าชน] ที่ติดการ์ดนี้อยู่ สามารถใช้ทำGX ที่เขียนบนการ์ดนี้ได้ [จำเป็นต้องใช้พลังงานสำหรับใช้ทำต่อสู้]
★★★★★ แดชแอทแทคGX 200+
ทอยเหรียญจนกว่าจะออกก้อย แดเมจจะเพิ่มขึ้นตามจำนวนครั้งที่ออกหัว x40
[ใน 1 เกมใช้ทำ GX ได้ฝ่ายละ 1 ครั้ง]

D-07 ประเภท

- ◆ คือประเภทของโปเกมอนและพลังงาน

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[สะบัดน้ำแข็ง](ยูกิคาบุริ AS3a 087/183)
ถ้าโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามเป็นโปเกมอน  การโจมตีนี้จะเพิ่มแดเมจอีก 40

【ตัวอย่าง2】 ยูนิตเอนเนอร์จี    (AS4a 178/178)
การ์ดนี้ ตราใบที่ยังติดกับโปเกมอนอยู่ จะทำงานเท่ากับพลังงาน 3 ประเภท    1 ลูก ถ้าไม่ได้ติดกับโปเกมอน จะทำงานเท่ากับพลังงาน ★ 1 ลูก

D-08 พลังงานทุกประเภท

- ◆ คือพลังงานที่มี 10 ประเภท ได้แก่          ★

【ตัวอย่าง1】 พลังงานสีรุ้ง(AS1b 150/150)
ตอนนำการ์ดนี้จากบนมือติดโปเกมอน วาง 1 ตัวนับแดเมจบนโปเกมอนนั้น การ์ดนี้ตราใบที่ยังติดกับโปเกมอน จะเทียบเท่าการ์ดพลังงานทุกประเภท 1 ลูก ถ้าไม่ได้ติดกับโปเกมอน จะเทียบเท่าการ์ดพลังงาน ★ 1 ลูก

【FAQ】 ทำต่อสู้[ปล่อยกระแสไฟฟ้า](โทเกะเดมารุ AS1a 124/150)
นำการ์ดพลังงาน  ที่ติดบนโปเกมอนนี้ทั้งหมด ทั้งที่ตำแหน่งทั้งการ์ด
แดเมจจะเท่ากับจำนวนการ์ด x30

พลังงานที่ทำงานนี้จะเทียบเท่าพลังงานทุกประเภทและถือเป็นพลังงานที่รวมทุกประเภทอยู่เสมอ ไม่สามารถให้ทำงานเป็นเฉพาะพลังงานประเภทที่ต้องการให้เป็นได้
เพราะฉะนั้น ในกรณีที่ใช้ทำต่อสู้

[ปล่อยกระแสไฟฟ้า] ที่ให้ [นำการ์ดพลังงาน  ทั้งที่ตำแหน่งทั้งการ์ด] พลังงานที่ทำงานเทียบเท่าพลังงานทุกประเภทก็ต้องทั้งที่ตำแหน่งทั้งการ์ดด้วยเช่นกัน

D-09 พลังงานที่จำเป็นสำหรับ (การ) ใช้ทำต่อสู้ / พลังงานที่จำเป็นสำหรับทำต่อสู้

- ◆ คือพลังงานที่จำเป็นสำหรับใช้ทำต่อสู้ จะแสดงด้วยสัญลักษณ์ประเภทที่อยู่ด้านซ้ายของชื่อทำต่อสู้ของการ์ดโปเกมอน

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[ไร้อาวุธ](ยาโดคิง AS1b 017/150)
ทำต่อสู้นี้ ถ้าไม่มีการดบนมือฝ่ายเราเลย แม้ไม่ติดพลังงานที่จำเป็นสำหรับทำต่อสู้บนโปเกมอนก็ใช้ได้

D-10 พลังงานสำหรับหนี / พลังงานที่ใช้สำหรับหนี

- ◆ คือพลังงานที่จำเป็นสำหรับเวลาจะใช้ [หนี] พลังงานแสดงอยู่ที่ [หนี] ตรงด้านขวาของการ์ดโปเกมอน ถ้าทั้งพลังงานจากโปเกมอนนั้นตามจำนวนที่เขียนไว้ที่ตำแหน่งทั้งการ์ดก็สามารถใช้ [หนี] ได้

【ตัวอย่าง1】 แท่นบูชาจันทร์(AS1b 148/050)
พลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนทุกตัวของแต่ละฝ่ายที่มีพลังงาน  หรือ 
ติดอยู่ แต่ละตัวจะลดลง 2 ลูก

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[โอควาอิมแพ็ค](ซาเมฮาเดอร AS2a 104/171)
แดเมจจะเพิ่มขึ้นเท่ากับจำนวนพลังงานที่ใช้สำหรับ [หนี] ของโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม x20

D-11 จะเพิ่มขึ้น

- ◆ คือการให้ใช้มากกว่าจำนวนที่เขียนไว้

【ตัวอย่าง1】ความสามารถ) เคลลีแอส(อโลลา ดักทริโอ AS1b 085/150)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ พลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม
จะเพิ่มขึ้น 1 ลูก

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ) เมื่อกเนียว(นูเมรา AS3b126/183)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ พลังงานที่จำเป็นสำหรับโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามใช้
ออกทำต่อสู้ จะต้องการพลังงาน ★ เพิ่มขึ้น 1 ลูก

- ◆ หากเอฟเฟกต์ที่เขียนว่า [จะเพิ่มขึ้น] ซ้อนกันหลายอันแล้ว จะต้องนำเอฟเฟกต์ทุกอันมาคิดรวมกัน เช่น ถ้ามีเอฟเฟกต์ที่ว่า [พลังงานสำหรับ [หนี] จะเพิ่มขึ้น 1 ลูก] อยู่ 2 อันแล้ว ผลคือจะเพิ่มขึ้น 2 ลูก

【FAQ】ความสามารถ [ร่างดิงหากัน] (ดันบัล AS4b 107/178)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ พลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนนี้ จะลดลงตามจำนวน [ดันบัล] บนเบนซ์ฝ่ายเรา

หากมีเอฟเฟกต์ทั้ง [จะเพิ่มขึ้น] และ [ลดลง] ซ้อนกันแล้วจะต้องหาผลรวม

หากเอฟเฟกต์ของ ความสามารถ[เคลลีแอส] และ ความสามารถ[ร่างดิงหากัน] แต่ละตัวทำงานพร้อมกัน พลังงานสำหรับหนีก็จะไม่เพิ่มขึ้นและลดลง

D-12 จะลดลง

- ◆ คือการให้ใช้น้อยกว่าจำนวนที่เขียนไว้

【ตัวอย่าง1】อันเดอร์เมาน์เทน ◇(AS4a 176/178)

พลังงานที่จำเป็นสำหรับโปเกมอน ⚡ บนกระดานทั้งสองฝ่ายในการใช้ทำต่อสู้ แต่ละตัว
พลังงาน ⚡ จะลดลง 1 ลูก ตราบโดที่การ์ดสเตเดียมนี้ยังอยู่บนกระดาน ตอนที่ผู้เล่นทั้ง
สองฝ่ายนำการ์ดโอเท็มหรือการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือออกมาใช้ จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์นั้น

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ[ร่างดิงหากัน](ดันบัล AS4b 107/178)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ พลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนนี้ จะลดลงตาม
จำนวน [ดันบัล] บนเบนซ์ฝ่ายเรา

- ◆ หากเอฟเฟกต์ที่เขียนว่า [จะลดลง] ซ้อนกันหลายอันแล้ว จะต้องนำเอฟเฟกต์ทุกอันมาคิดรวมกัน เช่น ถ้ามี [พลังงานสำหรับ [หนี] จะลดลง 1 ลูก] อยู่ 2 อันแล้ว ผลคือจะลดลง 2 ลูก

【FAQ】ความสามารถ[ร่างดิงหากัน] ดันบัล (AS4b 107/178)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ พลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนนี้ จะลดลงตามจำนวน [ดันบัล] บนเบนซ์ฝ่ายเรา

