Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon

Table des matières

Devenez Maître Pokémon ! 3

Les concepts de base du JCC Pokémon 3
- Comment gagner 3
- Les types d'Énergie 4

Description d'une carte Pokémon 5
- Les 3 types de cartes 6

Les zones du JCC Pokémon 7

Le jeu 8
- Comment gagner 8
- Préparation de la partie 8
- Les étapes d'un tour 9
- Actions pendant votre tour 10
- Les États Spéciaux 15

Ligues Pokémon et decks à thème 17

Règles avancées 18
- Qu'est-ce qu'une « misère » ? 18
- Qu'est-ce qui compte comme une attaque ? 19
- Les attaques en détail 20
- Que se passe-t-il si vous devez piocher plus de cartes que vous n'en avez ? 21
- Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent en même temps ? 21
- Qu'est-ce que la Mort Subite ? 21
- Quels sont les éléments qui constituent le nom d'un Pokémon ? 21

La création de votre deck 22

Annexe A : Les Pokémon V 23

Annexe B : Les Pokémon VMAX 23

Annexe C : Les formes régionales 24

Annexe D : Les cartes Supporter ESCOUADE 25

Annexe E : Les ESCOUADES 25

Annexe F : Les cartes Prisme Étoile 26

Annexe G : Fossile Rare et Fossile Inconnu 26

Annexe H : Les Pokémon-*GX* 27
- Règles spéciales pour les Pokémon-*GX* 27

Annexe I : Les Ultra-Chimères 28

Annexe J : Les Pokémon de type double 28

Annexe K : L'Évolution TURBO 29
- Règles spéciales pour les Pokémon TURBO 29

Annexe L : Les Traits Antiques 30

Annexe M : Hypermatos Team Flare 30

Annexe N : Les Pokémon-*EX* 31
- Règles spéciales pour les Pokémon-*EX* 31

Annexe O : Les Pokémon Méga-Évolution 32
- Règles spéciales pour les Pokémon Méga-Évolution 32

Annexe P : Les cartes de la Team Plasma 33

Annexe Q : Les cartes Dresseur *HIGH-TECH* 33

Annexe R : Les Pokémon Recréés 34
- Notes importantes concernant les Pokémon Recréés 34

Glossaire 35

Contributions 37

Vous êtes Dresseur Pokémon. Vous parcourez le monde en affrontant d'autres Dresseurs avec vos Pokémon, ces créatures qui aiment combattre en utilisant leurs incroyables pouvoirs !

Devenez Maître Pokémon !

Ces règles vous expliquent tout ce que vous devez savoir pour jouer au Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Votre deck de cartes est constitué de vos Pokémon, ainsi que des objets et des alliés qui vous viendront en aide au cours de vos aventures.

Un jeu de cartes à collectionner est un jeu de stratégie qui utilise des cartes collectionnables pour permettre à chaque joueur de personnaliser son jeu. La meilleure façon d'apprendre à jouer au JCC Pokémon est d'utiliser un deck à thème, un deck de 60 cartes prêt à jouer qui inclut un guide de prise en main et tout ce qu'il vous faut pour jouer. Vous pouvez également jouer avec des Decks Arène de Combat qui contiennent des decks prêts à jouer de 60 cartes conçus pour participer à des combats intenses.

Dès que vous êtes prêt, vous pouvez commencer à bâtir votre collection de cartes grâce aux boosters du JCC Pokémon. Faites des échanges avec vos amis pour obtenir le Pokémon le plus puissant, ou pour collectionner tous vos Pokémon préférés. Créez votre propre deck de 60 cartes, jouez avec vos amis et prouvez les compétences de votre équipe de Pokémon !

Les concepts de base du JCC Pokémon

Comment gagner

Dans le JCC Pokémon, vos Pokémon affrontent les Pokémon de votre adversaire. Le premier joueur qui récupère toutes ses cartes Récompense gagne. Vous pouvez également remporter la partie si votre adversaire n'a plus aucun Pokémon en jeu, ou s'il ne lui reste aucune carte à piocher au début de son tour.

Les types d'Énergie

Un Pokémon met son adversaire K.O. en utilisant des attaques ou des talents. Pour pouvoir lancer leurs attaques, les Pokémon ont besoin de cartes Énergie. Il existe onze types d'Énergies dans le JCC Pokémon, qui correspondent aux types des Pokémon. (Veuillez noter que la série *Épée et Bouclier* ne contient pas de cartes Pokémon de type Fée ; vous trouverez celles-ci dans les extensions plus anciennes.)

Chaque type d'Énergie permet de lancer différentes attaques. Découvrez les types correspondant à votre personnalité !
Voici les types d'Énergies :

Plante

Les Pokémon de type Plante possèdent souvent des attaques leur permettant de se soigner ou d'empoisonner leurs adversaires.

Feu

Les attaques des Pokémon de type Feu sont puissantes ! Elles peuvent brûler l'adversaire, mais ont besoin de temps pour se recharger.

Eau

Les Pokémon de type Eau peuvent manipuler l'Énergie et déplacer les Pokémon de l'équipe adverse.

Électrique

Les Pokémon de type Électrique peuvent remettre en jeu de l'Énergie depuis la pile de défausse, et peuvent également paralyser leurs adversaires.

Psy

Les Pokémon de type Psy ont de formidables pouvoirs spéciaux ! Leurs adversaires se retrouvent souvent Endormis, Confus ou Empoisonnés.

Combat

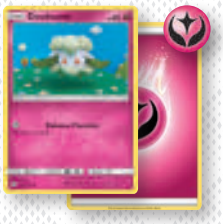
Les Pokémon de type Combat peuvent prendre plus de risques pour causer plus de dégâts et peuvent profiter du lancer de pièce pour enchaîner les dégâts.

Obscurité

Les Pokémon de type Obscurité, avec leurs attaques sournoises, obligent souvent l'adversaire à défausser des cartes. Ils peuvent aussi empoisonner les Pokémon de l'adversaire.

Métal

Les Pokémon de type Métal peuvent résister aux attaques plus longtemps que la plupart des autres Pokémon.



Fée

Grâce à des astuces qui leur sont propres, les Pokémon de type Fée sont capables d'affaiblir les attaques des Pokémon adverses. Avec la sortie d'*Épée et Bouclier*, vous verrez que des Pokémon qui étaient de type Fée jusqu'alors sont maintenant des Pokémon de type Psy.

Dragon

Les Pokémon de type Dragon disposent d'attaques très puissantes mais ont souvent besoin de deux types d'Énergies pour les utiliser.

Incolore

Les Pokémon de type Incolore disposent d'attaques variées et peuvent être utilisés dans n'importe quel deck.

Description d'une carte Pokémon

Les 3 types de cartes

Le JCC Pokémon compte trois types de cartes :

Les Pokémon

Bien entendu, les cartes les plus importantes sont les Pokémon ! La plupart de ces cartes sont des Pokémon de base, de Niveau 1 ou de Niveau 2. Les Pokémon de Niveau 1 et de Niveau 2 sont également appelés cartes Évolution. Dans le coin supérieur gauche vous verrez le niveau d'Évolution du Pokémon, ainsi que le Pokémon dont il est l'Évolution (le cas échéant).

Les cartes Énergie

En général, les Pokémon ne peuvent pas attaquer sans carte Énergie. Vous devrez faire correspondre les symboles du coût de l'attaque à la carte Énergie, mais n'importe quel type d'Énergie peut être utilisé pour ✸.

Les cartes Dresseur

Les cartes Dresseur représentent les Objets, les Supporters et les Stades qu'un Dresseur peut utiliser en combat. La sous-catégorie de Dresseur est indiquée dans le coin supérieur droit, et toute règle spéciale à cette sous-catégorie se trouve en bas de la carte.

Les zones du JCC Pokémon

La main

Chaque joueur pioche 7 cartes au début de la partie et garde sa main cachée. Les cartes que vous piochez vont dans votre main. Les joueurs ne peuvent pas regarder la main de leur adversaire, à moins qu'une carte n'indique le contraire.

Les cartes Récompense

Chaque joueur dispose de ses propres cartes Récompense. Les cartes Récompense sont les 6 cartes que chaque joueur tire du dessus de son deck et met de côté, faces cachées, en début de partie. Lorsque vous mettez K.O. le Pokémon de l'adversaire, vous récupérez l'une de vos cartes Récompense et vous la placez dans votre main. Si vous êtes le premier à récupérer votre dernière carte Récompense, vous gagnez !

Le deck

Les deux joueurs commencent la partie avec leur propre deck de 60 cartes. Les deux joueurs connaissent le nombre de cartes dans chaque deck, mais à moins qu'une carte n'indique le contraire, aucun joueur ne peut regarder ou modifier l'ordre des cartes dans ces decks.

La zone de jeu

La zone de jeu est partagée par les joueurs. Chaque joueur dispose de deux sections pour ses Pokémon.

Le Poste Actif

La première ligne de jeu d'un joueur est appelée le Poste Actif. Chaque joueur doit commencer avec un Pokémon sur le Poste Actif : le Pokémon Actif. Un joueur ne peut avoir qu'un seul Pokémon Actif à la fois. Si votre adversaire n'a plus aucun Pokémon en jeu, vous gagnez la partie !

