

POKÉMON

Maîtres Dresseurs



Attrapez-les tous

7 ans et plus
2-6 joueurs



CONTENU

- 1 plateau de jeu • 150 jetons Pokémon dont 6 de départ, 35 roses, 41 verts, 38 bleus, 26 rouges et 4 jaunes • 6 pions Sacha • 5 cartes Rival (Olga, Aldo, Agatha, Peter, Régis) • 1 support de rangement • 54 cartes Objet • 54 cartes Événement
- 2 dés

BUT DU JEU

Devenir le meilleur Dresseur Pokémon au monde, en étant le premier joueur à collecter 20 points Pouvoir Pokémon et en battant un Maître Pokémon.

INSTALLATION / MISE EN PLACE

1. Avec précaution, détache tous les jetons de leur support et jette les chutes de carton. Répartis ensuite les jetons selon leur couleur dans le support de rangement. Veille à ce que la face des jetons ne soit pas visible des joueurs, pour que les Pokémon dessus restent secrets.
2. Exceptés les 6 jetons Pokémon de départ, aux bords dentelés, place les jetons Pokémon face cachée dans les cases circulaires, en veillant à bien faire correspondre leurs couleurs. Exemple, les premières cases sur le parcours sont toutes roses, il ne faut donc poser que des jetons roses sur ces cases. Les 4 jetons jaunes doivent être mélangés et placés face cachée sur la case Grotte inconnue, en bas à droite du plateau. Un certain nombre de jetons de chaque couleur, excepté les jaunes, est mis de côté. Ils sont ensuite regroupés par couleur dans le support de rangement.
3. Place les 6 jetons de départ Pokémon près du plateau face cachée et mélange-les. Chaque dresseur en prend un au hasard. Est-ce que ce sera Bulbizarre, Salamèche, Carapuce, Meloffe, Miaouss ou Pikachu ? Chaque joueur retourne son jeton et le montre aux autres. Garde bien ton jeton départ ainsi que les jetons collectés près de toi à côté du plateau de jeu. S'il y a moins de 6 dresseurs, garde les jetons inutilisés dans le support de rangement.
4. Mélange les 5 cartes Rival et place-les face cachée au centre du plateau Indigo. Ces cartes seront utilisées à la fin de la partie.
5. Mélange les cartes Événement et place-les près du plateau.
6. Mélange les cartes Objet et place-les de l'autre côté.

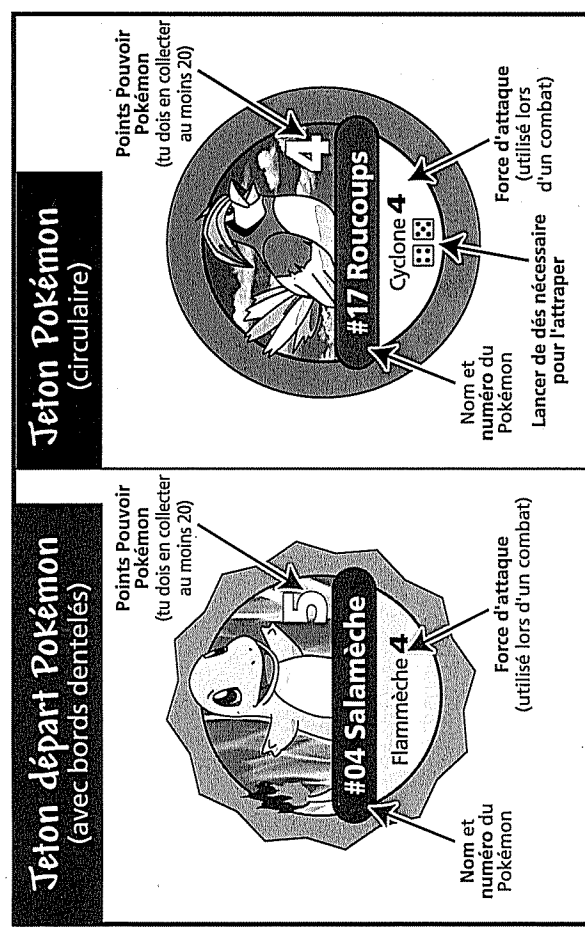


7. Prends le pion Sacha de la même couleur que ton jeton Pokémon de départ.

LE JEU

Place les pions Sacha sur la case Bourg Palette, en bas à gauche du plateau, là où le parcours commence.

