

STORAGE

You can return all of the PCs to the small compartments in the storage tray. This will make it easier to set up for your next game. Game cards can also be stored in the storage tray, using the larger compartment. Return the remaining components to the box and close the lid for easy storage.



Not suitable for children under 3 years because of small parts - choking hazard



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments posant un risque d'étouffement.

RANGEMENT

Range tous les JP dans les petits compartiments du plateau de rangement, ce qui simplifiera la préparation du jeu la prochaine fois. Tu peux aussi ranger les cartes dans le grand compartiment du plateau de rangement. Range les autres pièces dans la boîte et ferme le couvercle.

We will be happy to hear your questions or comments about this game. / Pour toutes questions ou commentaires concernant ce jeu: US consumers please write to / consommateurs aux É.-U. écrivez à: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll free/sans frais). Canadian consumers please write to / consommateurs au Canada, écrivez à: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2. European consumers please write to / consommateurs européens, écrivez à: Hasbro UK Ltd/, Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP194YD, or telephone our Helpline on / ou composez le 00 800 2242 7276.

© 2005 Pokémon
© 1995-2005 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM & ® are trademarks of Nintendo.

The HASBRO, MILTON BRADLEY and MB names and logos are ® & ©2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. All Rights Reserved. TM & ® denote US Trademarks. Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.

✻767C4259000



**PROOF OF PURCHASE
PREUVE D'ACHAT**



HASBRO.COM



[pg 12]



For 2 to 4 players / AGES 7+
Pour 2 à 4 joueurs / ÂGE 7+



OBJECT

Move along the game path from START to GOAL, battling Pokémon and collecting Pokémon Chips as you go. At the end of the game, the player with the most Pokémon Chips wins and is declared the ultimate Pokémon Master Trainer!

CONTENTS

Gameboard • Spinner (Spinner Card, Arrow and Peg) • Card & Chip Storage Tray • 120 Pokémon Chips • 192 Pokémon Character Cards • 22 Rare Pokémon Character Cards • 8 Gym Leader Cards • 24 Event Cards • 42 Item Cards • 12 Smile Loan Cards • 4 Master Trainer Pawns with Stands

BUT DU JEU

Quitter la case DÉPART et combattre des Pokémon et ramasser des jetons Pokémon en chemin vers la case BUT. À la fin de la partie, le joueur qui aura le plus de jetons Pokémon gagnera et sera proclamé Grand Maître Entraîneur Pokémon!

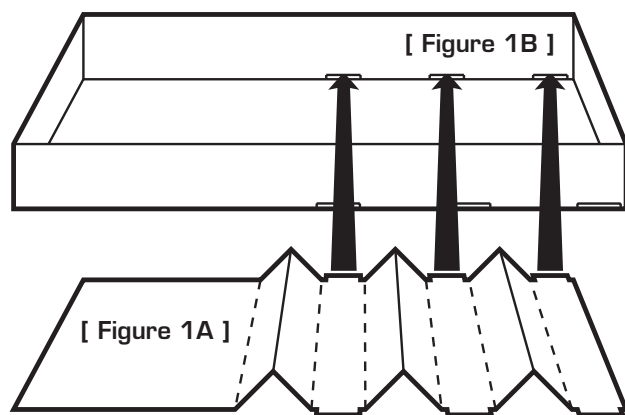
CONTENU

Planchette de jeu • Cadran (carte, flèche et pivot) • Plateau de rangement des cartes et des jetons • 120 jetons Pokémon • 192 cartes Personnage Pokémon • 22 cartes Pokémon rare • 8 cartes Chef de Gymnase • 24 cartes Action • 42 cartes Force • 12 cartes Prêt amical • 4 pions de maîtres entraîneurs avec supports

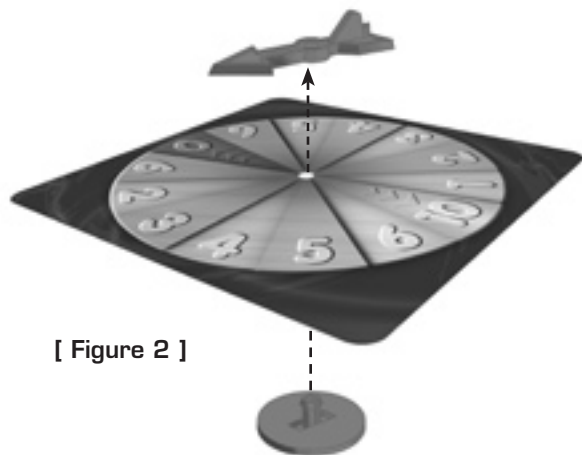
BEFORE YOU BEGIN

Parts Sheets: Carefully pop out all of the pieces from the cardboard sheets. Throw away the waste.