Le Banc

La seconde ligne de jeu d'un joueur est destinée aux Pokémon de Banc. Chaque joueur peut avoir jusqu'à 5 Pokémon sur le Banc au même moment. Les Pokémon en jeu sont tous placés sur le Banc, excepté le Pokémon Actif.

La pile de défausse

Chaque joueur a sa propre pile de défausse. Les cartes retirées du jeu vont dans la pile de défausse, à moins qu'une carte n'indique le contraire. En général, quand un Pokémon est mis K.O., il est envoyé, avec toutes les cartes qui lui sont attachées, face découverte. Placez également les cartes Dresseur que vous avez jouées.

Le jeu

Les parties du JCC Pokémon sont rapides et acharnées. Voici, en bref, comment jouer dès maintenant.

Comment gagner

Il y a 3 moyens de gagner une partie :

1) Vous avez récupéré toutes vos cartes Récompense.

2) Vous avez mis K.O. tous les Pokémon en jeu de votre adversaire.

3) Votre adversaire n'a plus aucune carte dans son deck au début de son tour.

Préparation de la partie

1) Serrez la main de votre adversaire.

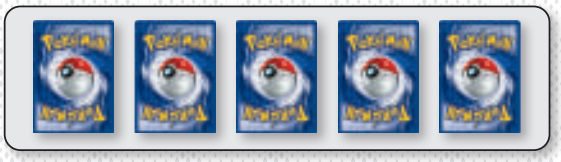
2) Lancez une pièce. Le vainqueur du lancer de pièce décide du joueur qui commence.

3) Mélangez votre deck de 60 cartes et piochez les 7 cartes du dessus.

4) Vérifiez que vous avez au moins un Pokémon de base dans votre main.

5) Placez un de vos Pokémon de base, face cachée, en tant que Pokémon Actif.

6) Placez jusqu'à 5 Pokémon de base supplémentaires, face cachée, sur votre Banc.



7) Placez les 6 cartes du dessus de votre deck, face cachée, sur le côté en tant que cartes Récompense.

8) Chaque joueur retourne son Pokémon Actif et ses Pokémon de Banc face découverte, et la partie commence !

Que faire si vous n'avez aucun Pokémon de base ? D'abord, montrez votre main à votre adversaire, puis mélangez-la à nouveau avec votre deck. Piochez ensuite 7 nouvelles cartes. Si vous n'avez toujours aucun Pokémon de base, répétez cette opération.

Chaque fois que votre adversaire mélange sa main avec son deck parce qu'il n'a aucun Pokémon de base, vous pouvez piocher une carte supplémentaire.

Les étapes d'un tour

Chaque tour comporte trois étapes principales :

1) Piocher une carte.

2) Effectuer une ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre voulu :

A. Placer des cartes de Pokémon de base de votre main sur votre Banc (autant que vous le voulez).

B. Faire évoluer vos Pokémon (autant que vous le voulez).

C. Attacher une carte Énergie de votre main à l'un de vos Pokémon (une fois par tour).

D. Jouer des cartes Dresseur (autant que vous le voulez, mais une seule carte Supporter et une seule carte Stade par tour).

E. Faire battre en retraite votre Pokémon Actif (une fois par tour).

F. Utiliser des talents (autant que vous le voulez).

3) Attaquer. Votre tour est terminé.

Actions pendant votre tour

1) Piocher une carte

Commencez votre tour en piochant une carte. Si vous n'avez plus de cartes dans votre deck au début de votre tour et que vous ne pouvez pas piocher de carte, la partie est finie, et votre adversaire a gagné.

2) Effectuer une ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre voulu :

A) Placer des cartes de Pokémon de base de votre main sur votre Banc (autant que vous le voulez)

Choisissez une carte de Pokémon de base de votre main et placez-la, face découverte, sur votre Banc. Votre Banc peut contenir jusqu'à 5 Pokémon.

POKÉMON DE BASE SUR LE BANC

B) Faire évoluer vos Pokémon (autant que vous le voulez)

Si l'une des cartes de votre main indique « Évolution de : X » et que ce Pokémon X était déjà en jeu au début de votre tour, cette carte évolutive peut-être placée sur ce Pokémon X. Cela s'appelle « faire évoluer » un Pokémon.

Vous pouvez faire évoluer un Pokémon de base vers un Pokémon de Niveau 1, ou un Pokémon de Niveau 1 vers un Pokémon de Niveau 2. Quand un Pokémon évolue, il garde toutes les cartes qui lui sont attachées (cartes Énergie, Évolution, etc.) ainsi que tous ses marqueurs de dégâts. Les effets d'attaques et les États Spéciaux (par exemple Confus, Empoisonné ou Endormi) qui affectent le Pokémon prennent fin lorsqu'il évolue. Un Pokémon ne peut pas utiliser les attaques et les talents du Pokémon dont il est l'Évolution, à moins qu'une carte ne le précise.

Exemple :
Chloé a en main une carte de Polthégeist qui indique « Évolution de : Théffroi », et Chloé a Théffroi en jeu. Elle peut jouer la carte de Polthégeist par-dessus la carte de Théffroi. Elle conserve tous les marqueurs de dégâts mais annule tous les autres effets.

Remarques sur l'Évolution : un joueur ne peut pas faire évoluer un Pokémon entré en jeu durant ce même tour. Quand vous faites évoluer un Pokémon, ce Pokémon est nouveau dans le jeu, vous ne pouvez donc pas le faire évoluer une seconde fois au cours du même tour. Vous pouvez faire évoluer tous les Pokémon que vous avez en jeu, qu'ils soient Actifs ou sur votre Banc. Et enfin, un joueur ne peut pas faire évoluer un Pokémon lors de son premier tour, à moins qu'une carte ne l'y autorise.

C) Attacher une carte Énergie à l'un de vos Pokémon (une fois par tour)

Prenez une carte Énergie de votre main et placez-la sous votre Pokémon Actif ou sous l'un de vos Pokémon de Banc ; cette Énergie peut maintenant être utilisée par ce Pokémon. Vous pouvez attacher de l'Énergie qu'une seule fois par tour.

D) Jouer des cartes Dresseur

Quand vous jouez une carte Dresseur, suivez-en les instructions ainsi que la règle située au bas de la carte. Placez-la ensuite dans la pile de défausse. Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez. Les cartes Supporter se jouent de la même manière que les cartes Objet, mais vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter par tour.

MODIFICATIONS DES RÈGLES : à partir de la série *Épée et Bouclier*, le joueur qui commence la partie ne peut pas jouer de carte Supporter durant son premier tour.

Les cartes Stade ont des règles spécifiques :

- Un Stade reste en jeu lorsque vous l'utilisez.
- Vous ne pouvez jouer qu'un seul Stade à la fois. L'arrivée d'un nouveau Stade défausse l'ancien et stoppe ses effets.
- Vous ne pouvez pas jouer une carte Stade si un Stade du même nom est déjà en jeu.
- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade par tour.

E) Faire battre en retraite votre Pokémon Actif (une fois par tour)

Lors de la plupart des tours, vous ne battrez pas en retraite. Mais si votre Pokémon Actif a beaucoup de marqueurs de dégâts, il peut être utile de le faire battre en retraite et de faire monter l'un de vos Pokémon de Banc au combat. Vous pouvez également faire ce choix si vous avez sur votre Banc un puissant Pokémon prêt à se battre !

Pour battre en retraite, vous devez défausser une Énergie de votre Pokémon Actif pour chaque ◈ indiqué dans son Coût de Retraite. Si aucun ◈ n'est indiqué, il bat en retraite gratuitement. Échangez ensuite le Pokémon qui bat en retraite contre un Pokémon de votre Banc. Gardez l'ensemble des marqueurs de dégâts et des cartes attachées avec chaque Pokémon lors de l'échange. Les Pokémon Endormis ou Paralysés ne peuvent pas battre en retraite.

Quand le Pokémon Actif est envoyé sur le Banc (que ce soit pour battre en retraite ou pour une autre raison), les États Spéciaux et tous les effets d'attaques disparaissent.

Même si vous battez en retraite, vous pouvez attaquer lors du même tour avec votre nouveau Pokémon Actif.

F) Utiliser des talents (autant que vous le voulez)

Certains Pokémon sont dotés de talents qu'ils peuvent utiliser, pour la plupart, avant d'attaquer. Chaque talent est différent, vous devez donc lire attentivement afin de comprendre comment fonctionne chacun d'entre eux. Certains ne fonctionnent que sous certaines conditions, alors que d'autres fonctionnent tout le temps, même si vous ne les utilisez pas. Pensez à annoncer le talent que vous utilisez.

N'oubliez pas, les talents ne sont pas des attaques. Vous pouvez attaquer après avoir utilisé un talent ! Vous pouvez utiliser les talents de votre Pokémon Actif et ceux de vos Pokémon de Banc.