หากมีเอฟเฟกต์ทั้ง [จะเพิ่มขึ้น] และ [จะลดลง] ซ้อนกันแล้วจะต้องหาผลรวม

หากเอฟเฟกต์ของ ความสามารถ[เคลลีแอส] และ ความสามารถ[ร่างดิงหากัน] แต่ละตัวทำงานพร้อมกัน พลังงานสำหรับหนีก็จะไม่เพิ่มขึ้นและลดลง

D-13 จะหายไป

- ◆ คือการที่สิ่งที่เขียนระบุไว้จะหายไป
- ◆ มี 2 ประเภทคือ เอฟเฟกต์ที่ทำให้พลังงานที่จำเป็นหายไป และเอฟเฟกต์ที่ทำให้กฎหายไป
- พลังงานที่จำเป็นจะหายไป

【ตัวอย่าง1】ความสามารถ[โรตอมมอเตอร์] (โรตอม AS3b 023/183)

ถ้ามี [โอเท็มติดโปเกมอน] 9 ใบหรือมากกว่าที่ตำแหน่งทั้งการ์ดฝ่ายเรา พลังงานทั้งหมดที่จำเป็น
สำหรับโปเกมอนนี้ในการใช้ทำต่อสู้ ทั้งหมดจะหายไป

- ◆ หากบนการ์ดใบเดียวกันมีเอฟเฟกต์ของ [จะหายไป] และ [D-11 จะเพิ่มขึ้น(D-12 จะลดลง)] ซ้อนกันอยู่ จะต้องยึดที่ [จะหายไป] เป็นหลัก

ส่วนเอฟเฟกต์อื่นนอกเหนือจากนั้นจะหายไปทั้งหมด

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ[ใจโรยุนิต] (ซิลวาดี GX AS2a 151/171)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ พลังงานที่ใช้สำหรับ [หนี] ของโปเกมอน [พื้นฐาน] ฝ่ายเราทุกตัว จะหายไป

【FAQ1】ความสามารถ[เคลลีแอร์] (อโลลา ดักทริโอ AS1b 085/150)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ พลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม จะเพิ่มขึ้น 1 ลูก

หากบนการโต้ตอบเดียวกันมีเอฟเฟกต์ของ [จะหายไป] และ [จะเพิ่มขึ้น] ซ้อนกันอยู่ จะต้องยึดที่ [จะหายไป] เป็นหลัก หากเอฟเฟกต์ของความสามารถ [เคลลีแอร์] และความสามารถ[ใจโรยุนิต] ซ้อนกันอยู่ พลังงานที่ใช้สำหรับ [หนี] จะหายไปทั้งหมด

【FAQ2】ความสามารถ[ร่างดิงหากัน] (ดันบัล AS4b 107/178)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ พลังงานสำหรับ [หนี] ของโปเกมอนนี้ จะลดลงตาม จำนวน [ดันบัล] บนเบนซ์ฝ่ายเรา

หากบนการโต้ตอบเดียวกันมีเอฟเฟกต์ของ [จะหายไป] และ [จะลดลง] ซ้อนกันอยู่ จะต้องยึดที่ [จะหายไป] เป็นหลัก หากเอฟเฟกต์ของความสามารถ [ร่างดิงหากัน] และ ความสามารถ[ใจโรยุนิต] ซ้อนกันอยู่ พลังงานที่ใช้สำหรับ [หนี] จะหายไปทั้งหมด

【FAQ3】ความสามารถ[เมือกเหนียว] (นูเมรา AS3b126/183)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ พลังงานที่จำเป็นสำหรับโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามใช้ ออกท่าต่อสู้ จะต้องการพลังงาน ★ เพิ่มขึ้น 1 ลูก

หากบนการโต้ตอบเดียวกันมีเอฟเฟกต์ของ [จะหายไป] และ [จะเพิ่มขึ้น] ซ้อนกันอยู่ จะต้องยึดที่ [จะหายไป] เป็นหลัก หากเอฟเฟกต์ของความสามารถ [ไทรตอมมอเตอร์] และ ความสามารถ[เมือกเหนียว] ซ้อนกันอยู่ พลังงานที่จำเป็นสำหรับใช้ [ท่าต่อสู้] จะหายไปทั้งหมด

●เอฟเฟกต์ที่ทำให้กฎหายไป

【ตัวอย่าง3】บัตรประกกันจุดอ่อน(AS1a 141/150)

จุดอ่อนของโปเกมอนที่ติดการันตีนี้ ทั้งหมดจะหายไป

【ตัวอย่าง4】ความสามารถ[พลังแห่งวิทยาศาสตร์] (อโลลา เบ้เบตัน AS2b 065/171)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ ความสามารถของโปเกมอน [พื้นฐาน] บนกระดาน บนมือ บนตำแหน่งทั้งการ์ดของทั้งสองฝ่าย จะหายไป

【ตัวอย่าง5】ห้องวิจัยเฟลอร์เดอส์(AS4b 177/178)

เอฟเฟกต์ของ [โอเต็มติดโปเกมอน] บนกระดานทั้งสองฝ่าย ทั้งหมดจะหายไป

【FAQ4】ท่าต่อสู้[ไคเดือนจากความมืด](มานีวลา AS4a 113/178)

แต่เมจจะเท่ากับจำนวนโปเกมอนที่มีความสามารถบนกระดานฝ่ายตรงข้าม x 50

หากบนกระดานฝ่ายตรงข้ามมีอโลลา เบ้เบตันซึ่งมี ความสามารถ[พลังแห่งวิทยาศาสตร์]และโปเกมอนตัวอื่นที่มีความสามารถอยู่ เวลาที่ฝ่ายเราใช้ท่าต่อสู้[ไคเดือนจากความมืด] ของมานีวลา ทำแต่เมจ แต่เมจที่ฝ่ายเราจะทำคือ 50 แต่เมจเพราะด้วยเอฟเฟกต์ของ[พลังแห่งวิทยาศาสตร์] ความสามารถอื่นจึงหายไป เหลือแค่ความสามารถ[พลังแห่งวิทยาศาสตร์] เพียงความสามารถเดียว

D-14 เต็ม

- ◆ หมายถึงโปเกมอนที่ไม่มีตัวนับแต่เมจวางอยู่แม้แต่ 1 ตัว ถ้ามีส่วนต่างระหว่าง HP สูงสุดกับ HP ที่เหลือของโปเกมอนที่เขียนระบุไว้ จะไม่ถือว่าเป็นสภาวะ HP เต็ม

【ตัวอย่าง1】ความสามารถ] ทนทาน(ดอนแพน AS3a 105/183)

ในตอนโปเกมอนนี้มี HP เต็ม ถ้าโปเกมอนนี้ได้รับแต่เมจจากท่าต่อสู้และจะ [หมดสภาพ] โปเกมอนนี้จะไม่ [หมดสภาพ] จะเหลือ HP [10] และคงอยู่บนกระดาน

D-15 HP สูงสุด

- ◆ คือตัวเลข HP สูงสุดของโปเกมอนบนกระดานฝ่ายเรา

【ตัวอย่าง1】 [ความสามารถ] ซันโลท(โซลร็อก AS4a 077/178)

ตราบโดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ HP สูงสุดของ [ลูนาโพน] บนกระดานฝ่ายเราจะเป็น [130]

【ตัวอย่าง2】 ดัมเบลเพิ่มพลัง(AS1b 142/150)

HP สูงสุดของโปเกมอน [ร่าง1] ที่ติดกับการ์ดนี้ จะเพิ่มขึ้นอีก [40]

- ◆ เอฟเฟกต์ของการ์ดที่จะทำให้ HP สูงสุดเพิ่มขึ้นหรือลดลงนั้นจะมีผลแค่กับโปเกมอนที่อยู่บนกระดานเท่านั้น

D-16 HP ที่เหลือ

- ◆ คือตัวเลขที่ลบแต้มเงที่ได้ออกจาก HP สูงสุดของโปเกมอนที่อยู่บนกระดาน

【ตัวอย่าง1】 ยาเพิ่มพลังเชือกสุดท้าย(AS4a 156/178)

รักษา HP [120] ของโปเกมอนฝ่ายเรา 1 ตัวที่มี HP เหลือน้อยกว่าหรือเท่ากับ [30]

【ตัวอย่าง2】 ความสามารถ[ทนทาน](ดอนแพน AS3a 105/183)

