

POKÉMON™

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER



Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon



Table des matières

Devenez un Maître Pokémon !	3
Concepts de base du JCC Pokémon	3
Comment gagner	3
Types d'Énergie	4
Les différentes parties d'une carte Pokémon	5
Les 3 types de cartes	6
Les zones du JCC Pokémon	7
Le jeu	8
Gagner une partie	8
Démarrer une partie	8
Étapes d'un tour	9
Actions pendant votre tour	10
États Spéciaux	15
Ligues Pokémon et Kits du Dresseur	17
Règles avancées	18
Détails sur la main de départ	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 ce que vous avez ?	21
Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent en même temps ?	21
Qu'est-ce que la Mort Subite ?	21
Qu'inclut le nom d'un Pokémon ?	21
Création de deck	22
Annexe A : Les Pokémon-EX	23
Règles spéciales pour les Pokémon-EX	23
Annexe B : Les Pokémon Méga-Évolution	24
Règles spéciales pour les Pokémon Méga-Évolution	24
Annexe C : Les Pokémon Recrétés	25
Notes importantes concernant les Pokémon Recrétés	25
Annexe D : Les cartes Dresseur <i>HIGH-TECH</i>	26
Annexe E : Les cartes de la Team Plasma	27
Glossaire	28



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

DEVENEZ UN MAÎTRE POKÉMON !

Ces règles vous expliquent tout ce que vous devez savoir pour jouer au JCC Pokémon. Votre deck de cartes représente vos Pokémon, ainsi que les objets et les 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 Kit du Dresseur. Il contient deux decks prêts à jouer pour vous guider à travers le jeu, étape par étape. Vous pouvez ensuite essayer un deck à thème pour vous faire une idée des différents types de decks qui existent.

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 enfin votre propre deck de 60 cartes, jouez avec vos amis et frimez avec votre équipe de Pokémon !

CONCEPTS DE BASE DU JCC POKÉMON

COMMENT GAGNER

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





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'Énergie dans le JCC Pokémon, qui correspondent aux types des Pokémon.

Chaque type d'Énergie permet de lancer différentes attaques. Trouvez ceux qui correspondent à votre personnalité ! Voici les types d'Énergie :



PLANTE

Généralement, les attaques des Pokémon de type Plante leur permettent de se soigner ou d'empoisonner leurs adversaires.



FEU

Les attaques des Pokémon de type Feu sont puissantes ! Elles peuvent brûler les adversaires mais mettent du temps à se préparer.



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 de la pile de défausse, et aussi paralyser leurs adversaires.



PSY

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



COMBAT

Les Pokémon de type Combat peuvent prendre plus de risques dans le but de causer plus de dégâts, par exemple avec un lancer de pièce.



OBSCURITÉ

Les attaques des Pokémon de type Obscurité sont surnoises et obligent généralement l'adversaire à défausser des cartes !



MÉTAL

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



FÉE

Les Pokémon Fée ont les moyens de rendre les attaques des Pokémon adverses moins efficaces.



DRAGON

Les Pokémon Dragon disposent d'attaques très puissantes, mais ont souvent besoin de 2 types d'Énergie pour les utiliser.



INCOLORE

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



LES DIFFÉRENTES PARTIES D'UNE CARTE POKÉMON

TYPE DE POKÉMON

PV

NOM DE LA CARTE

NIVEAU D'ÉVOLUTION

POKÉMON DONT IL EST L'ÉVOLUTION



NUMÉRO DE LA CARTE

SYMBOLE DE L'EXTENSION

NOM DE LA CARTE

TYPE DE CARTE

TYPE DE DRESSEUR



ZONE DE TEXTE

RÈGLE DU DRESSEUR



LES 3 TYPES DE CARTES

Le JCC Pokémon compte trois différents 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 qu'éventuellement le Pokémon dont il est une évolution.



Les cartes Énergie

La plupart du temps, 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 pour cette sous-catégorie, en bas de la carte.





