

# Règles des cartes Pokémon

## Comment jouer aux cartes Pokémon

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Battre ton adversaire en mettant ses Pokémon hors combat pour ramasser 6 cartes Récompense avant lui.
- **Mécanique principale** : Constituer un deck de 60 cartes, jouer des Pokémon sur le terrain, les faire évoluer et attaquer avec de l'énergie.
- **Condition de victoire** : Collecter ses 6 cartes Récompense, épuiser le deck adverse ou éliminer tous les Pokémon actifs et sur le Banc de l'adversaire.

### Le matériel de jeu

Avant de poser la première carte, voyons ce qu'il faut avoir sous la main. Chaque joueur arrive avec son propre **deck** de exactement **60 cartes**. Dans ce deck, on trouve trois grandes familles de cartes :

- **Les cartes Pokémon** : les stars du jeu, elles combattent sur le terrain.
- **Les cartes Énergie** : elles alimentent les attaques de tes Pokémon.
- **Les cartes Dresseur** : des outils, des supporters et des stades qui boostent ta stratégie.

En dehors des cartes, chaque joueur a besoin de **dés** ou de **jetons de dommages** pour noter les points de vie perdus, et d'un moyen de suivre les **états de statut** (empoisonné, paralysé, endormi, brûlé, confus). Une simple pièce ou des petits marqueurs font très bien l'affaire !

### La mise en place de la partie

On mélange son deck, on le pose face cachée, et c'est parti pour la préparation !

- Chaque joueur **pioche 7 cartes** en main. Si tu n'as aucun Pokémon de base dans ta

main initiale, tu peux tout remélanger et repiocher — mais ton adversaire peut piocher 1 carte de plus à chaque fois que tu le fais !

- Chaque joueur met **6 cartes face cachée** de côté : ce sont tes **cartes Récompense**. Tu en récupères une à chaque fois que tu mets un Pokémon adverse K.O.
- Chaque joueur choisit un **Pokémon de base** (sans logo d'évolution) et le pose face cachée devant lui : c'est ton **Pokémon Actif**.
- Tu peux ensuite placer jusqu'à **5 Pokémon de base supplémentaires** face cachée sur ton **Banc**.
- Une fois que les deux joueurs sont prêts, on retourne tous les Pokémon face visible, et la partie commence !

Petite astuce : essaie de poser d'emblée 2 ou 3 Pokémon sur ton Banc. Si ton Pokémon Actif tombe au combat, tu auras toujours quelqu'un pour prendre la relève !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Le déroulement d'un tour

Les joueurs jouent chacun leur tour, en commençant par celui qui a lancé la pièce et l'a remportée. À chaque tour, tu fais les choses dans cet ordre :

### 1. On pioche

Tu **pioches 1 carte** au sommet de ton deck. Si tu ne peux pas piocher parce que ton deck est vide, tu perds immédiatement la partie !

### 2. On joue ses cartes (dans l'ordre qu'on veut)

Maintenant, tu peux faire autant d'actions que tu veux parmi les suivantes, dans l'ordre qui t'arrange :

- **Jouer un Pokémon de base** sur ton Banc (maximum 5 Pokémon sur le Banc en tout).
- **Faire évoluer un Pokémon** : pose une carte d'évolution sur le Pokémon correspondant. Attention, on ne peut pas évoluer un Pokémon le tour où il a été posé, ni le premier tour de la partie !

- **Attacher une carte Énergie** à l'un de tes Pokémon — une seule par tour, à n'importe quel Pokémon (Actif ou sur le Banc).
- **Jouer des cartes Dresseur** : les cartes Objet sont utilisables en quantité illimitée par tour, mais les cartes Supporter sont limitées à une seule par tour.
- **Retraiter ton Pokémon Actif** : tu peux l'échanger contre un Pokémon de ton Banc en payant le **coût de retraite** indiqué sur la carte (en défaussant des Énergies).

