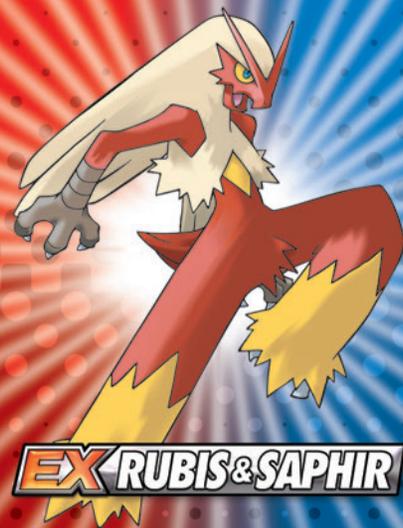


POKÉMON[®]

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER



EX RUBIS & SAPHIR

LIVRET DE RÈGLES

 **Attention:** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces qui peuvent être avalées.

Ce produit contient une petite pièce en plastique et une planche en carton de marqueurs de dégât. La pièce et les marqueurs, une fois détachés de la planche, présentent un danger potentiel d'étouffement et ne doivent pas être laissés à la portée des enfants de moins de 3 ans.

Table des matières

Quoi de neuf dans l'extension Pokémon Rubis et Saphir ?	2
Règles du Jeu	
De quoi avez-vous besoin pour jouer ?	3
En quoi consiste le jeu Pokémon ?	3
Objectif du jeu	3
Commencer la partie	4
Jouons !	7
Que pouvez-vous faire pendant votre tour ?	7
Que se passe-t-il après le tour de chaque joueur ?	13
Comment fonctionnent les États Spéciaux ?	13
Votre Pokémon peut-il être Endormi et Confus en même temps ?	14
Pourquoi y a-t-il autant de cartes différentes ?	14
Comment construire un nouveau deck ?	15
Règles Expert	
Qu'est-ce qui constitue une attaque ?	16
Dans quel ordre effectuer votre attaque ?	16
Comment calculer les dégâts ?	17
Quelle est la séquence de jeu après le tour de chaque joueur ?	18
Pokémon qui se reportent à eux-mêmes	18
Évolutions interdites	18
Comment battre en retraite en utilisant une carte Double Énergie ?	18
Que se passe-t-il si une Carte vous demande de piocher plus de cartes qu'il ne vous en reste ?	19
Que se passe-t-il si aucun des joueurs n'a de carte Pokémon de base parmi ses sept premières cartes ?	19
Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent en même temps ?	19
Qu'est-ce que la Mort Subite ?	19
Annexe A: Combat deux contre deux	21
Glossaire	23
Index	26

Quoi de neuf dans l'extension Pokémon Rubis et Saphir ?

L'extension **Pokémon Rubis et Saphir** introduit les Pokémon-ex. Les Pokémon-ex sont des Pokémon® plus forts avec de meilleures attaques, mais avec un inconvénient: lorsque votre adversaire met K.O votre Pokémon-ex, il récolte deux Récompenses au lieu d'une. Les Pokémon-ex peuvent prendre toutes sortes de formes: la plupart sont des Pokémon de base, mais il est précisé sur la carte que ce sont des formes évoluées. Comme les Pokémon-ex sont différents, ils ne peuvent évoluer en Pokémon de niveau 1 et Pokémon de niveau 2 'normaux'.

Quelques-unes des règles de base ont été modifiées pour permettre au jeu de s'améliorer tout en conservant les cartes du début.

Lorsque vous commencez une partie sans Pokémon de base en main, montrez votre main à votre adversaire, remettez-la dans votre deck, mélangez-le et piochez sept nouvelles cartes. Votre adversaire peut alors piocher une carte supplémentaire.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, le joueur qui commence ne pioche pas de carte.

L'État Spécial 'Confus' n'affecte maintenant que le Pokémon Confus lorsqu'il attaque. Lorsqu'il attaque, lancez une pièce comme d'habitude. Si c'est pile, le Pokémon Confus reçoit trois marqueurs de dégât à la place des 20 dégâts d'avant. Les Pokémon Confus peuvent maintenant battre en retraite normalement.

Faire battre en retraite votre Pokémon Actif ne peut maintenant être effectué qu'une seule fois par tour.

Les Énergies Obscurité et Métal sont maintenant plus faciles à jouer. Elles comptent toujours comme Énergies Spéciales et ne donnent leurs effets spéciaux qu'aux Pokémon du même type d'énergie. Puisque leurs effets ne peuvent servir qu'aux Pokémon du même type d'énergie, les autres inconvénients de ce type d'énergie ont été retirés.

Les joueurs ne peuvent maintenant jouer qu'une seule carte Stade par tour.

Enfin, il existe une nouvelle manière de jouer au jeu de cartes à jouer et à collectionner Pokémon: le combat 2 contre 2. C'est drôle mais pas évident...Assurez-vous que vous maîtrisez le jeu de base avant d'essayer ce nouveau jeu. Les règles du combat 2 contre 2 se trouvent à la fin du livret de règles (Annexe A).

Règles du jeu

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Votre adversaire et vous-même avez besoin de votre propre deck de 60 cartes chacun, d'une pièce de monnaie pour tirer à pile ou face et de quelques marqueurs pour compter les dégâts infligés à vos Pokémon. Vous pouvez utiliser des pièces de monnaie ou tout autre accessoire de votre choix si vous êtes à court de marqueurs.

En quoi consiste le jeu Pokémon ?

Votre adversaire et vous-même êtes des Dresseurs de Pokémon qui rivalisent pour devenir le meilleur Dresseur de Pokémon de tous les temps ! Vous et votre deck de cartes (où se trouvent vos Pokémon et vos capacités en tant que Dresseur) vous affronterez votre adversaire et son deck.

L'un de vos Pokémon (appelé "Pokémon Actif") se bat pour vous. D'autres Pokémon peuvent être assis derrière le Pokémon Actif, sur votre "Banc." Si votre Pokémon Actif est mis K.O et perd le combat, vous désignez alors l'un des Pokémon de votre Banc qui devient votre nouveau Pokémon Actif.

Objectif du Jeu

Vous gagnez la partie si:

- Vous récoltez toutes les cartes Récompense. Au début de la partie, chaque joueur met de côté six cartes Récompense. Chaque fois que vous mettez K.O un des Pokémon de votre adversaire, vous récoltez une de vos propres cartes Récompense (et non celle de votre adversaire !) et vous la placez dans votre main. Vous gagnez lorsque vous récoltez votre dernière carte Récompense.
- Votre adversaire n'a plus de cartes dans son deck au début de son tour.
- Votre adversaire n'a plus aucun Pokémon disponible sur son Banc pour remplacer son Pokémon Actif lorsque celui-ci est mis K.O. Cela signifie que votre Pokémon n'a plus de Pokémon à combattre, et vous gagnez alors la partie !

