

# Poké Capture

## Vue d'ensemble

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

## Préparation

### Création de decks

Avant le début du jeu, rassemblez une pile de cartes de Pokémon et une pile distincte de cartes Énergie. Ces piles deviendront le **deck Pokémon** et le **deck Énergie**. Pendant la partie, les deux joueurs piocheront chacun leur tour des cartes de ces decks.

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

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



Consultez le tableau ci-dessous pour choisir le nombre de cartes Énergie à inclure dans le deck Énergie.

Nombre total de Pokémon dans le deck Pokémon	Nombre de cartes Énergie recommandé dans le deck Énergie
10	20 ou plus
15	30 ou plus
20	40 ou plus

Lorsque vous choisissez des cartes Énergie pour le deck Énergie, assurez-vous qu'elles correspondent aux attaques des Pokémon dans le deck Pokémon.

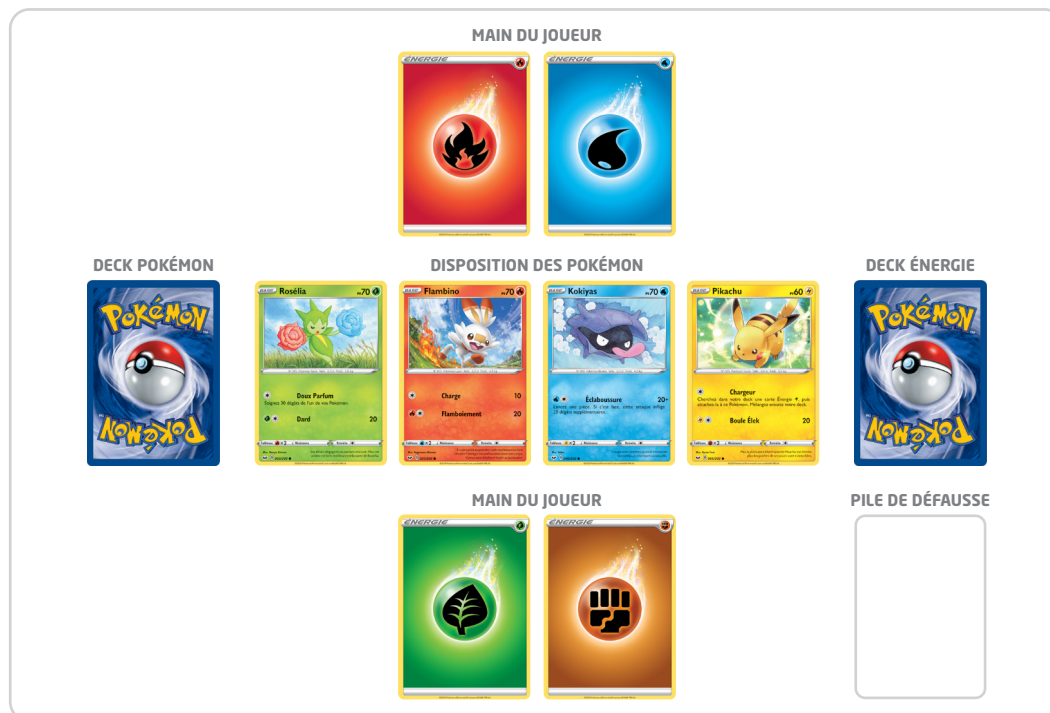
Par exemple, si ce Zacian est ajouté au deck Pokémon, le deck Énergie doit contenir au moins deux cartes Énergie (🌀) qui peuvent être utilisées pour l'attaque Tranchant Fracassant de Zacian.



**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.

Pour commencer la partie, mélangez d'abord le deck Énergie, puis placez-le face cachée entre les joueurs. Ensuite, mélangez le deck Pokémon et placez-le face cachée entre les joueurs. Piochez quatre cartes du deck Pokémon et montrez-les face découverte au centre de la table, entre les decks. Chaque joueur pioche ensuite une main de départ de deux cartes Énergie.

### Exemple de configuration



### Autre configuration (decks séparés)

Si vous le souhaitez, ce jeu peut aussi être joué avec des decks séparés pour chaque joueur, composés de leurs propres cartes.

Pour jouer avec des decks séparés, suivez les étapes de configuration ci-dessus, mais chaque joueur doit créer son propre deck Pokémon et son deck Énergie sans les partager. Au lieu d'une disposition de Pokémon partagée, chaque joueur a la sienne. Les joueurs n'attachent des cartes Énergie qu'à leurs propres Pokémon dans cette version du jeu, mais toutes les autres règles sont les mêmes.

## Jeu

Chacun son tour, chaque joueur joue **une** carte Énergie de sa main. Pour jouer une carte Énergie, placez-la sur 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 joueur effectue les actions suivantes pendant son tour :

1. Piocher une carte du deck Énergie. (Il 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 avec la carte du dessus du deck Pokémon. Toutes les cartes Énergie attachées au Pokémon capturé sont défaussées.
4. Si le joueur ne peut pas capturer de Pokémon, il passe son tour et le joueur suivant suit les actions indiquées ci-dessus. Notez que l'Énergie n'est pas partagée entre les joueurs. Afin de capturer un Pokémon, un joueur doit attacher les cartes Énergie nécessaires de sa main.

## Capter un Pokémon

Pour capturer un Pokémon, un joueur doit 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, un joueur doit 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.

