



CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER



Règles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons

Table des matières

Devenez Maître Pokémons !	3
Concepts de base du JCC Pokémons	3
Comment gagner	3
Les types d'Énergies	4
Les différentes parties d'une carte Pokémons	5
Les 3 types de cartes	6
Les zones du JCC Pokémons	7
Le jeu	8
Comment gagner	8
Préparation de la partie	8
Les étapes d'un tour	9
Actions pendant votre tour	10
Les États Spéciaux	15
Ligues Pokémons 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'est-ce qui constitue un nom de Pokémons ?	21
Création de votre deck	22
Annexe A : Les cartes Prisme Étoile	23
Annexe B : Les Fossiles Inconnus	23
Annexe C : Les Pokémons-GX	24
Règles spéciales pour les Pokémons-GX	24
Annexe D : Les Ultra-Chimères	25
Annexe E : Les Pokémons d'Alola	25
Annexe F : Les Pokémons de type double	26
Annexe G : L'Évolution TURBO	26
Règles spéciales pour les Pokémons TURBO	26
Annexe H : Les Traits Antiques	27
Annexe I : Hypermatos Team Flare	27
Annexe J : Les Pokémons-EX	28
Règles spéciales pour les Pokémons-EX	28
Annexe K : Les Pokémons Méga-Évolution	29
Règles spéciales pour les Pokémons Méga-Évolution	29
Annexe L : Les cartes de la Team Plasma	30
Annexe M : Les cartes Dresseur HIGH-TECH	30
Annexe N : Les Pokémons Recréés	31
Notes importantes concernant les Pokémons Recréés	31
Glossaire	32



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

DEVENEZ MAÎTRE POKÉMON !

Ces règles vous expliquent tout ce que vous devez savoir pour jouer au Jeu de Cartes à Collectionner Pokémons. Votre deck de cartes représente vos Pokémons, 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 Pokémons est d'utiliser un Kit du Dresseur. Il contient deux decks prêts à jouer de 30 cartes 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. Vous pouvez également jouer avec des decks Arène de Combat qui contiennent deux decks de 60 cartes conçus pour participer à des combats intenses.

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

CONCEPTS DE BASE DU JCC POKÉMON

COMMENT GAGNER

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



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. Il existe onze types d'Énergies dans le JCC Pokémons, qui correspondent aux types des Pokémons.

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



PLANTE

Généralement, les attaques des Pokémons de type Plante leur permettent de se soigner ou de laisser leurs adversaires Empoisonnés.



FEU

Les attaques des Pokémons de type Feu sont puissantes ! Ils peuvent laisser leurs adversaires Brûlés, mais leurs attaques ne peuvent pas être répétées rapidement.



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 de la pile de défausse, et peuvent également laisser leurs adversaires Paralysés.



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 dans le but de causer plus de dégâts, par exemple avec un lancer de pièce.



OBSCURITÉ

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



MÉTAL

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



FÉE

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



DRAGON

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

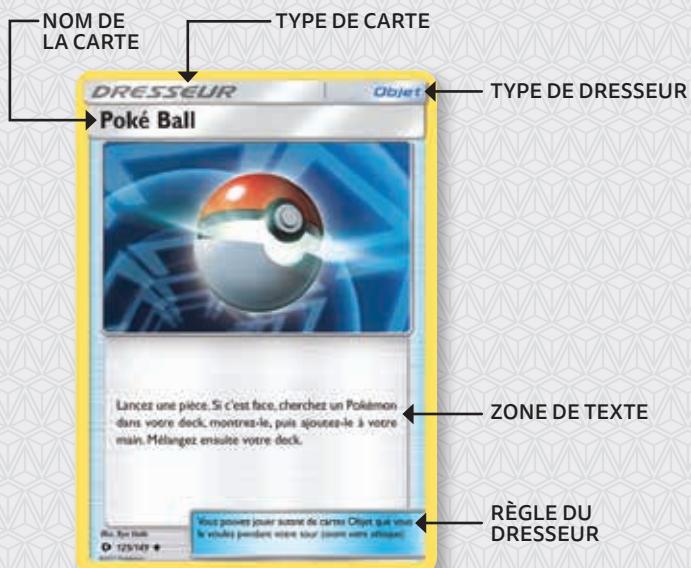


INCOLORE

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



LES DIFFÉRENTES PARTIES D'UNE CARTE POKÉMON



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 Pokémons, ainsi qu'éventuellement le Pokémons dont il est une Évolution.



