

## ORGANISATION D'UN COMBAT DE RAID CHEZ VOUS OU EN LIGNE

### Introduction

Dans un Combat de raid, jusqu'à quatre joueurs s'associent pour vaincre un Pokémon Boss Dynamax ou Gigamax surpuissant dirigé par un autre joueur. Ces Pokémon Boss ont d'importants PV et peuvent parfois utiliser plusieurs attaques par tour, ce qui les rend difficiles à battre. Les joueurs peuvent jouer ensemble dans la même pièce, mais aussi à distance par chat vidéo.

Même si quelques mécaniques de jeu clés du JCC Pokémon sont présentes dans ce type de combat, certaines ont été modifiées pour rendre l'expérience plus ludique pour les joueurs débutants.

Le joueur qui joue en tant que Pokémon Boss doit lire les règles qui suivent. Une fois que ce joueur a compris les règles et la mise en place, commencez à jouer avec les joueurs et guidez-les au long de leur première partie pour qu'ils apprennent en s'amusant.

### Votre équipement :

Vous pouvez télécharger ces éléments sur :

**Pokemon.fr/CombatDeRaid**

- 3 cartes grand format du Pokémon Boss (une pour chaque niveau du Pokémon Boss)
- 1 deck de 20 cartes Attaque du Boss
- 1 deck de 5 cartes Encouragement
- 4 marqueurs de K.O.
- 1 section de tapis de jeu pour chaque joueur
- Des marqueurs de dégâts
- 1 pièce (ne peut pas être téléchargée)

### Assemblage :

Le joueur qui joue le rôle du Boss imprime les trois cartes grand format du Pokémon Boss correspondant au Boss que vous allez combattre. Vous déciderez quel niveau choisir lors de la mise en place.

Vous pouvez imprimer les autres cartes depuis le site web, ou utiliser le site web de l'Assistant de raid.

Pour créer les decks Attaque du Boss et Encouragement chez vous, imprimez les cartes depuis le site web mentionné ci-dessus. Vous pouvez ensuite découper les cartes et constituer les decks. Les règles partent du principe que vous utilisez cette méthode. Veuillez noter que les cartes imprimées sur du papier ordinaire peuvent être difficiles à mélanger. Voici quelques conseils pour obtenir des cartes de meilleure qualité.

- Si votre imprimante peut imprimer sur du papier cartonné, nous vous recommandons d'utiliser ce format.
- Mettez les cartes imprimées sur du papier ordinaire dans une boîte, secouez, puis distribuez les cartes.
- Collez les cartes imprimées sur du papier ordinaire sur des fiches cartonnées, du papier cartonné, des cartes Pokémon que vous avez en trop, ou sur les cartes d'un jeu de cartes que vous n'utilisez plus.
- Si vous avez des protège-cartes, vous pouvez y glisser les cartes en papier et placer une carte Pokémon derrière.

Le site web de l'Assistant de raid est disponible sur **Pokemon.fr/CombatDeRaid**.

Le Boss aura besoin de marqueurs de K.O. pour savoir combien de Pokémon ont été mis K.O.

Le tapis de jeu est divisé en sections, chaque section est spécifique à un joueur. Chaque joueur doit imprimer une des sections Joueur, puis le joueur qui joue le rôle de Boss doit imprimer le reste.

Imprimez les marqueurs de dégâts et découpez-les. Chaque joueur doit en avoir quelques-uns pour indiquer le nombre des dégâts que son Pokémon a subi. Tout comme les cartes, les marqueurs de dégâts imprimés sur du papier ordinaire sont difficiles à utiliser car ils s'envolent facilement et sont peu résistants. Voici quelques options pour indiquer les dégâts sur le Boss et sur les autres Pokémon.

- Tout comme les cartes, si vous pouvez imprimer les marqueurs de dégâts sur du papier cartonné plutôt que du papier ordinaire, ils seront plus faciles à utiliser.
- Collez les marqueurs de dégâts sur des fiches cartonnées ou du papier cartonné, puis découpez-les.
- Utilisez des dés pour indiquer les dégâts. Chaque point d'un dé compte pour 10 dégâts. Vous devriez pouvoir trouver des dés dans les jeux de société que vous possédez déjà.
- Utilisez des notes adhésives pour indiquer le nombre de PV restants de chaque Pokémon.
- Utilisez des pièces pour indiquer le nombre de dégâts. Une pièce d'un certain montant représente 10 dégâts. Les autres pièces de montants différents peuvent représenter un nombre de dégâts plus important. Il sera plus facile de compter de cette façon.