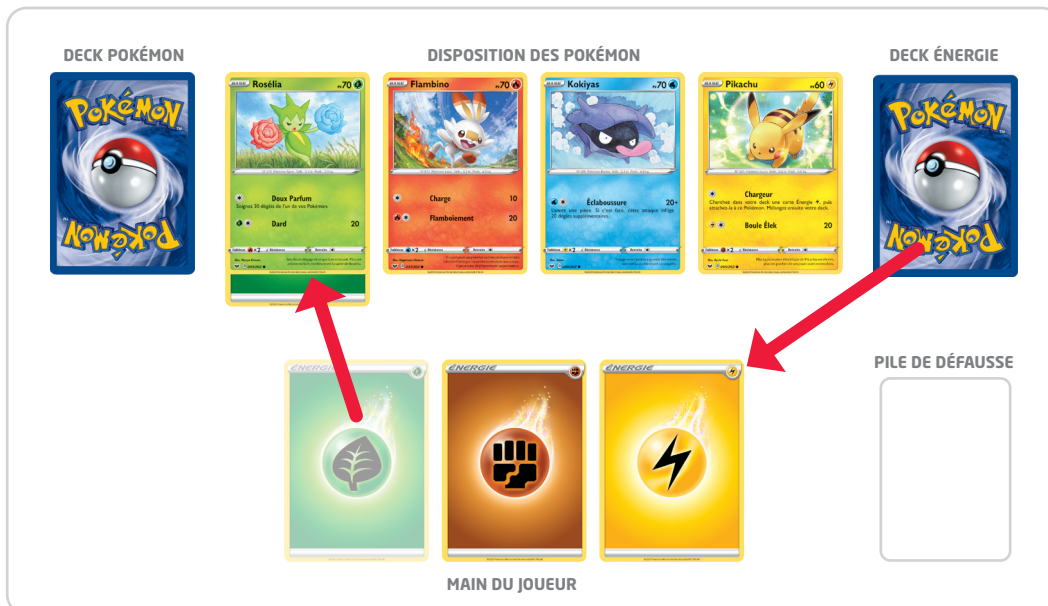
Si un Pokémon a plusieurs attaques avec le même coût en Énergie, un joueur peut choisir n'importe laquelle de ces attaques lorsqu'il capture le Pokémon.

Si un joueur n'a 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 par un joueur.

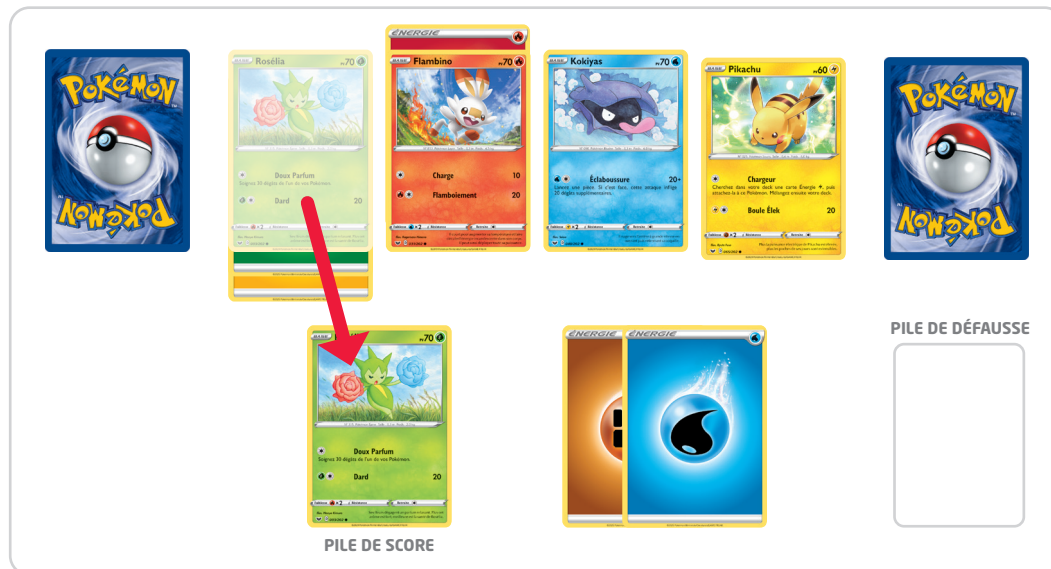
Si le deck Énergie ne contient plus de cartes, mélangez de nouveau les cartes Énergie défaussées pour créer un nouveau deck Énergie.

## Exemples de stratégie

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



Le jeu se déroule de façon à ce que les deux joueurs attachent des cartes Énergie aux Pokémon chacun leur tour. Pendant son prochain tour, Alice attache la carte Énergie ⚡ de sa main à Rosélia pour correspondre 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 ne peut pas être capturé après cinq tours, vous pouvez le placer en dessous du deck Pokémon et le remplacer par un nouveau Pokémon du dessus du deck Pokémon.

### Gagner la partie

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

### Règles avancées : recommandées pour les 6 ans et plus

Si les joueurs ont une compréhension plus élaborée des mathématiques, ils peuvent essayer de jouer avec les règles avancées.

La partie suit son cours jusqu'à ce qu'un joueur 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 chacun un nombre de tours égal. Le joueur ayant au moins 200 PV pourrait ne pas gagner si l'autre joueur peut capturer un Pokémon pendant son dernier tour en atteignant un nombre de PV plus élevés.

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

