

놀이방법 설명서

Ver. 01



포켓몬 카드 게임 썬&문 에서

포켓몬 **GX** 신 등장!!



포켓몬 **GX**란?

포켓몬 중에서도 월등하게 강한 새로운 카드입니다. HP가 높고 초강력한 「GX 기술」을 가지고 있습니다. 이 포켓몬 GX를 잘 활약시키는 것이 승리의 지름길입니다.

GX 기술이란?

포켓몬 GX만이 가지고 있는 특별한 기술입니다. 강력한 기술이지만 대전 중에 1번 밖에 사용하지 못하므로 사용할 타이밍이 중요합니다!



스타터 세트 3종 대발매!

포켓몬 카드 게임이란?

포켓몬 카드 게임은 게임 소프트웨어 「포켓몬스터」 시리즈의 세계를 테마로 한, 트레이딩 카드 게임입니다. 덱을 만들어서 2명이 대전 할 수 있습니다. 컬렉션이나 트레이딩도 즐길 수 있습니다.



대전을 시작하자!

이 「스타터 세트」의 덱은 그대로 사용할 수 있도록 구성 되어있습니다. 놀이방법을 익히고 지금 바로 대전해봅시다!



놀이방법 설명서

기본 룰이 수록되어 있습니다. 대전 방법은 P15 부터 설명되어 있습니다.



포켓몬 카드 게임 공식 사이트

더 자세한 룰은 포켓몬 공식 사이트의 놀이방법 설명서를 참고해 주세요!

▶ <http://www.pokemonkorea.co.kr>



카드의 종류와 보는 방법

포켓몬

기술을 사용해서 상대의 포켓몬을 공격하거나 상대의 공격을 받는 카드입니다.

기본 포켓몬

카드 왼쪽 위에 「기본」 마크가 있는 것이 「기본 포켓몬」입니다.

1 이름

포켓몬의 이름입니다.

2 타입

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

3 HP

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

4 진화 마크

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

5 기술

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

6 약점

이 타입의 상대로부터 받는 기술의 데미지는 2배로 늘어납니다.

7 저항력

이 타입의 상대로부터 받는 기술의 데미지는 「20」이 줄어듭니다.



8 후퇴

이 포켓몬이 배틀필드에서 벤치로 후퇴할 때 필요한 에너지의 개수입니다.

9 레귤레이션 마크

공식 이벤트 등에 사용되는 마크입니다.

10 시리즈 마크

어느 상품에 들어 있는지 알 수 있는 마크입니다.

11 레어도 마크

이 카드의 귀한 정도를 나타내는 마크입니다. 확장팩에서 나오는 카드에 표시되어 있습니다.

12 컬렉션 넘버

이 제품의 총 카드 수와 몇 번째 카드인지가 적혀 있습니다.

13 포켓몬 정보**14 포켓몬에 대한 설명****15 일러스트레이터 이름**

진화 단계

포켓몬 카드에는 「기본 포켓몬」으로부터 진화하는 「1진화 포켓몬」이나 「2진화 포켓몬」카드가 있습니다. 진화 단계는 카드 왼쪽 위에 적힌 「진화 마크」를 확인해 주세요.



기본 포켓몬 → 1진화 포켓몬 → 2진화 포켓몬 순으로 카드를 위에 올려서 진화합니다.

진화에 대해 ➡ P17

포켓몬의 타입

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

 풀 타입

 불꽃 타입

 물 타입

 번개 타입

 초 타입

 격투 타입

 악 타입

 강철 타입

 페어리 타입

 드래곤 타입

 무색 타입

 풀
포켓몬

 불꽃
포켓몬

 물
포켓몬

 번개
포켓몬



나물배미



나오볼



누리공



토게데마루

 초
포켓몬

 격투
포켓몬

 악
포켓몬

 강철
포켓몬



시마사리



모래공



알로나웅



알로라디그다

 페어리
포켓몬

 드래곤
포켓몬

 무색
포켓몬



에블리



미농



영구스

특별한 포켓몬

▶ 포켓몬 GX

이름에 「GX」가 붙은 특별한 포켓몬입니다.