3) Attaquer et terminer votre tour

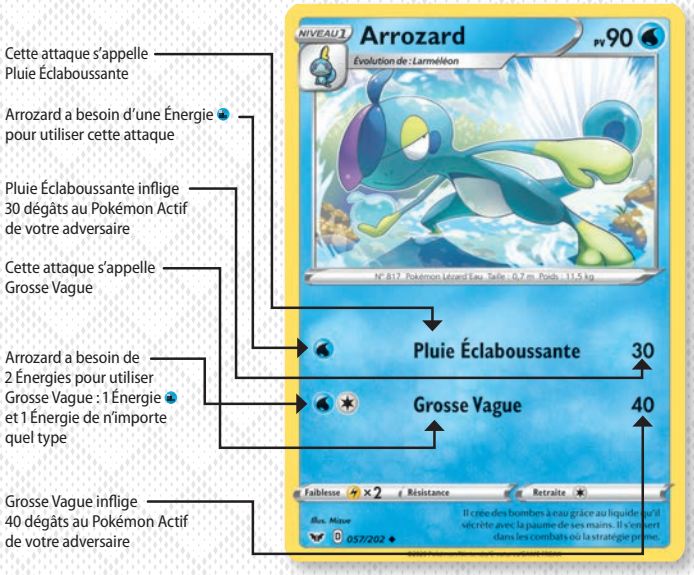
Avant d'attaquer, assurez-vous d'avoir fait tout ce que vous vouliez à l'étape 2. Une fois l'attaque lancée, votre tour est terminé, et vous ne pouvez plus revenir en arrière !

Une attaque comporte trois étapes simples. Une fois que ces étapes vous seront familières, vous pourrez attaquer comme un pro en un temps record !

Le joueur qui commence la partie ne peut pas attaquer lors de son premier tour, et doit sauter cette étape. Lorsque ce joueur a effectué toutes ses autres actions, son tour se termine. Ensuite, chaque joueur attaque normalement. Réfléchissez bien avant de choisir qui va jouer en premier !

A) VÉRIFIER l'Énergie attachée à votre Pokémon Actif

Pour attaquer, vous devez attacher la quantité requise d'Énergies à un Pokémon. Par exemple, prenons Arrozard. Son attaque Pluie Éclaboussante coûte . Vous devez donc avoir au moins une Énergie attachée à Arrozard pour utiliser cette attaque. Ensuite, son attaque Grosse Vague coûte . 2 Énergies doivent être attachées à Arrozard pour utiliser Grosse Vague. Le symbole signifie qu'une Énergie doit lui être attachée, et le symbole indique que n'importe quel type d'Énergie peut être utilisé. fonctionnera, mais également , , ou toute autre Énergie. Après avoir vérifié que vous disposez de l'Énergie nécessaire, annoncez l'attaque que vous voulez utiliser.



B) VÉRIFIER la Faiblesse et la Résistance du Pokémon Actif de votre adversaire

Certains Pokémon ont une Faiblesse ou une Résistance envers des Pokémon de certains types, comme indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte. (Par exemple, Ouistempo a une Faiblesse face aux Pokémon .) Si l'attaque inflige des dégâts et que le Pokémon Actif de votre adversaire a une Faiblesse face à ce type d'attaquant, il subit davantage de dégâts. Au contraire, les dégâts sont réduits si le Pokémon Actif indique une Résistance face à ce type de Pokémon.

N'appliquez ni Faiblesse ni Résistance aux Pokémon de Banc !

C) PLACER les marqueurs de dégâts sur le Pokémon Actif de votre adversaire

Quand vous attaquez, placez sur le Pokémon Actif de votre adversaire un marqueur de dégâts pour 10 dégâts infligés par votre attaque (dégâts indiqués à droite du nom de l'attaque). Dans l'exemple à droite, l'attaque Charge de Flambino inflige 10 dégâts. La Faiblesse de Ouistempo de ×2 face aux Pokémon produit 10 × 2 = 20 dégâts. Vous placez donc 2 marqueurs de dégâts sur Ouistempo. Si une attaque indique de faire autre chose, n'omettez pas de le faire.

Votre attaque est terminée. Vérifiez si un Pokémon a été mis K.O. par l'attaque. Certaines attaques infligent des dégâts à plusieurs Pokémon, et parfois, elles infligent des dégâts au Pokémon Attaquant ! Vérifiez donc bien chaque Pokémon affecté par l'attaque.

Si les dégâts totaux infligés à un Pokémon équivalent au moins à ses PV (par exemple, 5 marqueurs de dégâts ou plus sur un Pokémon avec 50 PV), il est K.O. Si le Pokémon d'un joueur est mis K.O., ce joueur place sur la pile de défausse ce Pokémon et toutes les cartes qui lui sont attachées. L'adversaire de ce joueur récupère une de ses cartes Récompense et la place dans sa main.

Le joueur dont le Pokémon Actif est K.O. choisit un nouveau Pokémon Actif sur son Banc. Si votre adversaire ne peut choisir aucun nouveau Pokémon Actif parce que son Banc est vide (ou pour toute autre raison), vous gagnez la partie. Si votre adversaire a toujours des Pokémon en jeu, mais que vous venez de récupérer votre dernière carte Récompense, vous gagnez également la partie.

D) Votre tour est terminé

Vous allez maintenant analyser la situation en procédant au Contrôle Pokémon.

4) Le Contrôle Pokémon

Le Contrôle Pokémon est une étape spéciale qui se déroule entre deux tours. Avant que la partie ne se poursuive avec le joueur suivant, occupez-vous des États Spéciaux dans l'ordre suivant :

1) Empoisonné 2) Brûlé 3) Endormi 4) Paralysé

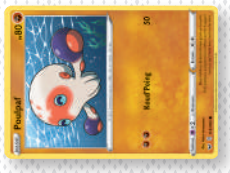
Appliquez aussi les effets des talents ou des cartes Dresseur, ou tout ce qu'une carte demande de faire lors du Contrôle Pokémon (ou entre deux tours). Vous pouvez vérifier les États Spéciaux puis les autres effets, ou vous pouvez vérifier les autres effets puis les États Spéciaux, mais vous ne pouvez pas mélanger les deux. Vous ne pouvez pas, par exemple, ajouter des dégâts de Poison, puis appliquer un talent, puis lancer une pièce pour l'État Spécial Endormi, etc.

Quand les deux joueurs ont terminé ces vérifications, les Pokémon qui n'ont plus de PV sont mis K.O. (Le joueur place un nouveau Pokémon sur le Poste Actif et l'adversaire récupère une carte Récompense.) Démarrez ensuite le tour du joueur suivant.

Les États Spéciaux

Certaines attaques rendent le Pokémon Actif Brûlé, Confus, Empoisonné, Endormi ou Paralysé : ce sont des « États Spéciaux ». Seul le Pokémon Actif est concerné. Quand un Pokémon est envoyé sur le Banc, il guérit de tous les États Spéciaux. Les Pokémon guérissent également lorsqu'ils évoluent.

Endormi



Tournez le Pokémon sur son côté gauche pour montrer qu'il est Endormi.

Un Pokémon Endormi ne peut ni attaquer ni battre en retraite. Durant le Contrôle Pokémon, lancez une pièce. Si c'est face, le Pokémon est guéri (retournez la carte dans le bon sens), mais si c'est pile, il reste Endormi.

Brûlé

Quand un Pokémon est Brûlé, placez un marqueur de Brûlure sur celui-ci. Durant le Contrôle Pokémon, placez 2 marqueurs de dégâts sur votre Pokémon Brûlé, puis lancez une pièce. Si c'est face, le Pokémon est guéri (enlevez le marqueur de Brûlure).

Un Pokémon ne peut pas avoir 2 marqueurs de Brûlure : si une attaque lui inflige un autre marqueur de Brûlure, le nouvel État Brûlé remplace l'ancien. Veillez à ce que vos marqueurs de Brûlure soient bien différents de vos marqueurs de dégâts.

Confus

Orientez le Pokémon Confus tête en bas pour indiquer qu'il est Confus.

Si votre Pokémon est Confus, vous devez lancer une pièce avant d'attaquer. Si c'est face, l'attaque fonctionne normalement. Si c'est pile, l'attaque n'est pas lancée et vous placez 3 marqueurs de dégâts sur votre Pokémon Confus.

Paralysé

Tournez le Pokémon sur son côté droit pour montrer qu'il est Paralysé.

Un Pokémon Paralysé ne peut ni attaquer ni battre en retraite. Après le prochain tour de son propriétaire, il guérit au cours du Contrôle Pokémon (remettez la carte à l'endroit).

Empoisonné

Quand un Pokémon est Empoisonné, placez un marqueur d'Empoisonnement sur celui-ci. Durant le Contrôle Pokémon, placez un marqueur de dégâts sur votre Pokémon Empoisonné.

Un même Pokémon ne peut pas avoir deux marqueurs d'Empoisonnement. Si une attaque inflige un autre marqueur d'Empoisonnement au Pokémon, le nouvel État Empoisonné remplace simplement l'ancien. Veillez à ce que vos marqueurs d'Empoisonnement soient bien différents de vos marqueurs de dégâts.

Retrait des États Spéciaux

Lorsqu'un Pokémon évolue ou est envoyé sur le Banc, il guérit de tous les États Spéciaux. Les seuls États Spéciaux qui empêchent un Pokémon de battre en retraite sont Endormi et Paralysé. Comme Endormi, Confus et Paralysé provoquent tous une rotation de la carte du Pokémon, seul le dernier État Spécial infligé au Pokémon est toujours effectif. Empoisonné et Brûlé utilisent des marqueurs et n'affectent donc pas les autres États Spéciaux. Un Pokémon malchanceux peut être à la fois Brûlé, Empoisonné et Paralysé !

