

Pokémon™

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons



Table des matières

Devenez Maître Pokémons !	3	Annexe E : Les cartes Supporter ESCOUADE	25
Les concepts de base du JCC Pokémons	3	Annexe F : Les ESCOUADES	25
Comment gagner	3		
Les types d'Énergie	4	Annexe G : Les cartes Prisme Étoile	26
Description d'une carte Pokémons	5	Annexe H : Fossile Rare et Fossile Inconnu	26
Les 3 types de cartes	6		
Les zones du JCC Pokémons	7	Annexe I : Les Pokémons-GX	27
		Règles spéciales pour les Pokémons-GX	27
Le jeu	8	Annexe J : Les Ultra-Chimères	28
Comment gagner	8		
Préparation de la partie	8	Annexe K : Les Pokémons de type double	28
Les étapes d'un tour	9		
Actions pendant votre tour	10	Annexe L : L'Évolution TURBO	29
Les États Spéciaux	15	Règles spéciales pour les Pokémons TURBO	29
Ligues Pokémons et Decks Combat-V	17	Annexe M : Les Traits Antiques	30
Règles avancées	18	Annexe N : Hypermatos Team Flare	30
Qu'est-ce qu'une « misère » ?	18		
Qu'est-ce qui compte comme une attaque ?	19	Annexe O : Les Pokémons-EX	31
Les attaques en détail	20	Règles spéciales pour les Pokémons-EX	31
Que se passe-t-il si vous devez piocher plus de cartes que vous n'en avez ?	21	Annexe P : Les Pokémons Méga-Évolution	32
Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent en même temps ?	21	Règles spéciales pour les Pokémons Méga-Évolution	32
Qu'est-ce que la Mort Subite ?	21	Annexe Q : Les cartes de la Team Plasma	33
Quels sont les éléments qui constituent le nom d'un Pokémons ?	21	Annexe R : Les cartes Dresseur HIGH-TECH	33
La création de votre deck	22	Annexe S : Les Pokémons Recréés	34
Annexe A : Les Styles de Combat	23	Notes importantes concernant les Pokémons Recréés	34
Annexe B : Les Pokémons V	23	Glossaire	35
Annexe C : Les Pokémons VMAX	23	Contributions	37
Annexe D : Les formes régionales	24		

Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

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



Devenez Maître Pokémons !

Ces règles vous expliquent tout ce que vous devez savoir pour jouer au Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons. Votre deck de cartes est constitué de vos Pokémons, 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 Pokémons est d'utiliser un deck Combat-V, un deck de 60 cartes prêtes à jouer qui inclut un guide de prise en main et tout ce qu'il vous faut pour jouer.

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



Les concepts de base du JCC Pokémons

Comment gagner

Dans le JCC Pokémons, vos Pokémons affrontent les Pokémons 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 Pokémons en jeu, ou s'il ne lui reste aucune carte à piocher au début de son tour.

Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

Les types d'Énergies

Un Pokémons met son adversaire K.O. en utilisant des attaques ou des talents. Pour pouvoir lancer leurs attaques, les Pokémons ont besoin de cartes Énergie. Dans le JCC Pokémons, il existe onze types d'Énergies correspondant aux types des Pokémons. (Veuillez noter que la série *Épée et Bouclier* ne contient pas de cartes Pokémons 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 Pokémons de type Plante possèdent souvent des attaques leur permettant de se soigner ou d'empoisonner leurs adversaires.