Les cartes Énergie

La plupart du temps, 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



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 n'indique le contraire.

Les cartes Récompense

Chaque joueur dispose de ses propres cartes Récompense. Les cartes Récompense sont 6 cartes que chaque joueur tire du dessus de son deck et met de côté, faces cachées, en début de partie. Quand vous mettez K.O. le Pokémons d'un adversaire, vous récupérez une de vos cartes Récompense et la placez dans votre main. 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 pour ses Pokémons.



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 Pokémons de Banc. Chaque joueur peut avoir jusqu'à 5 Pokémons sur le Banc à tout moment. Tout Pokémon en jeu, autre que le Pokémon Actif, doit être placé sur le Banc.

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 JEU

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

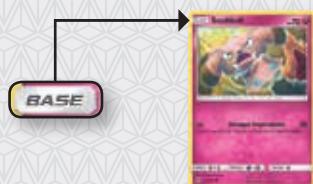
COMMENT GAGNER

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

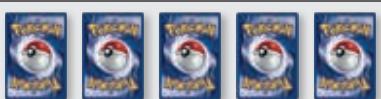
- 1** Serrez la main de votre adversaire.
- 2** Lancez une pièce. Le vainqueur du lancer de pièce décide du joueur qui commence.
- 3** Mélangez votre deck de 60 cartes et piochez les 7 cartes du dessus.
- 4** Vérifiez que vous avez au moins un Pokémons de base dans votre main.



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



- 6** Placez jusqu'à 5 Pokémons 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 retournent leurs Pokémons Actif et Pokémons de Banc face découverte et commencent la partie !



Que faire si vous n'avez aucun Pokémons 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 Pokémons de base, répétez cette opération.



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

LES 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 voulu :
 - A** Placez des cartes de Pokémons de base de votre main sur votre Banc (autant que vous voulez).
 - B** Faites évoluer vos Pokémons (autant que vous voulez).
 - C** Attachez une carte Énergie de votre main à l'un de vos Pokémons (une 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 Pokémons Actif (une 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, la partie est finie : votre adversaire a gagné.

2 EFFECTUEZ UNE OU PLUSIEURS DES ACTIONS SUIVANTES DANS L'ORDRE VOULU :

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



B Faites évoluer des Pokémons (autant que vous voulez)

Si l'une des cartes de votre main indique « Évolution de : X » et que vous aviez déjà ce Pokémons dans votre jeu au début de votre tour, vous pouvez jouer cette carte par-dessus ce Pokémon. Cela s'appelle « faire évoluer » un Pokémons.

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



Exemple :

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



Remarques sur l'Évolution : aucun des joueurs ne peut faire évoluer un Pokémons entré en jeu dans le même tour. Quand vous faites évoluer un Pokémons, ce Pokémons 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, aucun des joueurs ne peut faire évoluer un Pokémons lors de son premier tour, à moins qu'une carte ne le précise.

C Attachez 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 Pokémons Actif ou sous l'un de vos Pokémons de Banc pour indiquer l'Énergie qu'il peut utiliser. Vous ne pouvez attacher une Énergie qu'une seule fois par tour !