## Mise en place

Mélangez le deck Attaque du Boss et le deck Encouragement, et posez-les face cachée à l'emplacement indiqué sur le tapis de jeu. Placez les 4 marqueurs de K.O. à côté, puis placez les marqueurs de dégâts en piles accessibles aux joueurs.

## Mise en place du jeu

Chaque joueur aura besoin de deux cartes Pokémon.

Chaque niveau de Boss nécessite que les joueurs aient deux Pokémon suffisamment puissants. Si les Pokémon des joueurs infligent trop ou pas assez de dégâts (à 20-30 dégâts près), le jeu risque d'être trop facile ou trop difficile, et donc moins amusant. Si les joueurs n'ont pas assez de cartes pour constituer quatre équipes complètes de puissances comparables, il vous faudra sans doute d'autres Pokémon. Pour vous aider à trouver un équivalent aux Pokémon que les autres joueurs utilisent, voici quelques Pokémon issus de l'encyclopédie en ligne des cartes du JCC Pokémon :

<https://www.pokemon.com/fr/jcc-pokemon/cartes-pokemon/>

Si les Pokémon des autres joueurs infligent moins de 100 dégâts :

<https://www.pokemon.com/fr/jcc-pokemon/cartes-pokemon/ss-series/swsh1/126/>

Si les Pokémon des autres joueurs infligent entre 100 et 150 dégâts :

<https://www.pokemon.com/fr/jcc-pokemon/cartes-pokemon/ss-series/swsh1/61/>

Si les Pokémon des autres joueurs infligent 150 dégâts ou plus :

<https://www.pokemon.com/fr/jcc-pokemon/cartes-pokemon/ss-series/swsh1/115/>

Chaque joueur place l'un de ses Pokémon sur le Poste Actif et le second sur son Banc, aux emplacements indiqués sur le tapis de jeu.

## Jouer avec moins de quatre joueurs

Si nous n'avez pas 4 joueurs, ne vous inquiétez pas. Vous devez avoir huit Pokémon (quatre Pokémon Actifs et quatre Pokémon de Banc), mais chaque joueur peut être en charge de plus de deux Pokémon à la fois. Ils peuvent jouer chacun leur tour avec l'autre paire de Pokémon, ou décider en équipe si ces Pokémon doivent battre en retraite ou attaquer.

## Déterminer le niveau du Pokémon Boss

Examinez les Pokémon que les joueurs ont choisis. Pour chaque Pokémon, déterminez le maximum de dégâts qu'il peut infliger dans un round. Il s'agit très souvent du nombre le plus élevé sur la carte. Ne faites pas attention au texte d'attaque modifiant ce nombre.

Choisissez le nombre de dégâts d'attaque le plus élevé de chaque joueur, puis additionnez ces nombres.





Ce total détermine le niveau du Pokémon Boss que les joueurs vont affronter.



-249

Si ce total est **inférieur à 250**, les joueurs auront du mal à gagner une partie, et il est conseillé de leur suggérer de remplacer l'un des Pokémon ayant le plus petit nombre de dégâts.

250-390

Si ce total est compris **entre 250 et 390**, placez la carte grand format du Pokémon Boss de **Niveau 1** dans l'espace prévu, le bas de la carte orienté vers les joueurs.

400-590

Si ce total est compris **entre 400 et 590**, placez la carte grand format du Pokémon Boss de **Niveau 2** dans l'espace prévu, le bas de la carte orienté vers les joueurs.

600+

Si ce total est égal ou **supérieur à 600**, placez la carte grand format du Pokémon Boss de **Niveau 3** dans l'espace prévu, le bas de la carte orienté vers les joueurs.

## Mise en place du jeu par chat vidéo

Si les joueurs jouent sur leurs téléphones ou tablettes, leurs caméras (en général au dos de l'appareil) doivent être dirigées vers leurs cartes pour que tout le monde puisse voir les informations importantes au déroulement du jeu. Le joueur Boss doit montrer la carte du Boss et toutes les cartes qu'il piochera des decks. Il peut déplacer la caméra quand il a besoin.

Jouer sur ordinateur avec une caméra qui n'est pas fixée à l'écran est tout aussi simple. Si la caméra est fixée à l'écran, ce joueur peut montrer ses cartes au besoin pour que le joueur Boss puisse les voir, ou il peut les mettre sur une surface qui peut être inclinée pour qu'elles puissent apparaître à l'écran.

## Apprendre à jouer

En plus de ces règles, vous trouverez un tutoriel vidéo pour apprendre à jouer sur [Pokemon.fr/CombatDeRaid](https://pokemon.fr/CombatDeRaid).