Les autres effets

Si l'effet d'un talent ou d'une carte Dresseur indique qu'il est activé pendant le Contrôle Pokémon (ou entre deux tours), appliquez-le pendant cette étape.

Par exemple, le talent Repas Paresseux de Ronflex demande de soigner 10 dégâts entre chaque tour. Ceci se déroule donc pendant le Contrôle Pokémon.

Ligues Pokémon et decks à thème

Voici tout ce dont vous avez besoin pour jouer. Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire, demandez un deck à thème dans votre magasin préféré. Il contient tout ce qu'il vous faut pour jouer, notamment une version simplifiée des règles pour un début plus rapide !

Apprenez à jouer aux jeux Pokémon !

Gagnez des récompenses !

Affrontez d'autres joueurs !

Demandez à votre magasin spécialisé s'il accueille une Ligue Pokémon, ou trouvez-en une près de chez vous en vous connectant sur **www.pokemon.fr/localisateur.**

Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.pokemon.fr

Règles avancées

Qu'est-ce qu'une « misère » ?

Si l'un des joueurs n'a pas de Pokémon de base dans sa main de départ, ce joueur doit déclarer une misère. Voici comment cela fonctionne :

Si aucun joueur n'a de Pokémon de base dans sa main :

Les deux joueurs montrent leur main, puis redémarrent une partie normalement.

Si l'un des joueurs n'a pas de Pokémon de base dans sa main de départ :

1) Ce joueur déclare une misère, puis attend que l'adversaire ait placé ses cartes et soit prêt à jouer.

2) Ensuite, le joueur sans Pokémon de base montre sa main puis la mélange avec son deck. Le joueur répète l'opération jusqu'à obtenir une main de départ contenant un Pokémon de base, puis continue la partie normalement.

3) Pour chacune des misères déclarées, le joueur adverse peut piocher une carte. Ainsi, si chaque joueur a déclaré deux misères, et que le joueur A déclare trois misères supplémentaires, le joueur B pourra piocher jusqu'à trois cartes. Si certaines de ces cartes sont des Pokémon de base, elles peuvent être placées sur le Banc.

4) Ensuite, retournez tous les Pokémon Actifs et de Banc, puis commencez la partie.

Qu'est-ce qui compte comme une attaque ?

Chaque attaque a un coût et un nom, et peut avoir des dégâts de base et un texte de description. Le texte d'une carte de Pokémon décrit principalement son attaque, même si elle n'inflige aucun dégât.

Par exemple, Appel à la Famille de Tournicoton n'inflige aucun dégât mais reste une attaque. En plus des attaques, il existe aussi les talents et autres. Par exemple, le talent Sagesse du Primate de Gouroutan peut vous permettre d'échanger une carte de votre main contre celle du dessus de votre deck, mais il n'est pas considéré comme une attaque.

L'attaque Jet de Sable de Dunaja a un impact sur Appel à la Famille, mais pas sur Sagesse du Primate.

Les attaques en détail

Pour la plupart des attaques, l'ordre des actions n'a pas vraiment d'importance. Cependant, pour lancer une attaque complexe, suivez les étapes ci-dessous :

A) Regardez votre Pokémon pour choisir l'attaque à utiliser. Vérifiez que l'Énergie appropriée est attachée. Ensuite, annoncez l'attaque que vous utilisez.

B) Appliquez tous les effets qui peuvent modifier ou annuler une attaque. Par exemple, si une attaque utilisée contre votre Pokémon au dernier tour dit « Si le Pokémon Défenseur essaie d'attaquer pendant le prochain tour de votre adversaire, ce dernier lance une pièce. Si c'est pile, l'attaque n'est pas lancée. » (Mais souvenez-vous : si un Pokémon Actif va sur le Banc, tous les effets des attaques disparaissent. Donc, si votre Pokémon Actif a changé après utilisation par l'adversaire de l'attaque mentionnée dans cet exemple, vous n'avez pas besoin de lancer de pièce.)

C) Si votre Pokémon Actif est Confus, vérifiez si son attaque peut être lancée.

D) Prenez les décisions qui s'imposent au cours de l'attaque. Par exemple, si l'attaque dit « Choisissez l'un des Pokémon de Banc de votre adversaire », vous devez faire un choix à ce moment-là.

E) Effectuez toutes les actions que l'attaque impose. Par exemple, lancez une pièce si l'attaque dit « Lancez une pièce. Si c'est pile, cette attaque ne fait rien. »

F) Appliquez tous les effets ayant lieu avant les dégâts, puis placez les marqueurs de dégâts, et enfin les autres effets.

Il est en général assez simple de connaître le nombre de marqueurs de dégâts à placer. Cependant, si de nombreux éléments modifient les dégâts, procédez comme suit :

1) Commencez par les dégâts de base indiqués à droite de l'attaque. Si un symbole ×, –, ou + est présent, le texte précisera la quantité de dégâts. Si l'attaque nécessite de placer des marqueurs de dégâts sur un Pokémon, vous n'avez aucun calcul à effectuer étant donné qu'ils ne sont pas affectés par la Faiblesse, la Résistance ou tout autre effet affectant un Pokémon. Il vous suffit de placer les marqueurs de dégâts sur le Pokémon concerné.

2) Vérifiez les effets sur les dégâts de votre Pokémon Actif en fonction des cartes Dresseur ou tout autre effet en action. Par exemple, si au dernier tour vous avez utilisé une attaque disant « Pendant votre prochain tour, les attaques de ce Pokémon infligent 40 dégâts supplémentaires *(avant application de la Faiblesse et de la Résistance)* », ajoutez-les. Arrêtez là si les dégâts de base sont de 0 (ou si l'attaque ne provoque aucun dégât). Sinon, continuez.

3) Augmentez les dégâts du montant indiqué à côté de la Faiblesse du Pokémon Actif de votre adversaire s'il a une Faiblesse face au type de votre Pokémon Actif.

4) Réduisez les dégâts du montant indiqué à côté de la Résistance du Pokémon Actif de votre adversaire s'il a une Résistance face au type de votre Pokémon Actif.

5) Vérifiez les éventuelles modifications des dégâts causées par des cartes Dresseur ou cartes Énergie, ou causées par les autres effets sur le Pokémon Actif de votre adversaire. Par exemple si le Pokémon Actif de votre adversaire dispose d'un talent disant « Ce Pokémon subit 20 dégâts de moins provenant des attaques *(après application de la Faiblesse et de la Résistance)*. »

6) Pour 10 dégâts infligés par l'attaque finale, placez un marqueur de dégâts sur le Pokémon attaqué. Si les dégâts sont de 0 ou moins, ne placez aucun marqueur de dégâts.

Que se passe-t-il si vous devez piocher plus de cartes que vous n'en avez ?

Si une carte vous demande de piocher ou de regarder plus de cartes que ce que votre deck contient, piochez ou regardez les cartes que vous avez et continuez à jouer normalement.

Par exemple, si une carte vous demande de piocher ou de regarder les 5 premières cartes de votre deck et que vous n'en avez que 3, piochez ou regardez ces 3 cartes. Si vous ne pouvez pas piocher de carte au début de votre tour, vous avez perdu ! Mais si une carte vous impose de piocher et que vous ne pouvez pas le faire, le jeu continue.

Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent en même temps ?

Vous gagnez si vous prenez votre dernière carte Récompense ou si votre adversaire n'a plus de Pokémon de Banc pour remplacer son Pokémon Actif qui a été mis K.O. (ou a été retiré du jeu d'une autre manière). Il est donc possible que les deux joueurs gagnent en même temps.

Dans ce cas, jouer une « Mort Subite » départagera les joueurs. Cependant, si vous gagnez des deux façons et que votre adversaire ne gagne que d'une façon, vous remportez la victoire !

Qu'est-ce que la Mort Subite ?

Dans une Mort Subite, vous commencez une nouvelle partie et chaque joueur utilise une carte Récompense au lieu de six. Exception faite de l'unique carte Récompense, jouez la Mort Subite comme une nouvelle partie ! Tirez à pile ou face pour savoir qui commence, puis préparez la partie comme d'habitude. Le vainqueur de cette partie est le grand gagnant. Si la Mort Subite finit également en Mort Subite, continuez à jouer des Morts Subites jusqu'à la victoire d'un des joueurs.

Quels sont les éléments qui constituent le nom d'un Pokémon ?

Sur certaines cartes de Pokémon, le nom est suivi d'informations supplémentaires comme un niveau ou un symbole tel que Ⓛ. Le nom d'un Pokémon modifie les Évolutions ou la façon de jouer certaines cartes. Le niveau ne fait pas partie du nom d'un Pokémon :

- Ectoplasma, Ectoplasma Niv. 43, Ectoplasma Niv. 44 et Ectoplasma Niv. *X* ont tous le même nom.

Les symboles qui suivent le nom d'un Pokémon font partie du nom :

- Alakazam, Alakazam Ⓜ et Alakazam ☆ ont tous des noms différents.

- Cependant, δ (Espèces Delta) ne fait pas partie du nom d'un Pokémon. Ptéra et Ptéra δ (Espèces Delta) ont le même nom.