LES ZONES DU JCC POKÉMON

La main

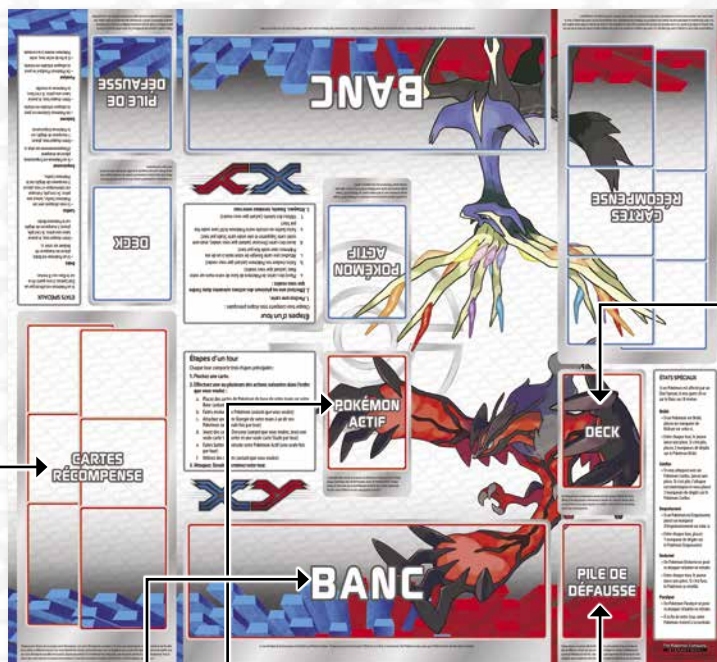
Chaque joueur pioche 7 cartes au début du jeu et garde sa main cachée. Les cartes que vous piochez vont dans votre main. Les joueurs ne peuvent pas regarder la main de leur adversaire, à moins qu'une carte jouée n'indique le contraire.

Les cartes Récompense

Chaque joueur dispose de ses propres cartes Récompense. Les cartes Récompense consistent en 6 cartes que chaque joueur sort de son deck et met de côté, face cachée, au début de la partie. Quand vous mettez K.O. le Pokémon d'un adversaire, vous récupérez une de vos cartes Récompense. Vous la placez dans votre main et vous la jouez normalement. Ces cartes doivent être choisies au hasard lorsque vous en récupérez une, et aucun des joueurs ne doit savoir quelles sont ses cartes Récompense au début de la partie. Si vous êtes le premier à récupérer votre dernière carte Récompense, vous gagnez !

La zone de jeu

La zone de jeu est partagée par les joueurs. Chaque joueur dispose de deux sections, sous la forme de deux lignes de jeu, pour ses Pokémon.



Le deck

Les deux joueurs commencent la partie avec leur propre deck de 60 cartes. Même si les deux joueurs connaissent le nombre de cartes de chaque deck, aucun d'entre eux ne peut regarder ou modifier l'ordre des cartes des decks, sauf si une carte le permet.

Le Pokémon Actif

La première ligne de jeu d'un joueur est destinée au Pokémon Actif. Chaque joueur commence avec (et doit toujours avoir) un Pokémon Actif. Chaque 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 à tout moment. Tout Pokémon en jeu, autre que le Pokémon Actif, doit être placé sur le Banc.

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 jouée n'indique le contraire. Généralement, quand un Pokémon est mis K.O., il est envoyé, ainsi que toutes les cartes qui lui sont attachées (par exemple les cartes Énergie) vers la pile de défausse de son propriétaire.



LE JEU

Les parties de JCC Pokémon sont rapides et acharnées. Voici un résumé pour commencer à jouer dès maintenant !

GAGNER UNE PARTIE

Il y a 3 moyens de gagner une partie :

- 1 Récupérer toutes vos cartes Récompense.
- 2 Mettre K.O. tous les Pokémon en jeu de votre adversaire.
- 3 Si votre adversaire ne peut pas piocher de carte quand son tour arrive.

DÉMARRER UNE PARTIE

- 1 Serrez la main de votre adversaire.
- 2 Tirez à pile ou face. Le vainqueur du lancer de pièce décide quel joueur commence.
- 3 Mélangez votre deck de 60 cartes et piochez les 7 cartes du dessus.



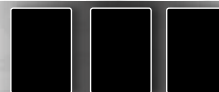
- 4 Vérifiez que vous avez au moins un Pokémon de base dans votre main.



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



POKÉMON ACTIF



POKÉMON DE BANC

- 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** Les deux joueurs tournent leurs Pokémon face découverte et démarrent la partie !



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.

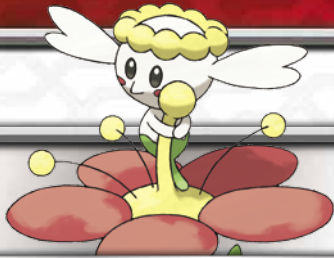


Chaque fois que votre adversaire mélange sa main avec son deck parce qu'il n'a aucun Pokémon de base, vous pouvez piocher une carte supplémentaire !

