

## 対戦ルール

一般の対戦では、公式対戦ルールよりもローカルルールの方がメジャーである。  
重複催眠の反則の基準は曖昧なので、事前にルールの確認をすることをお勧めする。

眠りターンは日本版ダイパでは3~7、日本版、プラチナ以外では2~7（眠ったターンも含む）  
となっています。  
また、さいみんじゅつの命中率がプラチナ版から60%に降下するなど、眠りに関しての仕様はソ  
フトで色々変わってます。  
仕様の違いから誤解が生まれたり、戦術が崩れたりしないよう気をつけましょう。

### WCS2010ルール

バトルは、「ダブルバトル」形式で行う。

「ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー」の「フラットバトル」の「ジーエスカッ  
レベル1~100までのポケモン4匹をエントリー。

バトル中のみ、レベル51以上のポケモンは全て、自動的にレベル50になる。

出場可能なポケモンであれば、レベル50を超えたポケモンも出場することができる。

ポケモンや道具の重複は禁止。こころのしずく禁止。

ニックネームの重複、他のポケモンの名前が付いたニックネームは禁止。

ミュウツー・ルギア・ハウオウ・カイオーガ・グラードン・レックウザ・ディアルガ・パルキア・キ

ミュウ・セレビィ・ジラーチ・デオキシス・フィオネ・マナフィ・ダークライ・シェイミ・アルセウ

お互い全てのポケモンが瀕死になった場合、予選ラウンドでは両者の負け。決勝トーナメントでは再試  
重複催眠や最後の1匹でだいはつなどの規制は一切なし。

作ってみた。公式に載ってるのを編集。間違いあれば訂正頼む。

### WCS2009までの公式対戦ルール

「ポケットモンスター プラチナ」の「ダブルカップ」のルールを採用。

Lv.1~50のポケモン4匹のみ使用可能。

ポケモンや道具の重複は禁止。

ニックネームの重複、他のポケモンの名前が付いたニックネームは禁止。

伝説の使用禁止。ロトム禁止。実質バンギラスも禁止。こころのしずく禁止。

お互い全てのポケモンが瀕死になった場合、両者の負け。場合により再試合や引き分け、じゃんけんな  
重複催眠や最後の1匹でだいはつなどの規制は一切無し。

## 非公式対戦でよく使われるローカルルール

伝説の使用は場合による。基本的に禁止。

ポケモンや道具の重複は禁止。見せ合いの時点での重複も禁止。

最後の1匹がじばく、だいばくはつ、みちづれ、ほろびのうたを使った場合、使った側の負け。

反動ダメージのある攻撃(すてみタックル、命の球など)で両者全滅させた場合、攻撃した側の勝ち。

故意に相手ポケモンを2匹以上同時に眠り状態にした場合、眠り状態にした側の負けとする。

(「ねむる」を使い自ら2匹眠り状態になった場合は除く)

## PBR Wi-fi ランダム対戦・50フラット

LV Lv.50に統一

エントリー数 シングル3 /ダブル4

対戦1回の制限時間 制限なし

わざを決めるまでの制限時間 60秒(表示上は「制限なし」)

同種類のポケモンエントリー できる

同じ道具 もてる

2匹以上「ねむり」 できる

2匹以上「こおり」 できる

自爆系でみんなひんしになったら出した側がまける いいえ

最後の1匹が使うほろびのうた/みちづれは失敗 いいえ

ダメージ固定わざは必ず失敗する いいえ

## PBRで設定する場合は

LV Lv.50に統一

エントリー数 シングル3 /ダブル4

対戦1回の制限時間 制限なし

わざを決めるまでの制限時間 制限なし

同種類のポケモンエントリー できない

同じ道具 もてない

2匹以上「ねむり」 できない

2匹以上「こおり」 できない

自爆系でみんなひんしになったら出した側がまける はい

最後の1匹が使うほろびのうた/みちづれは失敗 はい

ダメージ固定わざは必ず失敗する いいえ

## DS対戦時の眠り制限について

ダブルバトルではさらにいろいろなシチュが考えられるけど現地点ではシングルで考えられる場合のみにしています。

### ・ 問題なし

ゆびをふる、ほうし（特性）、マジックコート。

催眠技を使った次のターンに、相手からの先制アンコールを受け、催眠技以外を選択したにもかかわらず催眠技を連発した場合。

直前にねむるを使った相手にアンコールを使い、ねむるを使わせる。

こだわり系アイテムを持ち、催眠技を使ったターンに、くろいまなざし・ほのおのうず等を受けたり、ソーナンス・ダゲトリオ等に交代されたりして逃げられなくなり、催眠技を使うことしか選択肢がなくなった場合。

