

POKÉMON™

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER



MÉGA-ÉVOLUTION
NUIT NOIRE

RÈGLES DU JEU DE CARTES À COLLECTIONNER POKÉMON / DERNIÈRE MISE À JOUR : JUILLET 2026



Sommaire

Devenez Maître ou Maîtresse Pokémon !	3	Annexe 9 : Les Pokémon-VSTAR	28
Les concepts de base du JCC Pokémon	3	Annexe 10 : Les Pokémon-V-UNION	29
Comment gagner	3	Annexe 11 : Les Styles de Combat	30
Les types d'Énergies	4	Annexe 12 : Les Pokémon-V	30
Description d'une carte Pokémon	5	Annexe 13 : Les Pokémon-VMAX	30
Les 3 types de cartes	6	Annexe 14 : Les formes régionales	31
Les zones du JCC Pokémon	7	Annexe 15 : Les cartes Supporter ESCOUADE	32
Le jeu	8	Annexe 16 : Les ESCOUADES	32
Comment gagner	8	Annexe 17 : Les cartes Prisme Étoile	33
Préparation d'une partie	8	Annexe 18 : Les cartes Fossile Rare, Fossile Inconnu et Fossile Ancien	33
Les étapes d'un tour	9	Annexe 19 : Les Pokémon-GX	34
Actions pendant votre tour	10	Règles spéciales pour les Pokémon-GX	34
Les États Spéciaux	15	Annexe 20 : Les Ultra-Chimères	35
Play! Pokémon Stores et Decks Combat de Ligue	17	Annexe 21 : Les Pokémon de type double	35
Règles avancées	18	Annexe 22 : L'Évolution TURBO	36
Qu'est-ce qu'une « misère » ?	18	Règles spéciales pour les Pokémon TURBO	36
Qu'est-ce qui compte comme une attaque ?	19	Annexe 23 : Les Traits Antiques	37
Les attaques en détail	20	Annexe 24 : Les Hypermatos Team Flare	37
Quelle est la différence entre « jusqu'à/inférieur ou égal à/un maximum de » et « autant que vous le voulez » ?	21	Annexe 25 : Les Pokémon-EX	38
Que se passe-t-il si vous devez piocher plus de cartes que vous n'en avez ?	21	Règles spéciales pour les Pokémon-EX	38
Que se passe-t-il si les deux adversaires gagnent en même temps ?	21	Annexe 26 : Les Pokémon-EX Méga-Évolution	39
Qu'est-ce qu'une partie de départage ?	21	Règles spéciales pour les Pokémon-EX Méga-Évolution	39
Quels sont les éléments qui constituent le nom d'un Pokémon ?	21	Annexe 27 : Les cartes de la Team Plasma	40
La création de votre deck	22	Annexe 28 : Les Pokémon Recrétés	41
Annexe 1 : Les Pokémon-ex Méga-Évolution	23	Notes importantes concernant les Pokémon Recrétés	41
Annexe 2 : Les Pokémon de Dresseurs et Dresseuses....	24	Glossaire	42
Annexe 3 : Les cartes HIGH-TECH	25	Contributions	44
Annexe 4 : Temps passé et Temps futur	26		
Annexe 5 : Les Pokémon-ex	26		
Annexe 6 : Les Pokémon-ex Téracristal	27		
Annexe 7 : La Zone Perdue	27		
Annexe 8 : Les Pokémon Radieux	28		





Vous êtes Dresseur ou Dresseuse Pokémon.

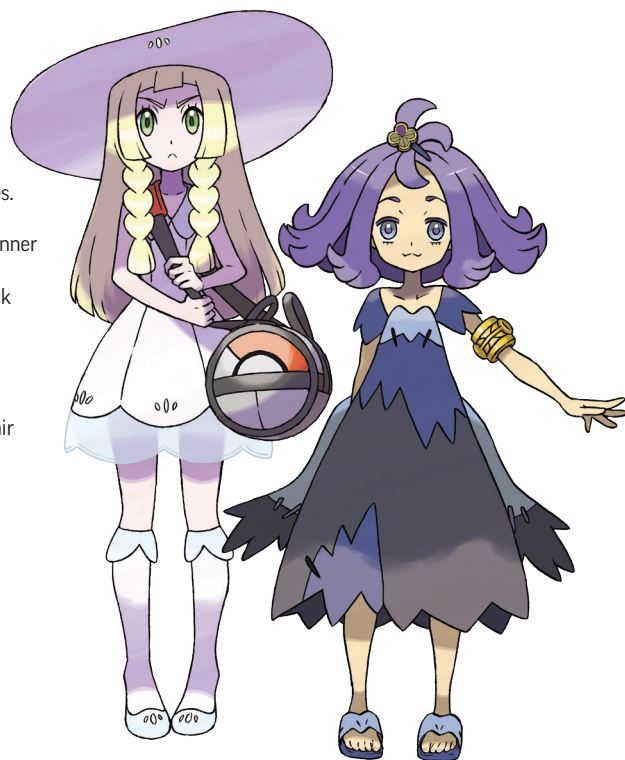
Vous parcourez le monde en affrontant d'autres Dresseurs et Dresseuses avec vos Pokémon, ces créatures qui aiment combattre en utilisant leurs incroyables pouvoirs !

Devenez Maître ou Maîtresse Pokémon !

Ces règles vous expliquent tout ce que vous devez savoir pour jouer au Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Votre deck de cartes est constitué de vos Pokémon, ainsi que des objets et des personnages 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 à collectionner pour permettre à chaque joueur ou joueuse de personnaliser son jeu. Une excellente façon d'apprendre à jouer au JCC Pokémon est d'utiliser un Deck Méga-Combat, un deck préconstruit de 60 cartes qui inclut une page de stratégies et tout ce qu'il vous faut pour jouer.

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



Les concepts de base du JCC Pokémon

Comment gagner

Dans le JCC Pokémon, vos Pokémon affrontent les Pokémon de votre adversaire. La première personne qui récupère toutes ses cartes Récompense gagne. Vous pouvez également remporter la partie si votre adversaire n'a plus aucun Pokémon en jeu, ou s'il ne lui reste aucune carte à piocher au début de son tour.

Les types d'Énergies

Les Pokémon mettent les Pokémon adverses K.O. en utilisant des attaques ou des talents. Pour pouvoir lancer leurs attaques, les Pokémon ont besoin de cartes Énergie. Dans le JCC Pokémon, il existe 11 types d'Énergies correspondant aux types des Pokémon. (Veuillez noter que la série *Méga-Évolution* ne contient pas de cartes Pokémon de type Fée ; vous trouverez celles-ci dans les extensions plus anciennes.)

Chaque type d'Énergie permet de lancer différentes attaques. Découvrez les types correspondant à votre personnalité ! Voici les types d'Énergies :



Plante

Les Pokémon de type Plante possèdent souvent des attaques leur permettant de se soigner ou d'empoisonner leurs adversaires.



Feu

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



Eau

Les Pokémon de type Eau peuvent manipuler les Énergies et déplacer les Pokémon de l'équipe adverse.



Électrique

Les Pokémon de type Électrique peuvent remettre en jeu des Énergies depuis la pile de défausse, et peuvent également rendre leurs adversaires Paralysés.



Psy

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



Combat

Les Pokémon de type Combat peuvent prendre plus de risques pour causer plus de dégâts et peuvent profiter de lancers de pièces pour enchaîner les dégâts.



Obscurité

Les Pokémon de type Obscurité, avec leurs attaques surnoises, obligent souvent l'adversaire à défausser des cartes. Ils peuvent aussi rendre les Pokémon de votre adversaire Empoisonnés.



Métal

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



Fée

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



Dragon

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



Incolore

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

Description d'une carte Pokémon

TYPE DU POKÉMON

POINTS DE VIE (PV)

NOM DE LA CARTE

NIVEAU

POKÉMON DONT IL EST L'ÉVOLUTION



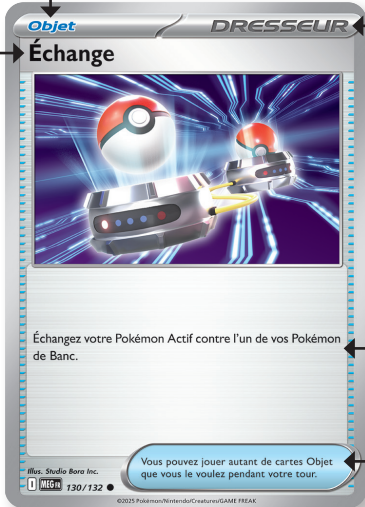
041/132

CODE DE L'EXTENSION

NUMÉRO DE LA CARTE

NOM DE LA CARTE

TYPE DE CARTE DRESSEUR



130/132

TYPE DE CARTE

ZONE DE TEXTE

RÈGLE DES CARTES DRESSEUR



Les 3 types de cartes

Le JCC Pokémon compte 3 types de cartes :

Pokémon

Bien entendu, les cartes les plus importantes sont les Pokémon ! La plupart de ces cartes sont des Pokémon de base, de Niveau 1 ou de Niveau 2. Les Pokémon de Niveau 1 et de Niveau 2 sont également appelés cartes Évolution. Dans le coin supérieur gauche, vous verrez le niveau d'Évolution du Pokémon, ainsi que le Pokémon dont il est l'Évolution (le cas échéant).



Cartes Énergie

En général, les Pokémon ne peuvent pas attaquer sans carte Énergie. Vous devrez faire correspondre les symboles du coût de l'attaque à la carte Énergie, mais n'importe quel type d'Énergie peut être utilisé pour *.



Cartes Dresseur

Les cartes Dresseur représentent les Objets, les Supporters, les Stades et les Outils Pokémon qu'un Dresseur ou une Dresseuse peut utiliser en combat. La sous-catégorie de carte Dresseur est indiquée dans le coin supérieur gauche, et toute règle spéciale pour cette sous-catégorie, en bas de la carte.