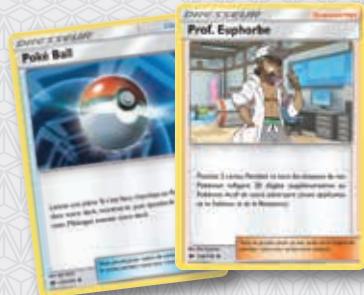


D Jouez des cartes Dresseur

Quand vous jouez une carte Dresseur, faites ce qu'elle dit et suivez la règle indiquée au bas de la carte. Placez-la ensuite 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.

Les cartes Stade ont quelques règles spéciales :

- Une carte Stade reste en jeu lorsque vous l'utilisez.
- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade à la fois. L'arrivée d'une nouvelle carte Stade défaisse l'ancienne et stoppe ses effets.
- Vous ne pouvez pas jouer une carte Stade si une carte du même nom se trouve déjà en jeu.
- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade par tour.



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

Lors de la plupart des tours, vous ne battez probablement 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 disposez sur votre Banc d'un puissant Pokémons prêt à se battre !

Pour battre en retraite, vous devez défausser 1 Énergie de votre Pokémons Actif pour chaque indiqué dans son Coût de Retraite. Si aucun n'est indiqué, il bat en retraite gratuitement. Vous échangez ensuite le Pokémons qui bat en retraite avec 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), certaines choses disparaissent : les États Spéciaux et tous les effets d'attaques.

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

F Utilisez des talents (autant que vous voulez)

Certains Pokémons sont dotés de talents (anciennement appelés Capacités Spéciales) 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 à votre adversaire quel talent vous utilisez.



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 Pokémons Actif et ceux de vos Pokémons de Banc.

3 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 ces étapes vous seront familières, 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 qui va jouer en premier !

A VÉRIFIEZ l'Énergie attachée à votre Pokémons Actif

Pour attaquer, vous devez disposer de la bonne quantité d'Énergies attachée à un Pokémons. Par exemple, prenons Flamiaou. Son attaque Morsure coûte , vous devez donc avoir au moins 1 Énergie attachée à Flamiaou pour utiliser cette attaque. Ensuite, son attaque Flamboiement coûte . Vous devez disposer d'au moins 2 Énergies attachées à Flamiaou pour utiliser Flamboiement. Le symbole signifie qu'une Énergie doit être attachée, mais n'importe quel type d'Énergie peut être utilisé pour . fonctionnera, mais également , ou toute autre Énergie. Après avoir vérifié que vous disposez de l'Énergie nécessaire, annoncez l'attaque que vous voulez utiliser.

Cette attaque s'appelle Morsure

Flamiaou a besoin d'une Énergie pour utiliser cette attaque

Morsure inflige 10 dégâts au Pokémons Actif de votre adversaire

Cette attaque s'appelle Flamboiement

Flamiaou a besoin de 2 Énergies pour utiliser Flamboiement : 1 Énergie et 1 Énergie de n'importe quel type

Flamboiement inflige 20 dégâts au Pokémons Actif de votre adversaire



De quelle Énergie avez-vous besoin pour utiliser Canon Élek de Lucanon ?
Exact, vous devez disposer d'une Énergie et 3 Énergies de n'importe quel type !



Canon Élek

Vous verrez parfois des attaques avec ce symbole pour désigner leur coût. Cela signifie que l'attaque a un coût de 0 et que vous pouvez l'utiliser même si aucune Énergie n'est attachée au Pokémons.



Spéléologue

Regardez les 3 cartes du dessus de votre deck et replacez-les dans l'ordre de votre choix.

B VÉRIFIEZ la Faiblesse et la Résistance du Pokémons 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, Brindibou a une Faiblesse face aux Pokémons .) Si l'attaque inflige des dégâts et que le Pokémons Actif de votre adversaire a une Faiblesse face à ce type d'attaquant, il subit davantage de dégâts. Si un Pokémons a une Résistance face à ce type de Pokémons, les dégâts sont réduits.