Storage Tray: We're going to need to put together the storage tray, so take the tray divider and holding it with the white side facing you, bend toward you along the score lines and away from you on the perforations. It should look like an accordion. See Figure 1A. Now insert the divider, white side up, into the tray in the box. Make sure to insert the tabs in the divider into the slots in the tray. See Figure 1B.



Spinner: Now, you can't go anywhere until you assemble the spinner (since that's how you move your pawn), so grab the spinner card, arrow and peg and put it together just like Figure 2 shows you.



AVANT DE COMMENCER

Feuilles de pièces: Détache soigneusement toutes les pièces des feuilles de carton et jette l'excédent.

Plateau de rangement: Tu dois assembler le plateau de rangement. Prends le séparateur du plateau et tiens-le, face blanche vers toi. Plie le carton vers toi le long des pliures et vers l'extérieur le long des perforations, de manière à former un accordéon, comme à la figure 1A. Maintenant, place le séparateur dans le plateau dans la boîte, face blanche en haut, en prenant soin d'insérer les languettes du séparateur dans les fentes du plateau. Voir la figure 1B.

Le cadran: Sans cadran, tu ne pourrais pas te déplacer. Alors prends la carte, la flèche et le pivot et assemble les pièces pour former le cadran en suivant les indications de la figure 2.

The Ruins Loop



Here's your best chance to collect Rare Pokémon. We call this the Ruins Loop because it has the most Ruins spaces. You can travel around this loop three times before you **MUST** move on. So, if you're in the lead and you have some time, try to make a couple of passes. If you're lucky, you may get a Rare Pokémon for your efforts.

WINNING: Game Scoring and PC Exchange

When all of the players have reached GOAL, the game is over. Now it's time to tally up the points. Here's how:

- 1 Add up your PCs on hand.
- 2 Add to that, PCs for the order in which you reached the GOAL:

1st:	200 PCs
2nd:	100 PCs
3rd:	50 PCs
4th:	20 PCs
- 3 Add to that, the PC exchange for each of your Pokémon Character cards:

Gold cards:	80 PCs
Red cards:	60 PCs
Orange cards:	40 PCs
Yellow cards:	20 PCs
- 4 Subtract 120 PCs if you used a Smile Loan card.

The player with the most PCs wins!

La boucle des ruines

Voilà ta meilleure chance de gagner un Pokémon rare. Nous l'appelons la boucle des ruines parce que c'est l'endroit sur la planchette où il y a le plus de cases de ruines. Tu peux faire le tour de la boucle trois fois avant de **DEVOIR** la quitter. Donc, si tu es en tête et que tu as du temps devant toi, essaie d'en faire quelques fois le tour. Si tu es chanceux, tes efforts seront récompensés et tu gagneras un Pokémon rare.

GAGNER: Totaliser les points et échanger des JP

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés au BUT. Il est maintenant temps de totaliser les points. Voici comment.

- 1 Fais le total des JP que tu as en main.
- 2 À ce total, ajoute des JP selon ton rang d'arrivée au BUT:

1 ^{er} :	200 JP
2 ^e :	100 JP
3 ^e :	50 JP
4 ^e :	20 JP
- 3 Additionne au total les JP en échange de chacune de tes cartes Personnage Pokémon:

cartes dorées:	80 JP
cartes rouges:	60 JP
cartes orange:	40 JP
cartes jaunes:	20 JP
- 4 Soustrais 120 JP si tu as utilisé une carte Prêt amical.

Le joueur avec le plus de JP gagne!

TROUBLE

Trouble spaces are just that... trouble. Try to avoid these, but if you can't... you'll have to pay. If you land here, pay the indicated PCs to the bank or discard the indicated number of cards. Sorry about that.



