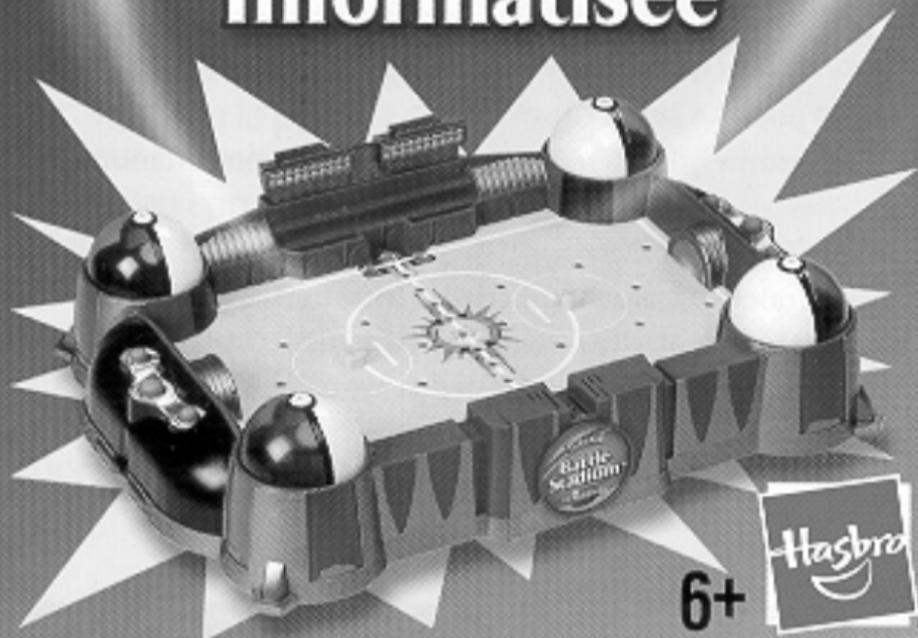


THINKChip
System • Module

POKÉMON
Johto League Champions



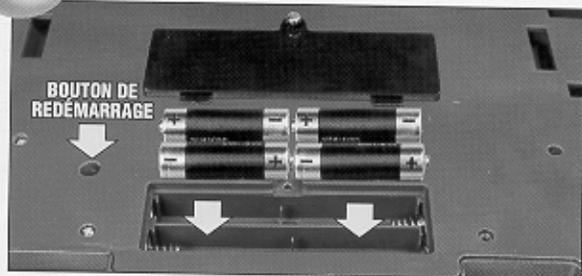
**Livret
d'instructions
et de stratégies
de l'Arène de
Combat
Informatisée**



6+



Installation des piles



MISE EN GARDE: Pour éviter les risques de fuites : 1) s'assurer d'insérer les piles correctement et de suivre les indications des fabricants du jouet et des piles; 2) ne jamais utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ou des piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc ou des piles rechargeables au nickel-cadmium; 3) toujours retirer les piles faibles ou usées du produit.

Tableau de dépannage

Si le jeu ne fonctionne pas :

- S'assurer que les piles sont dans le jeu (4 piles AA sont requises).
- S'assurer que les piles ont été insérées correctement.

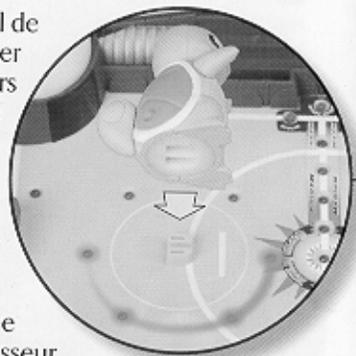
Si le jeu ne fonctionne pas correctement :

- Enfoncer à l'aide d'un crayon le bouton de redémarrage situé au dos de l'arène.
- Remplacer les piles usagées par des nouvelles.