Commencer la partie

- Tirez à pile ou face le joueur qui commencera la partie. Vous pouvez utiliser votre pièce Pokémon, si vous en avez une.
- Mélangez votre deck et piochez une main de départ de sept cartes. Placez le reste de votre deck face cachée devant vous.
- Votre adversaire et vous-même choisissez chacun un des Pokémon de base de votre main. Placez-les sur la table, face cachée. Ce seront vos Pokémon Actifs de départ.
- Chaque joueur peut, s'il le souhaite, choisir jusqu'à cinq Pokémon de base de sa main et les placer sur son Banc, face cachée (c'est ici que les Pokémon autres que le Pokémon Actif attendent).
- Une fois que chaque joueur a placé ses Pokémon, placez les six premières cartes de votre deck face cachée devant vous. Ce sont vos Récompenses, que vous récolterez lorsque les Pokémon de votre adversaire seront mis K.O. Vous ne pouvez pas regarder une carte Récompense avant de la prendre.
- Retournez face visible tous les Pokémon Actifs, ainsi que ceux des Bancs des joueurs.

Que faire si je n'ai pas de Pokémon de base dans ma main ?

Dans ce cas, montrez votre main à votre adversaire, mélangez-la de nouveau avec votre deck et piochez sept nouvelles cartes. Votre adversaire peut alors, s'il le souhaite, piocher une carte supplémentaire. Si vous n'avez toujours pas de Pokémon de base dans votre nouvelle main, recommencez ce processus, mais votre adversaire pourra piocher une carte supplémentaire chaque fois que vous effectuerez ce processus!



Pendant la partie, vous allez placer de plus en plus de cartes sur la table. Toutes les cartes qui se trouvent dans l'aire du Pokémon Actif ou sur le Banc sont considérées comme étant "en jeu." Votre deck, vos Récompenses et les cartes de votre pile de défausse ne sont pas considérés comme étant "en jeu."



Les cartes Pokémon, les cartes Évolution et les cartes Énergie seront sur la table – "en jeu" – une fois que vous les aurez jouées de votre main. Vous pouvez continuer à jouer ces cartes tour après tour. Les cartes Dresseur, quant à elles, sont utilisées une seule fois puis défaussées.

Carte Pokémon



Carte Énergie



Les *cartes Énergie* fournissent à vos Pokémon l'énergie dont ils ont besoin pour utiliser leurs attaques.

Carte Dresseur



Jouez les *cartes Dresseur* en suivant les indications qui y sont inscrites puis défaussez-les.

Explication des symboles d'Énergie

Plante	Elektrik	Incolore
Feu	Psy	Obscurité
Eau	Combat	Métal

6

Jouons !

Pendant la partie, votre adversaire et vous-même jouez à tour de rôle. Pendant le tour de votre adversaire, vous ne pouvez rien faire si ce n'est remplacer votre Pokémon Actif s'il est mis K.O (voir ci-dessous). Pendant votre tour, respectez l'ordre des étapes suivantes:

Que pouvez-vous faire pendant votre tour ?



Vous pouvez faire beaucoup de choses pendant votre tour! Vous commencez toujours par piocher une carte, et vous terminez toujours votre tour en attaquant. Voici tout ce que vous pouvez faire:

- 1 PIOCHEZ une carte**
- 2 EFFECTUEZ maintenant toutes les actions que vous voulez dans l'ordre que vous voulez:**
 - PLACEZ autant de Pokémon de base que vous voulez sur votre Banc.
 - FAITES ÉVOLUER autant de Pokémon que vous voulez.
 - ATTACHEZ une carte Énergie à un Pokémon (une seule fois par tour).
 - JOUEZ autant de cartes Dresseur que vous voulez (mais vous ne pouvez jouer qu'une carte Stade et une carte Supporter par tour).
 - FAITES BATTRE EN RETRAITE votre Pokémon Actif (une seule fois par tour).
 - UTILISEZ autant de Poké-Powers (Pouvoirs Pokémon) que vous voulez.
- 3 ATTAQUEZ !**
 - ASSUREZ-VOUS que vous avez suffisamment de cartes Énergie attachées à votre Pokémon Actif pour lui permettre d'utiliser son attaque.
 - VÉRIFIEZ la Faiblesse et la Résistance du Pokémon de votre adversaire.
 - PLACEZ des marqueurs de dégât sur le Pokémon de votre adversaire.
 - VÉRIFIEZ si vous avez mis K.O le Pokémon de votre adversaire.
 - PRENEZ une carte Récompense (si vous avez mis K.O le Pokémon de votre adversaire).
- 4 Votre tour est maintenant TERMINÉ.**

7

1 PIOCHEZ une carte

Vous commencez toujours votre tour en piochant une carte. (Si votre deck est épuisé au début de votre tour et que vous ne pouvez pas piocher de carte, le jeu est terminé et votre adversaire a gagné).

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, le joueur qui commence ne pioche pas de carte.

2 EFFECTUEZ maintenant toutes les actions que vous voulez, dans l'ordre que vous voulez:

• PLACEZ autant de Pokémon de base que vous voulez sur le Banc.

Choisissez un Pokémon de base de votre main et placez-le face visible sur votre Banc. Comme vous ne pouvez pas avoir plus de cinq Pokémon de base en même temps sur votre Banc, vous ne pouvez placer un nouveau Pokémon de base sur le Banc que si ne s'y trouvent déjà que quatre Pokémon (ou moins). Si votre Pokémon Actif est mis K.O (ou s'il est retiré du jeu pour une raison ou pour une autre), vous devez le remplacer immédiatement par un des Pokémon de votre Banc (sinon, vous perdez la partie).

• FAITES ÉVOLUER autant de Pokémon que vous voulez.

Si vous avez dans votre main une carte indiquant "Évolution de X," X étant le nom d'un Pokémon que vous avez déjà en jeu, vous pouvez jouer cette carte de votre main au-dessus de la carte Pokémon X. Cela s'appelle "faire évoluer" un Pokémon.

Exemple: Corinne possède une carte appelée Massko qui indique "Évolution de Arcko" et elle a une carte Arcko en jeu. Elle peut jouer la carte Massko au-dessus de la carte Arcko.

Vous pouvez faire évoluer un Pokémon de base en Pokémon de niveau 1, et un Pokémon de niveau 1 en Pokémon de niveau 2. Lorsqu'un Pokémon évolue, il conserve toutes les cartes qui lui sont attachées (cartes Énergie, cartes Évolution...) et tout dégât qu'il a déjà reçu, mais il perd les anciennes attaques, les pouvoirs Pokémon et les corps Pokémon du Pokémon duquel il évolue. Tous les autres états tels qu'Endormi, Brûlé, Confus, Paralysé, Empoisonné ou tout ce qui peut être le résultat d'une attaque faite précédemment par un Pokémon sont retirés.