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



C PLACEZ les marqueurs de dégâts sur le Pokémons Actif de votre adversaire

Quand vous attaquez, placez 1 marqueur de dégâts sur le Pokémons 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, l'attaque Morsure de Flamiaou inflige 10 dégâts. La Faiblesse de Brindibou de $x2$ face aux Pokémons produit $10 \times 2 = 20$ dégâts. Vous placez donc 2 marqueurs de dégâts sur Brindibou. Si une attaque indique de faire autre chose, n'omettez pas de le faire.

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

Si les dégâts totaux infligés à un Pokémons équivalent au moins à ses PV (par exemple, 5 marqueurs de dégâts ou plus sur un Pokémons avec 50 PV), il est K.O. Si le Pokémons d'un joueur est K.O., le joueur place ce Pokémons 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 Pokémons Actif est K.O. choisit un nouveau Pokémons Actif sur son Banc. Si votre adversaire ne peut pas choisir un nouveau Pokémons 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

Entre chaque tour, vous devez effectuer certaines actions particulières.



4 ENTRE CHAQUE TOUR

Avant que le joueur suivant joue et que la partie se poursuive, occuez-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 des Pokémons affectés ont été mis K.O. Démarrez ensuite le tour du joueur suivant.

LES ÉTATS SPÉCIAUX

Certaines attaques laissent 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, vous retirez l'ensemble de ses États Spéciaux. Lorsqu'un Pokémons évolue, ses États Spéciaux disparaissent également.

Brûlé

Un Pokémons Brûlé subit des dégâts entre chaque tour, mais l'état peut se soigner tout seul. Quand un Pokémons est Brûlé, placez un marqueur de Brûlure sur celui-ci. Entre chaque tour, placez 2 marqueurs de dégâts sur le Pokémons Brûlé, puis lancez une pièce. Si c'est face, retirez l'État Spécial Brûlé.

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 simplement l'ancien. Vérifiez que l'apparence des marqueurs de Brûlure est bien différente de celle des marqueurs de dégâts.



Confus

Orientez le Pokémons 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 le Pokémons Confus.



Empoisonné

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



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.



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.



Retrait des États Spéciaux

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



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 Pokémons !
Gagnez des récompenses !
Affrontez d'autres joueurs !

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

Pour en savoir plus, visitez www.pokemon.fr



PLAY!
POKÉMON™

RÈGLES AVANCÉES

DÉTAILS SUR LA MAIN DE DÉPART

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

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

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

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

- 1 Ce joueur annonce qu'il doit piocher à nouveau, puis il attend que l'autre joueur 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 normalement.
- 3 Ensuite, le joueur qui n'a pas dû piocher à nouveau peut piocher une carte pour chaque nouvelle main de son adversaire. Par exemple, si les deux joueurs ont dû piocher à nouveau deux fois, puis le joueur A a dû piocher à nouveau trois fois de plus, le joueur B peut piocher trois cartes. Si certaines de ces cartes sont des Pokémons de base, elles peuvent être placées sur le Banc.
- 4 Ensuite, montrez tous les Pokémons Actifs et de Banc, puis commencez la partie.



QU'EST-CE QUI COMPTE COMME UNE ATTAQUE ?