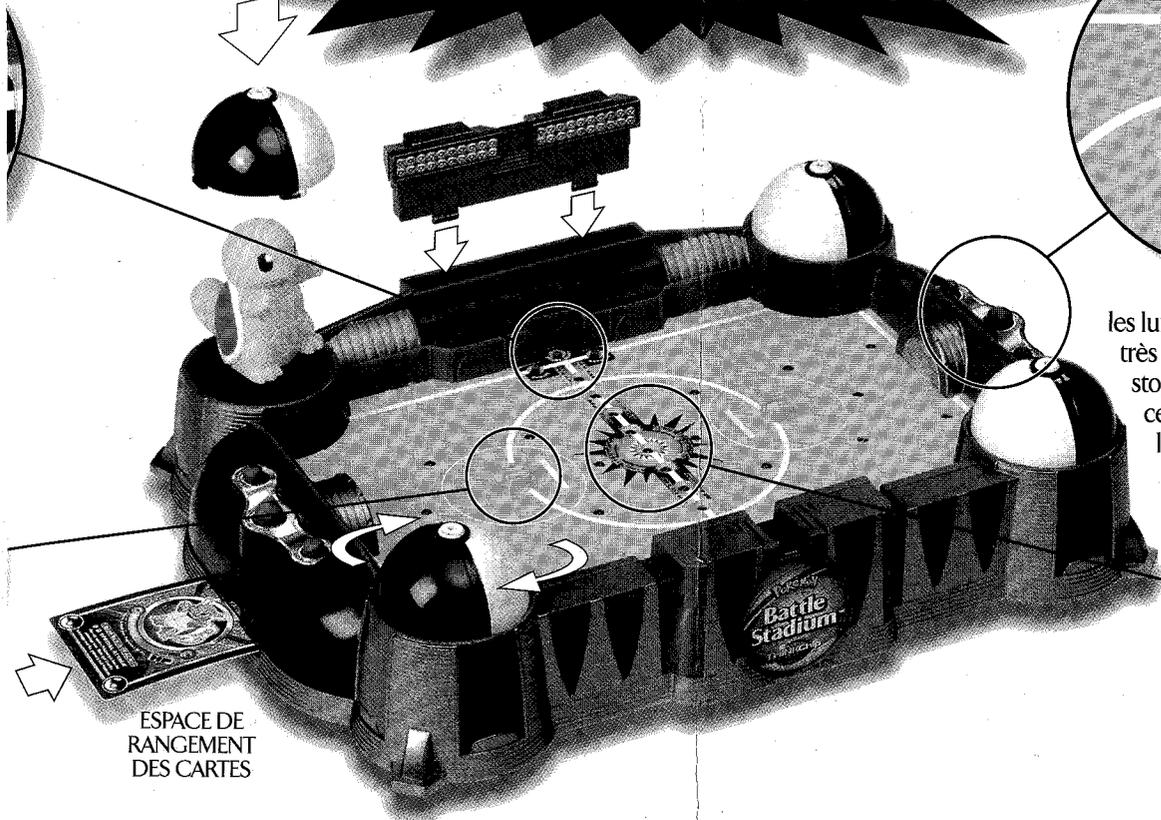
1 Commence la partie avec une figurine THINKChip Pokémon pour chacun des dresseurs. Mets le jeu en marche en poussant le bouton de démarrage/redémarrage (START/RESET).



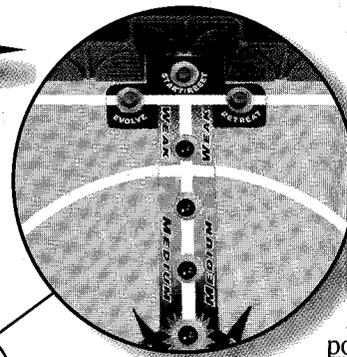
2 Les lumières du sol de l'arène vont indiquer lequel des dresseurs commencera la partie. Le dresseur branche une figurine au connecteur et l'annonceur mentionne alors le nombre de points de bataille de cette figurine. L'arène reprendra le même processus pour l'autre dresseur.