Désolé, vous ne pouvez pas faire évoluer un Pokémon que vous venez juste de mettre en jeu ou de faire évoluer ce tour-ci. De même, aucun des joueurs ne peut faire évoluer un Pokémon pendant le premier tour. Enfin, vous pouvez faire évoluer un Pokémon de votre banc, il est considéré comme étant "en jeu"!

• ATTACHEZ une carte Énergie à un de vos Pokémon (une seule fois par tour)

Prenez une carte Énergie de votre main et attachez-la à un de vos Pokémon en jeu, soit votre Pokémon Actif, soit un des Pokémon du Banc, mais pas les deux (placez-la sous la carte Pokémon).



Contrairement à la plupart des autres actions que vous pouvez accomplir durant de votre tour, vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois pendant votre tour. N'oubliez pas que vous pouvez attacher une carte Énergie à un Pokémon de votre Banc. Après tout, il est aussi "en jeu"!

• JOUEZ autant de cartes Dresseur que vous voulez.

Lorsque vous jouez une carte Dresseur, faites ce qu'elle indique puis placez-la dans la pile de défausse. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade et une seule carte Supporter par tour.

• FAITES BATTRE EN RETRAITE votre Pokémon Actif (une seule fois par tour).

Si votre Pokémon Actif possède beaucoup de marqueurs de dégât, vous pouvez l'échanger avec un des Pokémon de votre Banc. Vous n'aurez, espérons-le, pas besoin de le faire très souvent !

Pour faire battre en retraite votre Pokémon Actif, vous devez défausser une carte Énergie attachée à ce Pokémon pour chaque ⚡ indiqué sous son Coût de Retraite. S'il n'y a pas de ⚡ sous son Coût de Retraite, il peut battre en retraite "gratuitement." (Vous en apprendrez plus sur les Coûts de Retraite dans le paragraphe "ATTAQUEZ !"). Vous pouvez ensuite le remplacer par un des Pokémon de votre Banc. Laissez les marqueurs de dégât, les cartes Évolution et les cartes Énergie (celles que vous n'avez pas défaussées) sur les deux Pokémon lorsque vous les échangez.

Un Pokémon Endormi ou Paralysé ne peut pas battre en retraite.

Lorsque votre Pokémon Actif rejoint votre Banc (soit qu'il batte en retraite ou pour toute autre raison), certains effets lui sont retirés - les États Spéciaux (Endormi,

Brûlé, Confus, Paralysé et Empoisonné) ou tout ce qui peut être le résultat d'une attaque faite précédemment par un Pokémon (sauf les dégâts) disparaissent.

Si vous battez en retraite, vous pouvez toujours attaquer pendant ce tour avec votre nouveau Pokémon Actif.

• **UTILISEZ autant de Poké-Powers (Pouvoirs Pokémon) que vous voulez.** Certains Pokémon ont des "Poké-Powers" ou "Pouvoirs Pokémon" spéciaux qu'ils peuvent utiliser lorsqu'ils sont en jeu (rappelez-vous que les Pokémon du Banc sont aussi "en jeu" et qu'ils peuvent utiliser des Poké-Powers, s'ils en ont). Beaucoup de ces Pouvoirs peuvent être utilisés avant votre attaque. Cependant, chaque Poké-Power est différent, et vous devez lire attentivement sa description pour en connaître le fonctionnement.

3 ATTAQUEZ !

Lorsque vous attaquez, vous placez des marqueurs de dégât sur le Pokémon Actif de votre adversaire (appelé également "Pokémon Défenseur"). C'est la dernière chose que vous pouvez faire pendant votre tour. Vous ne pouvez attaquer qu'une seule fois pendant votre tour (si votre Pokémon possède deux attaques, il ne peut en utiliser qu'une à chaque tour). Pour attaquer, annoncez simplement à votre adversaire le nom de l'attaque que vous utilisez et suivez ensuite les étapes ci-dessous !

• **ASSUREZ-VOUS que vous avez suffisamment de cartes Énergie attachées à votre Pokémon Actif pour lui permettre d'utiliser son attaque.** Vous ne pouvez utiliser une attaque que si vous disposez du nombre de cartes Énergie nécessaires attachées à votre Pokémon Actif.

Ne confondez pas un Pouvoir Pokémon et une attaque Pokémon: si vous utilisez un Poké-Power (Pouvoir Pokémon) ou un Poké-Body (Corps Pokémon), vous pouvez toujours attaquer!

Le nombre de cartes Énergie nécessaires est inscrit à gauche du nom de l'attaque.

N'importe quelle Énergie (🌿, ⚡, 🌊, 🌋, 🌪, 🌫, 🌫, 🌫, 🌫) peut être prise en compte comme Énergie incolore (⚫). Pour les huit autres types d'Énergie, lorsqu'un type d'Énergie particulier est requis, seul le bon type d'Énergie peut être pris en compte. Par exemple, vous pouvez utiliser une attaque marquée (🌊🌫) uniquement si ce Pokémon possède au moins 3 Énergies attachées, dont au moins 2 Énergies (🌊).

Vous devez avoir le bon nombre de cartes Énergie attachées à un Pokémon pour lui permettre d'utiliser son attaque, mais vous n'avez pas besoin de défausser ces cartes pour attaquer. Les cartes restent attachées au Pokémon, à moins que la carte n'indique le contraire!



La première attaque de Phanpy est Sauve qui peut

Sauve qui peut inflige 10 dégâts au Pokémon Défenseur

Phanpy a besoin d'une Énergie incolore (⚫) pour utiliser cette attaque.

• **VÉRIFIEZ la Faiblesse et la Résistance du Pokémon de votre adversaire.** Certains Pokémon possèdent une Faiblesse ou une Résistance à certains autres types de Pokémon (par exemple, Salamèche a une Faiblesse contre les Pokémon Eau (🌊)). Vérifiez si le Pokémon Défenseur a une Faiblesse ou une Résistance au type du Pokémon qui attaque. Un Pokémon Défenseur subit le double de dégâts lorsqu'il est attaqué par un Pokémon contre lequel il présente une Faiblesse. Il subit 30 dégâts de moins si, en revanche, il est attaqué par un Pokémon contre lequel il présente une Résistance. Lorsque les Pokémon du Banc subissent des dégâts, vous ne pouvez pas appliquer la Faiblesse ou la Résistance.

• **PLACEZ des marqueurs de dégât sur le Pokémon de votre adversaire.**

Lorsque vous attaquez, placez un marqueur de dégât sur le Pokémon Actif de votre adversaire pour chaque dizaine de points de dégât infligés par l'attaque de votre Pokémon (indiqués à droite du nom de l'attaque). Si l'attaque vous indique une action particulière à effectuer, ne l'oubliez pas !



Habituellement, l'issue d'une attaque ne dépend pas de l'ordre précis dans lequel vous procédez, mais c'est parfois le cas. Voici donc comment procéder: tout d'abord, vous devez payer tous les coûts (comme, par exemple, défausser des cartes Énergie). Ensuite, appliquez tous les effets sur le Pokémon Attaquant puis la Faiblesse et la Résistance pour le Pokémon Défenseur. Enfin, appliquez tous les autres effets sur le Pokémon Défenseur.