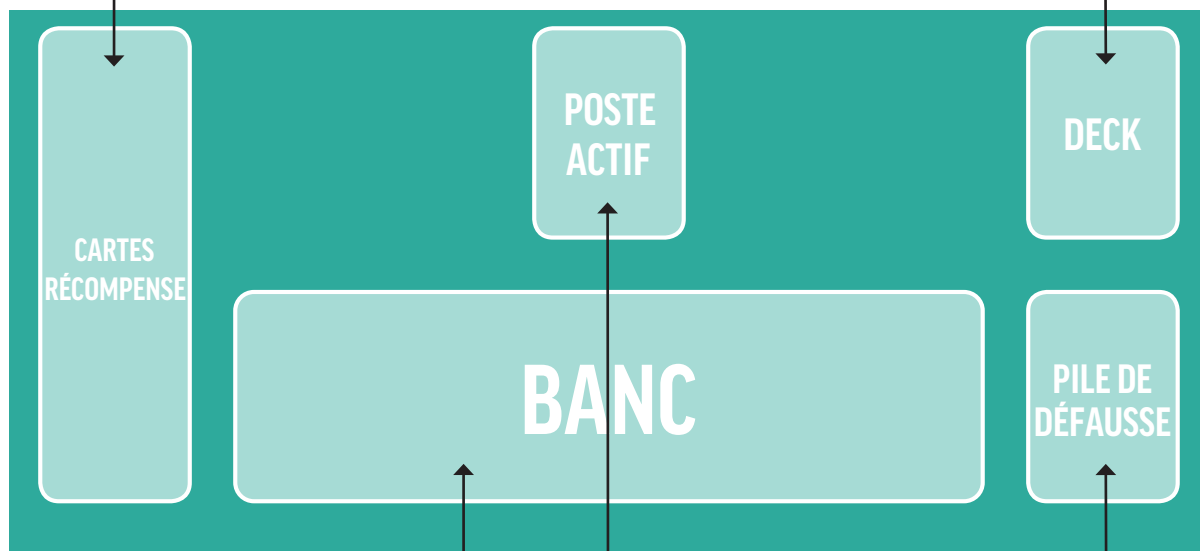
Les zones du JCC Pokémon

LES CARTES RÉCOMPENSE

Chaque personne dispose de ses propres cartes Récompense. Les cartes Récompense sont les 6 cartes que chaque personne tire du dessus de son deck et met de côté, face cachée, en début de partie. Lorsque vous mettez K.O. le Pokémon de l'adversaire, vous récupérez l'une de vos cartes Récompense et vous la placez dans votre main. Si vous récupérez votre dernière carte Récompense en premier, vous gagnez !

LE DECK

Les deux personnes commencent la partie avec leur propre deck de 60 cartes. Les deux personnes connaissent le nombre de cartes dans chaque deck, mais à moins qu'une carte n'indique le contraire, personne ne peut regarder ou modifier l'ordre des cartes dans ces decks.



LA ZONE DE JEU

La zone de jeu est partagée par les deux adversaires. Chaque personne dispose de deux sections pour ses Pokémon.

LA MAIN

Chaque personne pioche 7 cartes au début de la partie et garde sa main cachée. Les cartes que vous piochez vont dans votre main. Vous ne pouvez pas regarder la main de votre adversaire, à moins qu'une carte n'indique le contraire.

LE POSTE ACTIF

La première ligne de jeu d'une personne est appelée le Poste Actif. Chaque personne doit commencer avec (et doit toujours avoir) un Pokémon sur le Poste Actif : c'est le Pokémon Actif. Une personne 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'une personne est destinée aux Pokémon de Banc. Chaque personne peut avoir jusqu'à 5 Pokémon sur le Banc au même moment. Les Pokémon en jeu sont tous placés sur le Banc, excepté le Pokémon Actif.

LA PILE DE DÉFAUSSE

Chaque personne a sa propre pile de défausse. Les cartes retirées du jeu vont dans la pile de défausse, à moins qu'une carte indiquant le contraire ne soit jouée. En général, quand un Pokémon est mis K.O., il est envoyé, avec toutes les cartes qui lui sont attachées (par exemple les cartes Énergie), dans la pile de défausse de son ou sa propriétaire.

Le jeu

Les parties du JCC Pokémon sont rapides et acharnées. Voici, en bref, comment jouer dès maintenant.

Comment gagner

Il y a 3 moyens de gagner une partie :

- 1) Vous avez récupéré toutes vos cartes Récompense.
- 2) Vous avez mis K.O. tous les Pokémon en jeu de votre adversaire.
- 3) Votre adversaire n'a plus aucune carte dans son deck au début de son tour.

Préparation d'une partie

- 1) Serrez la main de votre adversaire.
- 2) Lancez une pièce. La personne qui gagne le lancer de pièce décide qui commence.
- 3) Mélangez votre deck de 60 cartes et piochez les 7 cartes du dessus.
- 4) Vérifiez que vous avez au moins un Pokémon de base dans votre main.
- 5) Placez un de vos Pokémon de base, face cachée, en tant que Pokémon Actif.



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



Que faire si vous n'avez aucun Pokémon de base ? D'abord, montrez votre main à votre adversaire, puis mélangez-la à nouveau avec votre deck. Piochez ensuite 7 nouvelles cartes. Si vous n'avez toujours pas de Pokémon de base, répétez cette opération.

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

- 7) Placez les 6 cartes du dessus de votre deck, face cachée, sur le côté : ce sont vos cartes Récompense.
- 8) Chaque personne retourne son Pokémon Actif et ses Pokémon de Banc face découverte, et la partie commence !

Les étapes d'un tour

Chaque tour comporte 3 étapes principales :

1) Piocher une carte.

2) Effectuer une ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre voulu :

- A. Placer des Pokémon de base de votre main sur votre Banc (autant que vous le voulez).
- B. Faire évoluer vos Pokémon (autant que vous le voulez).
- C. Attacher une carte Énergie de votre main à l'un de vos Pokémon (une fois par tour).
- D. Jouer des cartes Dresseur (autant que vous le voulez, mais une seule carte Supporter et une seule carte Stade par tour).
- E. Faire battre en retraite votre Pokémon Actif (une fois par tour).
- F. Utiliser des talents (autant que vous le voulez).

3) Attaquer. Cela termine votre tour.



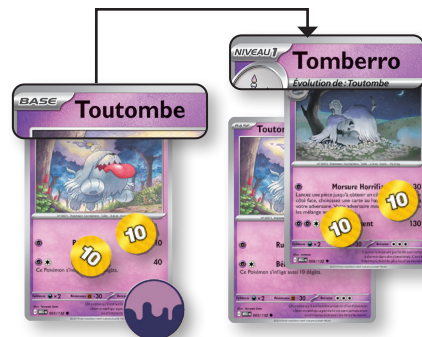
Choisissez un Pokémon de base de votre main et placez-le, face découverte, sur votre Banc. Votre Banc peut contenir jusqu'à 5 Pokémon.



B) Faire évoluer vos Pokémon (autant que vous le voulez).

Si l'une des cartes de votre main indique « Évolution de : X » et que ce Pokémon X était déjà en jeu au début de votre tour, cette carte peut être placée sur ce Pokémon X. Cela s'appelle « faire évoluer » un Pokémon.

Vous pouvez faire évoluer un Pokémon de base en un Pokémon de Niveau 1, ou un Pokémon de Niveau 1 en un Pokémon de Niveau 2. Quand un Pokémon évolue, il garde toutes les cartes qui lui sont attachées (cartes Énergie, Évolution, etc.) ainsi que tous ses marqueurs de dégâts. Les effets d'attaques et les États Spéciaux (par exemple Confus, Empoisonné ou Endormi) qui affectent le Pokémon prennent fin lorsqu'il évolue. Un Pokémon ne peut pas utiliser les attaques et les talents du Pokémon dont il est l'Évolution, à moins qu'une carte ne le précise.



Exemple :

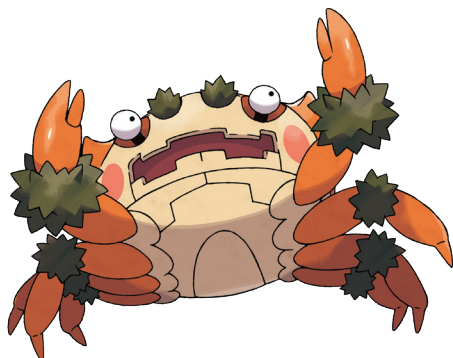
Chloé a en main une carte de Tomberro qui indique « Évolution de : Toutombe », et Chloé a Toutombe en jeu. Elle peut jouer la carte de Tomberro sur la carte de Toutombe. Elle conserve tous les marqueurs de dégâts mais annule tous les autres effets.



Remarques sur l'Évolution : vous ne pouvez pas faire évoluer un Pokémon entré en jeu durant ce même tour. Quand vous faites évoluer un Pokémon, ce Pokémon est nouveau dans le jeu, vous ne pouvez donc pas le faire évoluer une seconde fois au cours du même tour. Vous pouvez faire évoluer tous les Pokémon que vous avez en jeu, qu'ils soient Actifs ou sur votre Banc. Et enfin, vous ne pouvez pas faire évoluer un Pokémon lors de votre premier tour, à moins qu'une carte ne vous y autorise.

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

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



D) Jouer des cartes Dresseur.

Quand vous jouez une carte Dresseur, suivez-en les instructions ainsi que la règle située au bas de la carte. La plupart des cartes Dresseur sont ensuite placées dans la pile de défausse. Vous pouvez jouer autant de cartes Objet et Outil Pokémon 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.

La personne qui commence la partie ne peut pas jouer de carte Supporter pendant son premier tour.

Les cartes Stade ont des règles spécifiques.

- Un Stade reste en jeu lorsque vous l'utilisez.
- Vous ne pouvez jouer qu'un seul Stade à la fois. L'arrivée d'un nouveau Stade défausse l'ancien et stoppe ses effets.
- Vous ne pouvez pas jouer une carte Stade si un Stade du même nom est déjà en jeu.
- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade par tour.



E) Faire battre en retraite votre Pokémon Actif (une fois par tour).

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

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

Quand le Pokémon Actif est envoyé sur le Banc (que ce soit pour battre en retraite ou pour une autre raison), les États Spéciaux et tous les effets d'attaques disparaissent.

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

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

Certains Pokémon sont dotés de talents qu'ils peuvent utiliser, pour la plupart, avant d'attaquer. Chaque talent est différent, vous devez donc lire attentivement afin de comprendre comment fonctionne chacun d'entre eux. Certains ne fonctionnent que sous certaines conditions, alors que d'autres fonctionnent tout le temps, même si vous ne les utilisez pas. Pensez à annoncer les talents que vous utilisez.