Feu

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



Eau

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



Électrique

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



Psy

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



Combat

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



Métal

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



Fée

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



Dragon

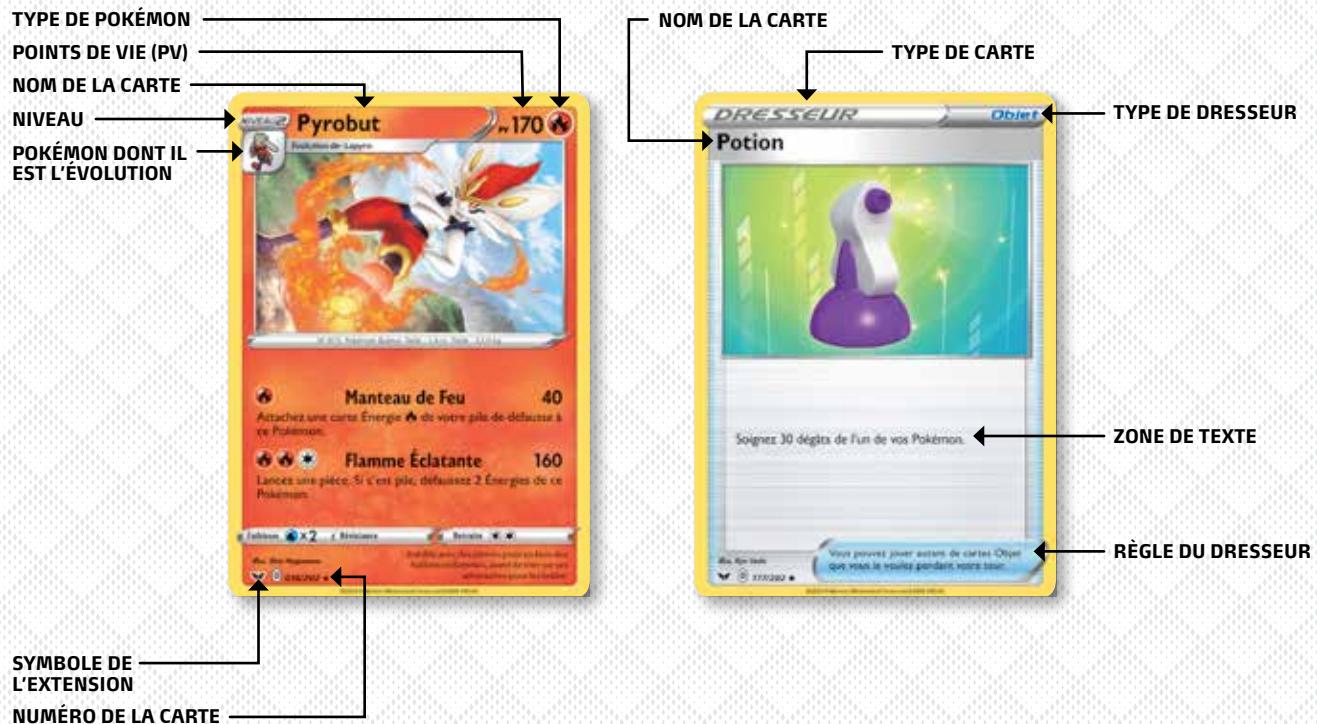
Les Pokémons de type Dragon disposent d'attaques très puissantes mais ont souvent besoin de deux types d'Énergies pour les utiliser.



Incolore

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

Description d'une carte Pokémons



Les 3 types de cartes

Le JCC Pokémons compte trois types de cartes :

Les Pokémons

Bien entendu, les cartes les plus importantes sont les Pokémons ! La plupart de ces cartes sont des Pokémons de base, de Niveau 1 ou de Niveau 2. Les Pokémons 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 Pokémons 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 \oplus .