### 3. On attaque

Pour finir ton tour, tu peux **attaquer** avec ton Pokémon Actif. L'attaque choisie doit avoir toutes ses **Énergies requises** attachées au Pokémon. Les dommages sont notés sur le Pokémon adverse avec des **marqueurs de dégâts**. Quand les dégâts atteignent ou dépassent les **Points de Vie (PV)** du Pokémon adverse, celui-ci est mis K.O. et envoyé à la **défausse**. Son propriétaire doit alors avancer un Pokémon du Banc.

Après avoir attaqué, le tour passe à l'adversaire. Attention : on ne peut pas attaquer ET retraiter au même tour !

## Faiblesses, résistances et statuts

Le jeu Pokémon, c'est aussi une histoire de type et de stratégie. Chaque Pokémon peut avoir une **Faiblesse** et/ou une **Résistance** à certains types d'Énergie :

- **Faiblesse** : les dommages reçus sont multipliés ou augmentés (le plus souvent x2 ou +30). Ça fait très mal !
- **Résistance** : les dommages reçus sont réduits (souvent -30). Bien pratique pour tenir dans la durée.

Certaines attaques infligent aussi des **états de statut** :

- **Empoisonné** : perd 10 PV entre chaque tour.
- **Brûlé** : perd 20 PV entre chaque tour, et on lance une pièce — face, le statut disparaît.
- **Endormi** : ne peut pas attaquer ni retraiter. On lance une pièce au début du tour : face, il se réveille.
- **Paralysé** : ne peut pas attaquer ni retraiter pendant UN tour, puis ça se soigne

automatiquement.

- **Confus** : quand il attaque, on lance une pièce — pile, l'attaque se retourne contre lui (30 dégâts sur lui-même).

Astuce de pro : quand ton Pokémon change de Statut ou qu'il est remplacé sur le terrain, les anciens états de statut disparaissent. Pense à faire rentrer un Pokémon fraîchement sorti pour te débarrasser d'un mauvais statut !

[IMAGE\_FIN]

## Conditions de victoire et fin de partie

La partie se termine immédiatement dès qu'une des trois conditions suivantes est remplie :

- Un joueur ramasse sa **6e carte Récompense** (en mettant K.O. 6 Pokémon adverses, à raison d'une carte par K.O., sauf pour les Pokémon-EX/GX qui en donnent 2).
- L'adversaire n'a plus aucun **Pokémon sur le terrain** (ni Actif, ni sur le Banc) après un K.O.
- L'adversaire doit piocher mais son **deck est vide**.

Voici un tableau récapitulatif des points Récompense selon le type de Pokémon mis K.O. :

Type de Pokémon mis K.O.	Cartes Récompense gagnées
Pokémon classique	1 carte Récompense
Pokémon-EX / Pokémon-GX	2 cartes Récompense
Pokémon-VMAX / Pokémon-VSTAR	3 cartes Récompense (selon édition)

## Quelques conseils pour bien débiter

Le jeu de cartes Pokémon, c'est à la fois simple à prendre en main et incroyablement profond une fois qu'on commence à construire ses propres decks. Pour une première partie, utilise un deck préconstruit officiel : tout est déjà équilibré, tu n'as qu'à jouer !

Si tu aimes les jeux qui mêlent réflexion et collection, tu pourrais aussi craquer pour des jeux de stratégie comme [Azul](#) ou te laisser tenter par l'aventure coopérative de [les Aventuriers du Rail](#).

Et si tu cherches quelque chose de plus rapide à sortir entre deux parties, [Kluster](#) ou [Dixit](#) sont des valeurs sûres pour animer une soirée !

L'essentiel, c'est de jouer, de tester, et de t'amuser. Les règles avancées (Pokémon-V, Tag

Team, règles de tournoi) viennent naturellement avec l'expérience. Pour l'instant : pose tes cartes, attaque, et que le meilleur dresseur gagne !