• **VÉRIFIEZ si votre Pokémon a mis K.O le Pokémon de votre adversaire.**

Si un Pokémon subit un nombre de dégâts supérieur ou égal à son total de Points de Vie (par exemple, cinq ou plus marqueurs de dégât infligés à un Pokémon avec 50 Points de Vie), il est immédiatement mis K.O.

• **RÉCOLTEZ une Récompense (si vous avez mis K.O le Pokémon de votre adversaire).**

Chaque fois que vous mettez K.O le Pokémon de votre adversaire, votre adversaire défausse sa carte Pokémon de base ainsi que toutes les cartes qui y sont attachées (cartes Évolution, cartes Énergie...). Vous récoltez ensuite une de vos Récompenses (même si votre adversaire met lui-même son Pokémon K.O ou si le Pokémon est mis K.O entre deux tours !) et vous la placez dans votre main. Ensuite, votre adversaire doit remplacer son Pokémon Actif par un Pokémon de son Banc (si le banc de votre adversaire est vide et qu'il ne peut pas remplacer son Pokémon Actif, vous avez gagné !) Si votre Pokémon Actif et celui de votre adversaire sont mis K.O en même temps, le joueur dont c'est le tour remplace son Pokémon en dernier. Le joueur dont c'est le tour récolte également sa Récompense en dernier.

4 **Votre tour de jeu est maintenant TERMINÉ.**

Vous devez parfois accomplir certaines actions après la fin de votre tour et avant que celui de votre adversaire ne commence. Une fois ces actions accomplies, le tour de votre adversaire peut commencer.

Que se passe-t-il après le tour de chaque joueur ?

Après le tour de chaque joueur, si le Pokémon Actif d'un des joueurs est Empoisonné, il subit des dégâts; s'il est Brûlé, il peut subir des dégâts; et s'il est Endormi ou Paralysé, il peut recouvrer ses esprits. Ensuite, le tour du joueur suivant commence.

Comment fonctionnent les États Spéciaux (Endormi, Confus, Paralysé...)?

Certaines attaques rendent le Pokémon Défenseur Endormi, Brûlé, Confus, Paralysé ou Empoisonné. Ces états sont appelés "États Spéciaux." Cela ne peut pas arriver à un Pokémon du Banc, mais seulement à un Pokémon Actif – et si un Pokémon retourne sur le Banc, ces effets lui sont retirés ! De même, un Pokémon qui évolue se voit retirer ses États Spéciaux.

Endormi

Si un Pokémon est Endormi, il ne peut ni attaquer ni battre en retraite. Dès qu'un Pokémon est Endormi, tournez-le sur le côté gauche. Après le tour de chaque joueur, lancez une pièce. Si c'est face, le Pokémon se réveille (redressez la carte), mais si c'est pile il reste Endormi, et vous devrez attendre le prochain tour pour essayer de le réveiller de nouveau.

Brûlé

Si un Pokémon est Brûlé, placez un "marqueur Brûlure" sur ce Pokémon. Tant qu'il est Brûlé, lancez une pièce après le tour de chaque joueur. Si c'est pile, placez deux marqueurs de dégât sur ce Pokémon, en ne tenant pas compte de la Faiblesse et de la Résistance. Si une attaque brûle un Pokémon déjà Brûlé, ce Pokémon ne devient pas doublement brûlé; le nouvel état remplace l'ancien. Assurez-vous que le marqueur Brûlure que vous utilisez ne puisse être confondu avec un marqueur de dégât.

Confus

Si un Pokémon est Confus, vous devez lancer une pièce chaque fois que vous essayez d'attaquer avec ce Pokémon. Dès qu'un Pokémon est Confus, tournez-le tête en bas.

Un Pokémon Confus peut battre en retraite normalement. Lorsqu'il retourne sur le Banc, on lui retire tous ses États Spéciaux.

Lorsque vous attaquez avec un Pokémon Confus, lancez une pièce. Si c'est face, l'attaque se déroule normalement. Si c'est pile, votre Pokémon s'inflige trois marqueurs de dégât. (Vous ne pouvez appliquer la Faiblesse et la Résistance que pour les dégâts, pas les marqueurs de dégât). Le Pokémon Actif reçoit trois marqueurs de dégât même si son attaque n'inflige normalement aucun dégât (comme l'attaque Haleine empoisonnée d'Arcko).

Paralysé

Si un Pokémon est Paralysé, il ne peut ni attaquer ni battre en retraite. Dès qu'un Pokémon est Paralysé, tournez-le sur le côté droit. Si un Pokémon Actif est Paralysé, il reprend ses esprits à la fin du tour suivant de son propriétaire. Redressez alors la carte. Cela veut dire que si votre Pokémon est Paralysé, il ne pourra rien faire lors de votre prochain tour mais il reprendra ensuite ses esprits.

Empoisonné

Si un Pokémon est Empoisonné, placez un "marqueur Poison" sur ce Pokémon. Tant qu'il reste Empoisonné, placez un marqueur de dégât supplémentaire à la fin de chaque tour, sans tenir compte de la Faiblesse ni de la Résistance. Si une attaque empoisonne un Pokémon déjà Empoisonné, ce Pokémon ne devient pas doublement Empoisonné; le nouvel état remplace l'ancien. Assurez-vous que le marqueur Poison que vous utilisez ne puisse être confondu avec un marqueur Brûlure ou un marqueur de dégât.

Votre Pokémon peut-il être Endormi et Confus en même temps ?

Si un Pokémon est Endormi, Confus ou Paralysé et qu'une nouvelle attaque menée contre lui le rend Endormi, Confus ou Paralysé, l'ancien état est annulé. Seul le nouveau compte. Mais ces trois états sont les seuls effets d'une attaque qui s'annulent les uns les autres. Par exemple, un Pokémon peut être Confus et Brûlé en même temps.



OK!

Vous venez de lire les règles du jeu et maintenant, vous en savez assez pour vous débrouiller lors d'une partie. Une fois que vous maîtriserez toutes ces règles, vous pourrez consulter les Règles Expert (page 16) pour affiner votre connaissance du jeu Pokémon.

Pourquoi y a-t-il autant de cartes différentes ?

Un des éléments qui différencient Pokémon des autres jeux de cartes est que c'est un jeu de cartes à jouer et à collectionner. Cela signifie qu'il existe de nombreuses cartes différentes que vous pouvez collectionner et échanger avec vos amis. De plus, vous n'êtes pas obligés de ne jouer qu'avec les decks préconstruits que vous achetez – vous pouvez utiliser toutes les cartes que vous possédez pour créer des decks complètement nouveaux ! Une grande partie de l'attrait des cartes à jouer et à collectionner vient du fait que vous pouvez créer différents decks et utiliser différentes stratégies.

Comment construire un nouveau deck ?