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

3) Attaquer et terminer votre tour.

Avant d'attaquer, assurez-vous d'avoir fait tout ce que vous vouliez à l'étape 2. Une fois l'attaque lancée, votre tour est terminé, et vous ne pouvez plus revenir en arrière !

Une attaque comporte trois étapes simples. Une fois que ces étapes vous seront familières, lancer des attaques n'aura plus aucun secret pour vous !



La personne qui commence la partie ne peut pas attaquer lors de son premier tour, et doit sauter cette étape. Lorsque cette personne a effectué toutes ses autres actions, son tour se termine. Ensuite, chaque personne attaque normalement. Réfléchissez bien avant de choisir qui va jouer en premier !

A) VÉRIFIER les Énergies attachées à votre Pokémon Actif.

Pour attaquer, vous devez attacher la quantité requise d'Énergies à un Pokémon. Par exemple, prenons Pifeuil. Son attaque Écras'Face coûte 1 Énergie. Vous devez donc avoir au moins une Énergie attachée à Pifeuil pour utiliser cette attaque. Ensuite, son attaque Balayage coûte 2 Énergies. Le symbole * signifie qu'une Énergie doit lui être attachée, et le symbole * indique que n'importe quel type d'Énergie peut être utilisé pour l'autre Énergie. 1 fonctionnera, mais également 2, 3, ou toute autre Énergie. Après avoir vérifié que vous disposez des Énergies nécessaires, annoncez l'attaque que vous voulez utiliser.

Cette attaque s'appelle Écras'Face.

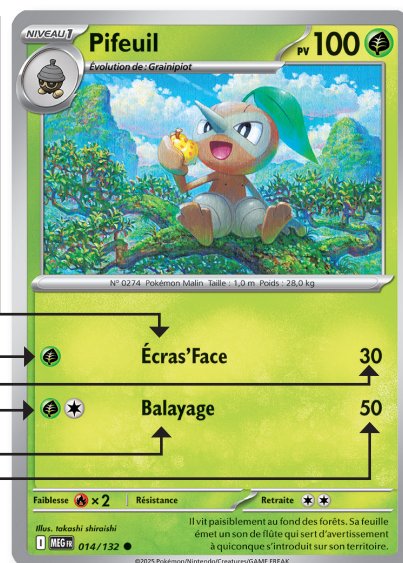
Pifeuil a besoin d'une Énergie pour utiliser cette attaque.

Écras'Face inflige 30 dégâts au Pokémon Actif de votre adversaire.

Cette attaque s'appelle Balayage.

Pifeuil a besoin de 2 Énergies pour utiliser Balayage : une Énergie et une Énergie de n'importe quel type.

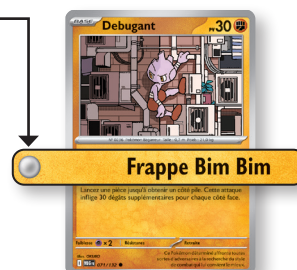
Balayage inflige 50 dégâts au Pokémon Actif de votre adversaire.



De quelles Énergies avez-vous besoin pour utiliser Puissance Illimitée de Dolman ? Exact, vous devez disposer de 2 Énergies et d'une Énergie de n'importe quel type.



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



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

Certains Pokémon ont une Faiblesse ou une Résistance face à des Pokémon de certains types, comme indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte. (Par exemple, Sabelette a une Faiblesse face aux Pokémon Feu.) Si l'attaque inflige des dégâts et que le Pokémon Actif de votre adversaire a une Faiblesse face à ce type d'attaquant, il subit davantage de dégâts. Au contraire, les dégâts sont réduits si le Pokémon Actif indique une Résistance face à ce type de Pokémon.



N'appliquez ni la Faiblesse ni la Résistance aux Pokémon de Banc.

C) PLACER les marqueurs de dégâts sur le Pokémon Actif de votre adversaire.

Quand vous attaquez, placez sur le Pokémon Actif de votre adversaire un marqueur de dégâts pour 10 dégâts infligés par votre attaque (dégâts indiqués à droite du nom de l'attaque). Dans l'exemple à droite, l'attaque Tranch'Herbe de Germignon inflige 20 dégâts. La Faiblesse de Sabelette de $\times 2$ face aux Pokémon Feu produit $20 \times 2 = 40$ dégâts. Vous placez donc 4 marqueurs de dégâts sur Sabelette. Si une attaque indique de faire autre chose, n'omettez pas de le faire.

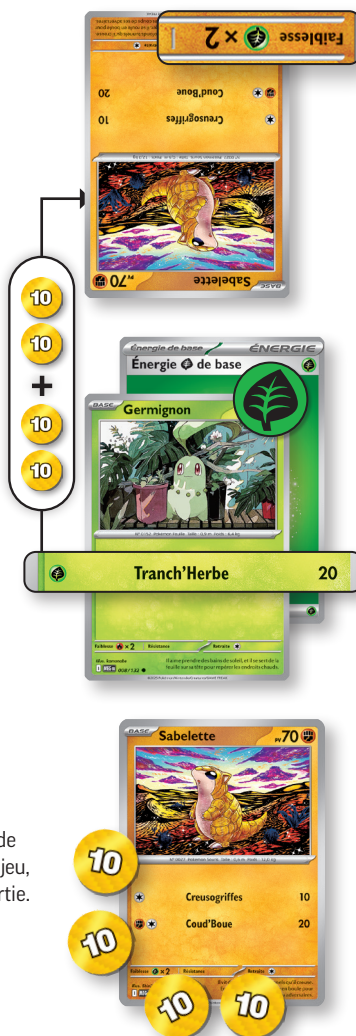
Votre attaque est terminée. Vérifiez si un Pokémon a été mis K.O. par l'attaque. Certaines attaques infligent des dégâts à plusieurs Pokémon, et parfois, elles infligent même des dégâts au Pokémon Attaquant ! Vérifiez donc bien chaque Pokémon affecté par l'attaque.

Si les dégâts totaux infligés à un Pokémon équivalent au moins à ses PV (par exemple, 5 marqueurs de dégâts ou plus sur un Pokémon avec 50 PV), il est K.O. Si le Pokémon d'une personne est mis K.O., cette personne-là place dans la pile de défausse ce Pokémon et toutes les cartes qui lui sont attachées. Son adversaire récupère une de ses cartes Récompense et la place dans sa main.

Le joueur ou la joueuse dont le Pokémon Actif est K.O. choisit un nouveau Pokémon Actif sur son Banc. Si votre adversaire ne peut choisir aucun nouveau Pokémon Actif parce que son Banc est vide (ou pour toute autre raison), vous gagnez la partie. Si votre adversaire a toujours des Pokémon en jeu, mais que vous venez de récupérer votre dernière carte Récompense, vous gagnez également la partie.

D) Votre tour est terminé.

Vous allez maintenant analyser la situation en procédant au Contrôle Pokémon.



4) Le Contrôle Pokémon.

Le Contrôle Pokémon est une étape spéciale qui se déroule entre deux tours. Avant que la partie ne se poursuive avec la joueuse ou le joueur suivant, occupez-vous des États Spéciaux dans l'ordre suivant :

1) Empoisonné

2) Brûlé

3) Endormi

4) Paralysé

Appliquez aussi les effets des talents ou des cartes Dresseur, ou tout ce qu'une carte demande de faire lors du Contrôle Pokémon (ou entre deux tours). La personne qui joue au prochain tour décide de l'ordre dans lequel les effets se produisent, mais tous les États Spéciaux doivent se produire en même temps. Vous ne pouvez pas, par exemple, ajouter des dégâts de Poison, puis appliquer un talent, puis lancer une pièce pour l'État Spécial Endormi, etc. En revanche, vous pouvez appliquer un talent, puis les États Spéciaux, puis un autre talent.

Quand votre adversaire et vous avez terminé ces vérifications, les Pokémon qui n'ont plus de PV sont mis K.O. (La personne dont le Pokémon Actif est K.O. place un nouveau Pokémon sur le Poste Actif et l'adversaire récupère une carte Récompense.) Démarrez ensuite le tour de la joueuse ou du joueur suivant.

Les États Spéciaux

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

Endormi

Tournez le Pokémon sur le côté gauche de la carte pour montrer qu'il est Endormi.

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



Brûlé

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

Un Pokémon ne peut pas avoir 2 marqueurs de brûlure : si une attaque place un autre marqueur de brûlure, le nouvel État Brûlé remplace l'ancien. Veillez à ce que vos marqueurs de brûlure soient bien différents de vos marqueurs de dégâts.



Confus

Pour montrer que votre Pokémon est Confus, tournez le haut de la carte vers vous.

Si votre Pokémon est Confus, vous devez lancer une pièce avant d'attaquer avec ce Pokémon. Si c'est face, l'attaque fonctionne normalement. Si c'est pile, l'attaque n'est pas lancée et vous placez 3 marqueurs de dégâts sur votre Pokémon Confus.



Paralysé

Tournez le Pokémon sur le côté droit de la carte pour montrer qu'il est Paralysé.

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



Empoisonné

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

Un même Pokémon ne peut pas avoir deux marqueurs d'empoisonnement. Si une attaque inflige un autre marqueur d'empoisonnement au Pokémon, le nouvel État Empoisonné remplace simplement l'ancien. Veillez à ce que vos marqueurs d'empoisonnement soient bien différents de vos marqueurs de dégâts.



Retrait des États Spéciaux

Lorsqu'un Pokémon évolue ou est envoyé sur le Banc, il guérit de tous les États Spéciaux. Les seuls États Spéciaux qui empêchent un Pokémon de battre en retraite sont Endormi et Paralysé. Comme les États 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, Paralysé et Empoisonné !

Les autres effets

Si l'effet d'un talent ou d'une carte Dresseur indique qu'il est activé pendant le Contrôle Pokémon (ou entre deux tours), appliquez-le pendant cette étape.

Par exemple, le talent Repas Paresseux de Ronflex demande de soigner 10 dégâts entre chaque tour. Cela se déroule donc pendant le Contrôle Pokémon.