포켓몬 GX에는 「기본」 「1진화」 「2진화」가 있습니다. 「GX 기술」이라는 대전 중 1번 만 사용할 수 있는 기술을 가지고 있습니다. GX 기술을 사용할 수 있는 포켓몬이 여러 마리 있어도 대전 중에 사용할 수 있는 GX 기술은 그 중 하나 뿐입니다. 또한 이 포켓몬은 「GX 룰」을 가지고 있으며 이 포켓몬이 「기절」하게 되면 상대는 프라이즈를 2장 가져갈 수 있습니다.

1 포켓몬 이름

「솔가레오」와 「솔가레오 GX」는 다른 이름의 카드로 취급합니다.

2 GX 기술

「대전 중 1번 밖에 사용할 수 없다」는 특별한 규칙을 가지고 있습니다.

3 GX 룰



에너지

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

기본 에너지



기본 에너지



기본 에너지



기본 에너지



기본 에너지



기본 에너지



기본 에너지



기본 에너지



기본 에너지



기본 에너지

※ (드래곤) 타입과 ★(무색) 타입은 기본 에너지가 없습니다.

「특수 에너지」에 대해

특수 에너지는 포켓몬에게 에너지를 주는 것 만이 아니라 특별한 효과도 가지고 있는 카드입니다. 여러가지 종류가 있습니다.



더블 무색 에너지



트레이너스

여러가지 효과로 배틀을 도와주는 카드입니다.

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

아이템

자신의 차례에 몇 번이라도 사용할 수 있는 카드입니다.

사용하면 카드에 적힌 것을 하고 트래쉬합니다.

▶ 포켓몬의 도구(아이템)

아이템 중에서도 사용 방법이 특별한 카드입니다.

사용하면 필드에 나와 있는 자신의 포켓몬 1마리에게 붙입니다. 한 번 붙이면 그 포켓몬이 「기절」할 때까지 붙인 채로 둡니다. (차례를 마치거나 후퇴, 진화를 해도 붙인 채로 둡니다.)

「포켓몬의 도구」는 자신의 차례에 몇 번이라도 사용할 수 있으나 포켓몬 1마리에 붙일 수 있는 「포켓몬의 도구」는 1장까지입니다. 이미 「포켓몬의 도구」가 붙어 있는 포켓몬에게 1장을 더 붙이거나 바꿔 붙일 수 없습니다.



상처약



학습장치

서포트

자신의 차례에 1번만 사용할 수 있는 트레이너스 카드입니다.

사용하면 카드에 적힌 것을 하고 트래쉬합니다.

스타디움

필드 전체에 영향을 주는 트레이너스 카드입니다.

양쪽 포켓몬에게 다양한 효과를 줍니다. 자신의 차례에 1장만 사용할 수 있습니다. 사용하면 그대로 필드에 내놓아 둡니다.

어느 한 쪽의 플레이어가 다른 이름의 스타디움을 내놓으면 먼저 나와있던 스타디움은 주인의 트래쉬에 놓습니다. 나와 있는 스타디움과 같은 이름의 스타디움은 패에서 꺼낼 수 없습니다.

※ 「거대식물의 숲」은 포켓몬 카드 게임 XY 시리즈의 카드입니다.



쿠쿠이박사



거대식물의 숲

대전을 시작하기 전에

덱을 준비하자

60장의 카드로 구성된 「덱」을 한 사람이 1개 사용합니다.

※ 30장의 카드로 구성된 덱으로 대전하는 놀이 방법도 있습니다.

준비물

- ▶ 포켓몬 동전 ··· 1개
- ▶ 플레이 매트
- ▶ 독 마커 · 화상 마커
- ▶ GX 마커 ··· 1~2개
- ▶ 데미지 카운터



장소의 이름

1 덱

덱을 뒷면이 위를 향하게 하여 「덱」위치에 놓습니다.

2 배틀필드(배틀 포켓몬)

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

3 벤치(벤치 포켓몬)

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

4 프라이즈

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

5 트래쉬

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

6 패

대전 중에는 이 카드를 사용합니다.