GET PCs

Whoopie! If you land on a Get PCs space, you get PCs. Collect the number of PCs indicated on the space. Collect from the banker.



MEET ASH

Ash is on your side. Spin the spinner and collect PCs 10 times the number spun. Collect from the banker.



POKÉMON CONTEST

The odds are in your favour. Spin the spinner and if you spin 1, 3, 5, or 10, you win 50 PCs. Collect from the banker.



MEET PROFESSOR BIRCH AND PROFESSOR OAK

Draw 2 Pokémon Character cards and place them in front of you. No battling necessary.



LES CASES D'ENNUI

Les cases d'ennui causent... des ennuis. Essaie de les éviter car, si tu ne peux faire autrement, tu devras payer. Si tu t'arrêtes sur une de ces cases, tu dois payer à la banque le nombre de JP indiqués ou rejeter le nombre de cartes inscrit. Toutes nos excuses.

LES CASES GAGNE DES JP

Youpi! Si tu t'arrêtes sur une case Gagne des JP, tu gagnes des JP. Réclame à la banque la quantité de JP indiquée sur la case.

LES CASES RENCONTRE ASH

Ash est ton allié. Fais tourner la flèche et réclame à la banque une quantité de JP égale à 10 fois le nombre obtenu sur le cadran.

LES CASES CONCOURS POKÉMON

Tes chances sont bonnes. Fais tourner la flèche et si tu obtiens 1, 3, 5 ou 10, tu gagnes 50 JP. Réclame-les de la banque.

LES CASES RENCONTRE LE PROFESSEUR BIRCH ET PROFESSEUR OAK

Pige 2 cartes Personnage Pokémon et dépose-les devant toi et ce, sans livrer bataille!

SETTING UP TO PLAY

Here's where we set up all the pieces. Figure 3 shows a game set up and ready for you and three of your friends. Check it out as you set up your own game.

[Figure 3]



- 1 First, pick a Pokémon Master Trainer character pawn, insert it into a pawn stand and place it on the START space. Have your friends do the same.
- 2 Now, separate the cards into 6 decks (Pokémon Character cards, Rare Pokémon Character cards, Gym Leader cards, Item cards, Event cards and Smile Loan cards). There are a lot of them, so have everyone help out; it'll go faster. Once all of the cards are separated, shuffle each deck individually and place it facedown in a pile near the gameboard. Leave room next to each pile for discards. BY THE WAY: There are so many Pokémon Character cards that you'll probably have to break them into two or three piles. Just keep the piles close to each other.
- 3 When that's done, each player in turn, beginning with the youngest, draws 3 Pokémon Character cards and 3 Item cards. Place your Pokémon Character cards faceup in front of you, but keep the Item cards facedown. You can look at them, but keep them a secret from everyone else.

PRÉPARATION

Voici maintenant l'étape de préparation de toutes les pièces du jeu. La figure 3 illustre le jeu prêt à accueillir quatre joueurs. Réfère-toi à cette illustration pour préparer ton jeu.

- 1 Pour commencer, choisis un pion de personnage Maître entraîneur Pokémon, insère-le dans un support et place-le sur la case DÉPART. Tes amis font de même.
- 2 Maintenant, divise les cartes en 6 paquets (cartes Personnage Pokémon, cartes Pokémon rare, cartes Chef de gymnase, cartes Force, cartes Action et cartes Prêt amical). Pour accélérer les choses, demande à tes amis de t'aider car il y a beaucoup de cartes. Une fois toutes les cartes divisées, brasse les paquets individuellement et dépose chaque paquet, face contre table, à proximité de la planchette. Laisse suffisamment d'espace entre chaque paquet pour empiler les cartes qui seront rejetées. À PROPOS: Il y a tant de cartes Personnage Pokémon qu'il te faudra peut-être diviser le paquet en deux ou trois piles. Dans ce cas, dispose ces piles l'une près de l'autre.
- 3 Une fois l'étape 2 terminée, chaque joueur, à tour de rôle, en commençant par le plus jeune, pige 3 cartes Personnage Pokémon et 3 cartes Force. Place tes cartes Personnage Pokémon à l'endroit devant toi et tes cartes Force devant toi également, mais face contre table. Tu peux les regarder mais prends garde de ne pas les montrer aux autres.