Play! Pokémon Stores et Decks Combat de Ligue

Voilà tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer. Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire, demandez un Deck Combat de Ligue dans votre magasin préféré. Il contient tout ce qu'il vous faut pour jouer, notamment un deck préconstruit et des conseils de jeu !



Apprenez à jouer aux jeux Pokémon !
Gagnez des récompenses !
Affrontez d'autres joueurs et joueuses !

Demandez à votre magasin de jeux s'il est un Play! Pokémon Store,
ou trouvez-en un près de chez vous en vous connectant sur www.pokemon.fr/localisateur.

Règles avancées

Qu'est-ce qu'une « misère » ?

Si l'une des personnes n'a pas de Pokémon de base dans sa main de départ, elle doit déclarer une misère. Son fonctionnement suit la séquence ci-dessous.

Si aucune des deux personnes n'a de Pokémon de base dans sa main :

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

Si l'une des personnes n'a pas de Pokémon de base dans sa main de départ :

- 1) Cette personne déclare une misère, puis attend que l'adversaire ait terminé la mise en place de ses cartes.
- 2) Ensuite, la personne sans Pokémon de base montre sa main puis la mélange avec son deck. Le joueur ou la joueuse répète l'opération jusqu'à obtenir une main de départ contenant un Pokémon de base, puis continue la partie normalement.
- 3) Pour chacune des misères supplémentaires déclarées par son adversaire, la personne qui n'a pas eu à recommencer peut piocher une carte. Ainsi, si chaque personne a déclaré 2 misères, et que la personne A déclare 3 misères supplémentaires, la personne B pourra piocher jusqu'à 3 cartes. Si l'une de ces cartes est un Pokémon de base, elle peut être placée sur le Banc.
- 4) Ensuite, retournez tous les Pokémon Actifs et Pokémon de Banc, puis commencez la partie.



Qu'est-ce qui compte comme une attaque ?

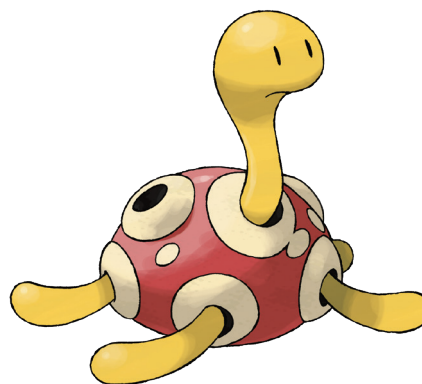
Chaque attaque a un coût et un nom, et peut avoir des dégâts de base et un texte de description. Le texte d'une carte Pokémon décrit principalement son attaque, même si elle n'inflige aucun dégât.



Par exemple, Appel à la Famille de Démanta n'inflige aucun dégât mais reste une attaque. En plus des attaques, il existe aussi les talents et autres. Par exemple, le talent Jus Fermenté de Caratroc peut soigner des dégâts de l'un de vos Pokémon, mais il n'est pas considéré comme une attaque.



L'attaque Jet de Sable de Sablareau a un impact sur Appel à la Famille, mais pas sur Jus Fermenté.



Les attaques en détail

Pour la plupart des attaques, l'ordre des actions n'a pas vraiment d'importance. Cependant, pour lancer une attaque complexe, suivez les étapes ci-dessous.

- A) Regardez votre Pokémon pour choisir l'attaque à utiliser. Vérifiez que les Énergies appropriées sont attachées. Ensuite, annoncez l'attaque que vous utilisez.
- B) Appliquez tous les effets qui peuvent modifier ou annuler l'attaque : par exemple, si une attaque utilisée contre votre Pokémon au dernier tour dit « Pendant le prochain tour de votre adversaire, si le Pokémon Défenseur essaie d'utiliser une attaque, votre adversaire lance une pièce. Si c'est pile, l'attaque n'est pas lancée. » (Mais souvenez-vous : si un Pokémon Actif va sur le Banc, tous les effets des attaques disparaissent. Donc, si votre Pokémon Actif a changé après utilisation par l'adversaire de l'attaque mentionnée dans cet exemple, vous n'avez pas besoin de lancer de pièce.)
- C) Si votre Pokémon Actif est Confus, vérifiez si son attaque peut être lancée.
- D) Prenez les décisions qui s'imposent au cours de l'attaque. Par exemple, si l'attaque dit « Choisissez l'un des Pokémon de Banc de votre adversaire », vous devez faire un choix à ce moment-là.
- E) Effectuez toutes les actions que l'attaque impose. Par exemple, lancez une pièce si l'attaque dit « Lancez une pièce. Si c'est pile, cette attaque ne fait rien. »
- F) Appliquez tous les effets ayant lieu avant les dégâts, puis infligez les dégâts (en plaçant des marqueurs de dégâts sur le Pokémon), et enfin, appliquez les autres effets.

Il est en général assez simple de connaître la quantité de dégâts à infliger. Cependant, si de nombreux éléments modifient les dégâts, procédez comme suit.

- 1) Commencez par les dégâts de base indiqués à droite de l'attaque. Si le symbole $\times$, $-$ ou $+$ est présent, le texte précisera la quantité de dégâts. Si l'attaque indique de placer des marqueurs de dégâts sur un Pokémon, vous n'avez aucun calcul à effectuer, car les marqueurs de dégâts ne sont pas affectés par la Faiblesse, la Résistance ou tout effet affectant un Pokémon. Il vous suffit de placer les marqueurs de dégâts sur le Pokémon concerné.
- 2) Vérifiez les effets des dégâts sur votre Pokémon Actif en fonction des cartes Dresseur ou de tout autre effet en action. Par exemple, si au dernier tour vous avez utilisé une attaque disant « Pendant votre prochain tour, les attaques de ce Pokémon infligent 40 dégâts supplémentaires (*avant application de la Faiblesse et de la Résistance*) », ajoutez-les. Arrêtez là si les dégâts de base sont de 0 (ou si l'attaque ne provoque aucun dégât). Sinon, continuez.
- 3) Augmentez les dégâts du montant indiqué à côté de la Faiblesse du Pokémon Actif de votre adversaire s'il a une Faiblesse face au type de votre Pokémon Actif.
- 4) Réduisez les dégâts du montant indiqué à côté de la Résistance du Pokémon Actif de votre adversaire s'il a une Résistance face au type de votre Pokémon Actif.
- 5) Vérifiez les éventuelles modifications des dégâts causées par les effets des cartes Dresseur ou Énergie, ou par les autres effets en action sur le Pokémon Actif de votre adversaire : par exemple, si le Pokémon Actif de votre adversaire dispose d'un talent disant « Ce Pokémon subit 20 dégâts de moins provenant des attaques (*après application de la Faiblesse et de la Résistance*). »
- 6) Pour 10 dégâts infligés par l'attaque finale, placez un marqueur de dégâts sur le Pokémon attaqué. Si les dégâts sont de 0 ou moins, ne placez aucun marqueur de dégâts.

Quelle est la différence entre « jusqu'à/inférieur ou égal à/un maximum de » et « autant que vous le voulez » ?

En ce qui concerne les effets des attaques, si une carte indique « jusqu'à X », « un nombre/une quantité inférieur(e) ou égal(e) à X » ou « un maximum de X », vous pouvez choisir entre 0 et le maximum. Pour les autres effets, tels que les effets des cartes Dresseur et des talents, vous pouvez choisir entre 1 et le maximum.

Il existe une exception : si un effet vous permet de chercher une carte de votre choix dans votre deck ou dans votre pile de défausse, sans préciser le type de carte, vous devez choisir au moins une carte.

Si vous lisez sur une carte « autant que vous le voulez » ou « le nombre voulu », par exemple : « défaussez autant de cartes Énergie que vous le voulez de ce Pokémon », vous pouvez choisir de n'en défausser aucune.

Que se passe-t-il si vous devez piocher plus de cartes que vous n'en avez ?

Si une carte vous demande de piocher ou de regarder plus de cartes que ce que votre deck contient, piochez ou regardez les cartes que vous avez et continuez à jouer normalement.

Par exemple, si une carte vous demande de piocher ou de regarder les 5 premières cartes de votre deck et que vous n'en avez que 3, piochez ou regardez ces 3 cartes. Si vous ne pouvez pas piocher de carte au début de votre tour, vous avez perdu ! Mais si une carte vous impose de piocher et que vous ne pouvez pas le faire, le jeu continue.

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

Vous gagnez si vous prenez votre dernière carte Récompense ou si votre adversaire n'a plus de Pokémon de Banc pour remplacer son Pokémon Actif qui a été mis K.O. (ou a été retiré du jeu d'une autre manière). Il est donc possible que votre adversaire et vous gagniez en même temps.

Dans ce cas, vous faites une partie de départage. Cependant, si vous gagnez des deux façons et que votre adversaire ne gagne que d'une façon, vous remportez la victoire !

Qu'est-ce qu'une partie de départage ?

Les deux adversaires doivent se préparer comme pour une partie normale, notamment mettre 6 cartes Récompense de côté et lancer une pièce pour savoir qui commence. La première personne qui récupère une carte Récompense (ou qui a moins de cartes Récompense restantes que son adversaire) remporte la partie. Les autres façons de gagner s'appliquent toujours, mais la partie de départage s'apparente plus à une course pour récupérer la première carte Récompense.

Quels sont les éléments qui constituent le nom d'un Pokémon ?

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

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

Les symboles qui suivent le nom d'un Pokémon *font partie* de son nom :

- Alakazam, Alakazam  et Alakazam  ont tous des noms différents.
- Cependant, δ (Espèces Delta) *ne fait pas* partie du nom d'un Pokémon. Ptéra et Ptéra δ (Espèces Delta) ont le même nom.

Le nom d'un Dresseur ou d'une Dresseuse ou le nom de la forme dans le nom d'un Pokémon *fait partie* de ce nom :

- Miaouss, Miaouss d'Alola et Miaouss de la Team Rocket sont des noms différents.

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

Dans le cas d'une Évolution, le nom du Pokémon après « Évolution de : » doit correspondre au Pokémon que vous faites évoluer. Gravalanch peut être une Évolution de Racaillou ou de Racaillou Niv. 12, mais pas de Racaillou de Pierre.

La création de votre deck

Lors de la création de votre deck, vous devez suivre quelques règles. L'une des plus importantes est que votre deck doit contenir exactement 60 cartes, ni plus ni moins, pas même 59 ou 61 cartes.