필드에 대해

자신의 필드 자신의 배틀필드와 벤치 카드에 「자신의 필드의 포켓몬」이라고 적혀 있으면 자신의 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 뜻합니다.

상대의 필드 상대의 배틀필드와 벤치 카드에 「상대의 필드의 포켓몬」이라고 적혀 있으면 상대의 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 뜻합니다.

필드 양쪽 플레이어의 배틀필드와 벤치 카드에 「필드의 포켓몬」이라고 적혀 있으면 서로의 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 뜻합니다.



대전 준비

플레이 매트에 카드를 놓고 대전의 준비를 합니다.

1 인사와 악수

대전에 앞서 서로 인사를 나누고 악수를 합니다.

2 가위바위보로 순서를 정한다

이긴 플레이어가 선공, 후공을 결정합니다.

3 덱을 놓는다

서로 자신의 덱을 잘 섞어서 「덱」을 놓는 장소에 뒷면이 위로 향하게 하여 놓습니다. 덱을 놓고 나면 특별한 지시가 없는 이상 덱의 앞면을 볼 수 없습니다. 덱의 순서를 바꾸거나 덱을 섞어서도 안됩니다.



4 덱을 7장 뽑는다

덱을 위에서부터 7장 뽑습니다. 이것을 「패」라고 하고, 대전 중에는 패의 카드를 사용합니다. 패는 상대방에게 앞면이 보이지 않도록 합니다.



5 배틀 포켓몬을 내보낸다

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



자신의 패에 「기본 포켓몬」이 없을 경우

- 패에 「기본 포켓몬」이 1장도 없다면 패를 다시 뽑습니다. 상대에게 패를 보여주고 「기본 포켓몬」이 없는 것을 확인 받은 후 패를 전부 덱으로 되돌리고 **3**부터 다시 합니다.

상대 패에 「기본 포켓몬」이 없을 경우

- 상대 패를 확인한 후 **7**(▶P14)까지 준비를 합니다. 상대도 **7**(▶P14)까지 준비를 마친 후 덱에서 카드를 1장 뽑아 패에 넣을 수 있습니다(뽑지 않아도 됩니다).
- 상대가 여러 번 패를 다시 뽑은 경우, 그 횟수만큼 덱을 뽑을 수 있습니다.
- 이 때 뽑은 카드가 「기본 포켓몬」이라면 벤치에 내보낼 수 있습니다(내보내지 않아도 됩니다).

양측 플레이어 모두 「기본 포켓몬」이 없을 경우

- 양측 플레이어 모두 「기본 포켓몬」이 없었을 경우에는 서로 자신의 패를 상대에게 보여주고 **3**부터 다시 합니다. 이 때 덱에서 추가로 카드를 뽑지 않습니다.
- 한 쪽 플레이어가 더 많이 패를 다시 뽑았을 경우, 그 상대는 더 많이 뽑은 횟수 만큼 덱에서 카드를 뽑을 수 있습니다.

6 벤치 포켓몬을 내보낸다

배틀 포켓몬을 꺼낸 후 패에 「기본 포켓몬」이 남아 있다면 뒷면 상태로 5장까지 내보내 둘 수 있으며, 내보내지 않아도 됩니다.

7 프라이즈를 놓는다

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

※ 30장 덱으로 대전을 할 때는 프라이즈를 3장 놓습니다.

8 포켓몬을 앞면으로 하여 대전 시작

서로의 배틀 포켓몬과 벤치 포켓몬을 앞면으로 하고 대전을 시작합니다.

덱과 프라이즈에 대해

- 덱과 프라이즈를 놓은 후에는 특별한 지시가 없는한 내용을 보면 안됩니다. 순서를 바꾸거나 섞을 수도 없습니다.

패에 대해

- 특별한 지시가 없는한 상대 패의 앞면을 볼 수 없습니다. 단, 상대 패의 장수는 언제든지 확인할 수 있습니다.
- 대전 중에 패의 장수는 변하지만 들 수 있는 장수에 제한은 없습니다. 특별한 지시가 없으면 패를 임의로 트래쉬 할 수 없습니다.