ÉTAPES D'UN TOUR

Chaque tour comporte trois étapes principales :

- 1** Piochez une carte.
- 2** Effectuez une ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre que vous voulez :
 - A** Placez des cartes de Pokémon de base de votre main sur votre Banc (autant que vous voulez)
 - B** Faites évoluer vos Pokémon (autant que vous voulez)
 - C** Attachez une carte Énergie de votre main à un de vos Pokémon (une seule fois par tour)
 - D** Jouez des cartes Dresseur (autant que vous voulez, mais une seule carte Supporter et une seule carte Stade par tour)
 - E** Faites battre en retraite votre Pokémon Actif (une seule fois par tour)
 - F** Utilisez des talents (autant que vous voulez)
- 3** Attaquez. Ensuite, terminez votre tour.



ACTIONS PENDANT VOTRE TOUR

1 PIOCHEZ UNE CARTE

Commencez votre tour en piochant une carte. (Si votre deck ne contient aucune carte lorsque votre tour vient et que vous ne pouvez pas piocher de carte, le jeu est fini, votre adversaire gagne.)

2 EFFECTUEZ UNE OU PLUSIEURS DES ACTIONS SUIVANTES DANS L'ORDRE QUE VOUS VOULEZ :

A Placez des cartes de Pokémon de base de votre main sur votre Banc (autant que vous 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. Cette action est donc possible uniquement si votre Banc compte 4 Pokémon ou moins.



POKÉMON DE BASE SUR LE BANC



B Faites évoluer des Pokémon (autant que vous voulez)

Si l'une des cartes de votre main indique « Évolution de tel Pokémon » et que vous aviez déjà ce Pokémon dans votre jeu au début de votre tour, vous pouvez jouer cette carte par-dessus ce Pokémon. 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, cartes Évolution, etc.) et tous les dégâts déjà infligés, mais il ne peut pas utiliser les attaques et les talents du Pokémon dont il est l'évolution. Les États Spéciaux du Pokémon (comme Endormi, Confus ou Empoisonné) prennent également fin lors de son évolution.

Exemple :

Régis a dans sa main une carte de Scalproie qui indique « Évolution de Scalpion », et Régis a Scalpion en jeu. Il peut jouer la carte de Scalproie par-dessus la carte de Scalpion. Il conserve ainsi tous les marqueurs de dégâts et il annule tous les autres effets.



Remarques sur l'évolution : aucun des joueurs ne peut faire évoluer un Pokémon lors du tour auquel le Pokémon a été joué.

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 votre Pokémon Actif tout comme vos Pokémon de Banc. Et enfin, aucun des joueurs ne peut faire évoluer un Pokémon lors de son tout premier tour.

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

Prenez 1 carte Énergie de votre main et placez-la sous votre Pokémon Actif ou sous l'un de vos Pokémon de Banc. Vous pouvez attacher une Énergie seulement une fois par tour !





D Jouez des cartes Dresseur

Quand vous jouez une carte Dresseur, faites ce qu'elle dit et suivez la règle indiquée au bas de la carte. Placez-la ensuite sur 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. Les cartes Stade restent en jeu jusqu'à ce qu'une autre carte les remplace, mais vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade par tour.



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

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

Pour battre en retraite, vous devez défausser 1 Énergie de votre Pokémon Actif pour chaque ⚡ indiqué dans son Coût de Retraite. Si aucun ⚡ n'est indiqué, il bat en retraite gratuitement. Vous échangez ensuite le Pokémon qui bat en retraite avec un Pokémon de votre Banc. Gardez l'ensemble des marqueurs de dégâts et des cartes attachées à chaque Pokémon lors de l'échange. Un Pokémon Endormi ou Paralysé ne peut 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), certaines choses disparaissent : les États Spéciaux et tous les effets d'attaques.

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

F Utilisez des talents (autant que vous 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. Veillez bien à annoncer quel talent vous utilisez afin que votre adversaire sache ce que vous faites.



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



B ATTAQUEZ ET TERMINEZ VOTRE TOUR

Quand vous êtes prêt à attaquer, assurez-vous d'abord que vous avez fait tout ce que vous vouliez à l'étape 2. Une fois que vous attaquez, votre tour est terminé, vous ne pouvez plus revenir en arrière !