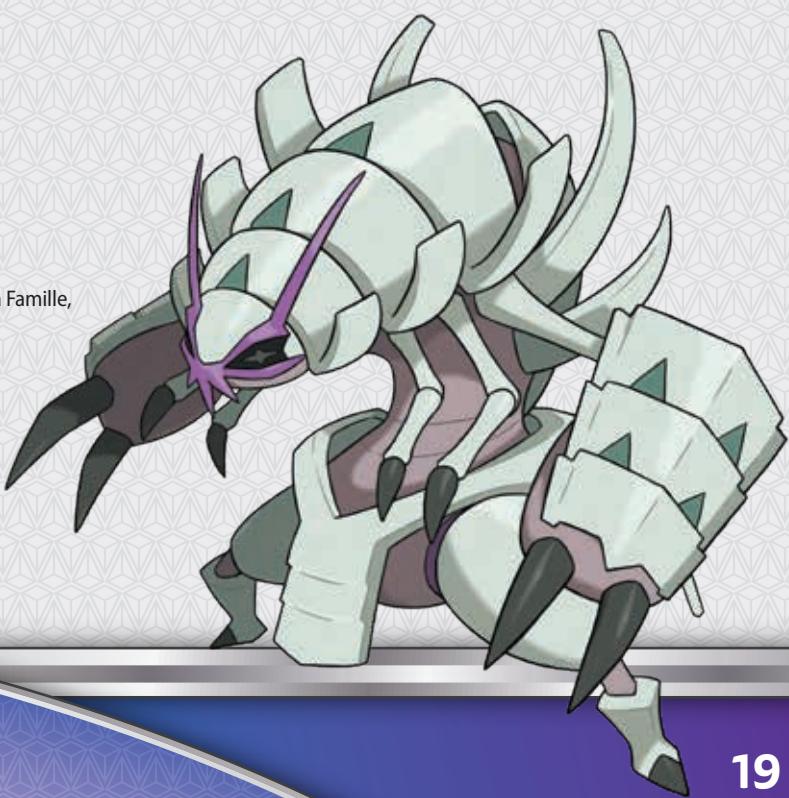
Chaque attaque a un coût et un nom, et peut avoir des dégâts de base et un texte de description. Le texte d'une carte de Pokémons décrit principalement son attaque, même si elle n'inflige aucun dégât.



Par exemple, Appel à la Famille de Corayon n'inflige aucun dégât mais reste une attaque ! En plus des attaques, il existe aussi les talents et autres. Par exemple, Sommation de Gouroutan peut vous permettre de piocher des cartes mais n'est pas considérée comme une attaque.



L'attaque Sepia'Crachat de Sepiatop a un impact sur Appel à la Famille, mais pas sur Sommation.



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** Observez votre Pokémons pour décider de 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, son attaque ne fait rien. » (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 de l'attaque mentionnée dans cet exemple par votre adversaire, vous n'avez pas besoin de lancer de pièce.)
- C** Si votre Pokémons Actif est Confus, vérifiez si son attaque n'a pas été lancée.
- D** Prenez les décisions qui s'imposent pour 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 nécessite. 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 appliquez les autres effets.

Il est en général assez simple de déterminer 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 imprimés à droite de l'attaque. Si un symbole ×, –, ou + est présent, le texte précisera la quantité de dégâts. Si l'attaque nécessite de placer des marqueurs de dégâts sur un Pokémons, 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 Pokémons. Il 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 qui dit « 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-vous 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 de l'attaque finale, placez un marqueur de dégâts sur le Pokémons 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 quand une carte vous le demande.

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 s'il 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.

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 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.

QU'EST-CE QUI CONSTITUE UN NOM DE POKÉMON ?

- 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 ont des noms différents.

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

Lors de l'évolution, le nom du Pokémons après « Évolution de : » doit correspondre au Pokémons que vous faites évoluer. Gravalanch peut être une Évolutions de Racailleou ou de Racailleou Niv. 12, mais pas de Racailleou de Pierre.



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 être constitué d'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 avec le nom « Grotichon », même si les attaques sont différentes. Enfin, votre deck doit contenir au moins un Pokémons de base.

Créer votre propre deck peut être compliqué, mais aussi très amusant. Les Chefs de Ligues Pokémons 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 :