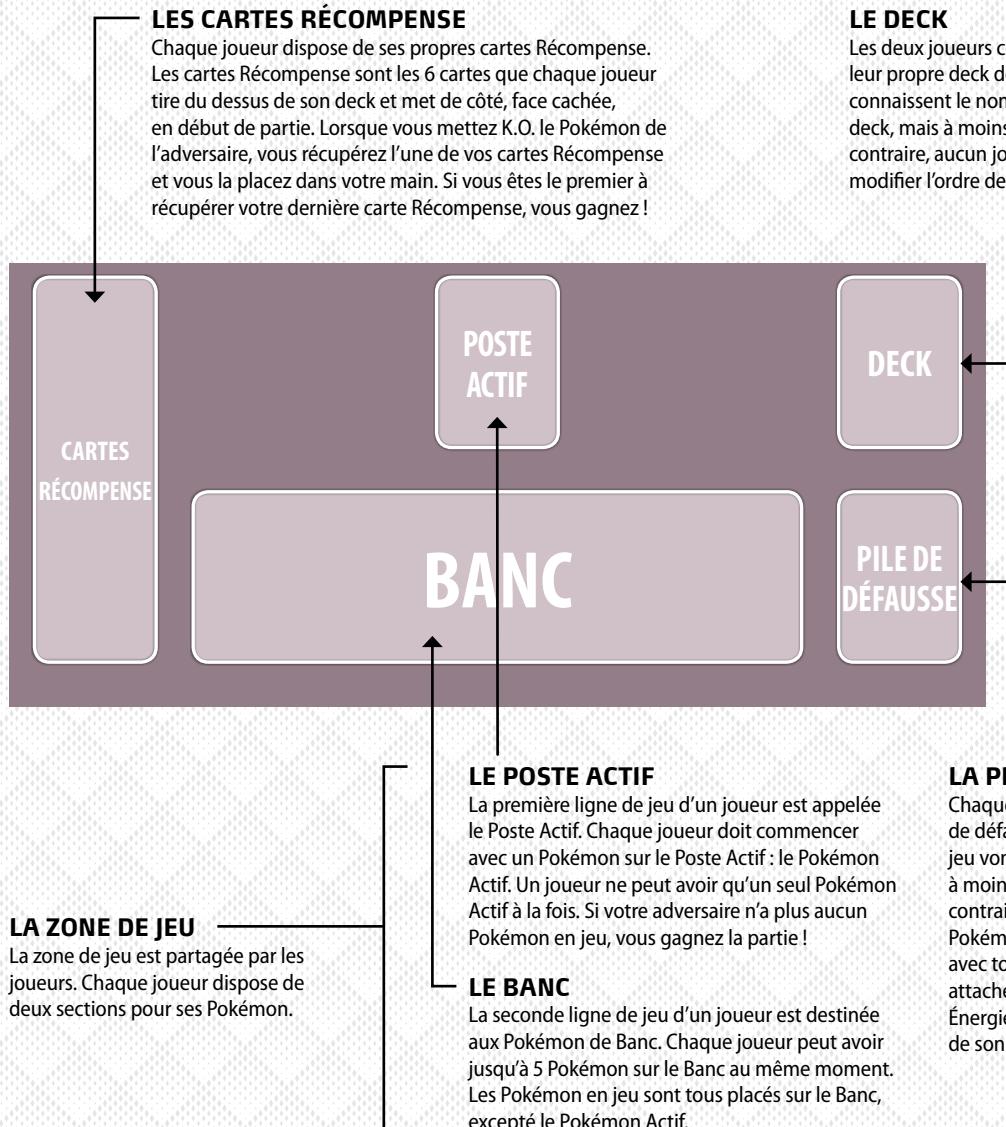


Les cartes Dresseur

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 pour cette sous-catégorie se trouve en bas de la carte.



Les zones du JCC Pokémons



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.

Le jeu

Les parties du JCC Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons de base, face cachée, en tant que Pokémon Actif.



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



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 pas de Pokémon de base, répétez cette opération.

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

- 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 Pokémons de Banc face découverte, et la partie commence !

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 Pokémons de base de votre main sur votre Banc (autant que vous le voulez).
- B. Faire évoluer vos Pokémons (autant que vous le voulez).
- C. Attacher une carte Énergie de votre main à l'un de vos Pokémons (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 Pokémons de base de votre main sur votre Banc (autant que vous le voulez)

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



VOTRE MAIN



Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

B) Faire évoluer vos Pokémons (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 Polthégist qui indique « Évolution de : Théffroi », et Chloé a Théffroi en jeu. Elle peut jouer la carte de Polthégist 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 Pokémons 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 Pokémons (une fois par tour)

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



Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

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 Pokémons Actif (une fois par tour)

Lors de la plupart des tours, vous ne battez pas en retraite. Mais si votre Pokémons 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 Pokémons de Banc au combat. Vous pouvez également faire ce choix si vous avez sur votre Banc un puissant Pokémons prêt à se battre !

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



Quand le Pokémons 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 Pokémons Actif.

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

Certains Pokémons 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 Pokémons Actif et ceux de vos Pokémons de Banc.

Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

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 !