- 4 Finally, separate the Pokémon Chips (from here on we'll call them PCs) by denomination (10s, 20s, 50s) and place them into the three small compartments in the storage tray. Again, this will go faster if everyone helps. Now, choose a player to be the banker. **The banker gives each player four 10s and three 20s as their starting PCs.**



THE GAME

Now, I'm thinking of a number from 1 to 10. The player who guesses... Oh wait, that won't work. Alrighty then, how about... the person whose birthday is closest to today goes first. Play then passes to the left.

It's Your Turn

On your turn, spin the spinner and move your pawn that many spaces. NOTE: If the spinner lands on a line between numbers, try it again.

- You must move the full amount of your spin. If you spin 1, you move 1... if you spin 2, move 2. Simple. EXCEPTION: We'll give you a break on the GOAL space. This one you don't need to land on by exact count.
- More than one pawn may share a space at the same time.

Now, look at the space you landed on, find it under the section THE GAMEBOARD SPACES and follow the instructions. If you spin "0" while on START, sorry. You'll have to wait until your next turn. If you spin "0" while on another space, guess what? You don't get to move, but you do get to follow the instructions for that space... again.

Smile Loan Cards

If at any time you run out of PCs, you may draw a Smile Loan card and collect 100 PCs from the bank. Nothing comes for free though. At the end of the game you have to deduct 120 PCs from your total.

- 4 Finalement, divise les jetons Pokémon (ou JP, pour faire plus court) selon leur dénomination (10, 20, 50) et place-les dans les trois petits compartiments du plateau de rangement. Ceci se fera rapidement avec l'aide de tes amis. Maintenant, choisissez lequel de vous sera le banquier. **Le banquier remet à chaque joueur quatre JP de 10 et trois JP de 20 pour débiter la partie.**

JOUER LE JEU

Je pense maintenant à un chiffre entre 1 et 10. Le joueur qui le devine... Mais non, ça ne peut pas fonctionner! Bon, alors, que dirais-tu de... le joueur dont la date de naissance est la plus près de celle d'aujourd'hui commence. Le jeu se déroule ensuite vers la gauche.

À ton tour

À ton tour, fais tourner la flèche du cadran et déplace ton pion du nombre de cases obtenu. NOTA : Si la flèche s'arrête sur une ligne entre deux chiffres, recommence.

- Tu dois déplacer ton pion du nombre total de cases obtenu sur le cadran. Si tu obtiens 1, tu avances de 1 case... si tu obtiens 2, tu avances de 2 cases. Facile. EXCEPTION: Nous te donnerons tout de même une chance pour la case BUT. Tu n'as pas à atteindre cette case par un compte exact.
- Une case peut accueillir plus d'un pion à la fois.

Maintenant, regarde la case où tu t'es arrêté, trouve-la dans la section CASES DE LA PLANCHETTE et suis les instructions. Si tu obtiens 0 sur le cadran alors que tu es sur la case DÉPART, pas de chance, tu dois attendre ton prochain tour. Si tu obtiens 0 et que tu es sur une autre case, devine quoi? Tu restes là, mais tu dois suivre les instructions de cette case... de nouveau.

Cartes Prêt amical

Si tu viens à manquer de JP pendant la partie, pige une carte Prêt amical et réclame 100 JP à la banque. Mais rien n'est gratuit. À la fin de la partie, tu devras déduire 120 JP de ton total.

GYM SPACE

A Gym Leader is waiting to battle you!

To Battle:

- Turn over 1 Gym Leader card from the pile.
- You may play 1 Item or Event card now.
- The player to your left spins for this Gym Leader. NOTE: Your opponent CANNOT play any Item or Event cards.
- Both players spin the spinner. You first, then your opponent.
 - If either player spins "10," he/she automatically wins. Spin no further.
 - If either player spins "0," he/she automatically loses. Spin no further.
 - If you spin any other number:
 - You win if your total (spin, Pokémon's BP and Item/Event card bonus) is greater than your opponent's (spin and Gym Leader's BP). Take 2 Pokémon Character cards from the pile and place them in front of you. Place the Gym Leader card out of play.
 - You lose if your total is lower than your opponent's. Pay the banker 20 PCs and return the Gym Leader to the bottom of its pile.
 - If it's a tie, both players spin again until there is a clear winner.



