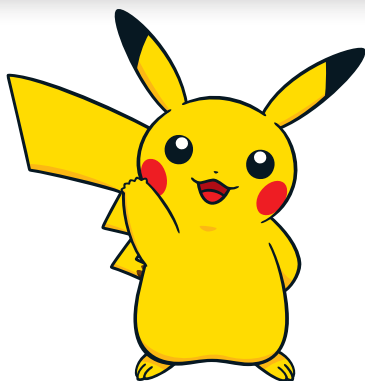


POKÉMON™



JCC POKÉMON GUIDE DE JEU ALTERNATIF

BIENVENUE



Vous trouverez ici plein de façons de vous amuser avec vos cartes du JCC Pokémon, quelles que soient vos connaissances du jeu ou de ses règles usuelles. Des descriptions détaillées vous guident vers de nouvelles façons de jouer, des Combats Boosters et jeux de mémoire jusqu'aux formats compétitifs pour utiliser la version complète du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Les formats de jeu décrits dans ce guide sont classés en trois niveaux (Débutant, Intermédiaire et Avancé) et les connaissances requises pour chacun sont indiquées. Pensez à vérifier le niveau de difficulté de chaque format avant de commencer une partie.

Amusez-vous bien et bonne chance, Dresseurs et Dresseuses !

TABLE DES MATIÈRES

FORMATS POUR DÉBUTER

POKÉ CAPTURE 
PREMIERS BOOSTERS 
EXPÉRIENCE CROISSANTE 
COMBAT DE BASE 

FORMATS INTERMÉDIAIRES

COMBAT BOOSTERS 
MENU DES LIMITES 
RÉALISATIONS 

FORMATS AVANCÉS

FORMAT ÉQUIPE 
FORMAT DE RAID 
DÉFI DU CHAMPION D'ARÈNE 
TIRAGE MÉTAMORPH 

CONTRIBUTIONS

3

3

8

10

12

13

13

14

15

16

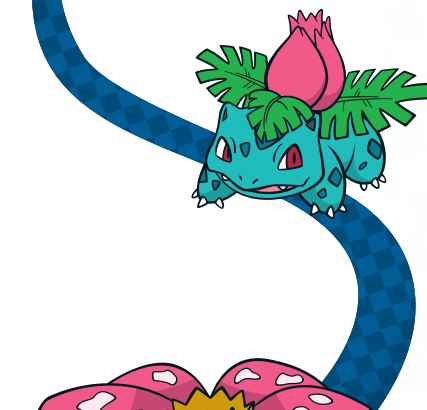
16

20

27

28

30



FORMATS POUR DÉBUTER

Poké Capture

Poké Capture est un moyen amusant et facile de jouer avec vos cartes du JCC Pokémon. Attrapez en premier trois types différents de Pokémon en attachant les cartes Énergie nécessaires à leurs plus grosses attaques.

Mise en place

Création de decks

Avant de commencer la partie, faites deux piles : une pile de cartes Pokémon et une pile de cartes Énergie. Ces piles deviendront le deck Pokémon et le deck Énergie. Pendant la partie, les deux joueurs piocheront tour à tour des cartes dans ces decks.

Pour construire le deck Pokémon, incluez au moins 5 Pokémon par personne, et assurez-vous que les Pokémon sont de types variés. Pour jouer, vous aurez besoin d'au moins 3 types différents de Pokémon dans le deck Pokémon.

Le type d'un Pokémon est représenté par le symbole d'Énergie dans le coin supérieur droit de la carte. Il existe 11 types de Pokémon dans le JCC Pokémon.



Reportez-vous au tableau ci-contre pour choisir le nombre de cartes Énergie à inclure dans le deck Énergie.

Lorsque vous choisissez des cartes Énergie pour le deck Énergie, veillez à ce qu'elles correspondent aux attaques des Pokémon dans le deck Pokémon.

Nombre de cartes
Pokémon dans le
deck Pokémon

1 0

1 5

2 0

Minimum recommandé de
cartes Énergie dans le
deck Énergie

2 0

3 0

4 0

Par exemple, si ce Zacian est ajouté au deck Pokémon, le deck Énergie doit contenir au moins deux cartes Énergie  qui peuvent être utilisées pour l'attaque Tranchant Fracassant de Zacian.



Poké Capture (suite)

Remarque : ★ est un symbole d'Énergie Incolore et agit comme un symbole générique. Le symbole ★ signifie que vous pouvez utiliser n'importe quel type d'Énergie.

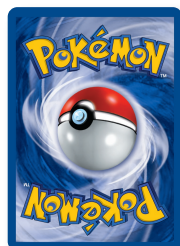
Pour commencer la partie, mélangez le deck Énergie puis placez-le face cachée entre les adversaires.

Ensuite, mélangez le deck Pokémon et placez-le face cachée entre les adversaires. Piochez 4 cartes du deck Pokémon et disposez-les face découverte au centre de la table, entre les decks.

Chaque joueur pioche ensuite une main de départ de 2 cartes Énergie.

Exemple de configuration

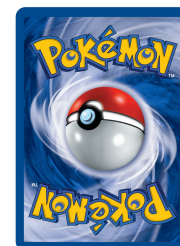
Main du joueur



Deck Pokémon



Pokémon exposés



Deck Énergie



Main du joueur



Pile de défausse



Poké Capture (suite)

Autre configuration (decks séparés)

Si vous le souhaitez, il est possible de jouer à ce jeu avec des decks distincts pour chaque personne, avec leurs propres cartes.

Pour jouer avec des decks distincts, suivez les étapes de configuration ci-dessus, mais demandez à chaque personne de créer son propre deck Pokémon et son deck Énergie sans les partager. Au lieu d'une zone commune de Pokémon exposés, chaque personne a la sienne. Chaque joueur n'attache des cartes Énergie qu'à ses propres Pokémon dans cette version du jeu, mais les autres règles sont les mêmes.

🎯 Déroulement du jeu

Chaque personne joue à tour de rôle une carte Énergie de sa main. Pour jouer une carte Énergie, placez-la de votre côté de la table sous un Pokémon que vous voulez capturer. Cette Énergie est maintenant attachée à ce Pokémon-là.

Les joueurs cherchent à attacher en premier assez de cartes Énergie à un Pokémon pour couvrir le coût de son attaque nécessitant le plus d'Énergie. S'ils réussissent, ils capturent ce Pokémon.

Chaque personne effectue les actions suivantes pendant son tour :

1. Piocher une carte du deck Énergie. (Elle devrait maintenant avoir trois cartes Énergie en main.)
2. Jouer une carte Énergie de sa main vers l'un des Pokémon face découverte.
3. Vérifier s'il y a assez d'Énergie attachée pour couvrir le coût de la plus grosse attaque de ce Pokémon. S'il y a assez d'Énergie, le Pokémon est capturé et ajouté à la pile de score, puis remplacé par la carte du dessus du deck Pokémon. Toutes les cartes Énergie attachées au Pokémon capturé sont défaussées.
4. Si la personne ne peut pas capturer de Pokémon, elle passe son tour et la personne suivante suit les actions indiquées ci-dessus. Notez que l'Énergie n'est pas partagée entre les joueurs. Afin de capturer un Pokémon, il faut attacher les cartes Énergie nécessaires de sa main.

Capture d'un Pokémon

Pour capturer un Pokémon, il faut attacher le type et la quantité d'Énergie nécessaires pour utiliser l'attaque qui requiert le plus d'Énergie.



Énergie attachée

Poké Capture (suite)

Par exemple, pour capturer ce Pikachu, il faut attacher assez d'Énergie pour utiliser l'attaque Boule Élek. Cette attaque nécessite le plus d'Énergie, et pas n'importe quel type d'Énergie : Boule Élek requiert une Énergie ⚡ et une deuxième Énergie de n'importe quel type.

Rappel : le symbole ★ signifie que vous pouvez utiliser n'importe quel type d'Énergie.

Si un Pokémon a plusieurs attaques ayant le même coût en Énergie, vous pouvez choisir n'importe laquelle de ces attaques lorsque vous capturez le Pokémon.

Si vous n'avez pas attaché assez d'Énergie pour capturer un Pokémon en un seul tour, ce n'est pas grave. L'Énergie restera attachée au Pokémon au centre de la table jusqu'à ce que ce Pokémon soit capturé.

Si le deck Énergie ne contient plus de cartes, mélangez de nouveau les cartes Énergie défaussées pour créer un nouveau deck Énergie.

Exemples de stratégie

Alice commence son tour en piochant une carte (une carte Énergie ⚡), puis décide de capturer Rosélia. Elle attache la carte Énergie 🌿 de sa main à Rosélia. Afin de capturer Rosélia, elle doit maintenant attacher une autre carte Énergie (de n'importe quel type) qui corresponde au coût de l'attaque Dard.



