

<b>ユキノオー</b>		くさ	こおり	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
ゆきふらし		なし	ぼうおん	90	92	75	92	85	60
<b>メガ進化</b>	くさ	こおり	ゆきふらし	90	132	105	132	105	30
主な持ち物	きあいのタスキ、いのちのたま、こだわりスカーフ、ラムのみ、オボンのみ								
主な技	ふぶき、くさむすび、ギガドレイン、エナジーボール、こおりのつぶて、めざめるパワー(炎) ぜったいれいど、いわなだれ、ウッドハンマー、じしん、やどりぎのタネ、まもる、みがわり、きあいだま								

**特徴** {ゆきふらし} が最大の特徴。『きあいのタスキ』『こだわりスカーフ』を持てば対処しづらいドラゴンに 1対1で勝ちやすいことと、水ロトム・ニョロトノを処理しやすいことも特徴。ドラゴンへの強さが魅力で採用されがちなので、『きあいのタスキ』『こだわりスカーフ』が定番。とはいえ種族値はかなり低いので、弱点をつけないときや攻撃を等倍で受けたときには脆さがでる。例えば、[ひかえめ]「ふぶき」の威力は[ひかえめ]『こだわりメガネ』ポーマンダの「りゅうせいぐん」の2発目の威力とほぼ同じで、スカーフ型では更にそれより1割小さい。他に持ち物は火力強化アイテムや、耐久を上げて『ラムのみ』を持たせてが有力。1対1で勝てる相手は減るものの、得意な相手に出した後の展開や、得意な相手への後出しのしやすさが変わってくる。『いのちのたま』は「ウッドハンマー」で[ようき]でも 11/16 で H252 バンギラスを落とせることと、ニョロトノや水ロトムの処理が早いこと、『ラムのみ』は「あくび」カバルドンへ後出ししやすいたことが、特に魅力と言えるだろう。ユキノオーはファイアローやバンギラスやウルガモスがあまり得意でないので、ガブリアスと組むと特に相性が良いが、その他にメガギャラドスやロトム(水、炎)なども相性がよければしばしば使われる。メガ進化は、素早さが落ちるが他が全て上がることから、サポートがやりやすいシングル以外のルールで真価を発揮するものなので、今回は扱わないことにする。

**対策** 「めざめるパワー(炎)」「いわなだれ」を持っていることが十分あり得るポケモンなので、ハッサムやファイアローは対策として過信できないことは注意しておきたい。ウルガモスなどを使う場合は、ユキノオーが「いわなだれ」を所持しているケースがあるので、“ユキノオーが突っ張るとしたら「いわなだれ」、交換するとしたら恐らくファイアローなので、最速にしたバンギラスに変えたら外れはないだろう”のように考えて動いていくと戦いやすくなる。ユキノオーは種族値が低いのが一番の欠点なので、一致技で弱点をつかれぬポケモンで殴っていくのが一番だが、攻撃範囲が広いので4倍弱点があるポケモンがユキノオーに対面してしまったときは警戒していきたい。技範囲が広いことは広いが、「ふぶき」で弱点を突かれぬ、4倍弱点のないポケモンで戦えば押し切れることが多いので、あまり気を付けなくても何とかできることが多いポケモンでもある。

<b>タスキ型</b>		ゆきふらし	HP	攻撃↓	防御	特攻↑	特防	早さ	性格
きあいのタスキ			166	100	96	158	105	112	ひかえめ
ふぶき	エナジーボール	こおりのつぶて			いわなだれ				
ファイアローとの対面では「いわなだれ」を撃っていく。「いわなだれ」だけでは一撃で倒せないが、どうせファイアローは「ブレイブバード」などで攻撃して来たら反動ダメージを受けるので、そこは気にしないことにしてある。『きあいのタスキ』があるうちは十分強いのだが、なくなると急に勝てる相手が少なくなることが欠点。そのため、「めざめるパワー(炎)」を仕込んでハッサムなどから引かなくていいようにする選択も有力であったりと、1対1で勝てる相手を増やす工夫が生きるポケモンである。									
<b>物理型</b>		ゆきふらし	HP	攻撃↑	防御	特攻↓	特防	早さ	性格
いのちのたま、ラムのみ			165	144	96	101	105	123	ようき
ウッドハンマー	ふぶき	じしん			こおりのつぶて				
水ロトムやフシギバナに先手を取りやすくするために[ようき]。交換際に「おにび」を貰うとロトムを殴りづらくなるのが痛い、上手く対面してきたときは「ウッドハンマー」で圧力をかけやすい。特にニョロトノに後出したときに一撃が重くなるのが大きな利点。どこかに「みがわり」を仕込んで有利な相手と対面した場合に様子見が出来るようにしてもよいだろう。物理型な分「おにび」が痛いの、持ち物は「ラムのみ」もあり。フシギバナやカバルドンを相手にするときに役立つこともまああるだろう。									