Votre deck doit comporter exactement 60 cartes, et vous ne pouvez pas inclure plus de 4 exemplaires de chaque carte, autres que les cartes Énergie de base, dans votre deck (les cartes Énergie de base sont (♣, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠)). Deux cartes sont considérées comme identiques si elles ont le même nom, peu importe si elles ont des images différentes ou si elles proviennent de séries différentes.

Avant de construire un nouveau deck, vous aurez d'abord remarqué que toutes les cartes (sauf les cartes Dresseur) possèdent différents types d'Énergie. Votre deck devra probablement inclure un ou deux types d'Énergie de base, et vous pouvez choisir d'ajouter quelques Pokémon incolores (♣) si vous le souhaitez. Si vous choisissez un seul type d'Énergie, vous êtes sûr d'avoir toujours le bon type d'Énergie pour vos Pokémon, mais vous aurez aussi moins de choix. Si vous avez de nombreux types d'Énergie différents, vous pourrez choisir parmi un plus grand nombre de Pokémon mais vous prenez le risque de ne pas piocher le bon type d'Énergie pour vos Pokémon. Enfin, assurez-vous que votre deck contient suffisamment de cartes Énergie (la plupart des decks ont besoin de 20 à 25 cartes Énergie).

Une fois que vous avez choisi vos types d'Énergie, sélectionnez des cartes Pokémon et Dresseur qui fonctionnent bien ensemble. Souhaitez-vous construire de gros Pokémon qui écraseront les Pokémon de votre adversaire ? Dans ce cas, choisissez beaucoup de cartes Évolution et quelques cartes Dresseur, comme Poké Balle, qui vous aident à piocher vos cartes Évolution.

Une fois que votre deck est terminé, jouez avec aussi souvent que possible contre autant de decks différents que vous le pouvez. Découvrez ce qui marche et ce qui ne va pas, puis faites des modifications. Si vous continuez à travailler dessus, vous construirez un deck qui montrera à tout le monde que vous êtes le plus grand Maître Pokémon de tous les temps !

Règles Expert

Cette partie répond à des questions qui ne se posent pas très souvent, mais dont vous serez heureux de connaître les réponses.

Qu'est-ce qui constitue une attaque ?

Tout ce qui est inscrit sur une carte Pokémon de base ou une carte Évolution (sous l'image, là où sont décrites les attaques, excepté pour les Poké-Powers (Pouvoirs Pokémon) et les Poké-Body (Corps Pokémon)) est considéré comme une attaque, même si elle n'a aucun effet sur le Pokémon de votre adversaire. Par exemple, l'attaque Sabotage de Medhyena peut être contrée par un effet comme l'attaque Brouillard de Magmar ex.

Dans quel ordre effectuer votre attaque ?

La séquence exacte à effectuer quand vous attaquez est détaillée ci-dessous. Pour la plupart des attaques, peu importe l'ordre que vous suivez, mais si vous avez besoin de résoudre une attaque vraiment complexe, suivez ces étapes dans l'ordre et vous devriez y arriver sans problème.

- a) Si le Pokémon Défenseur est un Bébé Pokémon, lancez une pièce pour savoir si votre tour se termine sans attaque (si votre tour doit se terminer sans attaque, ne suivez pas les instructions suivantes, votre tour est maintenant terminé).
- b) Annoncez l'attaque utilisée par votre Pokémon Actif. Assurez-vous que votre Pokémon possède suffisamment de cartes Énergie pour utiliser cette attaque.
- c) Si nécessaire, faites tous les choix requis par l'attaque (par exemple, l'attaque Flèche d'eau de Laggron indique: "Choisissez un des Pokémon de votre adversaire." Vous choisissez donc maintenant.)
- d) Si nécessaire, faites tout ce que l'attaque vous demande de faire afin de l'utiliser (par exemple, pour l'attaque Flamèche de Salamèche, vous devez défausser deux cartes Énergie de base pour utiliser l'attaque).
- e) Appliquez, si nécessaire, tout effet qui puisse modifier ou annuler l'attaque (par exemple, si votre Pokémon a été touché lors du tour précédent par l'attaque Brouillard de Magmar ex, cette attaque précise que si vous essayez d'attaquer avec ce Pokémon pendant votre prochain tour, vous devrez lancer une pièce. Si c'est pile, l'attaque de votre Pokémon est sans effet).
- f) Si votre Pokémon Actif est Confus, vérifiez maintenant si l'attaque échoue.

g) Faites tout ce qu'indique l'attaque. Occupez-vous tout d'abord des dégâts, puis de tous les autres effets et enfin mettez K.O tous les Pokémon qui ont subi des dégâts supérieurs ou égaux à leurs Points de Vie.

Comment calculer les dégâts ?

Habituellement, la quantité de dégâts infligés par une attaque ne dépend pas de l'ordre dans lequel vous effectuez l'attaque. Cependant, si vous devez effectuer une attaque dans laquelle un grand nombre d'éléments différents peuvent modifier les dégâts, suivez les étapes suivantes dans l'ordre (sautez toute étape qui ne s'applique pas à cette attaque).

- a) Commencez avec les dégâts de base. C'est le nombre inscrit à droite de l'attaque, ou, si un signe \times , $-$, $+$ ou $?$ est inscrit à côté de ce nombre, c'est le total des points de dégât que le texte de l'attaque vous indique comment calculer.
- b) Appliquez tous les effets que le Pokémon Actif possède qui modifient le nombre de points de dégât de base (par exemple, l'Énergie Obscurité ou l'Explosion en série de Tarsal). Alors, si la base des dégâts est 0 (ou si l'attaque ne fait pas de dégâts du tout), arrêtez de calculer les dégâts, vous avez terminé. Autrement, continuez.
- c) Doublez les dégâts si le Pokémon Défenseur présente une Faiblesse face au type du Pokémon qui attaque.
- d) Soustrayez 30 dégâts si le Pokémon Défenseur possède une Résistance au type du Pokémon qui attaque.
- e) Tenez compte des effets des cartes Dresseur et des cartes Énergie (comme Énergie Métal par exemple) sur le Pokémon Défenseur.
- f) Appliquez tous les effets résultants de la dernière attaque du Pokémon Défenseur (par exemple, l'attaque Des larmes dans les yeux de Galekid) ou les Poké-Powers (Pouvoirs Pokémon) et les Poké-Body (Corps Pokémon).
- g) Pour chaque dizaine de dégâts infligés, placez un marqueur de dégât sur le Pokémon Défenseur. (Si à ce moment-là, les dégâts infligés sont inférieurs à 0, ne faites rien).
- h) Maintenant que les dégâts ont été calculés, si l'attaque a d'autres conséquences, appliquez-les également.

Quelle est la séquence de jeu après le tour de chaque joueur ?