L'attaque comporte trois étapes simples. Une fois que vous aurez assimilé ce processus, vous pourrez attaquer comme un pro en un temps record !



Lors du premier tour de la partie, le joueur qui joue en premier saute 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 si vous voulez jouer en premier ou non !

A Vérifiez l'Énergie attachée à votre Pokémon Actif

Pour attaquer, vous devez disposer de la bonne quantité d'Énergie attachée à un Pokémon. Par exemple, prenons Marisson. Son attaque Fouet Lianes coûte 1 Énergie, vous devez donc avoir au moins 1 Énergie attachée à Marisson pour utiliser cette attaque. Ensuite, son attaque Canon Graine coûte 2 Énergies. Vous devez disposer d'au moins 2 Énergies attachées à Marisson pour utiliser Canon Graine, et signifie qu'au moins 1 Énergie doit lui être attachée. Toutefois, indique que vous pouvez utiliser n'importe quel type d'Énergie pour la seconde Énergie. fonctionnera, mais également, ou tout autre type d'Énergie. Une fois que vous avez vérifié que vous disposez de l'Énergie nécessaire, annoncez l'attaque que vous utilisez.

Cette attaque s'appelle Fouet Lianes

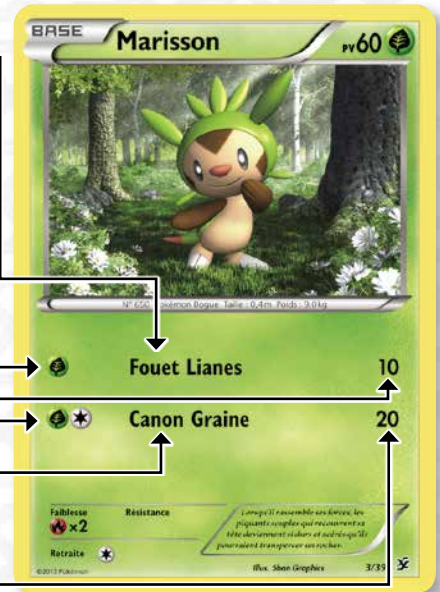
Marisson doit disposer d'une Énergie pour utiliser cette attaque

Fouet Lianes inflige 10 dégâts au Pokémon Actif de votre adversaire

Cette attaque s'appelle Canon Graine

Marisson doit disposer de 2 Énergies pour utiliser Canon Graine : 1 Énergie et 1 Énergie de n'importe quel type

Canon Graine inflige 20 dégâts au Pokémon Actif de votre adversaire



De quelle Énergie avez-vous besoin pour utiliser Déflagration de Goupelin ? Exact, vous devez disposer de 1 Énergie et 3 Énergies de n'importe quel type !




Vous verrez parfois des attaques avec ce symbole pour désigner leur coût. Cela signifie que cette attaque a un coût de 0 et que vous pouvez l'utiliser sans qu'aucune Énergie ne soit attachée au Pokémon !






B Vérifiez la Faiblesse et la Résistance du Pokémon Défenseur

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, Grenousse a une Faiblesse face aux Pokémon ) Si l'attaque inflige des dégâts et que le Pokémon Défenseur a une Faiblesse face à ce type d'attaquant, il subit davantage de dégâts. Si un Pokémon a une Résistance face à ce type de Pokémon, les dégâts sont réduits.



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

C Placez les marqueurs de dégâts sur le Pokémon Actif de votre adversaire

Quand vous attaquez, placez 1 marqueur de dégâts sur le Pokémon Actif de votre adversaire pour 10 dégâts infligés par votre attaque (dégâts indiqués à droite du nom de l'attaque). Dans l'exemple ci-dessus, Fouet Lianes de Marisson inflige 10 dégâts. La Faiblesse de Grenousse de x2 face aux Pokémon  produit $10 \times 2 = 20$ dégâts. Placez donc 2 marqueurs de 10 dégâts sur Grenousse. Si une attaque indique de faire autre chose en plus, n'omettez pas de le faire !

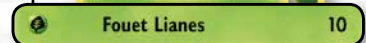
Votre attaque est terminée. Vérifiez si un Pokémon a été mis K.O. par l'attaque. Certaines attaques peuvent infliger des dégâts à plusieurs Pokémon, et parfois, elles peuvent même infliger des dégâts au Pokémon Attaquant ! Aussi, vérifiez bien chaque Pokémon affecté par l'attaque.