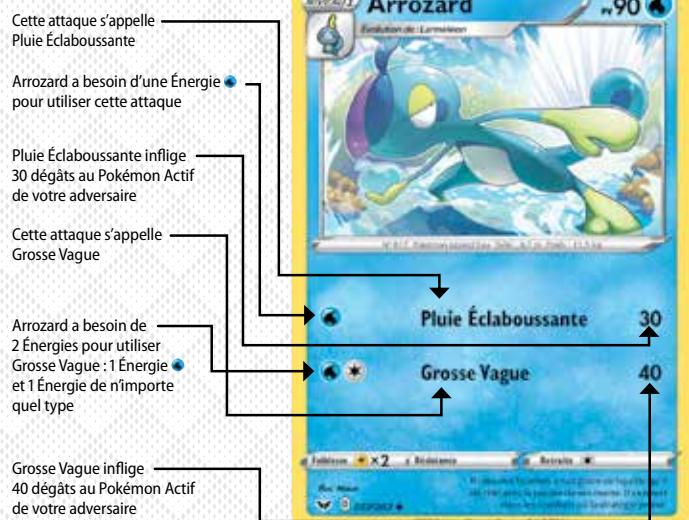
Une attaque comporte trois étapes simples. Une fois que ces étapes vous seront familières, vous pourrez attaquer comme un pro en un temps record !



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 Pokémons Actif

Pour attaquer, vous devez attacher la quantité requise d'Énergies à un Pokémons. Par exemple, prenons Arrozzard. Son attaque Pluie Éclaboussante coûte ●. Vous devez donc avoir au moins une Énergie ● attachée à Arrozzard pour utiliser cette attaque. Ensuite, son attaque Grosse Vague coûte ● ●. 2 Énergies doivent être attachées à Arrozzard 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.



De quelle Énergie avez-vous besoin pour utiliser Enfoncement de Gorythmic ? Exact, vous devez disposer de 3 Énergies ● et d'une Énergie de n'importe quel type.



Vous verrez parfois des attaques avec ce symbole. Cela signifie que l'attaque a un coût de 0 et qu'elle peut être lancée sans qu'aucune Énergie ne soit attachée au Pokémons.



Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

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

Certains Pokémons ont une Faiblesse ou une Résistance envers des Pokémons de certains types, comme indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte. (Par exemple, Ouiestempo a une Faiblesse face aux Pokémons ●.) 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 Pokémons.



N'appliquez ni la Faiblesse ni la Résistance aux Pokémons 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 Pokémons ● produit $10 \times 2 = 20$ 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 Pokémons, et parfois, elles infligent même 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. Son adversaire récupère une de ses cartes Récompense et l'ajoute à 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 Pokémons 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 Pokémons.



4) Le Contrôle Pokémons

Le Contrôle Pokémons 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 Pokémons (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 Pokémons qui n'ont plus de PV sont mis K.O. (Le joueur place un nouveau Pokémons sur le Poste Actif et l'adversaire récupère une carte Récompense.) Démarrer ensuite le tour du joueur suivant.

Les États Spéciaux

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

Endormi

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

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



Brûlé

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

Un Pokémons 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.



Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

Confus

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

Si votre Pokémons 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 Pokémons Confus.



Paralysé

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

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



Empoisonné

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

Un même Pokémons ne peut pas avoir deux marqueurs d'empoisonnement. Si une attaque inflige un autre marqueur d'empoisonnement au Pokémons, 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 Pokémons évolue ou est envoyé sur le Banc, il guérit de tous les États Spéciaux. Les seuls États Spéciaux qui empêchent un Pokémons de battre en retraite sont Endormi et Paralysé. Comme Endormi, Confus et Paralysé provoquent tous une rotation de la carte du Pokémons, seul le dernier État Spécial infligé au Pokémons est toujours effectif. Empoisonné et Brûlé utilisent des marqueurs et n'affectent donc pas les autres États Spéciaux. Un Pokémons 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 Pokémons (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 Pokémons.



Ligues Pokémon et Decks Combat-V

Voici tout ce dont vous avez besoin pour jouer. Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire, demandez un Deck Combat-V 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 Pokémons de base dans sa main de départ, ce joueur doit déclarer une misère. Voici comment cela fonctionne :

