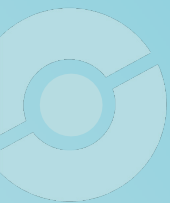
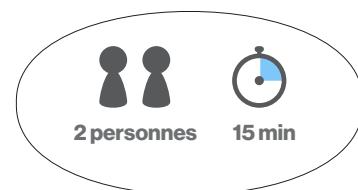


**Jeu de Cartes à Collectionner**  
**Apprenez à jouer !**



# Poké Capture

Poké Capture est un nouveau moyen amusant de jouer avec vos cartes préférées du JCC Pokémon en attrapant des Pokémon. Donnez à un Pokémon assez d'Énergie pour qu'il utilise son attaque la plus puissante et l'attraper.



## Mise en place

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 total de Pokémon dans le deck Pokémon	Nombre de cartes Énergie recommandé dans le deck Énergie
1 0	2 0
1 5	3 0
2 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.



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.

## Déroulement du jeu

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.

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.

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.



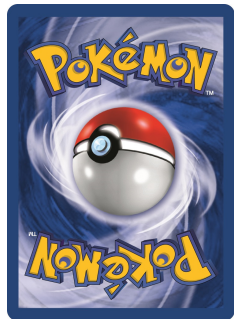
# Comment gagner la partie

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

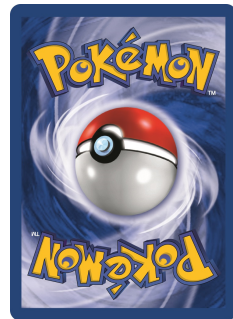


## Exemples de stratégie

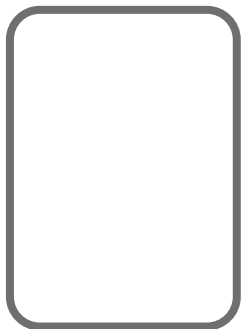
Alice commence son tour en piochant une carte (une carte Énergie ⚡) puis décide de capturer Rosélia. Elle attache la carte Énergie 🌿 de sa main à Rosélia. Afin de capturer Rosélia, elle doit maintenant attacher une autre carte Énergie (de n'importe quel type) qui corresponde au coût de l'attaque Dard.



Deck Pokémon



Deck Énergie



Pile de score

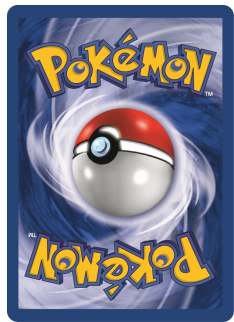


Main du joueur

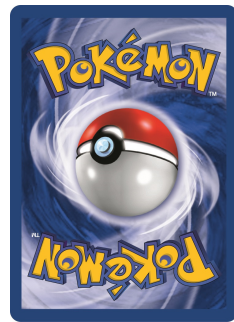


Pile de défausse

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.



Deck Pokémon



Deck Énergie



Pile de score



Main du joueur

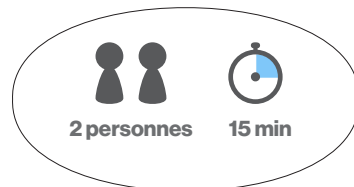


Pile de défausse

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.

# Attraper et attaquer

Attraper et attaquer 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

Les Pokémon que vous avez attrapés lors de Poké Capture deviennent votre main. Si vous n'avez pas attrapé trois Pokémon, choisissez-les parmi les cartes qui sont toujours en jeu.



Matériel :

- 3 Pokémon
- Deck d'Énergies
- Marqueurs de dégâts

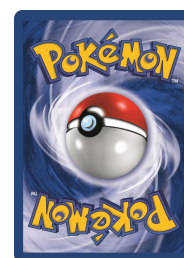
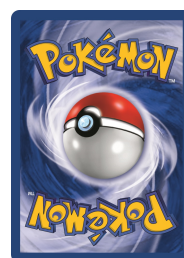
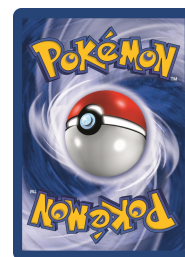
Chaque personne met trois Pokémon de base face cachée en jeu, un sur le Poste Actif et deux sur le Banc.

Au début de son tour, chaque personne pioche une carte dans la pile de cartes Énergie et attache une Énergie à l'un de ses Pokémon dont le type correspond.

S'il n'y a plus de cartes dans la pile de cartes Énergie, récupérez toutes les Énergies qui se trouvent dans la main et la pile de défausse des deux joueurs et joueuses, mélangez-les et distribuez deux cartes à chaque personne.