LES CASES GYMNASE

Un Chef de gymnase t'y attend pour te livrer bataille!

Pour combattre:

- Retourne 1 carte Chef de gymnase de la pile.
- Tu peux jouer 1 carte Force ou Action maintenant.
- Le joueur à ta gauche fait tourner la flèche pour ce Chef de gymnase. NOTA: L'adversaire NE PEUT PAS jouer de carte Force ou Action.
- Les deux joueurs font tourner la flèche: toi d'abord, l'adversaire ensuite.
 - Si un des joueurs obtient un «10», il gagne automatiquement et la bataille est terminée.
 - Si un des joueurs obtient un «0», il perd automatiquement et la bataille est terminée.
 - Pour tout autre chiffre obtenu:
 - Tu l'emportes si ton total (chiffre sur le cadran plus BP Pokémon et points en prime de carte Force / Action) est supérieur à celui de l'adversaire (chiffre sur le cadran et BP de Chef de gymnase). Prends 2 cartes Personnage de la pile et dépose-les devant toi. La carte Chef de gymnase est éliminée de la partie.
 - Tu perds si ton total est inférieur à celui de l'adversaire. Tu dois payer 20 JP à la banque et remettre la carte Chef de gymnase sous la pile adéquate.
 - En cas d'égalité, les deux joueurs font tourner la flèche de nouveau jusqu'à ce que l'un des deux l'emporte.

RUINS SPACE

Here's your chance to win a Rare Pokémon! If there are no more Rare Pokémon cards in the pile, you cannot challenge for one. Just wait here and move on your next turn.



To Challenge:

- Turn over 1 Rare Pokémon card from the pile.
- You CANNOT use Item or Event cards when challenging a Rare Pokémon.
- Now, spin the spinner.
 - You win if you spin "6" or "10." Take the Rare Pokémon card and place it in front of you.
 - You lose if you spin any number other than "6" or "10." Return the Rare Pokémon card to its pile and reshuffle.

LES CASES RUINES

Voici ta chance de remporter un Pokémon rare! S'il n'y a plus de pile de cartes Pokémon rare, tu ne pourras te mesurer à un Pokémon rare. À ce moment, tu demeures sur la case et tu continues à te déplacer à ton prochain tour.

Mettre au défi:

- Retourne 1 carte Pokémon rare de la pile.
- Tu NE PEUX PAS utiliser de carte Force ou Action lorsque tu provoques un Pokémon rare.
- Maintenant, fais tourner la flèche.
 - Tu l'emportes si tu obtiens «6» ou «10». Prends la carte Pokémon rare et dépose-la devant toi.
 - Tu perds si tu obtiens un chiffre autre que «6» ou «10». Retourne la carte Pokémon rare dans sa pile et brasse les cartes.

BATTLE SPACE

If you land on a Battle space you get to battle another player. NOTE: A battle may also take place with a player who has already reached the GOAL.



To Battle:

- Choose your opponent.
 - Each player chooses which of their Pokémon cards they want to use in the battle.
 - Each player plays an Item or Event card for an added bonus... if they want to. You don't have to.
 - Both players spin the spinner. You spin first, then your opponent.
 - If either player spins "10," he/she automatically wins. Spin no further.
 - If either player spins "0," he/she automatically loses. Spin no further.
 - If you spin any other number:
 - The winner is the player with the higher total after adding their spin, the BP shown on their Pokémon Character card and any Item or Event card bonus. See page 7.
 - If it's a tie, both players re-spin and compare again until there is a clear winner.
 - The winner takes both Pokémon Character cards and places them faceup in front of him/her. If this is the last Pokémon Character card the losing player had left, he/she can keep it but instead must pay the winner 20 PCs.
- NOTE: If a Rare Pokémon card is lost in a battle, it is shuffled back into the Rare Pokémon card deck. The winning player does not get to keep it.
- Don't forget to discard any played Event or Item cards.

LES CASES BATAILLE

Si tu termines ton tour sur une case Bataille, tu te mesures à un autre joueur. NOTA: Tu peux aussi défier un joueur qui a déjà atteint le BUT.