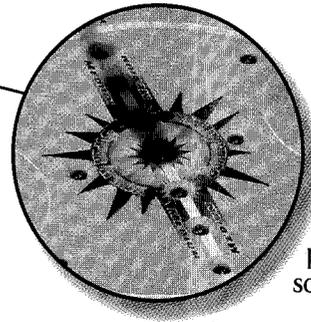
Combat de base



ESPACE DE
RANGEMENT
DES CARTES



3 Une fois les figurines en place, le dresseur doit opter pour une attaque régulière ou spéciale. Si le dresseur a l'avantage de la classe sur son adversaire, il devrait choisir une attaque spéciale. Cette attaque occasionnera 2 points de dommage additionnels à un adversaire qui n'a pas l'avantage de la classe. Le dresseur qui n'a pas cet avantage ou qui est à égalité avec son adversaire a intérêt à opter pour une attaque régulière. Si le dresseur opte pour une attaque spéciale mais qu'il n'a pas l'avantage, cette attaque occasionnera 2 points de dommage de moins que si l'attaque appropriée avait été choisie. Aussitôt que le dresseur appuie sur le bouton d'attaque, les lumières qui traversent l'arène d'avant en arrière s'allumeront par intermittence, d'abord très rapidement pour ensuite ralentir tout aussi rapidement. Le dresseur tente alors de stopper la lumière au centre même de l'arène, ou du moins le plus près possible du centre, en appuyant sur le bouton de lancement (LAUNCH). L'endroit où s'arrête la lumière détermine le nombre de points de dommage infligés à la figurine de l'adversaire. (Voir le Tableau des points d'attaque pour plus de détails.)



4 Les dresseurs lancent des attaques à tour de rôle jusqu'à ce qu'une des deux figurines ait épuisé ses points de bataille. Chacun peut vérifier combien de points il lui reste en appuyant pendant son tour de jeu sur le bouton de lancement (LAUNCH) situé au centre du jeu. La figurine qui possède encore des points de bataille permet à son dresseur de remporter la victoire!

TABLEAU DE COMBAT

DÉFENSE

ATTAQUE

	NORMAL	FEU	EAU	ÉLECTRIQUE	HERBE	GLACE	COMBAT	POISON	TERRE	VOLATILE	PSYCHIQUE	INSECTE	ROC	FANTÔME	DRAGON
NORMAL														D	X
FEU		D	D		A	A						A	D		D
EAU		A	D	D	D			A					A		D
ÉLECTRIQUE			A	D	D				X	A					D
HERBE		D	A		D			D	A	D		D	A		D
GLACE		D	D		A	D			A	A			A		A
COMBAT	A					A		D	D	D	D	D	A	X	
POISON					A			D	D			A	D	D	
TERRE		A		A	D			A		X		D	A		
VOLATILE				D	A		A					A	D		
PSYCHIQUE							A	A			D				
INSECTE		D			A	D			D	A				D	
ROC		A				A	D		D	A		A			
FANTÔME	X										A				
DRAGON															A

A signifie que la classe qui attaque a l'avantage.
 D signifie que la classe qui attaque n'a pas l'avantage.
 X signifie que la classe qui attaque a peu de chances de l'emporter.

TABLEAU DES POINTS D'ATTAQUE

	FAIBLE	MOYEN	SUPER	ATTAQUE	MOYEN	FAIBLE				
RAPIDE	PASSAGE 1-3	1	2	3	4	15	4	3	2	1
	PASSAGE 4-6	1	2	5	6	10	6	5	2	1
	PASSAGE 7-9	1	2	6	7	8	7	6	2	1
	PASSAGE 10-12	1	2	4	5	7	5	4	2	1
	PASSAGE 13-15	1	2	3	4	6	4	3	2	1
LENT	PASSAGE 16-24	0	1	2	3	5	3	2	1	0

PASSAGE = LA LUMIÈRE QUI PASSE D'UNE POSITION À UNE AUTRE
 Lors d'une attaque spéciale correctement utilisée, 2 points seront ajoutés à l'attaque.