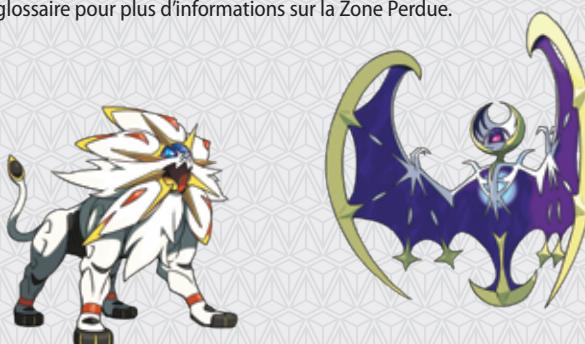
- Prenez un ou deux types d'Énergies maximum. N'oubliez pas, la plupart des Pokémons  peuvent utiliser n'importe quel type d'Énergie pour attaquer et peuvent donc intégrer tout type de deck !
- Pour être sûr d'avoir assez de cartes Énergie, mettez-en entre 15 et 19 dans votre deck de 60 cartes.
- Les cartes Dresseur sont aussi très importantes. Des cartes comme Hyper Ball et Mademoiselle 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 Pokémons ! Le reste de votre deck sera constitué de Pokémons. N'oubliez pas que votre deck doit contenir au moins un Pokémons 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 reflètera votre personnalité et votre stratégie. Et au fil du temps, vous découvrirez votre nombre de cartes Pokémons, Dresseur et Énergie préféré.



ANNEXE A : 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 B : LES FOSSILES INCONNUS

Un Fossile Inconnu, une étrange carte Objet introduite dans *Soleil et Lune – Ultra-Prisme*, peut être joué comme un Pokémons de base. Les Pokémons Fossile peuvent en évoluer s'ils indiquent « Évolution de : Fossile Inconnu », tels que Kranidos et Dinoclier.



ANNEXE C : LES POKÉMON-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 superpuissante. 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 POKÉMON-GX

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



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

Les Ultra-Chimères ont envahi le JCC Pokémons ! Ces créatures mystérieuses, connues sous le nom 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 de la carte. Les attaques des Ultra-Chimères sont en rapport avec les cartes Récompense, alors réfléchissez bien à leur meilleure utilisation.



ANNEXE E : LES POKÉMON D'ALOLA



Vous trouverez quelques Pokémons qui vous seront familiers mais avec un nouveau look dans la région d'Alola ! Ils sont connus sous le nom de « Pokémons d'Alola ».

Vous remarquerez que « d'Alola » fait partie du nom des Pokémons. Cela signifie que Persian d'Alola peut seulement évoluer depuis Miaouss d'Alola, et pas depuis Miaouss. De plus, si vous le souhaitez, vous pouvez avoir jusqu'à 4 Persian et jusqu'à 4 Persian d'Alola dans votre deck.

ANNEXE F : LES POKÉMON 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 Pokémons de type et , donc toute carte affectant l'un de ces types affecte Azumarill.

Si un Pokémons de type double attaque un Pokémons ayant une Faiblesse ou une Résistance face à l'un des types, les dégâts de l'attaque sont affectés. Et si le Pokémons 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 G : 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 POKÉMON 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.

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



ANNEXE H : 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 I : 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 Pokémons pour quelque raison que ce soit, elle ira dans la pile de défausse du joueur qui a joué la carte.



ANNEXE J : LES 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 POKÉMON-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 K : LES POKÉMON MÉGA-ÉVOLUTION

Les Pokémon 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 POKÉMON 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 ne peut évoluer que de Florizarre-EX, et non pas de Florizarre ! De plus, les Pokémons Méga-Évolution constituent un nouveau niveau d'évolution : MÉGA. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles de l'évolution s'appliquent aux Pokémons Méga-Évolution.



Il y a 2 règles spéciales pour les Pokémons Méga-Évolution. Étant donné qu'ils 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 !