Pour combattre:

- Choisis un adversaire.
 - Chaque joueur choisit parmi ses cartes Pokémon celle qu'il désire utiliser pour combattre.
 - Chaque joueur joue une carte Force ou Action pour obtenir des points additionnels... s'il le désire. Ceci n'est pas obligatoire
 - Les deux joueurs font tourner la flèche: toi d'abord, ton adversaire ensuite.
 - Si un des joueurs obtient un «10», il gagne automatiquement et la bataille est terminée.
 - Si un des joueurs obtient un «0», il perd automatiquement et la bataille est terminée.
 - Pour tout autre chiffre obtenu:
 - Le gagnant est le joueur ayant le plus grand total après avoir additionné le chiffre obtenu sur le cadran, les BP inscrits sur la carte Personnage et tous les points en prime inscrits sur les cartes Force ou Action. Voir la page 7.
 - En cas d'égalité, faites tourner la flèche de nouveau et comparez vos résultats, jusqu'à ce que l'un de vous deux l'emporte.
 - Le gagnant ramasse les deux cartes Personnage et les place à l'endroit devant lui. S'il s'agit de la dernière carte Personnage Pokémon du perdant, il peut choisir de la conserver et de verser 20 JP au gagnant en échange.
- NOTA: Si un Pokémon rare est perdu au combat, le gagnant ne le remporte pas. La carte retourne dans la pile de pioche Pokémon rare et les cartes sont rebrassées.
- N'oubliez pas de rejeter toute carte Action ou Force jouée.

THE GAMEBOARD SPACES

When you land on a space look here, find the space and see what you need to do.

EVENT SPACE

Something's going to happen. Draw 1 Event card from the pile and see what it says. Once an Event card is used, it is discarded.

Instant Event – These happen immediately upon drawing the card.

Event – These may be held and used later.

NOTES ABOUT EVENT CARDS:

- If a card tells you to "Lose a Pokémon," you choose which one. Then place it faceup near the Pokémon Character card pile.
- If a card has RUINS on it, stay where you are but follow the instructions for the RUINS space (explained on page 9).

ITEM SPACE

Land here and draw one 1 Item card. These could help you later in the game. Once an Item card is used, it is discarded.

- You cannot hold more than 6 Item cards. If your draw brings you to more than 6 cards, discard the extras to bring your hand back to 6. You choose which to discard.
- You can only use 1 Item card on a turn.

GET POKÉMON SPACE

Here's your chance to score an extra Pokémon (explained on next page).

LES CASES DE LA PLANCHETTE

Lorsque tu t'arrêtes sur une case, trouve-la dans la présente section et fais ce que tu dois faire.

LES CASES ACTION

Il y a de l'action dans l'air! Pige 1 carte Action dans la pile et lis ce qui y est inscrit. Une fois la carte utilisée, dépose-la dans la pile de cartes rejetées.

Action instantanée – Ces actions se produisent sur-le-champ, dès que tu piges la carte.

Action – Tu peux conserver cette carte et la jouer plus tard.

REMARQUES SUR LES CARTES ACTION:

- S'il est inscrit sur une carte «perds un de tes Pokémon», tu choisis celui dont tu te déferas et tu rejettes sa carte, face dessus, à côté d'une pile de pioche de cartes Personnage.
- S'il est inscrit RUINES sur une carte, demeure où tu es mais suis les instructions pour la case RUINES (expliquées à la page 9).

LES CASES FORCE

Lorsque tu t'arrêtes sur cette case, pige 1 carte Force. Ces cartes pourraient t'être utiles plus tard. Dès que tu te sers d'une carte Force, tu dois la rejeter.

- Tu ne peux posséder plus de 6 cartes Force à la fois. Si tu en as plus de 6 après avoir pigé des cartes, réduis ta main à 6 cartes en rejetant celles de ton choix.
- Tu ne peux jouer qu'une carte Force par tour.

LES CASES GAGNE UN POKÉMON

Voici ta chance de remporter un Pokémon de plus (voir la page suivante).



