

進階玩家規則教學手冊 ver 2.2

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

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

I 遊戲說明書的補充

A 寶可夢卡

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

B 訓練家卡

B-01 物品卡 B-02 支援者卡 B-03 競技場卡

C 能量卡

D 氣絕

E 勝負

F 寶可夢檢查

G 對戰準備

H 牌庫

II 卡牌說明文字

A 關於卡牌說明文字

B 傷害計算相關

B-01 增加●點傷害 B-02 造成●●的數量×▲點傷害

B-03 減少●點傷害

B-04 傷害「+●」點 B-05 傷害「-●」點

B-06 不計算弱點・抵抗力 B-07 不計算附加效果

B-08 對手的●隻寶可夢（各）受到▲▲點傷害

B-09 這隻（自己的）寶可夢也受到●點傷害

C 效果

C-01 丟棄 C-02 將●●放回▲▲

C-03 將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換

C-04 將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換

C-05 選擇 1 隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換

C-06 恢復●●HP C-07 放置●個傷害指示物

C-08 選擇▲個●●身上放置的傷害指示物，改放於■●身上

C-09 將（最多）▲張●能量卡附於■●身上

C-10 將▲個●能量改附於■●身上

C-11 從．．．抽出●張【基礎】寶可夢卡，放置於備戰區

C-12 放置於■■■身上完成進化 C-13 從寶可夢身上移除 1 張「進化卡」使其退化
C-14 無法撤退 C-15 無法使用招式 C-16 不會受到招式的傷害
C-17 不會受到招式的效果的影响 C-18 作為這個招式使用
C-19 無法從手牌使出 . . . C-20 查看●● (●●並查看)

D 用語

D-01 招式失敗 D-02 任意數量 D-03 全部 D-04 選擇 D-05 最多●●
D-06 擁有 (持有) D-07●屬性 D-08 所有屬性的能量
D-09 招式所需的能量 D-10 撤退所需的能量
D-11 增加 D-12 減少 D-13 消除 D-14 全滿 D-15 最大 HP
D-16 剩餘 HP D-17 已經獲得的獎賞卡的張數

E 其他說明文字

E-01 下個對手的回合 E-02 下個自己的回合 E-03 受到招式的傷害時
E-04 【氣絕】時 E-05 從手牌使出並完成進化時
E-06 從手牌放置於備戰區時 E-07 (每次) 將能量附於●●身上時
E-08 每次寶可夢檢查時 E-09 造成傷害前 E-10 若希望
E-11 若在上個對手的回合 . . . 【氣絕】了 E-12 (這個特性) . . . 可使用●次
E-13 只要這隻寶可夢在場上 E-14 若使用了●●, 則這個回合相同名稱的特性無法使用
E-15 無論有多少隻擁有這個特性的寶可夢, 這個效果也不會重複
E-16 因這個【中毒】而放置的傷害指示物的數量改為●個
E-17 若●●有這張卡, 則這個特性在自己的回合時可使用 1 次
E-18 並且重洗牌庫 E-19●●。然後, ▲▲ E-20 回合結束
E-21 下個自己的回合結束前 E-22 下個對手的回合結束前
E-23 在這個回合, 若從●●進化
E-24 在這個回合, 若從備戰區將這隻寶可夢放置於戰鬥場
E-25 在這個回合, 若從手牌使出了支援者卡
E-26 在這個回合, 若這隻寶可夢恢復了 HP
E-27 這個招式在●●也可使用
E-28 因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量改為●個
E-29 當●●從手牌使出▲▲時, 不會受到其效果的影响

I 遊戲說明書的補充

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

A 寶可夢卡

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

A-01 招式

- ◆ 玩家在自己的回合只能使用 1 個戰鬥寶可夢的招式, 招式使用完畢後自己的回合就結束了。若不出招且已無其他可執行的動作, 則向對手玩家宣告自己的回合結束。

- ◆ 使出招式必須附有「招式所需的能量」，屬性須相同，數量須大於等於其標示。若無法滿足此條件則不能出招。
- ◆ 使出招式的順序
使出招式的順序請見下列。
 1. 招式宣告：
選定要使用的招式後，向對手玩家表達使用之意。
 - a. 若使用該招式的寶可夢處於無法使用招式的狀態，則所有招式（或指定的招式）皆不能進行宣告。向對手玩家宣告不使出招式並結束此回合。
 - b. 若使用該招式的寶可夢處於【睡眠】或【麻痺】狀態，則不能作招式宣告。向對手玩家宣告不使出招式並結束此回合。
 2. 確認使用該招式的寶可夢的狀態：
 - a. 若使用該招式的寶可夢受到如例舉之「招式失敗」效果的影響【例：對手擲 1 次硬幣。若為反面，則那個招式失敗。（招式「煙爆」，鴨嘴炎獸 AS5b 014/186）】，則用硬幣判定該招式為成功或失敗。
 - 正面→招式成功，進入步驟 2-b。
 - 反面→招式失敗，招式沒有使出，自己的回合結束。
 - b. 若使用該招式的寶可夢處於【混亂】狀態，則用硬幣判定該招式是否成功。
 - 正面→招式成功，進入步驟 3.
 - 反面→招式失敗，招式沒有使出。在欲使用該招式的寶可夢身上放置 3 個傷害指示物，然後自己的回合結束。
 3. 若招式說明文字中有「造成傷害之前」之敘述，則須遵循其內容。
 4. 計算傷害
依招式名稱右側的數字，計算招式造成的傷害。若招式說明文字中有關於傷害的敘述，則須遵循其內容。
→請參照計算傷害的順序
 5. 傷害以外的效果
若招式說明文字中有傷害以外的敘述，則須遵循其內容。將招式說明文字內容依序全部執行，但有特別指示者不在此限。
 6. 對手的寶可夢有受到傷害時才生效的效果
若對手的戰鬥寶可夢有「受到傷害時才生效的效果」，則須遵循其內容。
 7. 氣絕的確認
受到傷害或效果的影響後 HP 殘值為零的寶可夢，在此步驟【氣絕】。
→請參照 D【氣絕】

◆ 計算傷害的順序

計算傷害的順序請見下列。

1. 招式傷害的計算

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

2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響

若造成傷害的寶可夢受到如例舉之「傷害數值變動」效果的影響【例：對對手的戰鬥場的「寶可夢 GX・EX」造成的傷害「+30」點。（講究頭帶 AC1a 140/158）】，則以上述步驟

1. 得出之傷害數值計算此效果的影響。

若受到如例舉之效果的影響導至傷害合計數值為「0」或負數【例：在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢使用招式的傷害「-20」點。（招式「叫聲」，卡拉卡拉 AS5b 087/186）】，則在此步驟結束傷害的計算。

3. 弱點的計算

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

4. 抵抗力的計算

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

若因抵抗力導至傷害合計數值為「0」或負數，則在此步驟結束傷害的計算。

5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影響

若受到傷害的寶可夢受到如例舉之「傷害數值變動」效果的影響【例：附有這張卡的寶可夢，受到對手的「寶可夢 GX・EX」招式的傷害「-30」點。（講究頭盔 AC2a 171/200）】，則以上述步驟 4. 得出之傷害數值計算此效果的影響。

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

6. 最終傷害

最終傷害數值確定後，在受到傷害的寶可夢身上放置可表示其傷害數值的傷害指示物。

若受到傷害的寶可夢處於不會受到招式的傷害的狀態，則不進行此步驟便結束傷害計算。

A-02 特性

- ◆ 在寶可夢卡中，除了招式外，有些卡牌還擁有「特性」。特性大致分成兩類，第一類是使用其效果時須經玩家宣告，第二類是擁有特性的寶可夢只要在場上，該特性就會自動生效。

- ◆ 說明文字中有「可使用」敘述的特性，屬於第一類。在戰鬥場或備戰區都可使用特性，但有特別指示者不在此限。特性與招式不同，特性使用後該回合並不會結束。

例) 特性「究極之路」(索爾迦雷歐 GX AC1D 110/157)

在自己的回合時，可使用 1 次。將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

- ◆ 須經宣告的特性使用順序

1. 特性宣告

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

例) 特性「軟軟枕頭」(咩利羊 AC2b 064/200)

若這隻寶可夢在戰鬥場上，則在自己的回合時可使用 1 次。將對手的戰鬥寶可夢【睡眠】。


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

2. 說明文字內容之執行

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

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

例) 特性「水泡」(滴蛛霸 AC1a 016/158)

這隻寶可夢不會受到對手的寶可夢招式的傷害。

A-03 撤退

- ◆ 玩家依其意願將自己的戰鬥寶可夢退回到備戰區稱為【撤退】。此時須從自己的備戰寶可夢當中選 1 隻新上場的戰鬥寶可夢。
- ◆ 在自己的回合只可進行 1 次【撤退】。
- ◆ 撤退時，須將能量丟棄，須丟棄數量請見卡牌左下方的【撤退】標示。沒有能量標記的寶可夢則不須將能量丟棄。
- ◆ 撤退時，丟棄的卡牌除外，其他身上的能量卡、物品卡、傷害指示物皆維持原狀地一同退回到備戰區。
- ◆ 備戰寶可夢有 5 隻時，仍可進行【撤退】。1 隻備戰寶可夢都沒有時，不能進行【撤退】。

- ◆ 退回到備戰區會讓之前受到的效果的影響或特殊狀態全部消除。
- ◆ 進行【撤退】的順序
 1. 向對手玩家宣告戰鬥寶可夢將進行撤退。
 - a. 若身上沒有足量的【撤退】所需能量數量，則不能【撤退】。
 - b. 【睡眠】或【麻痺】的寶可夢不能【撤退】。
 - c. 若戰鬥寶可夢受到如例舉之效果的影響而處於無法撤退的狀態【例：無法撤退。（招式「熊抱」，穿著熊 GX AC1b 127/158）】，則不能【撤退】。
 2. 從戰鬥寶可夢身上將【撤退】所需的能量丟棄。
 3. 將戰鬥寶可夢放回備戰區，從其他備戰寶可夢當中選 1 隻放置於戰鬥場上。