Le nom d'un Dresseur ou le nom de la Forme dans le nom d'un Pokémon fait partie du nom :

- Miaouss, Miaouss d'Alola et Miaouss de la Team Rocket sont des noms différents.

Lors de la création d'un deck, vous ne pouvez avoir que 4 cartes du même nom, à l'exception des cartes Énergie de base. Si votre deck contient un exemplaire d'Ectoplasma, d'Ectoplasma Niv. 43, d'Ectoplasma Niv. 44 et d'Ectoplasma Niv. *X*, vous ne pouvez pas y ajouter d'autres cartes Ectoplasma. Par contre, vous pourriez avoir 4 Miaouss, 4 Miaouss d'Alola et 4 Miaouss de la Team Rocket.

Dans le cas d'une Évolution, le nom du Pokémon après « Évolution de : » doit correspondre au Pokémon que vous faites évoluer. Gravalanch peut être une Évolution de Racaillou ou de Racaillou Niv. 12, mais pas de Racaillou de Pierre.

La création de votre deck

Lors de la création de votre deck, vous devez suivre quelques règles. L'une des plus importantes est que votre deck doit contenir exactement 60 cartes.

De même, votre deck ne peut pas contenir plus de 4 cartes du même nom, à l'exception des cartes Énergie de base. Par exemple, votre deck ne peut contenir que 4 cartes du nom de « Grotichon », même si leurs attaques sont différentes. Enfin, votre deck doit contenir au moins un Pokémon de base.

Créer votre propre deck peut être compliqué, mais aussi très amusant. Les chefs de Ligue Pokémon peuvent vous donner quelques idées. Vous pouvez aussi partir d'un deck à thème et le modifier. Mais n'oubliez pas qu'il doit toujours contenir 60 cartes. Si vous créez un nouveau deck, suivez ces quelques conseils :

- Prenez un ou deux types d'Énergies au maximum. N'oubliez pas, la plupart des Pokémon peuvent utiliser n'importe quel type d'Énergie pour attaquer et peuvent donc intégrer tout type de deck.
- Pour être sûr d'avoir assez de cartes Énergie, mettez-en de 12 à 15 dans votre deck de 60 cartes.
- Les cartes Dresseur sont aussi très importantes. Des cartes comme Rapide Ball et Poké Enfant peuvent vous aider à trouver les cartes dont vous avez besoin. Choisir entre 20 et 25 cartes Dresseur est un bon début.
- Et bien sûr, vous avez besoin de Pokémon ! Le reste de votre deck sera constitué de Pokémon. N'oubliez pas que votre deck doit contenir au moins un Pokémon de base. Collectionnez vos Pokémon préférés pour les avoir en 4 exemplaires et avoir plus de chances de les piocher. Et si ces Pokémon évoluent, essayez aussi d'obtenir 4 cartes de chacune de leurs Évolutions.

Chaque deck est différent. Il reflètera votre personnalité et votre stratégie. Et au fil du temps, vous découvrirez le nombre de cartes Pokémon, Dresseur et Énergie que vous préférez.

Annexe A : Les Pokémon-V

Les Pokémon-V sont des Pokémon de base puissants aux PV élevés et aux attaques redoutables. Ces Pokémon ont un impact très fort sur le jeu mais présentent un risque : lorsque l'un de vos Pokémon-V est mis K.O., votre adversaire prend 2 cartes Récompense.

Annexe B : Les Pokémon-VMAX

Les Pokémon-VMAX peuvent propulser vos Pokémon-V au niveau supérieur. Ces cartes massives ont des PV et des attaques énormes, à la hauteur de ces Pokémon gigantesques. La plupart des Pokémon-VMAX possèdent 300 PV ou plus, ce qui les rend particulièrement difficiles à vaincre.

Une telle puissance ne va pas sans risque : si votre Pokémon-VMAX est mis K.O., votre adversaire prend 3 cartes Récompense.

Remarquez que Lokhlass-VMAX évolue de Lokhlass-V. Cela signifie que Lokhlass-VMAX ne peut évoluer que d'un Lokhlass-V, et non d'un Lokhlass standard. En outre, les Pokémon-VMAX constituent un nouveau niveau d'Évolution : VMAX. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémon-VMAX. Bien que d'un niveau différent, les Pokémon-VMAX sont considérés comme des Pokémon-V. Donc, ce qui affecte les Pokémon-V affecte les Pokémon-VMAX.

Annexe C : Les formes régionales

Vous reconnaîtrez quelques Pokémon au look nouveau. Ce sont des Pokémon de Galar ou d'Alola. Certains d'entre eux peuvent évoluer en de tout nouveaux Pokémon.

Notez que « de Galar » ou « d'Alola » fait partie du nom des Pokémon, ce qui signifie que Galopa de Galar peut seulement être l'Évolution de Ponyta de Galar, et non de Ponyta et que Persian d'Alola ne peut évoluer que de Miaouss d'Alola. De plus, si vous le souhaitez, vous pouvez avoir jusqu'à 4 Galopa et jusqu'à 4 Galopa de Galar dans votre deck.

Annexe D : Les cartes Supporter ESCOUADE

Les Pokémon ne sont pas les seuls à pouvoir former une ESCOUADE ! Ces puissantes cartes Supporter rassemblent deux Dresseurs faisant équipe sur une seule carte. Et comme pour les Pokémon-*GX* ESCOUADE, chaque carte Supporter ESCOUADE offre un bonus d'équipe spécial : si vous défaussez des cartes supplémentaires lorsque vous jouez cette carte, cela vous donne un effet additionnel. Chaque carte Supporter ESCOUADE a un effet unique, donc guettez ces puissants duos !

Annexe E : Les ESCOUADES

Une ESCOUADE est un type de Pokémon-*GX* de base qui rassemble plusieurs Pokémon et leurs puissances pour former une équipe surpuissante ! Les Pokémon-*GX* ESCOUADE ont pour la plupart des PV élevés et de puissantes attaques, dont une attaque *GX* spéciale qui bénéficie d'un bonus si une condition est remplie, par exemple attacher de l'Énergie supplémentaire ou jouer une carte Dresseur précise. Mais attention : lorsque votre ESCOUADE est mise K.O., votre adversaire récupère 3 cartes Récompense !

Annexe F : Les cartes Prisme Étoile

Les cartes Prisme Étoile (marquées par le symbole ◈) sont de puissantes cartes avec quelques restrictions : vous ne pouvez inclure qu'un seul exemplaire d'une carte ◈ dans votre deck. Contrairement aux cartes *HIGH-TECH*, vous pouvez inclure des cartes Prisme Étoile nommées différemment dans votre deck, vous pourriez donc avoir un Giratina ◈, un Lunala ◈, un Hélio ◈ et une Énergie Super Boost ◈ dans le même deck. Elles ont également une règle qui leur est unique : plutôt que de mettre une carte Prisme Étoile dans la pile de défausse, placez-la dans la Zone Perdue. Référez-vous au glossaire pour plus d'informations sur la Zone Perdue.

Annexe G : Fossile Rare et Fossile Inconnu

Les étranges cartes Fossile Rare et Fossile Inconnu peuvent être jouées comme des Pokémon de base. Les Pokémon Fossile peuvent en évoluer s'ils indiquent « Évolution de : Fossile Rare » ou « Évolution de : Fossile Inconnu », tels que Galvagon et Dinoclier.

Annexe H : Les Pokémon-*GX*

Les Pokémon-*GX* sont des Pokémon robustes aux PV plus élevés et aux attaques plus puissantes. Chacun d'entre eux possède aussi une attaque *GX* super puissante. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule attaque *GX* **par partie**, quel que soit le nombre de Pokémon-*GX* en jeu. Lancez cette attaque *GX* au meilleur moment, car vous n'aurez qu'une seule chance ! La feuille de marqueurs de dégâts contient un marqueur *GX* spécial pour s'en souvenir. Retournez-le, face cachée, lorsque vous avez utilisé votre attaque *GX* de la partie.

Règles spéciales pour les Pokémon-*GX*

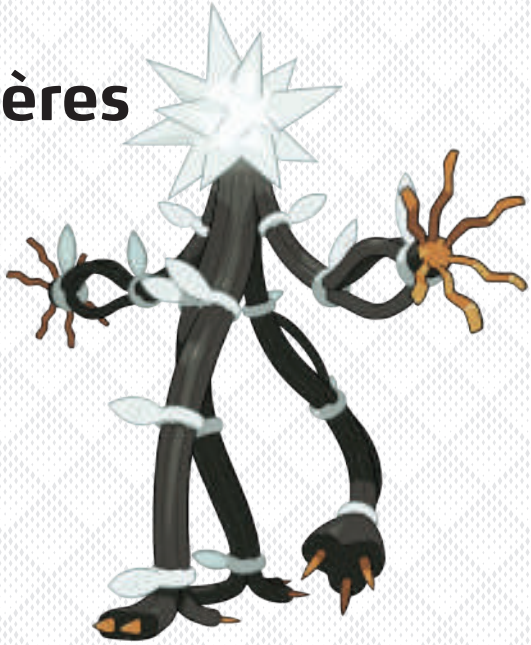
GX fait partie du nom d'un Pokémon-*GX*. Par conséquent, Félinferno et Félinferno-*GX* ont des noms différents et votre deck peut en contenir 4 de chaque si vous le désirez.