Poké Capture (suite)

La partie se déroule de façon à ce que les deux joueurs attachent des cartes Énergie aux Pokémon à tour de rôle. Pendant son prochain tour, Alice attache la carte Énergie ⚡ de sa main à Rosélia qui correspond au coût de l'attaque Dard. Elle capture Rosélia et l'ajoute à sa pile de score, place l'Énergie attachée dans sa pile de défausse Énergie, puis remplace Rosélia par la carte du dessus du deck Pokémon.



* Si un Pokémon n'a pas été capturé après 5 tours, vous pouvez le placer en dessous du deck Pokémon et le remplacer par un nouveau Pokémon du dessus du deck Pokémon.

Comment gagner la partie

Le premier joueur qui parvient à capturer trois Pokémon de types différents gagne.

🎯 Règles avancées : recommandées à partir de 6 ans

Si les joueurs ont une bonne compréhension du calcul, ils peuvent essayer de jouer avec les règles avancées.

La partie suit son cours jusqu'à ce qu'une personne ait capturé assez de Pokémon pour atteindre un total de 200 PV ou plus. Dans ce cas, son adversaire a une dernière chance de jouer, ce qui assure à chaque personne un nombre de tours égal. Le joueur ayant au moins 200 PV pourrait ne pas gagner si son adversaire peut capturer un Pokémon pendant son dernier tour et atteindre un total de PV plus élevé.

Remarque : le nombre de PV est le nombre indiqué dans le coin supérieur droit de la carte. Zacian a 120 PV.



Premiers Boosters

Le format Premiers boosters permet de s'amuser avec les cartes et les boosters du JCC Pokémon sans trop se soucier des règles officielles.

		
DÉCONTRACTÉ	2-4 JOUEURS	10-30 MIN
Connaissances requises		
Vous débutez dans le JCC Pokémon et comprenez un peu les parties.		



Déroulement du jeu

Le plus fort gagne

Dans ce format, deux joueurs utilisent le même nombre de cartes Pokémon pour faire une partie dans laquelle ils comparent des valeurs numériques. Pour commencer, lancez un dé à 6 faces pour déterminer quelle valeur sera comparée :

- 1 PV
- 2 Taille
- 3 Poids
- 4 Numéro de Pokédex
- 5 Coût de Retraite
- 6 Dégâts d'attaque les plus élevés

Chaque joueur mélange ensuite ses cartes et montre une carte au hasard. Comparez les valeurs correspondant au lancer du dé : la personne ayant la plus élevée gagne ! En cas d'égalité, relancez le dé. Répétez ces étapes jusqu'à ce que l'un des joueurs ait gagné 6 fois.



Premiers boosters (suite)



151 questions

Sans montrer leurs cartes, tous les joueurs ouvrent un booster du JCC Pokémon ou choisissent quelques-unes de leurs cartes préférées dans une pile. Vérifiez que tout le monde a le même nombre de cartes dans sa pile. Chaque personne place une carte devant elle, face cachée, et pose à tour de rôle des questions (dont la réponse ne peut être que oui ou non) sur la carte de son adversaire. Le but est de deviner de quelle carte il s'agit. Une fois que la carte d'un joueur a été identifiée, cette personne la révèle et pose une autre carte face cachée à sa place, et le processus se répète. Le premier joueur qui nomme correctement toutes les cartes de son adversaire gagne.

Quel est ce Pokémon ?

Sans montrer leurs cartes, tous les joueurs ouvrent un booster du JCC Pokémon ou choisissent quelques-unes de leurs cartes préférées dans une pile. Les joueurs lisent à tour de rôle l'entrée de Pokédex figurant sur leur carte. Mais attention : si une entrée de Pokédex mentionne le nom du Pokémon, il ne doit pas être prononcé.

Après qu'un joueur a lu une entrée du Pokédex, son adversaire a trois essais pour tenter d'identifier le Pokémon décrit. Le joueur qui devine le plus de cartes gagne.

Quand il est prêt à se battre, la partie qui surmonte son museau ainsi que les coussinets de ses pattes postérieures émettent de la chaleur.



Baie Mémoire

Sans montrer leurs cartes, tous les joueurs ouvrent un booster du JCC Pokémon ou choisissent quelques-unes de leurs cartes préférées dans une pile. Les joueurs lisent à tour de rôle l'entrée de Pokédex figurant sur leur carte. Mais attention : si une entrée de Pokédex mentionne le nom du Pokémon, il ne doit pas être prononcé. Après qu'un joueur a lu une entrée du Pokédex, son adversaire a trois essais pour tenter d'identifier le Pokémon décrit. Le joueur qui devine le plus de cartes gagne.



Expérience croissante

Dans le format **Expérience croissante**, les joueurs complètent leurs decks au fil des parties, tout en ajoutant des règles. Ce format est parfait pour les personnes qui débutent et souhaitent prendre le temps d'apprendre toutes les règles du JCC Pokémon.

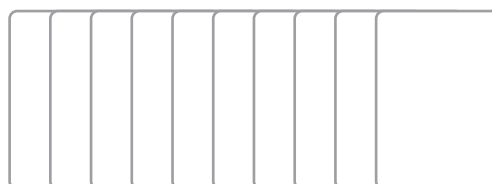
		
COMPÉTITIF	2 JOUEURS	10-20 MIN PAR NIVEAU
Connaissances requises		
Vous débutez dans le JCC Pokémon et comprenez un peu les parties.		

Mise en place

Chaque joueur commence par construire un deck de 20 cartes avec des Pokémon de base sans talent ayant 70 PV ou moins, et avec des cartes Énergie de base. Nous recommandons d'utiliser 10 cartes Énergie et 10 Pokémon.



10 cartes Énergie



10 Pokémon de base (sans talent)

Déroulement du jeu

Niveau 1

Le premier niveau utilise certaines règles usuelles du JCC Pokémon, mais :

- les parties se disputent avec 2 cartes Récompense au lieu des 6 habituelles ;
- les États Spéciaux ne s'appliquent pas.



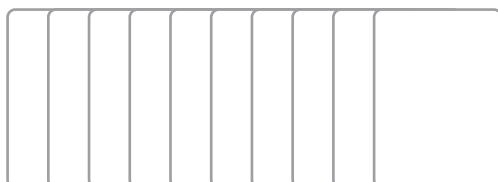
2 cartes Récompense

Vous pouvez jouer au premier niveau jusqu'à ce que vous soyez à l'aise avec les règles et les cartes de votre deck.

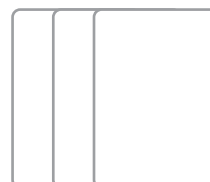
Niveau 2

Au niveau 2, chaque joueur ajoute 10 cartes à son deck. Trois de ces cartes doivent être des Pokémon de Niveau 1 qui sont l'Évolution d'un Pokémon de son deck. Si une personne n'a pas de cartes capables d'évoluer dans son deck, elle doit utiliser au moins 3 des 10 cartes ajoutées dans ce niveau pour inclure des Pokémon de base à faire évoluer en plus du Pokémon de Niveau 1 correspondant. Les autres cartes ajoutées peuvent être des Pokémon de base avec 120 PV ou moins, ou des cartes Énergie de base.

Les parties de niveau 2 se jouent avec les règles normales du JCC Pokémon (et les États Spéciaux sont en vigueur), mais les joueurs ne s'affrontent que pour 3 cartes Récompense.



Ajouter 10 cartes



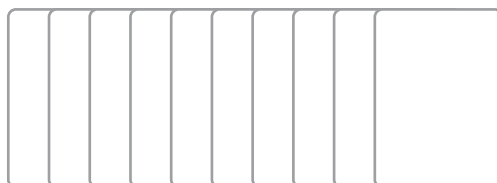
3 cartes Récompense

Expérience croissante (suite)

Niveau 3

Au niveau 3, chaque joueur ajoute 10 cartes à son deck. Ces 10 cartes doivent être des cartes Objet.

Les parties de niveau 3 se jouent de façon habituelle, mais utilisent 4 cartes Récompense.



Ajouter 10 cartes

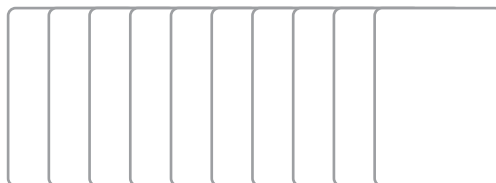


4 cartes Récompense

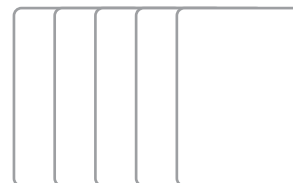
Niveau 4

Au niveau 4, chaque joueur ajoute 10 cartes à son deck. Ces 10 cartes doivent être des cartes Objet ou Supporter. De plus, chaque joueur peut retirer 5 Pokémon de son deck et les remplacer par des Pokémon de Niveau 1 ou 2 qui sont l'Évolution d'un Pokémon encore présent dans son deck.

Les parties de niveau 4 se jouent de façon habituelle, mais utilisent 5 cartes Récompense.



