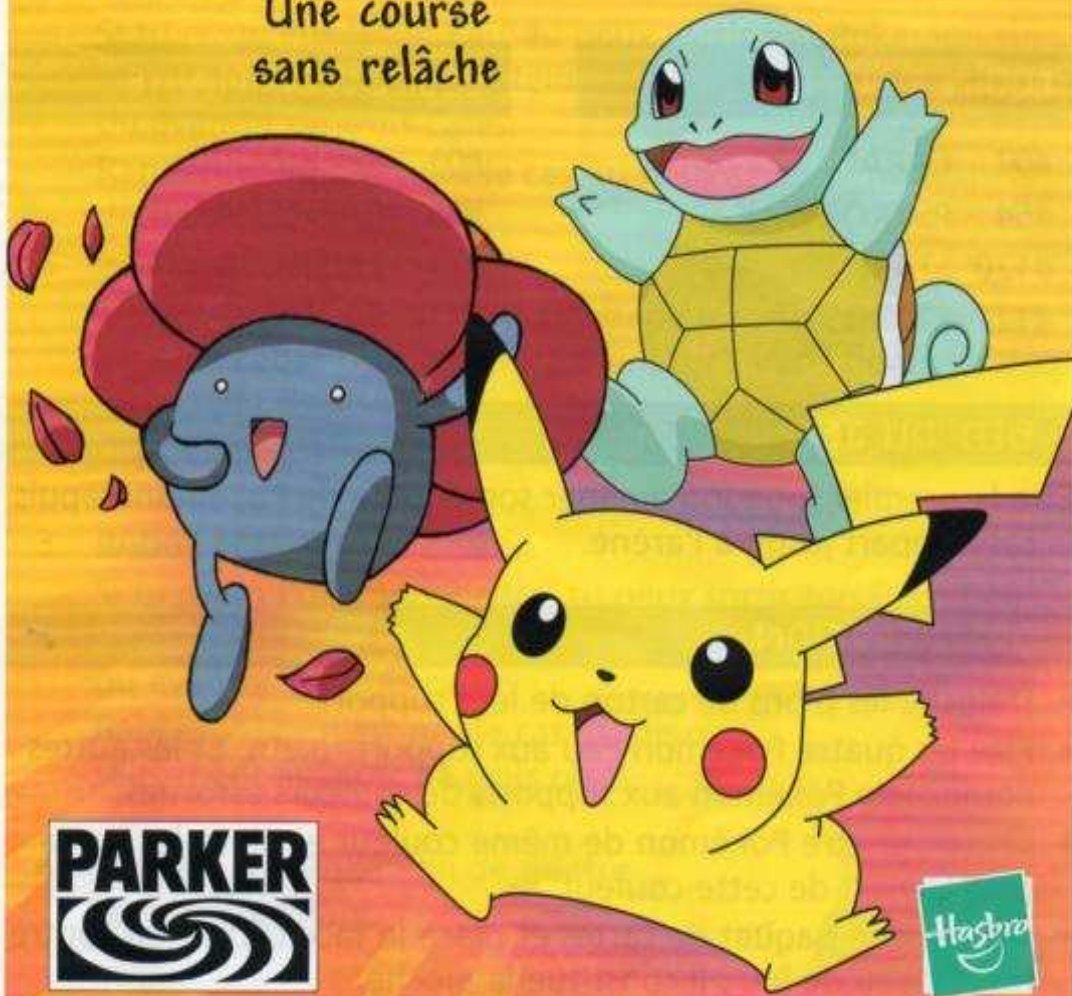


POKÉMON

Attrapez-les tous !

SPEEDY!

Une course
sans relâche



CONTENU

- Plateau de jeu
- Jeu de cartes (45)
- 4 pions Pokémon de chaque catégorie
- 16 supports de pions (4 de chaque couleur)



ÉQUIPE ROUGE - FEU

#58 CANINOS
#59 ARCANIN
#77 PONYTA
#78 GALOPA

ÉQUIPE JAUNE - ÉLECTRIQUE

#25 PIKACHU
#26 RAICHU
#100 VOLTORBE
#125 ELEKTEK

ÉQUIPE BLEU - EAU

#07 CARAPUCE
#54 PSYKOKWAK
#120 STARI
#121 STAROSS

ÉQUIPE VERT - PLANTE

#01 BULBIZARRE
#45 RAFFLESIA
#71 EMPIFLOR
#114 SAQUEDENEU

BUT DU JEU

Être le premier joueur à amener son équipe de Pokémon depuis la case Départ jusqu'à l'arène.

INSTALLATION

- Détache les pions de carton de leur support.
- Fixe les quatre Pokémon Eau aux supports bleus, et les autres équipes de Pokémon aux supports de couleurs assorties.
- Choisis quatre Pokémon de même couleur et place-les sur la case Départ de cette couleur.
- Mélange le paquet de cartes et place-le face cachée au centre du plateau de jeu ; il constitue la pioche.

- Le joueur le plus jeune commence la partie, qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau, sauf avis contraire.