Généralement, l'ordre des actions à effectuer après le tour de chaque joueur importe peu. Mais si les choses se compliquent, respectez l'ordre des étapes suivantes:

- Placez des marqueurs de dégât sur les Pokémon Empoisonnés.
- Lancez une pièce pour déterminer si les Pokémon qui possèdent des marqueurs Brûlure subissent des dégâts.
- Lancez une pièce pour découvrir si les Pokémon Endormis se réveillent. Les Pokémon Paralysés reprennent leurs esprits.

Si un Pokémon possède une carte Outil Pokémon et si cette carte a un effet qui intervient entre deux tours, le joueur dont le Pokémon possède cette carte peut l'utiliser quand il le veut entre deux tours.

Si votre Pokémon et celui de votre adversaire sont mis K.O en même temps, entre deux tours ou pendant une attaque, le joueur dont le tour est sur le point de commencer remplace son Pokémon et choisit sa carte Récompense en premier.

Les Pokémon qui se reportent à eux-mêmes.

Quelques fois, un Pokémon se reporte à lui-même en s'appelant par son nom. Par exemple, l'attaque Fléaut de Poissirène dit: "Inflige 10 dégâts multipliés par le nombre de marqueurs de dégât sur Poissirène." À la place du nom, il faut lire "ce Pokémon" si cette attaque est utilisée, d'une façon ou d'une autre, par un autre Pokémon. Par exemple si Togetic, avec son attaque Super-métronome, copie le Fléau de Poissirène, Togetic inflige 10 dégâts multipliés par le nombre de marqueurs de dégât sur le Pokémon, comme si Togetic indiquait: "Inflige 10 dégâts multipliés par le nombre de marqueurs de dégât sur ce Pokémon."

Évolutions interdites

Lorsque vous faites évoluer un Pokémon, la carte que vous utilisez doit préciser: "Évolution de" suivi du nom du Pokémon sur lequel la carte doit être placée. Les Dresseurs Pokémon spéciaux (comme Mystherbe d'Erika) ou les Pokémon-ex (comme Insécateur ex) n'évoluent pas en versions normales. Une carte Pokémon devrait indiquer "Évolution d'Insécateur ex" pour permettre cette évolution.

Comment battre en retraite en utilisant une carte Double Énergie ?

Payer le Coût de Retraite avec une carte Double Énergie peut entraîner quelques confusions. Voici comment procéder: défaussez les cartes Énergie l'une après l'autre jusqu'à ce que vous ayez payé le Coût de Retraite (ou peut-être plus). Une fois que vous avez payé le Coût, vous ne pouvez plus défausser de cartes. Par exemple, supposons que votre Pokémon ait un Coût de Retraite de ⬤⬤ et qu'il

ait deux cartes Énergie ⬤⬤ et une carte Double Énergie ⬤⬤ attachées. Vous pouvez payer le Coût de Retraite de différentes façons – en défaussant ⬤⬤, en défaussant deux ⬤⬤ ou en défaussant ⬤⬤ en premier, puis ⬤⬤. Cependant, vous ne pouvez pas défausser les 3 cartes.

Que se passe-t-il si une carte vous demande de piocher plus de cartes qu'il ne vous en reste ?

Si une carte vous demande de piocher ou de regarder plus de cartes qu'il n'en reste dans votre deck, piochez ou regardez les cartes qu'il vous reste et continuez à jouer normalement. Par exemple, si une carte vous demande de piocher sept cartes ou de regarder les cinq cartes du dessus de votre deck et qu'il n'en reste que trois dans votre deck, piochez ou regardez ces trois cartes. Souvenez-vous que vous perdez la partie si vous ne pouvez pas piocher de cartes au début de votre tour, pas si une carte vous demande de piocher des cartes et que vous n'en avez pas assez.

Que se passe-t-il si aucun des joueurs ne pioche de Pokémon de base parmi ses sept premières cartes ?

Il arrive parfois que ni vous ni votre adversaire n'avez de Pokémon de base dans les sept cartes de votre main de départ. Dans ce cas, les deux joueurs mélangent leurs decks respectifs et piochent sept nouvelles cartes. Aucun des joueurs n'a alors le droit de piocher de carte supplémentaire. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'au moins un des deux joueurs ait une carte Pokémon de base dans sa main de sept cartes. Si l'autre joueur n'a toujours pas de Pokémon de base dans sa main, il peut mélanger de nouveau les cartes et piocher sept nouvelles cartes, mais le joueur qui a déjà un Pokémon de base peut piocher une carte supplémentaire, comme d'habitude. Continuez ainsi jusqu'à ce que les deux joueurs aient un Pokémon de base dans leur main de départ de sept cartes.

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

Vous gagnez la partie si vous récoltez votre dernière Récompense ou si votre adversaire ne peut pas remplacer son Pokémon Actif mis K.O (ou autre) par un des Pokémon de son Banc. Mais il peut arriver que les deux joueurs "gagnent" de l'une ou l'autre de ces façons au même moment. Si c'est le cas, jouez la règle de la Mort Subite. Toutefois, si vous gagnez des deux façons et que votre adversaire ne gagne que d'une seule, c'est vous le vainqueur !

Qu'est-ce que la Mort Subite ?

Si un cas de Mort Subite se présente, jouez une nouvelle partie de Pokémon, mais chaque joueur n'utilisera cette fois qu'une seule Récompense au lieu des six

habituelles. À l'exception du nombre de Récompenses, la partie de Mort Subite se déroule comme une nouvelle partie de **Pokémon**: recommencez depuis le début en lançant une pièce pour déterminer quel joueur commencera la partie. Le vainqueur de cette partie est le grand gagnant. Il peut arriver qu'une partie de Mort Subite se termine elle aussi en Mort Subite. Si cela se produit, continuez à jouer des parties de Mort Subite jusqu'à ce que quelqu'un gagne.



Annexe A:

Combat 2 contre 2

Il existe à présent un nouveau défi dans le jeu de cartes à jouer et à collectionner **Pokémon**: c'est le combat 2 contre 2 ! Chaque joueur a deux Pokémon Actifs en jeu, ce qui rend les choses encore plus excitantes ! La partie se déroule comme une partie normale. Il y a cependant quelques règles différentes.

Commencez la partie

Votre adversaire et vous-même devrez chacun avoir un deck de 60 cartes. Si vous avez au moins deux Pokémon de base lorsque vous piochez votre main de départ de sept cartes, mettez en jeu deux Pokémon de base. Ils seront vos Pokémon Actifs. Vous pouvez commencer la partie avec un seul Pokémon de base en jeu et faire quand même un combat 2 contre 2, si c'est le seul Pokémon de base que vous avez dans votre main. Lorsqu'un joueur a deux Pokémon Actifs, il peut choisir jusqu'à quatre cartes Pokémon de base de sa main et les placez sur son Banc (ils restent sur le Banc jusqu'à ce qu'ils deviennent un des Pokémon Actifs).

Un seul Pokémon Actif ?