こちらのポケモンが最後の1匹のときに催眠技を使い、相手からのアンコールを受けたり、トリック・すりかえを受けてこだわり系アイテムを押し付けられたりして、次のターンも催眠技を使うことしか選択肢がなくなった場合。

### ・ 反則

ねごと、ねこのて。

ねむる ねごと サイコシフト。

こだわり系アイテムを持って催眠技を使い、次のターンも催眠技を使う（上記の問題なしの場合を除く）。

催眠技を使ったターンに、相手からの後攻アンコールを受けたり、すりかえ・トリックでこだわり系アイテムを押し付けられたりした後、（他のポケモンに交代する事で状況を回避出来るにも関わらず）交代せずに催眠技を選択した場合。

既に相手の1匹が眠っている状態で、別のポケモンに催眠技を使いカゴ・ラムを消費させる（おみとおしで見たりトリック等で持ち物が分かっている場合も含まれる？）。

催眠技以外の技のPPが0になり、催眠技を出さざるを得なくなった場合。

### ・ 微妙

しぜんかいふくで眠り状態を回復した後、別のポケモンに催眠技を使う。

例：相手のスターミー（特性：しぜんかいふく）が眠っている状態で催眠を選択、ここで相手は交代し、新たに出てきたポケモンが眠り状態になる

まねっこ、オウムがえし等。

相手が「ねむる」を使った直後に別のポケモンに交換したとき、こちらは新しく出てきたポケモンに催眠技を使っていいのだろうか。

重複催眠について、なるべく曖昧にしない方がいいかと、まあその時の対戦ルールによるけど、テ

ンプレルールってのは欲しいな  
というわけで色々意見しておく

- 既に相手が眠っている状態で別のポケモンに催眠技を使いカゴ・ラムを消費させるのは、たとえお見通しなどで分かっててもダメだと思う。

即回復といえど、一瞬だが重複催眠は成立してるし。

- しぜんかいふくは、右上のボールの色で確認して、もし重複催眠が成立してたらアウト、してなかったらセーフ
- ねごとからのサイコシフトは、故意に眠らすことができるからアウトかと
- まねっこ、オウムがえしは、一応狙うこともできないことはないが、確実じゃないし、故意でなく相手を重複催眠させてしまうこともあるため、セーフだと思う
- 「他の技のPPが0になり、催眠技を出しざるを得ない」は、技を2つだけ1つだけにする、などのPPを削る戦略が考えられるためアウト。

- 問題なしに「相手のアンコールやすりかえ、トリックでこだわり系アイテムを押し付けられ眠り技連発」とありましたが、これは「先手アンコールでそのターンは強制的に催眠技 重複催眠」や、「こちらのポケモンが残り一体で、こちらのポケモンの後攻で催眠技を撃ったら先手トリックすりかえで次のターン以降も強制的に催眠技 重複催眠」のように、

強制的なことだけ問題無しにするのであって、「交代などで重複催眠を防げる状況」の場合は問題なしにはなりませんよね？

記述されている「相手のアンコールやすりかえ、トリックでこだわり系アイテムを押し付けられ眠り技連発」のままだと、何か誤解を生むような気がするのですが・・・

どうでしょうか？何か意見があれば宜しくお願いします

凡そ同意。整理して、出来る限り厳密になるように書き換えてみた。

ただ書き直してて、「先制アンコで強制催眠」「拘り催眠に対して束縛技・ソーダグ」「最後の1匹でアンコ・拘りトリック」も畏に嵌める戦略じゃね？って思えてきたから困る・・・

眠りのところで、他の場所も大体こんな記述っぽいんだけど、「眠る」の部分があいまいだと思う。

この書き方だと相手が「眠る」を使って自分で眠った後すぐに入れ替えて新しいポケモンに交換した場合、こっちは新しく出てきたのを眠らせていいのかが微妙。

個人的には自分で眠って相手に催眠を使わせないのは変だから眠らせていいと思ってるんだけど、場所・人によっては重複催眠っていうところもあるし...