De même, votre deck ne peut pas contenir plus de 4 cartes du même nom, à l'exception des cartes Énergie de base. Par exemple, votre deck ne peut contenir que 4 cartes du nom de « Grotichon », même si leurs attaques sont différentes. Enfin, votre deck doit contenir au moins un Pokémon de base.

Créer votre propre deck peut être compliqué, mais aussi très amusant. Les aides de Ligue Pokémon peuvent vous donner quelques idées. Vous pouvez aussi partir d'un Deck Combat de Ligue et le modifier. Mais n'oubliez pas qu'il doit toujours contenir 60 cartes. Si vous créez un nouveau deck, suivez les quelques conseils ci-dessous.

- Prenez un ou deux types d'Énergies au maximum. N'oubliez pas, la plupart des Pokémon ⚡ peuvent utiliser n'importe quel type d'Énergie pour attaquer et peuvent donc intégrer tout type de deck.
- Pour vous assurer d'avoir assez de cartes Énergie, mettez-en de 12 à 15 dans votre deck de 60 cartes.
- Les cartes Dresseur sont aussi très importantes. Des cartes comme Faiblo Ball et Jacq peuvent vous aider à trouver les cartes dont vous avez besoin. Choisir entre 20 et 25 cartes Dresseur est un bon début.
- Et bien sûr, vous avez besoin de Pokémon ! Le reste de votre deck sera constitué de Pokémon. N'oubliez pas que votre deck doit contenir au moins un Pokémon de base. Collectionnez vos Pokémon préférés pour les avoir en 4 exemplaires et avoir plus de chances de les piocher. Et si ces Pokémon évoluent, essayez aussi d'obtenir 4 cartes de chacune de leurs Évolutions.

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



Annexe 1 : Les Pokémon-ex Méga-Évolution

Dans la série Méga-Évolution du JCC Pokémon, vous rencontrerez des Pokémon-ex Méga-Évolution qui ont dépassé leurs limites pour devenir encore plus puissants. En échange de PV plus élevés et d'attaques plus puissantes surpassant celles des Pokémon-ex ordinaires, ces Pokémon, lorsqu'ils sont mis K.O., permettent à l'adversaire de récupérer trois cartes Récompense. Cette puissance a donc un prix !



À la différence des anciens Pokémon-EX Méga-Évolution de la série XY, aucune règle spéciale ne s'applique aux Pokémon-ex Méga-Évolution. Les Pokémon-ex Méga-Évolution peuvent apparaître en tant que Pokémon de base, de Niveau 1 ou de Niveau 2, et les règles normales d'Évolution s'appliquent, mais il y a une petite différence : Kirlia peut évoluer directement en Méga-Gardevoir-ex, Riolu peut évoluer directement en Méga-Lucario-ex et Méga-Kangourex-ex peut être directement mis en jeu en tant que Pokémon de base ! Méga-Lucario-ex n'évolue pas depuis Lucario ou depuis Lucario-ex, seulement depuis Riolu.

Les Pokémon-ex Méga-Évolution sont considérés comme des Pokémon-ex, les effets des cartes affectant les Pokémon-ex s'appliquent donc également aux Pokémon-ex Méga-Évolution. Par exemple, si une carte vous permet de chercher dans votre deck un Pokémon-ex, vous pouvez choisir de récupérer un Pokémon-ex Méga-Évolution.



Annexe 2 : Les Pokémon de Dresseurs et Dresseuses

Les Pokémon de Dresseurs et Dresseuses sont de retour ! Ces cartes mettent en relief le lien puissant qui unit un Dresseur ou une Dresseuse à son Pokémon. Vous pouvez reconnaître les Pokémon de Dresseurs et Dresseuses grâce au nom du Dresseur ou de la Dresseuse dans le nom de la carte, tel que Têtampoule de Mashynn. Étant donné que le nom de la carte est différent, Ampibidou-ex de Mashynn peut évoluer de Têtampoule de Mashynn, mais pas d'un Têtampoule standard. À vous de trouver les façons de profiter de toute la puissance de ces cartes !



Annexe 3 : Les cartes HIGH-TECH

Introduites à l'origine dans la série *Noir & Blanc*, les cartes *HIGH-TECH* sont si puissantes que vous ne pouvez en avoir qu'une dans votre deck. Cela ne veut pas dire une de chaque, mais bien que votre deck ne peut inclure qu'une seule carte *HIGH-TECH*. Évaluez donc bien le potentiel de chaque carte *HIGH-TECH* pour choisir celle qui sera la mieux adaptée à vos besoins !



Annexe 4 : Temps passé et Temps futur

À partir de l'extension *Écarlate et Violet – Faille Paradoxe*, vous pouvez rencontrer des Pokémon ou d'autres cartes avec un logo particulier qui indique « Temps passé » ou « Temps futur ». Les Pokémon Temps passé ont des attaques primitives qui frappent fort, tandis que les Pokémon Temps futur préfèrent les attaques techniques et précises.



Annexe 5 : Les Pokémon-ex

Les Pokémon-ex sont de puissants Pokémon avec plus de PV et des attaques plus puissantes qu'à l'accoutumée, mais jouer ces Pokémon fortifiés n'est pas sans risques ! Lorsque l'un de vos Pokémon-ex est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.

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

Veuillez noter que les Pokémon-ex et les Pokémon-EX n'ont pas le même nom, donc si vous le désirez, vous pouvez avoir 4 Magnézone-ex et 4 Magnézone-EX dans votre deck.



Annexe 6 : Les Pokémon-ex Téracristal

Les Pokémon-ex Téracristal ont une apparence de cristal et un nouvel effet qui les protège de toutes les attaques lorsqu'ils sont sur le Banc. Cet effet s'applique à toutes les attaques, les vôtres et celles de votre adversaire.

Comme les autres Pokémon-ex, lorsque votre Pokémon-ex Téracristal est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.



Annexe 7 : La Zone Perdue

La Zone Perdue est une zone unique qui est considérée comme étant en dehors du jeu. Les cartes peuvent être envoyées dans la Zone Perdue de plusieurs façons, telles que par les effets d'attaques, de talents ou de cartes Dresseur. À l'inverse de la pile de défausse, les cartes placées dans la Zone Perdue ne peuvent pas être récupérées ni jouées pendant la partie.



Annexe 8 : Les Pokémon Radieux

Tous les Pokémon Radieux apparaissent dans leur version chromatique aux couleurs particulières et ont une règle qui leur est propre : vous ne pouvez avoir qu'un Pokémon Radieux dans votre deck. Un Pokémon Radieux est un Pokémon avec un encadré Règle. « Radieux » fait partie du nom du Pokémon, votre deck peut donc inclure 4 Amphinobi et un Amphinobi Radieux. Les Pokémon Radieux sont tous des Pokémon de base, ils n'évoluent pas et ne sont pas une Évolution d'un autre Pokémon.



Annexe 9 : Les Pokémon-VSTAR

Il y a une nouvelle Évolution dans le JCC Pokémon : les Pokémon-VSTAR ! Ces Pokémon extraordinaires offrent un talent ou une attaque pouvant changer le jeu, appelés Puissance VSTAR. Vous ne pouvez utiliser qu'une Puissance VSTAR **par partie**, quel que soit le nombre de Pokémon-VSTAR en jeu. Utilisez cette Puissance VSTAR au meilleur moment, car vous n'aurez qu'une seule chance ! Une fois votre Puissance VSTAR utilisée pendant la partie, retournez votre marqueur VSTAR pour montrer qu'elle a été utilisée.

Comme pour les Pokémon-V, si votre Pokémon-VSTAR est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.



Remarquez que Shaymin-VSTAR évolue de Shaymin-V. Cela signifie que Shaymin-VSTAR ne peut évoluer que d'un Shaymin-V, et non d'un Shaymin standard. En outre, les Pokémon-VSTAR constituent un nouveau niveau d'Évolution : VSTAR. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémon-VSTAR. Bien que d'un niveau différent, les Pokémon-VSTAR sont considérés comme des Pokémon-V. Donc, ce qui affecte les Pokémon-V affecte les Pokémon-VSTAR.

Annexe 10 : Les Pokémon-V-UNION

Les quatre « éléments » d'un Pokémon-V-UNION ont le même nom (par exemple, « Mewtwo-V-UNION »). Vous ne pouvez donc avoir que quatre cartes avec le nom Mewtwo-V-UNION dans votre deck, et non quatre de chaque élément individuel. Les quatre éléments d'un Pokémon-V-UNION doivent faire partie du même ensemble et être illustrés par le ou la même artiste.

Vous devez jouer en même temps les quatre éléments d'un Pokémon-V-UNION de votre pile de défausse sur votre Banc. Vous ne pouvez pas jouer seulement un ou deux éléments d'un Pokémon-V-UNION. Un Pokémon-V-UNION n'occupe qu'une place sur le Banc et ne peut avoir qu'un Outil Pokémon attaché. Chaque Pokémon-V-UNION ne peut être joué qu'une fois par partie et par nom de Pokémon. Vous pouvez jouer un Mewtwo-V-UNION puis un Amphinobi-V-UNION, mais pas Mewtwo-V-UNION une seconde fois.

Les Pokémon-V-UNION ne sont pas des Pokémon de base. Ainsi, vous ne pouvez pas jouer un tel Pokémon comme Pokémon Actif ou Pokémon de Banc lors de la préparation de la partie. Vous devez inclure au moins un Pokémon de base si votre deck ne contient que des Pokémon-V-UNION. Enfin, les Pokémon-V-UNION ne sont pas des cartes Évolution. Les Pokémon-V-UNION ont leur propre Niveau appelé V-UNION.

Les cartes ou les effets se référant à des cartes de « base », de « Niveau 1 », de « Niveau 2 » ou « Évolution » n'ont aucun effet sur les Pokémon-V-UNION. Par exemple, un talent indiquant « Les Pokémon de base de votre adversaire ne peuvent pas attaquer » n'aura aucun effet sur Mewtwo-V-UNION. De plus, les cartes affectant les Pokémon non évolués affecteront les Pokémon-V-UNION.