Si les dégâts totaux infligés à un Pokémon équivalent au moins à ses PV (par exemple, 5 marqueurs de 10 dégâts ou plus sur un Pokémon avec 50 PV), il est K.O. Si le Pokémon d'un joueur est K.O., le joueur place ce Pokémon ainsi que toutes les cartes qui lui sont attachées sur la pile de défausse. 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 pas choisir un 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

Entre chaque tour, vous devez vous occuper de certaines actions particulières.





4 ENTRE CHAQUE TOUR

Avant que le joueur suivant joue et que la partie se poursuive, occupez-vous des États Spéciaux dans l'ordre suivant :

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

Appliquez ensuite les effets des talents (ou tout ce qu'une carte demande de faire entre chaque tour). Une fois que les deux joueurs ont effectué ces actions, vérifiez si les Pokémon affectés ont été mis K.O. Démarrez ensuite le tour du joueur suivant !

ÉTATS SPÉCIAUX

Certaines attaques rendent le Pokémon Actif Endormi, Brûlé, Confus, Paralysé ou Empoisonné : ce sont des « États Spéciaux ». Seul le Pokémon Actif est concerné. Quand un Pokémon est envoyé sur le Banc, vous retirez l'ensemble de ses États Spéciaux. Lorsqu'un Pokémon évolue, ses États Spéciaux disparaissent également.



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. Entre chaque tour, lancez une pièce. Si c'est face, le Pokémon se réveille (retournez la carte dans le bon sens), mais si c'est pile, il reste Endormi.



Brûlé

Si un Pokémon est Brûlé, il peut subir des dégâts entre chaque tour. Quand un Pokémon est Brûlé, placez un marqueur de Brûlure sur celui-ci. Entre chaque tour, le propriétaire du Pokémon Brûlé lance une pièce. Si c'est pile, placez 2 marqueurs de dégâts sur le Pokémon Brûlé. Un Pokémon ne peut pas avoir deux marqueurs de Brûlure ; si une attaque lui inflige un autre marqueur de Brûlure, le nouvel État Brûlé remplace simplement l'ancien. Vérifiez que l'apparence des marqueurs de Brûlure est bien différente de celle des marqueurs de dégâts.





Confus

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

Si un Pokémon est Confus, vous devez lancer une pièce avant d'attaquer avec ce Pokémon. Si c'est face, l'attaque fonctionne normalement, mais si c'est pile, votre Pokémon reçoit 3 marqueurs de dégâts et l'attaque se termine sans autre effet.



Paralysé

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

Un Pokémon Paralysé ne peut ni attaquer ni battre en retraite. Retirez l'État Spécial Paralysé entre deux tours si votre Pokémon était déjà Paralysé au début de votre dernier tour.



Empoisonné

Un Pokémon Empoisonné subit des dégâts entre deux tours. Quand un Pokémon est Empoisonné, placez un marqueur d'Empoisonnement sur celui-ci. Placez un marqueur de dégâts sur chaque Pokémon Empoisonné entre chaque tour. 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. Vérifiez que l'apparence de vos marqueurs d'Empoisonnement est différente de celle des marqueurs de dégâts.



Retrait des États Spéciaux

Aller sur le Banc retire l'ensemble des 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 Empoisonné, Brûlé et Paralysé !



LIGUES POKÉMON ET KITS DU DRESSEUR

Voici tout ce dont vous avez besoin pour jouer ! Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire, demandez un Kit du Dresseur dans votre magasin préféré. Ce kit vous apprendra, à vous et à un ami, comment jouer toute une partie, du début à la fin !



Apprenez à jouer aux jeux Pokémon !
Gagnez des récompenses géniales !
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 support-fr.pokemon.com.



Découvrez-en plus sur www.pokemon.fr



PLAY!
POKÉMON



RÈGLES AVANCÉES

DÉTAILS SUR LA MAIN DE DÉPART

Si un joueur n'a pas de Pokémon de base dans sa main de départ, ce joueur doit repiocher. Voici comment cela fonctionne :

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

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

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

- A** Ce joueur annonce qu'il doit repiocher, puis il attend que l'autre joueur ait placé son Pokémon Actif, ses Pokémon de Banc et ses cartes Récompense.
- B** 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 normalement.
- C** Ensuite, le joueur qui n'a pas dû repiocher peut piocher une carte pour chaque fois que son adversaire a dû repiocher. Par exemple, si les deux joueurs ont dû repiocher deux fois, puis le joueur A a dû repiocher trois fois de plus, le joueur B peut piocher trois cartes. Si certaines de ces cartes sont des Pokémon de base, elles peuvent être placées sur le Banc.
- D** Ensuite, montrez tous les Pokémon, 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, Collecte de Flotajou n'inflige aucun dégât mais reste une attaque ! En plus des attaques, il existe aussi les talents et autres. Par exemple, Pico-Défense de Blindépique peut placer des marqueurs de dégâts mais n'est pas considérée comme une attaque.