あるあるww自分で寝て相手の催眠制限出来たら封印の立場ねーよな  
俺も今居るサイトが

「ねむる」で寝ているポケモンが相手に居るときに催眠禁止  
なんてルールあるしよ、おかしいよな

このズレのせいで考えの違う人同士が対戦して「重複乙」とか言われて晒されたりするケー

スがありそうで怖いな。

ポケモンスタジアムやPBRだと「ねむる」で眠ったポケモンが控えにいれば眠り制限ありのときは眠らせられないからそれに基づいてらしい

ソフトに忠実にして眠るをカウントするか、事実上催眠を封じる行為は変と考えてノーカンにするかはどちらも理由があるから難しいところですよw

自然回復系はひっこめて再度場に出てくるまで特性を断定できないから駄目な方だと思う

行動選択画面の右上に表示されてる相手のモンスターボールの色で判断できるらしい。(自然回復発動すると黒くなったのが元に戻るとか)

あと細かいところで、はじめからの拘り催眠は使用ターンにソーナンス出されたり黒い眼差しされたりして交換できなくなった場合はおkだと思う。

コメントしてくれて感謝です。交換できなくなった場合についてはおkに入れて例をつけておきました。

自然回復は上の方がおっしゃってたようにボールの色で回復したかどうか分かるからおkにしてたけど微妙の方に変更しておきます。

眠っている状態で催眠技打って相手のラム・カゴ消費の件なんだが、 の場合のようなどうしようもない場合を除いてためぼに入ると思う。

一瞬とは言え相手が複数匹眠っている状態が出来上がるわけだし、どうだろう？

結果がどうあれ複数催眠の意思があるわけだしな。おみとおしとかで知りえた場合は微妙だが

同時2体不可にする意味がわからない。普通に眠らせるの1体までじゃだめなの??眠らされて交換するときに1回分攻撃されるだけでもものすごく不利な気がするんだが・・・

個人的には「1体まで」ってのもキツイ気がしないでもない。

「催眠がダメ」という意味じゃなく、「一度眠らせた相手が起きたあと、再度眠らせる」のもルール上はありになるのがちょっと...

催眠に頼らないと勝てないという点では複数催眠と変わらない気がするんだけど、どう？

激しく同意。一度眠らされたら実質交換しなくちゃならないのが嫌。「一度きり」なら眠らされたポケモンを諦めて、居座ることも選択肢に入るのに。現状だと起きてもまた眠らされるし、やられたら次のポケモンも眠らされるしで最悪だと思う。

対策ないなら負けて当然。ガチのフルアタに負けるのとおなじだろ。

思ったんだがプラチナじゃ催眠弱体化されたしPBRならまだしもプラチナルールなら複数催眠アリで良くないか？

元々相手が嫌がる事をするゲームなのに複数催眠ダメなんて社交プレイはおかしいだろう

催眠が弱体化したとはいえ、それでもまだ最大で7ターン行動不能というのは大きい。それを考慮した結果であって、それが嫌なら複数催眠ありのルールだけでやればいい。

せめてシングルは重複催眠禁止のままのほうがいいよ。公式大会は全部ダブルだし。

つか催眠制限のローカルルールを守って当たり前って連中居ないか？

暗黙ルール勝手に作って相手が守らないなら非難はおかしいからな。

対戦時にそれぞれでルール決めてそのルールでやるんだよ。

ここのローカルルールっていうのは相手に提示するルール形式の一つをまとめるだけ。  
PBRの場合もルール設定上なんでもありだから暗黙の自分ルール勝手に作って人を非難するのはおかしい。

