

## ユキメノコ

No.478 タイプ：こおり/ゴースト

特性：ゆきがくれ(あられ時回避率アップ)

入手可能ソフト：ダイヤモンド/パール/プラチナ/PW

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
70	80	70	80	70	110

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) ほのお/いわ/ゴースト/あく/はがね

いまひとつ(1/2) こおり/どく/むし

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ノーマル/かくとう

ゴーストの無効を無視する【きもったま】持ちから受ける格闘技は効果抜群。

また【かぎわける】や【みやぶる】の技を受けた場合も同様。

スピードは、氷タイプの中でマニユラに次ぐNo.2。ゴーストではゲンガーと並んでトップ。攻撃と特攻の種族値は同じだが特殊技の方が優秀なものが揃っているのでアタッカーなら特殊型が基本となる。

物理は範囲が狭く、物理型にすることで狩れるようになる相手は見当たらない。

殆どの場合最速。元々特攻が低めなのに特攻に性格補正をかけられないため火力が非常に微妙な所。

10万ボルトがあっても殴り合って突破できない水は多数居るので要注意。

単純に殴るだけの型というのは火力的な問題で止めた方が無難。

拘り眼鏡使うなら別だけど、普通に使う際には何かしらの搦め手が合ったほうが良いかも。

耐久力が低いので襷を持たせたくなるが、ゲンガーよりは硬い。

いじっぱりガルーラのすてみタックルは確定で耐えるが、アームハンマーは6割強で倒れる。

とはいえ弱点の関係上無理して他に道具を持たせると不安定なのでやっぱり襷を持たせる方が安定はする。

コイツ...拘りメガネをかけるほど火力はないか

正直、こいつにメガネかけるならグレイシアにスカーフ巻いたほうが良い。タイプも技も違うから劣化とは言わないけども

眼鏡ユキメノコが特攻198、素早さ178。スカーフグレイシアが特攻182、素早さ192(控えめだと特攻200、素早さ175)。

10万、サイキネが使えてシャドボがタイプ一致だからそんなに悪くは見えないが.....

抜群10万が威力190、グレもこいつも吹雪が素で180だからな。耐久がかなり違うし、あっちは120よりも早いからな

とはいえ電気技を撃つのは水。ふぶき半減だから10まんボルトは水対策に入っても良いと思うけど。

そもそもコイツを火力重視のアタッカーとして考えるのが間違ってるよ

水のメジャーどころって硬いやつ多いから、臆病だと10万撃っても半分も削れない相手が多い。

波乗りとかで普通に返り討ちにあうからメガネとか持たせないなら無理に戦わせない方が良いと思うんだが

まず交換読みで撃てる。さらにギャラドスとかいるんだから、10万ボルトは十分候補に入る。

プラチナにて教え技にトリック追加されたから、元の素早さも相まって使いやすくなっただと思う。

眼鏡相手に渡した後は普通に戦うなり、道連れなり出来るから選択肢には入ると思う。

タイマン前提だけどHP252ギャラでこいつの臆病強化アイテムなしの10まんボルト確定耐え

だからどうしたって感じもするけど目安程度に。

実はまきびしを覚える。

先手1回、耐えて1回、みちづれで脅して1回まければ...

先手技の多い現状では良くて2回までだけど、ホントに意表はつける。

霰パでまきびし使ってる、耐久どくどく持ちトドとペアで格闘読みで交換もいいしアンコからつ

なぐのもいい、交換したらかげぶんしんorまきびし あやしいひかり まきびしといった感じ、あとはまもる使ってターン稼ぎ挑発で乙るのが嫌ならふぶきやら冷凍ビーム推薦

ただこいつでまきびしを巻く理由ってほとんど皆無だと思う、安定して巻ける機会がそんなにな

い  
先発でタスキor低HPで耐えてみちづれ誘ってまきびしなんかするより普通に攻撃したりふいうち入れたほうが良いと思うよ

ただし、撒き菱と金縛りは両立出来ない。

カメックスやミロカロスといった水タイプ、炎技を打ってくるゴウカザル、悪の波動、真空波持ち

の特殊ルカリオといった、「ある技1つさえなければ有利に戦える」という相手が意外と多いよ

うな気がします。Lv50ではみちづれを覚えられないので、Lv50では、あえて かなしばりを使ってそれら苦手な技を封じるなんてこともしてみたいのですが、ネタとか言われそうですね。耐久低いし...