Lorsqu'un Pokémon-V-UNION est en jeu, l'ensemble des quatre cartes est considéré comme une seule carte. Lorsque ces cartes sont ailleurs (dans votre main, votre deck, votre pile de défausse ou parmi vos cartes Récompense), chaque carte est considérée comme une carte individuelle. Par exemple, si une carte indique « Cherchez dans votre deck un Pokémon, puis ajoutez-le à votre main » et si vous avez trois éléments de Mewtwo-V-UNION dans votre deck, vous ne pourrez placer qu'un seul de ces trois éléments dans votre main.

Les seules caractéristiques qui peuvent être identifiées sur chaque élément sont les types (Eau, Psy, etc.), la catégorie du Pokémon et le nom de la carte. Si vous jouez une carte indiquant « Cherchez dans votre deck un Pokémon », vous pouvez prendre n'importe lequel des quatre éléments d'un Pokémon-V-UNION de type Psy, puisque le type  est indiqué sur chaque élément. Les caractéristiques telles que les attaques, les talents, les PV, le Coût de Retraite, la Faiblesse ou la Résistance ne peuvent pas être associées à une partie isolée de la carte. Cela signifie que si vous jouez une carte indiquant « Cherchez dans votre deck un Pokémon ayant un Coût de Retraite de 3 ou plus », vous ne pourrez récupérer aucune partie d'une carte Pokémon-V-UNION, même si le Coût de Retraite combiné lorsque tous les éléments sont en jeu est de 3 ou plus.

Les Pokémon-V-UNION sont considérés comme étant des Pokémon-V et quand ils sont en jeu, ils rentrent dans la catégorie des Pokémon avec un encadré Règle, puisqu'ils ont un encadré Règle V-UNION et donnent 3 cartes Récompense quand ils sont mis K.O. Si un Stade en jeu retire les talents des Pokémon avec un encadré Règle, alors votre Pokémon-V-UNION sera affecté et ne pourra plus utiliser ses talents tant qu'il sera en jeu. Lorsqu'il n'est pas en jeu, un élément d'un Pokémon-V-UNION n'est pas considéré comme « Pokémon avec un encadré Règle ».



Annexe 11 : Les Styles de Combat

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

Les Pokémon Poing de Fusion, introduits dans l'extension *Épée et Bouclier – Poing de Fusion*, s'appuient sur un travail d'équipe et associent les forces des Styles Poing Final et Mille Poings.

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



Annexe 12 : Les Pokémon-V

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

Annexe 13 : Les Pokémon-VMAX

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

Une telle puissance ne va pas sans risque : si votre Pokémon-VMAX est mis K.O., votre adversaire récupère 3 cartes Récompense.



Remarquez que Lokhlass-VMAX évolue de Lokhlass-V. Cela signifie que Lokhlass-VMAX ne peut évoluer que d'un Lokhlass-V, et non d'un Lokhlass standard. En outre, les Pokémon-VMAX constituent un nouveau niveau d'Évolution : VMAX. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémon-VMAX. Bien que d'un niveau différent, les Pokémon-VMAX sont considérés comme des Pokémon-V. Donc, ce qui affecte les Pokémon-V affecte les Pokémon-VMAX.



Annexe 14 : Les formes régionales

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



Notez que « de Paldea », « de Hisui », « de Galar » ou « d'Alola » fait partie du nom des Pokémon, ce qui signifie que Terraiste de Paldea-ex peut seulement être l'Évolution d'Axoloto de Paldea, et non d'Axoloto et que Persian d'Alola ne peut évoluer que de Miaouss d'Alola, et non de Miaouss ou de Miaouss de Galar. De plus, si vous le souhaitez, vous pouvez avoir jusqu'à 4 Axoloto et jusqu'à 4 Axoloto de Paldea dans votre deck.



Annexe 15 : Les cartes Supporter ESCOUADE

Les Pokémon ne sont pas les seuls à pouvoir former une ESCOUADE ! Ces puissantes cartes Supporter rassemblent deux Dresseurs faisant équipe sur une seule carte. Et comme pour les Pokémon-GX ESCOUADE, chaque carte Supporter ESCOUADE offre un bonus d'équipe spécial : si vous défaussez des cartes supplémentaires lorsque vous jouez cette carte, cela vous donne un effet additionnel. Chaque carte Supporter ESCOUADE a un effet unique, donc guettez ces puissants duos !



Annexe 16 : Les ESCOUADES

Une ESCOUADE est un type de Pokémon-GX de base qui rassemble plusieurs Pokémon et leurs puissances pour former une équipe surpuissante ! Les Pokémon-GX ESCOUADE ont pour la plupart des PV élevés et de puissantes attaques, dont une attaque GX spéciale qui bénéficie d'un bonus si une condition est remplie, par exemple attacher de l'Énergie supplémentaire ou jouer une carte Dresseur précise. Mais attention : lorsque votre ESCOUADE est mise K.O., votre adversaire récupère 3 cartes Récompense !



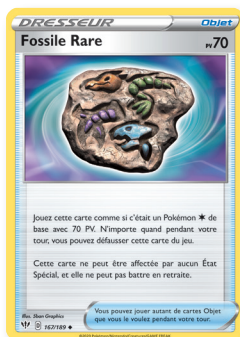
Annexe 17 : Les cartes Prisme Étoile

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 18 : Les cartes Fossile Rare, Fossile Inconnu et Fossile Ancien

Les cartes Objet Fossile Rare et Fossile Inconnu, ainsi que les cartes Fossile ayant « Ancien » dans leur nom, peuvent être jouées comme des Pokémon de base. Les cartes Fossile Rare et Fossile Inconnu peuvent évoluer en Pokémon Fossile portant l'indication « Évolution de : Fossile Rare » ou « Évolution de : Fossile Inconnu », tandis que les cartes Fossile Ancien évoluent en le Pokémon représenté sur la carte : par exemple, la carte « Fossile Nautile Ancien » indique « Évolue en : Amonita ».



Annexe 19 : Les Pokémon-GX

Les Pokémon-GX sont des Pokémon robustes aux PV plus élevés et aux attaques plus puissantes. Chacun d'entre eux possède aussi une attaque GX super puissante. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule attaque GX **par partie**, quel que soit le nombre de Pokémon-GX en jeu. Lancez cette attaque GX au meilleur moment, car vous n'aurez qu'une seule chance ! La planche 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 Pokémon-GX ont les mêmes niveaux d'Évolution que la plupart des Pokémon, et suivent les mêmes règles. Cela signifie que vous pouvez utiliser un Pokémon-GX de base comme Pokémon Actif de départ.



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



Annexe 20 : Les Ultra-Chimères

Les Ultra-Chimères ont envahi le JCC Pokémon ! Ces créatures mystérieuses, qui peuvent apparaître sous forme de Pokémon-GX, se remarquent par leur coloris carmin plutôt que le bleu traditionnel des Pokémon-GX. Certaines cartes ont des effets qui interagissent expressément avec les Ultra-Chimères ; ces cartes sont marquées d'une barre dans l'angle en haut à droite. Les attaques des Ultra-Chimères sont en rapport avec les cartes Récompense ; alors réfléchissez bien à leur meilleure utilisation.



Annexe 21 : Les Pokémon de type double

Les Pokémon de type double sont similaires aux Pokémon ordinaires, mais ils possèdent deux types au lieu d'un. Par exemple, Azumarill est un Pokémon de type  et de type , donc toute carte affectant l'un de ces types affecte Azumarill.

Si un Pokémon de type double attaque un Pokémon ayant une Faiblesse ou une Résistance face à l'un des types, les dégâts de l'attaque sont affectés. Et si le Pokémon a une Faiblesse face à l'un des types et une Résistance face à l'autre, n'oubliez pas d'appliquer la Faiblesse puis la Résistance.



Annexe 22 : L'Évolution TURBO

L'Évolution TURBO est un type spécial d'Évolution. Un Pokémon 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 Pokémon 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 Pokémon TURBO constituent un nouveau niveau d'Évolution : TURBO. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémon TURBO.



Annexe 23 : Les Traits Antiques

Des Traits Antiques apparaissent sur certaines cartes, juste en dessous du nom du Pokémon. Ces Traits Antiques procurent aux Pokémon 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 24 : Les 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 Pokémon que vous pouvez attacher aux Pokémon-EX de votre adversaire. Elles ont un effet négatif sur ceux-ci et vous rendent plus difficile à vaincre ! Notez que si une telle carte est retirée d'un Pokémon pour quelque raison que ce soit, elle ira dans la pile de défausse du joueur ou de la joueuse qui a joué la carte.



Annexe 25 : Les Pokémon-EX

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

Règles spéciales pour les Pokémon-EX

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

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



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



Annexe 26 : Les Pokémon-EX Méga-Évolution

Les Pokémon-EX Méga-Évolution représentent un sommet d'Évolution qui n'avait pas encore été découvert. Ces cartes transforment un Pokémon-EX en un Pokémon encore plus puissant ! Savoir à quel moment jouer ces Pokémon est la clé du succès de votre stratégie.

Règles spéciales pour les Pokémon-EX Méga-Évolution

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



Notez que Méga-Florizarre-EX est une Évolution de Florizarre-EX. Cela signifie que Méga-Florizarre-EX peut seulement évoluer de Florizarre-EX, pas de Florizarre ! De plus, les Pokémon-EX Méga-Évolution constituent un nouveau niveau d'Évolution : MÉGA. Ces cartes comptent comme des cartes Évolution, et toutes les règles d'Évolution s'appliquent aux Pokémon-EX Méga-Évolution.

Il y a 2 règles spéciales pour les Pokémon-EX Méga-Évolution. Étant donné que ce sont toujours des Pokémon-EX, lorsque l'un d'eux est mis K.O., votre adversaire récupère 2 cartes Récompense. De plus, lorsque l'un de vos Pokémon devient un Pokémon-EX Méga-Évolution, votre tour se termine. Vérifiez que vous avez fait tout ce que vous voulez faire pendant votre tour avant de jouer l'un de ces puissants Pokémon !