LE JEU

A ton tour, prends la carte du dessus de la pioche et déplace ton pion en fonction des instructions données (voir paragraphe **Les Cartes**). Place ensuite la carte utilisée, face visible, à côté de la pioche ; cela constituera la nouvelle pioche lorsque la première sera épuisée.

Comment déplacer un Pokémon

Pour que ton Pokémon puisse quitter la case Départ, tu dois piocher soit une carte 1 soit une carte 2.

Attention : aucun de tes Pokémon ne peut commencer son parcours avec d'autres cartes que celles-là.

Que faire lorsqu'une case est occupée par un autre Pokémon ?

Ton Pokémon peut passer par dessus une case déjà occupée par l'un de tes Pokémon ou celui d'un autre joueur ; cela compte comme une case dans ton déplacement. Si ton Pokémon s'arrête sur une case déjà occupée par celui d'un autre joueur, ce dernier retourne à sa case départ.

Retour en arrière

Les cartes 4 et 10 te font revenir en arrière. Si tu as fait reculer ton pion et qu'il se trouve à au moins deux cases avant ta Pokéball, tu peux, lors de ton prochain tour, remonter directement sur la zone de Sécurité sans avoir à faire le tour du plateau.

Remarque :

- Une même case ne peut être occupée par deux Pokémon de même couleur à la fois. Si tu ne peux faire autrement et que ton Pokémon s'arrête sur une case déjà occupée par l'un de tes Pokémon, tu passes ton tour.
- Si tu ne peux te déplacer, tu passes ton tour.
- Lorsque tu n'as aucune interdiction pour te déplacer, tu dois le faire même si le déplacement ne t'est pas favorable.

- Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, mélange le paquet de cartes que vous avez mis de côté au long de la partie et forme une nouvelle pioche en les retournant face cachée.

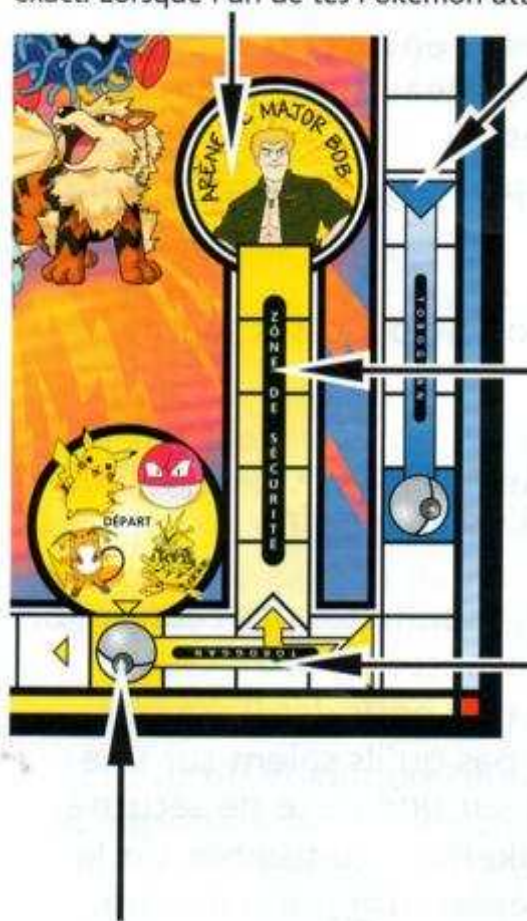
GAGNER LA PARTIE

Si tu es le premier à amener ton équipe de Pokémon à l'arène, tu es le vainqueur ! Si vous décidez de disputer une deuxième partie, c'est toi qui la commence.

LE PLATEAU

LES ARÈNES :

Pour parvenir à l'arène, chacun de tes Pokémon doit se déplacer d'un nombre de cases exact. Lorsque l'un de tes Pokémon atteint l'arène, il y reste jusqu'à la fin de la partie.



Toboggans :

Si ton Pokémon s'arrête sur une case triangle au début d'un toboggan de couleur différente, fais-le glisser jusqu'à la fin, ce qui renvoie tous les Pokémon sur ton chemin, y compris les tiens, à leur case Départ. Si la case triangle est de même couleur que ton Pokémon, laisse ton Pokémon sur cette case et ton tour s'arrête là.

Zône de sécurité :

Tu ne peux pénétrer que dans la zone de sécurité de ta couleur. Aucun Pokémon ne peut entrer dans sa zone en reculant. Par contre tu peux en sortir en reculant et revenir dessus lors des tours suivants, si les cartes le permettent.

Case d'entrée de zone de sécurité :

Lors de ton déplacement sur le plateau, tu ne peux avancer ton Pokémon au-delà de la case d'entrée de ta zone de sécurité. Tu peux cependant le faire lors d'un retour en arrière (carte 4 ou 10) ou suite à une carte "Speedy" ou "Change de place, cartes 11" jouée contre toi.