대전 방법

대전은 선공 플레이어부터 시작해서 승패가 정해질 때까지 자신의 차례와 상대의 차례를 번갈아 실행합니다.

포켓몬 체크에 대해 ➡ P24

대전의 승패에 대해 ➡ P28

대전 시작

선공 플레이어의 차례

1

처음

덱을 1장 뽑아서 패로 가져온다.

* 이 때 덱이 없어져서 더 이상 뽑을 수 있는 카드가 없어지면 패배하게 됩니다.

2

순서
자유

- 벤치로 기본 포켓몬을 내보낸다.
- 포켓몬에게 에너지를 1장 붙인다.
- 포켓몬을 진화시킨다.
- 「트레이너스」를 사용한다.
- 배틀 포켓몬의 「후퇴」로 벤치 포켓몬과 교체한다.(「후퇴」는 자신의 차례에 1번만 할 수 있다.)
- 포켓몬의 특성을 사용한다.

3

마지막

배틀 포켓몬의 기술을 사용해서
상대의 배틀 포켓몬을 공격!
※ 기술을 1개 사용하면 자신의 차례는 끝납니다.

- 선공 플레이어는 자신의 첫 차례에는 기술을 사용 할 수 없습니다.
- 「기절」한 포켓몬은 트래쉬에 놓고, 대신 벤치 포켓몬을 내보냅니다.
- 상대의 포켓몬을 「기절」시켰다면 프라이즈를 1장 패로 가져옵니다.

포켓몬 체크

후공
플레이어의
차례

포켓몬 체크

자신의 차례에 하는 것

처음에 하는 것

▶ 덱 1장 뽑는다

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

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



자유롭게 할 수 있는 것

▶ 벤치 포켓몬을 내보낸다

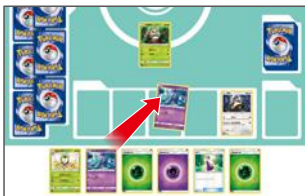
패에 「기본 포켓몬」이 있다면 벤치로 내보낼 수 있습니다.

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

▶ 포켓몬에게 에너지를 1장 붙인다

포켓몬이 기술을 사용하기 위해서는 에너지가 필요합니다.

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



기술에 필요한 에너지 ➡ P19

▶ 「트레이너스」를 사용한다

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

사용할 수 있는 장수에 대해

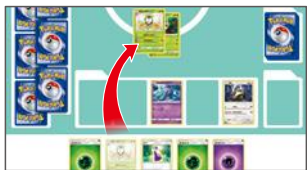
- 「아이템」은 한 차례에 몇 번이든 사용할 수 있습니다.
- 「서포트」는 한 차례에 1장만 사용할 수 있습니다.
- 「스타디움」은 한 차례에 1장만 사용할 수 있습니다. 필드에 나와 있는 스타디움과 같은 이름의 스타디움은 내용을 수 없습니다.



이 폴리머우는 나뭇폴리머 위에 올려져 진화시킵니다.

▶ 포켓몬을 진화시킨다

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



진화의 규칙

- 이번 차례에 필드에 나온 포켓몬이나 이번 차례에 진화한 포켓몬은 같은 차례에 진화할 수 없습니다. 다음 차례부터 진화할 수 있습니다.
- 대전 시작 직후 양쪽 플레이어 각각의 첫 번째 차례에는 진화할 수 없습니다.
- 배틀필드에서도 벤치에서도 진화할 수 있습니다.
- 1번의 차례에 몇 마리라도 진화할 수 있습니다.

진화한 포켓몬은 ...

- 진화 전의 능력을 이어받지 않습니다. 진화 전에 가지고 있던 기술이나 특성 등도 사용할 수 없게 됩니다.
- 진화해도 올려져 있던 데미지 카운터나 붙어 있던 에너지 등은 그대로 이어 받습니다.
- 진화하면 특수상태(▶P24)에서 회복합니다. 별도로 받고 있던 특수상태가 있다면 그것도 없어집니다. (「다음 차례에 후퇴할 수 없다」등)

▶ 포켓몬의 특성을 사용한다

포켓몬 중에는 기술과는 다른 「특성」을 가지고 있는 경우가 있습니다. 특성을 가진 포켓몬이 필드에 있다면 그 효과를 사용할 수 있습니다. 사용할 것임을 상대 플레이어에게 알리고 설명문에 적힌 것을 해 주세요. 필드에 나와 있는 것만으로 자동적으로 효과가 작용하는 특성도 있습니다. 특성은 사용해도 차례가 끝나지 않습니다.