Si aucun joueur n'a de Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons de base, elles peuvent être placées sur le Banc.
- 4) Ensuite, retournez tous les Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons au dernier tour dit « Si le Pokémons 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 Pokémons Actif va sur le Banc, tous les effets des attaques disparaissent. Donc, si votre Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons 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 le symbole x, - ou + est présent, le texte précisera la quantité de dégâts. Si l'attaque indique de placer des marqueurs de dégâts sur un Pokémons, vous n'avez aucun calcul à effectuer, car ils ne sont pas affectés par la Faiblesse, la Résistance ou tout autre effet affectant un Pokémons. Il vous suffit de placer les marqueurs de dégâts sur le Pokémons concerné.
- 2) Vérifiez les effets sur les dégâts de votre Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons Actif de votre adversaire s'il a une Faiblesse face au type de votre Pokémons Actif.
- 4) Réduisez les dégâts du montant indiqué à côté de la Résistance du Pokémons Actif de votre adversaire s'il a une Résistance face au type de votre Pokémons Actif.
- 5) Vérifiez les éventuelles modifications des dégâts causées par des cartes Dresseur ou cartes Énergie, ou causées par les autres effets sur le Pokémons Actif de votre adversaire. Par exemple si le Pokémons Actif de votre adversaire dispose d'un talent disant « Ce Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons ?

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

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

Les symboles qui suivent le nom d'un Pokémons 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 Pokémons. 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 Pokémons 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 Evolution, le nom du Pokémons après « Evolution de : » doit correspondre au Pokémons que vous faites évoluer. Gravalanch peut être une Evolution de Racailleou ou de Racailleou Niv. 12, mais pas de Racailleou 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 Pokémons peuvent vous donner quelques idées. Vous pouvez aussi partir d'un Deck Combat-V 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 Pokémons ★ 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 entre 12 et 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 Pokémons ! Le reste de votre deck sera constitué de Pokémons. N'oubliez pas que votre deck doit contenir au moins un Pokémon de base. Collectionnez vos Pokémons préférés pour les avoir en 4 exemplaires et avoir plus de chances de les piocher. Et si ces Pokémons évoluent, essayez aussi d'obtenir 4 cartes de chacune de leurs Évolutions.

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



Annexe A : Les Styles de Combat

Depuis la sortie de l'extension *Épée et Bouclier – Styles de Combat*, vous avez sans doute remarqué un symbole « Poing Final » ou « Mille Poings » sur certains Pokémons. Les Pokémons Poing Final ont généralement des attaques puissantes. Les Pokémons Mille Poings préfèrent les attaques plus subtiles et techniques.

Certaines cartes Dresseur et Énergie peuvent également être marquées du symbole « Poing Final » ou « Mille Poings », elles viennent soutenir les Pokémons du style correspondant. À vous de trouver différentes façons de combiner les cartes du même Style de Combat, et d'élaborer des stratégies dignes d'un Maître Pokémons !



Annexe B : Les Pokémons-V

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



Annexe C : Les Pokémons-VMAX

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

Une telle puissance ne va pas sans risque : si votre Pokémons-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 Pokémons-VMAX constituent un nouveau niveau d'Évolution : VMAX. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémons-VMAX. Bien que d'un niveau différent, les Pokémons-VMAX sont considérés comme des Pokémons-V. Donc, ce qui affecte les Pokémons-V affecte les Pokémons-VMAX.



Annexe D : Les formes régionales

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



Notez que « de Galar » ou « d'Alola » fait partie du nom des Pokémons, 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 E : Les cartes Supporter ESCOUADE

Les Pokémons 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 Pokémons-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 F : Les ESCOUADES

Une ESCOUADE est un type de Pokémons-GX de base qui rassemble plusieurs Pokémons et leurs puissances pour former une équipe surpuissante ! Les Pokémons-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 G : 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 Hélios ♦ 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 H : Fossile Rare et Fossile Inconnu

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



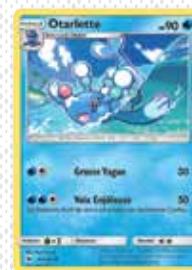
Annexe I : Les Pokémons-GX

Les Pokémons-GX sont des Pokémons 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 Pokémons-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 Pokémons-GX

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



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



Annexe J : Les Ultra-Chimères

Les Ultra-Chimères ont envahi le JCC Pokémons ! Ces créatures mystérieuses, qui peuvent apparaître sous forme de « Pokémons-GX », se remarquent par leur coloris carmin plutôt que le bleu traditionnel des Pokémons-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 K : Les Pokémons de type double

Les Pokémons de type double sont similaires aux Pokémons 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 L : L'Évolution TURBO

L'Évolution TURBO est un nouveau type spécial d'Évolution. Un Pokémons 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 Pokémons TURBO

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

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



Annexe M : Les Traits Antiques

Des Traits Antiques apparaissent sur certaines cartes, juste en dessous du nom du Pokémons. Ces Traits Antiques procurent aux Pokémons 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 N : 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 Pokémons que vous pouvez attacher aux Pokémons-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 O : Pokémon-EX

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

Règles spéciales pour les Pokémons-EX

EX fait partie du nom d'un Pokémons-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 Pokémons-EX est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.