ルカリオの真空波とか...ユキメノコには当たらんだろ。

真空波ではなく、バレットパンチでは？あと物理型は噛み砕くなどが入ってるかと。ルカリオは特殊だけとは限りませんからね。

& ルカリオが悪の波動、真空波を持っていたとしたら、悪の波動さえ封じれば対ルカリオ相手には有利に動ける。と言いたいんじゃないの？

シグナルビームは実質マニューラ専用。ダメージは相手無振りでも5割強。  
交代読みでぶつける事ができて尚且つこちらに禰があれば辛うじて倒せるレベル。

HGSSでウェザーボールを習得。霰状態なら吹雪の完全下位なので使えないが、雨なら雷とセットで使える。

晴れの場合は受けられやすい鋼に対抗できるようになる。

晴れは全体的にドラゴンに弱い気がするし活躍が見込めそうだね。  
更に炎が怖くなってしまいうけどタスキを持たせれば問題ない？

ドラゴンキラー型は性格補正を基本型に引き継いで統合しました。

余談だがこいつ無限トド対策に微妙に向いていないか？

霊もあって最近流行り始めた怒りの前歯も無効だし吹雪も半減な上に吹雪のPPは少ないよね。  
メノコは教え技で痛みわけも習得しトドに対抗できる10万Vも覚える。

ピンポイントすぎるがシャボB・10万V・身代り・痛みわけでどうにかかなりそうな予感はあるんだが・・・。

絶対に突破出来ない。10万で身代わり壊してもそのターンに貼られて次ターン守られて回復で乙。

仮に生身のトドに10万ぶち込めたとしてもまず耐えられて後攻身代わり出される。以後そのまま乙。

対策すんなら挑発でまず身代わりその物を封じる必要がある。それと零度を避ける気合が必要。まあ挑発をコイツでやる必要はないが。

ユキメノコには「避ける気合」としてゆきがくれがあるぞ。ゆきがくれだろうが、すながくれだろうが当たる時には当たるが。

倒せないにしても、相手が嫌がって引っ込む可能性はあると思う。

一撃必殺の命中率は常に30%

よって無駄な気合

零度はみがわりでいいんじゃないか？

上の構成の痛み分けを挑発に変えれば交換際に零度がヒットしなければ行けそうだが

お友達	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
ユキメノコ	70	80	70	80	70	110
<b>ゲンガー</b>	60	65	60	130	75	110
<b>オニゴーリ</b>	80	80	80	80	80	80

## • ユキメノコ

- **基本型兼天候パ型**
- **ゆきがくれ型(ずっと俺のターン、いばみが型)**
- **雪隠れ・影分身型**
- **広角レンズ型**
- **サポート型**
- **こだわり型**

## 猿キラー型

- - 霰パ身代り型
  - 個体値測定法
  - 覚える技
    - レベルアップ
    - 技マシン
    - タマゴ技
    - 教え技
    - その他
  - 遺伝
    - 遺伝経路
  - 外部リンク
- 

## 基本型兼天候パ型

性格：おくびょう（つぶての威力を意識してタスキならせっかちorむじゃき）

努力値：特攻252 素早さ252 HP6

持ち物：きあいのタスキorたつじんのおびorヤタピのみ

確定技：れいとうビームorふぶき

攻撃技：シャドーボール/こおりのつぶてorこごえるかぜ/10まんボルトorかみなりorサイコキネシス/ウェザーボール

変化技：みちづれ/あやしいひかりorいばる/ちょうはつ/みがわり/でんじは

とりあえず攻撃技、変化技2つずつ位で組んでおけばそこまで間違いは無い。

れいとうビームやふぶき、こおりのつぶてを抜くと劣化ゲンガーの道へ直行するので最低限片方は覚えさせておきたい。

むしろ、攻撃範囲はマニョーラと同じ。素早さと威力劣化のかわりにゆきがくれとみちづれ。

ノーマルと格闘の先制技が効かない為道連れの相性も割りと良好

Lv.50以下では使えないのでそういう場合はあやしいひかりか10万ボルトが良さげ

せっかちorむじゃきで襷を持たせればドラゴンキラーになります。

交代から潰すのは難しいですが、スカーフ・ヤチェ持ちや一回舞ったドラゴン、あるいは両方である場合も れいとうビーム こおりのつぶて で潰せ、ありとあらゆるドラゴンに対応可能です。