Cartes de l'Arène de Combat

STADE D'ÉVOLUTION

CLASSE

LA FIGURINE DÉBUTE AVEC CES POINTS DE BATAILLE

REMPLE LA MESURE DE PUISSANCE DES POINTS DE BATAILLE DE TA FIGURINE AU FUR ET À MESURE QU'ELLE SE RËNFORCIT*

ENTRAÎNE LES FIGURINES JUSQU'À CE NIVEAU DE POINTS DE BATAILLE

MESURE DE PUISSANCE DES POINTS DE BATAILLE

ATTAQUE DE LA FIGURINE

IMPORTANT STRATÉGIE DE COMBAT

*Utilise un crayon marqueur à pointe fine pour remplir la mesure de puissance.

Hasbro Canada, P.O. Box / C. P. 267,
 Station / Succ. A, Longueuil, QC J4H 3X6.

Sound Bus™
 TECHNOLOGY LICENCED FROM
INNOVISION
 research & technology

FABRIQUÉ EN CHINE



567969.0001

Bataille d'expert

Pour une bataille comptant jusqu'à six figurines Pokémon THINKChip par dresseur

Au départ, les deux dresseurs décident combien de figurines ils utiliseront pour le match. Les deux camps doivent être égaux et chaque dresseur doit disposer d'un maximum de six figurines par partie.

Afin de combattre correctement avec plusieurs figurines THINKChip, le dresseur doit apprendre comment et quand évoluer et battre en retraite.

Évolution

À son tour, le dresseur peut faire plus qu'attaquer. Après avoir attaqué deux fois avec une même figurine, il peut la faire évoluer à un niveau supérieur (à la condition qu'il ait en sa possession la figurine évoluée correspondant au personnage à être évolué). Au début d'un tour, le dresseur peut appuyer sur le bouton d'évolution (EVOLVE) et l'annonceur dira : «Fais évoluer ton Pokémon.» (Evolve Pokémon.) Le dresseur remplace alors sa figurine originale par la figurine évoluée appropriée et il lance la prochaine attaque. Si une figurine incorrecte est choisie, l'annonceur dira : «Mauvais Pokémon.» (Wrong Pokémon.). Si le dresseur tente de faire évoluer une figurine qui n'a attaqué qu'une seule fois, l'annonceur dira : «Ne peut pas évoluer.» (Cannot evolve.)

Pour qu'une figurine de 2^e ou de 3^e niveau puisse jouer avec la totalité de ses points de bataille, elle doit résulter de l'évolution d'une figurine de 1^e niveau. Si une figurine de 2^e ou de 3^e niveau n'est pas le résultat de l'évolution d'une figurine de 1^e niveau, elle joue alors avec les points de bataille d'une



figurine de 1^e niveau. Par exemple, si un dresseur commence une partie avec un Wartortle (qui est une figurine de 2^e niveau ayant 95 points de bataille), cette figurine aura alors les points de bataille d'une figurine de 1^e niveau (65 points de bataille). Cependant, si le dresseur commence avec un Squirtle et qu'il attaque deux fois avec celle-ci, la figurine Squirtle peut alors évoluer en une figurine Wartortle. Cette dernière jouera maintenant avec la totalité de ses 95 points. (Wartortle aura en réalité 95 points, moins les dommages subis par Squirtle pendant la bataille.)

Une figurine ne perd pas les points de bataille additionnels qu'elle a gagnés. Par exemple, un dresseur peut avoir amassé 10 points de bataille additionnels pour un Wartortle, ce qui signifie que Wartortle a 105 points. Si le dresseur joue avec cette figurine sans d'abord l'avoir fait évoluer, c'est dire qu'il jouera alors avec les points d'une figurine de 1^e niveau (65 points), auxquels s'ajouteront les points additionnels qu'elle avait amassés (10 points). Wartortle commencerait donc la bataille avec 75 points (65 points + 10 points). Cela signifie qu'un dresseur n'a pas toujours besoin de faire évoluer une figurine jusqu'au 2^e ou 3^e niveau pour qu'elle soit efficace au cours d'une partie. (Voir la section COMMENT AUGMENTER LE NIVEAU DES POINTS D'UNE FIGURINE THINKCHIP POKÉMON.)

