

Pokémon™

TRADING CARD GAME

Règles du jeu

1. Description des cartes

Dans le TCG Pokémon, il existe 3 types de cartes différentes :

Les cartes Énergie

Un Pokémon met son adversaire K.O. en utilisant des attaques :

Pour pouvoir lancer leurs attaques, les Pokémon ont besoin de cartes Énergie.

Il existe onze types d'Énergie dans le TCG Pokémon, qui correspondent aux types des Pokémon :



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 sournoises 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.

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 l'énergie incolore ★.

Les cartes Dresseur :

Elles sont composées d'objets qu'un Dresseur peut utiliser en combat.

Ce sont des cartes spéciales qui permettent différentes actions tout au long d'une partie (par exemple piocher des cartes, en défausser certaines...).

Les actions qu'elles permettent peuvent toucher le joueur qui les joue, l'adversaire ou même les deux joueurs.

Les cartes Pokémon :

La carte Pokémon représente une créature avec ses attaques et statistiques, et est utilisé pour combattre d'autres cartes Pokémon.

Les cartes sont composées de différentes parties :



2. Description du plateau

LES ZONES DU JCC POKÉMON

La main

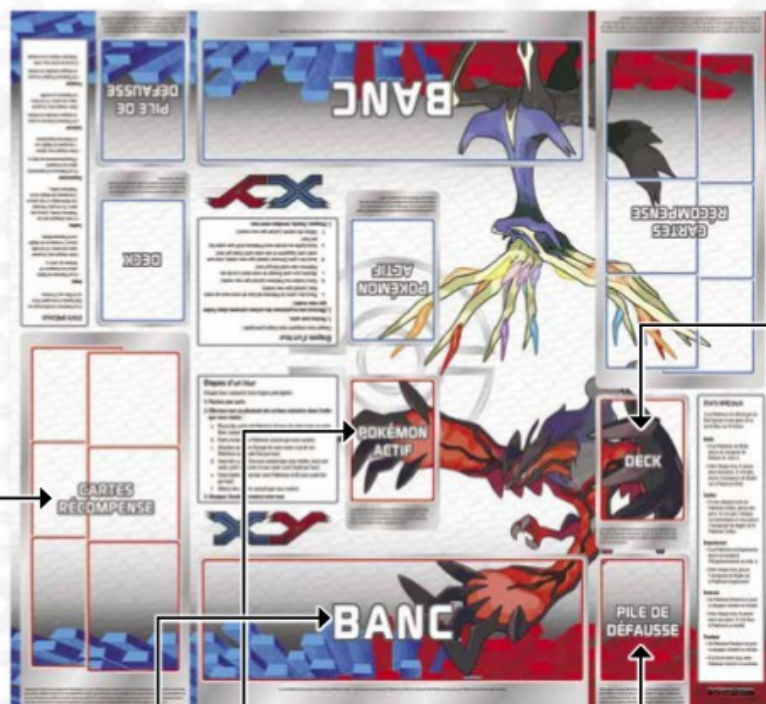
Chaque joueur pioche 7 cartes au début du jeu et garde sa main cachée. Les cartes que vous piochez vont dans votre main. Les joueurs ne peuvent pas regarder la main de leur adversaire, à moins qu'une carte jouée n'indique le contraire.

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.

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 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.

3. Fabrication du deck

Lors de la création d'un deck, vous devez suivre quelques règles :

- 1) L'une des plus importantes est que votre deck doit être constitué d'exactly 60 cartes, ni plus ni moins, ni 59, ni 61 !
- 2) 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.
- 3) Enfin, votre deck doit contenir au moins un Pokémon de base.

Nous vous donnons **quelques conseils** pour réaliser un deck complet et structuré :

- Prenez un ou deux types d'Énergie maximum. N'oubliez pas, la plupart des Pokémon 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.

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



4. Comment Jouer

Gagner une partie

Il existe 3 moyens de gagner une partie :

- 1) Récupérer toutes vos cartes Récompenses.
- 2) Mettre K.O. tous les Pokémon en jeu de votre adversaire.
- 3) Si votre adversaire n'a plus de cartes à piocher.

Démarrer une partie

1) L'ordinateur choisit aléatoirement un joueur qui commence.

2) Le deck est mélangé automatiquement, et 6 cartes sont placés en face cachée, sur le côté en tant que cartes Récompense.

3) 7 cartes de votre deck sont ensuite placés dans votre main.