A-04 放置於備戰區

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

A-05 進化

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

B 訓練家卡

訓練家卡是幫忙玩家或寶可夢作戰的卡牌，大致分成「物品卡」「支援者卡」「競技場卡」三類，各類卡牌使用方式和效果皆不同。

B-01 物品卡

- ◆ 「物品卡」是一種在自己的回合時可不限張數使用的訓練家卡，使用完畢即丟棄。「物品卡」上有標示此規則：【在自己的回合時，物品卡可不限張數使用。】
- ◆ 使用物品卡的順序
 1. 欲使用的物品卡的說明文字中若有使用條件，則須遵循其內容。若無法滿足其條件，則不能使用該物品卡。若已知至步驟 3.為止其執行之結果不會讓現狀有任何變動，亦不能使用該物品卡。
 2. 從手牌出示欲使用之物品卡，讓對手玩家可看見其內容。
 3. 遵循物品卡說明文字之指示，將其說明文字內容依序全部執行，但有特別指示者不在此限。
 4. 將使用完畢的物品卡丟棄。
- ◆ 物品卡中，有些卡面有追加標示「寶可夢道具」的規則：【寶可夢道具卡，附於自己的寶可夢使用。1 隻寶可夢只可附上 1 張寶可夢道具卡，並且保持附加狀態。】（以下稱為「寶可夢道具」）。
- ◆ 自己的場上寶可夢 1 隻只可附上 1 張「寶可夢道具」。附著該卡的期間，說明文字的效果影響會自動地持續有效。附著該卡的寶可夢持續保持附加狀態直到【氣絕】為止，該寶可夢【氣絕】時則將該卡一同丟棄，但有特別指示者不在此限。【撤退】退回備戰區，或是進化等狀況，都仍保持著附加狀態。



例) 逃脫滑板 (AC2a 169/200)
將附有這張卡的寶可夢，【撤退】所需的能量減少 1 個，就算【睡眠】或者【麻痺】也可撤退。
- ◆ 「寶可夢道具」所敘述之內容須全部執行，但有特別指示者不在此限。不能依玩家意願讓自動生效的「寶可夢道具」效果失效。
- ◆ 「寶可夢道具」不能依玩家意願任意移除，也不能改附其他手牌中的「寶可夢道具」。

B-02 支援者卡



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

2. 從手牌出示欲使用之支援者卡，讓對手玩家可看見其內容。
3. 遵循支援者卡說明文字之指示，將其說明文字內容依序全部執行，但有特別處理或指示者不在此限。
4. 將使用完畢的支援者卡丟棄。










B-03 競技場卡

- ◆ 「競技場卡」是一種放置於場上即賦予雙方玩家或寶可夢持續性效果影響的訓練家卡。在自己的回合時，從手牌只可放置 1 張「競技場卡」於場上。「競技場卡」上有標示此規則：【在自己的回合時，只可將 1 張競技場卡放置於戰鬥場旁邊。若其他名稱的競技場卡被放置，則將這張卡丟棄。】
- ◆ 「競技場卡」從手牌使出後，一直放置於場上。任一方玩家使出其他名稱的「競技場卡」時，便與之前放置的「競技場卡」互換，並將之前放置的「競技場卡」丟棄。若手牌中的「競技場卡」名稱與場上的「競技場卡」名稱相同，則不能使用。
- ◆ 「競技場卡」的效果大致分成兩類，第一類須依玩家意願進行使用宣告，第二類是只要放置於場上即自動生效。
- ◆ 「競技場卡」的說明文字中有「可~」敘述者，雙方玩家在自己的回合，可以宣告使用該效果。
 - 例) 潺潺之丘 (AC1b 155/158)
雙方玩家在每個自己的回合時，可使用 1 次，可從自己的牌庫抽出 1 張  或者  屬性的【基礎】寶可夢放置於備戰區。這個情況下，重洗牌庫。
- ◆ 效果須經宣告的競技場卡使用順序
 1. 欲使用的競技場卡的說明文字中若有使用條件，則須遵循其內容。若無法滿足其條件，則不能使用該競技場卡。若已知至步驟 3.為止其執行之結果不會讓現狀有任何變動，亦不能使用該競技場卡。
 2. 向對手玩家宣告要使用該競技場卡的效果。
 3. 遵循競技場卡說明文字之指示，將其說明文字內容依序全部執行，但有特別處理或指示者不在此限。
- ◆ 「競技場卡」的說明文字中沒有「可~」敘述者，其效果為自動地持續有效。說明文字內容須全部執行，但有特別處理或指示者不在此限。「競技場卡」的效果為自動地持續有效者，不能依玩家意願讓效果失效。

例) 月輪祭壇 (AC1b 154/158)

將雙方的所有身上附有  或者  能量的寶可夢【撤退】所需的能量減少 2 個。

C 能量卡

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

D 氣絕

- ◆ 寶可夢因招式的傷害、卡牌的效果或特殊狀態，導致 HP 殘值為零時，須進行【氣絕】的處理。雙方場上只要有 1 隻這樣的寶可夢，即進行【氣絕】的處理。
- ◆ 確認氣絕的時間點
 - ◆ 招式處理的最後
 - ◆ 寶可夢檢查的最後
 - ◆ 上述以外，其他寶可夢 HP 殘值為零時
- 例) 特性「羽毛箭」(狙射樹梟 GX AC1a 013/158)
在自己的回合時，可使用 1 次。在對手的 1 隻寶可夢身上放置 2 個傷害指示物。
- 例) 彩虹能量 (AC1b 158/158)
當從手牌使出這張卡附於寶可夢身上時，在該寶可夢身上放置 1 個傷害指示物。只要這張卡附於寶可夢身上，提供 1 個所有屬性的能量。若沒有附於寶可夢身上，提供 1 個★能量。
- ◆ 氣絕的處理順序
 1. 雙方場上若有 HP 殘值為零的寶可夢，則開始氣絕的處理。
 2. 若有效果為【氣絕】時方生效者，須處理之。
 3. HP 殘值為零的寶可夢所屬的玩家，須將該寶可夢以【氣絕】的方式處理，將該寶可夢與其附加的卡同時全部丟棄。

4. 雙方各自拿取獎賞卡，拿取數量為對手【氣絕】的寶可夢數量。
5. 對手玩家放置下一個戰鬥寶可夢。
在寶可夢檢查時，若雙方玩家的戰鬥寶可夢同時【氣絕】，則由下一個回合的玩家先放置戰鬥寶可夢。若對手玩家的戰鬥寶可夢沒有被丟棄，則進入步驟 6。
6. 放置下一個自己的戰鬥寶可夢。
若步驟 3.時自己的戰鬥寶可夢沒有被丟棄，則不進行此步驟。

E 勝負

- ◆ 將對手的寶可夢【氣絕】，先把自己的獎賞卡全部拿完的玩家即為勝方。
- ◆ 因【氣絕】或是卡牌的效果導致戰鬥場上沒有寶可夢時，必須從備戰區選擇替代的寶可夢。無替代的寶可夢可選擇時，該玩家即為敗方。
- ◆ 一個回合一開始要抽牌時，若牌庫完全沒牌以致不能抽卡，則在此刻該玩家戰敗。之前牌庫沒牌的時候，尚未戰敗。
- ◆ 勝負的條件同時滿足時，判定標準如下。

自己 將獎賞卡 全部拿完	對手 將獎賞卡 全部拿完	自己 無替代的寶 可夢可選擇	對手 無替代的寶 可夢可選擇	結果
●		●		平手
	●		●	平手
●	●	●	●	平手
●	●			平手
		●	●	平手
●	●		●	己方獲勝
●		●	●	己方獲勝
●			●	己方獲勝
●	●	●		己方戰敗
	●	●	●	己方戰敗
	●	●		己方戰敗

會有平手的狀況。

- ◆ 若一定要決定勝負，則進行「驟死賽」。「驟死賽」是在雙方平手導致對戰無法結束時所進行的延長賽。
 1. 進行「驟死賽」時，須重頭開始進行全新對戰。
 2. 獎賞卡僅放置 1 張。
 3. 「驟死賽」時，先拿到獎賞卡的玩家即為勝方。

F 寶可夢檢查

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

例) 懲戒祠堂 (AC2a 194/200)

每次寶可夢檢查時，都在雙方的所有「寶可夢 GX・EX」身上各放置 1 個傷害指示物。

- ◆ 寶可夢檢查的順序
 1. 確認特殊狀態
依【中毒】【灼傷】【睡眠】【麻痺】之順序進行特殊狀態的確認，雙方寶可夢同時進行。
 2. 確認在寶可夢檢查時才生效的特性或訓練家卡的效果
此步驟可在步驟 1. 之前執行，但不能在步驟 1. 進行中執行。
此步驟生效的效果若為複數，則可針對各效果各自選擇其生效時間點為步驟 1. 之前或步驟 1. 之後。在此步驟若須選擇效果生效的順序，則是由受到效果影響的寶可夢持有人來選擇。
 3. 確認氣絕
因特殊狀態或受到卡牌的效果影響導致 HP 殘值為零的寶可夢，在此步驟【氣絕】。
→請參照 D【氣絕】