에리본의 「치유평가루」는 자신의 차례마다 1번만 사용할 수 있는 특성입니다.



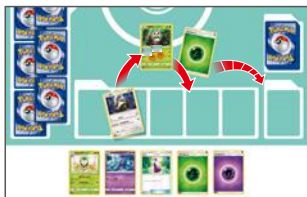
▶ 배틀 포켓몬의 「후퇴」를 사용한다

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

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

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

「후퇴」는 자신의 차례에 1번만 할 수 있습니다.



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

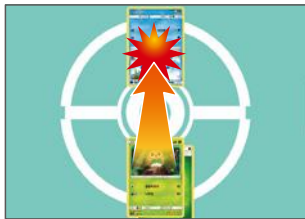


「후퇴」에 대해

- 트래쉬할 에너지의 타입은 어떤 것이라도 상관없습니다.
- 배틀 포켓몬으로부터 필요한 수의 에너지를 트래쉬 할 수 없거나 벤치 포켓몬이 1마리도 없을 때는 「후퇴」를 사용할 수 없습니다.
- 벤치로 되돌아가도 올려져 있던 데미지 카운터나 남은 에너지 등은 그대로 이어받습니다.
- 벤치로 되돌아가면 특수 상태(▶P24)에서 회복됩니다. 그 외에 받고 있던 효과가 있다면 그것도 없어집니다. (다음 차례에 기술의 데미지가 커진다.등)

마지막에 하는 것

▶ 배틀 포켓몬의 기술을 1개 사용한다
하고 싶은 것이 끝나면 포켓몬의 기술을
사용해서 상대의 포켓몬을 공격합니다.
※ 선공 플레이어의 첫 차례에는 기술
을 사용할 수 없습니다.



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

기술을 1개 사용하면 자신의 차례는 끝납니다.

기술의 사용 방법

기술 사용에 필요한 에너지

2	1	3	
허찌르기		20	첫 번째 기술
동전을 1번 던져서 뒷면이 나오면 이 기술은 실패한다.			
	4	40	두 번째 기술
괴력			

1 기술 이름

2 이 기술을 사용하기 위해 필요한 에너지

3 이 기술로 상대 배틀 포켓몬에게 주는 데미지

4 이 기술에 대한 설명문

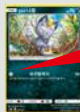
「허찌르기」를 사용하려면 ● 에너지가 1개 필요합니다.
「괴력」을 사용하려면 ● 에너지 1개와 타입에 관계없이 에너지가 1개 더 필요합니다.
● 은 어떤 타입이어도 가능하다는 표시입니다.



「허찌르기」를 쓸 수 있다.



「허찌르기」와 「괴력」
모두 쓸 수 있다.



필요한 에너지가 적혀있지 않은 기술은 에너지가
붙어있지 않아도 사용할 수 있습니다.

기술을 사용하면

기술을 사용하면 상대의 배틀 포켓몬에게 숫자만큼의 데미지를 줍니다.

설명문이 있다면 그 내용에 따릅니다.

※ 기술을 사용해도 에너지는 그대로 붙여 둡니다.

약점과 저항력

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

에블리의 경우



♂타입 약점과 ♂타입 저항력을 가지고 있습니다.



에블리가 ♂포켓몬으로부터 받는 데미지는 2배가 됩니다.



에블리가 ♂포켓몬으로부터 받는 데미지는 [-20] 됩니다.

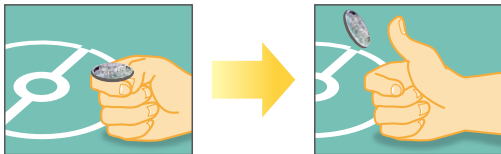
- 약점, 저항력으로 데미지가 바뀌는 것은 배틀 포켓몬 뿐입니다. 벤치 포켓몬이 받는 데미지는 약점, 저항력으로 바뀌지 않습니다.
- 마크가 적혀 있지 않을 경우에는 약점 또는 저항력이 없습니다.