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

Si ce n'est pas le cas , l'ordinateur montre votre main à votre adversaire, la mélange à nouveau avec votre deck, et vous place 7 nouvelles cartes dans votre main .

L'opération est répétée si vous n'avez toujours aucun Pokémon de base.

5) Si l'adversaire mélange sa main avec son deck parce qu'il n'a aucun Pokémon de base, vous avez le choix de piocher une carte supplémentaire.

Remarque : dans le cas où aucun joueurs n'a de Pokémon de base dans sa main, les deux joueurs montrent leur main, et redémarrent la partie sans cartes supplémentaires.

6) Placez un de vos Pokémon de base en tant que Pokémon actif en face cachée.

7) Vous pouvez placer ensuite jusqu'à 5 Pokémon de base supplémentaires, face cachée , sur le banc.

8) Les Pokémon se retournent face découverte, et la partie démarre !

Étape d'un tour

Chaque tour comporte 3 étapes principales :

1) L'ordinateur nous pioche une carte et la met dans notre main.

2) Vous pouvez effectuer une ou plusieurs des actions suivantes:

- Placez des cartes Pokémon de base face découverte de votre main sur votre Banc en cliquant dessus et en cliquant sur un emplacement vide de votre banc .

- Attachez une seule carte Énergie de votre main à un de vos Pokémon.

- Jouer des cartes Dresseur (autant que vous voulez).

- Faites battre en retraite votre Pokémon Actif (une seule fois par tour) :

Défaussez l'énergie actif indiqué dans son coût de retraite. Si aucun coût n'est pas indiqué, battez en retraite gratuitement.

Les marqueurs de dégâts sont conservés. Un Pokémon endormi ou Paralysé ne peut pas battre en retraite.

3) Attaquez le Pokémon adverse :

- Si le Pokémon possède assez d'énergie pour attaquer, vous pouvez lancer votre attaque.

- Le Pokémon qui subit des dégâts reçoit un marqueur de dégât par l'ordinateur. Si le marqueur de dégât est supérieur ou équivalent à la vie du Pokémon, celui-ci est envoyé à la pile de défausse.

- Le joueur qui a mit KO le Pokémon adverse pioche une de ses cartes Récompense, et le place dans sa main.

Le joueur dont le Pokémon Actif est KO doit choisir un Pokémon Actif sur son Banc en cliquant dessus.

S'il n'y a pas de Pokémon sur le banc, alors le joueur adverse a gagné la partie.

Ensuite , terminez votre tour.

5. Les attaques

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.

Brouillard de Smogo a un impact sur Collecte.

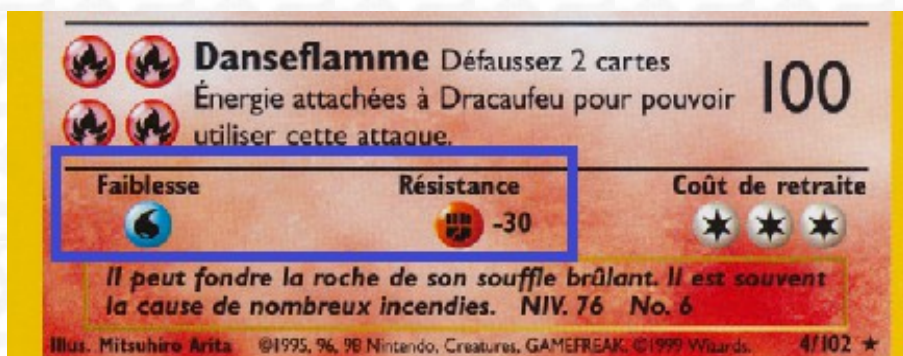


Les faiblesses & résistances :

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 Plante).

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 (dégât *2).

Si un Pokémon a une Résistance face à ce type de Pokémon, les dégâts sont réduits.



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 !

Les états spéciaux des Pokémon :

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

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.



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

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

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 !

6. Questions récurrentes

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 .

7. Glossaires

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.

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 : cartes spéciales qui vous permettent de bénéficier d'avantages au cours du jeu. Voir carte Objet.

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 .

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.

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.

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. Si vous récupérez votre dernière carte Récompense, vous gagnez !

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.

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.)

PILE DE DEFAUSSE : 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.




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.

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 , , , **C** ou **FB** ne sont PAS des cartes dont le nom comporte un nom de Dresseur.

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.




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.

POUVOIR POKEMON : 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.