G 對戰準備

對戰準備的順序請見下列。

1. 打招呼和握手
和對手打招呼和握手。

2. 猜拳決定先攻、後攻
由猜拳獲勝的玩家選擇先攻或後攻。
3. 放置牌庫
將牌組仔細洗牌切牌後，正面朝下放在牌庫的位置。
4. 抽 7 張手牌
從牌庫抽 7 張卡作為手牌。
5. 放置戰鬥寶可夢
依先攻玩家、後攻玩家之順序告知對手手牌中是否有【基礎】寶可夢。若雙方手牌皆有【基礎】寶可夢，則從其中選定 1 張，然後正面朝下放置於戰鬥場。若沒有【基礎】寶可夢，則依以下說明處理。
 - a. 向對手玩家宣告手牌中沒有【基礎】寶可夢。
只有自己做此宣告 → 進入步驟 b。
雙方皆做此宣告 → 彼此看過對方手牌後，將手牌放回牌庫，從步驟 3. 開始重做一次。
 - b. 對手先繼續進行對戰準備至步驟 7。
若之後仍有手牌沒有【基礎】寶可夢的狀況，則跳過此步驟。
 - c. 讓對手過目手牌以確認沒有【基礎】寶可夢，過目後將手牌放回牌庫。
 - d. 自己從步驟 3. 開始重做一次。
6. 放置備戰寶可夢
戰鬥寶可夢放置完畢後，若手牌中還有其他【基礎】寶可夢，可將其正面朝下放置於備戰區，但也可以不放置。對戰開始前隨時可將【基礎】寶可夢放置於備戰區。
7. 放置獎賞卡
從牌庫上方拿 6 張卡，維持正面朝下放置於獎賞卡的位置。
獎賞卡放置後，若對手玩家執行了步驟 5.d.，則可進行卡牌張數的宣告，其可宣告的張數上限為對手執行該步驟的次數。之後自己從牌庫抽出與其宣告之張數相同數量的卡牌。若抽到【基礎】寶可夢，可放置於備戰區。
8. 對戰開始
將雙方的戰鬥寶可夢和備戰寶可夢翻到正面，開始對戰。

H 牌庫

- ◆ 若被指示「從牌庫抽卡」，則從牌庫最上方不看正面拿取其指定張數，然後加入手牌。

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

II 卡牌說明文字

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

A 關於卡牌說明文字

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

B 傷害計算相關

B-01 增加●點傷害

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

【例 1】招式「葉刃」（投羽梟 AC1a 012/158）

擲 1 次硬幣若為正面，則增加 20 點傷害。

【例 2】招式「集火打擊」（熾焰咆哮虎 GX AC1a 042/158）
增加自己的備戰區的[♠]寶可夢的數量×20 點傷害。

B-02 造成●●的數量×▲點傷害

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

【例 1】招式「精神爆破」（催眠貍 AC1D 064/157）
造成對手的戰鬥寶可夢身上所附加的能量的數量×10 點傷害。

【例 2】招式「連續滾動」（拳海參 AC1b 022/158）
擲硬幣直到出現反面，造成正面出現的次數×30 點傷害。

- ◆ 執行此說明文字後，得出的傷害數值為「0」時，即使有 2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響（例：講究頭帶 AC1a 140/158），仍結束傷害計算。

B-03 減少●點傷害

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

【例 1】招式「大開花」（霸王花 GX AS6a 005/196）
減少這隻寶可夢身上所放置的傷害指示物的數量×10 點傷害。

【例 2】招式「重磅衝撞」（阿羅拉 隆隆岩 AC1D 050/157）
減少對手的戰鬥寶可夢【撤退】所需的能量的數量×30 點傷害。

- ◆ 執行此說明文字後，得出的傷害數值為「0」或負數時，即使有 2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響（例：講究頭帶 AC1a 140/158），仍結束傷害計算。

B-04 傷害「+●」點

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

【例 1】講究頭帶（AC1a 140/158）

附有這張卡的寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥場的「寶可夢 GX・EX」造成的傷害「+30」點。

【例 2】招式「自我激勵」（哈約克 AS6a 155/196）

在下個自己的回合，這隻寶可夢使用的招式，對對手的戰鬥寶可夢造成的傷害「+60」點。

- ◆ 若有複數個 2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響，則將其全部加總。

【FAQ】招式「鱗片噪音」（杖尾鱗甲龍 AC1b 112/158）

在下個對手的回合，這隻寶可夢受到招式的傷害「+30」點。

追加傷害這個效果，也可能是受到傷害的寶可夢身上的附加效果。以招式「鱗片噪音」為例，此效果並非附加於造成傷害的寶可夢身上，而係附加於受到傷害的寶可夢身上，因此須在 5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影響中處理。

B-05 傷害「-●」點

- ◆ 確定了招式的基本傷害後，再將其傷害數值縮減。

- ◆ 此說明文字之執行為受到招式攻擊的寶可夢身上的附加效果之處理。此傷害的追加計算於計算傷害的順序的 5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影響中處理。

- ◆ 卡牌說明文字為「將傷害「-●」點」者亦為此意。

【例 1】特性「堅硬身軀」（雷吉斯奇魯 AC2b 101/200）

這隻寶可夢受到招式的傷害「-20」點。

【例 2】招式「盔甲壓制」（具甲武者 GX AC1a 026/158）

在下個對手的回合，這隻寶可夢受到招式的傷害「-20」點。

- ◆ 若有複數個 5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影響，則將其全部加總。

【FAQ】招式「叫聲」（卡拉卡拉 AS5b 087/186）

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢使用招式的傷害「-20」點。

傷害減少這個效果，也可能是造成傷害的寶可夢身上的附加效果。以卡拉卡拉的招式「叫聲」為例，此效果並非附加於受到傷害的寶可夢身上，而係附加於造成傷害的寶可夢身上，因此須在 2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響中處理。

B-06 不計算弱點・抵抗力

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

【例 1】招式「潛入地面」（阿羅拉三地鼠 AC1b 071/158）

對手的 1 隻寶可夢受到 50 點傷害。這個招式的傷害不計算弱點・抵抗力。

【例 2】招式「暗影子彈」（月亮伊布 GX AC1a 096/158）

對手的 1 隻備戰寶可夢也受到 30 點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

B-07 不計算附加效果

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

【例：身上的附加效果】

●5. 受到傷害的寶可夢受到的效果的影響

・招式「盔甲壓制」（具甲武者 GX AC1a 026/158）

在下個對手的回合，這隻寶可夢受到招式的傷害「-20」點。

・招式「鱗片噪音」（杖尾鱗甲龍 AC1b 112/158）

在下個對手的回合，這隻寶可夢受到招式的傷害「+30」點。

・特性「堅硬身軀」（雷吉斯奇魯 AC2b 101/200）

這隻寶可夢受到招式的傷害「-20」點。

●不會受到招式的傷害

・招式「變圓」（托戈德瑪爾 AC1D 059/157）

擲 1 次硬幣若為正面，則在下個對手的回合，這隻寶可夢不會受到招式的傷害。

・「狂徒防守」（胡帕 AC1a 110/158）

這隻寶可夢不會受到對手「寶可夢 GX・EX」招式的傷害與效果的影響。

B-08 對手的●隻寶可夢（各）受到▲▲點傷害

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

【例 1】招式「尖銳之羽」（投羽梟 AC1a 012/158）

對手的 1 隻寶可夢受到 20 點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

【例 2】招式「爆裂彈」（電龍 AC2b 066/200）

對手的 2 隻寶可夢各受到 30 點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

- ◆ 亦有對戰鬥寶可夢造成傷害後，再選擇對手的備戰寶可夢並對其造成傷害的狀況。須注意招式名稱右側所標示之傷害數值僅適用於戰鬥寶可夢。

【例 3】 招式「暗影子彈」（月亮伊布 GX AC1a 096/158）

對手的 1 隻備戰寶可夢也受到 30 點傷害。[在備戰區不計算弱點・抵抗力。]

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

B-09 這隻（自己的）寶可夢也受到●點傷害。

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

【例 1】 招式「猛撞」（卡蒂狗 AC1D 020/157）

這隻寶可夢也受到 20 點傷害。

【FAQ1】 講究頭盔（AC2a 171/200）

附有這張卡的寶可夢，受到對手的「寶可夢 GX・EX」招式的傷害「-30」點。

附有「講究頭盔」的寶可夢受到自己的寶可夢招式的傷害時，「講究頭盔」的效果不會生效。附有「講究頭盔」的卡蒂狗使出招式「猛撞」後，不會因「講究頭盔」而讓受到的傷害「-20」點。

C 效果

C-01 丟棄

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

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

【例 1】 招式「噴射火焰」（炎熱喵 AC1a 041/158）

將這隻寶可夢身上所附加的 1 個能量丟到棄牌區。

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

【例 2】 惡食大王 GX（AC1a 111/158）

從自己的牌庫上方抽出 5 張丟到棄牌區，將其中的所有能量卡全部附於這隻寶可夢身上。

【FAQ】 雙重無色能量 (AC1a 157/158)

這張卡視為提供 2 個★能量。

將寶可夢身上附加的 2 個能量丟棄時，若選擇了視為提供 2 個能量的雙重無色能量 (AC1a 157/158)，則將 1 張該能量卡丟棄即達成此效果。

選擇 1 個能量丟棄時，亦可選擇丟棄 1 張雙重無色能量 (AC1a 157/158)。

C-02 將●●放回▲▲

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

【例 1】 卡希麗 (AC2D 160/176)

從自己的牌庫抽出 2 張。然後，擲 1 次硬幣若為正面，則這張「卡希麗」不會丟到棄牌區，而是放回手牌。

【例 2】 GX 招式「劈啪迴旋 GX」 (咚咚鼠 GX AS5a 084/184)

將對手的戰鬥寶可夢【麻痺】。將這隻寶可夢與所附加的所有卡放回手牌。[對戰中，己方只可使用 1 次 GX 招式。]

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

C-03 將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換

- ◆ 將自己的戰鬥寶可夢放回備戰區，並將備戰寶可夢放到戰鬥場上。

【例 1】 寶可夢交替 (AC1D 141/157)