동전을 던지는 방법

기술의 설명문에 「동전을 던져서…」라고 적힌 경우나 포켓몬이 특수상태 「혼란」인 경우 등에는 동전을 던져서 앞면인지 뒷면인지를 판정합니다.

포켓몬의 그림이 그려진 쪽이 앞면입니다.

※양측 플레이어가 볼 수 없는 곳에 동전이 떨어진 경우에는 다시 던져 주세요.



엄지손가락을 안으로 하여 가볍게 주먹을 쥅니다. 그 위에 포켓몬 동전을 올립니다.

동전이 공중에서 3번 정도 돌도록 엄지손가락으로 튕깁니다.

덱 섞는 방법

덱을 양측 플레이어 모두 순서를 알 수 없도록 잘 섞습니다. 다음 방법처럼 섞으면 좋습니다.

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





데미지 계산 방법

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

1

기술의 데미지 계산

기술의 오른쪽에 있는 숫자와 기술의 설명문을 읽고 데미지가 몇이 될지 계산합니다.

※ 여기까지의 계산으로 데미지가 0이나 마이너스가 된 경우에는 여기에서 데미지 계산을 끝냅니다. 이 경우, 기술의 데미지는 주지 못한 것이 됩니다.

2

데미지를 변경하는 효과의 계산

기술을 사용하는 포켓몬에게 「데미지를 변경하는 효과」가 걸려 있다면 그것을 계산합니다.

예시: 쿠키이박사

자신의 턴을 2장 뽑는다. 이 차례에 자신의 포켓몬이 사용하는 기술이 상대의 배틀 포켓몬에게 주는 데미지는 「+20」이 된다.

3

약점 계산

데미지를 받는 포켓몬이 약점을 가지고 있다면 데미지는 2배가 됩니다.

※ 벤치 포켓몬이 데미지를 받는 경우에는 약점 계산을 하지 않습니다.

4

저항력 계산

데미지를 받는 포켓몬이 저항력을 가지고 있다면 데미지는 「20」이 줄어듭니다.

※ 벤치 포켓몬이 데미지를 받는 경우에는 저항력 계산을 하지 않습니다.

5

**데미지를 변경하는
효과의 계산**

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

예시: 모래성이당 특성 「모래방벽」

**최종적인 데미지**

포켓몬 체크와 특수 상태



포켓몬 체크란?

포켓몬 체크란 차례가 끝날 때마다 서로의 포켓몬 상태를 확인하는 것입니다.

포켓몬 체크 때 하는 것

▶ 특수상태인 포켓몬을 체크한다

여러 특수상태에 동시에 걸려 있다면 다음 순서대로 체크합니다.

- 1 「독」 포켓몬에게 10데미지 카운터를 1개 올린다.
- 2 「화상」 포켓몬에게 10데미지 카운터를 2개 올린다. 그 후 동전을 던져서 앞면이 나오면 그 포켓몬의 「화상」을 회복한다.
- 3 「잠들음」을 체크한다. 동전을 던져서 앞면이 나오면 「잠들음」을 회복한다. 뒷면이 나오면 「잠들음」은 계속된다.
- 4 「마비」로 자신의 차례를 1번 보낸 포켓몬은 「마비」를 회복한다.

▶ 포켓몬 체크 때 작용하는 특성이나 트레이너스가 있다면 그 효과를 적용한다.

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

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



특수 상태란?

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

특수 상태를 회복시키기 위해서는

▶ 벤치로 「후퇴」한다

특수 상태가 되는 것은 배틀 포켓몬뿐입니다. 「후퇴」하여 벤치로 되돌아가면 회복됩니다.

▶ 진화한다

진화를 하면 특수 상태는 회복됩니다.