To Battle:

- Turn over the top card from one of the Pokémon Character card piles. This is the Pokémon you're going after. (You could also choose to battle any of the Pokémon cards left faceup near the pile. If you choose a faceup card, you must announce this before flipping one from the pile.)
- Now, choose one of your Pokémon (one of the Pokémon cards in front of you) to go up against it.
- Take a minute to look at your Item and Event cards. Some might be able to help you. You're allowed to use one and only one card, so choose carefully. If you'd like to use a card, lay it down now.
- The player to your left will spin for your opponent. NOTE that they CANNOT use any Item or Event cards.
- Now both of you spin... the spinner, that is. You spin first, then your opponent.
 - If you spin "10," you automatically win the Pokémon Character card. Take both your card and the one you just won and put them in front of you. NOTE: Your opponent doesn't spin.
 - If you spin "0," you automatically lose. Take your Pokémon back, but leave the opposing one faceup near its pile. On future turns, other players (or yourself) may choose to challenge a faceup character card or turn over a new one. NOTE: If there is more than one Pokémon Character card left faceup, place them near each other not on top of each other.
 - If you spin any other number, you have to compare BPs (that's Battle Points). Both of you add your spins to the BP numbers shown on your Pokémon Character cards and any Item card bonus.
 - You win if your total is higher than your opponent's. Take both cards and put them in front of you.
 - You lose if your total is lower than your opponent's. Take your Pokémon back, but leave the challenged one faceup near its pile.
 - If it's a tie, both players re-spin and compare again until there is a clear winner.

Engage la bataille :

- Retourne la carte du dessus d'une des piles de cartes Personnage pour connaître le Pokémon contre lequel tu te mesureras. (Tu peux aussi choisir de combattre n'importe quelle carte Pokémon empilée à l'endroit à côté d'une pile de pique. Par contre, si tu désires prendre une carte ouverte, tu dois l'annoncer avant de retourner une carte de la pile.)
- Maintenant, choisis parmi les Pokémon qui t'appartiennent (une des cartes Pokémon devant toi), celui qui livrera bataille.
- Prends le temps d'examiner tes cartes Force et Action. Certaines d'entre elles pourraient t'être utiles. Par contre, tu ne pourras n'en utiliser qu'une, alors choisis-la bien. Si tu désires utiliser une carte, dépose-la maintenant.
- Le joueur à ta gauche fera tourner la flèche pour ton adversaire. REMARQUE que ce dernier NE PEUT PAS utiliser de carte Force ou Action.
- Maintenant, le joueur et toi faites tourner la flèche: toi d'abord, ton adversaire ensuite.
 - Si tu obtiens un «10», tu remportes automatiquement la carte Personnage. Dépose ta carte et celle que tu viens de gagner devant toi. NOTA: ton adversaire ne fait pas tourner la flèche.
 - Si tu obtiens un «0», tu perds automatiquement. Reprends ton Pokémon, mais laisse la carte du Pokémon adverse ouverte à côté de la pile de pique. Lors de prochains tours, d'autres joueurs (ou toi) pourrez choisir de combattre cette carte Personnage ouverte plutôt que d'en piger une nouvelle. NOTA: S'il y a plus d'une carte Personnage Pokémon ouverte, ne les empile pas. Étales-les plutôt l'une près de l'autre.
 - Pour tout autre chiffre que tu obtiens, tu dois comparer les points de bataille (BP battle points) des deux cartes. L'adversaire et toi additionnez chacun votre chiffre obtenu sur le cadran aux BP inscrits sur votre carte Personnage Pokémon et tout point en prime inscrit sur une carte Force.
 - Tu l'emportes si ton total est supérieur à celui de ton adversaire. Prends les deux cartes et dépose-les devant toi.
 - Tu perds si ton total est inférieur à celui de ton adversaire. Reprends ton Pokémon et laisse la carte du Pokémon que tu as combattu tournée à l'endroit à proximité de sa pile.
 - En cas d'égalité, ton adversaire et toi faites tourner la flèche de nouveau et comparez vos résultats jusqu'à ce que l'un de vous deux l'emporte.

- Don't forget to discard any played Event or Item cards.
- Take a look at examples below to see how it works.

- N'oubliez pas de rejeter toute carte Action ou Force jouée.
- Vois les exemples illustrés sur cette page.