將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

【例 2】 招式「瞬間移動」 (科斯莫姆 AC1D 076/157)

將這隻寶可夢與備戰寶可夢互換。

- ◆ 「互換」與【撤退】不同，不須將【撤退】所需能量丟棄即可與備戰寶可夢進行互換。
- ◆ 使用如「寶可夢交替 (AC1D 141/157)」之物品卡時，即使戰鬥寶可夢處於無法【撤退】的狀態，仍可與備戰寶可夢互換。
- ◆ 互換後，戰鬥寶可夢目前的特殊狀態或招式的效果 (例如「下個自己的回合無法使用招式」) 亦全部消除。
- ◆ 若自己的備戰區沒有寶可夢，則不能進行互換。

C-04 將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換

- ◆ 將對手的戰鬥寶可夢放回備戰區，然後由對手選擇要上戰鬥場的寶可夢。

【例 1】 除蟲噴霧（AC1D 143/157）

將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。[由對手選擇放置於戰鬥場的寶可夢。]

【例 2】 招式「戰吼」（麟甲龍 AC1b 111/158）

將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。[由對手選擇放置於戰鬥場的寶可夢。]

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

【FAQ】 招式「高速移動」（喙蝠 AC1b 123/158） / 特性「龍之守護」（沙漠蜻蜓 AC2b 134/200）

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

• 招式「高速移動」（喙蝠 AC1b 123/158）

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

若對手的戰鬥寶可夢為喙蝠，並且正因招式「高速移動」的效果影響而處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則麟甲龍的招式「戰吼」的效果不能讓喙蝠與備戰寶可夢互換。

• 特性「龍之守護」（沙漠蜻蜓 AC2b 134/200）

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有  寶可夢，不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。（已經受到的效果無法消除。）

即使對手的備戰寶可夢因沙漠蜻蜓的特性「龍之守護」而處於不會受到招式的效果的影響的狀態，若對手的戰鬥寶可夢會受到招式的效果的影響，則仍可用麟甲龍的招式「戰吼」的效果讓該戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

C-05 選擇 1 隻對手的備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。

- ◆ 將對手的備戰寶可夢放置於戰鬥場。此時原本在戰鬥場的寶可夢須放回備戰區。

【例 1】寶可夢捕捉器 (AC1D 142/157)

擲 1 次硬幣若為正面，則選擇對手的 1 隻備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。

【例 2】招式「挑釁」 (阿羅拉貓老大 AC1D 092/157)

選擇對手的 1 隻備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。

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

【FAQ】招式「高速移動」 (喙蝠 AC1b 123/158) /

特性「龍之守護」 (沙漠蜻蜓 AC2b 134/200)

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

• 招式「高速移動」 (喙蝠 AC1b 123/158)

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

即使對手的戰鬥寶可夢為喙蝠，並且正因招式「高速移動」的效果影響而處於不會受到招式的效果的影響的狀態，仍可用阿羅拉貓老大的招式「挑釁」的效果讓喙蝠與備戰寶可夢互換。

• 特性「龍之守護」 (沙漠蜻蜓 AC2b 134/200)

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有寶可夢，不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。(已經受到的效果無法消除。)

若對手的備戰寶可夢因沙漠蜻蜓的特性「龍之守護」而處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則阿羅拉貓老大的招式「挑釁」的效果不能讓戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。

C-06 恢復●●HP。

- ◆ 將場上寶可夢身上的傷害指示物移除。

【例 1】傷藥 (AC1D 134/157)

將自己的 1 隻寶可夢恢復「30」HP。

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

【例 2】招式「自我再生」（敏捷蟲 AC1D 009/157）

將這隻寶可夢身上所附加的 1 個能量丟到棄牌區。將這隻寶可夢的 HP 全部恢復。

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

C-07 放置●個傷害指示物

- ◆ 將傷害指示物放置於場上寶可夢身上。將 10 點傷害指示物依其指定數量放置。

【例 1】特性「羽毛箭」（狙射樹梟 GX AC1a 013/158）

在自己的回合時，可使用 1 次。選擇對手的 1 隻寶可夢，放置 2 個傷害指示物。

【例 2】招式「靈異之舞」（花舞鳥 AC1b 051/158）

將與對手棄牌區的寶可夢相同數量的傷害指示物，以任意方式放置於對手的寶可夢身上。

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

【FAQ】招式「高速移動」（喙蝠 AC1b 123/158）

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

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

若喙蝠因招式「高速移動」的效果影響而處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則花舞鳥的招式「靈異之舞」不能在其身上放置傷害指示物（傷害指示物可放置於喙蝠以外的寶可夢身上）。

C-08 選擇▲個●●身上放置的傷害指示物，改放於■■身上。

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

【例 1】特性「暗影游移」（詛咒娃娃 GX AC2a 048/200）

若這隻寶可夢在戰鬥場上，則在自己的回合時可使用 1 次。將放置於雙方的場上寶可夢身上的 1 個傷害指示物，改放於雙方的場上的另 1 隻寶可夢身上。

【例 2】GX 招式「恆淨之門 GX」（阿羅拉九尾 GX AC1D 032/157）

將所有放置於這隻寶可夢身上的傷害指示物改放於對手的戰鬥寶可夢身上。[對戰中，己方只可使用 1 次 GX 招式。]

【例 3】招式「魔法置換」（卡璞·蝶蝶 AC1b 060/158）

選擇任意個放置於對手的場上寶可夢身上的傷害指示物，以任意方式改放於對手的場上寶可夢身上。

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

【FAQ】招式「高速移動」（噶蝠 AC1b 123/158）

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

因招式而將傷害指示物改放時，若改放的對象處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則不能執行此改放效果。然而其可被選為改放的對象，此時已從原本的寶可夢身上移除的傷害指示物便直接移除，不須放回原本的寶可夢身上。

若噶蝠因招式「高速移動」而處於不會受到招式的效果的影響的狀態，則因阿羅拉九尾 GX 的招式「恆淨之門 GX」而將傷害指示物改放於噶蝠身上時，將傷害指示物全部移除後招式「恆淨之門 GX」便使用完畢。

C-09 將（最多）▲張●能量卡附於■■身上

- ◆ 將能量卡附於場上寶可夢身上。自己的能量卡一定是附給自己的寶可夢，不能附給對手的寶可夢。

【例 1】GX 招式「日神爆誕 GX」（索爾迦雷歐 GX AC1D 110/157）

從自己的牌庫抽出最多 5 張能量卡，以任意方式附於自己的寶可夢身上。並且重洗牌庫。[對戰中，己方只可使用 1 次 GX 招式。]

【例 2】招式「鮮花供給」（蘭螳花 GX AC1a 019/158）

從自己的棄牌區抽出 2 張基本能量卡，以任意方式附於自己的寶可夢身上。

【例 3】招式「高溫支援」（達摩狒狒 AC2D 025/176）

從自己的手牌抽出最多 3 張[🔥]能量卡，以任意方式附於自己的寶可夢身上。

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

【FAQ】特性「侵蝕詛咒」（耿鬼 AC1b 034/158）

只要這隻寶可夢在場上，每次對手從手牌將能量附於寶可夢身上，都在該寶可夢身上放置 2 個傷害指示物。

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

因達摩狒狒的招式「高溫支援」的效果影響，給自己的 2 隻寶可夢各附上 1 張能量卡時，耿鬼的特性「侵蝕詛咒」的效果便會生效，須在附上能量的寶可夢身上各放置 2 個傷害指示物。若給 1 隻寶可夢 2 張能量卡，則須在該寶可夢身上放置 4 個傷害指示物。

C-10 將▲個●能量改附於■身上。

- ◆ 將場上寶可夢身上的能量，移動到其他寶可夢身上。自己的能量一定是附給自己的寶可夢，不能附給對手的寶可夢。

【例 1】招式「能量旋風」（老翁龍 AC1b 107/158）

選擇 1 個這隻寶可夢身上附加的能量，改附於備戰寶可夢身上。

【例 2】特性「精神轉移」（露奈雅拉 GX AC1b 066/158）

在自己的回合時，可不限次數使用。將自己的場上寶可夢身上所附加的 1 個^{👁️}能量，改附於自己的另 1 隻寶可夢身上。

- ◆ 若場上沒有符合■敘述的寶可夢，則不能將能量改附於自己的寶可夢身上。

【FAQ1】雙重無色能量（AC1a 157/158）

這張卡視為提供 2 個[★]能量。

將 1 個能量改附的時候，亦可選擇 1 張卡有 2 個能量的「雙重無色能量」。此時須將 1 張「雙重無色能量」改附於其他寶可夢身上。

因招式而將能量改附時，若能量改附的對象處於不會受到招式的效果的影響的

狀態，則不能執行此改附效果。然而其可被選為改附的對象，此時已從原本的寶可夢身上移除的能量便直接丟棄，不須放回原本的寶可夢身上。

C-11 從...抽出●張【基礎】寶可夢卡，放置於備戰區

- ◆ 從自己的牌庫或棄牌區將【基礎】寶可夢放置於備戰區。

【例 1】招式「呼朋引伴」（太陽珊瑚 AC1D 037/157）

從自己的牌庫抽出最多 2 張【基礎】寶可夢，放置於備戰區。並且重洗牌庫。

【例 2】招式「黑暗導引」（夜巡靈 AC1b 039/158）

從自己的棄牌區抽出 1 張【基礎】寶可夢，放置於備戰區。

- ◆ 若在備戰寶可夢已有 5 隻時使用了擁有此效果的招式，則此招式不放置寶可夢便使用完畢。若是從牌庫選擇，則在確認牌庫內容前，此招式便使用完畢。
- ◆ 在備戰寶可夢已有 5 隻時，不能使用擁有此效果的訓練家卡。擁有此效果的特性亦同，亦不能使用。
- ◆ 將寶可夢放置於備戰區時，若其可放置之張數比所指定的張數少，則僅選擇可放置之張數，放置於備戰區。