Brouillard de Smogo a un impact sur Collecte, mais pas sur Pico-Défense.





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 suivantes :

- A** Observez votre Pokémon pour décider de l'attaque à utiliser. Vérifiez que l'Énergie appropriée est attachée. Ensuite, annoncez l'attaque que vous utilisez.
- B** Si votre Pokémon Actif est Confus, vérifiez si son attaque a échoué.
- C** 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.
- D** Effectuez toutes les actions que l'attaque nécessite. Par exemple, lancez une pièce si l'attaque dit « Lancez une pièce. Si c'est pile, cette attaque n'a aucun effet. »
- E** 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 lors du prochain tour de votre adversaire, ce dernier lance une pièce. Si c'est pile, son attaque n'a aucun effet. » (Mais souvenez-vous : si un Pokémon Actif va sur le Banc, tous les effets des attaques disparaissent. Alors si votre Pokémon Actif a changé après que votre adversaire a utilisé l'attaque mentionnée dans cet exemple, vous n'avez pas besoin de lancer de pièce.)
- F** Appliquez tous les effets ayant lieu avant les dégâts, puis placez les marqueurs de dégâts, et enfin les autres effets.

Il est souvent assez simple de déterminer le nombre de marqueurs de dégâts à placer. Cependant, si de nombreux éléments modifient les dégâts, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1** Commencez par les dégâts de base imprimés à droite de l'attaque. Si un symbole \times , $-$, 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. Vous n'avez qu'à 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 qui dit « Pendant votre prochain tour, chaque attaque de ce Pokémon inflige 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 en fonction du chiffre imprimé 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 en fonction du chiffre imprimé 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 « Tous les dégâts infligés à ce Pokémon par des attaques sont réduits de 20 (après application de la Faiblesse et de la Résistance). »
- 6** Pour 10 dégâts de l'attaque finale, placez un marqueur de dégâts sur le Pokémon concerné. 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 CE QUE VOUS 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. Vous perdez si vous ne pouvez pas piocher une carte de votre deck au début de votre tour, mais pas si vous ne pouvez pas piocher sur ordre d'une carte.

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 s'il a été mis K.O. (ou été retiré du jeu d'une autre manière). Il est donc possible que les deux joueurs gagnent en même temps.

Vous devez alors vous affronter lors de la Mort Subite. Néanmoins, si vous gagnez des deux façons à la fois et que votre adversaire ne gagne que d'une façon, vous remportez la victoire !

QU'EST-CE QUE LA MORT SUBITE ?

En Mort Subite, vous commencez une nouvelle partie dans laquelle chaque joueur utilise seulement une carte Récompense au lieu des 6 cartes habituelles. 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.

QU'INCLUT 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.

Lors de la création d'un deck, vous ne pouvez disposer que de 4 cartes avec un même nom, à l'exception des cartes Énergie de base. Si vous possédez dans votre deck Ectoplasma, Ectoplasma NIV. 43, Ectoplasma NIV. 44 et Ectoplasma NIV. X, vous ne pouvez pas ajouter d'autres cartes d'Ectoplasma à votre deck ! Par contre, vous pourriez avoir 4 Alakazam et 4 Alakazam ♣ .

Lors de l'évolution, le nom du Pokémon après « Évolution de » doit correspondre au Pokémon que vous faites évoluer. Persian peut être une évolution de Miaouss ou de Miaouss NIV. 13, mais pas de Miaouss de Rocket.



CRÉATION DE DECK

Lors de la création d'un deck, vous devez suivre quelques règles. L'une des plus importantes est que votre deck doit être constitué d'exactly 60 cartes, ni plus ni moins, ni 59, ni 61 !