▶ 카드의 효과를 사용한다

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

「독」에 대해

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

「화상」에 대해

- 「화상」의 포켓몬은 포켓몬 체크 때마다 데미지 카운터를 20데미지 만큼 올립니다. 그 후 「화상」의 포켓몬의 플레이어는 동전을 던져 앞면이라면 「화상」에서 회복됩니다. 뒷면이라면 「화상」은 이어집니다.
- 「화상」이 되어도 기술이나 「후퇴」는 사용할 수 있습니다.
- 「화상」은 다른 특수상태와 중복됩니다.

「잠듦」에 대해

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



「독」의 포켓몬은 표시를 하기 위해 「독 마커」를 올립니다.



「화상」의 포켓몬은 표시를 하기 위해 「화상 마커」를 올립니다.



「잠듦」의 포켓몬은 표시를 하기 위해 카드를 가로로 놓습니다.

「마비」에 대해

- 「마비」가 된 포켓몬은 그 다음 자신의 차례에 기술과 「후퇴」를 사용할 수 없습니다.
- 「마비」로 자신의 차례를 1번 보낸 포켓몬은 그 뒤의 포켓몬 체크에서 회복됩니다.
- 「마비」는 「독」「화상」과 중복됩니다. 「잠듦」「혼란」은 새로 받은 쪽의 특수 상태가 됩니다.



「마비」의 포켓몬은 표시를 하기 위해 카드를 가로로 놓습니다.

「혼란」에 대해

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



「혼란」의 포켓몬은 표시를 하기 위해 카드를 거꾸로 놓습니다.

덱을 만들 때의 규칙

덱은 60장의 카드로 구성된 '60장 덱'과 30장의 카드로 구성된 '30장 덱'이 있습니다. 넣을 수 있는 카드의 장수 등이 정해져 있으므로 자신이 덱을 만들거나 개조할 때는 이 규칙을 지켜야 합니다.

60장 덱

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

30장 덱

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

「같은 이름의 카드」에 대해

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

나뭇빼미



나뭇빼미



라프라스



라프라스 GX



이 나뭇빼미는 같은 이름의 카드입니다.

이 「라프라스」와 「라프라스 GX」는
다른 이름의 카드입니다.

포켓몬의 「기절」과 대전의 승패

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

포켓몬의 「기절」

자신의 HP만큼 데미지를 받은 포켓몬은 「기절」합니다.

「기절」시킨 플레이어

프라이즈를 뒷면이 위를 향하게 한 채로 1장 가져온다.

「기절」한 플레이어

「기절」한 포켓몬을 붙어 있는 카드와 함께 트래쉬하고, 벤치 포켓몬을 배틀 필드로 내보낸다.

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



이 토게데마루는 받은 데미지가 70이 되면 「기절」합니다.

대전의 승패

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

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

룰의 변경점

「포켓몬 카드 게임 씬&문」부터 변경된 룰에 대해서 설명합니다.

「대전 준비」의 순서 변경

대전 준비 ➡ P12

선공, 후공을 결정하는 방법

「대전 준비」의 가위바위보에서 선공, 후공을 결정할 때, 이긴 플레이어가 선공을 할지 후공을 할지 선택하게 되었습니다.

대전 준비 ➡ P12

특수 상태 「화상」의 변경

「화상」의 포켓몬은 포켓몬 체크 때 반드시 데미지 카운터를 20데미지 만큼 올립니다. 그 후 플레이어가 동전을 던져 앞면이 나오면 「화상」에서 회복합니다.

「화상」에 대해서 ➡ P25

CREDITS

Original Japanese Game

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

Korean-Language Version

Producer: Jaiboem Lim
Director of Production: Jaiboem Lim
Director of Product Development: Baek Seungju
Translation: Mihwa Choi
Graphic Design: Jung Yesun
Packaging Illustrations: 5ban Graphics
Special Thanks To: Creatures Inc.,
The Pokémon Company,
and The Pokémon Company International