C-12 放置於■■身上完成進化

- ◆ 將【1 階進化】或【2 階進化】寶可夢重疊放置於場上寶可夢上方完成進化。

【例 1】神奇糖果（AC1D 140/157）

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

【例 2】特性「初期化」（多邊獸 Z AC1a 118/158）

在自己的回合，當從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用 1 次。從對手的所有進化寶可夢身上，各移除 1 張「進化卡」使其退化。將移除的卡放回對手的手牌。

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

C-13 從寶可夢身上移除 1 張「進化卡」使其退化

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

【例 1】招式「時間削退」（帝牙盧卡 AC2b 105/200）

從對手進化的戰鬥寶可夢身上，移除 1 張「進化卡」使其退化。將移除的卡放回對手的手牌。

【例 2】特性「初期化」（多邊獸 Z AC1a 118/158）

在自己的回合，當從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用 1 次。從對手的所有進化寶可夢身上，各移除 1 張「進化卡」使其退化。將移除的卡放回對手的手牌。

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

C-14 無法撤退

- ◆ 受到此效果影響的寶可夢，無法執行原本在自己的回合中可進行的【撤退】。

【例 1】招式「熊抱」（穿著熊 GX AC1b 127/158）

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法撤退。

【例 2】特性「咒縛漩渦」（花岩怪 AC1a 102/158）

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的戰鬥寶可夢無法撤退。

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

C-15 無法使用招式

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

【例 1】特性「苦苦花粉」（霸王花 AC1a 006/158）

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的【基礎】寶可夢無法使用招式。

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

【例 2】招式「猛擊在地」（大嘴雀 AC1b 115/158）

在下個自己的回合，這隻寶可夢無法使用「猛擊在地」。

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

C-16 不會受到招式的傷害

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

【例 1】招式「變圓」（托戈德瑪爾 AC1D 059/157）

擲 1 次硬幣若為正面，則在下個對手的回合，這隻寶可夢不會受到招式的傷害。

【例 2】特性「水泡」（滴蛛霸 AC1a 016/158）

這隻寶可夢不會受到寶可夢招式的傷害。

【例 3】天空之柱（AC2a 195/200）

雙方的所有備戰寶可夢，不會受到對手的招式的傷害與效果的影響。

- ◆ 有數隻寶可夢同時受到招式的傷害時，除了受到此效果影響的寶可夢以外，其他寶可夢會受到招式的傷害。

【FAQ】招式「撕裂」（杖尾麟甲龍 GX AC1b 113/158）

這個招式的傷害不計算對手的戰鬥寶可夢身上的附加效果。

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

C-17 不會受到招式的效果的影響

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

【例 1】招式「高速移動」（喻蝠 AC1b 123/158）

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

【例 2】特性「龍之守護」（沙漠蜻蜓 AC2b 134/200）

只要這隻寶可夢在場上，自己的所有寶可夢，不會受到對手的寶可夢使用招式的效果的影響。（已經受到的效果無法消除。）

- ◆ 在正受到招式效果影響的狀態下，再受到「不會受到效果的影響」的效果影響時，已經受到的效果影響不會消除，該效果仍持續有效。
- ◆ 因招式而處於特殊狀態時，即使再受到「不會受到效果的影響」的效果影響，目前的特殊狀態亦不會消除。

【例：不會受到影響的效果】

●特殊狀態

- 招式「泡沫」（滴蛛 AC1a 015/158）

擲 1 次硬幣若為正面，則將對手的戰鬥寶可夢【麻痺】。

●傷害增加或減少的效果

- 招式「叫聲」（卡拉卡拉 AS5b 087/186）

在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢使用招式的傷害「-20」點。

●將附加的卡丟棄的效果

- 招式「波濤洶湧」（西獅海王 GX AC1b 020/158）

將對手的戰鬥寶可夢身上所附加的 1 個能量丟到棄牌區。

●放置傷害指示物的效果

- 招式「黑夜彷徨」（彷徨夜靈 AC1b 040/158）

在雙方的所有場上寶可夢身上各放置 1 個傷害指示物。

●變得無法使用招式的效果

- 招式「無理取鬧」（酷豹 AC1D 096/157）

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

●互換的效果

- 招式「戰吼」（麟甲龍 AC1b 111/158）

將對手的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。[由對手選擇放置於戰鬥場的寶可夢。]

C-18 作為這個招式使用

- ◆ 將所選擇的招式的傷害和效果敘述全部執行。

【例 1】招式「入眠式」（虛吾伊德 AC2a 070/200）

這個招式只有在對手剩餘獎賞卡的張數為 2 張時才可使用。選擇對手的場上寶可夢持有的 1 個招式，作為這個招式使用。

- ◆ 即使身上沒有該所選招式所需的能量，仍可使用，但有特別指示者不在此限。
- ◆ 因此效果而選擇場上寶可夢的招式時，僅能從~持有的招式中選擇。

【FAQ1】 招式「猛擊在地」（大嘴雀 AC1b 115/158）

在下個自己的回合，這隻寶可夢無法使用「猛擊在地」。

因虛吾伊德的招式「入眠式」而使用其他寶可夢的招式的傷害和效果敘述時，其招式名稱仍是「入眠式」。因此，即使因使用「入眠式」而用了「猛擊在地」並受到「這隻寶可夢無法使用猛擊在地」這個效果的影響，在下個自己的回合，仍可再次選擇大嘴雀的招式「猛擊在地」，使用其招式的傷害和效果敘述。

【FAQ2】 招式「火焰風暴」（風速狗 AC1D 021/157）

將這隻寶可夢身上所附加的 3 個🔥能量丟到棄牌區。

因虛吾伊德的招式「入眠式」而選擇了風速狗的招式「火焰風暴」時，即使虛吾伊德身上沒有🔥能量，仍可使用該招式的傷害和效果敘述。此時因沒有需要丟棄的能量，故不須遵循說明文字，在造成傷害後，招式便使用完畢。

C-19 無法從手牌使出 . . .

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

【例 1】 招式「電磁干擾」（勒克貓 AC2b 073/200）

在下個對手的回合，對手無法從手牌使出物品卡。

【例 2】 招式「束縛」（勾魂眼 AC1a 101/158）

在下個對手的回合，對手無法從手牌使出支援者卡。

【FAQ】 招式「高速移動」（噏蝠 AC1b 123/158）

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

因招式使玩家受到此效果影響時，即使對方的場上有不會受到招式的效果的影響狀態的寶可夢，仍可讓玩家受到此效果影響。即使噏蝠在戰鬥場上而其招式「高速移動」的效果讓其處於不受招式效果影響的狀態，勾魂眼的招式「束縛」的效果仍可讓對手玩家受到影響。

C-20 查看●● (●●並查看)

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

【例 1】特性「突擊檢查」（貓鼬探長 GX AC1b 125/158）
在自己的回合時，可使用 1 次。查看對手的手牌。

- ◆ 卡牌說明文字為「●●並查看」者，亦適用此小節的說明。

【例 2】招式「洞穴探險」（阿羅拉地鼠 AC1b 070/158）
從自己的牌庫上方抽出 3 張並查看，以任意順序排列，放回牌庫上方。

- ◆ 由使用此效果的玩家進行查看，但有特別指示者不在此限。
- ◆ 查看獎賞卡後翻回反面放置時，可不放回原本的位置，可放在獎賞卡的任一位置。

D 用語

D-01 招式失敗

招式的傷害和效果全部消除。

有對手的招式失敗和自己的招式失敗 2 種狀況。

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

【例 1】招式「煙爆」（鴨嘴炎獸 AS5b 014/186）
在下個對手的回合，當受到這個招式的寶可夢使用招式時，對手擲 1 次硬幣。
若為反面，則該招式失敗。

- ◆ 這個招式失敗
使用的招式本身有失敗的條件。若招式失敗，則招式沒有使出，該回合結束。


【例 1】招式「偷襲」（單首龍 AC1a 107/158）
擲 1 次硬幣若為反面，則這個招式失敗。

- ◆ 會造成傷害的招式失敗後，即使在計算傷害的順序 2. 造成傷害的寶可夢受到的效果的影響
有符合條件的效果（例：講究頭帶（AC1a 140/158）），仍不能追加傷害數值。

D-02 任意數量

- ◆ 可任意選擇所指定的東西，數量無上限制。

【例 1】招式「爆焰噴射」（爆焰龜獸 AC2b 137/200）

將自己的場上寶可夢身上所附加的任意數量的能量丟到棄牌區，造成其張數×50 點傷害

【例 2】招式「牛奶炮」（大奶罐 AC2b 140/200）

從自己的手牌抽出任意數量的「哞哞鮮奶」給對手看過後，造成其張數×60 點傷害。

- ◆ 若已知因訓練家卡或特性的效果而 1 張都不能選，其執行之結果不會讓現狀有任何變動時，則不能使用該訓練家卡或特性。

D-03 全部

※部分卡牌的說明文字為「所有」。

- ◆ 將所指定的東西全部選擇，一個都不留。

【例 1】招式「鏗鏘有聲」（盔甲鳥 AC1D 106/157）

將雙方的場上寶可夢身上所附加的特殊能量全部丟到棄牌區。

【例 2】「伊利馬」（AC1D 145/157）

雙方玩家各將所有手牌放回牌庫並重洗。然後，雙方玩家各擲 1 次硬幣，若為正面，則從牌庫抽 6 張，若為反面，則從牌庫抽 3 張。

- ◆ 若所指定的東西 1 張都沒有，則甚麼都不執行。此時亦遵循了「全部」的指示。

D-04 選擇

- ◆ 將所指定的東西依所指定的數量選擇。

【例 1】寶可夢捕捉器（AC1D 142/157）

擲 1 次硬幣若為正面，則選擇對手的 1 隻備戰寶可夢，與戰鬥寶可夢互換。

【例 2】招式「驚嚇」（南瓜精 AC1b 048/158）

在不看正面的情況下，從對手的手牌選擇 1 張，在看過該卡正面後放回對手的牌庫並重洗。

【例 3】招式「無理取鬧」（酷豹 AC1D 096/157）

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

- ◆ 一定要選擇所指定的數量。若所指定的東西其數量比所指定的數量少，則須選擇最接近指定數量的數字。不能依玩家意願選擇比指定數量少的數字。若所指定的東西在指定的場所中 1 個都沒有，則不做選擇。