Notez qu'Oratoria-*GX* est une Évolution d'Otarlette. Cela signifie que vous pouvez faire évoluer Otarlette en Oratoria ou en Oratoria-*GX*, à vous de décider ! Les Pokémon-*GX* ont les mêmes niveaux d'Évolution que la plupart des Pokémon, et suivent les mêmes règles. Cela signifie que vous pouvez utiliser un Pokémon-*GX* de base comme Pokémon Actif de départ.

Cette puissance plus importante apporte aussi un plus grand risque : lorsque l'un de vos Pokémon-*GX* est mis K.O., votre adversaire récupère 2 cartes Récompense.

Annexe I : Les Ultra-Chimères

Les Ultra-Chimères ont envahi le JCC Pokémon ! Ces créatures mystérieuses, qui peuvent apparaître sous forme de « Pokémon-*GX* », se remarquent par leur coloris carmin plutôt que le bleu traditionnel des Pokémon-*GX*. Certaines cartes ont des effets qui interagissent expressément avec les Ultra-Chimères ; ces cartes sont marquées d'une barre dans l'angle en haut à droite. Les attaques des Ultra-Chimères sont en rapport avec les cartes Récompense ; alors réfléchissez bien à leur meilleure utilisation.



Annexe J : Les Pokémon de type double

Les Pokémon de type double sont similaires aux Pokémon ordinaires, mais ils possèdent deux types au lieu d'un. Par exemple, Azumarill est un Pokémon de type et , donc toute carte affectant l'un de ces types affecte Azumarill.

Si un Pokémon de type double attaque un Pokémon ayant une Faiblesse ou une Résistance face à l'un des types, les dégâts de l'attaque sont affectés. Et si le Pokémon a une Faiblesse face à l'un des types et une Résistance face à l'autre, n'oubliez pas d'appliquer la Faiblesse puis la Résistance.

Annexe K : L'Évolution TURBO

L'Évolution TURBO est un nouveau type spécial d'Évolution. Un Pokémon TURBO conserve toutes les attaques et les talents de son Évolution précédente (plus ses Faiblesse, Résistance et Coût de Retraite), mais gagne des attaques ou talents supplémentaires, ses PV changent, et il peut même changer de type !

Règles spéciales pour les Pokémon TURBO

Tout comme *GX*, TURBO fait partie du nom d'un Pokémon TURBO. Par conséquent, Raichu et Raichu TURBO ont des noms différents et votre deck peut en contenir 4 de chaque si vous le désirez.

Les Pokémon TURBO constituent un nouveau niveau d'Évolution : TURBO. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémon TURBO.

Annexe L : Les Traits Antiques

Des Traits Antiques apparaissent sur certaines cartes, juste en-dessous du nom du Pokémon. Ces Traits Antiques procurent aux Pokémon des pouvoirs spéciaux, donc assurez-vous de les lire attentivement ! Les Traits Antiques ne sont ni des attaques ni des talents. Les cartes permettant d'éviter les effets de ces derniers ne pourront donc pas être utilisées pour les Traits Antiques.

Annexe M : Hypermatos Team Flare

Le nom « Hypermatos Team Flare » apparaît sur des cartes spéciales qui vous seront utiles pour contrecarrer les plans de votre adversaire. Ce sont des cartes Outil Pokémon que vous pouvez attacher aux Pokémon-*EX* de votre *adversaire*. Elles ont un effet négatif sur ceux-ci et vous rendent plus difficile à vaincre ! Notez que si une telle carte est retirée d'un Pokémon pour quelque raison que ce soit, elle ira dans la pile de défausse du joueur qui a joué la carte.

Annexe N : Les Pokémon-*EX*

Les Pokémon-*EX* sont de puissants Pokémon avec plus de PV et des attaques plus puissantes qu'à l'accoutumée, mais jouer ces Pokémon fortifiés n'est pas sans risques !

Règles spéciales pour les Pokémon-*EX*

EX fait partie du nom d'un Pokémon-*EX*. Par conséquent, Yveltal et Yveltal-*EX* ont des noms différents et votre deck peut en contenir 4 de chaque si vous le désirez.

Lorsque l'un de vos Pokémon-*EX* est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.

Pour le reste, les Pokémon-*EX* sont joués de la même manière que tout autre Pokémon.

Dernière chose : les Pokémon-*EX* existent en version normale et aussi en version Ultra rare avec une illustration recouvrant toute la carte !

Annexe O : Les Pokémon Méga-Évolution

Les Pokémon Méga-Évolution représentent un nouveau sommet de l'Évolution. Ces cartes transforment un Pokémon-*EX* en un Pokémon encore plus puissant ! Savoir à quel moment jouer ces Pokémon est la clé du succès de votre stratégie.

Règles spéciales pour les Pokémon Méga-Évolution

Tout comme *EX*, le **M** (comme Méga) fait partie du nom d'un Pokémon Méga-Évolution. Par conséquent, Méga-Florizarre-*EX* et Florizarre-*EX* ont des noms différents et votre deck peut en contenir 4 de chaque.

Notez que Méga-Florizarre-*EX* est une Évolution de Florizarre-*EX*. Cela signifie que Méga-Florizarre-*EX* peut seulement faire évoluer Florizarre-*EX*, pas Florizarre ! De plus, les Pokémon Méga-Évolution constituent un nouveau niveau d'Évolution : MÉGA. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémon Méga-Évolution.

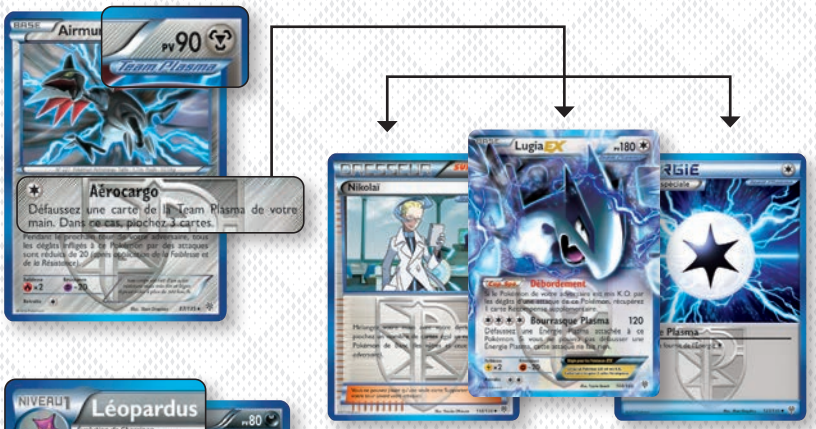
Il y a 2 règles spéciales pour les Pokémon Méga-Évolution. Étant donné que ce sont toujours des Pokémon-*EX*, lorsque l'un d'eux est mis K.O., votre adversaire récupère 2 cartes Récompense. De plus, lorsque l'un de vos Pokémon devient un Pokémon Méga-Évolution, votre tour se termine. Vérifiez que vous avez fait tout ce que vouliez faire pendant votre tour avant de jouer l'un de ces puissants Pokémon !

Notez que les Pokémon Primo-Résurgence fonctionnent de la même façon que les Pokémon Méga-Évolution, les mêmes règles leur sont donc appliquées !

Annexe P : Les cartes de la Team Plasma

Les Pokémon, cartes Dresseur et Énergies de la Team Plasma ont un look unique et saisissant. Vous remarquerez d'abord le bord bleu Plasma, puis l'icône de la Team Plasma, et enfin leur bouclier diabolique derrière le texte.

Toute carte ayant cette apparence est considérée comme une carte de la Team Plasma.



« Team Plasma » ne fait pas partie du nom d'un Pokémon. Ainsi, si vous avez 4 Léopardus de la Team Plasma dans votre deck, vous ne pouvez pas avoir d'autres Léopardus dans votre deck. D'autre part, les Pokémon de la Team Plasma évoluent normalement. Les Léopardus de la Team Plasma sont donc des Évolutions de Chacripan, comme n'importe quel autre Léopardus.

Annexe Q : Les cartes Dresseur *HIGH-TECH*

Les cartes Dresseur *HIGH-TECH* sont si puissantes que vous ne pouvez en avoir qu'une seule dans votre deck. Non pas une de chaque, mais une carte *HIGH-TECH* seulement dans tout votre deck. Évaluez donc bien le potentiel de chaque carte *HIGH-TECH* pour choisir celle qui sera la mieux adaptée à votre deck !

Annexe R : Les Pokémon Recréés

Certains Pokémon Fossile ont leur propre niveau d'Évolution spécial : les Pokémon Recréés. Comme vous pouvez le voir, Amonita est un Pokémon Recréé et sur sa carte on peut lire « Ne mettez cette carte sur votre Banc que comme effet de Fossile Nautile Amonita. » La seule façon de placer Amonita sur votre Banc est de jouer la carte Objet Fossile Nautile Amonita. Regardez la carte Fossile Nautile Amonita, et vous saurez exactement comment mettre Amonita en jeu. Ensuite, Amonistar peut être joué comme n'importe quel Pokémon de Niveau 1 ; placez-le sur Amonita comme vous le feriez normalement pour faire évoluer un Pokémon.