De même, votre deck ne peut pas contenir plus de 4 cartes avec le même nom, à l'exception des cartes Énergie de base. Par exemple, votre deck ne peut contenir que 4 cartes avec le nom « Grotichon », même si les 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 des Ligues 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 tout nouveau deck, suivez ces quelques conseils :

- Prenez un ou deux types d'Énergie 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, choisissez-en entre 18 et 22 sur votre deck de 60 cartes.
- Les cartes Dresseur sont aussi très importantes. Les cartes comme Communication Pokémon et Recherche d'Énergie peuvent vous aider à trouver exactement les cartes dont vous avez besoin ! Choisir entre 13 et 20 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 les proportions de cartes Dresseur et Énergie que vous préférez.





ANNEXE A : LES POKÉMON-EX

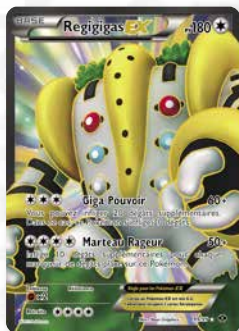
Les Pokémon-EX sont de puissants Pokémon avec plus de PV et des attaques plus puissantes qu'à l'accoutumée, mais jouer ces Pokémon fortifiés n'est pas sans risque !

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES POKÉMON-EX

EX fait partie du nom d'un Pokémon-EX. Par conséquent, Kyurem Noir et Kyurem Noir-EX sont des noms différents, et vous pouvez en avoir 4 de chaque dans votre deck si vous le souhaitez.

Lorsque l'un de vos Pokémon-EX est mis K.O., votre 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 B : 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 sera la clé du succès de votre stratégie.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES POKÉMON MÉGA-ÉVOLUTION

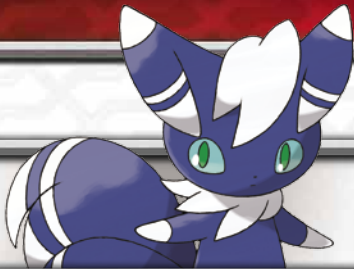
Tout comme EX, le M (pour Méga) fait partie du nom d'un Pokémon Méga-Évolution. Par conséquent, Méga-Florizarre-EX et Florizarre-EX ont des noms différents et votre deck peut en contenir 4 de chaque si vous le désirez.



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 autour de l'évolution s'appliquent aux Pokémon Méga-Évolution.

Il y a 2 règles spéciales pour les Pokémon Méga-Évolution. Étant donné qu'ils 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 vous voulez faire pendant votre tour avant de jouer l'un de ces puissants Pokémon !





ANNEXE C : LES POKÉMON RECRÉÉS

Les fossiles de Pokémon ont leur propre Niveau spécial : la carte de Pokémon Recréé. Comme vous pouvez le voir, Arkéapti est un Pokémon Recréé et sa carte dit « Ne mettez cette carte sur votre Banc que comme effet de Fossile Plume. » Autrement dit, la seule façon de placer Arkéapti sur votre Banc est de jouer la carte Fossile Plume d'abord. Si vous lisez la carte Fossile Plume, vous saurez exactement comment vous pourrez mettre Arkéapti en jeu. Ensuite, Aéroptéryx peut être joué comme n'importe quel Pokémon de Niveau 1, en le plaçant sur Arkéapti lorsque vous avez le droit de 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 mettre en jeu comme Pokémon Actif ou Pokémon de Banc lors de la préparation de la partie. De plus, vous devez toujours avoir au moins un Pokémon de base dans votre deck si vous n'avez autrement 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 Arkéapti Recréé. Cependant, une carte indiquant « Cherchez un Pokémon dans votre deck » vous permet quant à elle de récupérer un Arkéapti Recréé. De plus, les cartes affectant les Pokémon non évolués affecteront 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. Si, par exemple, Kabuto apparaît dans une nouvelle extension en tant que Pokémon Recréé, il y aura également un Kabutops de Niveau 1. 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.



ANNEXE D : 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. Pas une de chaque, mais seulement une carte *HIGH-TECH* en tout dans votre deck. Faites donc bien attention à évaluer le potentiel de chaque carte *HIGH-TECH* avant de déterminer celle qui sera la mieux adaptée à votre deck !



ANNEXE E : 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 avec cette apparence est appelée carte de la Team Plasma.



« Team Plasma » ne fait pas partie du nom des 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.



GLOSSAIRE

ATTACHER : action de prendre une carte de votre main et de 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) le texte imprimé sur la carte du Pokémon et qui décrit chaque attaque (un Pokémon peut avoir plusieurs attaques).

BANC : l'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.