Lancez une pièce pour déterminer qui va jouer en premier !

Poste Actif



Banc

# Comment gagner la partie

La première personne qui met K.O. tous les Pokémon de son adversaire remporte la partie !

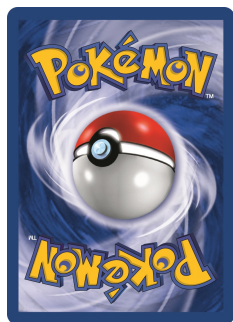
## Déroulement du jeu

Retournez tous les Pokémon afin qu'ils soient face découverte.

La première personne à jouer pioche une carte et attache une Énergie à l'un de ses Pokémon. Elle n'attaque pas.

La deuxième personne à jouer pioche une carte et attache une Énergie à l'un de ses Pokémon.

Une fois qu'un Pokémon a suffisamment d'Énergies attachées pour lancer une attaque, infligez des dommages au Pokémon Actif de votre adversaire.



Deck Énergie



Poste Actif



Banc



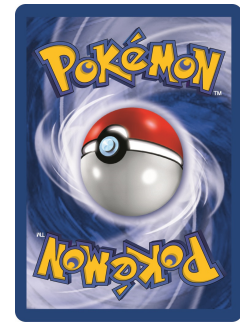
Main du joueur



Pokémon Actif de votre adversaire



Si la somme des marqueurs de dégâts placée sur un Pokémon est supérieure ou égale à ses Points de Vie (PV), celui-ci est mis K.O. Le joueur ou la joueuse dont le Pokémon a été mis K.O. choisit un nouveau Pokémon Actif parmi ses Pokémon de Banc.



Deck Énergie



Poste Actif



Banc



Pile de défausse

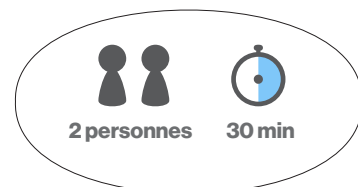


Main du joueur



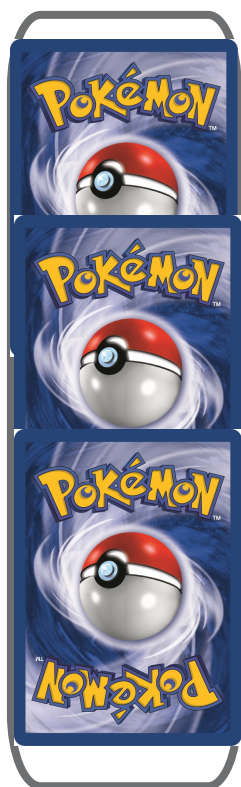
# Jeu avec 30 cartes

Avec le deck de 30 cartes que vous avez reçu au Play Lab, vous pouvez jouer en utilisant la majorité des règles du JCC Pokémon. Si ne vous souvenez pas des règles ou si vous ne savez pas comment jouer, regardez les vidéos suivantes :



## Mise en place

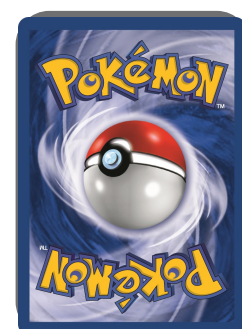
- Chaque personne installe son tapis de jeu.
- Chaque personne mélange son deck et le place sur son tapis de jeu.
- Lancez une pièce pour déterminer qui va commencer.
- Piochez 7 cartes.
- Placez un Pokémon de base sur le Poste Actif.
- Placez sur le côté les 3 cartes du dessus de votre deck. Ce sont vos cartes Récompense.



Cartes récompense



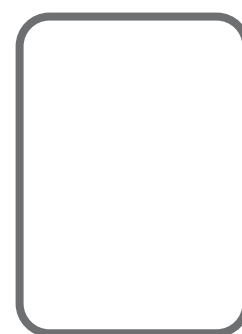
Pokémon Actif



Deck



Banc  
Jusqu'à 5 Pokémon



Pile de défausse

# Déroulement du jeu

Chaque tour comporte 3 étapes principales :

- Piocher une carte.
- Effectuer une ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre voulu :
  - a. Placer des cartes 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).
- Attaquer. Votre tour est terminé.

## Faire évoluer vos Pokémon



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 vers un Pokémon de Niveau 1, ou un Pokémon de Niveau 1 vers 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.

un joueur ne peut 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, un joueur ne peut pas faire évoluer un Pokémon lors de son premier tour, à moins qu'une carte ne l'y autorise.

## Comment gagner

Il y a 3 moyens de gagner une partie :

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

# POKÉMON DISCOVER LAB