Ajouter 10 cartes

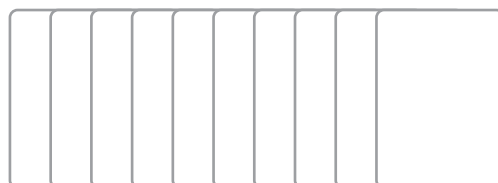


5 cartes Récompense

Niveau 5

Au niveau 5, chaque joueur ajoute 10 cartes à son deck. Ces 10 cartes doivent être des cartes Dresseur (Objet, Outil, Supporter ou Stade). De plus, elle peut retirer 5 cartes de son deck et les remplacer par des cartes Pokémon ou Énergie.

Les parties de niveau 5 se jouent de façon habituelle et utilisent les 6 cartes Récompense.



Ajouter 10 cartes



6 cartes Récompense

Niveau 6

À ce dernier niveau, les joueurs disposent d'un deck construit de 60 cartes et jouent avec les règles complètes du JCC Pokémon. Avant de commencer une partie de niveau 6, chaque joueur peut remplacer 5 cartes de son deck.



Peut remplacer 5 cartes du deck

Combat de base

Le Combat de base est une introduction à certains éléments fondamentaux du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon : Pokémon de Banc et Pokémon Actif, attaques, dégâts, Points de Vie (PV) et K.O.

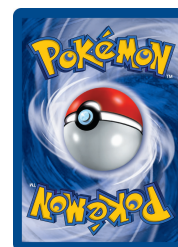
Mise en place

Chaque joueur choisit 3 Pokémon dans sa collection de cartes ou dans les cartes remises par le chef de Ligue ou de Club. Chaque joueur place ses Pokémon face retournée. L'un est le Pokémon Actif, et les 2 autres vont sur le Banc. Utilisez une méthode simple, comme le jeu de pierre-papier-ciseaux ou le lancer de pièce, pour déterminer qui jouera en premier.

Déroulement du jeu

Placez tous vos Pokémon face découverte. Le premier joueur choisit l'une des attaques de son Pokémon Actif pour commencer le combat. Mettez des marqueurs de dégâts sur le Pokémon Actif de l'adversaire pour montrer le montant des dégâts infligés par l'attaque. Ensuite, c'est au tour de l'autre joueur. Chaque fois qu'un Pokémon a des marqueurs de dégâts égaux ou supérieurs à ses PV restants, il est mis K.O. et placé dans la pile de défausse. Le joueur dont le Pokémon a été mis K.O. choisit alors le Pokémon de son Banc qui va devenir le nouveau Pokémon Actif. Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de Pokémon. Son adversaire a gagné !

		
DÉCONTRACTÉ	2 JOUEURS	10-15 MIN
Connaissances requises Vous débutez dans le JCC Pokémon et maîtrisez les calculs simples.		

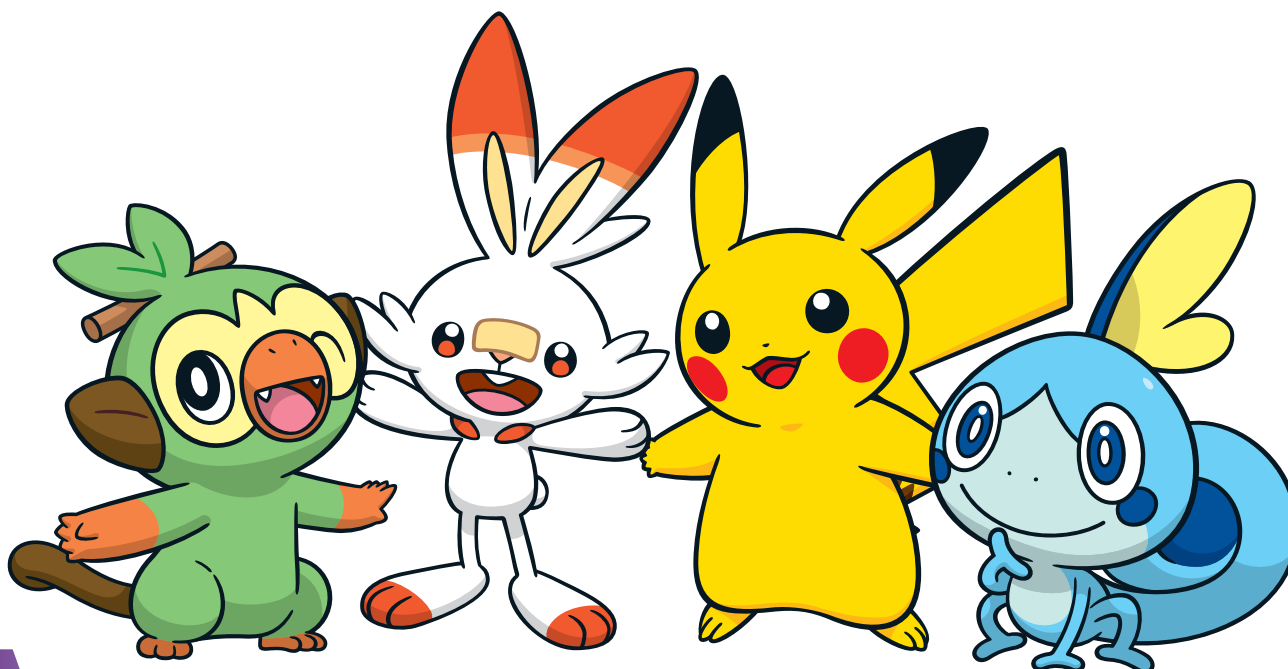


Poste Actif



Banc

Exemple de zone de jeu de base



FORMATS INTERMÉDIAIRES

Combat Boosters

Les Combats Boosters sont une façon amusante de jouer au JCC Pokémon en utilisant un booster par personne ainsi que quelques cartes Énergie de base.

Éléments requis

- Un booster du JCC Pokémon par personne
- Un assortiment de cartes Énergie de base

Mise en place

Tous les joueurs ouvrent un booster et examinent les cartes qu'il contient. Ensuite, ils choisissent 10 cartes Énergie de base, dans n'importe quelle combinaison, et les ajoutent au booster pour former un petit deck.

Déroulement du jeu

Les joueurs commencent à jouer une partie de JCC Pokémon, avec ces règles supplémentaires :

- Chaque joueur place de côté 2 cartes Récompense en début de partie.
- Les joueurs ne perdent pas s'ils ne peuvent pas piocher de carte au début de leur tour. La partie se poursuit de façon normale.

En outre, la règle d'Évolution de Métamorph du **tirage Métamorph** (voir page 28) sera utilisée dans ce format. Les règles standard du jeu s'appliquent, avec en plus une règle propre au tirage Métamorph :

Une fois durant votre tour (avant votre attaque), vous pouvez placer un marqueur Métamorph sur l'un de vos Pokémon de base n'ayant pas d'encadré Règle. Il gagne le talent suivant :

Talent : AVANTAGE ÉVOLUTIF

Une fois pendant votre tour, vous pouvez placer n'importe quelle carte de Niveau 1 ou de Niveau 2 de votre main sur ce Pokémon pour le faire évoluer. Vous ne pouvez utiliser ce talent ni pendant votre premier tour ni pendant le tour où ce Pokémon a été joué. Si vous placez une carte de Niveau 2 sur ce Pokémon, votre tour se termine. Un Pokémon ne peut utiliser qu'un talent Avantage Évolutif par partie.

		
DÉCONTRACTÉ	2-4 JOUEURS	5-15 MIN
Connaissances requises		
Vous connaissez les règles récentes du JCC Pokémon.		



10 cartes Énergie (de tout type)

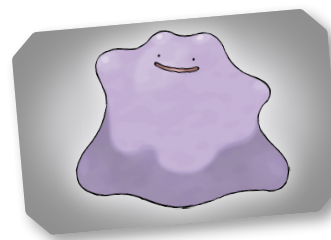


Image d'un marqueur Métamorph

Menu des limites

Le Menu des limites vous permet de choisir les règles ! Au lieu de suivre un ensemble de règles précises, les joueurs sont libres de se fixer une ou plusieurs limites de construction de deck.

Mise en place

Le Menu des limites favorise la personnalisation, mais notre expérience montre qu'il est préférable de commencer avec un deck de 60 cartes. Vous devez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur un certain nombre de limites à utiliser avant le début de la partie, puis décider, chacun à votre tour, de ces limites jusqu'à ce que vous ayez atteint ce nombre. Les limites peuvent être librement assorties, alors n'ayez pas peur d'inventer de nouvelles choses, même si elles ne sont pas mentionnées ici !

Déroulement du jeu

Les possibilités de limites sont infinies, mais en voici quelques-unes que nous avons trouvées particulièrement amusantes :

Options des limites de construction des decks

- Un deck ne peut contenir qu'un exemplaire de chaque carte, en dehors de l'Énergie de base.
- Un deck doit contenir exactement 4 exemplaires de chaque carte, en dehors de l'Énergie de base.
- Un deck ne doit contenir que des Pokémon de 100 PV ou plus.
- Un deck ne doit contenir que des Pokémon de 90 PV ou moins.
- Un deck ne peut contenir que des Pokémon du même type.
- Un deck ne doit contenir que des Pokémon sans encadré *Règle*.