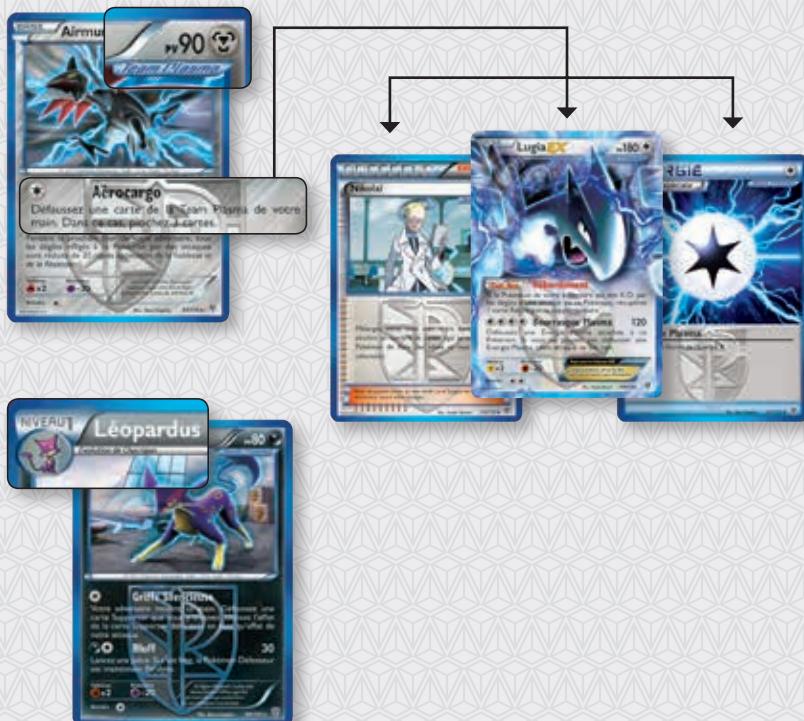


ANNEXE L : LES CARTES DE LA TEAM PLASMA

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 Pokémons. 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 M : 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 pour choisir celle qui sera la mieux adaptée à votre deck !



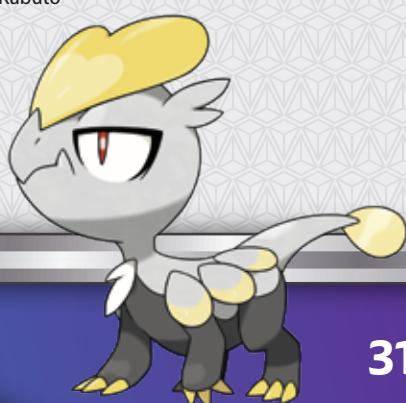
ANNEXE N : LES POKÉMON RECRÉÉS

Certains fossiles de Pokémons ont leur propre niveau d'évolution spécial : Pokémons Recréés. Comme vous pouvez le voir, Amonita est un Pokémons Recréé et sa carte dit « Ne mettez cette carte sur votre Banc que comme effet de Fossile Nautile Amonita. » Autrement dit, la seule façon de placer Amonita sur votre Banc est de jouer la carte Objet Fossile Nautile Amonita. Si vous lisez la carte Fossile Nautile Amonita, vous saurez exactement comment vous pourrez mettre Amonita en jeu. Ensuite, Amonistar peut être joué comme n'importe quel Pokémons de Niveau 1, en le plaçant sur Amonita lorsque vous avez le droit de faire évoluer un Pokémons.



NOTES IMPORTANTES CONCERNANT LES POKÉMON RECRÉÉS

- Si vous avez un Pokémons 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 Pokémons Actif ou Pokémons de Banc lors de la préparation de la partie. De plus, vous devez quand même avoir au moins un Pokémons 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 Pokémons de base dans votre deck » ne vous permet pas de récupérer un Amonita Recréé. Cependant, une carte indiquant « Cherchez un Pokémons 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 Pokémons 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 Pokémons Actif se bat contre le Pokémons de votre adversaire. 2) texte imprimé sur la carte du Pokémons et qui décrit chaque attaque (un Pokémons 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 Pokémons Actif bat en retraite ou s'il est mis K.O. Lorsqu'un Pokémons 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 Pokémons. Votre Pokémons 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 de la partie. Voir Carte Objet, Carte Stade, Carte Supporter.

CARTE DRESSEUR FOSSILE : carte Dresseur spéciale qui agit comme un Pokémons 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 Pokémons 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 ÉNERGIE : carte qui alimente votre Pokémons afin qu'il puisse attaquer. Voir Carte Énergie de base.