しんそく・でんこうせっかも無効なので、舞った後のカイリユも潰せます。

...まあ基本的には逃げられますがコイツがいるだけでドラゴン登場の抑止になります。

霰パなら最速にならないがめざパ炎なんてどうかな？交代読みでハッサムやメタグロス等鋼に致命傷を与えられるのだが

道具なしだとハッサムを確2、一方バレパンが確1、グロスも確3。

他のポケモンに任せたほうがいいんじゃないね。

あと同速は有利な相手も多いし、最速は捨てがたいよ。

ユキメノコ使ってると思うけど、ハッサムはマジで天敵。

相手がハッサム持っていると交換から出されるのは確実なので、リザードンやギャラドスやらをパーティに入れると安定する。

ふと思ったんだが襷前提なら性格せっかちかむじゃきでもいいんじゃないだろうか

火力のせいかわHP赤で耐えられる事結構多いので礫強化に

サイコキネシス入れればゴウカザルを何とか倒せる。猫騙しもマッハPも効かない。

その場合余った6は攻撃に振るのが良さげだね。襷以外ならHPに振った臆病のほうが安定しそうだが。

氷の礫があればあるで便利ではあるがコイツの攻撃力では良い所襷潰しができる程度。

霰パーティに入れるなら実質オートで襷潰してくれるのであまり要らなくなる。

霰パで必要な場面は氷の襷持ち相手だけだが、おそらくコイツの攻撃力では襷まで持っていけないのでHP1の奴を狩るとき専用。

しかし素早さ110族はコイツで弱点付きやすいのが多い上に先制技を持たないのが多い。

礫入れとけばゲンガーを始めとする同速対決は有利になるかもしれないな。

しんそく無効なのでマニューラと違って襷デオキシスAFに確実に勝てるぞ（こっちも襷持ちの場合）。マニューラは神速2発で落ちる

影分身で運ゲやるより普通に戦ったほうが十分強い

霰パの場合は先発ユキノオーで。

どの型にもひかりのかべってないな。素の耐久はないが先手で使いやすいと思ったんだが

道連れするより凍風 光壁で退場した方が有用だと思ったんだがどうだろう？

机上論だが、タスキ潰し+すばやさ下げ+光壁ができるから、二番手の重火力アタッカーが先手取って一撃で落とせば光の壁が残ってる分アドバンテージが得られる。

みちづれorあやしいひかりの枠に挑発入れて使ってるけど使いやすいぞ。

みちづれと雪隠れはマイナスシナジーだし

挑発はハッサム誘いすぎて使いづらい気がするがなあ 相手にハッサムがいるなら選出しなければいいかもしれないが

補助技選択肢の中ではあやしいひかりが最優先されると思う 追い討ちでもバレパンでも確殺されかねないハッサムを強く牽制できる技があやびかぐらいしかない

ただそれでもこちらが不利な状況だということは変わらない 最速を捨ててめざ炎を入れるのも悪くないが、相手の110族を倒せる様なポケモンは欲しくなる

凍える風を入れておくと自分より早いポケモンにも道連れを入れる事ができる。  
とはいっても自分より早いポケモンは大体冷凍で弱点付けたりするけど。  
襷前提だが既に舞ったドラゴンとかのヤチェを消費させつつ素早さ下げたりもできる。  
状態異常持ちには挑発で。

というか持ち物にものしりメガネって？

殴るのが仕事じゃないし、弱点突けない奴で確定数が変わる奴でもいるの？

確かにわざわざ書くほど向いてるアイテムじゃないな、修正しといた。

あとヤタピがないのはなんでなんだ？

速いが素の火力が中途半端で、霰下で身代わりと相性がいいこいつには普通に候補に挙がると思うんだが。

とりあえず追加しとく。どちらも問題あるなら言ってくれ。

霰なら交代からクレセリアを狩れる。相手の持ち物がカゴなら霰ダメージが痛い  
食べ残しなら眠っている間に隙を晒す、月の光は回復量が下がるので役に立たなくなる  
特防ダウンが1回でも出ればかなり有利になる。

冷B/ウェザボ/雷/雨乞い@達人の帯なんてどうだろう

こいつに対してはドラゴンは大体引くから、そのときに雨乞いできる。その後は威力120超3種、  
低めの特攻をこれで何とかしたい。

潰しにかかってきた炎に強烈な一撃をお見舞いする。

...まあハッサムには相変わらず手も足も出ないわけなんだが、それと持ち物非タスキではきついか

### ゆきがくれ型(ずっと俺のターン、いばみが型)

性格：おくびょう

努力値：特攻252 素早さ252 HP6

持ち物：ひかりのこなorのんきのおこうorきあいのタスキorたべのこし(いばみがする場合)

攻撃技：ふびきorシャドーボールor10まんボルト

変化技：あやしいひかりorいばる/かげぶんしんorみがわりorでんじはorまきびし

回避ゲーにロマンを求める人に。混乱と回避で相手をイライラさせてやりましょう  
もし必中吹雪で相手を凍らせることが出来れば影分身を積み放題。最悪の回避ゲーになる  
ただし燕返しなどの必中技には悲しいくらい弱いので注意