Options des limites de jeu

- Aucune limite au nombre de cartes Supporter pouvant être jouées par tour.
- Une seule carte Objet peut être jouée à chaque tour.
- Le nombre de cartes Stade en jeu au même moment peut varier.
- Un Pokémon de départ peut être choisi en début de partie.
- Un Pokémon peut évoluer durant le tour où il a été mis en jeu.
- Toute carte face cachée peut être jouée en tant qu'Énergie Multicolore.
- Chaque personne joue avec sa main, ses cartes Récompense et la carte du dessus de son deck montrées.

		
COMPÉTITIF	2 JOUEURS	30-60 MIN
Connaissances requises		
Vous connaissez les règles récentes du JCC Pokémon.		



Réalisations

Les Réalisations sont uniques en ce sens qu'elles ne changent pas nécessairement les règles de la création de deck ou de la partie. En fait, les Réalisations sont une autre façon de remporter la victoire ! Les Réalisations peuvent apporter une nouvelle dimension à vos combats du JCC Pokémon et une façon amusante d'essayer de nouvelles stratégies.

 COMPÉTITIF	 2 JOUEURS	 40-60 MIN
Connaissances requises		
Vous connaissez les règles récentes du JCC Pokémon.		

Mise en place

N'hésitez pas à utiliser les Réalisations dans n'importe quel type de partie. Elles peuvent être combinées avec presque tous les autres formats de ce guide, mais peuvent aussi être utilisées seules avec des decks de 60 cartes respectant les règles traditionnelles du JCC Pokémon. Avant le match, vous devez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur les Réalisations que vous utiliserez et sur le nombre de points qu'elles rapporteront, mais dans un format comme celui-ci, les possibilités sont infinies.

Déroulement du jeu

Lorsque vous jouez une partie avec des Réalisations, notez combien vous en gagnez et comptabilisez les Points de Réalisations (PR) au fil de la partie. Le premier qui atteint 100 PR gagne la partie. Notez que cela signifie que le premier joueur qui récupère ses 6 cartes Récompense n'est pas forcément celui qui gagne la partie. Les Réalisations peuvent être tout ce qui vous semble intéressant ou amusant, mais voici quelques exemples :

- Récupérer toutes vos cartes Récompense : 15 PR
- Chaque fois qu'une carte Pokémon est jouée, lire son entrée de Pokédex à haute voix : 3 PR
- Piocher plus de 10 cartes dans un tour : 5 PR
- Récupérer 6 cartes Récompense dans un tour : 20 PR
- Avoir 6 cartes Outil Pokémon ou plus en jeu : 2 PR
- Avoir 6 types de Pokémon différents en jeu : 2 PR
- Soigner le plus de dégâts dans une partie : 1 PR
- Infliger le plus de dégâts dans une partie : 1 PR
- Avoir un Banc plein de Pokémon Évolutifs : 1 PR
- Avoir un Banc plein de Pokémon de base : 1 PR
- Avoir 5 cartes ou plus dans la Zone Perdue : 1 PR
- Placer plusieurs États Spéciaux sur le Pokémon Actif de votre adversaire : 1 PR



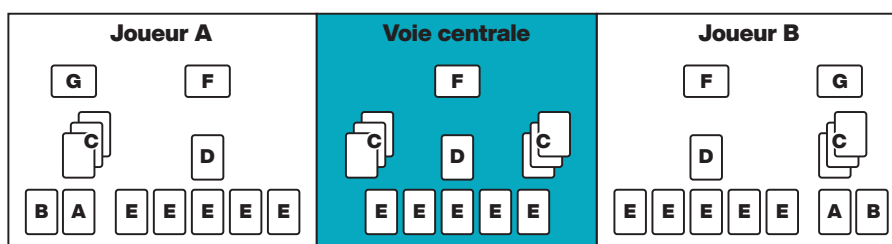
FORMATS AVANCÉS

Format Équipe

Le format Équipe est une nouvelle façon pour vous et trois amis de découvrir le JCC Pokémon. Vous vous répartissez en équipes de deux et suivez toutes les règles normales, avec quelques particularités.

 COMPÉTITIF	 2 ÉQUIPES DE 2	 60-90 MIN
Connaissances requises		
Vous connaissez les règles récentes du JCC Pokémon.		

Mise en place



Légende des zones de jeu (les zones s'appliquent aussi à l'équipe B) :

A. Deck

B. Pile de défausse

C. Cartes Récompense

D. Pokémon Actif

E. Banc

F. Stade

G. Zone Perdue

1. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le format (Standard, Étendu, Illimité, etc.) dans lequel ils veulent jouer.
2. Les joueurs doivent mettre leurs cartes dans des protège-cartes. Chaque personne doit utiliser un modèle de protège-cartes différent pour qu'il soit facile de savoir à qui appartient le deck.
3. Une personne de chaque équipe lance un dé pour déterminer quelle équipe commence. Les joueurs piochent 7 cartes de leurs decks respectifs et placent leurs Pokémon dans leur propre voie. Aucun Pokémon ne peut être placé sur la voie centrale.
4. Chaque joueur pioche 6 cartes Récompense dans son deck. Trois de ces cartes sont placées au-dessus de son deck et trois sont placées dans la voie centrale, comme indiqué ci-dessus. On considère que les joueurs ont un nombre total de cartes Récompense égal au nombre de cartes restantes sur les 6 qu'ils avaient au départ, quelle que soit la voie où ces cartes se trouvent. (Au début de la partie, on considère que les deux coéquipiers ont chacun 6 cartes Récompense restantes).

Déroulement du jeu

La partie suit toutes les règles d'une partie normale du JCC Pokémon, avec les changements de règles suivants.

Déroulement d'un tour

Toutes les phases du tour sont effectuées simultanément. (Les 2 membres d'une équipe résolvent les États Spéciaux en même temps, piochent en même temps, attaquent en même temps, prennent des cartes Récompense en même temps, etc.)

Format Équipe (suite)

Les voies

Les cartes jouées ne pourront affecter que la voie dans laquelle elles sont jouées. Cela signifie que les cartes jouées dans la voie d'une personne ne peuvent affecter que cette personne et l'adversaire directement en face d'elle. Les cartes Dresseur jouées dans la voie centrale n'affecteront que la personne qui les a jouées. Par exemple, la carte Nabil jouée dans la voie centrale ne permettra qu'à la personne qui l'a jouée de piocher 3 cartes. De même, les cartes jouées dans la voie centrale ayant un effet « lorsque vous jouez ce Pokémon » n'affecteront que la personne qui les a jouées.

Les cartes jouées dans la voie centrale qui ciblent un adversaire peuvent cibler l'un des deux adversaires, mais pas les deux. Par exemple, un Tampon de Réinitialisation joué dans la voie centrale ne peut forcer qu'un seul adversaire à mélanger sa main avec son deck et à piocher des cartes en même nombre que ses cartes Récompense restantes. Si une carte dans la voie centrale a un talent qui peut être utilisé une fois par tour (comme Rôtir de Malamandre, qui permet de défausser une Énergie Feu et de piocher 3 cartes), n'importe quel membre de l'équipe peut utiliser ce talent, mais une seule fois par tour. Si une carte dans la voie centrale a un effet qui peut être utilisé plusieurs fois par tour (comme Circuit Magnétique de Magnézone, qui permet d'attacher de l'Énergie Électrique à son Pokémon aussi souvent qu'on le souhaite), les deux joueurs peuvent utiliser ce talent.

Si une carte de la voie centrale doit entrer dans la main d'un joueur, sa pile de défausse, sa Zone Perdue ou toute autre zone, elle ne peut être placée que dans la zone correspondante de son propriétaire. Cela signifie que lorsque le Pokémon Actif de la voie centrale est mis K.O., il doit être placé dans la pile de défausse de son propriétaire. Toute Énergie qui lui est attachée doit aller dans la pile de défausse de son propriétaire, ce qui peut nécessiter que l'Énergie aille dans deux piles de défausse différentes. Toute carte Outil Pokémon doit être placée dans la pile de défausse de son propriétaire. Ce processus peut être déroutant, c'est pourquoi nous recommandons d'utiliser des protège-cartes différents pour chaque personne.

Ajustements par type de carte

Pokémon

Les Pokémon peuvent être joués dans la voie d'une personne ou dans la voie centrale. Le Poste Actif d'une voie doit être occupé pour qu'un Pokémon puisse être placé sur le Banc. Les cartes qui mettraient un Pokémon sur le Banc ne peuvent pas être jouées si le Poste Actif de cette voie n'est pas occupé.



Format Équipe (suite)

Cartes Supporter

Une seule carte Supporter peut être jouée dans chaque voie par tour. Chacun des deux joueurs peut jouer un Supporter dans la voie centrale, mais un seul Supporter peut être joué dans la voie centrale. Si un Supporter termine le tour après avoir été joué, il ne termine le tour que pour la voie dans laquelle il est joué.