ILLUSTRATION 1 : jetons Pokémon



QUI COMMENCE LA PARTIE ?

Note le nombre de points Pouvoir de ton Pokémon de départ, soit le chiffre à droite de l'illustration (voir illustration 1). Le dresseur qui a le pouvoir le plus faible commence la partie. Si deux joueurs ou plus ont le même pouvoir, ils lancent le dé et celui qui remporte le meilleur score commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



A TRAVERS LE PAYS

A ton tour, lance un dé et déplace ton pion Sacha sur le parcours, du nombre de cases indiqué. Les villes correspondent également à des cases.

Entre le Bourg Palette et Azuria, il n'y a qu'une seule direction possible. En revanche, arrivé à Azuria, tu as deux possibilités. Tu peux choisir de partir à l'Est vers Lavanville, ou de te diriger dans le Sud vers Savrania. A partir de là, tu peux aller dans la direction de ton choix, par exemple vers Parmanie lors d'un tour, puis revenir sur tes pas vers Carmin sur mer, lors d'un autre tour.

Tu ne peux revenir sur tes pas durant le même tour. Si par exemple tu obtiens 6 au lancer de dé, tu ne peux dépasser la case Lavanville et revenir dessus ensuite.

Illustration 2 : Cases du plateau

En route pour le plateau Indigo, avec 3 types de cases différentes pour y parvenir :

Lavanville

Tire 2 cartes

Azuria

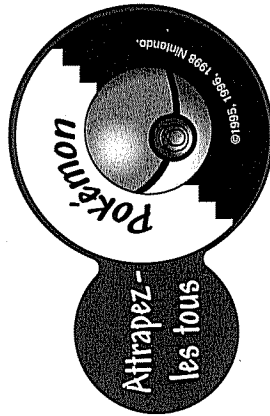
Réanime 1 Pokémon ou prends un dé challenge : tu dois obtenir 1 ou 6 pour réanimer tous tes Pokémon.

1. Ville : la plupart d'entre elles te permettent de collecter 2 cartes Objet. Deux d'entre elles comportent des centres Pokémon où tu peux réanimer ton Pokémon malade.

2. Attrapez-les tous : retourne les jetons Pokémon et tente de les attraper ! (voir aptitude N°1 : Savoir attraper un Pokémon)

Tire une carte Événement

3. Tire une carte : prends la première carte de la pile cartes Événement. Montre-la aux autres dresseurs, ou lis-la à voix haute, pour qu'ils sachent ce que tu vas faire.



OCCUPER DES CASES

Tu ne peux t'arrêter sur une case déjà occupée par le pion Sacha d'un autre dresseur. Arrête-toi sur la case libre suivante du parcours, sauf si tu décides de rester sur cette case pour échanger ton Pokémon ou pour affronter un autre dresseur (voir paragraphe Attraper, échanger et combattre). S'il y a plus d'un pion Sacha sur une case que tu dépasses, tu ne peux faire d'échange ou même combattre aucun de ces dresseurs. La seule exception est Cramois'île, car elle peut être occupée par plusieurs pions à la fois.

Rappel : si tu décides de procéder à un échange ou de combattre un autre dresseur que tu dépasses lors de ton tour, tu ne dois pas suivre les instructions données sur la case correspondante. Si par exemple, tu dépasses un autre pion Sacha durant ton parcours, et que tu restes sur cette case pour faire un échange, tu ne tires pas de carte Événement. Ton tour est terminé à la fin de l'échange.

QUALITÉS DES DRESSEURS POKÉMON : ATTRAPER, ÉCHANGER ET COMBATTRE

Avant de commencer ton parcours pour devenir le meilleur dresseur de Pokémon au monde, tu dois avoir les aptitudes suivantes : savoir attraper des Pokémon, les échanger et affronter d'autres dresseurs.