- ◆ 選擇複數種類的東西時，依其所指定的數量從中選擇。若其中在指定的場所中只有 1 種其所指定的東西，則僅須對其依所指定的數量選擇。
- ◆ 從牌庫選卡時請參照 H.牌庫 章節。
- ◆ 若已知因訓練家卡或特性的效果而 1 張都不能選，其執行之結果不會讓現狀有任何變動時，則不能使用該訓練家卡或特性。

D-05 最多●●

- ◆ 可任意選擇所指定的東西，數量為 1 至該數字的範圍內。

【例 1】場地吹風機 (AC1b 137/158)

將場上的最多 2 張「寶可夢道具卡」或者「競技場卡」丟棄。

【例 2】招式「呼朋引伴」 (太陽珊瑚 AC1D 037/157)

從自己的牌庫抽出最多 2 張【基礎】寶可夢，放置於備戰區。並且重洗牌庫。

- ◆ 若已知因訓練家卡或特性的效果而所指定的東西 1 張都不能選，其執行之結果不會讓現狀有任何變動時，則不能使用該訓練家卡或特性。
- ◆ 從牌庫選卡時請參照 H.牌庫 章節。

D-06 擁有 (持有)

- ◆ 此用語用於指稱其所指示的寶可夢卡中的招式、弱點、抵抗力等等。

【例 1】招式「白銀拳」 (雷吉斯奇魯 AC2b 101/200)

若對手的戰鬥寶可夢擁有特性，則增加 60 點傷害。

【例 2】招式「無理取鬧」 (酷豹 AC1D 096/157)

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

【例 3】特性「暗影狩獵」 (瑪夏多 GX AC1a 089/158)

這隻寶可夢可使用自己的棄牌區所有【基礎】寶可夢持有的招式。[需要有足夠使用招式的能量。]

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

【例：不屬於該寶可夢持有的招式】

●進化前的招式 (可使用進化前的招式的狀況)

• 招式「回憶」 (帝王拿波 AS6b 045/194)

選擇這隻寶可夢進化前持有的 1 個招式，作為這個招式使用。

●因訓練家卡的效果才能使用的特別招式

・招式「無敵大衝撞」（一般 Z 撞擊 AS6a 171/196）

持有「撞擊」招式並且附有這張卡的寶可夢，可使用這張卡上寫的 GX 招式。[需要有足夠使用招式的能量。]

★★★★ 無敵大衝撞 GX 200+

擲硬幣直到出現反面，造成正面出現的次數×40 點傷害。[對戰中，己方只可使用 1 次 GX 招式。]




D-07 ●屬性


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

【例 1】 招式「冰礫」（雪笠怪 AC2b 046/200）

若對手的戰鬥寶可夢為  寶可夢，則增加 40 點傷害。

【例 2】 單位能量    (AC2b 199/200)

只要這張卡附於寶可夢身上，視為提供 1 個    3 種屬性的能量。


若沒有附於寶可夢身上，則視為提供 1 個  能量。

D-08 所有屬性的能量


◆ 此種能量擁有           10 種屬性。

【例 1】 彩虹能量 (AC1b 158/158)


當從手牌使出這張卡附於寶可夢身上時，在該寶可夢身上放置 1 個傷害指示物。只要這張卡附於寶可夢身上，提供 1 個所有屬性的能量。

若沒有附於寶可夢身上，提供 1 個  能量。

【FAQ】 招式「放電」（托戈德瑪爾 AC1D 059/157）

將這隻寶可夢身上附加的  能量全部丟到棄牌區，造成丟棄的張數×30 點傷害。

擁有所有屬性的能量，乃經常性地擁有所有屬性，不可任意以單一屬性處理。

因此使出招式「放電」而「將  能量全部丟棄」時，擁有所有屬性的能量亦須丟棄。

D-09 招式所需的能量

◆ 使出招式時需要的能量。寶可夢卡招式名稱左側的屬性標示即為此。



【例 1】招式「赤手空拳」（呆呆王 AC1b 029/158）

若自己 1 張手牌都沒有，則這個招式所需的能量就算沒有附於這隻寶可夢身上也可使用。

D-10 撤退所需的能量

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

【例 1】月輪祭壇（AC1b 154/158）

將雙方的所有身上附有  或者  能量的寶可夢【撤退】所需的能量減少 2 個。

【例 2】招式「水流衝擊」（肋骨海龜 AS6b 054/194）

增加對手的戰鬥寶可夢【撤退】所需的能量的數量×20 點傷害。


D-11 增加

- ◆ 比所標示的數字還多。

【例 1】特性「捲髮」（阿羅拉三地鼠 AC1b 071/158）

只要這隻寶可夢在場上，將對手的戰鬥寶可夢【撤退】所需的能量增加 1 個。

【例 2】特性「原始之風」（化石翼龍 GX AS6b 095/194）

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

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

【FAQ】特性「牽引身軀」（鐵啞鈴 AC2D 103/176）



只要這隻寶可夢在戰鬥場上，這隻寶可夢【撤退】所需的能量，減少自己的備戰區的「鐵啞鈴」的數量。

在同一張卡上若同時有「增加」和「減少」的效果，則將那些效果合計計算。若 1 個特性「捲髮」和 1 個特性「牽引身軀」同時生效，則【撤退】所需的能量沒有變化。

D-12 減少

- ◆ 比所標示的數字還少。

【例 1】雷霆山◇（AC2b 193/200）

將雙方的場上的  寶可夢使用招式所需的能量，各減少 1 個  能量。只要這張競技場卡在場上，當雙方玩家從手牌使出物品卡或者支援者卡時，這張競技場

卡不會受到其效果的影響。

【例 2】特性「牽引身軀」（鐵啞鈴 AC2D 103/176）

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，這隻寶可夢【撤退】所需的能量，減少自己的備戰區的「鐵啞鈴」的數量。

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

【FAQ】特性「牽引身軀」（鐵啞鈴 AC2D 103/176）

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，這隻寶可夢【撤退】所需的能量，減少自己的備戰區的「鐵啞鈴」的數量。

在同一張卡上若同時有「增加」和「減少」的效果，則將那些效果合計計算。若 1 個特性「捲髮」和 1 個特性「牽引身軀」同時生效，則【撤退】所需的能量沒有變化。

D-13 消除

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

● 「所需能量消除」的效果

【例 1】特性「洛托引擎」（洛托姆 AC2b 076/200）

若自己的棄牌區有 9 張以上的「寶可夢道具」，則將這隻寶可夢使用招式所需的能量全部消除。

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

【例 2】特性「陀螺裝置」（銀伴戰獸 GX AC1a 126/158）

只要這隻寶可夢在場上，將自己的所有【基礎】寶可夢【撤退】所需的能量全部消除。

【FAQ1】特性「捲髮」（阿羅拉 三地鼠 AC1b 071/158）

只要這隻寶可夢在場上，將對手的戰鬥寶可夢【撤退】所需的能量增加 1 個。

在同一張卡上若同時有「消除」和「增加」的效果，則以「消除」為優先。若特性「捲髮」和特性「陀螺裝置」同時生效，則【撤退】所需的能量全部消除。

【FAQ2】特性「牽引身軀」（鐵啞鈴 AC2D 103/176）

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，這隻寶可夢【撤退】所需的能量，減少自己的備

戰區的「鐵啞鈴」的數量。

在同一張卡上若同時有「消除」和「減少」的效果，則以「消除」為優先。若特性「牽引身軀」和特性「陀螺裝置」同時生效，則【撤退】所需的能量全部消除。

【FAQ3】特性「原始之風」（化石翼龍 GX AS6b 095/194）

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

在同一張卡上若同時有「消除」和「增加」的效果，則以「消除」為優先。若特性「洛托引擎」和特性「原始之風」同時生效，則使用招式所需的能量全部消除。

● 「規則消除」的效果

【例 3】弱點保險（AC1b 142/158）

將附有這張卡的寶可夢的弱點全部消除。

【例 4】特性「化學之力」（阿羅拉臭臭泥 AC1b 031/158）

只要這隻寶可夢在場上，將雙方的場上・手牌・棄牌區的【基礎】寶可夢的特性全部消除。

【例 5】競技場卡「弗拉達利實驗室」（AC2b 196/200）

將雙方的場上的「寶可夢道具」的效果全部消除。

【FAQ4】招式「惡之懲戒」（瑪狃拉 AC2a 110/200）

造成對手的場上的擁有特性的寶可夢的數量×50 點傷害。

若對手場上有阿羅拉臭臭泥（特性「化學之力」正生效）以及其他亦擁有特性的寶可夢，則自己的瑪狃拉使出招式「惡之懲戒」時，因為「化學之力」讓其他特性皆不生效，所以造成的傷害以 1 個「化學之力」特性來計算，也就是 50 點。