Cartes Stade

Une voie ne peut avoir qu'une seule carte Stade. Les effets du Stade de chaque voie ne s'appliquent qu'à la voie dans laquelle il est joué.

Cartes Énergie

Une carte Énergie seulement peut être attachée dans chaque voie.

Ajustements aux zones de jeu

Pile de défausse, Zone Perdue, main

Chaque joueur dispose d'une pile de défausse, d'une Zone Perdue et d'une main. Si une carte de la voie centrale doit être placée dans une pile de défausse, une Zone Perdue ou une main, elle entre dans la pile de défausse, la Zone Perdue ou la main de son propriétaire. Toutes les cartes attachées sont placées dans la pile de défausse, la Zone Perdue ou la main de chaque propriétaire.

Si une carte de la voie centrale fait référence à la pile de défausse, la Zone Perdue ou la main (par exemple, l'attaque Marche Perdue), l'équipe active décide de la pile de défausse, de la Zone Perdue ou de la main (Joueur A ou Joueur B) à utiliser.

Cartes Récompense

On considère qu'un joueur a toutes ses cartes Récompense restantes, quelle que soit la voie où elles se trouvent (par exemple, 6 cartes Récompense en début de partie). Les cartes ne peuvent cibler que les cartes Récompense de la voie où elles sont jouées. Par exemple, Gladio ne peut remplacer qu'une carte Récompense pour la personne qui l'a joué, dans la voie dans laquelle il a été joué. Si Gladio était joué dans la voie centrale, la personne qui l'a joué pourrait regarder toutes les cartes Récompense mais ne pourrait remplacer qu'une seule de ses propres cartes Récompense.

Les cartes qui utilisent les cartes Récompense d'un adversaire (comme Mouscoto avec Coup de Masse) comptent toutes les cartes Récompense de cet adversaire. Si cette attaque est effectuée dans la voie centrale, l'équipe active décide quelles cartes Récompense de l'adversaire sont utilisées.

Si une carte permet à un joueur de changer les cartes Récompense disponibles (comme Mandrillon-GX), ce joueur ne peut pas quitter sa voie sans aucune carte Récompense si cette voie avait des cartes Récompense avant l'effet. Si cet effet est utilisé dans la voie centrale, c'est aux joueurs de décider où les cartes Récompense sont placées, mais ils ne peuvent toujours pas laisser une voie ou un côté vide si des cartes Récompense y étaient au départ. Par exemple, l'attaque Aiguillon-GX de Mandrillon-GX force les joueurs dans la voie centrale à mélanger les cartes Récompense qui leur appartiennent



Format Équipe (suite)

dans leur deck et à remplacer 3 cartes Récompense. La cible de l'attaque déclare combien de cartes Récompense de chaque personne elle remplace ; dans ce cas, deux cartes d'un joueur et une autre de son coéquipier. Ensuite, l'équipe active déclare comment elle remplace les cartes Récompense.

Ajustement des attaques

Les trois voies résolvent leurs attaques de façon simultanée. Si la voie adverse ne contient aucun Pokémon et que l'attaque fait au moins 10 dégâts, l'attaquant peut prendre une seule carte Récompense. (Notez que le fait de placer directement des marqueurs de dégâts ne compte pas dans ce cas.)

Si un attaquant a pris toutes ses cartes Récompense d'une voie, il peut attaquer et mettre K.O. les Pokémon adverses, mais il ne peut plus prendre de cartes Récompense. Si un Pokémon de la voie centrale est mis K.O., l'équipe active peut décider qui prend la ou les cartes Récompense et peut les partager si plusieurs cartes Récompense sont récupérées.

Une voie ne peut utiliser qu'une seule attaque GX ou Puissance VSTAR par partie, et comme toutes les autres attaques et effets, l'attaque GX ou la Puissance VSTAR n'affecte que la voie où elle est utilisée.

Conditions de défaite

Si un joueur doit piocher une carte et ne peut pas le faire, il est éliminé de la partie. Il retire toutes ses cartes de sa voie mais laisse ses cartes dans la voie centrale. L'équipe adverse peut toujours attaquer sa voie désormais vide et prendre des cartes Récompense (à condition qu'elle fasse 10 dégâts).

Si une équipe n'a de Pokémon en jeu dans aucune voie, elle est éliminée de la partie.

Comment gagner la partie

La première équipe à récupérer 9 cartes Récompense sur 12 remporte la partie. Les joueurs d'une même équipe gagnent ou perdent ensemble. Les cartes ayant des conditions de victoire ou de défaite (comme le talent DÉGÂTS de Zarbi, ou l'attaque Triple Risque de Flagadoss) font gagner ou perdre l'équipe entière.

Les cartes suivantes ne sont pas autorisées dans le format Équipe :

- Dialga-GX (*Soleil et Lune — Ultra-Prisme*, 100/156 ; *Soleil et Lune — Lumière Interdite*, 82/131)
- Charmina-V (*Épée et Bouclier — Évolution Céleste*, 083/203, 185/203 et 186/203)
- Cancrelove-GX (*Soleil et Lune — Ultra-Prisme*, 140/156 ; *Promo Étoile Noire*, SM66)
- Résolution de Pierre (*Soleil et Lune — Tempête Céleste*, 145/168 et 165/168)
- Togepi, Mélo et Toudoudou-GX (*Soleil et Lune — Éclipse Cosmique*, 143/236)
- Zarbi avec le talent MAIN (*Soleil et Lune — Tonnerre Perdu*, 91/214)



Si l'effet d'une carte non listée ici force un tour supplémentaire dans le format Équipe, ce tour n'aura pas lieu.

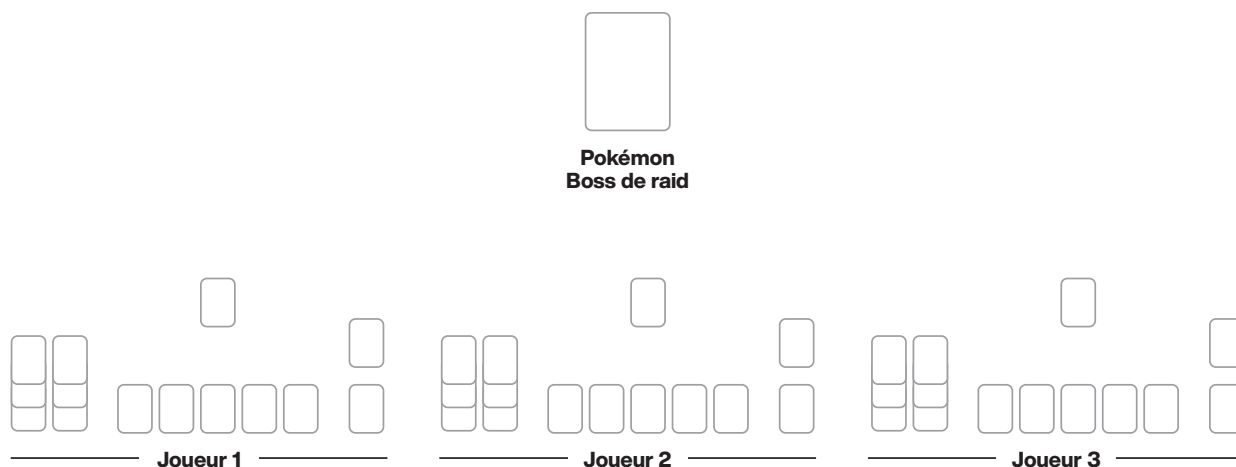
Format de Raid

**Le format de Raid oppose une équipe à un Pokémon Boss de raid extrêmement puissant !
Le travail d'équipe est la seule façon de gagner dans ce format unique et captivant du JCC Pokémon.**

Mise en place

Le deck de raid est mélangé et placé, face cachée, à côté du Pokémon de raid. Puis tous les joueurs mélangent leurs decks et préparent la partie comme d'habitude (piocher 7 cartes, choisir le Pokémon de base, mettre 6 cartes Récompense de côté, etc.). Si un joueur doit déclarer une misère, il montre sa main à tous les joueurs puis la mélange avec son deck et pioche 7 cartes, en répétant ces étapes si nécessaire. Le deck de raid ne peut pas piocher de cartes supplémentaires en cas de misère déclarée par un joueur. Les joueurs passent toujours en premier et peuvent attaquer, faire évoluer un Pokémon et jouer des cartes Supporter au premier tour.

		
COOPÉRATIF	1-5 JOUEURS	60-90 MIN
Connaissances requises		
Vous connaissez les règles récentes du JCC Pokémon.		



Déroulement du jeu

Joueurs

Le tour est très similaire à celui d'une partie standard, avec les modifications ci-dessous. Tous les joueurs prennent leur tour simultanément, et tous les joueurs doivent terminer la phase en cours avant de passer à la phase suivante du tour.