자주 있는 대전 Q&A

대전 준비

Q. 처음에 패를 7장 뽑았을 때, 패에 기본 포켓몬이 없다면 어떻게 해야 하나요?

A. 패를 덱으로 되돌리고 잘 섞은 뒤에 다시 7장을 뽑습니다. 기본 포켓몬을 뽑을 때까지 반복해주세요.

➡ P13

Q. 첫 패에 자신도 상대도 기본 포켓몬이 없어 다시 뽑은 경우, 서로가 추가로 패를 1장 뽑을 수 있나요?

A. 서로가 패를 다시 뽑았다면 추가로는 패를 뽑지 않습니다.

➡ P13

Q. 선공과 후공의 차이점은 무엇인가요?

A. 선공 플레이어는 자신의 첫 차례에는 기술을 사용할 수 없습니다. 그 외에는 모두 동일합니다.

➡ P19

대전 중

Q. 기본 ⚡에너지를 ⚡타입 이외의 포켓몬에게 붙일 수 있나요?

A. 네, 붙일 수 있습니다. 기본 에너지는 타입에 상관없이 선택한 포켓몬에게 붙일 수 있습니다.

➡ P16

Q. 「후퇴」는 자신의 차례에 몇 번이라도 할 수 있나요?

A. 아니요, 할 수 없습니다. 「후퇴」는 자신의 차례에 1번만 할 수 있습니다.

➡ P18

Q. 아이템과 서포트의 차이점은 무엇인가요?

A. 아이템은 자신의 차례에 몇 장이라도 사용할 수 있습니다. 서포트는 자신의 차례에 1장만 사용할 수 있습니다.

➡ P17

Q. 자신의 배를 포켓몬이 상대의 기술로 「기절」하였습니다. 이 때 벤치 포켓몬이 없어서 배틀필드에 포켓몬을 꺼내지 못했다면 어떻게 되나요?

A. 자신의 필드에 포켓몬이 없게 되면 프라이즈의 남아있는 장수에 상관없이 그 대전은 패배하게 됩니다.

➡ P28

Q. 자신의 첫 차례에서 배틀필드에 나몰 빼미가 있고 패에 빼미스로우가 있습니다. 나몰빼미를 빼미스로우로 진화 시킬 수 있나요?

A. 아니오, 자신의 첫 차례에서는 진화 시킬 수 없습니다. 또한 그 차례에 꺼낸 포켓몬도 같은 차례에 진화 시킬 수 없습니다.

➡ P17

Q. 10데미지를 받은 누리공을 키요공으로 진화시켰습니다. 이 때 받은 데미지는 어떻게 되나요?

A. 진화를 해도 이 때까지 받았던 데미지는 그대로 이어 받습니다.

➡ P17

Q. 냐오볼에서 진화한 냐오히트가 있습니다. 냐오히트는 진화 전의 냐오볼의 기술을 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 사용할 수 없습니다. 진화 전의 포켓몬의 기술, 특성은 진화 후에는 사용할 수 없습니다.

➡ P17

Q. 자신의 배틀필드에 「독」상태의 나몰 빼미가 있습니다. 빼미스로우로 진화했을 경우 「독」상태는 어떻게 되나요?

A. 진화를 하면 특수상태는 모두 회복됩니다.

➡ P24

Q. 자신의 배틀 포켓몬이 「독」상태 일 때, 상대의 포켓몬의 기술로 「화상」상태가 되었습니다. 이 때 원래 받고 있었던 「독」상태는 어떻게 되나요?

A. 「독」과 「화상」의 2가지 상태가 됩니다. 「독」과 「화상」은 다른 특수 상태와 중복됩니다.

➡ P25

Q. 자신의 배틀 포켓몬이 「혼란」상태 일 때, 상대의 포켓몬 기술로 「마비」상태가 되었습니다. 이 때 원래 받고 있었던 「혼란」은 어떻게 되나요?

A. 「혼란」이 없어지고 「마비」상태가 됩니다. 「잠들」「마비」「혼란」은 중복되지 않으며 새롭게 받은 특수 상태가 됩니다.

➡ P25, P26



제품, 놀이 방법에 대한 문의사항은
포켓몬 카드 게임 고객센터로!

☎ 1588-4273

운영 시간 오후 3시 ~ 오후 6시 ※토/일요일 및 공휴일 제외



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

<http://pokemonkorea.co.kr>

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