APTITUDE N° 1 : savoir attraper un Pokémon

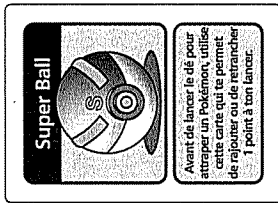
Pour devenir le meilleur, tu as besoin d'une bonne équipe. Dès l'instant où tu quittes le Bourg Palette, tu rencontres des Pokémon méchants. Attrape-les et conserve-les !

Voici comment s'y prendre :

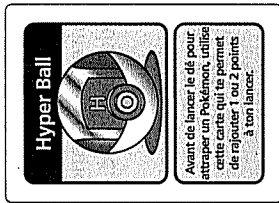
1. Lorsque tu t'arrêtes sur une case Attrapez-les tous, retourne le jeton Pokémon.
2. Sur chaque jeton Pokémon figurent de petits dés. Pour combattre le Pokémon de cette case et l'intégrer dans ton équipe, il faut obtenir un des chiffres indiqués par les dés, en lançant un des dés du jeu (voir illustration 1)
3. Cartes Objet Pokéball. Tu peux utiliser les cartes Objet Pokéball pour t'aider à attraper des Pokémon. Mais tu dois tirer la carte avant de lancer le dé.
Rappel : tu ne peux choisir qu'un seul Pokéball, pour attraper chaque Pokémon, même si tu en as plusieurs.



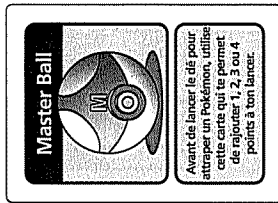
SUPER BALL : te permet d'ajouter ou de soustraire un point de ton lancer de dé. Tu ne prends la décision d'ajouter ou de soustraire 1 point qu'après avoir lancé le dé.



HYPER BALL : te permet d'ajouter un ou 2 points à ton lancer de dé. Décide du nombre de points que tu veux rajouter après avoir lancé le dé. Tu n'y es pas obligé si ton lancer te convient, mais tu dois mettre la carte de côté.



MASTER BALL : te permet de rajouter 1, 2, 3 ou 4 points à ton lancer de dé. Décide du nombre de points que tu veux rajouter après ton lancer de dé seulement. A n'utiliser que pour des Pokémon que tu dois vraiment attraper !



4. **Si tu réussis à l'attraper**, retire le jeton Pokémon du plateau et intègre-le dans ton équipe de Pokémon. Cumule les points pouvoir de tes Pokémon, car lorsque tu en obtiens 20 ou plus, tu peux aller directement à Cramoisi'île.
- Prends un jeton Pokémon de la même couleur dans le support de rangement, sans regarder le Pokémon que tu prends et **place-le face cachée** sur la case vide. S'il n'y a plus de jeton de cette couleur, laisse la case vide.
5. **Si, en lançant le dé**, tu n'obtiens pas le chiffre nécessaire pour pouvoir attraper le Pokémon, **laisse-le face visible** sur le plateau, sur la case où tu l'as trouvé. L'un de tes adversaires et toi souhaierez certainement l'attraper lors d'un autre tour.

APTITUDE N° 2 : savoir échanger un Pokémon

Il se peut que l'un des autres dresseurs possède un Pokémon qui t'intéresse. En dépassant un autre pion Sacha dans ton parcours, tu peux t'arrêter sur la case déjà occupée par celui-ci et lui proposer d'échanger un Pokémon. Tu peux aussi lui offrir des cartes Objet, par exemple, pour le convaincre. Si ce dresseur refuse de procéder à l'échange, continue ton déplacement jusqu'à la case prévue initialement selon ton lancer de dé. Dans le cas où il accepte, échangez-vous les Pokémon et arrête-toi sur la case de ce dresseur. Ton tour est terminé.

REGLES D'ECHANGE IMPORTANTES :

1. Les pions départ ne peuvent pas être échangés.
2. Si tu tires une carte Événement Echange de Pokémon, tu dois procéder à un échange de Pokémon avec un autre dresseur. Voir paragraphe Cartes Événement.

APTITUDE N° 3 : Savoir se battre dans un combat de dresseurs.

Le meilleur moment pour se battre :

Lorsque tu dépasses un autre pion Sacha, tu peux choisir de t'arrêter sur-la même case et lui proposer de l'affronter au combat. Dans le cas où tu tires une carte Événement combat, tu dois proposer un combat à l'un des autres dresseurs de ton choix.