## Le tour des joueurs

Les joueurs jouent le premier tour contre le Pokémon Boss. À tour de rôle, chaque joueur effectue les actions suivantes, en commençant par le joueur 1 :

1. Remarque : les prochains tours commenceront peut-être avec un Encouragement, comme décrit plus bas, mais cela ne concerne pas le premier tour.
2. Battre en retraite, s'il le souhaite. Les joueurs peuvent intervertir leurs Pokémon : le Pokémon qui était sur le Poste Actif retourne sur le Banc, et le Pokémon de Banc passe au combat. Cela permet de protéger un Pokémon qui a déjà subi beaucoup de dégâts d'une attaque du Pokémon Boss. Les marqueurs de dégâts restent sur le Pokémon, même s'il bat en retraite.
3. Attaquer. Chacun leur tour, les joueurs choisissent une attaque de leur Pokémon sur le Poste Actif, et indiquent le nombre de dégâts qu'ils infligent au Boss.
  - a. Si l'attaque contient du texte supplémentaire, déterminez s'il est possible de faire ce qu'elle demande. Si oui, faites-le. Sinon, ignorez le texte. Par exemple, si la carte dit « Défaussez une Énergie de ce Pokémon », ce n'est pas possible, car un Combat de raid n'utilise pas de cartes Énergie. Cependant si la carte indique « Lancez une pièce. Si c'est face, cette attaque inflige 30 dégâts supplémentaires », vous pouvez suivre cette instruction. (Un joueur ne peut utiliser qu'une seule attaque GX par partie.)
  - b. Le joueur place le bon nombre de marqueurs de dégâts sur le Pokémon Boss de grande taille. Notez qu'il est possible que les jeunes enfants doivent se faire aider pour certains calculs. (Pour un jeu par chat vidéo, le joueur Boss devra mettre les marqueurs de dégâts sur la carte du Pokémon Boss.)

Lorsque tous les joueurs ont infligé leurs dégâts, le joueur Boss fait le total des dégâts placés sur le Boss, compare ce total aux PV du Boss, et communique ces deux nombres aux joueurs. Si le nombre de dégâts est égal ou supérieur aux PV du Pokémon Boss, les joueurs gagnent.

**Remarque :** pour les prochains tours, c'est à ce moment que vous enlèveriez les marqueurs de K.O. de tous les Pokémon qui ont donné leur Encouragement pendant ce tour. Mais nous y reviendrons, car cela ne se produira pas lors de votre premier tour.

Maintenant, c'est au tour du Pokémon Boss.

## Le tour du Pokémon Boss

Lors du tour du Pokémon Boss, les joueurs vont piocher et jouer une (ou plusieurs) des cartes contenues dans le deck Attaque du Boss. Les Pokémon Boss de niveaux supérieurs peuvent utiliser plus d'attaques, ce qui peut faire changer le nombre de cartes piochées dans une attaque.

Pour une partie par chat vidéo, le joueur Boss piochera toutes les cartes, et les présentera à la caméra pour que les autres joueurs puissent les voir. Sinon, demandez aux autres joueurs de piocher et de jouer les cartes, comme décrit ci-dessous.

Pour le premier tour de la partie, commencez par le joueur 1. Ce joueur pioche une carte du deck Attaque du Boss, la pose au premier emplacement de carte d'attaque du tapis de jeu et fait ce qui est indiqué. Lisez la description de l'attaque indiquée sur la carte du Pokémon Boss, puis infligez les dégâts correspondant à cette attaque au Pokémon Actif du joueur concerné. Si le montant total des dégâts sur un Pokémon est égal ou supérieur à ses PV, il est mis K.O. Vous trouverez plus de détails sur les K.O. ci-dessous.

Si une carte Attaque du Boss indique de piocher une autre carte, c'est le joueur 2 qui pioche une carte, la place sur le tapis de jeu et fait ce qui est indiqué. Continuez ceci jusqu'à ce qu'un joueur pioche une carte qui ne demande pas d'en piocher une autre, ou jusqu'à ce que le nombre maximum de cartes soient piochées pour ce Boss. Ce nombre est indiqué sur les emplacements des cartes d'attaque, et sur le schéma ci-dessous



## C'est le K.O. !

Quand le Pokémon d'un joueur est mis K.O., placez un marqueur de K.O. sur ce Pokémon. S'il s'agit du dernier marqueur de K.O. (le quatrième), la partie est finie et c'est le Pokémon Boss qui a gagné ! (Notez que les Pokémon qui donnent droit à plusieurs cartes Récompense dans une partie normale, tels que les Pokémon-GX, ne reçoivent qu'un marqueur de K.O.)