一応特攻に努力値を振るが、火力でグレイシアに負けてるのでこちらはサポートに回る。

あやぴか 電磁波(速い相手には電磁波 あやぴか)で雪隠れを含めると相手の攻撃ヒット率は30%

特に電磁波は霰パの微妙な素早さを補えるので便利

いばみがはガブリでやった方が強いか・・・

ユキメノコでやるのは無謀だね

スピードが違うぞ。この戦術は素早い方が有効だし。

攻撃技抜いて毒毒入れれば完全な差別化。砂 + 毒は鋼で両方無効化される。

霰はユキノオーで降らせて影分身入れた方がいい。そもそもこの子が活躍し易いのは比較的素早いポケモンが少ない後半戦だし。

この型ぐらいでしか使い道なさそうなまきびし。

ゴーストタイプは高速スピン無効なので相性は悪くない。

いばみがしつつ余裕ができれば撒いてみても面白い。

氷の牙か噛み付くを入れるのはどうだ？怯んだ時に混乱のカウントが進むから微妙かな・・・

この型と下の型って分ける意味あるの？

### 雪隠れ・影分身型

性格：おくびょうorようき

努力値：素早さ252 残り耐久

持ち物：たべのこし

技構成：ちょうはつ/かげぶんしん/みがわり/いばる

上のゆきがくれ型をさらに回避に特化した型。

wi-fiの6on6対戦で霰パの相手が使ってきた。

こちらのドラゴンに死に出してきてきたから、特殊受けに交代したら

雪隠れ+いばみがで無理やり影分身を積んできた。吠えてやろうとラグに交代したら挑発されてさらに積まれた。

結局6回積まれた挙句、えらい時間掛けて霰、いばる、ステロで4タテされた。

対処法としては、より速いクロバ、プテラで挑発をするのがいいかと思ったが、影分身積まれた後じゃ挑発が決まらんことも多々ある。

早急に型を読んでバレパ連打や挑発をしないと手遅れになると思う。必中技もなかなか入れにくいという現実。

バンギヤカバで天候変えるのもいいと思う。日本晴れ、雨乞いはこいつより速いやつじゃなきゃ挑発乙。

霰パならばほかのどんな型のメノコよりも厄介だと思う。

いばみが分身挑発で使っているが、こおりタイプやたべのこしもちに交代連発されたり、みがわり置かれたりするとなにもできなくなる。下手に攻撃技入れても中途半端になるから、他の奴で対処したいが何と組み合わせるといいだろうか...

もともとこの型（というより霰パ自体）が6on6向きに考えられているので、ステロが第一候補です。

それ以外にサポートする必要があるならばトドゼルガを使ったほうが安定します。  
あくまでこの型のユキメノコは特殊アタッカーを匂わせて登場させ、相手の交換で特殊受けを誘うことで影分身を積んで全抜きを狙うエース仕様です。  
したがってでんじは、まきびしはこの型には必要ありません。  
あやしいひかり、いばるが確定技となっていました、実際選択肢を設けるならこのスペースであり、変わりにちょうはつが確定技となります。  
が、生存率上昇に加えダメージ源となりうる混乱技は実質確定技といえます。  
あえて変更するならヘドロやたべのこしを無理やり無効化するさしおさえか、PP切れを引き起こさせるうらみあたりが選択肢ですが、  
どちらも交換先にかかる負担が皆無なのでやはり威張るがいいでしょう。  
食べ残し+身代わり持ちのが相手の場合、残りの技スペース3つすべてが攻撃技である可能性は低いので挑発からPP切れを狙います。  
こおりタイプではほぼフルアタのユキノオー、マンムーが鬼門となりステロを撒いていばるで交換を誘発するしかありません。  
幸い一度撒いてしまえば高速スピンを受けることもないので理論上倒せない相手はいなくなります。

この型のユキメノコがトドゼルガに優っているのは、無限型が有名で警戒されすぐに挑発やアンコール持ちを呼んでしまうゼルガに比べて、特殊受けを誘うことで低負担で影分身が積める点です。

したがってこの型がメジャーになると特殊受けより相手の決定力を呼び込んでしまいます。また3on3ルールにおいては著しく成功率が下がるためこの対戦wikiからは削除すべきだと考えているのですがいかがでしょうか？

なによりこういった型が増えると対戦の長時間化を招き、双方（特にやられる側）にとってポケモン対戦が楽しいものでなくなってしまうと考えます。

色々突っ込みどころ満載だが特に最後の2行に異議を。

この型に使われる技及び持ち物の使用、長期戦を狙う戦法が基本的に制限されていない以上、この型を使用されるプレイヤーがあれ使うな、これ使うな、マナー違反だと言って責めるのは完全にお門違い。

これは全てのいばみが型にも当てはまる。

一言で分かりやすく言うなら「使っている物使って何が悪いの？」って話。使いたいから使ったんだ。

本当に双方楽しくないのならこの型や全てのいばみが型はとっくに淘汰されて誰も使っていないだろうよ。

君みたいにどうしても使われたくないというプレイヤーは持久戦を抑制するルールを作成し、対戦相手を集めて対戦するしかない。

どちらかという私は使う側のプレイヤーなのですが、確かに嬉しい、楽しくないの部分について言及したのは過ぎたことでした。申し訳ありません。

ステロで運用してみたが、3on3では交代される機会が少ないから正直役に立たなかった。混乱入れられないと食べ残し回復量より身代わり消費HPが多くなるから、PP切れ狙いは現実的じゃない。