Notes importantes concernant les Pokémon Recréés :

- Si vous avez un Pokémon Recréé dans votre main, vous ne pouvez pas le jouer sur votre Banc à moins de jouer une carte Objet dont l'effet vous permet de le faire.
- Les Pokémon Recréés ne sont pas des Pokémon de base ! Ainsi, vous ne pouvez pas les utiliser comme Pokémon Actif ou Pokémon de Banc lors de la préparation de la partie. De plus, vous devez quand même avoir au moins un Pokémon de base dans votre deck même si vous n'avez que des Pokémon Recréés dans votre deck. Enfin, les Pokémon Recréés ne sont pas des cartes Évolution.
- Les cartes ou les effets se référant à des cartes de « base », « Niveau 1 », « Niveau 2 » ou cartes « Évolution », n'ont aucun effet sur les Pokémon Recréés. Par exemple, une carte indiquant « Cherchez un Pokémon de base dans votre deck » ne vous permet pas de récupérer un Amonita Recréé. Cependant, une carte indiquant « Cherchez un Pokémon dans votre deck » vous permet de récupérer un Amonita Recréé. De plus, les cartes affectant les Pokémon non évolués affectent également les Pokémon Recréés.
- Lorsque vous jouez d'anciennes cartes Fossile, la règle la plus importante à respecter est de suivre la mention « Évolution de : » ou le texte indiquant comment une carte peut être mise en jeu. Par exemple, Kabuto a été imprimé dans *XY – Impact des Destins* comme Pokémon Recréé, ainsi qu'un Kabutops de Niveau 1 qui en est l'Évolution. Quel que soit le Kabuto que vous avez en jeu, vous pourrez le faire évoluer en n'importe quel Kabutops portant la mention « Évolution de : Kabuto ». Cela signifie que vous pourrez faire évoluer un Kabuto Recréé en Kabutops de Niveau 2 ou un Kabuto de Niveau 1 en Kabutops de Niveau 1.

Glossaire

ATTACHER : prendre une carte de votre main et la poser sur ou sous l'un de vos Pokémon en jeu.

ATTAQUE : 1) lorsque votre Pokémon Actif se bat contre le Pokémon de votre adversaire. 2) texte imprimé sur la carte du Pokémon et qui décrit chaque attaque (un Pokémon peut avoir plusieurs attaques).

ATTAQUE *GX* : type d'attaque très puissante. Seuls les Pokémon-*GX* ont des attaques *GX*. Un joueur ne peut utiliser qu'une attaque *GX* par partie.

BANC : endroit où vos Pokémon en jeu sont placés lorsqu'ils ne se battent pas. Ils peuvent sortir du Banc et combattre si le Pokémon Actif bat en retraite ou s'il est mis K.O. Lorsqu'un Pokémon de Banc subit des dégâts, n'appliquez ni sa Faiblesse ni sa Résistance.

CAPSULE TECHNIQUE : type de carte Dresseur (un Objet) que vous pouvez attacher à votre Pokémon. Votre Pokémon peut ainsi s'approprier l'attaque de la Capsule Technique. Les cartes Capsule Technique restent attachées sauf mention contraire sur la carte.

CARTE DRESSEUR FOSSILE : carte Dresseur spéciale qui agit comme un Pokémon de base lorsqu'elle est en jeu. Si vous possédez une carte Dresseur Fossile dans votre main, votre deck ou votre pile de défausse, elle n'est pas considérée comme un Pokémon de base.

CARTE DRESSEUR *HIGH-TECH* : carte Dresseur super puissante. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Dresseur *HIGH-TECH* dans votre deck.

CARTE DRESSEUR : cartes spéciales qui vous permettent de bénéficier d'avantages au cours de la partie. Voir carte Objet, carte Stade, carte Supporter.

CARTE ÉNERGIE DE BASE : carte Énergie Plante, Feu, Eau, Électrique, Psy, Combat, Obscurité, Métal ou Fée.

CARTE ÉNERGIE : carte qui alimente votre Pokémon afin qu'il puisse attaquer. Voir carte Énergie de base.

CARTE ÉVOLUTION : carte qui se place sur une carte de Pokémon de base (ou sur une autre carte Évolution) pour la renforcer.

CARTE OBJET : type de carte Dresseur. Suivez les instructions imprimées sur cette carte, puis défaussez-la.

CARTE POKÉMON DE BASE : carte que vous pouvez directement jouer à partir de votre main lors de votre tour. Voir carte Évolution.

CARTE POKÉMON RECRÉÉ : carte que vous jouez en association avec une carte Objet fossile.

CARTE PRISME ÉTOILE : type de cartes puissantes avec quelques restrictions. Les cartes peuvent être des Pokémon, des cartes Dresseur ou de l'Énergie spéciale. Vous ne pouvez pas avoir plusieurs cartes du même nom dans votre deck. Si une carte doit aller dans la pile de défausse, placez-la plutôt dans la Zone Perdue.

CARTE RÉCOMPENSE : six cartes que vous placez face cachée lorsque vous préparez la partie. À chaque fois que vous mettez K.O. un Pokémon de votre adversaire, vous prenez une de vos cartes Récompense dans votre main (ou 2 cartes Récompense pour un Pokémon-*EX* ou un Pokémon-*GX*). Si vous récupérez votre dernière carte Récompense, vous gagnez !

CARTE STADE : type de carte Dresseur similaire à une carte Objet, mais qui reste en jeu après avoir été jouée. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade à la fois. L'arrivée d'une nouvelle carte Stade défausse l'ancienne et stoppe ses effets. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade par tour.

CARTE SUPPORTER ESCOUADE : un type de carte Supporter spécial qui rassemble deux Dresseurs sur une carte. En plus de son effet principal, chaque carte Supporter ESCOUADE offre un effet bonus si vous défaussez des cartes supplémentaires lorsque vous la jouez.

CARTE SUPPORTER : carte Dresseur similaire à une carte Objet. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter par tour.

CONTRÔLE POKÉMON : moment du jeu où la partie passe d'un joueur à l'autre, étape auparavant appelée « entre chaque tour ». C'est le moment de vérifier les États Spéciaux tels qu'Empoisonné, Brûlé, Endormi ou Paralysé, et si des Pokémon sont mis K.O.

DÉGÂTS : ce qui se passe généralement lorsqu'un Pokémon en attaque un autre. Si les dégâts totaux infligés à un Pokémon sont égaux ou supérieurs à ses PV, il est K.O.

DÉS-ÉVOLUTION : certaines cartes peuvent provoquer la dés-évolution d'un Pokémon, à savoir l'effet inverse d'une Évolution. Lorsqu'un Pokémon dés-évolue, il perd aussi ses États Spéciaux et tous les autres effets.

EN JEU : vos cartes sont en jeu lorsqu'elles sont sur la table. Les cartes Pokémon de base, cartes Évolution et cartes Énergie peuvent uniquement être utilisées lorsqu'elles sont en jeu. (Votre deck, votre pile de défausse et vos cartes Récompense ne sont pas en jeu. Par contre, vos Pokémon de Banc le sont.)

ENTRE CHAQUE TOUR : moment du jeu où la partie passe d'un joueur à l'autre, maintenant appelé « Contrôle Pokémon ». À cette étape, vérifiez les États Spéciaux tels qu'Empoisonné, Brûlé, Endormi ou Paralysé, et si des Pokémon sont mis K.O.

ESCOUADE : une ESCOUADE est un type de Pokémon-*GX* de base encore plus puissant, mais avec un inconvénient : lorsque votre ESCOUADE est mise K.O., votre adversaire récupère trois cartes Récompense. Chaque ESCOUADE possède une attaque *GX* dotée d'un bonus si certaines conditions sont remplies.

ÉTATS SPÉCIAUX : Brûlé, Confus, Empoisonné, Endormi et Paralysé sont des États Spéciaux.

ÉVOLUTION TURBO : type spécial d'Évolution. Quand un Pokémon évolue en un Pokémon TURBO, il conserve les attaques, talents, Faiblesse, Résistance et Coût de Retraite de sa précédente Évolution.

FAIBLESSE : un Pokémon avec une Faiblesse subit plus de dégâts s'il est attaqué par un type de Pokémon donné. L'effet de la Faiblesse est indiqué à côté du ou des types de Faiblesse du Pokémon.

K.O. : un Pokémon est K.O. si les dégâts qu'il subit sont égaux ou supérieurs à ses PV. Ce Pokémon et toutes les cartes qui lui sont attachées sont placés sur la pile de défausse. Quand vous mettez K.O. le Pokémon d'un adversaire, vous récupérez une de vos cartes Récompense.

MARQUEUR D'EMPOISONNEMENT : marqueur à poser sur un Pokémon pour indiquer qu'il est Empoisonné. Enlevez-le si vous mettez votre Pokémon sur le Banc ou s'il évolue.

MARQUEUR DE BRÛLURE : marqueur à poser sur un Pokémon pour vous rappeler qu'il est Brûlé. Enlevez-le si vous mettez votre Pokémon sur le Banc ou s'il évolue.

MARQUEUR DE DÉGÂTS : marqueur placé sur un Pokémon pour indiquer qu'il a subi 10 dégâts. Le marqueur reste sur votre Pokémon même si vous envoyez votre Pokémon vers le Banc ou s'il évolue. Bien que des marqueurs de 50 et 100 dégâts soient parfois utilisés, lorsqu'une carte indique « marqueur de dégâts », il s'agit d'un marqueur de 10 dégâts.