催眠対策って結構出来るし、何かが強くて対策手段があるのなら、きちんとメタゲームを形成するから俺の身内は催眠自由に使ってる。

少なくとも俺の中では催眠制限ルールが当たり前のルールではない。

ここの言い合い不毛なんで消しました。気に障ったらごめんなさい。ポケモンはガチバトル好きも、ただのキャラ好きもみんなでたのしくやりましょう。

ルールもその時その時で柔軟にしよう。PBR？顔の見えない相手をいくら貶しても環境は変わりません。

重複催眠が絶対にいやならPBRではやらないことをおすすめします。あたらしいソフトを待ちましょう。

プラチナのおいうちバグが発動したら、おいうちを使った側の負けってルールをたまに聞くが どれくらい浸透してるんだ？  
ローカルの範囲だろうが。

相手1匹眠ってる状態でのあくびとかってどうなのかな？

個人的には広義の催眠技に含まれる気がする

「相手が眠りにならない状況での催眠技の使用」も一応定義しておいた方がいいな  
自分で持たせたこだわりアイテムの効果の場合はアウトとする場合、戦略的にやることも考えられるんじゃないか？

カゴ・ラムも広い意味でこれに近いかもしれない

## 2007フェスタルール(5月21日時点)

ポケモンのレベルのせってい L.1~50 ごうけいLv200まで

エントリーするポケモンのかず 4ひき

たいせん1かいのせいげんじかん なし

わざをきめるまでのせいげんじかん なし

おなじしゅるいのポケモンをエントリーできる？ できない

おなじどうぐをもてる？ もてない

2ひきいじょう「ねむり」にできる？ できる

2ひきいじょう「こおり」にできる？ できる

「じばく」「だいばくはつ」でみんなひんしになったらわざをだしたがわのまけになる？ いいえ

さいごの1ひきがつかう「ほろびのうた」「みちづれ」はかならずしっばいする？ いいえ

いつもおなじダメージをあたえるわざ「りゅうのいかり」「ソニックブーム」はかならずしっばいする

## 技

以下の方法以外でわざをおぼえたポケモンは使用することができません。

- (1) レベルアップでおぼえる
  - (2) わざマシン(ひでんマシン)でおぼえる
  - (3) タマゴから生まれたときにおぼえている
  - (4) ゲーム内の登場人物などから教えてもらえる
  - (5) イベントや特典で公式にプレゼントされたポケモンが特別におぼえている
  - (6) ドーブルが、わざ「スケッチ」でおぼえる
- (スケッチでおぼえられるわざは、ぜんこくずかんNo.1~491のポケモンが上記(1)~(5)の方法で

XDのリライブ技は(4)に入るのかな?文脈上は微妙だけど使っていいいんだよね?  
要するに「真っ当な方法で覚えた技以外使うな」って事だろうから問題ないと思われ。

## ポケモン

エントリーできるポケモンは、ぜんこくずかんNo.1~491のうち

「ポケットモンスター ルビー・サファイア・ファイアレッド・リーフグリーン・エメラルド・ダイヤモンド」「ポケモンコロシウム」「ポケモンXD 闇の旋風(かぜ)ダーク・ルギア」において、通常のプレイおよび「ポケモンバトルレボリューション」の「ふしぎなおくりもの」で入手できるポケモンだけ通常のプレイで入手できるポケモンのうち、「ミュウツー」「カイオーガ」「グラードン」「レックザード」特別なポケモン「ミュウ」「ルギア」「ホウオウ」「セレビィ」「ジラーチ」「デオキシス」「エントリーできるポケモン1匹のLvは1~50までです。

Lv.55で進化する「カイリユウ」「バンギラス」は使用できません。入手した時点でLv.50を超えて

## 道具

ポケモンに「どうぐ」を持たせることができます。ただし、同じ「どうぐ」は持たせることができ

「ポケットモンスター ルビー・サファイア・ファイアレッド・リーフグリーン・エメラルド・ダイヤモンド」「ポケモンコロシウム」「ポケモンXD 闇の旋風(かぜ)ダーク・ルギア」において、通常のプレイでおよび「ポケモンバトルレボリューション」からの「ふしぎなおくりもの」で入手した「どうぐ」どうぐ「こころのしずく」は使用できません。