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

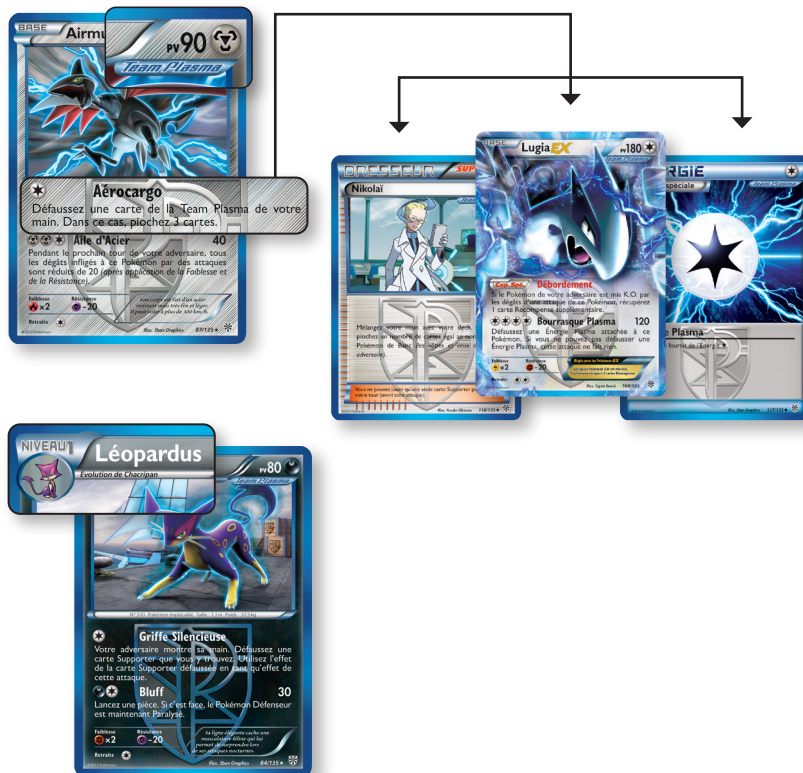


Annexe 27 : Les cartes de la Team Plasma

Les Pokémon et cartes Dresseur et Énergie de la Team Plasma ont un look unique et saisissant. Vous remarquerez d'abord le bord bleu Plasma, puis l'icône de la Team Plasma, et enfin leur bouclier diabolique derrière le texte.

Toute carte ayant cette apparence est considérée comme une carte de la Team Plasma.

« Team Plasma » ne fait pas partie du nom d'un Pokémon. Ainsi, si vous avez 4 Léopardus de la Team Plasma dans votre deck, vous ne pouvez pas avoir d'autres Léopardus dans votre deck. D'autre part, les Pokémon de la Team Plasma évoluent normalement. Les Léopardus de la Team Plasma sont donc des Évolutions de Chacripan, comme n'importe quel autre Léopardus.



Annexe 28 : Les Pokémon Recrétés

Certains Pokémon Fossile ont leur propre niveau d'Évolution spécial : les Pokémon Recrétés. Comme vous pouvez le voir, Amonita est un Pokémon Recrété et sur sa carte on peut lire « Ne mettez cette carte sur votre Banc que comme effet de Fossile Nautille Amonita. » La seule façon de placer Amonita sur votre Banc est de jouer la carte Objet Fossile Nautille Amonita. Regardez la carte Fossile Nautille Amonita, et vous saurez exactement comment mettre Amonita en jeu. Ensuite, Amonistar peut être joué comme n'importe quel Pokémon de Niveau 1 ; placez-le sur Amonita comme vous le feriez normalement pour faire évoluer un Pokémon.



Notes importantes concernant les Pokémon Recrétés

- Si vous avez un Pokémon Recrété dans votre main, vous ne pouvez pas le jouer sur votre Banc à moins de jouer une carte Objet dont l'effet vous permet de le faire.
- Les Pokémon Recrétés ne sont *pas* des Pokémon de base ! Ainsi, vous ne pouvez pas jouer un tel Pokémon comme Pokémon Actif ou Pokémon de Banc lors de la préparation de la partie. De plus, vous devez quand même avoir au moins un Pokémon de base dans votre deck même si vous n'avez que des Pokémon Recrétés dans votre deck. Enfin, les Pokémon Recrétés ne sont *pas* des cartes Évolution.
- Les cartes ou les effets se référant à des cartes de « base », de « Niveau 1 », de « Niveau 2 » ou « Évolution », n'ont aucun effet sur les Pokémon Recrétés. Par exemple, une carte indiquant « Cherchez un Pokémon de base dans votre deck » ne vous permet pas de récupérer un Amonita Recrété. Cependant, une carte indiquant « Cherchez un Pokémon dans votre deck » vous permet de récupérer un Amonita. De plus, les cartes affectant les Pokémon non évolués affectent également les Pokémon Recrétés.
- Lorsque vous jouez d'anciennes cartes Fossile, la règle la plus importante à respecter est de suivre la mention « Évolution de : » ou le texte indiquant comment une carte peut être mise en jeu. Par exemple, Kabuto a été imprimé dans XY – *Impact des Destins* comme Pokémon Recrété, 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 Recrété 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 Pokémon en jeu.

Attaque : 1) lorsque votre Pokémon Actif se bat contre le Pokémon de votre adversaire ; 2) texte imprimé sur la carte du Pokémon et qui décrit chaque attaque (un Pokémon peut avoir plusieurs attaques).

Attaque GX : type d'attaque très puissante. Seuls les Pokémon-GX ont des attaques GX. Un joueur ou une joueuse ne peut utiliser qu'une attaque GX par partie.

Banc : endroit où vos Pokémon en jeu sont placés lorsqu'ils ne se battent pas. Ils peuvent sortir du Banc et combattre si le Pokémon Actif bat en retraite ou s'il est mis K.O. Lorsqu'un Pokémon de Banc subit des dégâts, n'appliquez ni sa Faiblesse ni sa Résistance.

Capsule Technique : type de carte Dresseur (un Objet ou un Outil Pokémon) que vous pouvez attacher à votre Pokémon. Votre Pokémon peut ainsi s'approprier l'attaque de la Capsule Technique. Les cartes Capsule Technique restent attachées sauf mention contraire sur la carte.

Carte Dresseur : cartes spéciales qui vous permettent de bénéficier d'avantages au cours de la partie. Voir carte Objet, carte Outil Pokémon, carte Stade, carte Supporter.

Carte Dresseur Fossile : carte Dresseur spéciale qui agit comme un Pokémon de base lorsqu'elle est en jeu. Si vous possédez une carte Dresseur Fossile dans votre main, votre deck ou votre pile de défausse, elle n'est pas considérée comme un Pokémon de base.

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

Carte Énergie de base : carte Énergie Plante , Feu , Eau , Électrique , Psy , Combat , Obscurité , Métal  ou Fée .

Carte Évolution : carte qui se place sur une carte Pokémon de base (ou sur une autre carte Évolution) pour la renforcer.

Carte Objet : type de carte Dresseur. Suivez les instructions imprimées sur cette carte, puis défaussez-la.

Carte Pokémon de base : carte que vous pouvez directement jouer à partir de votre main lors de votre tour. Voir carte Évolution.

Carte Pokémon Recréé : carte que vous jouez avec la carte Objet Fossile associée.

Carte Prisme Étoile : type de cartes puissantes avec quelques restrictions. Les cartes  peuvent être des Pokémon, 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 dans la Zone Perdue.

Carte Récompense : 6 cartes que vous placez face cachée lorsque vous préparez la partie. À chaque fois que vous mettez K.O. un Pokémon de votre adversaire, vous prenez une de vos cartes Récompense et vous l'ajoutez à votre main (ou 2 cartes Récompense pour certains Pokémon tels que les Pokémon-ex). Si vous récupérez votre dernière carte Récompense, vous gagnez !

Carte Stade : type de carte Dresseur similaire à une carte Objet, mais qui reste en jeu après avoir été jouée. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade à la fois. L'arrivée d'une nouvelle carte Stade défausse l'ancienne et stoppe ses effets. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Stade par tour.

Carte Supporter ESCOUADE : un type de carte Supporter spécial qui rassemble deux Dresseurs ou Dresseuses sur une carte. En plus de son effet principal, chaque carte Supporter ESCOUADE offre un effet bonus si vous défaussez des cartes supplémentaires lorsque vous la jouez.

Carte Supporter : carte Dresseur similaire à une carte Objet. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter par tour.

Contrôle Pokémon : moment du jeu où la partie passe d'un joueur ou d'une joueuse à l'autre, étape auparavant appelée « entre chaque tour ». À cette étape, vérifiez les États Spéciaux tels qu'Empoisonné, Brûlé, Endormi ou Paralysé, et si des Pokémon sont mis K.O.

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

Dés-évolution : certaines cartes peuvent provoquer la dés-évolution d'un Pokémon, à savoir l'effet inverse d'une Évolution. Lorsqu'un Pokémon dés-évolue, il perd aussi ses États Spéciaux et tous les autres effets.

En jeu : vos cartes sont en jeu lorsqu'elles sont sur la table. Les cartes Pokémon 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 Pokémon de Banc le sont.)

Entre chaque tour : moment du jeu où la partie passe d'un joueur ou d'une joueuse à l'autre, maintenant appelé « Contrôle Pokémon ». À cette étape, vérifiez les États Spéciaux tels qu'Empoisonné, Brûlé, Endormi ou Paralysé, et si des Pokémon sont mis K.O.

ESCOUADE : une ESCOUADE est un type de Pokémon-GX de base encore plus puissant, mais avec un inconvénient : lorsque votre ESCOUADE est mise K.O., votre adversaire récupère trois cartes Récompense. Chaque ESCOUADE possède une attaque GX dotée d'un bonus si certaines conditions sont remplies.

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

Évolution TURBO : type spécial d'Évolution. Quand un Pokémon évolue en un Pokémon TURBO, il conserve les attaques, talents, Faiblesse, Résistance et Coût de Retraite de sa précédente Évolution.

Faiblesse : un Pokémon avec une Faiblesse subit plus de dégâts s'il est attaqué par un type de Pokémon donné. L'effet de la Faiblesse est indiqué à côté du ou des types de Faiblesse du Pokémon.

HIGH-TECH : un type de cartes puissantes limitées à un exemplaire par deck.

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. l'un des Pokémon de votre adversaire, vous récupérez une de vos cartes Récompense.

Marqueur d'empoisonnement : marqueur à poser sur un Pokémon pour indiquer qu'il est Empoisonné. Enlevez-le si vous mettez votre Pokémon sur le Banc ou s'il évolue.