Battre en retraite

Si un dresseur n'a pas la figurine appropriée qui lui permette de faire évoluer un personnage ou encore si un dresseur veut obtenir l'avantage de la classe sur un adversaire, il peut faire battre en retraite sa figurine et la remplacer par une autre. Une retraite ne peut s'effectuer qu'au début de chaque tour. Lorsqu'on appuie sur le bouton de retraite (RETREAT), l'annonceur dit : «Retire ton Pokémon.» (Retreat Pokémon.) et il annonce aussi combien de fois le dresseur peut encore faire battre sa figurine en retraite. Le dresseur peut alors remplacer sa figurine par une autre et ensuite attaquer. Un dresseur ne peut battre en retraite que 4 fois au cours d'une partie. S'il tente



de le faire au delà de ces 4 fois, l'annonceur dira : «Ne peut battre en retraite.» (Cannot retreat) et le dresseur devra poursuivre la partie avec la même figurine.

Stratégies de retraite

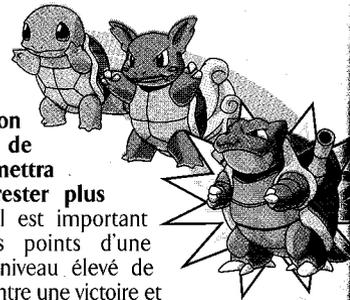
La raison principale qui motive une retraite est d'obtenir l'avantage de la classe sur une figurine de l'adversaire. Par exemple, une figurine de classe Eau a l'avantage sur une figurine de classe Feu, mais une figurine de classe Eau serait en désavantage face à une figurine de classe Électrique. (Voir le Tableau de combat pour plus de détails, ou se référer à la Carte de combat de la figurine.)

Un dresseur peut aussi choisir de retirer une figurine afin de la remplacer par une autre qui possède encore plus de points de bataille. Par exemple, si un dresseur joue avec une figurine qui a 65 points de bataille, il peut choisir de la faire battre en retraite pour la remplacer par une figurine qui a un niveau de points de bataille de 75. Ce gain de 10 points permettra au dresseur de rester plus longtemps dans la partie.

Une autre raison qui motive une retraite est que cela permet d'utiliser une figurine de 2^e ou de 3^e niveau dotée d'un niveau de points de bataille complet et ce, sans qu'elle ne résulte d'une évolution. (Voir la section Relation entre évolution et retraite.)

Évolution et points de bataille

L'évolution d'un Pokémon donnera plus de points de bataille au dresseur et permettra aussi à une figurine de rester plus longtemps dans la partie. Il est important d'augmenter le niveau des points d'une figurine THINKChip car un niveau élevé de points peut faire la différence entre une victoire et une défaite.



Les figurines THINKChip Pokémon possèdent 3 niveaux de points de bataille différents qui sont relatifs à leur niveau d'évolution :

Pokémon™ de 1 ^e niveau	entre 65 et 105 points
Pokémon™ de 2 ^e niveau	entre 95 et 135 points
Pokémon™ de 3 ^e niveau	entre 125 et 165 points

Le chiffre le plus bas représente le nombre de points de bataille que la figurine possède lors de son achat. Le chiffre le plus élevé démontre jusqu'à quel point le dresseur peut renforcer une figurine THINKChip en gagnant des parties et en l'entraînant. (Voir la section Comment augmenter le niveau des points d'une figurine THINKChip Pokémon.)