Modification de la règle du Supporter : lorsqu'une personne joue une carte Supporter de sa main, elle peut appliquer l'effet à n'importe quel membre de son équipe (par exemple, Isabelle joue Nabil, mais au lieu de tirer 3 cartes elle-même, elle permet à son coéquipier Julien de le faire). À chaque tour, les joueurs peuvent jouer un nombre de cartes Supporter égal au nombre total de joueurs. En outre, les joueurs peuvent bénéficier de plusieurs cartes Supporter dans un même tour. (Par exemple, lorsqu'Isabelle joue Nabil pour Julien, il pioche 3 cartes mais n'obtient pas la carte Énergie dont il a besoin. Romain joue alors Chaz pour lui. Comme seules deux cartes Supporter ont été jouées, n'importe lequel des trois joueurs peut jouer une autre carte Supporter).

Format de Raid (suite)

Les joueurs ou le deck de raid peuvent jouer une carte Stade, mais un seul Stade peut être en jeu à la fois, et tous les joueurs et les Pokémon de raid en bénéficient (ou en souffrent). Si un autre Stade entre en jeu, le premier Stade est mis dans la pile de défausse de son propriétaire.

Tous les joueurs résolvent simultanément leurs attaques contre le Pokémon de raid, en ajoutant des marqueurs de dégâts à la carte et en résolvant les éventuels effets des attaques. Les Pokémon ne peuvent pas bénéficier des effets d'attaque d'un autre joueur pendant la phase d'attaque. Comme dans les parties standard, une Puissance VSTAR ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

Une fois que toutes les attaques des joueurs ont été résolues, le tour des joueurs se termine, et le Contrôle Pokémon commence.

Deck de raid

Une fois la phase de Contrôle Pokémon terminée, le Pokémon de raid récupère de tous les États Spéciaux. Ensuite, le deck de raid pioche et résout, une par une, un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus un (c'est-à-dire que dans une partie à 4 joueurs, 5 cartes seront piochées. Dans une partie à 3 joueurs, 4 cartes seront piochées). Chaque carte doit être résolue avant qu'une autre carte soit piochée.

- Cela peut amener le deck de raid à jouer et résoudre plusieurs cartes Supporter en un seul tour.
 - Toute carte Supporter qui affecte un adversaire affecte tous les joueurs adverses (par exemple, Piège de Koga laisse tous les Pokémon Actifs adverses Confus et Empoisonnés, et Repousseur oblige tous les adversaires à échanger leur Pokémon Actif avec un Pokémon de leur Banc).
- Si une carte permettant de piocher d'autres cartes est piochée, chaque carte supplémentaire est piochée et résolue l'une après l'autre. Les cartes piochées à l'aide d'autres cartes ou effets ne comptent pas dans le total des cartes que le deck de raid doit piocher pour le tour. (Par exemple, le deck de raid pioche et résout Nabil comme première carte. Il pioche et résout ensuite 3 cartes pour l'effet de Nabil, une par une. Ensuite, le deck de raid pioche et résout sa deuxième carte pour le tour).
- Chaque carte Énergie révélée est attachée au Pokémon de raid, ce qui peut signifier que plusieurs Énergies seront attachées au même tour. Tous les coûts en Énergie du Pokémon de raid sont considérés comme de l'Énergie Incolore.
- Si une carte Outil Pokémon est révélée, elle est attachée au Pokémon de raid. Si le Pokémon de raid a déjà un Outil Pokémon attaché, le premier Outil est défaussé et le nouvel Outil est attaché.
- Si une carte piochée nécessite que le deck de raid fasse un choix (par exemple Ordres du Boss, qui change un des Pokémon de Banc de l'adversaire en Pokémon Actif), les joueurs sont libres de leur choix.
- Si le deck de raid pioche une carte en dehors de son tour (par exemple, parce qu'une personne joue Rosemary ou Top Dresseur), les joueurs piochent leurs cartes, puis le deck de raid pioche et résout ses cartes une par une, comme il le ferait normalement pendant son tour.

Format de Raid (suite)

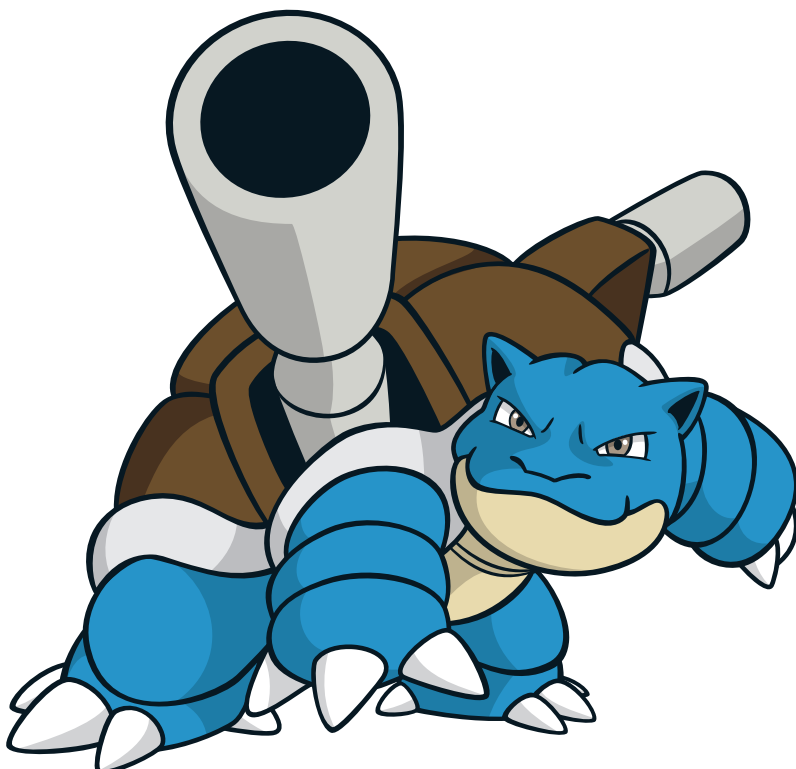
Une fois que le deck de raid a fini de piocher et de résoudre ses cartes pour le tour, il est temps d'attaquer. Si plusieurs attaques ont assez d'Énergie attachée pour être lancées, un lancer de dé détermine laquelle utiliser. Cela peut amener le Pokémon de raid à lancer plusieurs attaques GX ou à utiliser plusieurs Puissances VSTAR dans la même partie. Une fois l'attaque déterminée, le Pokémon de raid défausse une quantité d'Énergie égale au coût de l'attaque en utilisant le moins de cartes possible. Ensuite, l'attaque est résolue comme si elle ciblait chaque joueur (par exemple, l'attaque Artillerie Vapeur de Dracaufeu-GX inflige 200 dégâts, donc le Pokémon Actif de chaque joueur subirait 200 dégâts). Ni l'attaque ni les dégâts de l'attaque ne peuvent être évités, mais les dégâts peuvent être réduits.

Comment gagner la partie

Si le Pokémon Actif d'un joueur est mis K.O., ce joueur prend les cartes Récompense que l'attaquant aurait normalement récupérées (par exemple, si le deck de raid met K.O. le Pokémon-VMAX d'un joueur, ce joueur prend 3 de ses propres cartes Récompense). Si un joueur n'a plus assez de cartes Récompense, il se retire de la partie. Si aucun joueur ne reste en jeu, le Pokémon de raid a gagné.

Une fois que le Pokémon de raid a résolu son attaque, on compte le total des dégâts qu'il a subis. Pour chaque Contribution pleine*, retirez ces marqueurs de dégâts et mettez la carte du dessus du deck de raid dans la Zone Perdue. S'il n'y a pas de cartes dans le deck de raid, mélangez sa pile de défausse pour créer un nouveau deck de raid, et continuez à mettre des cartes dans la Zone Perdue.

* Une Contribution pleine est un nombre de marqueurs de dégâts égal au nombre de joueurs (par exemple, dans une partie à 4 joueurs, une Contribution pleine serait de 40 dégâts. Dans une partie à 3 joueurs, une Contribution pleine serait de 30 dégâts). Les marqueurs de dégâts en trop restent sur le Pokémon de raid.



Format de Raid (suite)

Si le deck de raid n'a plus assez de cartes à placer dans la Zone Perdue, le deck de raid est vaincu, et les joueurs gagnent.

Quelle que soit la condition de victoire qui se produit en premier (aucun joueur n'a de cartes Récompense restantes, ou le deck de raid est incapable de placer des cartes dans la Zone Perdue), c'est la condition de victoire qui prévaut. Même si les joueurs ont suffisamment de marqueurs de dégâts sur le Pokémon de raid pour vaincre le deck de raid, il faut qu'au moins un joueur soit encore en jeu lorsque les dégâts sont résolus pour que les joueurs gagnent.

Différents scénarios...

Si le deck de raid doit piocher une carte et n'y parvient pas, la pile de défausse du deck de raid est mélangée et devient le nouveau deck de raid. Cela ne peut se produire qu'une fois par ronde. Si le deck de raid est une seconde fois à court de cartes, le Pokémon de raid passe directement à la phase d'attaque.