ในตอนโปเกมอนนี้มี HP เต็ม ถ้าโปเกมอนนี้ได้รับแต้มเงจากท่าต่อสู้และจะ [หมดสภาพ]

โปเกมอนนี้จะไม่ [หมดสภาพ] จะเหลือ HP [10] และคงอยู่บนกระดาน

D-17 จำนวนการตรวจวัดที่หีบไปแล้ว

- ◆ คือจำนวนการตรวจวัดที่วางไว้ในตอนเตรียมการแบดเทิลที่ถูกหีบไปแล้ว

【ตัวอย่าง1】 ท่าGX[บิวตี้GX](เฟโรเซ GX AS2a 045/171)

แต้มเงจะเท่ากับจำนวนการตรวจวัดที่ฝ่ายตรงข้ามหีบไปแล้ว x 50

[ใน 1 เกมใช้ท่า GX ได้ฝ่ายละ 1 ครั้ง]

- ◆ หากจะเทียบอ้างอิงจำนวนการตรวจวัดของฝ่ายเรา ให้ลบจำนวนการตรวจวัดที่หีบไปแล้วจากการ์ด 6 ใบในการแบดเทิลที่ใช้แค่ 60 ใบ ส่วนในการแบดเทิลที่ใช้แค่ 30 ใบ ให้ลบจำนวนการตรวจวัดที่หีบไปแล้วจากการ์ด 3 ใบ

E คำอธิบายอื่น ๆ

E-01 เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม

- ◆ คือเทิร์นของฝ่ายตรงข้ามที่จะกระทำทันทีหลังจากเทิร์นที่ใช้ทำต่อสู้ที่เขียนไว้ในคำอธิบายนี้โดยจะไม่รวมถึงการตรวจสอบโปเกมอน เนื้อหาที่เขียนตามหลังคำอธิบายจะทำต่อเนื่องกันในช่วงนี้

【ตัวอย่าง1】 ท่าต่อสู้[สปีดี้](ออนแบท AS2a 142/171)

ทอยเหรียญ 1 ครั้งถ้าออกหัว เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนตัวนี้จะไม่ได้รับแต้มเงหรือเอฟเฟกต์จากท่าต่อสู้

【ตัวอย่าง2】 ท่าต่อสู้[แบร์ฮัก](เคเทรุมมะ AS1b 130/150)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนที่ได้รับท่าต่อสู้นี้ จะหนีไม่ได้

E-02 เทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา

- ◆ คือเทิร์นของฝ่ายเราที่จะกระทำทันทีหลังจากเทิร์นที่ใช้ทำต่อสู้ที่เขียนไว้ในคำอธิบายนี้โดยจะไม่รวมถึงการตรวจสอบโปเกมอน เนื้อหาที่เขียนตามหลังคำอธิบายจะทำต่อเนื่องกันในช่วงนี้

【ตัวอย่าง1】 ท่าต่อสู้[บลิสซาร์ดเบิร์น](ลาฟลาซ GX AS1a076/150)

เทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา โปเกมอนนี้จะใช้ทำต่อสู้ไม่ได้

E-03 เมื่อได้รับแฉะจากทำต่อสู้

- ◆ คือการที่ได้รับแฉะจากทำต่อสู้มากกว่าหรือเท่ากับ 10 ในเวลาคำนวณแฉะ หากแฉะลดลงไปต่ำกว่าหรือเท่ากับ 0 จะกลายเป็นว่าไม่ได้รับแฉะเลย
- ◆ เอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบายนี้ จะเป็นไปตามข้อ 6.เอฟเฟกต์ที่หัวตอนโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามได้รับแฉะ คือจะมีผลหลังจากได้รับแฉะและเอฟเฟกต์จากทำต่อสู้
- 【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[แร็ปเชลล์](บากูคามะGX AS1a 056/150)
เทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม เมื่อโปเกมอนนี้ได้รับแฉะจากทำต่อสู้ วาง 8 ดัชนีแฉะบนโปเกมอนที่ใช้ทำต่อสู้
- 【ตัวอย่าง2】 เจียงพิช(AS2b 162/171)
โปเกมอนนี้ติดการ์ดนี้ ตอนที่ได้รับแฉะจากทำต่อสู้จากโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามที่ตำแหน่งต่อสู้ จะทำให้โปเกมอนที่ใช้ทำต่อสู้มีสภาวะ [พิษ]
- ◆ หากได้รับแฉะมากกว่าหรือเท่ากับ HP ที่เหลืออยู่ หลังจากทำเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นหลังคำอธิบายนี้แล้ว จะทำให้โปเกมอนนั้น [หมดสภาพ]
- ◆ หากมีการ์ดหลายใบที่มี 6.เอฟเฟกต์ที่หัวตอนโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามได้รับแฉะ อยู่พร้อมกันแล้ว เจ้าของโปเกมอนที่ได้รับทำต่อสู้สามารถเลือกได้ว่าจะให้ทำเอฟเฟกต์ไหนก่อน

E-04 แล้ว [หมดสภาพ]

- ◆ คือการที่มีดัชนีแฉะวางอยู่บนโปเกมอนมากกว่าหรือเท่ากับ HP ที่เหลือของโปเกมอนนั้น แล้ว [หมดสภาพ]
- 【ตัวอย่าง1】 [ความสามารถ] ใส่ทะลัก(นามาโคบูชิ AS1a 095/150)
โปเกมอนนี้ บนตำแหน่งต่อสู้ เมื่อได้รับแฉะจากทำต่อสู้ของโปเกมอนของฝ่ายตรงข้ามแล้ว [หมดสภาพ] วาง 6 ดัชนีแฉะบนโปเกมอนที่ใช้ทำต่อสู้
- 【ตัวอย่าง2】 คทาต่อความหวัง(AS1a 142/150)
โปเกมอนที่ติดการ์ดใบนี้ ที่ตำแหน่งต่อสู้ เมื่อได้รับแฉะจากทำต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามแล้ว [หมดสภาพ] ย้ายการ์ดพลังงานพื้นฐานที่ติดกับโปเกมอนนั้นได้ถึง 3 ใบ ไปติดกับโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายเรา 1 ตัว
- ◆ เอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบายนี้ ให้ทำตามข้อ 2.ถ้ามีเอฟเฟกต์ที่หัวตอน [หมดสภาพ] แล้วให้ทำเอฟเฟกต์นั้น โดยจะทำก่อนที่จะนำโปเกมอนที่หมดสภาพไปวางที่ตำแหน่งทั้งการ์ด หลังจากทำเอฟเฟกต์แล้วให้ทั้งโปเกมอนที่ [หมดสภาพ] นั้นบนตำแหน่งทั้งการ์ด
- ◆ หากโปเกมอน [หมดสภาพ] พร้อมกันและมีการ์ดหลายใบที่ทำเอฟเฟกต์ตามข้อ 2.ถ้ามีเอฟเฟกต์ที่หัวตอน [หมดสภาพ] ให้ทำเอฟเฟกต์นั้น เจ้าของโปเกมอนที่ [หมดสภาพ] สามารถเลือกลำดับเอฟเฟกต์ที่จะทำได้ตามชอบ หลังจากทำเอฟเฟกต์แล้วให้ทั้งโปเกมอนที่ [หมดสภาพ] ทุกตัวพร้อมกันบนตำแหน่งทั้งการ์ด

E-05 เมื่อนำการ์ดนี้จากบนมือออกมาวิวัฒนาการ

- ◆ คือเวลาที่ [นำการ์ดนี้จากบนมือออกมาวิวัฒนาการ] ซึ่งสามารถทำได้ในเทิร์นฝ่ายตนเอง โดยส่วนใหญ่จะเขียนอยู่ในคำอธิบาย ความสามารถ
 - 【ตัวอย่าง1】 ความสามารถ[ความสง่างามของราชินี](อมาโจ AS1a 030/150)
ในเทิร์นฝ่ายเรา เมื่อนำการ์ดนี้จากมือออกมาวิวัฒนาการแล้ว ใช้ได้ 1 ครั้ง ดูการดบนมือของฝ่ายตรงข้าม นำการ์ดจากในนั้น 1 ใบ ทั้งที่ตำแหน่งทั้งการ์ด
 - 【ตัวอย่าง2】 ความสามารถ[หาสมบัติ](เฮอเดอเรีย AS2b141/171)
ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา เมื่อนำการ์ดนี้จากบนมือออกมาวิวัฒนาการ นำการ์ดโอเท็ม 1 ใบบนตำแหน่งทั้งการ์ดฝ่ายเรา ให้ฝ่ายตรงข้ามดู นำขึ้นมือ
- ◆ เอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบายนี้จะเกิดขึ้นเมื่อนำการ์ดนี้จากบนมือออกมาวิวัฒนาการเท่านั้น หากหลังจากวิวัฒนาการแล้วไปทำอย่างอื่นก่อนจะไม่สามารถใช้ความสามารถที่ว่า [ใช้ได้ 1 ครั้ง เมื่อวิวัฒนาการแล้ว] ได้