CAPACITÉ SPÉCIALE : voir « talent ».

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

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

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. Cependant, ces cartes Dresseur sont toujours comptabilisées comme des Pokémon de base lors de la préparation.

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

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

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

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.

CARTES RÉCOMPENSE : les six cartes que vous placez face cachée au début de 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). 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 : carte Dresseur similaire à une carte Objet. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter par tour.

DÉGÂTS : ce qu'il 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 provoquer l'effet inverse d'une évolution. Lorsqu'un Pokémon dés-évoque, 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. (Les cartes de votre deck, de 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. À cette étape, vérifiez les États Spéciaux tels qu'Empoisonné, Brûlé, Endormi et Paralysé et si des Pokémon sont mis K.O.

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

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 type de Faiblesse du Pokémon.

K.O. : un Pokémon est K.O. si les dégâts qu'il a subis 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, récupérez une de vos cartes Récompense.

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 les dégâts subis. Le marqueur reste sur votre Pokémon même si vous envoyez votre Pokémon vers le Banc ou s'il évolue. Chaque marqueur de dégâts provoque les dégâts imprimés sur le marqueur.

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

MORT SUBITE : il arrive que deux joueurs gagnent en même temps. Dans ce cas, les joueurs jouent à une partie courte appelée « Mort Subite » (une seule carte Récompense est utilisée au lieu de 6).

NOM DE DRESSEUR : Pokémon dont le nom comporte un nom de Dresseur, comme Sabelette de Pierre ou Miaouss de Rocket. Les cartes avec **D**, **T**, **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. À chaque Pokémon ne peut être attaché qu'un seul Outil Pokémon à la fois.

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

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

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

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.

POKÉMON : les 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 DÉFENSEUR : le Pokémon qui reçoit une attaque.

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 ÉVOLUÉ : un 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 : si votre adversaire met votre Pokémon-EX K.O., il remporte deux cartes Récompense au lieu d'une.

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

POKÉMON MÉGA-ÉVOLUTION : une très puissante variété 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. Placée sur un Pokémon classique portant le même nom, elle apporte des capacités supplémentaires au Pokémon d'origine.

POUVOIR POKÉMON : pouvoir 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.

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.

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 imprimé à côté du type(s) de Résistance du Pokémon, le cas échéant.

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

TALENT (anciennement « capacité spéciale ») : un talent est un effet qui agit sur un Pokémon mais qui ne constitue pas une attaque. Certains talents sont actifs en permanence, tandis que vous devrez choisir à quel moment en utiliser d'autres. Lisez les descriptions de chaque talent pour bien comprendre comment et quand les utiliser.

- Il n'y a aucune différence entre une capacité spéciale de la série *Noir & Blanc* et un talent de la série *XY*. Toute référence à un talent s'applique aussi à une capacité spéciale, et inversement.
- Par exemple, la capacité spéciale Bouclier Lumineux de Latias-EX indique : « Évitez tous les effets d'attaques (y compris les dégâts) infligés à ce Pokémon par les Pokémon de votre adversaire dotés de capacités spéciales. » Les Pokémon dotés de talents seront donc également pris en compte.

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 de production : Richard Simpson

Directeur développement produit : Yasuhiro Usui

Coordination production : Russ Foster, Traci Thomson et Jay Moon

Coordination projet : Junko Takaba

Traduction : Tim Hove

Rédaction du livret de règles : l'équipe de TPGI Editing

et Dylan « ExoByte » Mayo

Édition : Eoin Sanders et Hollie Beg

Direction artistique : Eric Medalle

Conception graphique : Kumi Okada, Kevin Lalli, Hiroimi Kimura,

Adam Law et Doug Wohlfheil

Mise en page des cartes : Ginny Baldwin

Illustrations de la boîte : Sban Graphics

Logo XY : Eric Medalle

Remerciements : Creatures Inc., The Pokémon Company

et The Pokémon Company International

Version française

Traduction : The Pokémon Company International

Édition : Florian Becquereau et Marie-Laure Neulat

Maquettistes : Ginny Baldwin, Chantal Trandafir, et Kyle Goodwin

Des problèmes pour jouer à Pokémon ?

Pour des aides de jeu, des stratégies, des explications de règles et des informations concernant les tournois, visitez notre site Internet :

www.pokemon.fr

Pour des problèmes plus généraux :

support-fr.pokemon.com

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

© 2014 Pokémon. © 1995–2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.