Les Pokémon mis K.O. ne peuvent pas être attaqués. Si la carte Attaque du Boss demande d'attaquer un Pokémon qui a déjà été mis K.O., défaussez-la et piochez une autre carte.

Un joueur dont le Pokémon a été mis K.O. ne peut pas attaquer lors de son prochain tour. Et lors de son tour suivant, ce joueur ne peut ni battre en retraite ni attaquer. Il peut par contre vous donner des Encouragements !





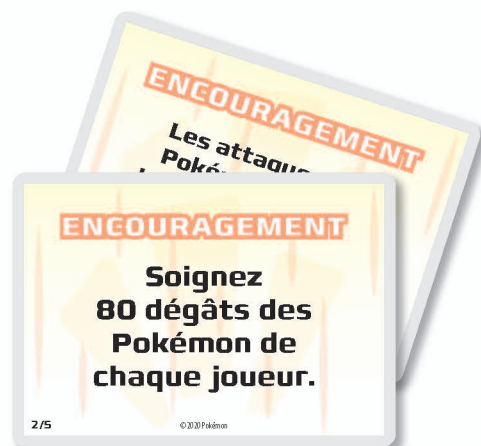
## Les Encouragements

Si le Pokémon d'un joueur a un marqueur de K.O., ce joueur commence le tour des joueurs par un Encouragement.

Pour pouvoir encourager, ce joueur (ou le joueur Boss si vous jouez par chat vidéo) doit piocher une carte du deck Encouragement, la lire à voix haute, puis suivre ses instructions. C'est la seule action que ce joueur fera lors de son tour, même si son autre Pokémon n'est pas mis K.O.

Après l'Encouragement, les autres joueurs jouent leur tour comme d'habitude, en commençant par le joueur 1 (et en passant le joueur qui a encouragé).

À la fin du tour des joueurs, retirez tous les marqueurs de K.O. de tous les Pokémon qui ont lancé des Encouragements ce tour-ci. Si lors du tour des joueurs un Pokémon est mis K.O. à la suite d'une attaque, il conserve son marqueur de K.O. Ce marqueur sera retiré quand il aura fait un Encouragement au tour suivant.



## Partie gagnée ou perdue ?

Si les joueurs infligent au Pokémon Boss un montant de dégâts équivalent ou supérieur à ses PV, il est mis K.O. et les joueurs gagnent.

Si le Pokémon Boss met K.O. 4 Pokémon des joueurs, les joueurs perdent.

## Niveau de jeu supérieur

Si l'animateur (ou le joueur Boss) est à l'aise, ou si les joueurs sont expérimentés et ont déjà participé à un Combat de raid, la Faiblesse et la Résistance peuvent être appliquées lors du tour du Pokémon Boss. Quand le Boss attaque, regardez en bas à gauche de la carte du Pokémon Défenseur pour savoir s'il est faible ou résistant face au type du Pokémon Boss, et appliquez les modificateurs indiqués (le double de dégâts pour la Faiblesse, moins de dégâts pour la Résistance).

## Questions/Réponses

**Q : Les Pokémon des joueurs peuvent-ils utiliser des talents ?**

**R :** Oui, si leurs effets peuvent être appliqués.

**Q : Que faire si un Pokémon s'inflige des dégâts à lui-même (ou à un autre Pokémon) en utilisant une attaque ?**

**R :** Infligez les dégâts de façon normale. S'il se met K.O. lui-même (ou un autre Pokémon), placez un marqueur de K.O. sur le Pokémon affecté. Il encouragera les autres lors du prochain tour des joueurs après l'attaque du Boss.

**Q : Si l'attaque d'un Pokémon indique qu'elle endommage tous les Pokémon de Banc, les dégâts affectent-ils les Pokémon de Banc des autres joueurs, ou seulement celui du joueur attaquant ?**

**R :** Les dégâts n'affectent que les Pokémon de Banc du joueur attaquant.

**Q : Et si un joueur insiste pour utiliser un Pokémon faible ?**

**R :** Indiquez-lui que son Pokémon risque d'être mis souvent K.O. et que son équipe risque de perdre. Cependant, comme les effets d'Encouragement sont assez efficaces, même un Pokémon faible peut contribuer à la victoire des joueurs.

**Q : Que se passe-t-il s'il n'y a plus de cartes dans le deck Attaque du Boss ?**

**R :** Mélangez entre elles les cartes défaussées, faites-en un nouveau deck et continuez la partie.