Même si vous n'avez qu'un seul Pokémon Actif, vous pouvez quand même continuer le combat 2 contre 2. À tout moment pendant la partie, si vous n'avez qu'un seul Pokémon Actif mais que vous avez toujours des Pokémon sur votre Banc, choisissez-en un et mettez-le en jeu.

Attaquez !

Pendant un combat 2 contre 2, vous choisissez un de vos Pokémon Actifs pour attaquer, puis vous sélectionnez l'attaque que vous voulez utiliser. Vous choisissez ensuite un des Pokémon Actifs de votre adversaire pour attaquer et finissez l'attaque normalement. Les attaques qui se réfèrent à chaque "Pokémon Défenseur" affecteront les deux Pokémon Défenseur du joueur.

Battre en retraite !

Comme dans le jeu de base, vous ne pouvez battre en retraite qu'une seule fois par tour, même si vous avez deux Pokémon Actifs en jeu. Choisissez bien !

Les Pokémon qui ont des États Spéciaux

Lorsque vos deux Pokémon sont Endormis, Brûlés, Confus ou Empoisonnés, vous pouvez tenter de leur faire reprendre leurs esprits ou d'éviter de subir des dégâts dans l'ordre que vous voulez. Lorsqu'un de vos Pokémon est Paralysé, il ne pourra pas attaquer lors de votre prochain tour puis il redeviendra normal. Vous pouvez toujours attaquer avec votre autre Pokémon.

Cartes Dresseur

Si la carte Dresseur a un effet sur vos Pokémon Actif, choisissez un des deux Pokémon que vous possédez pour appliquer cet effet (à moins que la carte ne vous demande d'appliquer cet effet à deux ou plus de vos Pokémon). Par exemple, Potion vous permet de retirer deux marqueurs de dégât à un de vos Pokémon mais elle ne permet pas de retirer un marqueur de dégât à deux de vos Pokémon.

Cartes Énergie Spéciales

Lorsqu'une carte Énergie Spéciale est attachée à un de vos Pokémon Actifs ou à un des Pokémon de votre Banc, son effet ne peut s'appliquer qu'à ce Pokémon uniquement.

Bébé Pokémon

Lorsque votre Pokémon tente d'attaquer le Bébé Pokémon de votre adversaire, lancez une pièce. Cet règle n'est applicable que si votre Pokémon tente d'attaquer un Bébé Pokémon.

Pokémon du Banc

Vous pouvez avoir jusqu'à quatre Pokémon sur votre Banc.



Glossaire

Attacher: prendre une carte de votre main et la placer sous un de vos Pokémon en jeu.

Attaque: 1) Action accomplie par votre Pokémon Actif lorsqu'il combat le Pokémon de votre adversaire. 2) Texte écrit sur chaque carte Pokémon et décrivant la façon d'attaquer de chaque Pokémon (un Pokémon peut avoir une ou deux attaques).

Banc: vos Pokémon qui sont en jeu mais qui ne participent pas activement au combat y sont assis. Ils sont prêts à se battre si le Pokémon Actif bat en retraite ou est mis K.O. Lorsque les Pokémon du Banc subissent des dégâts, vous ne pouvez pas appliquer la Faiblesse et la Résistance.

Bébés Pokémon: ce sont des cartes Pokémon de base Spéciales. Elles peuvent évoluer en d'autres Pokémon. Si un Bébé Pokémon évolue en Pokémon de base, il est traité comme un Pokémon Évolué, pas comme un Pokémon de base. Les cartes faisant référence aux Pokémon de base font aussi référence aux cartes Bébé Pokémon.

Carte Dresseur: carte que vous jouez pendant votre tour en suivant les instructions qui y sont inscrites puis en la défaussant.

Carte Énergie: carte qui fournit leur puissance aux Pokémon et leur donnent la possibilité d'attaquer. Voir carte Énergie de base.

Carte Énergie de base: Carte Énergie Plante 🌿, Feu 🔥, Eau 💧, Elektrik ⚡, Psy 🧠, ou Combat 🥊.

Carte Évolution: carte que vous pouvez jouer sur une carte Pokémon de base (ou parfois sur une autre carte Évolution) pour la rendre plus puissante.

Carte Pokémon de base: carte que vous pouvez jouer directement de votre main pendant votre tour pour placer un Pokémon en jeu. Voir carte Évolution.

Carte Stade: ce sont des cartes Dresseur spéciales qui restent en jeu une fois que vous les avez jouées. Elles affectent le jeu tant qu'elles restent en jeu. Il ne peut y avoir qu'une seule carte Stade en jeu à la fois. Si vous en jouez une et qu'il y en a déjà une sur la table, défaussez l'ancienne. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade par tour.

Carte Supporter: ce sont des cartes Dresseur spéciales que vous placez à côté de votre Pokémon Actif. Elles sont défaussées à la fin du tour. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter par tour.

Dégâts: lorsqu'un Pokémon en attaque un autre, il lui inflige des dégâts. Si un Pokémon subit un total de dégâts supérieur ou égal à ses Points de Vie, il est K.O.

Pokémon Dresseur: des Pokémon qui ont des noms de dresseur, comme Sabelette de Pierre. Vous ne pouvez pas faire évoluer un Sabelette normal en Sablaireau de Pierre, et vous ne pouvez pas faire évoluer un Sabelette de Pierre en Sablaireau normal. Traitez Sabelette et Sablaireau de Pierre comme deux Pokémon complètement différents.

En jeu: vos cartes sur la table sont considérées comme étant en jeu. Les Pokémon de base, les cartes Évolution et les cartes Énergie ne peuvent être utilisés à moins d'être en jeu. (Les cartes de votre deck, votre pile de défausse et vos Récompenses ne sont pas considérées comme étant en jeu, mais les Pokémon de votre Banc le sont).

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

Faiblesse: si un Pokémon présente une Faiblesse, il subit le double de dégâts lorsqu'il est attaqué par un Pokémon d'un certain type. La Faiblesse est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte.

K.O.: si un Pokémon subit un nombre de points de dégât supérieur ou égal à ses Points de Vie, il est K.O. Ce Pokémon va sur la pile de défausse avec toutes les cartes qui lui sont attachées. Lorsqu'un des Pokémon de votre adversaire est mis K.O, vous récoltez une de vos Récompenses.

Machine Technique: c'est une sorte de carte Dresseur que vous attachez à votre Pokémon. Chaque carte possède une attaque que votre Pokémon peut utiliser comme si c'était la sienne. Ces cartes sont défaussées à la fin du tour.

Marqueur: ce que certaines cartes vous demandent de placer sur un Pokémon pour vous rappeler quelque chose (par exemple un Marqueur Poison). Vous ne pouvez pas retirer un marqueur si le Pokémon retourne sur le Banc, mais vous pouvez le retirer si le Pokémon évolue (les marqueurs de dégât sont une exception à cette règle). Voir marqueurs de dégât, marqueur Poison.