Dans les deux cas, l'autre dresseur doit :

- soit relever le défi,
- soit refuser le combat au moyen d'une carte Objet Poképoupée (voir paragraphe Cartes Objet).

Comment mener le combat :

1. **C'est toi que je choisis !** Sélectionne un Pokémon de ton équipe pour le combat.
2. **Utilise des cartes Objet Bonus Attaque.** Tu peux choisir d'en utiliser une ou deux pour augmenter la force d'attaque de ton Pokémon. Annonce le nombre de cartes que tu utilises comme bonus, mais sans les montrer avant de lancer le dé.
3. **Lance le dé.** Ton adversaire et toi lancez un dé.
4. Retourne ta ou tes cartes Bonus Attaque.

Additionne la force d'attaque + le lancer de dé + le Bonus Attaque de la carte Objet pour avoir ton score de combat.

Le dresseur qui obtient le score le plus élevé remporte le combat ! Dans le cas où le score est égal pour les deux dresseurs, ils relancent le dé.

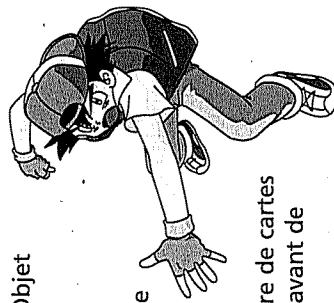




ILLUSTRATION 3 : Exemple de combat de dresseurs

Dresseur 1	Dresseur 2
Force d'attaque → 7	Force d'attaque → 4
Lancer de dé → 2	Lancer de dé → 4
+2	+4
Carte Objet Bonus Attaque → +1	Carte Objet Bonus Attaque → +3
10	11
Total	Total

Le score du dresseur N° 2 est plus élevé. Il gagne le combat !

5. Le gagnant. Le gagnant du combat prend 2 cartes Objet à son adversaire, de façon aléatoire. Remarque : si le perdant n'a qu'une seule carte Objet, le gagnant prend alors la seconde carte de la pile de cartes Objet. Si le perdant n'a aucune carte Objet, le gagnant prend alors les deux cartes de la pile de cartes Objet.

6. Le Pokémon utilisé pour le combat par le perdant est inanimé. Il faut le retourner face cachée. Tant qu'il n'est pas réanimé, le Pokémon ne peut :

- entrer en combat
- additionner ses points Pouvoir en vue d'atteindre le but du dresseur : obtenir 20 points.

Les Pokémon inanimés peuvent cependant être échangés contre d'autres dans un échange standard, voir paragraphe Aptitude 2 en p. 7.



Réanimer ton Pokémon

On ne peut le réanimer que de la façon suivante :

1. Jouer une carte Objet Potion magique.
2. Tirer une carte Événement Centrés Pokémon.
3. S'arrêter sur Azuria ou Carmin sur mer. Sur ces cases, tu as le choix entre :
 - réanimer l'un de tes Pokémon
 - ou bien, si tu as plusieurs Pokémon inanimés dans ton équipe, utilise le dé challenge. Si tu obtiens 1 ou 6, la totalité de tes Pokémon inanimés revit.

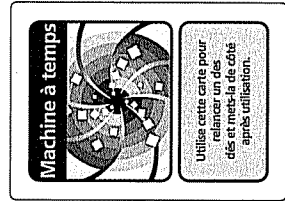
Remarque : Souviens-toi, dès lors qu'un Pokémon est réanimé, il peut à nouveau mener un combat et intégrer ses points Pouvoir dans le cumul des points du dresseur.

CARTES OBJET

Sur ta route tu trouveras de nombreux éléments utiles que tu pourras gagner au cours de Combats de dresseurs ou obtenir en tirant une Carte Événement. Il y a également des Cartes Objets que tu peux utiliser à ton profit :

Bonus Attaque : selon la carte, ajoute 1,2,3,4 ou 5 à ta Force d'Attaque au cours d'un combat. Attention : ces cartes ne peuvent pas être utilisées pour ajouter des points à un lancer de dé lors d'un déplacement normal. Elles ne doivent être utilisées que pour les combats, lors du lancer de dé.