D-14 全滿

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

【例 1】特性「高密度盔甲」（肋骨海龜 GX AS6b 113/194）

若這隻寶可夢的 HP 是全滿的狀態，則這隻寶可夢受到對手的寶可夢招式的傷害「-90」點。

D-15 最大 HP

- ◆ 場上的寶可夢卡上 HP 項目所標示的數字。

【例 1】特性「日光」（太陽岩 AC2D 065/176）

只要這隻寶可夢在場上，自己的場上的「月石」的最大 HP 改為「130」。

【例 2】肌力啞鈴（AC1b 145/158）

附有這張卡的【1 階進化】寶可夢的最大 HP 增加「40」。

- ◆ 因卡牌效果導致最大 HP 有增加或減少時，其效果僅影響場上的寶可夢。

D-16 剩餘 HP

- ◆ 將場上寶可夢的最大 HP 扣除其目前所受傷害後所得到的數值。

【例 1】妙手回春藥水（AC2b 156/200）

將自己的 1 隻 HP 為「30」以下的寶可夢恢復「120」HP。

【例 2】招式「忍耐」（瑪沙那 AC2a 079/200）

擲 1 次硬幣若為正面，則在下個對手的回合，當這隻寶可夢受到招式的傷害而

【氣絕】時，這隻寶可夢不會【氣絕】，而是以剩餘 HP 為「10」的狀態留在場上。

D-17 已經獲得的獎賞卡的張數

- ◆ 從對戰準備時放置的獎賞卡中已拿取的張數。

【例 1】GX 招式「美貌 GX」（費洛美螂 GX AC1a 029/158）

造成對手已經獲得的獎賞卡的張數×50 點傷害。[對戰中，己方只可使用 1 次 GX 招式。]

- ◆ 若其指示為「自己的獎賞卡的張數」，則在 60 張牌組對戰時是 6 張卡扣除已拿取的張數，在 30 張牌組對戰時是 3 張卡扣除已拿取的張數。

E 其他說明文字

E-01 下個對手的回合

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

【例 1】招式「高速移動」（喙蝠 AC1b 123/158）

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

- 【例 2】招式「熊抱」（穿著熊 GX AC1b 127/158）
在下個對手的回合，受到這個招式的寶可夢無法撤退。

E-02 下個自己的回合

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

- 【例 1】招式「暴雪灼燒」（拉普拉斯 GX AC1b 012/158）
在下個自己的回合，這隻寶可夢無法使用招式。

E-03 受到招式的傷害時

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

- 【例 1】招式「陷阱甲殼」（爆焰龜獸 GX AC1a 047/158）
在下個對手的回合，當這隻寶可夢受到招式的傷害時，在使用招式的寶可夢身上放置 8 個傷害指示物。

- 【例 2】毒針（AC1a 142/158）
當附有這張卡的寶可夢在戰鬥場受到對手的寶可夢招式的傷害時，將使用招式的寶可夢【中毒】。

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

E-04 【氣絕】時

- ◆ 寶可夢身上的傷害指示物數值大於等於該寶可夢剩餘 HP 而【氣絕】的時候。

- 【例 1】特性「飛出的內在物」（拳海參 AC1b 022/158）
當這隻寶可夢在戰鬥場上受到對手的招式的傷害而【氣絕】時，在使用招式的寶可夢身上放置 6 個傷害指示物。

- 【例 2】祈願接力棒（AC1b 144/158）
當附有這張卡寶可夢在戰鬥場上受到對手的招式的傷害而【氣絕】時，將這隻寶可夢身上所附加的最多 3 張基本能量卡，改附於自己的 1 隻備戰寶可夢身

上。

- ◆ 此說明文字後方所敘述之效果，在氣絕的處理順序的步驟 2.處理，也就是在把氣絕的寶可夢丟棄之前處理。效果執行完畢後，將【氣絕】的寶可夢丟棄。
- ◆ 若寶可夢同時【氣絕】而數張卡牌在氣絕的處理順序步驟 2.中有效果要執行，則那些效果的執行順序可由【氣絕】的寶可夢持有人依其意願決定。全部執行完畢後，將【氣絕】的寶可夢全部同時丟棄。

E-05 從手牌使出並完成進化時

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

【例 1】特性「女王的威嚴」（甜冷美后 AC1a 022/158）

在自己的回合，當從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用 1 次。在看過對手的手牌後，將其中的 1 張卡丟到棄牌區。

【例 2】特性「臨場搜索」（風妖精 AS6a 130/196）

在自己的回合，當從手牌使出這張卡並完成進化時，可使用 1 次。從自己的牌庫抽出 1 張任意卡，加入手牌。並且重洗牌庫。

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

【FAQ】神奇糖果（AC1D 140/157）

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

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

E-06 從手牌放置於備戰區時

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

【例 1】特性「奇跡之觸」（卡璞·蝶蝶 GX AC1b 061/158）

在自己的回合，當從手牌將這張卡放置於備戰區時，可使用 1 次。從自己的牌庫抽出 1 張支援者卡，在給對手看過後加入手牌。並且重洗牌庫。

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

E-07 (每次) 將能量附於●●身上時

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

【例 1】特性「啾啾聲援」（大奶罐 AC1b 119/158）

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，每次從手牌將能量附於自己的寶可夢身上，都將該寶可夢恢復「90」HP。

【例 2】特性「侵蝕詛咒」（耿鬼 AC1b 034/158）

只要這隻寶可夢在場上，每次對手從手牌將能量附於寶可夢身上，都在該寶可夢身上放置 2 個傷害指示物。


- ◆ 此說明文字後方所敘述之效果，在從手牌將能量附給寶可夢時方可執行。「每次將能量附於寶可夢身上時，可使用 1 次」這個特性，若是能量附上後還執行了其他動作，便不能使用該特性。
- ◆ 若同時有數張卡牌有「每次將能量附於寶可夢身上時便生效」的效果，則其執行順序可由受到那些效果影響的寶可夢持有人依其意願決定。

【FAQ1】雙重無色能量（AC1a 157/158）

這張卡視為提供 2 個★能量。

從手牌將雙重無色能量附於寶可夢身上時，說明文字「每次將能量附於寶可夢身上時」後方所敘述之效果，僅須執行 1 次。每附加 1 張能量卡時，執行 1 次。

【FAQ2】招式「高溫支援」（達摩狒狒 AC2D 025/176）

從自己的手牌抽出最多 3 張能量卡，以任意方式附於自己的寶可夢身上。

1 個回合當中數次附加能量給寶可夢時，以所附張數為執行次數，執行此說明文字後方所敘述之效果。因招式「高溫支援」一次附上數張能量卡時，其特性「侵蝕詛咒」之效果的執行次數，須與其所附張數相同。

E-08 每次寶可夢檢查時

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

【例 1】懲戒祠堂（AC2a 194/200）

每次寶可夢檢查時，都在雙方的所有「寶可夢 GX・EX」身上各放置 1 個傷害指示物。

【例 2】特性「恐慌孢子」（派拉斯特 AS5a 016/184）

只要這隻寶可夢在場上，每次寶可夢檢查時，都在對手處於【混亂】的寶可夢身上放置 2 個傷害指示物。

- ◆ 若每次寶可夢檢查時生效的效果有數個，則其執行順序可由受到那些效果影響的寶可夢持有人依其意願決定。

E-09 造成傷害前

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

【例 1】招式「南瓜炸彈」（南瓜怪人 AC1b 049/158）

在造成傷害前，將自己的場上任意張數的「寶可夢道具」丟到棄牌區，增加丟棄的張數×40 點傷害。

【例 2】招式「黑暗獠牙」（流氓鱷 AC1D 099/157）

在造成傷害前，將對手的戰鬥寶可夢身上附有的「寶可夢道具」丟到棄牌區。

E-10 若希望

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

【例 1】招式「狡兔三窟」（月亮伊布 GX AC1a 096/158）

若希望，將這隻寶可夢與備戰寶可夢互換。

【例 2】招式「極限橫掃」（請假王 AS6a 152/196）

若希望，可增加 100 點傷害。這個情況下，在下個對手的回合，這隻寶可夢受到招式的傷害「+100」點。

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

E-11 若在上個對手的回合...【氣絕】了

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

【例 1】招式「捲土重來」（謝米 AC1a 009/158）

若在上個對手的回合，自己的寶可夢因招式的傷害而【氣絕】了，則增加 90 點傷害。

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

E-12 (這個特性) . . . 可使用●次

- ◆ 該特性可使用其指定的次數。

【例 1】特性「精神轉移」（露奈雅拉 GX AC1b 066/158）

在自己的回合時，可不限次數使用。將自己的場上寶可夢身上所附加的 1 個
👁️ 能量，改附於自己的另 1 隻寶可夢身上。

【例 2】特性「羽毛箭」（狙射樹梟 GX AC1a 166/158）

在自己的回合時，可使用 1 次。在對手的 1 隻寶可夢身上放置 2 個傷害指示物。

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

E-13 只要這隻寶可夢在場上

- ◆ 該寶可夢在場上時該特性便生效。

【例 1】特性「毒菱」（超壞星 AC1b 053/158）

只要這隻寶可夢在場上，每次對手的戰鬥寶可夢【撤退】，都將新上場的寶可夢【中毒】。

【例 2】特性「威嚇花紋」（阿柏怪 AC1b 026/158）

只要這隻寶可夢在戰鬥場上，對手的戰鬥寶可夢使用招式的傷害，全部「-30」點。

- ◆ 有此說明文字的特性，必須放置於自己的場上才會生效。
- ◆ 有些特性僅在放置於戰鬥場或備戰區時才會生效。

E-14 若使用了●●，則這個回合相同名稱的特性無法使用。

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

E-15 無論有多少隻擁有這個特性的寶可夢，這個效果也不會重複。

- ◆ 擁有該特性的寶可夢即使有數隻，該特性的效果也不會重複。

【例 1】特性「密林霸主」（妙蛙花 AC1a 003/158）

只要這隻寶可夢在場上，自己的場上寶可夢身上所附加的基本[♣]能量，視為各提供 2 個[♣]能量。無論有多少隻擁有這個特性的寶可夢，這個效果也不會重複。

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

E-16 因這個【中毒】而放置的傷害指示物的數量改為●個。

- ◆ 造成異於常態的【中毒】效果。寶可夢檢查時【中毒】須放置的傷害指示物數量增加了。

【例 1】招式「三倍毒」（壺壺 GX AC2a 011/200）

將對手的戰鬥寶可夢【中毒】。因這個【中毒】而放置的傷害指示物的數量改為 3 個。

- ◆ 此【中毒】可恢復，方法與普通的【中毒】相同。若於此特殊【中毒】狀態下再陷於普通的【中毒】，則會被新的【中毒】覆蓋。

E-17 若●●有這張卡，則這個特性在自己的回合時可使用 1 次。

- ◆ 使用特性的條件不在場上。

【例 1】特性「翻山」（喇叭啄鳥 AC2b 147/200）

若手牌有這張卡，則在自己的回合時可使用 1 次，若使用，則將這張卡放置於放逐區。從對手的牌庫上方抽出 1 張，查看後回復原樣。該卡為支援者卡的情況下，若希望，可放置於放逐區。