ステロが有効なのはこの型のユキメノコに対して氷タイプや食べ残し持ちに交換を連発してくる相手です。

こちらの型がばれた時点で出てくる食べ残し+身代わり持ちには挑発を打っておけばいいです（クロバ、サンダース、マニョーラあたりは難しいですが）。

影分身を積み込みに行く相手を間違えれば機能しないのは当然ですので、上に書いてありますが相手を選びにくい3on3ではほとんど成功しません。

アタッカーと見せかけて登場 相手の特殊受けへの交換時に身代わりまでが鉄板の流れで、それ以降は

挑発や身代わり読みの挑発、その他の補助技読みで影分身、身代わり破壊読みのいばるのいずれかへとつないでいきます。

PP切れを狙いに行くことはほぼありません。あるとすれば影分身を積みきった後でクロバなどを相手にしたときくらいで、

それ以外でPP切れに頼らざるを得ない場合は間違いなくユキメノコを出していく相手を間違えている状況か、引くべきである状況です。

wi-fiの3on3でいばみが分身挑発で使ってるがなかなかいける。

最後の一体で相性が悪いのとタイマンになっても先制身代わり連発でけっこう回避してくれる。

食べ残し推奨だが、身代わり連発するような事態を考えるなら16n+1調整がいいかも。調整しなくて結構後悔した。

ただし霰前提だから、天候変えられることを考えてパーティ組まないとあっさり負けそう。

どうやら一番硬くなるのはHP252振りのようだ。残り6は防御特防のどちらか。

運がいいことにHPが177、つまり16n+1になる。

ちなみに身代わり痛みわけ噛み付くメロメロ@食べ残しで使っているがチャーレム完封...メロメロには突っ込まないでくれ。

まあそれはさておき騙し討ちやノーガード、型破りなんかには注意。

俺は電磁波怪しい光メロメロ噛み付く@食べ残しで使ってるが結構強い。

相手を見て使わないとすぐに足を引っ張るけど、オス相手に死に出し交代で一匹は持っていきたりする。

一匹持っていったら、相手が柔軟や地面タイプでなければ追加で麻痺かけれたりするのはかなり美味しい。

ただこの項目の型とは若干かけ離れているように見えなくもないかも・・・

先制技を意識してB252振はどうだろう？HP無振りVで145で16n+1 余った6はDに。

HP無振りでも130族の性格補正無シャドボをギリギリ確2。

まあ4Vはキツイか。。。HPUでもいいけど、それかB以外をVで3Vか。。

B252振りでいじっぱりテクニシャンハッサムのバレットパンチが確定2。HP振りだと乱数で落ちる。耐えてどうにかなるとは思えないけれど...

ついでにストライクのとんぼがえりではみがわりが壊せなくなる。

## 広角レンズ型

性格：おくびょう

努力値：特攻252 素早さ252 HP6

持ち物：こうかくレンズ

技：ふぶき/かみなり/こおりのつぶて/あやしいひかりorみちづれ

折角の広角なので雷は維持してみる

竜以外にもラプラスとかミロカロスにも挑めると思う

マンムー、ラグラージ、ランターンは天敵になるが・・・

XDリライブのうたうは候補に入らないの？

いくら広角でもうたうじゃねえ・・・

何で？あやしいひかりで動けなくなる確率は50%広角うたうの命中率は60%、候補にあやしいひかりが入ってうたうが入らない意味が分からないんだけど

低耐久と多弱点で攻撃ミス＝死亡確定だから

怪しい光は命中100だし判定負けても後続に繋げる

60%に賭けるなら襷で吹雪した方がよくね？ミスっても道連れ撃てるし

行動不能確率だけ見てるが、妖光が確実に混乱状態に出来ることの意味を

×4交代読みで撃つとしてもやっぱり命中が高い怪光のが有効な希ガス、もし外れたら無償光臨される

×全部

趣味領域だが選択ならありだと思う。眠り回復修整とは言え当たればアドバンテージでかいからね。

妖しい光のが安定するがなんか広角持ってる意味無いしな。

他にもどくどくとかいばる、こごえるかぜなんか選択肢として入れといていいと思うけどね、何のために広角持ってたって感じ。

吹雪なら霰、雷なら雨で他の持ち物持たせて撃てるって気がするし、広角レンズ型ってんならもっと広角レンズ生かす技使おうぜ。

うたうはXD技だからなあ・・・

種族値だけ見れば等倍なら1発耐えそうだけど、最速かつ高特攻高耐久の厳選は非現実的メス限定だし戦闘前にクソイベントもある（出てくるのは最初で戦闘中に最速は判定できるけど）