Marqueur de brûlure : marqueur à poser sur un Pokémon pour vous rappeler qu'il est Brûlé. Enlevez-le si vous mettez votre Pokémon sur le Banc ou s'il évolue.

Marqueur de dégâts : marqueur placé sur un Pokémon pour indiquer qu'il a subi 10 dégâts. Le marqueur reste sur votre Pokémon même si vous envoyez votre Pokémon vers le Banc ou s'il évolue. Bien que des marqueurs de 50 et 100 dégâts soient parfois utilisés, lorsqu'une carte indique « marqueur de dégâts », il s'agit d'un marqueur de 10 dégâts.

Marqueur GX : objet de rappel parfois inclus sur la plaque de marqueurs de dégâts. Lorsque vous utilisez votre seule attaque GX de la partie, retournez votre marqueur GX face cachée.

Marqueur VSTAR : objet de rappel inclus dans certains boosters et autres produits. Lorsque vous utilisez votre seule Puissance VSTAR de la partie, retournez votre marqueur VSTAR face cachée.

Outil Pokémon : type de carte Dresseur similaire à une carte Objet, mais que vous attachez à votre Pokémon quand vous la jouez. Un Pokémon ne peut avoir qu'un Outil Pokémon attaché à la fois.

Partie de départage : il arrive que les deux personnes gagnent en même temps. Dans ce cas, elles font une nouvelle partie et la première personne à récupérer une carte Récompense gagne.

Pile de défausse : cartes que vous avez défaussées. Elles sont toujours placées face découverte afin que tout le monde puisse les voir.

Points de Vie (PV) : nombre 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 Pokémon. Dans le jeu, ils sont représentés par les cartes Pokémon de base et les cartes Évolution.

Pokémon Actif : votre Pokémon en jeu, qui n'est pas sur le Banc. Seul le Pokémon Actif peut attaquer.

Pokémon Attaquant : le Pokémon Actif, en train d'attaquer.

Pokémon Défenseur : Pokémon qui subit une attaque.

Pokémon de Dresseurs et Dresseuses : un Pokémon dont le nom comporte un nom de Dresseur ou de Dresseuse, comme Sabelette de Pierre. Vous ne pouvez pas faire évoluer un Sabelette standard en Sablaireau de Pierre et vous ne pouvez pas faire évoluer un Sabelette de Pierre en Sablaireau standard parce que « Pierre » fait partie du nom.

Pokémon de type double : Pokémon qui a deux types à la fois.

Pokémon évolué : Pokémon en jeu qui est placé sur un autre Pokémon.

Pokémon-ex : un Pokémon-ex est un puissant Pokémon, mais votre adversaire récupère 2 cartes Récompense lorsqu'il est mis K.O. Les Pokémon-ex et les Pokémon-EX sont différents.

Pokémon-EX : les Pokémon-EX sont une forme plus forte de Pokémon mais avec un inconvénient : lorsque votre Pokémon-EX est mis K.O., votre adversaire remporte 2 cartes Récompense au lieu d'une. Les Pokémon-EX et les Pokémon-ex sont différents.

Pokémon-ex Téracristal : les Pokémon-ex Téracristal sont comme les autres Pokémon-ex, mais ils possèdent un effet supplémentaire qui les protège des dégâts des attaques quand ils sont sur votre Banc. Votre adversaire récupère 2 cartes Récompense quand l'un de vos Pokémon-ex Téracristal est mis K.O.

Pokémon-GX : les Pokémon-GX sont une forme plus forte de Pokémon mais avec un inconvénient : lorsque votre Pokémon-GX est mis K.O., votre adversaire remporte 2 cartes Récompense au lieu d'une. Chaque Pokémon-GX possède une attaque GX puissante.

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

Pokémon-ex Méga-Évolution : variété très puissante de Pokémon-ex avec un inconvénient supplémentaire : lorsque l'un de vos Pokémon-ex Méga-Évolution est mis K.O., votre adversaire récupère 3 cartes Récompense.

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

Pokémon Niv. X : versions plus puissantes de Pokémon classiques. Placées sur un Pokémon classique portant le même nom, elles apportent des capacités supplémentaires au Pokémon d'origine.

Pokémon Radieux : un Pokémon unique qui apparaît dans sa version chromatique aux couleurs particulières. Ces Pokémon sont toujours des Pokémon de base. Vous ne pouvez avoir qu'un Pokémon Radieux dans votre deck.

Pokémon SP : Pokémon spécial entraîné par un Dresseur particulier et dont le nom est suivi d'un symbole désignant son ou sa propriétaire. Le nom d'une carte Électhor ⚡ est différent de celui d'une carte Électhor, car Électhor ⚡ est un Pokémon de la Team Galaxie et ⚡ fait partie de son nom.

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

Pokémon-VMAX : les Pokémon-VMAX peuvent propulser vos Pokémon-V au niveau supérieur. Ces cartes à la puissance massive ont des PV et des attaques énormes, à la hauteur de ces Pokémon gigantesques. La plupart des Pokémon-VMAX possèdent 300 PV ou plus, ce qui les rend particulièrement difficiles à vaincre. Une telle puissance ne va pas sans risque : si votre Pokémon-VMAX est mis K.O., votre adversaire prend 3 cartes Récompense.

Pokémon-VSTAR : les Pokémon-VSTAR évoluent des Pokémon-V et donnent 2 cartes Récompense quand ils sont mis K.O. Chaque Pokémon-VSTAR a une Puissance VSTAR spéciale.

Pokémon-V-UNION : un Pokémon massif composé de quatre cartes différentes. Pour jouer un Pokémon-V-UNION, vous devez réunir les quatre cartes de votre pile de défausse sur votre Banc en même temps.

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 Pokémon. Les Pouvoirs Pokémon comptent deux catégories : Poké-Power et Poké-Body. Ils comprennent toujours les mots « Poké-Power » ou « Poké-Body » afin que vous ne les confondiez pas avec des attaques.

Puissance VSTAR : type d'attaque ou de talent très puissant. Seuls les Pokémon-VSTAR ont une Puissance VSTAR. Vous ne pouvez utiliser qu'une Puissance VSTAR par partie.

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 types de Résistances du Pokémon, le cas échéant.

Retraite : le fait d'échanger votre Pokémon Actif contre l'un de vos Pokémon de Banc. Pour battre en retraite, vous devez défausser du Pokémon se retirant une quantité d'Énergies égale à son Coût de Retraite. Ce coût est indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Vous ne pouvez battre en retraite qu'une seule fois par tour.

Talent : effet qui agit sur un Pokémon mais qui ne constitue pas une attaque. Certains talents sont actifs en permanence, alors que d'autres doivent être spécifiquement choisis. Lisez la description de chaque talent pour bien comprendre comment et quand les utiliser.

Trait Antique : les Traits Antiques sont des pouvoirs spéciaux, tels que Barrière Ω ou Régénération α , qui apparaissent sur certaines cartes Pokémon, 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

Direction : Atsushi Nagashima

Concept original du jeu : Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama et Takumi Akabane

Développement du jeu : Creatures Inc.

Version anglaise

The Pokémon Company International

Producteur : Kenji Okubo

Développement du produit et du jeu : Barry Sams, Yasuhiro Utsui, Jim Lin, Kyle Sucevich, Mia Violet, Tyler Ninomura, Paul Peterson, Kenny Wisdom, Barb Ng, Tim Devine, Fertessa Scott, Walter Barber, Amelia Bottemiller, Lexy Kline et Vivien Wrenn

Coordination production : Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Gina Castaneda, Riley Padua, Kristin Hayman, Suzanna Eversole, Derek Kuo, Crystal Torres et Adam Reker

Gestion projet : Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge, Wakaba Huffman, Dale Cass, Marvin Nishihara, Alex Tran et Anabel Samuel

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

©2026 Pokémon. ©1995-2026 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® et les noms des personnages sont des marques de Nintendo.

Gestion des données de jeu et automatisation : Dylan « ExoByte » Mayo, Rachel Henson, Alexander Bevier et Ginny Baldwin

Rédaction du livret du Dresseur d'élite : Holly Bowen, Mia Violet, Tyler Ninomura et Amelia Bottemiller

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

Gestion localisation et corrections : Hisato Yamamori, Kellyn Ballard, Satoko Deas et Eoin Sanders

Localisation : Bryson Clark, Lars Henriksen, Daniel Lizarraga, David Csiszar et David Dunlap

Corrections : Hollie Beg, Holly Bowen, Stephen « Phen » Crane, Laura Temple et Katie Dunlop

Conception graphique (création artistique) : Doug Wohlfeil, Adam Law, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish, Kumi Okada, Gwen Machan, Julie Jennings, Kodi Sershon, Taylor Hardman, Jess Szcwzyk, Chris Franc et Kevin Lalli

Conception graphique (localisation des cartes) : Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer et Michael Heck

Conception des ressources marketing : Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner et Amara Kallgren

Conception graphique (logo) : Julie Jennings

Illustration des boosters : akagi

Remerciements : GAME FREAK inc., Creatures Inc., Milky Isobe, The Pokémon Company et The Pokémon Company International

Version française

Coordination production : Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Gina Castaneda, Riley Padua, Kristin Hayman, Suzanna Eversole, Derek Kuo, Crystal Torres et Adam Reker

Gestion projet : Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge, Wakaba Huffman, Dale Cass, Marvin Nishihara, Alex Tran et Anabel Samuel

Gestion localisation et corrections : Marco Borrelli et Alexia Campagne-Descre

Localisation et corrections : Myriam Bresko, Dorian Mouëzy, Isabelle Zanchetta, Élodie Legay et Oussama Bel Aiba

Conception graphique (localisation des cartes) : Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer et Michael Heck

Conception graphique (localisation du packaging) : Tammy Vince Cruz, Joyce Hwang, Elaine Lin, Michelle Ahn, Donald McKinlay, Kayla Ciruolo, Chris Hanis, Christine Petroff, Eric Liu et Georgia Roa

Conception des ressources marketing : Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner et Amara Kallgren

Besoin d'aide pour jouer ?

Pour des aides de jeu, des stratégies, des explications de règles et des informations concernant les tournois, consultez notre site Internet : www.pokemon.fr

Pour des questions plus générales : www.pokemon.fr/support