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



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



Annexe P : Les Pokémons Méga-Évolution

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

Règles spéciales pour les Pokémons Méga-Évolution

Tout comme EX, le M (comme Méga) fait partie du nom d'un Pokémons 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 Pokémons Méga-Évolution constituent un nouveau niveau d'Évolution : MEGA. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémons Méga-Évolution.

Il y a 2 règles spéciales pour les Pokémons Méga-Évolution. Étant donné que ce sont toujours des Pokémons-EX, lorsque l'un d'eux est mis K.O., votre adversaire récupère 2 cartes Récompense. De plus, lorsque l'un de vos Pokémons devient un Pokémons 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 Pokémons !



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

Annexe Q : Les cartes de la Team Plasma

Les Pokémons, 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 Pokémons 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 R : 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 S : Les Pokémons Recréés

Certains Pokémons Fossile ont leur propre niveau d'Évolution spécial : les Pokémons 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 Nautil Amonita ». La seule façon de placer Amonita sur votre Banc est de jouer la carte Objet Fossile Nautil Amonita. Regardez la carte Fossile Nautil 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 Pokémons 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 Pokémons Recréés ne sont pas des Pokémons 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 Pokémons Recréés dans votre deck. Enfin, les Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons non évolués affectent également les Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons-GX ont des attaques GX. Un joueur ne peut utiliser qu'une attaque GX par partie.

Banc : endroit où vos Pokémons 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 Pokémons, 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 Pokémons 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 Evolution. 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 Pokémons 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 Pokémons de Banc le sont.)

Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

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 Pokémons 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**, **H**, **L**, **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 Pokémons. 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. Chaque Pokémon-GX possède une attaque GX puissante.

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 Pokémons légendaires. Les deux cartes doivent être jouées ensemble, au même moment.

Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon

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

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

Pokémon-VMAX : les Pokémons-VMAX peuvent propulser vos Pokémons-V au niveau supérieur. Ces cartes massives ont des PV et des attaques énormes, à la hauteur de ces Pokémons gigantesques. La plupart des Pokémons-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 Pokémons. Les Pouvoirs Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons, 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

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, Andrew Wolf, Paul Peterson et Kathy Sly

Coordination production : Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett et Corey Lewis

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ® et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

Gestion projet : Yoshi Uemura, Jen McNulty, Jeff Hansen, Noriko Tseng, Breon McMullin, Ron Foster, Yuki Sakabe, Arden Allen et Colin Peterson

Traduction : Bryson Clark, Satoko Deas et Stephan Kim

Rédaction du livret de règles : l'équipe de TPCi Editing et Kyle Sucevich

Coordination édition : Anja Weinbach

Édition : Hollie Beg, Wolfgang Baur, Holly Bowen et Stephen Crane

Direction artistique : Chris Franc

Conception graphique (création artistique) : Doug Wohlfel, Adam Law, Kumi Okada, Anupa Patel, Cara Weiss, Huy Cao, Kevin Fish et Kodi Sershon

Conception graphique (localisation des cartes) : Ginny Baldwin et Christopher Brittain

Conception graphique (logos) : Kodi Sershon

Remerciements : Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Shigeru Ohmori, GAME FREAK inc., Milky Isobe, Creatures Inc., The Pokémons Company et The Pokémons Company International

Version française

Coordination production : Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett et Corey Lewis

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, Myriam Bresko, Dorian Mouëzy et Alexia Campagne-Descré

Conception graphique (localisation) : Ginny Baldwin, Sang Hoon Shin, Christopher Brittain, John Villalobos, Dan Stephens, Chantal Trandafir, Michael Heck, Lauren Batzer, Belisa Rosario, Tammy Vince Cruz et Joyce Hwang

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