CARTE ÉNERGIE DE BASE : carte Énergie Plante (Leaf), Feu (Fire), Eau (Water), Électrique (Electric), Psy (Psychic), Combat (Fighting), Obscurité (Dark), Métal (Metal) ou Fée (Fairy).

CARTE ÉVOLUTION : carte qui se place sur une carte de Pokémons 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 Pokémons de votre adversaire, vous prenez une de vos cartes Récompense dans votre main (ou 2 cartes Récompense pour un Pokémons-EX ou un Pokémons-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 : carte Dresseur similaire à une carte Objet. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter par tour.

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

DÉS-ÉVOLUTION : certaines cartes peuvent provoquer la dés-évolution d'un Pokémons, à savoir l'effet inverse d'une évolution. Lorsqu'un Pokémons 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.)

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 ou Paralysé, et si des Pokémons sont mis K.O.

ÉTATS SPÉCIAUX : Endormi, Empoisonné, Brûlé, Confus 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 », cela signifie un marqueur de 10 dégâts.

MARQUEUR GX : outil 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**, **A**, **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 et tout le monde peut 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 Pokémons 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 DÉFENSEUR : Pokémon qui reçoit une attaque.

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

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

POKÉMON-EX : les Pokémons-EX sont une forme plus forte de Pokémons mais avec un inconvénient : si votre adversaire met votre Pokémon-EX K.O., il remporte deux cartes Récompense au lieu d'une.

POKÉMON-GX : les Pokémons-GX sont une forme plus forte de Pokémons mais avec un inconvénient : si votre adversaire met votre Pokémon-GX K.O., il 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.

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 Electhor ♂ est différent de celui d'une carte Electhor, car Electhor ♂ est un Pokémon de la Team Galaxie et ♂ fait partie de son nom.

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 (ANCIENNEMENT « CAPACITÉ SPÉCIALE ») : 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.

- Il n'y a aucune différence entre une capacité spéciale de la série *Noir & Blanc* et un talent de la série *Soleil et Lune*. 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 Pokémons de votre adversaire dotés de capacités spéciales. » Les Pokémons dotés de talents seront donc également pris en compte.

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

Remerciements : Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Takao Unno, GAME FREAK inc. et Milky Isobe

Version anglaise

The Pokémon Company International

Producteur : Kenji Okubo

Responsable production : Richard Simpson

Développement du produit : Yasuhiro Usui, Jim Lin et Doug Ferguson

Coordination production : Russ Foster et Jay Moon

Développement du jeu : Dylan "ExoByte" Mayo, Kyle Sucevich, Nik Davidson et Paul Peterson

Coordination projet : Mikiko Ryu, Yoshi Uemura, Noriko Tseng et Jen McNulty

Traduction : Ben Regal, Bryson Clark et Satoko Deas

Développement des decks à thème : Kyle Sucevich

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

Édition : Hollie Beg, Wolfgang Baur et Holly Bowen

Direction artistique : Chris Franc

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

Conception graphique (localisation des cartes) : Ginny Baldwin, David Bennett et Sang Hoon Shin

Conception graphique (logos) : Huy Cao et Adam Law

Remerciements : Creatures Inc., The Pokémon Company et The Pokémon Company International

Version française

Coordination production : Doug Storms, David Hoskinson et Ross Garrett

Coordination projet : Jeff Hansen, Noriko Tseng et Breon McMullin

Traduction et corrections : Marc Drieu, Tatiana Tchemitcheff et Myriam Bresko

Conception graphique (localisation) : Ginny Baldwin, Chantal Trandafir, David Bennett, Christopher Brittain, John Villalobos, Dan Stephens, Michael Heck, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer et Tyler MacLeod

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/service-client

**The Pokémon Company
INTERNATIONAL**

©2018 Pokémon. ©1995–2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