Poké Ball : voir Aptitude 1 - Savoir attrapper un Pokémon, pages 5 et 6.



Machine à Temps : utilise cette carte pour relancer un dé. Tu dois t'en servir immédiatement après un lancer de dé, que ce soit sur ton propre lancer de dé ou sur celui d'un de tes adversaires. Grâce à cette carte, tu peux relancer ton dé au cours d'un déplacement normal, ou si tu essaies d'attaquer, d'attrapper ou de réanimer un Pokémon. Tu peux également l'utiliser pour obliger un de tes adversaires à relancer son dé.



Transfert : rends-toi directement au village ou à la ville de ton choix. Cette carte est particulièrement utile si tu as besoin de te rendre dans un Centre Pokémon pour réanimer un de tes Pokémon.

Transfert

A ton tour, tu peux être transféré dans une autre ville sans être obligé de lancer le dé.

Potion : réanime un de tes Pokémon K.O.

Poképoupée : empêche un dresseur adverse de te provoquer en duel ou de t'obliger à faire un échange.

REMARQUES IMPORTANTES AU SUJET DES CARTES OBJET :

- Constitue ta réserve de Cartes Objet et utilise-les quand tu en as besoin.
- Chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois, replace-la ensuite face cachée au bas de la pile de Cartes Objet.
- **Tu ne peux pas détenir plus de 7 Cartes Objet.** Si tu en as plus, tu dois immédiatement remettre dans la pile ou utiliser la ou les carte(s) de ton choix pour n'en conserver que 7.
- Certaines Cartes Objet peuvent être utilisées simultanément avec d'autres Cartes Objet. La plupart des Cartes Objet ne peuvent être utilisées que lorsque c'est ton tour de jouer, mais ce n'est pas toujours le cas.
- Tu peux utiliser autant de Cartes Objet que tu le souhaites lorsque c'est à ton tour de jouer, avec un maximum de 2 cartes Bonus Attaque par combat.

Potion magique

Utilise cette carte pour réanimer l'un de tes Pokémon K.O. puis continue à jouer.

Poképoupée

Utilise cette carte pour empêcher un autre joueur de te battre ou de proposer un échange et mets-la de côté après utilisation.

Grotte Inconnue Pokémon

Choisis un Pokémon jaune et lance le dé pour l'attraper. Si tu échoues, mélange tous les Pokémon jaunes.



Voici comment attrapper un Pokémon de la Grotte Inconnue :

1. Choisis un des jetons jaunes Pokémon de la Grotte Inconnue et retourne-le afin de révéler l'identité du Pokémon que tu as découvert !
2. Lance le dé pour l'attrapper, de la même manière que tu le ferais avec n'importe quel autre Pokémon. N'oublie pas que si tu veux utiliser une Carte Objet Poké Ball pour t'aider, tu dois l'utiliser avant de lancer le dé.
3. Si tu l'attrappes, félicitations ! Prends le Pokémon de la Grotte Inconnue et range-le avec le reste de ton équipe Pokémon.
4. Si tu n'as pas obtenu le score nécessaire pour l'attrapper, tant pis pour toi ! Retourne le jeton face cachée et mélange tous les Pokémon jaunes. Bonne chance pour la prochaine fois !

Carte chance

Prends 1 Pokémon de la couleur de la case sur laquelle tu tombes.

Carte Chance : choisis n'importe quel Pokémon appartenant à la couleur de la case sur laquelle tu te situes. Tu n'as pas besoin de lancer ton dé pour l'attrapper, il est à toi !

Exemple : si tu te situes sur une case Tirer une Carte Événement bleue, tu peux prendre n'importe quel Pokémon bleu du plateau de jeu, qu'il soit face cachée ou apparente.

Attention : s'il ne te reste plus de Pokémon dans la couleur correspondant à celle de la case, choisis n'importe quel autre Pokémon, à l'exception des jaunes.

Centre Pokémon : réanime un de tes Pokémon K.O.

Centre Pokémon

Réanime l'un de tes Pokémon K.O. Mets cette carte de côté après utilisation.

Echange de Pokémon

Echange 1 Pokémon contre celui d'un autre joueur. Les Pokémon de départ ne peuvent être échangés.