Marqueur Brûlure: ce que vous placez sur un Pokémon pour rappeler qu'il est Brûlé. Vous pouvez retirer un marqueur Brûlure lorsque le Pokémon évolue ou retourne sur le Banc. Voir marqueur, marqueur de dégât.

Marqueur de dégât: un marqueur placé sur votre Pokémon pour montrer qu'il a subi des dégâts. Il reste sur votre Pokémon même s'il retourne sur le Banc ou s'il évolue. Chaque marqueur compte pour 10 dégâts. Voir marqueur, marqueur Poison.

Marqueur Poison: ce que vous placez sur un Pokémon pour rappeler qu'il est Empoisonné. Le marqueur est retiré si le Pokémon évolue ou retourne sur le Banc. Voir marqueur, marqueur de dégât.

Mort Subite: il arrive parfois que les deux joueurs gagnent au même moment. Dans ce cas, vous jouez une version plus courte du jeu Pokémon appelée "Mort Subite" (en utilisant une seule Récompense au lieu de six).

Outils Pokémon: ce sont des cartes Dresseur Spéciales que vous pouvez attacher à votre Pokémon pour vous aider. Chaque Pokémon ne peut posséder qu'une carte Outil Pokémon à la fois.

Pile de défausse: pile de cartes que vous avez défaussées. Ces cartes sont toujours face vers le haut. Tout joueur peut regarder ces cartes à tout moment.

Points de Vie: chaque Pokémon possède un nombre de Points de Vie, qui vous informe sur la quantité de dégâts qu'il peut subir avant d'être K.O.

Poké-Powers (Pouvoirs Pokémon): les Poké-Powers sont généralement des pouvoirs utilisés une fois par tour sur des Pokémon Actifs et des Pokémon du Banc. Vous devez choisir d'utiliser ces pouvoirs. Si ce Pokémon est affecté par un État Spécial, vous ne pouvez pas utiliser ce Poké-Pouvoir tant que cet État Spécial n'est pas retiré.

Poké-Body (Corps Pokémon): un Corps Pokémon est un effet actif tant que votre Pokémon est en jeu. L'effet disparaît au moment où votre Pokémon quitte la partie.

Pokémon: créatures pittoresques qui se battent pour vous dans le jeu de cartes Pokémon. Elles sont représentées dans le jeu par des cartes Pokémon de base et des cartes Évolution.

Pokémon Attaquant: c'est votre Pokémon Actif, puisqu'il combat le Pokémon de votre adversaire.

Pokémon Actif: Pokémon qui se trouve dans l'arène devant tous vos autres Pokémon. Seul le Pokémon Actif peut attaquer.

Pokémon-ex: les Pokémon-ex sont plus forts que les Pokémon de base. Ils ont cependant un inconvénient: lorsque votre adversaire met un Pokémon-ex K.O, il récolte deux Récompenses au lieu d'une.

Pokémon Défenseur: Pokémon Actif de votre adversaire lors de votre attaque.

Pouvoir Pokémon: facultés spéciales possédées par certains Pokémon. Les Pouvoirs Pokémon se divisent en deux catégories: les Poké-Powers (Pouvoirs Pokémon) et les Poké-Body (Corps Pokémon). Elles sont inscrites au même endroit que les attaques mais sont toujours précédées des mots: "Poké-Power" ou "Poké-Body" pour les différencier des attaques.

Récompenses: les six cartes que vous placez face cachée devant vous au début de la partie. Chaque fois que vous mettez K.O un des Pokémon de votre adversaire, vous récoltez une Récompense (deux si c'est un Pokémon-ex) et la placez dans votre main. Quand vous récoltez votre dernière Récompense, vous avez gagné !

Résistance: si un Pokémon possède une Résistance, il subit 30 dégâts de moins chaque fois qu'il est attaqué par un Pokémon d'un certain type. La Résistance est indiquée au centre de la partie inférieure de la carte.

Retraite: action qui consiste à échanger votre Pokémon Actif contre un des Pokémon de votre Banc. Pour battre en retraite, vous devez défausser du Pokémon qui bat en retraite un nombre d'Énergie égal au Coût de Retraite de ce Pokémon. Ce Coût est inscrit dans la partie inférieure droite de la carte.

Index

Attaquer, ordre	10,16-17
Battre en retraite	9, 21
Bébé Pokémon	16, 22
Brûlé	13-14, 18
Cartes, différents types	5-6
piocher	4, 8, 19
Cartes Dresseur	6, 9
Cartes Énergie	6, 10
Cartes Pokémon	3, 23
Combat 2 contre 2	21-22
Confus	13-14, 18
Construction de deck	15
Dégâts, calcul	17
Empoisonné	14, 17
Endormi	13-14, 18
En jeu	4-5
États Spéciaux	13-14, 21
Évoluer, cartes Évolution	8, 18
Faiblesse	11, 17
Gagner	3, 19
K.O	12
Marqueur de dégât	3, 11
Mort Subite	19, 20
Outils Pokémon	18
Paralysé	14, 18
Points de vie	12
Pokémon de base	4, 19
Pokémon Défenseur	6, 10
Pokémon-ex	2
Poké-Powers (Pouvoirs Pokémon)	10
Récompenses	3, 12
Résistance	11, 17
Tour, ordre du	7-12
Après le tour de chaque joueur	13

Des questions ?

Vous pouvez visiter notre site internet www.pokemon-tcg.com/int pour des informations sur le jeu, les stratégies et les tournois.

Service Consommateur

www.pokemon-tcg.com/int

Pokémon USA, Inc.
4820 150th Avenue NE
Redmond, WA 98052 U.S.A.

Pokémon USA, Inc.
© 2003 Pokémon.
© 1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM & © Nintendo.

Fabriqué en Belgique.

Contributions

Version originale Japonaise

Producteur: Tsunekaz Ishihara

Réalisateur: Takumi Akabane

Premiers concepteurs du jeu: Tsunekaz Ishihara, Kouichi Ooyama et Takumi Akabane

Développement du jeu: Takumi Akabane, Daisaku Nishida et Yukinori Torii

Direction Artistique: Milky Isobe

Maquettiste et mise en page: Hideyuki Nakajima

Rédaction du livret de règles: Takumi Akanabe

Coordination du projet: Masamichi Anazawa

Remerciements: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, GAME FREAK Inc.

Version anglaise

Pokémon USA, Inc

Directeur: Kenji Okubo

Responsable de production: Larry Weiner

Coordination du projet: Yasuhiro Usui

Traduction: Junko Hanna

Développement du jeu: Mike Fitzgerald, Jimmy Sivertsen et Yasuhiro Usui

Réécriture du livret de règles: Jimmer Sivertsen

Édition du livret de règles: Jeff Grubb

Design: Rick Achberger et Sean Glenn (Super Unicorn)

Direction Jeu Organisé: Susan Scheid

Remerciements: Erik Mona, René Flores, Doug Ferguson, RA et Nintendo Inc.

Version Française

Traduction: Caroline Fauchet

Maquettiste: Ginny Baldwin