インドメタシンはこのイベント後じゃないと買えないから最速判定ができない。

タスキなら実用してるけどなかなか（2回連続で外れる確率は2割）

凍える風でレンズに頼るのはビビリすぎだし毒毒やいばみがするなら食べ残しなり他の道具の方がいい

この型いらぬ気がする

ダークポケモン補正で実質レベル23のユキワラシだから最速はすばやさ37のポケモンを抜いたやつだけ捕まえばok。ドーピングは要らない。

イベントは市長の手紙前でセーブすれば10秒程でユキワラシも必ず最初に出してくれるから厳選

選自体はまだなんとかなるレベル

トリック習得でメガネ装備に押されがち  
小回り利かすにしても達人の帯の方が良さそう  
本来狩れるはずの奴を23%の確率で狩り損ねては困る

この型みがしばはできない？  
技一個縛るだけで流せるポケも少なからず居るんじゃないかな

## サポート型

性格：おくびょう

努力値：特攻252 素早さ252 HP6

持ち物：おうじゃのしるしorつららのプレートorメトロノームorしめったいわorつめたいいわ

技：ごえるかぜ/ちょうはつ/あやしいひかり/みちづれ/あられorあまごい

この型は、キノガッサやポリゴンZなど、耐久が低くて（禪持ち）素早さも微妙な積みポケモンを使う人向け。

基本はあやしいひかり ごえるかぜ。運悪く判定負けしてしまっても積みポケを出したところで相手は混乱するわ、素早さは下がるわで交代せざるを得ないハズ。

催眠ポケから繋ぐよりも安定して火力を積むことができると思う。

でも相手が耐久型だったら催眠ポケから繋いだりメノコでちょうはつ みちづれで無理矢理葬った方がいい。

というわけでメノコがタスキを持つことはできない。持ち物はダメージアップ系。

超運ゲだが王者の印もアリ。

どちらかというダブル向けじゃないのか？ごえるかぜの性質といい霰パの性能といい・

...

最後の1匹ならともかく普通耐久型は挑発されたら交換するんじゃないか？

道連れは交代誘発しやすいこの技構成とは相性が悪いと思う。

素早さ下げる技を電磁波にすれば交代後も効果が残るようになるしあやしいひかりと併用して運ゲも出来る。

で、挑発で乙らないための攻撃技を冷凍ビームかなんかにしてみたらどうだろうか？

持ち物もタスキでいいと思う。

天候変化型はこちらに併合しました。

持ち前の素早さを生かし雨乞いすると意表がつけるかも？

## こだわり型

性格：ひかえめ(こだわりスカーフ)orおくびょう(こだわりメガネ)

努力値：素早さ最速or130抜き調整 特攻252 or HP252、または素早さ252 特攻252、または素早さ130抜き調整のみハッサムのバレパン耐え調整振り

持ち物：こだわりスカーフorこだわりメガネ

技：れいとうビームorこごえるかぜorふぶき/10まんボルト/シャドーボール/サイコキネシス/トリック/まきびし/でんじは/みちづれ

こだわりメガネの方は低い決定力をなんとかカバーしたい型

とはいえほぼ確実に弱点を突いていかないときつい。

吹雪や相手の襷のことを考えると霰はほぼ必須

メノコに無理にアタッカーをさせる必要はなく、Lv50戦で道連れ使えない

が、特殊氷としてはルージュラの次に芸達者、こいつにしかできなこともちらほら...

ルージュラにスカーフ巻いてるって話になりそうだが、10万ボルト、みちづれ、まきびしあたりが差別化ポイント

スカーフトリックと違って、道連れが使える、冷凍ビームでドラゴン潰しできる等、トリック使用後の役割が意外に多い。

まあ、メガネ渡した後の火力は微妙と言わざるを得ないが、

ちなみに眼鏡装着時の冷凍ビームは、耐久無振りのトゲキッスを超高乱数で1発、HP振りのヤチェ持ちボーマンダも確定1発の威力。

スカーフ型はユキメノコはあられパ向き、氷タイプで130抜きトリックができるのはメノコとルージュラのみ。

あられパの電磁波 + スカーフトリック要員として使って2体拘束できれば鬼のゼルガがかなり安定して動ける。

拘り眼鏡&拘りスカーフ型のライバルはルージュラか、ルージュラよりずいぶん固いが...