Echange de Pokémon : tu dois donner un de tes Pokémon à un autre entraîneur et en échange, choisir dans son jeu le Pokémon que tu désires (sauf le Pokémon de départ).

L'entraîneur adverse est obligé d'accepter cet échange à moins qu'il n'utilise une Carte Pouvoir Poképoupée pour t'en empêcher.

Attention : si tous les dresseurs adverses ou toi-même n'avez que le Pokémon de départ, la Carte Événement Echange de Pokémon ne peut être utilisée, elle est remise dans la pile.



Combat ! Défie un entraîneur adverse pour un Combat de dresseurs. Tu n'as pas besoin de te situer à côté de ton adversaire sur le plateau de jeu. L'entraîneur adverse doit accepter ce défi ou empêcher le combat avec une Carte Objet Pokéroupée (voir Aptitude 3 p. 7).



Tirer 1 (ou 2 ou 3) Cartes Objet: tire le nombre de Cartes Objet indiqué du dessus de la pile.

BONUS D'ÉVOLUTION

Certains Pokémon connaissent un ou deux stades de développement en grandissant et deviennent alors plus forts. Si tu parviens à rassembler tous les stades de développement d'un même Pokémon, le Pokémon le plus développé remporte un bonus d'évolution qui augmentera sa force dans les combats !

Sers-toi du couvercle de la boîte de jeu pour connaître tous les Pokémon et leurs stades de développement.

Groupe de 2 : si tu réussis à rassembler les 2 Pokémon d'un groupe de 2, ajoute 3 à la Force d'Attaque du Pokémon le plus fort. Exemple : si tu as un Pokémon dans chacun de ses deux stades de développement, tel que Pikachu (#25) et Raichu (#26), alors ton jeton Raichu obtient automatiquement un bonus d'évolution de +3 (voir illustration 4).

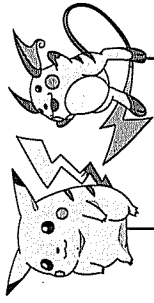
Groupe de 3 : si tu réussis à rassembler les 3 Pokémon d'un groupe de 3, ajoute 5 à la Force d'Attaque du Pokémon le plus fort. Exemple : si tu as un Pokémon dans chacun de ses trois stades de développement, tel que Bulbizarre (#01), Herbizarre (#02) et Florizarre (#03), alors ton jeton Florizarre obtient automatiquement un bonus d'évolution de +5, voir illustration 4.

Comme vous pouvez le constater sur le couvercle de la boîte, Evoli peut évoluer vers trois autres Pokémon qui sont Aquali, Voltali ou Pyroli. Cependant, il ne peut évoluer que vers l'un d'eux. Lorsque tu attrapes Evoli, et l'un des deux autres, ils fonctionnent comme un groupe de 2 pour ton bonus d'évolution.



ILLUSTRATION 4 : exemples de bonus d'évolution

Groupe de 2



Groupe de 2 en stade de développement



Force d'attaque → 6

Bonus d'évolution → +3

Nouvelle force d'attaque de Raichu → 9

Groupe de 3



Groupe de 3 en stade de développement



Force d'attaque → 8

Bonus d'évolution → +5

Nouvelle force d'attaque de Florizarre → 13

Collecte tous les Pokémon en stade de développement pour augmenter ta force d'attaque grâce à un bonus d'évolution !

CRAMOIS'ILE

Il n'est pas nécessaire d'obtenir le score de dé exact pour arriver à Cramois'île. Si par exemple, tu obtiens un score de 5 mais que tu te situes à moins de 5 cases, tu peux avancer jusqu'à Cramois'île. Tire alors 2 Cartes Objet.

Attention : tu peux te rendre à Cramois'île durant toute la partie, mais tu ne peux pas accéder au Plateau Indigo tant que tu n'as pas rassemblé 20 points Pokémon.

PLATEAU INDIGO

Si tu as rassemblé au moins 20 points Pokémon, rends-toi immédiatement à Cramois'île à la fin de ton tour. Suis les instructions indiquées sur la case Cramois'île. Tu peux accéder au Plateau Indigo au prochain tour. Lance alors le dé et prépare-toi au combat avec l'un des Maîtres Pokémon (Olga, Aldo, Agatha, Peter et Régis) !