【FAQ】 ลูกอมประหลาด(AS1a 137/150)

โปเกมอน [ร่าง2] บนมือฝ่ายเรา วางบนโปเกมอนพื้นฐาน ที่จะวิวัฒนาการเป็นโปเกมอนนั้นบนกระดานฝ่ายเรา เพื่อให้วิวัฒนาการ (ใช้ไม่ได้กับเทิร์นแรกสุดฝ่ายเรา และโปเกมอนพื้นฐานที่เพิ่งวางในเทิร์นนี้)

ถึงแม้จะใช้เอฟเฟกต์ของ [ลูกอมประหลาด] แล้ววิวัฒนาการให้โปเกมอน [ร่าง2] ที่มีความสามารถตามคำอธิบายนี้เขียนอยู่ ก็จะถือเป็นการนำโปเกมอนจากบนมือออกมาวิวัฒนาการ และสามารถใช้ความสามารถตามที่คำอธิบายนี้เขียนไว้ได้อยู่ได้

E-06 เมื่อนำการ์ดนี้บนมือวางบนเบนซ์

- ◆ คือเวลาที่ [นำโปเกมอน [พื้นฐาน] จากบนมือมาวางบนเบนซ์] ซึ่งสามารถทำได้ในเทิร์นฝ่ายตนเอง โดยส่วนใหญ่จะเขียนอยู่ในคำอธิบาย ความสามารถ
 - 【ตัวอย่าง1】 [ความสามารถ] วันเดอร์ทัช(คาปู เทเทฟู GX AS1a 038/150)
ในเทิร์นฝ่ายเรา เมื่อนำการ์ดนี้บนมือวางบนเบนซ์ ใช้ได้ 1 ครั้ง นำการ์ดซัพพอร์ต 1 ใบจากสำรับฝ่ายเรา ให้ฝ่ายตรงข้ามดู นำขึ้นมือ แล้วสับสำรับการ์ด
- ◆ เอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบายนี้จะสามารถทำได้เมื่อนำการ์ดบนมือวางบนเบนซ์เท่านั้น หากหลังจากนำการ์ดบนมือวางบนเบนซ์แล้วไปทำอย่างอื่นก่อนจะไม่สามารถใช้ความสามารถที่ว่า [เมื่อวางบนเบนซ์ ใช้ได้ 1 ครั้ง] ได้

E-07 ทุกครั้งที่ติด/เมื่อติด การ์ดพลังงาน (พลังงาน)

- ◆ คือเวลาที่ [ติดพลังงานจากบนมือกับโปเกมอน] และ เวลาที่ติดพลังงานกับโปเกมอนตามเอฟเฟกต์ของการ์ด ซึ่งสามารถทำได้ในเทิร์นฝ่ายตนเอง

【ตัวอย่าง1】ความสามารถ[หลับเป็นตาย](เน็คโคอาลา AS1b 131/150)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ เมื่อติดการ์ดพลังงานจากบนมือกับโปเกมอนนี้
ทำให้โปเกมอนนี้เป็นสภาวะ [หลับ]

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ[คำสาปกัดกิน](เง็กกา AS1b 011/150)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ เมื่อฝ่ายตรงข้ามติดพลังงานจากบนมือกับโปเกมอน วางตัวนับแดเมจ
2 ตัว บนโปเกมอนนั้น

- ◆ เอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบายนี้จะเกิดขึ้นเมื่อนำการ์ดพลังงานจากบนมือมาติดเท่านั้น หากหลังจากติดพลังงานแล้ว
ไปทำอย่างอื่นก่อนจะไม่สามารถใช้ความสามารถที่ว่า [ทุกครั้งที่ติด / เมื่อติดการ์ดพลังงาน ใช้ได้ 1 ครั้ง] ได้

- ◆ หากมีการทลายใบที่มีเอฟเฟกต์ที่ทำตอนนำพลังงานมาติด อยู่พร้อมกันแล้วเจ้าของโปเกมอนที่ได้รับเอฟเฟกต์
สามารถเลือกได้ว่าจะให้ทำเอฟเฟกต์ไหนก่อน

【FAQ1】 ดับเบิลพลังงานไร้สี(AS1a 150/150)

การ์ดนี้ จะเทียบเท่าการ์ดพลังงาน ★ 2 ลูก

เมื่อนำดับเบิลพลังงานไร้สีจากบนมือมาติด เอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบาย [ทุกครั้งที่ติด / เมื่อติด
การ์ดพลังงาน (พลังงาน)] จะสามารถใช้ได้ครั้งเดียวเท่านั้น ทุกครั้งที่ติด 1 ใบพลังงานจะใช้ได้ 1 ครั้ง

【FAQ2】 ทำต่อสู้ฮีทแอสซิสต์(ฮิฮิคารุมะ AS4b 031/178)

นำพลังงาน  จากบนมือฝ่ายเราได้ถึง 3 ใบ ติดกับโปเกมอนฝ่ายเราตามชอบ

เวลาที่นำพลังงานมาติดหลายลูกใน 1 ครั้งจะทำตามเอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบายนี้ ตามจำนวนการ์ดที่นำมาติด เช่น เมื่อใช้ทำต่อสู้
ฮีทแอสซิสต์แล้วนำพลังงานหลายลูกมาติดใน 1 ครั้ง เอฟเฟกต์ของความสามารถ[คำสาปกัดกิน] ก็จะทำตามจำนวนใบที่นำมาติด

E-08 ทุกครั้งที่ตรวจสอบโปเกมอน

- ◆ คือสิ่งที่ต้องทำทุกครั้งที่ตรวจสอบโปเกมอน เอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบายนี้ถือเป็นเอฟเฟกต์ของความสามารถหรือการ์ดเทรนเนอร์ที่จะเกิดขึ้นในการตรวจสอบ
โปเกมอน ซึ่งจะทำการทุกครั้งที่ตรวจสอบโปเกมอน

【ตัวอย่าง1】ศาลเจ้าแห่งการสั่งสอน(AS3b 179/183)

ทุกครั้งที่ตรวจสอบโปเกมอน วางตัวนับแดเมจบน [โปเกมอน GX・EX] ทุกตัวของแต่ละฝ่าย
ตัวละ 1 ตัวนับแดเมจ

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ[สปอร์ตื่นตระหนก](พาราเซ็คท์ AS5a 016/184)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ ทุกครั้งที่ตรวจสอบโปเกมอน วางตัวนับแดเมจ 2 ตัวบนโปเกมอนที่
เป็นสภาวะ [สับสน] ของฝ่ายตรงข้าม

- ◆ หากมีเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นทุกครั้งที่ตรวจสอบโปเกมอนหลายใบ เจ้าของโปเกมอนที่รับเอฟเฟกต์นั้นสามารถเลือก ลำดับเอฟเฟกต์ที่จะเกิดได้ตามชอบ

E-09 ก่อนจะทำแดเมจ

- ◆ คือสิ่งที่ทำอย่างแรกหลังจากใช้ทำต่อสู้ เอฟเฟกต์ที่ตามหลังคำอธิบายนี้จะทำตามข้อ 3 ในขั้นตอนการใช้ทำต่อสู้

【ตัวอย่าง1】ทำต่อสู้ระเบิดฟักทอง(ฟัมพิจิน AS2b 081/171)