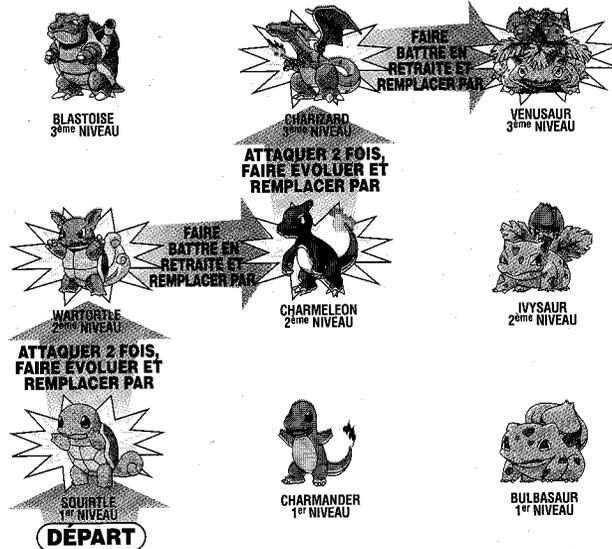
🌀 Dommages infligés au cours d'une attaque

Les dommages infligés par l'adversaire à une figurine lors d'un combat se poursuivront aux dépens de la prochaine figurine utilisée. Cela est vrai même si la figurine originale évolue ou bat en retraite. Ainsi, un dresseur peut commencer avec une figurine qui a 65 points de bataille. Après deux attaques, les dommages qu'elle a subis ont réduit de 20 ses points de bataille, ce qui la laisse avec un total de 45 points. Le dresseur peut choisir de la faire évoluer vers une figurine de 2^e niveau qui a 95 points de bataille. Cependant, en raison des dommages subis par la figurine précédente, la figurine de 2^e niveau verra ses points réduits de 20 et commencera la partie avec seulement 75 points (95 points moins les 20 points de dommages.) Le fait d'avoir fait évoluer la figurine malgré les dommages permet tout de même une augmentation de 30 points de bataille.

➤ Afin de remporter un combat, il faut qu'un dresseur parvienne à éliminer tous les points de bataille d'un adversaire. Cependant, une fois que la partie est terminée, tous les dommages infligés aux figurines sont effacés et ces dernières reviennent à leur niveau normal de points de bataille pour la prochaine partie.

🌀 Relation entre évolution et retraite

Même si le dresseur doit habituellement faire évoluer une figurine de 1^e niveau en une figurine de 2^e ou de 3^e niveau afin de la faire jouer avec la totalité de ses points de bataille, il y a une exception. **Si le dresseur fait évoluer une figurine de 1^e niveau en une figurine de 2^e niveau, il peut alors faire battre en retraite cette figurine de 2^e niveau et la remplacer par une autre figurine de 2^e niveau.** Cette nouvelle figurine de 2^e niveau jouera avec son niveau complet de points de bataille même si elle ne résulte pas de l'évolution d'une figurine de 1^e niveau. Une figurine de 3^e niveau peut aussi battre en retraite afin d'être remplacée au combat par une autre figurine de 3^e niveau, qui jouera alors avec la totalité de ses points de bataille. (Voir ci-dessous.)



🌀 Comment augmenter le niveau des points d'une figurine THINKChip Pokémon

Chaque dresseur Pokémon a la responsabilité de mener ses Pokémon au maximum de leurs capacités et c'est ce qui explique pourquoi il est si important d'aider les figurines à augmenter leurs points de bataille.

Il y a deux façons d'augmenter les points de bataille des figurines Pokémon.

1 Gagner des parties dans l'Arène de Combat est une des façons d'amasser des points de bataille additionnels pour un THINKChip Pokémon. À chaque tranche de 5 victoires, un THINKChip Pokémon recevra 1 point de bataille.

Même si le dresseur peut utiliser plusieurs figurines lors d'un match, c'est la dernière figurine utilisée lorsqu'un combat est remporté qui recevra le point de bataille accordé à la fin d'une partie.

2 Les points de bataille d'une figurine peuvent aussi être augmentés en l'entraînant sur le Pokédex Parlant d'Ash™.

Ce Pokédex emploie la technologie THINKChip et il teste les connaissances du dresseur en ce qui a trait aux classes et aux avantages. Il fournit aussi de l'information sur les figurines individuelles.

Réussis tous les niveaux et renforce ton THINKChip Pokémon!



Vendu séparément avec logiciel parlant anglais. Figurine et carte non comprises.