こいつのスカーフ型はルージュラみたいなアタッカーには到底なれない。ムクホか氷4倍のドラゴンくらいしか倒せないから。

ムクホ・ドラゴンとのタイマン時以外は、完全なサポート専用だと割り切るのが上策。

メガネもメガネで冷凍ビーム使ってもルージュラと数パーセントしか火力が変わらず、130抜けないというのが足を引っ張る

もう一つ的一致技シャドボなせいで一致サイキネのが高いからアタッカーとして見ると10万しか取り柄が無いけどね

しかし10万撃つ相手もあんまいねえな、水相手だと素直にトリックした方がいい状況が多すぎる

...というかトリックが強いのか

まさかメガネだからってフルアタにするつもりで考えていないだろうな？

普通に使うと確かにルージュラに劣る部分が多いが、そこは道連れや電磁波でカバーするべき。

あと一つ言わせてもらおうと、メガネ持ちのユキメノコの強さはトリック後も110族という素早さの高さを活かせることだと思う。

Lv50戦で道連れ使えないことを忘れずに

こいつルージュラと差別化するならスカーフガブ抜き調整とかすると確実にドラゴンメタになれる

普通ドラゴンは逃げるが、無傷でスカーフドラゴン狩れるのはでかいな

こいつ眼鏡もたすとサイコで耐久無振り猿を高乱数一発だから

霰パで死に出し猿狩りとして使えないかな

それ既に があるだろ、見たら消しとき

猿には電磁波撃っとけばいいだろ。ラム持ち猿はまずいないし素早ささえ奪えばトドの波乗りで倒せる。

## 猿キラー型

性格：おくびょうorひかえめ

努力値：特攻252 素早さ252 HP6

持ち物：きあいのタスキorこだわりメガネ

技：サイコキネシス/ふびきorメロメロ/あやしいひかり/みちづれ

氷パで猿が倒せない場合に。

先手さえ取れば、サイコキネシスで確定2発。

こだわりメガネで性格ひかえめなら確定1発だが先手を取れないとアウト。

とんぼがえりで交代読みなら、あやしいひかりとみちづれで何とか役割遂行。

サルは禪持ちが結構多いから、メガネはあまりオススメではない

なら禪型が最有力か。霰PTで混ぜて使う手は・・・どうだろうか？

臆病メガネサイキネでも高乱数1発だから、霰が降ってれば相打ちには持ってける。性格補正で特防下げれば当然確定1発。

鉢合わせでスカーフ猿に勝てないのはどちらも同じだし、まあ禪と拘りじゃ技構成も役割も変わってくるが。

死に出して出して炎技をかなしばりってダメかな？

まきびし撒けたりして良いと思うんだけど。

外した瞬間あの世に召されるけどね・・・。

さすがに禪耐え前提で炎技受け手出てくるんじゃ厳しい。

でもタイマンorインファ読み降臨で登場して初手身代り、猿が文字撃って来たら次のターン金縛り命中させれば猿流せるね。

猿はエッジ持ってるかも。身代り連発すれば1回は外れるかな？その頃には金縛り解けてたりね。

でも身代り 金縛りの流れは強いし他でも使えそう。

御三家は が殆どだしあやしいひかり&メロメロで運ゲするのはどうだろうか

うちのメノコだが使いづらいぞ

うちはその二つに電磁波と凍える風で使ってるがハマれば強い

ただこれ猿キラーというよりも素早さ殺しのついでの嫌がらせする型だから正確には猿キラー型ではないんだがな

ちなみにうちで使ってるその子はHP素早さ252振りだけど控えめ物知り眼鏡持ちサンダースのシャドーボールくらいなら一発は耐える

それ以上は乱数一発になるが

## 霰バ身代り型

性格：おくびょう

努力値：素早さ252 ヤタピならHP4n調整、それ以外なら4n+a 残り特攻

持ち物：ひかりのこなorたべのこしorヤタピのみ

確定技：みがわり/ふびき

選択技：シャドーボール/めざめるパワー/あやしいひかり/でんじは/かげぶんしん/

おそらくユキメノコの全ての型のなかで最高レベルのタチの悪さを誇る型。

雪隠れ+光の粉で命中100 72。自分より遅い奴に出して外れるまで身代わり。かなり自分に有利な運ゲーになる。

外れたら攻撃。霰のお陰で時間稼いでる間にも結構ダメージを与えられる。

電磁波や怪しい光で交代させたりいきなり攻撃するのもあり。ヤタピを持たせるのもいい

ゆきがくれ型と変わらんだろ...この型

## 個体値測定法

ユキワラシ Lv.13 おくびょう

HP 40

攻撃 19

防御 22

特攻 22

特防 22

素早 24

臆病Lv.13努力値0で、この数値になったらV確定。

嬉しいことに、ドーピングを一切必要としないので測定自体は非常に楽。

## 覚える技

### レベルアップ

技	GBA	DS	DS	威力	命	タイプ	分類	PP
こなゆき	1	1	1	40	100	こおり	特殊	25
にらみつける	1	1	1	-	100	ノーマル	変化	30
かげぶんしん	7	4	1	-	-	ノーマル	変化	15
かみつく	10	10	-	60	100	あく	物理	25
おどろかす	-	-	10	30	100	ゴースト	物理	15
こごえるかぜ	16	13	13	55	95	こおり	特殊	15
ずつき	19	19	-	70	100	ノーマル	物理	15
あやしいひかり	-	-	19	-	100	ゴースト	変化	10
まもる	25	22	-	-	-	ノーマル	変化	10
あやしいかぜ	-	-	22	60	100	ゴースト	特殊	5
こおりのキバ	-	28	-	65	95	こおり	物理	15
めざましビンタ	-	-	28	60	100	かくとう	物理	10
かみくだく	28	31	-	80	100	あく	物理	15
ゆうわく	-	-	31	-	100	ノーマル	変化	20
こおりのつぶて	-	37	37	40	100	こおり	物理	30
あられ	37	40	40	-	-	こおり	変化	10
ふぶき	43	46	51	120	70	こおり	特殊	5
みちづれ	-	-	59	-	-	ゴースト	変化	5