ก่อนทำแดเมจ ทิ้งการ์ด [ไอเทมติดโปเกมอน] บนกระดานฝ่ายเราที่ตำแหน่งทิ้งการ์ดตามชอบ
การโจมตีนี้จะเพิ่มแดเมจตามจำนวนใบที่ทิ้ง x 40

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[ไคร์กแฟงค์](วารุเวียล AS1b 081/150)

ก่อนจะทำแฉะ ทั้ง [ไอเทมติดโปเกมอน] ที่ติดอยู่กับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม ที่ตำแหน่งที่การ์ด

E-10 หากต้องการ

- ◆ ผู้เล่นที่ใช้การ์ดตามที่คำอธิบายนี้เขียนไว้สามารถเลือกจะทำหรือไม่ทำตามคำอธิบายที่ตามหลังคำอธิบายนี้ได้

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[ฟรีว](แมลิก GX AS1b 075/150)

หากต้องการ สลับโปเกมอนนี้กับโปเกมอนบนเบนซ์

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[พลังสุดขีด](เคิเทรุมะ AS1b 130/150)

หากต้องการ การโจมตีนี้จะเพิ่มแฉะอีก 40 เมื่อทำเช่นนั้น โปเกมอนตัวนี้ก็จะได้รับแฉะ 20 ด้วย

- ◆ หากเลือกที่จะไม่ทำตามคำอธิบายที่เขียนตามหลัง [หากต้องการ] ก็จะไม่สามารถทำส่วนต่อจาก [เมื่อทำเช่นนั้น]

E-11 เทิร์นก่อนหน้า / เทิร์นก่อนของฝ่ายตรงข้าม ถ้าโปเกมอนฝ่ายเรา [หมดสภาพ]

- ◆ คือการยืนยันว่าโปเกมอนที่เทิร์นก่อนของฝ่ายตรงข้าม [หมดสภาพ] จริงหรือไม่ หาก [หมดสภาพ] จริง ให้ทำเอฟเฟกต์ หรือคำนวณแฉะที่เขียนต่อจากคำอธิบายนั้น

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[ได้กลับ](เชมิน AS2a 025/171)

เทิร์นก่อนของฝ่ายตรงข้าม ถ้าโปเกมอนฝ่ายเรา [หมดสภาพ] จากแฉะของทำต่อสู้ การโจมตีนี้จะเพิ่มแฉะอีก 90

- ◆ หากแม้เทิร์นก่อนของฝ่ายตรงข้าม มีโปเกมอน [หมดสภาพ] หลายตัวก็ตาม เอฟเฟกต์หรือการคำนวณแฉะ ที่ต่อจากคำอธิบายนั้นจะทำได้แค่ครั้งเดียว
- ◆ คำอธิบายนี้ไม่ใช่เอฟเฟกต์ของทำต่อสู้ โปเกมอนที่มีคำอธิบายนี้เขียนอยู่จะกลับเบนซ์หรือออกจากกระดาน ก็ยังต้องทำตามคำอธิบายอยู่ และหากโปเกมอนที่หมดสภาพไปกลับมานบนกระดานก็ยังต้องทำตามคำอธิบายอยู่เช่นกัน

E-12 (ความสามารถนี้) . . . ใช้ได้ • ครั้ง

- ◆ คือความสามารถที่ระบุไว้ จะสามารถใช้ได้ตามจำนวนครั้งที่เขียนระบุไว้

【ตัวอย่าง1】 ความสามารถ[ไซคิกทรานสเฟอร์](ลูนาอาลา GX AS2b 100/171)

ใช้ก็ครั้งก็ได้ในเทิร์นฝ่ายเรา ย้ายการคัพลังงาน  ที่ติดกับโปเกมอนบนกระดานฝ่ายเรา 1 ลูก ไปติดกับโปเกมอนตัวอื่นของฝ่ายเรา

【ตัวอย่าง2】 ความสามารถ[ทีเธอร์แอร์ว์](จูโนเปอร์ GX AS2a 039/171)

ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา วางตัวนับแฉะ 2 ตัว บนโปเกมอนของฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว

- ◆ เขียนไว้อยู่ในความสามารถประเภทที่ผู้เล่นแจ้งใช้เอฟเฟกต์ของความสามารถ หากไม่มีคำสั่งเป็นพิเศษ โปเกมอนที่อยู่บนกระดานจะใช้ได้
- ◆ ถ้ามีข้อความ [ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา] ระบุไว้ จะใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา และหากมีโปเกมอนที่มีความสามารถ เดียวกันอยู่หลายตัว แต่ละตัวจะใช้ได้แค่ 1 ครั้งเท่านั้น
- ◆ หากโปเกมอนที่ใช้ความสามารถ [ใช้ได้เพียง 1 ครั้งในเทิร์น] ไปแล้วออกจากกระดานแล้วกลับมาใหม่อีกครั้งจะถือว่า โปเกมอนนั้นเป็นโปเกมอนตัวใหม่ จึงสามารถใช้ความสามารถได้อีกครั้ง

E-13 トラバิดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่

- ◆ คือความสามารถที่มีผลในช่วงที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนกระดาน

【ตัวอย่าง1】 ความสามารถ[ตะปูพิษ] (โดอีโดเคะ AS2b 084/171)

トラバิดที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ ทุกครั้งที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้าม [หนี]

โปเกมอนที่ออกมาใหม่จะเป็นสภาวะ [พิษ]

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ[ข่มขวัญ] (อาร์บอ AS1b 004/150)

ตราใบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่บนตำแหน่งต่อสู้ แต่เมจของท่าต่อสู้ที่โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้
ของฝ่ายตรงข้ามใช้ ทั้งหมดจะถูก [-30]

- ◆ ความสามารถในคำอธิบายนี้จะไม่ผลถ้าไม่ได้ออกมาบนกระดานของฝ่ายเรา
- ◆ บางความสามารถจะใช้ได้แค่ตอนอยู่บนตำแหน่งต่อสู้หรือเบนซ์เท่านั้น

E-14 ถ้าใช้ไปแล้ว ในเทิร์นนี้จะใช้ความสามารถชื่อเดียวกันไม่ได้

- ◆ คือการที่หากใช้ความสามารถนั้นแล้ว ในเทิร์นนั้นจะใช้ความสามารถชื่อเดียวกันไม่ได้
- ◆ หากมีการ์ดที่มีชื่อความสามารถเหมือนกันอยู่บนกระดานฝ่ายเรา เมื่อจะใช้ความสามารถจะต้องเลือกใช้ไปไคใบหนึ่ง
- ◆ ในเทิร์นเดียวกัน ถึงแม้โปเกมอนที่ใช้ความสามารถนี้จะออกจากกระดานไปแล้วก็ตาม โปเกมอนตัวอื่นก็ไม่สามารถใช้ความสามารถที่มีชื่อเดียวกันได้

E-15 แม้จะมีโปเกมอนที่มีความสามารถนี้ก็ตาม / แม้จะมีโปเกมอนที่มี ความสามารถนี้มากกว่า 1 ตัว เอฟเฟกต์นี้จะไม่เกิดผลซ้ำ / เอฟเฟกต์นี้ แม้จะมีโปเกมอนที่มีความสามารถนี้ก็ตาม จะไม่เกิดผลซ้ำ

- ◆ คือแม้จะมีโปเกมอนที่มีความสามารถนี้ก็ตาม เอฟเฟกต์จากความสามารถนั้นจะไม่เกิดผลซ้ำ

【ตัวอย่าง1】ความสามารถ[เจ้าถิ่นป่าดงดิบ](พูซิกิบาสะ AS1a 003/150)

ตราใบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ พลังงานพื้นฐาน  ทั้งหมดที่ติดอยู่กับโปเกมอนบนกระดานของ
ฝ่ายเราแต่ละลูกจะทำงานเท่ากับพลังงาน  2 ลูก เอฟเฟกต์นี้ แม้จะมีโปเกมอนที่มีความ
สามารถนี้ก็ตาม จะไม่เกิดผลซ้ำ

- ◆ แม้จะมีโปเกมอนตามที่คำอธิบายนี้เขียนไว้ตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปบนกระดาน จะสามารถรับเอฟเฟกต์ได้แค่ส่วนของ 1 ตัวเท่านั้น