Si un joueur n'a pas de Pokémon en jeu, ou s'il ne peut pas piocher une carte dans son deck, il n'est pas éliminé. Si le joueur n'a pas de Pokémon en jeu au début du tour des joueurs, ce joueur-là révèle sa main et doit mettre un Pokémon sur le Poste Actif, s'il en a un. S'il n'a pas de Pokémon, il joue son tour normalement. Si un joueur subirait normalement des dégâts pendant son tour et qu'il n'a pas de Pokémon en jeu, il doit prendre une carte Récompense.

Si un joueur ne peut pas piocher de carte, il continue son tour normalement, en sautant sa phase de pioche, à moins qu'il ne lui redevienne possible de piocher une carte (par exemple, le deck d'Alex n'a plus de cartes, mais Laurent joue Vaillance de Pierre pour Alex. Le deck d'Alex contient maintenant jusqu'à six cartes, donc Alex doit piocher une carte au début du prochain tour).

Comment créer un deck de raid

Voici le deck de 60 cartes recommandé, composé de cartes de la série *Épée et Bouclier* :

Carte	Quantité	Carte	Quantité	Carte	Quantité
Saturnin	1	Mine de Galar	1	Casque Brut	1
Ordres du Boss	2	Chaz	1	Casque Costaud	1
Scout	2	Apia	1	Écolier	1
Stade en Ruines	1	Hyper Potion	2	Écolière	1
Cuisinier	1	Tarak	1	Damien	1
Maillet Écrasant	2	Glace Chanceuse	1	Smashings	1
Docteur	1	Pépîte	1	Masque Spirituel	2
Récupération d'Énergie	2	Cimetière Ancien	1	Sbire de la Team Yell	1
Recherche d'Énergie	1	Sentier Blanche-Cime	1	Bloqueur d'Outil	2
Éventail Houleux	1	Pokématos 3.0	2	Clairon de la Team Yell	1
Adriane	2	Attrape-Pokémon	2	Énergie de base	1 8

Format de Raid (suite)

Choisissez le Pokémon-V-UNION qui deviendra le Pokémon de raid.



Si les joueurs veulent créer leur propre deck, gardez à l'esprit que le deck de raid peut contenir n'importe quelle combinaison de cartes que les joueurs souhaitent. Il est recommandé d'inclure différentes cartes Dresseur et Énergie. N'oubliez pas que les cartes qui permettent de piocher d'autres cartes sont très puissantes dans ce deck, car chaque carte piochée est résolue immédiatement.

Si les joueurs souhaitent changer de Pokémon de raid, n'importe quelle carte géante peut être utilisée, mais certaines pourront se révéler plus difficiles que d'autres.

Règle facultative

Clause de difficulté

Si le Pokémon de raid ne peut pas attaquer pendant deux tours consécutifs, la Clause de difficulté est activée. Lors de chaque phase d'attaque, le Pokémon de raid utilisera l'une de ses attaques au hasard, quelle que soit l'Énergie attachée.

Pour corser le défi, vous pouvez appliquer la Clause de difficulté à chaque fois que le Pokémon de raid n'inflige aucun dégât deux tours de suite.

Format de Raid (suite)

Format Giovanni

Ce format remplace le Pokémon de raid surdimensionné par un Pokémon de raid Actif normal et un Banc complet. Pour relever ce défi, apportez les modifications suivantes aux règles du format de Raid :

Mise en place

Prenez les six Pokémon utilisés comme Boss et mélangez-les, puis placez-en un au hasard comme Pokémon de raid Actif et les autres sur le Banc. Mélangez le deck de raid comme à l'habitude.

Déroulement du jeu

Joueurs

Aucun changement apporté au tour des joueurs.

Deck de raid

Le tour du deck de raid est résolu de façon normale, avec les modifications ci-dessous.

- Attachez de l'Énergie au Pokémon de raid Actif jusqu'à ce qu'il ait assez d'Énergie pour sa plus grosse attaque. Une fois ce seuil atteint, attachez de l'Énergie au hasard à un Pokémon de raid sur le Banc ne pouvant pas encore utiliser sa plus grosse attaque. Si les six Pokémon de raid ont assez d'Énergie pour utiliser toutes leurs attaques, l'Énergie est attachée au hasard à un Pokémon de raid.
- Les cartes Outil Pokémon sont attachées au Pokémon de raid Actif en remplacement de tout Outil Pokémon attaché précédemment.

Le passage à l'attaque est résolu comme à la normale par le Pokémon de raid Actif.

Comment gagner la partie

Les joueurs récupèrent leurs cartes Récompense comme dans le format de Raid.

Les dégâts sont toujours comptabilisés, et pour chaque Contribution pleine sur le Pokémon de raid Actif, une carte est retirée du dessus du deck de raid et placée dans la Zone Perdue. Cependant, dans cette version, une fois que 10 cartes ont été retirées du deck de raid et placées dans la Zone Perdue, le Pokémon de raid Actif est mis K.O. Placez le Pokémon qui a été mis K.O. dans la Zone Perdue, et toutes les cartes qui lui étaient attachées dans la pile de défausse. Le Pokémon de raid de Banc ayant le plus d'Énergie attachée devient le nouveau Pokémon de raid Actif. Si deux Pokémon ou plus sont à égalité en terme d'Énergie, choisissez au hasard celui qui sera le Pokémon Actif.

Comme pour le format de Raid standard, si le deck de raid doit placer une ou plusieurs cartes dans la Zone Perdue et n'y parvient pas, le deck de raid est vaincu et les joueurs ont gagné !

Format de Raid (suite)

Format Giovanni

Comment créer un deck de raid

La construction d'un deck pour cette version est presque la même que pour la version standard, sauf qu'il vous faudra une équipe de 6 Pokémon pour constituer l'équipe du Boss. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'équipes.

Exemple d'équipe A

- Persian d'Alola-GX (Soleil et Lune — Éclipse Cosmique, 129/236)
- Rhinastoc-V (Épée et Bouclier — Ténèbres Embrasées, 095/189)
- Nidoqueen (Soleil et Lune — Duo de Choc, 056/181)
- Triopikeur (Épée et Bouclier — Règne de Glace, 077/198)
- Nidoking (Soleil et Lune — Duo de Choc, 059/181)
- Mewtwo-GX (Légendes Brillantes, 39/73)



Exemple d'équipe B (pour cette équipe, vous pouvez inclure 1 ou 2 exemplaires des cartes Stade Forêt de Lumirinth et Forêt Sommeillante dans le deck de raid)

- Ronflex-GX (promo Étoile Noire, SM05)
- Wattouat (Soleil et Lune — Tonnerre Perdu, 075/214)
- Chapignon-V (Épée et Bouclier — Poing de Fusion, 006/264)
- Grotadmorv d'Alola-GX (Soleil et Lune — Ombres Ardentes, 084/147)
- Simiabraz (Soleil et Lune — Lumière Interdite, 059/131)
- Gaulet (XY — Offensive Vapeur, 013/114)



Défi du Champion d'Arène

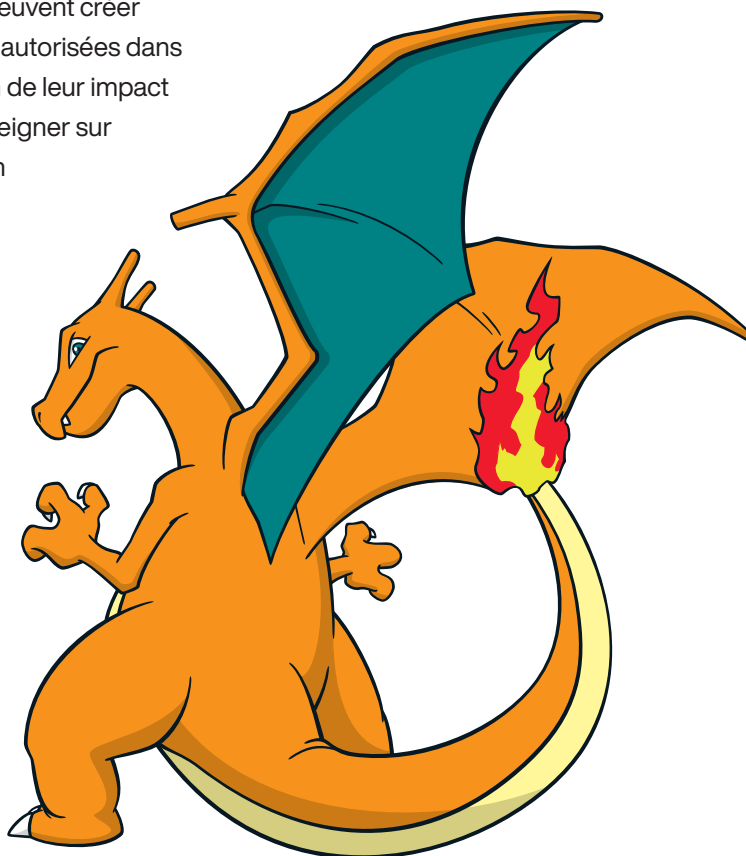
Exploitez la puissance des Pokémon à carte Récompense unique avec le deck Défi du Champion d'Arène. Aucun Pokémon avec un encadré *Règle* n'est autorisé dans le Défi du Champion d'Arène, ce qui rend le format plus amusant. De plus, les joueurs ne peuvent utiliser qu'un seul exemplaire de chaque carte, et tous les Pokémon du deck doivent être du même type.