Lv50戦では「みちづれ」を覚えないので注意！

### 技マシン

マシン	技	威力	命	タイプ	分類	PP
技03	みずのはどう	60	100	みず	特殊	20
技06	どくどく	-	85	どく	変化	10
技07	あられ	-	-	こおり	変化	10
技10	めざめるパワー	-	100	ノーマル	特殊	15
技12	ちょうはつ	-	100	あく	変化	20
技13	れいとうビーム	95	100	こおり	特殊	10
技14	ふぶき	120	70	こおり	特殊	5

技15	はかいこうせん	150	90	ノーマル	特殊	5
技16	ひかりのかべ	-	-	エスパー	変化	30
技17	まもる	-	-	ノーマル	変化	10
技18	あまごい	-	-	みず	変化	5
技20	しんぴのまもり	-	-	ノーマル	変化	25
技21	やつあたり	-	100	ノーマル	物理	20
技24	10まんボルト	95	100	でんき	特殊	15
技25	かみなり	120	70	でんき	特殊	10
技27	おんがえし	-	100	ノーマル	物理	20
技29	サイコキネシス	90	100	エスパー	特殊	10
技30	シャドーボール	80	100	ゴースト	特殊	15
技32	かげぶんしん	-	-	ノーマル	変化	15
技34	でんげきは	60	-	でんき	特殊	20
技41	いちゃもん	-	100	あく	変化	15
技42	からげんき	70	100	ノーマル	物理	20
技43	ひみつのちから	70	100	ノーマル	物理	20
技44	ねむる	-	-	エスパー	変化	10
技45	メロメロ	-	100	ノーマル	変化	15
技49	よこどり	-	-	あく	変化	10
技56	なげつける	-	100	あく	物理	10
技58	こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
技63	さしおさえ	-	100	あく	変化	15
技66	しっぺがえし	50	100	あく	物理	10
技68	ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5
技70	フラッシュ	-	100	ノーマル	変化	20
技72	ゆきなだれ	60	100	こおり	物理	10
技73	でんじは	-	100	でんき	変化	20
技77	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
技78	ゆうわく	-	100	ノーマル	変化	20
技82	ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
技83	しぜんのめぐみ	-	100	ノーマル	物理	15
技85	ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15
技87	いばる	-	90	ノーマル	変化	15
技90	みがわり	-	-	ノーマル	変化	10

## タマゴ技

GBA 技	威 命	タイプ	分類	PP
とおせんぼう	- -	ノーマル	変化	5
まきびし	- -	じめん	変化	20
× ころがる	30 90	いわ	物理	20
× かなしばり	- 80	ノーマル	変化	20
× がまん	- -	ノーマル	物理	10
× ウェザーボール	50 100	ノーマル	特殊	10 HGSSのみ

同時遺伝不可

まきびし & かなしばり

## 教え技

FL Em XD Pt HS 技	威 命	タイプ	分類	PP
のしかかり	85 100	ノーマル	物理	15
すてみタックル	120 100	ノーマル	物理	15
ものまね	- 100	ノーマル	変化	10
みがわり	- -	ノーマル	変化	10
いびき	40 100	ノーマル	特殊	15
こごえるかぜ	55 95	こおり	特殊	15
こらえる	- -	ノーマル	変化	10
いばる	- 90	ノーマル	変化	15
ねごと	- -	ノーマル	変化	10
れいとうパンチ	75 100	こおり	物理	15
あやしいかぜ	60 100	ゴースト	特殊	5
トリック	- 100	エスパー	変化	10
ふいうち	80 100	あく	物理	5
うらみ	- 100	ゴースト	変化	10
どろかけ	20 100	じめん	特殊	10
シグナルビーム	75 100	むし	特殊	15
いたみわけ	- 100	ノーマル	変化	20
とおせんぼう	- -	ノーマル	変化	5
ずつき	70 100	ノーマル	物理	15

## その他

技 威命 タイプ 分類 PP 詳細  
うたう - 55 ノーマル 変化 15 XD

## 遺伝

タマゴグループ	妖精/鉱物
孵化歩数	5355歩 ( 特性「ほのおのからだ」「マグマのよろい」で2805歩)
性別	: = 1 : 1
分岐進化	オニゴーリ

## 遺伝経路

まきびし : [サボネア](#) (L33) [ロゼリア](#) (卵)  
ウェザーボール : [ロズレイド](#) (L1)

## 外部リンク

- ネタポケまとめwiki - [ユキメノコ](#)
- ポケモンダブルバトル考察まとめ@wiki - [ユキメノコ](#)