E16 ด้วย [พิษ] นี้ จำนวนตัวนับแดเมจที่วางจะเป็น ๐ ตัว

- ◆ คือการทำเอฟเฟกต์ [พิษ] ที่ได้จากปกติ จำนวนตัวนับแดเมจที่วางจากสภาวะ [พิษ] ตอนตรวจสอบโปเกมอนจะเพิ่มขึ้น

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้[พิษสามเท่า](โครแบท AS1b 015/150)

ทำให้โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามเป็นสภาวะ [พิษ] ด้วย [พิษ] นี้
จะวางตัวนับแดเมจได้ 3 ตัว

- ◆ สภาวะ [พิษ] นี้ สามารถรักษได้ด้วยวิธีการเดียวกับสภาวะ [พิษ] ปกติ และหากได้รับ [พิษ] ปกติตอนเป็นสภาวะ [พิษ] พิเศษนี้ จะแทนที่ด้วยสภาวะ [พิษ] ใหม่

E-17 ความสามารถนี้ ถ้าการ์ดนี้อยู่●● ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา

- ◆ คือการใช้ความสามารถได้ต้องอยู่นอกกระดาน

【ตัวอย่าง1】ความสามารถ[ข่มขู่เขา](เคราบีป้า AS4a 149/178)

ถ้าการ์ดนี้อยู่บนมือ ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา เมื่อใช้แล้ว วางการ์ดนี้ที่ลอสติโซน ดูการ์ด 1 ใบ
จากด้านบนของสำรับการ์ดฝ่ายตรงข้าม แล้วใส่กลับคืน ถ้าการ์ดนั้นเป็นการ์ดซัพพอร์ต
หากต้องการ วางไว้ที่ลอสติโซน

【ตัวอย่าง2】ความสามารถ[คืนชีพ](ดาร์กไรGX AS1b 078/150)

ถ้าการ์ดนี้อยู่ที่ตำแหน่งทั้งการ์ด ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา นำการ์ดนี้วางบนเบนซ์ หลังจากนั้น
นำการ์ดพลังงาน  1 ใบจากตำแหน่งทั้งการ์ดฝ่ายเรา มาติดกับการ์ดนี้

- ◆ เป็นความสามารถที่ใช้ได้เมื่ออยู่ที่ตำแหน่งทั้งการ์ด หรือ บนมือ ถ้าอยู่บนกระดานจะไม่สามารถใช้ได้ และจะใช้ได้ เฉพาะเวลาที่อยู่ในที่ที่เขียนระบุไว้เท่านั้น

- ◆ ถ้ามีข้อความ [ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา] ระบุไว้ จะใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา หากมีการดที่มีความสามารถ เดียวกันอยู่หลายใบ แต่ละใบจะใช้ได้แค่ 1 ครั้งเท่านั้น
- ◆ หากมีการดที่ใช้ความสามารถไปแล้วออกจากกระดานแล้วกลับมาใหม่อีกครั้ง จะถือว่าการ์ดนั้นเป็นการดใบใหม่ จึงสามารถใช้ความสามารถได้อีกครั้ง

E-18 แล้วสับสำหรับการ์ด

- ◆ คือการสับสำหรับการ์ดหลังจากดูหน้าการ์ดในสำหรับการ์ดแล้วคืนการ์ดกลับสำหรับการ์ดนั้น

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[เดิมสี่จุดขาด](ฮาเกกิชิริ AS1a 096/150)

นำการ์ดลงพื้นฐานได้ถึง 3 ใบจากสำหรับฝ่ายเรา ให้ฝ่ายตรงข้ามดู นำขึ้นมือ แล้วสับสำหรับการ์ด

【ตัวอย่าง2】 [ความสามารถ] สตรองชาร์จ(ควากานอน AS1a 119/150)

ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา นำการ์ดพลังงาน  และ  อย่างละ 1 ใบจากสำหรับฝ่ายเรา ติดกับโปเกมอนฝ่ายเราตามชอบ แล้วสับสำหรับการ์ด

- ◆ เมื่อดูหน้าการ์ดในสำหรับการ์ดแล้วคืนการ์ดนั้นกลับสำหรับการ์ดตามเอฟเฟกต์ของการ์ดจะสับสำหรับการ์ด เพื่อให้เป็นการเรียงลำดับแบบสุ่ม แม้จะไม่มีการ์ดที่เขียนระบุในเอฟเฟกต์เช่น [นำ●●จากสำหรับการ์ดขึ้นมือ] แต่หากดูหน้าการ์ดในสำหรับไปแล้วจะต้องสับสำหรับการ์ดเสมอ

E-19 ●● หลังจากนั้น / จากนั้น / เมื่อทำเช่นนั้นแล้ว▲▲

- ◆ คือการที่หากทำตามที่ยื่นไว้ในประโยคด้านหน้า ก็จะต้องทำประโยคด้านหลังด้วย

【ตัวอย่าง1】 [ความสามารถ] แลกเปลี่ยน(โซโรอาร์ค GX AS2a 113/171)

ใช้ได้ 1 ครั้งในเทิร์นฝ่ายเรา ทั้งการดบนมือฝ่ายเรา 1 ใบที่ตำแหน่งทั้งการ์ด หลังจากนั้น จักรการ์ด 2 ใบจากสำหรับการ์ด

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[ดับปลุกนิทรา](เนียวโรบอน AS1a 065/150)

ถ้าโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามเป็นสภาวะผิดปกติ การโจมตีนี้จะเพิ่มแดเมจอีก 80 หลังจากนั้น สภาวะผิดปกติทั้งหมดของโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามจะถูกรักษา

- ◆ หากสามารถทำตามที่ยื่นไว้ในประโยคด้านหน้าได้แม้แต่อย่างเดียว ก็ต้องทำตามส่วนที่ต่อจาก [หลังจากนั้น / จากนั้น / เมื่อทำเช่นนั้นแล้ว] ด้วย แต่หากไม่สามารถทำตามที่ยื่นไว้ในประโยคด้านหน้าได้ ก็ไม่สามารถทำตามส่วนที่ต่อจาก [หลังจากนั้น / จากนั้น / เมื่อทำเช่นนั้นแล้ว] ได้

【FAQ】 ยาพิษพลังกายเต็มถึง(AS2a 158/171)

รักษา HP ทั้งหมดของโปเกมอนฝ่ายเรา 1 ตัว หลังจากนั้น ทั้งการ์ดพลังงานที่ติดกับโปเกมอนนั้นทั้งหมดที่ตำแหน่งทั้งการ์ด

ถึงแม้จะทำตามส่วนที่ต่อจาก [หลังจากนั้น / จากนั้น / เมื่อทำเช่นนั้นแล้ว] ไม่ได้ แต่จะสามารถทำตามประโยคด้านหน้าได้ เพราะฉะนั้น หากใช้ [ยาพิษพลังกายเต็มถึง] กับโปเกมอนที่ไม่มีพลังงานติดอยู่ก็ยังสามารถทำตามส่วนที่ว่า รักษา HP ทั้งหมดของโปเกมอนฝ่ายเราได้

E-20 เมื่อจบเทิร์น

- ◆ คือเวลาหลังจากประมวลผลทำต่อสู้ หรือ ก่อนที่จะเริ่มตรวจสอบโปเกมอนในตอนจบเทิร์นโดยไม่ใช้ทำต่อสู้ แต่ จะไม่รวมถึงการตรวจสอบโปเกมอน

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[คำประกาศหายนะ](แอบโซล AS2a 105/171)

นำพลังงานที่ติดอยู่ที่โปเกมอนนั้นทั้งหมดกลับขึ้นมือ เมื่อจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนที่ได้รับทำต่อสู้นี้จะ [หมดสภาพ]

- ◆ หากมีเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นเมื่อจบเทิร์นหลายเอฟเฟกต์แล้ว เจ้าของการ์ดที่ได้รับเอฟเฟกต์นั้นสามารถเลือก ลำดับเอฟเฟกต์ที่จะเกิดขึ้นได้

E-21 จนกว่าจะจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา

- ◆ เอฟเฟกต์จากเทิร์นที่ใช้ทำต่อสู้ เทรนเนอร์ หรือความสามารถจะยังคงต่อเนื่องไปจนกว่าจะจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายตนเอง

- ◆ เอฟเฟกต์จะทำงานตอนตรวจสอบโปเกมอนด้วยเช่นกัน

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้น้อย (อุซึบ็อท AS5a 023/184)

จนจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา ความสามารถที่โปเกมอนได้รับทำต่อสู้นี้ ทั้งหมดจะหายไป

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้ดวงตาชวนงุนงง (เนียสเปอร์ AS2b 078/171)

จนจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายเรา จุดอ่อนของโปเกมอนที่ได้รับทำต่อสู้นี้ จะเป็น 

[จุดอ่อน ค่าความแม่นยำ x 2]

【FAQ】 ความสามารถ[ผิวขรุขระ](ซามเฮาเดอร์ AS2a 104/171)

โปเกมอนนี้ บนตำแหน่งต่อสู้ เมื่อได้รับแฉะมาจากทำต่อสู้อย่างตรงข้าม วางตัวนับแฉะ 3 ตัว บนโปเกมอนที่ใช้ทำต่อสู้

เอฟเฟกต์จากทำต่อสู้นี้จะทำงานตั้งแต่ตอนทำเอฟเฟกต์กับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม เมื่อใช้ทำต่อสู้น้อย กับซามเฮาเดอร์ ที่มีความสามารถ[ผิวขรุขระ] ความสามารถจะหายไปและเอฟเฟกต์ของความสามารถ[ผิวขรุขระ] ก็จะไม่ทำงาน

【FAQ】 ความสามารถ[กำแพงทราย](ซิโรเดซินะ AS2a 088/171)

แฉะของทำต่อสู้อันโปเกมอนนี้จะได้รับ จะถูก [-20]

เมื่อใช้ทำต่อสู้น้อย กับซิโรเดซินะ ที่มีความสามารถ[กำแพงทราย] จะเปลี่ยนแฉะก่อนทำเอฟเฟกต์ ดังนั้น เอฟเฟกต์ของความสามารถ[กำแพงทราย] จึงทำงาน

E-22 จนกว่าจะจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม

- ◆ เอฟเฟกต์จากเทิร์นที่ใช้ทำต่อสู้ เทรนเนอร์ หรือความสามารถจะยังคงต่อเนื่องไปจนกว่าจะจบเทิร์นฝ่ายตรงข้ามที่จะมีต่อนั้น
- ◆ เอฟเฟกต์จะทำงานตอนตรวจสอบโปเกมอนด้วยเช่นกัน

【ตัวอย่าง1】 ความสามารถ[สืบหา](ลูคาวิโอ AS1b 053/150)

ในเทิร์นของฝ่ายเรา เมื่อนำการ์ดนี้จากมือออกมาวิวัฒนาการแล้ว ใช้ได้ 1 ครั้ง จนกว่าจะจบเทิร์นถัดไปของฝ่ายตรงข้าม โปเกมอนนี้ ไม่ได้รับแฉะ เอฟเฟกต์จากทำต่อสู้อย่างตรงข้าม

E-23 เทิร์นนี้ ถ้าไปเกมนอนนี้วิวัฒนาการมาจาก●●

- ◆ คือการตรวจสอบว่าไปเกมนอนที่ใช้ทำต่อสู้นี้ได้วิวัฒนาการแล้วหรือไม่ ในเทิร์นที่ใช้ทำต่อสู้อันนี้เขียนอยู่ หากวิวัฒนาการแล้วให้คำนวณแดเมจหรือทำเอฟเฟกต์ตามคำอธิบายที่ต่อจากนั้น

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[แทงฉับพลัน](สเปียร์ AS2a 006/171)

เทิร์นนี้ ถ้าไปเกมนอนนี้วิวัฒนาการมาจาก [โคคุน] ทำให้ไปเกมนอนบนตำแหน่งต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามเป็นสภาวะ [พิษ] และ [ซา]

【ตัวอย่าง2】 ทำต่อสู้[โจมตีสายฟ้าแลบ](ซึบรายกา AS3b 025/183)

ในเทิร์นนี้ ถ้าไปเกมนอนนี้วิวัฒนาการมาจาก [ชิมามา] การโจมตีนี้จะเพิ่มแดเมจอีก 90

【FAQ】 ทำGX[นักเล่นกล GX](โซโรอาร์คGX AS2a 113/171)

เลือกทำต่อสู้ของไปเกมนอนบนกระดานฝ่ายตรงข้าม ใช้ทำต่อสู้ (ใน 1 เกมใช้ทำ GX ได้ฝ่ายละ 1 ครั้ง)

หากโซโรอาร์คGX ที่วิวัฒนาการจากโซรวใช้ทำGX[นักเล่นกลGX] และเลือกทำต่อสู้ [แทงฉับพลัน] ของสเปียร์มาเซ แต่เพราะโซโรอาร์คGX ไม่ได้วิวัฒนาการจาก [โคคุน] จึงไม่สามารถทำให้ไปเกมนอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามเป็นสภาวะ [พิษ] และ [ซา] ได้

- ◆ [วิวัฒนาการ] ไม่ใช่เอฟเฟกต์ ไปเกมนอนที่มีคำอธิบายนี้เขียนไว้ แม้จะกลับไปเบนซ์ครั้งหนึ่งด้วยเอฟเฟกต์ของการ์ดเทรนเนอร์หรือความสามารถ ก็จะต้องปฏิบัติตามเสมอ

E-24 เทิร์นนี้ ถ้าไปเกมนอนนี้ออกจากเบนซ์มา (ที่ / บน) ตำแหน่งต่อสู้

- ◆ คือการตรวจสอบว่าไปเกมนอนที่ใช้ทำต่อสู้นี้ได้ออกจากเบนซ์มาที่ตำแหน่งต่อสู้หรือไม่ ในเทิร์นที่ใช้ทำต่อสู้อันนี้เขียนอยู่ วิธีออกมาที่ตำแหน่งต่อสู้นั้น รวมทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นการใช้การ์ดเทรนเนอร์ ความสามารถ หรือ [หนี] หากออกจากเบนซ์มาตำแหน่งต่อสู้ ให้คำนวณแดเมจหรือทำเอฟเฟกต์ตามคำอธิบายที่ต่อจากนั้น

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[จูโจมฉับพลัน](โคเรแบท AS1b 015/150)

เทิร์นนี้ ถ้าไปเกมนอนนี้ออกจากเบนซ์มาตำแหน่งต่อสู้ การโจมตีนี้จะเพิ่มแดเมจอีก 60

- ◆ คำว่า [ออกจากเบนซ์มาตำแหน่งต่อสู้] ในคำอธิบายนี้ไม่ใช่เอฟเฟกต์ของทำต่อสู้ แม้จะออกจากเบนซ์มาตำแหน่งต่อสู้หลายครั้งด้วยเอฟเฟกต์ของการ์ดเทรนเนอร์หรือความสามารถก็ตาม แต่จะทำการคำนวณแดเมจหรือเอฟเฟกต์ตามคำอธิบายที่ต่อจากนั้นแค่เพียงครั้งเดียว

E-25 เทิร์นนี้ ถ้านำการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือมาใช้ (แล้ว)

- ◆ คือการตรวจสอบว่ามีการ [นำการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือมาใช้] ซึ่งสามารถทำได้ในเทิร์นฝ่ายตนเองหรือไม่ ในเทิร์นที่ใช้ทำต่อสู้อันนี้เขียนอยู่ หากใช้การ์ดซัพพอร์ต ให้คำนวณแดเมจหรือทำเอฟเฟกต์ตามคำอธิบายที่ต่อจากนั้น

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[เซนส์ซึ่งเบลด](วีริช็อน AS3a 036/183)

เทิร์นนี้ เมื่อนำการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือมาใช้แล้ว การโจมตีนี้จะเพิ่มแดเมจอีก 80

- ◆ คำว่า [นำการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือมาใช้] ในคำอธิบายนี้ไม่ใช่เอฟเฟกต์ของทำต่อสู้ แม้ไปเกมนอนที่เขียนอยู่ในคำอธิบายนี้จะกลับมาที่เบนซ์หรือไม่อยู่บนกระดาน ก็จะต้องทำตามเสมอ และแม้การ์ดซัพพอร์ตที่ใช้แล้วจะออกจากตำแหน่งทั้งการ์ดก็ต้องทำเช่นกัน