MARQUEUR *GX* : objet de rappel parfois inclus sur la plaque de marqueurs de dégâts. Lorsque vous utilisez votre seule attaque *GX* de la partie, retournez votre marqueur *GX* face cachée.

MORT SUBITE : il arrive que deux joueurs gagnent en même temps. Dans ce cas, les joueurs jouent une partie courte appelée « Mort Subite » (une seule carte Récompense est utilisée au lieu de six).

NOM DE DRESSEUR : Pokémon dont le nom comporte un nom de Dresseur, comme Sabelette de Pierre ou Miaouss de Rocket. Les cartes avec G, L, M, C, ou FB ne sont PAS des cartes dont le nom comporte un nom de Dresseur.

OUTIL POKÉMON : type particulier de carte Dresseur (un Objet) que vous pouvez attacher à votre Pokémon pour bénéficier d'une aide. Vous ne pouvez attacher qu'un seul Outil Pokémon à la fois à un Pokémon.

PILE DE DÉFAUSSE : cartes que vous avez défaussées. Elles sont toujours placées face découverte afin que tout le monde puisse les voir.

POINTS DE VIE (PV) : chiffre attribué à tout Pokémon pour indiquer les dégâts qu'il peut subir avant d'être mis K.O.

POKÉ-BODY : effet actif dès que le Pokémon est en jeu et qui dure tant que ce Pokémon est en jeu.

POKÉMON : personnages hauts en couleur qui se battent pour vous dans le Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Dans le jeu, ils sont représentés par les cartes de Pokémon de base et les cartes Évolution.

POKÉMON ACTIF : votre Pokémon en jeu, qui n'est pas sur le Banc. Seul le Pokémon Actif peut attaquer.

POKÉMON ATTAQUANT : le Pokémon Actif, en train d'attaquer.

POKÉMON DE DRESSEUR : Pokémon auquel un nom de Dresseur est accolé, comme Sabelette de Pierre. Vous ne pouvez pas faire évoluer un Sabelette classique en Sablaireau de Pierre et vous ne pouvez pas faire évoluer un Sabelette de Pierre en Sablaireau classique parce que « Pierre » fait partie du nom.

POKÉMON DE TYPE DOUBLE : Pokémon qui a deux types à la fois.

POKÉMON DÉFENSEUR : Pokémon qui subit une attaque.

POKÉMON ÉVOLUÉ : Pokémon en jeu qui est placé sur un autre Pokémon.

POKÉMON-*EX* : les Pokémon-*EX* sont une forme plus forte de Pokémon mais avec un inconvénient **:** lorsque votre Pokémon-*EX* est mis K.O. Votre adversaire remporte deux cartes récompense au lieu d'une.

POKÉMON-*GX* : les Pokémon-*GX* sont une forme plus forte de Pokémon mais avec un inconvénient **:** lorsque votre Pokémon-*GX* est mis K.O. votre adversaire remporte deux cartes récompense au lieu d'une. Chaque Pokémon-*GX* possède une attaque *GX* puissante.

POKÉMON LÉGENDE : cartes doubles spéciales où figurent de puissants Pokémon légendaires. Les deux cartes doivent être jouées ensemble, au même moment.

POKÉMON MÉGA-ÉVOLUTION : variété très puissante de Pokémon-*EX* avec un inconvénient supplémentaire : lorsque l'un de vos Pokémon devient un Pokémon Méga-Évolution, votre tour se termine.

POKÉMON NIV. *X* : versions plus puissantes de Pokémon classiques. Placées sur un Pokémon classique portant le même nom, elles apportent des capacités supplémentaires au Pokémon d'origine.

POKÉMON *SP* : Pokémon spécial entraîné par un Dresseur particulier et dont le nom est suivi d'un symbole désignant son propriétaire. Le nom d'une carte Électhor ♂ est différent de celui d'une carte Électhor, car Électhor ♂ est un Pokémon de la Team Galaxie et ♂ fait partie de son nom.

POKÉMON-V : les Pokémon-V sont des Pokémon de base puissants aux PV élevés et aux attaques redoutables. Ces Pokémon ont un impact très fort sur le jeu mais présentent un risque : lorsque l'un de vos Pokémon-V est mis K.O., votre adversaire prend 2 cartes Récompense.

POKÉMON-VMAX : les Pokémon-VMAX peuvent propulser vos Pokémon-V au niveau supérieur. Ces cartes massives ont des PV et des attaques énormes, à la hauteur de ces Pokémon gigantesques. La plupart des Pokémon-VMAX possèdent 300 PV ou plus, ce qui les rend particulièrement difficiles à vaincre. Une telle puissance ne va pas sans risque : si votre Pokémon-VMAX est mis K.O., votre adversaire prend 3 cartes Récompense.

POKÉ-POWER : pouvoir que vous pouvez utiliser une fois par tour sur un Pokémon Actif ou sur un Pokémon de Banc. La plupart des Poké-Powers sont désactivés si le Pokémon est affecté par un État Spécial.

POUVOIR POKÉMON : talent spécial dont bénéficient certains Pokémon. Les Pouvoirs Pokémon comptent deux catégories : Poké-Power et Poké-Body. Ils comprennent toujours les mots « Poké-Power » ou « Poké-Body » afin que vous ne les confondiez pas avec des attaques.

RÉSISTANCE : un Pokémon avec une Résistance subit moins de dégâts s'il est attaqué par un type de Pokémon donné. Le niveau de Résistance est indiqué à côté du ou des type(s) de Résistance du Pokémon, le cas échéant.

RETRAITE : le fait d'échanger votre Pokémon Actif contre l'un de vos Pokémon de Banc. Pour battre en retraite, vous devez défausser du Pokémon se retirant une quantité d'Énergies égale au Coût de Retraite du Pokémon. Ce coût est indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Vous ne pouvez battre en retraite qu'une seule fois par tour.

TALENT : effet qui agit sur un Pokémon mais qui ne constitue pas une attaque. Certains talents sont actifs en permanence, alors que d'autres doivent être spécifiquement choisis. Lisez la description de chaque talent pour bien comprendre comment et quand les utiliser.

TRAIT ANTIQUE : les Traits Antiques sont des pouvoirs spéciaux, tels que Barrière Ω ou Régénération α, qui apparaissent sur certaines cartes Pokémon, juste en-dessous du nom du Pokémon. Les Traits Antiques ne sont ni des attaques ni des talents. Les cartes permettant d'éviter les effets de ces derniers ne pourront donc pas être utilisées pour les Traits Antiques.

ZONE PERDUE : les cartes envoyées dans la Zone Perdue ne sont plus jouables pendant la partie. Placez-les face découverte en dehors de la zone de jeu.

Contributions

Version originale japonaise

Producteur exécutif : Tsunekazu Ishihara
Producteur : Yuji Kitano
Concept original du jeu : Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama et Takumi Akabane
Développement du jeu : Creatures Inc.
Réalisation du jeu : Atsushi Nagashima
Direction artistique : Kenichi Koga
Remerciements : Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Takao Unno, GAME FREAK inc. et Milky Isobe

Version anglaise

The Pokémon Company International
Producteur : Kenji Okubo
Responsable production : Richard Simpson
Développement du produit et du jeu : Barry Sams, Yasuhiro Usui, Jim Lin, Dylan "ExoByte" Mayo, Kyle Sucevich, Mia Violet, Nik Davidson, Paul Peterson et Kathy Beyerle
Coordination production : Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson et Ross Garrett
Gestion projet : Yoshi Uemura, Jen McNulty, Jeff Hansen, Noriko Tseng, Breon McMullin et Ryan Stofer
Traduction : Ben Regal, Bryson Clark et Satoko Deas
Développement des decks à thème : Kyle Sucevich
Rédaction du livret de règles : l'équipe de TPCi Editing, Paul Peterson et Kyle Sucevich
Coordination édition : Anja Weinbach
Édition : Hollie Beg, Wolfgang Baur et Holly Bowen
Direction artistique : Chris Franc
Conception graphique (création artistique) : Doug Wohlfeil, Adam Law, Kumi Okada, Cara Weiss, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish et Tammy Vince Cruz
Conception graphique (localisation des cartes) : Ginny Baldwin
Conception graphique (logos) : Kumi Okada et Adam Law
Remerciements : Creatures Inc., The Pokémon Company et The Pokémon Company International

Version française

Coordination production : Doug Storms, David Hoskinson et Ross Garrett
Coordination projet : Jeff Hansen, Noriko Tseng et Breon McMullin
Coordination traduction et corrections : Anja Weinbach et Marco Borrelli
Traduction et corrections : Marc Drieu, Tatiana Tchemitcheff et Myriam Bresko
Conception graphique (localisation) : Ginny Baldwin, Chantal Trandafir, Christopher Brittain, John Villalobos, Dan Stephens, Michael Heck, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer, Belisa Rosario et Tammy Vince Cruz

Besoin d'aide pour jouer ?

Pour des aides de jeu, des stratégies, des explications de règles et des informations concernant les tournois, consultez notre site Internet :
www.pokemon.fr

Pour des questions plus générales :
www.pokemon.fr/support

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ® et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.