【例 2】特性「復原」（達克萊伊 GX AC1a 104/158）



若這張卡在棄牌區，則在自己的回合時可使用 1 次。將這張卡放置於備戰區。然後，從自己的棄牌區抽出 1 張[♣]能量卡，並附於這張卡。



- ◆ 卡牌在手牌或棄牌區時，此特性才可使用。在場上時不可使用，只有在其存在於指定場所時才可使用。
- ◆ 若其敘述為「在自己的回合時，可使用 1 次」，則每個自己的回合都可以使用 1 次。若有數張擁有相同特性的卡牌，則每 1 張都可以用 1 次。
- ◆ 若卡牌使用了特性之後離開場上，然後再次上場，則可以再次使用該特性，因為再次上場的卡牌視為另 1 張卡牌。

E-18 並且重洗牌庫。

- ◆ 查看過牌庫後，將牌庫放回時執行的動作。

【例 1】特性「強力蓄電」（鍬農炮蟲 AC1a 057/158）

在自己的回合時，可使用 1 次。從自己的牌庫抽出  能量卡與  能量卡各 1 張，以任意方式附於自己的寶可夢身上。並且重洗牌庫。

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

E-19 。然後， 。

- ◆ 若遵循了前半段，後半段也須執行。

【例 1】特性「交易」（索羅亞克 GX AC1a 106/158）

在自己的回合時，可使用 1 次。從自己的手牌抽出 1 張丟到棄牌區。然後，從牌庫抽出 2 張。

【例 2】招式「沙漠颶風」（沙漠蜻蜓 GX AS6b 101/194）

若場上有競技場卡，則增加 120 點傷害。然後，將該競技場卡丟到棄牌區。

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

【FAQ】全滿藥（AC1a 134/158）

將自己的 1 隻寶可夢的 HP 全部恢復。然後，將其身上所附加的能量全部丟到棄牌區。

即使無法執行「然後」後方所敘述之內容，仍可執行前半段所敘述之內容。因此若將「全滿藥」的效果使用在沒有附加能量的寶可夢身上，則可以僅執行「將 HP 全部恢復」的動作。

E-20 回合結束

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

【例 1】 招式「滅亡之夢」（基拉祈◇ AC2b 103/200）

將這隻寶可夢【睡眠】。在下個對手的回合結束時，將受到這個招式的對手的寶可夢【氣絕】。

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

E-21 下個自己的回合結束前

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

【例 1】 招式「胃液」（大食花 AS5a 023/184）

在下個自己的回合結束前，將受到這個招式的寶可夢所擁有的特性全部消除。

【例 2】 招式「擾亂之瞳」（妙喵 AC1b 046/158）

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

【FAQ1】 特性「尖刺防守」（阿羅拉穿山王 GX AS6b 026/194）

這隻寶可夢在戰鬥場受到對手的寶可夢招式的傷害時，在使用招式的寶可夢身上放置 3 個傷害指示物。

此招式的效果在對手的戰鬥寶可夢受到了效果影響時點起生效。對擁有特性「尖刺防守」的阿羅拉穿山王 GX 使出招式「胃液」攻擊時，因特性全部消除，故特性「尖刺防守」的效果不生效。

【FAQ2】 特性「堅硬身軀」（雷吉斯奇魯 AC2b 101/200）

這隻寶可夢受到招式的傷害「-20」點。

對擁有特性「堅硬身軀」的雷吉斯奇魯使出招式「胃液」攻擊時，因傷害數值變動是在受到效果影響之前，故特性「堅硬身軀」的效果會生效。

E-22 下個對手的回合結束前

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

【例 1】特性「消音」（叉字蝠 AS5b 046/186）

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

E-23 在這個回合，若從●●進化

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

【例 1】招式「波導擊」（路卡利歐 GX AC2D 080/176）

在這個回合，若這隻寶可夢從「利歐路」進化，則增加 90 點傷害。

【FAQ1】GX 招式「詐欺師 GX」（索羅亞克 GX AC1a 106/158）

選擇對手的場上寶可夢持有的 1 個招式，作為這個招式使用。[對戰中，己方只可使用 1 次 GX 招式。]

由索羅亞進化而來的索羅亞克 GX 使用 GX 招式「詐欺師 GX」，選擇了路卡利歐 GX 的招式「波導擊」時，因為索羅亞克 GX 沒有從「利歐路」進化而來，所以不能對對手的戰鬥寶可夢增加 90 點傷害。

- ◆ 「進化」並非效果。有此說明文字敘述的寶可夢，因訓練家卡或特性的效果一度退回備戰區時，仍必須執行。

E-24 在這個回合，若從備戰區將這隻寶可夢放置於戰鬥場

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

【例 1】招式「迎頭一擊」（具甲武者 AS6b 067/194）

在這個回合，若從備戰區將這隻寶可夢放置於戰鬥場，則增加 60 點傷害。

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

E-25 在這個回合，若從手牌使出了支援者卡

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

【例 1】 招式「感知利刃」（畢力吉翁 GX AC2a 032/200）

在這個回合，若從手牌使出了支援者卡，則增加 80 點傷害。

- ◆ 此說明文字所描述的「從手牌使出支援者卡」並非招式的效果。有此說明文字敘述的寶可夢，即使退回備戰區，或是不在場上了，仍必須執行。即使使用過的支援者卡離開了棄牌區，亦仍須執行。

E-26 在這個回合，若這隻寶可夢恢復了 HP

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

【例 1】 招式「充溢波動」（沙奈朵 V SC2a 064/145）

在這個回合，若這隻寶可夢恢復了 HP，則增加 80 點傷害。

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

E-27 這個招式在●●也可使用。

- ◆ 雖然在規則上寶可夢處於無法使出招式的狀態，但若滿足其所指定的條件，仍可使出招式。

【例 1】 招式「極速突襲」（費洛美螂 GX AC1a 029/158）

這個招式可在先攻玩家的最初回合使用。

- ◆ 只要在規則上處於可以使出招式的狀態，即使並非說明文字所指定的狀況，亦可使用此招式。

E-28 因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量改為●個

- ◆ 造成異於常態的【灼傷】效果。寶可夢檢查時【灼傷】須放置的傷害指示物數量變更為說明文字中所指定的數量。

【例 1】特性「熾熱鬥志」（烈焰猴 AC2D 022/176）

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

【FAQ1】若有數個效果有此說明文字，則參照其中一個最大的數值。

即使自己的場上有 2 隻擁有特性「熾熱鬥志」的烈焰猴，在寶可夢檢查時對手的戰鬥寶可夢因【灼傷】而放置的傷害指示物的數量仍為 6 個，因為此特性的效果不會重複。

E-29 當●●從手牌使出▲▲時，不會受到其效果的影響

- ◆ 此卡牌只要在場上且此效果有效，從手牌使出其所指定的卡牌時，此卡牌不會受到其效果的影響。
- ◆ 此卡牌此效果有效時，雖然其所指定的卡牌不會對其造成影響，其所指定的卡牌仍可使用。此時的使用僅須將那些卡牌丟棄。

【例 1】特性「緊張感」（牙牙 AS5b 141/186）

當對手從手牌使出物品卡或者支援者卡時，這隻寶可夢不會受到其效果的影響。

【例 2】火力工廠◇（AC2b 195/200）

雙方玩家在自己的回合時，可使用 1 次，從自己的手牌抽出 1 張[🔥]能量卡丟到棄牌區。丟到棄牌區的情況下，從自己的牌庫抽出 3 張。只要這張競技場卡在場上，當雙方玩家從手牌使出物品卡或者支援者卡時，這張競技場卡不會受到其效果的影響。

【FAQ1】古茲馬（AC1a 146/158）

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

即使對手的備戰寶可夢只有擁有特性「緊張感」的牙牙，仍可使用支援者卡「古茲馬」。此時不能執行對手的寶可夢互換，「然後」後方所敘述之效果亦不能執行，但因「古茲馬」已使用故須將其丟棄。

【FAQ2】場地吹風機（AC1b 137/158）

將場上的最多 2 張「寶可夢道具卡」或者「競技場卡」丟棄。

即使場上目前只有競技場卡「火力工廠◇」而沒有其他「寶可夢道具卡」或「競技場卡」，仍可使用物品卡「場地吹風機」。此時不能丟棄「火力工廠◇」，但因「場地吹風機」已使用故須將其丟棄。

【FAQ3】 離洞繩 (AC1b 129/158)

雙方玩家將自己的戰鬥寶可夢與備戰寶可夢互換。(由對手先進行互換。沒有備戰寶可夢的玩家不用進行互換。)

即使對手的備戰寶可夢只有擁有特性「緊張感」的牙牙，仍可使用物品卡「離洞繩」將對手的戰鬥寶可夢互換，因為「離洞繩」的效果是對戰鬥寶可夢生效。