E-26 เทิร์นนี้ ถ้าไปเกมนอนนี้ฟื้นฟู HP แล้ว

- ◆ คือการตรวจสอบว่าได้ฟื้นฟู HP ของไปเกมนอนที่ใช้ทำต่อสู้นี้มากกว่าหรือเท่ากับ [10] หรือไม่ ในเทิร์นที่ใช้ทำต่อสู้อันนี้เขียนอยู่ หากฟื้นฟูแล้ว ให้ทำการคำนวณแดเมจหรือทำเอฟเฟกต์ตามคำอธิบายที่ต่อจากนั้น

【ตัวอย่าง1】 ทำต่อสู้[อ้วนจับฟาด](โมจัมโบ AS3a 005/183)

เทิร์นนี้ ถ้าไปเกมนอนนี้ฟื้นฟู HP แล้ว การโจมตีนี้จะเพิ่มแดเมจอีก 130

- ♦ คำว่า [พื้นฟู] ในคำอธิบายนี้ไม่ใช่เอฟเฟกต์ของท่าต่อสู้ แม้จะฟื้นฟู HP หลายครั้ง แต่จะทำการคำนวณแอมเมจหรือท่าเอฟเฟกต์ตามคำอธิบายที่ต่อนั้นแค่เพียงครั้งเดียว และแม้จะกลับไปเบนซ์หลังจากฟื้นฟู หรือฟื้นฟูที่เบนซ์แล้วค่อยออกมาตำแหน่งต่อสู้ก็ต้องปฏิบัติตามทั้งสิ้น

E-27 ท่าต่อสู้นี้●●ก็สามารถใช้ได้

- ♦ ตามกฎแม้โปเกมอนจะอยู่ในสภาพใช้ท่าต่อสู้ไม่ได้ แต่ถ้าทำครบเงื่อนไขที่เขียนระบุไว้ก็สามารถใช้ท่าต่อสู้ได้

【ตัวอย่าง1】ท่าต่อสู้[โจมตีฉบับพลัง](เพอร์เซ AS2a 045/171)

ท่าต่อสู้นี้ ในเทิร์นแรกสุดของผู้เล่นฝ่ายเริ่มก่อนก็สามารถใช้ได้

- ♦ แม้เป็นสภาวะที่ไม่ได้เขียนระบุไว้ แต่หากอยู่ในสภาพที่สามารถใช้ท่าต่อสู้ได้ตามกฎก็สามารถใช้ท่าต่อสู้ที่คำอธิบายนี้เขียนไว้ได้

E-28 ด้วยสภาวะ [ใหม่] จำนวนตัวนับแอมเมจที่วางจะเป็น ● ตัว

- ♦ คือการทำเอฟเฟกต์ [ใหม่] ที่ต่างไปจากปกติ เมื่อทำการตรวจสอบโปเกมอน จำนวนตัวนับแอมเมจที่จะวางจากสภาวะ [ใหม่] จะเปลี่ยนเป็นจำนวนที่เขียนระบุไว้ในคำอธิบาย

【ตัวอย่าง1】ความสามารถ[ใจสู้เร้าร้อน] (โกคาซารุ AS4b 026/178)

ตราบไคที่โปเกมอนนี้ยังอยู่ โปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม จำนวนตัวนับแอมเมจที่จะวางด้วยสภาวะ[ใหม่] จะเป็น 6 ตัว

【FAQ】หากมีเอฟเฟกต์ที่มีคำอธิบายนี้หลายใบ ให้ใช้ตัวเลขที่มากที่สุด 1 ตัวจากในจำนวนนั้น

แม้บนกระดานฝ่ายเราจะมีโกคาซารุที่มีความสามารถ [ใจสู้เร้าร้อน] 2 ตัวแต่เอฟเฟกต์จากความสามารถนี้จะไม่ซ้ำกัน ดังนั้นตอนตรวจสอบโปเกมอนจำนวนตัวนับแอมเมจจากสภาวะ [ใหม่] ที่วางบนโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามจะมีเพียง 6 ตัวเท่านั้น

E-29 เมื่อ●●นำ▲จากบนมือออกมาใช้ จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์นั้น

- ♦ การ์ดที่ทำเอฟเฟกต์นี้ ตราบใดที่ยังอยู่บนกระดานจะไม่ได้รับเอฟเฟกต์ของการ์ดเป้าหมายที่นำออกจากบนมือมาใช้
- ♦ แม้การ์ดที่ทำเอฟเฟกต์นี้จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์ของการ์ดเป้าหมาย แต่สามารถใช้การ์ดเหล่านั้นได้ ถ้าเข่นนั้นจะเป็นเพียงการทิ้งการ์ดเหล่านั้นที่ตำแหน่งทิ้งการ์ดเท่านั้น

【ตัวอย่าง1】ความสามารถ[บรรยากาศตึงเครียด](เคนทูลา AS4a 057/178)

โปเกมอนนี้ เมื่อฝ่ายตรงข้ามนำไอเท็มหรือการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือออกมาใช้ จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์นั้น

【ตัวอย่าง2】ฮีทแพคทอรี (AS4b 176/178)

ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย ทั้งฝั่งงาน  บนมือของฝ่ายตน 1 ใบที่ตำแหน่งทิ้งการ์ด 1 ครั้งในแต่ละเทิร์นของฝ่ายตนก็ได้ ถ้าทิ้งการ์ดแล้ว จั่วการ์ด 3 จากสำรับฝ่ายตน ตราบใดที่การ์ดสเตเดียมนี้ยังอยู่บนกระดาน ตอนที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายนำการ์ดไอเท็มหรือการ์ดซัพพอร์ตจากบนมือออกมาใช้ จะไม่ได้รับเอฟเฟกต์นั้น

【FAQ1】กุซมา (AS1a 145/150)

เลือกโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้าม 1 ตัว แล้วสลับกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ หลังจากนั้นสลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายเรากับโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายเรา

แม้โปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้ามมีเพียงเคนทูลาที่มีความสามารถ[บรรยากาศตึงเครียด] ก็สามารถใช้การ์ดซัพพอร์ต[กุซมา] ได้ แต่เมื่อทำเช่นนั้นแล้ว จะไม่สามารถสลับโปเกมอนฝ่ายตรงข้ามได้และไม่มีเอฟเฟกต์หลังจากนั้น แต่จะเป็นการจบการใช้ [กุซมา] และทิ้งที่ตำแหน่งทิ้งการ์ด

【FAQ2】ฟิลด์โบลเวอร์ (AS1b 139/150)

[ไอเทมติดโปเกมอน] หรือ [สเตเดียม] ที่อยู่บนกระดาน ทั้งที่ตำแหน่งทั้งการ์ดได้ถึง 2 ใบ

[ไอเทมติดโปเกมอน] หรือ [สเตเดียม] ที่อยู่บนกระดานแม้จะมีเพียงสเตเดียม [อีทแฟคทอรี◇] ก็สามารถใช้ [ฟิลด์โบลเวอร์] ได้
เมื่อทำเช่นนั้นแล้วจะไม่สามารถทั้ง [อีทแฟคทอรี◇] ที่ตำแหน่งทั้งการ์ดได้ แต่จะเป็นการจบการใช้ [ฟิลด์โบลเวอร์] และทั้งที่ตำแหน่ง
ทั้งการ์ด

【FAQ3】เชือกหลบหนี(AS2a 152/171)

ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย สลับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตนเองกับโปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตนเอง (ฝ่าย
ตรงข้ามเริ่มสลับก่อน ผู้เล่นที่ไม่มีโปเกมอนบนเบนซ์ไม่ต้องสลับ)

แม้เป็นตอนที่โปเกมอนบนเบนซ์ฝ่ายตรงข้ามมีเพียงเคนทูลาที่มีความสามารถ[บรรยากาศตึงเครียด]
ก็สามารถใช้การ์ดไอเทม[เชือกหลบหนี] ได้และสลับกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามได้
เนื่องจากเอฟเฟกต์ของ [เชือกหลบหนี] จะทำกับโปเกมอนบนตำแหน่งต่อสู้นั่นเอง