Une fois que tu as pénétré à l'intérieur du Plateau Indigo, continue à te déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre, en suivant la direction indiquée par les petites flèches, autour de la piste hexagonale jusqu'à atteindre la case Ultime Combat. Attention, les dresseurs adverses peuvent te rattraper !

Si tu arrives sur une case " Attrapper un Pokémon (rouge, bleu ou vert) ", choisis n'importe quel jeton Pokémon de la couleur correspondante, sur le plateau, y compris parmi ceux dont la face est apparente. Puis, suis les instructions habituelles pour tenter d'attrapper un Pokémon.

Si un dresseur tombe exactement sur la case " Ultime Combat ", tous les autres dresseurs lance le dé une fois. Celui qui obtient le score le plus élevé tire alors une Carte Rival du haut de la pile et la consulte sans la montrer aux autres. Ce dresseur devient l'un des Maîtres Pokémon, pour ce combat uniquement.

Conseil : tu auras certainement besoin d'une ou deux Cartes Objet Bonus Attaque pour battre ce Maître Pokémon !

L'ULTIME COMBAT

Si tu as réussi à accéder à l'Ultime Combat, tu dois maintenant désigner l'un des Pokémon de ton équipe pour le combat. Tu peux également utiliser une à deux Carte Objet Bonus Attaque si tu le désires, comme pour un combat de dresseurs normal.

Dès que tu révéles le nom de ton Pokémon pour le combat, le dresseur adverse te montre la Carte Rival afin que tu saches contre qui tu vas te battre. De quel Maître Pokémon s'agit-il ? Et quel Pokémon ce Maître utilise-t-il ?



Ensuite, chacun des 2 dresseurs lance un dé et additionne son Bonus Attaque. Rappelle-toi, Force d'Attaque + score du dé + Cartes Objet Bonus Attaque = Force d'Attaque totale.

Le Bonus Attaque du Maître Pokémon est déterminé par le score qu'il obtient avec son dé, comme cela est indiqué au bas de sa Carte Rival (voir illustration 5). Par exemple, si Peter obtient un score de 2, le Bonus Attaque est de 7, ce qui représente une force d'attaque totale de 23 (Force d'Attaque de 14 + Bonus Attaque de 7 + Score de 2 = 23). Les Maîtres Pokémon ne peuvent pas utiliser de Cartes Objet.

ILLUSTRATION 5 : Exemple de carte Rival - Peter

Dresseur 1

Force d'attaque
Lancer de dé
+4
+5
Total
24

Dresseur 2

(Maîtres Pokémon)

Force d'attaque
Lancer de dé
+6
+7
+8
Total
23

Le Dresseur 1 a battu Peter et est donc le meilleur Dresseur de Pokémon au monde !

En cas d'égalité, les 2 entraîneurs rejouent.

Si tu arrives à battre l'un des Maîtres Pokémon, tu deviens le Meilleur Dresseur Pokémon de l'Univers et tu remportes la partie !

Si tu perds, ton Pokémon est alors K.O. et tu dois retourner à Cramois'île. N'oublie pas que les points des Pokémon K.O. ne peuvent plus être utilisés pour atteindre les 20 points Pokémon nécessaires.



Il se peut que tu doives réanimer ce Pokémon ou en attraper d'autres afin d'obtenir les 20 points Pokémon nécessaires pour rentrer à nouveau dans le plateau Indigo et défier les autres Maîtres Pokémon !

Le dresseur qui lance le dé, obtient Rival et gagne, a le droit de tirer deux cartes Objet de la pioche ! Puis, mélange les cartes Rival et remets-les au centre du Plateau Indigo, car la partie n'est bien sûr pas encore terminée.

Dès que l'un des joueurs est prêt pour l'Ultime Combat (voir p. 14), les autres joueurs lancent le dé chacun leur tour pour savoir lequel d'entre eux va jouer le rôle du Maître Pokémon adverse. La partie continue jusqu'à ce que l'un des dresseurs remporte un combat final.



www.hasbro.com

MB
JEUX

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK.
© 2000 Nintendo.

Jeu © 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



040041215101