 COMPÉTITIF	 2 JOUEURS	 20-30 MIN
Connaissances requises		
Vous connaissez les règles récentes du JCC Pokémon.		

Déroulement du jeu

- Le Défi du Champion d'Arène utilise le format Étendu.
- Le Défi du Champion d'Arène se joue avec des decks de 60 cartes et utilise les règles les plus récentes du JCC Pokémon.
- Un deck ne peut contenir que des Pokémon du même type.
- Un seul exemplaire de chaque carte est autorisé, à l'exception des Énergies de base.
- Les Pokémon avec un encadré *Règle* ne sont pas autorisés.
- Les cartes *HIGH-TECH* ne sont pas autorisées.
- Certains Dresseurs plus expérimentés peuvent créer une liste de cartes supplémentaires non autorisées dans le Défi du Champion d'Arène en fonction de leur impact sur le format. N'oubliez pas de vous renseigner sur les cartes interdites si vous jouez avec un nouveau groupe !

Merci à Andrew Malone d'avoir fait connaître le format du Défi du Champion d'Arène.



Tirage Métamorph

Le Tirage Métamorph est le moyen idéal pour jouer au JCC Pokémon à 2, 3 ou 4 personnes, avec tirage des cartes. Ouvrez des boosters, choisissez les cartes avec lesquelles vous allez construire un deck, puis combattez vos amis avec l'aide de Métamorph !

 DÉCONTRACTÉ	 2-4 JOUEURS	 60-90 MIN
Connaissances requises Vous connaissez les règles récentes du JCC Pokémon.		

Préparation de la partie

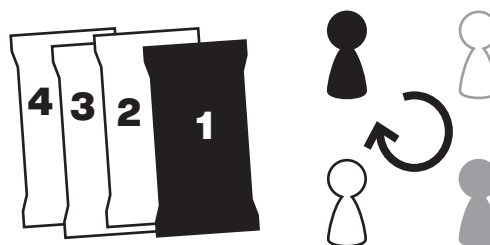
Le Tirage Métamorph est un évènement en format Limité pour 2, 3 ou 4 joueurs. Le nombre idéal est quatre, mais deux ou trois peuvent suffire. Les évènements avec Tirage Métamorph peuvent utiliser les produits du JCC Pokémon de deux façons :

- 1 Chaque joueur reçoit 4 boosters prédéterminés du JCC Pokémon. Ils peuvent être de la même extension ou d'extensions différentes, mais tous les joueurs doivent avoir le même nombre de boosters.
- 2 Les joueurs reçoivent un Boîtier Stratégies et Combats et ouvrent leur deck de 40 cartes sans en révéler le contenu aux autres. Les Pokémon du deck sont mis de côté puisqu'ils ne seront pas utilisés dans la construction du deck. Seules les cartes Dresseurs et Énergie du deck seront utilisées. Les joueurs peuvent regarder ces cartes, et elles peuvent être utilisées pour construire leur deck avec les cartes piochées plus tard.

Quel que soit le produit utilisé, les joueurs recevront également des marqueurs Métamorph à utiliser avec les règles spéciales de Tirage Métamorph (voir ci-dessous). Les marqueurs Métamorph peuvent être placés sur les Pokémon de base sans encadré *Règle*, afin de leur conférer le talent d'évoluer en tout Pokémon de Niveau 1 ou de Niveau 2 tiré par un joueur et inclus dans son deck.

Les joueurs sont assis en cercle pour faciliter le tirage des cartes. Quand tout le monde est prêt, l'organisateur indique aux joueurs qu'ils peuvent ouvrir leur premier booster. Si des boosters de différentes extensions sont utilisés, les joueurs doivent simultanément ouvrir un booster de la même extension. Chaque joueur choisit une carte du booster et la met de côté pour commencer sa pile de tirage, ainsi que la carte à code du *JCC Pokémon Live* ou du *JCC Pokémon Online*, et la carte Énergie de base ou le marqueur VSTAR. Chaque joueur passe ensuite les cartes restantes du booster (face cachée) à la personne à sa gauche. Les cartes choisies par les joueurs doivent rester confidentielles durant le tirage.

Les joueurs continuent de choisir une carte parmi celles qui leur sont transmises jusqu'à ce que toutes les cartes soient piochées. Une fois que toutes les cartes d'un booster sont distribuées, les joueurs ont une minute pour consulter les cartes rassemblées. Cette procédure doit être répétée pour chaque booster restant, et le sens de distribution alterne de la gauche vers la droite à chaque ouverture d'un nouveau booster.



Tirage Métamorph (suite)

Construction d'un deck tirage Métamorph Stratégies et Combats

Une fois que tous les boosters ont été ouverts et que toutes les cartes ont été choisies, chaque joueur construit son deck de 40 cartes en utilisant les cartes qu'il a choisies dans les boosters et dans le Boîtier Stratégies et Combats, ainsi que les cartes Énergie de base fournies par l'organisateur. Les joueurs ont 20 minutes pour créer leur deck. Ils ne sont pas autorisés à échanger les cartes qu'ils ont choisies pendant le tirage tant que le tournoi n'est pas terminé. L'organisateur peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck, en incluant les cartes de leurs decks et les cartes non utilisées. Une fois que tous les decks sont construits, la partie peut commencer.

Déroulement du jeu

Les parties se disputent avec 4 cartes Récompense au lieu des 6 habituelles. Une fois que la première ronde du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier leur deck.

Les règles standard du jeu s'appliquent, avec en plus une règle propre au Tirage Métamorph :

Une fois durant votre tour (avant votre attaque), vous pourrez placer un marqueur Métamorph sur l'un de vos Pokémon de base n'ayant pas d'encadré Règle. Il gagne le talent suivant :

Talent : **AVANTAGE ÉVOLUTIF**

Une fois pendant votre tour, vous pouvez placer n'importe quelle carte de Niveau 1 ou de Niveau 2 de votre main sur ce Pokémon pour le faire évoluer. Vous ne pouvez utiliser ce talent ni pendant votre premier tour ni pendant le tour où ce Pokémon a été joué. Si vous placez une carte de Niveau 2 sur ce Pokémon, votre tour se termine. Un Pokémon ne peut utiliser qu'un talent Avantage Évolutif par partie.

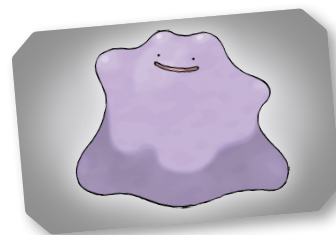


Image d'un marqueur Métamorph



CONTRIBUTIONS

The Pokémon Company International

Équipe Innovation : Liz Dacus, Faye Visintainer, JR Godwin, Mia Violet et Elisabeth Lariviere

Développement du produit et du jeu : Mia Violet, Andrew Wolf, Kenny Wisdom et Kathy Sly

Coordination production : Traci Thomson, Kevin Kent et Genevieve Goutzioulis

Gestion projet : Chad Bosquez et Breon McMullin

Département *Organized Play* : Dave Schwimmer et JR Godwin

Rédaction du livret : Kenny Wisdom, JR Godwin, Mia Violet, Andrew Wolf et Holly Bowen

Édition : Hollie Beg, Holly Bowen et Eoin Sanders

Conception graphique (création artistique) : Elisabeth Lariviere et Amanda Schlemmer

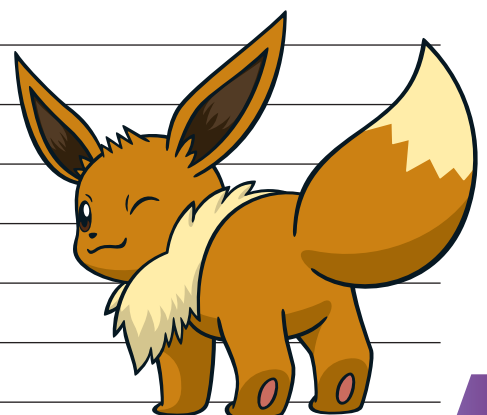
Remerciements : Kenji Okubo, Barry Sams, Jim Lin et Andrew Finch

Remerciements particuliers : Andrew Mahone

Coordination édition : Anja Weinbach et Marco Borrelli

Version française : Alexia Campagne-Descré, Marc Drieu, Myriam Bresko, Dorian Mouëzy et Isabelle Zanchetta





POKÉMON™