Départ Pokémon :

Si tu pioches une carte 1, prends un Pokémon de sa case Départ et mets-le dans la Pokéball. Si tu pioches une carte 2, déplace un Pokémon et pioche à nouveau ! Tu ne peux avoir deux Pokémon en même temps sur ta case Pokéball. Si le Pokémon d'un autre joueur est situé dans la Pokéball, renvoie-le sur sa case Départ.

LES CARTES

- 1 Permet de commencer le parcours d'un Pokémon ou de le faire avancer d'une case.
- 2 Permet de commencer le parcours d'un Pokémon ou de le faire avancer de deux cases. Pioche ensuite une nouvelle carte.
- 3 **BADGE VOLCAN :**
Si tu es un Pokémon Feu, tu peux sortir ton Pokémon sur sa Pokéball ou aller directement sur l'arène d'Auguste, ou avancer de trois cases.
Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de trois cases.
- 3 **BADGE CASCADE :**
Si tu es un Pokémon Eau, tu peux sortir ton Pokémon sur sa Pokéball ou aller directement sur l'arène d'Ondine, ou avancer de trois cases.
Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de trois cases.
- 3 **BADGE FOUDRE :**
Si tu es un Pokémon Électrique, tu peux sortir ton Pokémon sur sa Pokéball ou aller directement sur l'arène de Major Bob ou avancer de trois cases.
Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de trois cases.
- 3 **BADGE PRISME :**
Si tu es un Pokémon Plante, tu peux sortir ton Pokémon sur sa Pokéball ou aller directement sur l'arène d'Érika, ou avancer de trois cases.
Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de trois cases.
- 4 Déplace ton Pokémon de quatre cases en reculant.



5 **PLUIE DE FLAMME :**

Si tu es un Pokémon Feu, avance de **cinq** cases et pioche une nouvelle carte.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **cinq** cases.

5 **CLAQUOIR :**

Si tu es un Pokémon Eau, avance de **cinq** cases et pioche une nouvelle carte.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **cinq** cases.

5 **ATTAQUE FOUROYANTE :**

Si tu es un Pokémon Électrique, avance de **cinq** cases et pioche une nouvelle carte.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **cinq** cases.

5 **LANCE SOLEIL :**

Si tu es un Pokémon Plante avance de **cinq** cases et pioche une nouvelle carte.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **cinq** cases.

7 Permet d'avancer un Pokémon de sept cases ou de faire avancer deux Pokémon de sept cases au total.

Rappel : si tu décides d'envoyer un Pokémon sur l'arène, il faut être certain de pouvoir utiliser le nombre de points restants pour déplacer l'autre Pokémon.

8 **FLAMMÈCHE :**

Si tu es un Pokémon Feu, tu peux envoyer n'importe quel Pokémon se trouvant déjà sur le plateau, sur l'une des Pokéball, ou avancer de **huit** cases.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **huit** cases.



8 BULLEUR :

Si tu es un Pokémon Eau, tu peux envoyer n'importe quel Pokémon se trouvant déjà sur le plateau, sur une des Pokéball du plateau ou avancer de **huit** cases.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **huit** cases.

8 Foudre :

Si tu es un Pokémon Électrique, tu peux envoyer n'importe quel Pokémon se trouvant déjà sur le plateau sur une des Pokéball ou avancer de **huit** cases.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **huit** cases.

8 SPORE :

Si tu es un Pokémon Plante, tu peux envoyer n'importe quel Pokémon se trouvant déjà sur le plateau sur une des Pokéball ou avancer de **huit** cases.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **huit** cases.

10 Permet soit d'avancer un Pokémon de **dix** cases soit de le faire reculer d'**une** case.

11 Permet d'avancer un Pokémon de **onze** cases ou d'échanger l'un de tes Pokémon avec celui d'un adversaire.

Rappel :

- Tu peux passer ton tour si tu ne souhaites pas changer de place et s'il t'est impossible d'avancer de **onze** cases.
- Tu ne peux utiliser cette carte que pour des Pokémon déjà sur le plateau ; il ne faut pas qu'ils soient sur **une** case Départ, sur une arène ou sur une zone de sécurité.
- Si, après avoir échangé ton Pokémon, tu tombes sur le début de la case Toboggan, déplace-toi jusqu'à la fin.

12 PIERRE FEU :

Si tu es un Pokémon Feu, avance de **24 OU 12** cases.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **12** cases.

12 PIERRE EAU :

Si tu es un Pokémon Eau, avance de **24 OU 12** cases.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **12** cases.

12 PIERRE Foudre :

Si tu es un Pokémon Électrique, avance de **24 OU 12** cases.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **12** cases.

12 PIERRE PLANTE :

Si tu es un Pokémon Plante, avance de **24 OU 12** cases.

Rappel : si ce n'est pas le cas, tu peux seulement avancer de **12** cases.

SPEEDY !

Fais sortir un de tes Pokémon de sa case Départ, place-le sur une case déjà occupée par un adversaire et renvoie le Pokémon adverse sur sa case Départ.

© 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.

Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD

Tél : 08. 25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr"



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.

www.hasbro.com



110041464101