Le trap : une stratégie super efficace ?

Définition et principe

Trapper est le terme francisé de l'anglais ***to trap*** qui signifie piéger. Comme son nom l'indique, il ne s'agit ni plus ni moins que de piéger son adversaire en l'empêchant de switcher. Et switcher étant l'action de base en stratégie, cela revient quasiment à l'empêcher d'agir. Je dis quasiment et pas totalement, car le joueur qui se retrouve piégé dispose encore d'une toute petite marge de manœuvre pour se tirer d'affaire comme nous le verrons plus tard dans l'article.

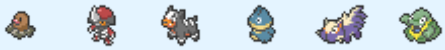
Il existe deux façons de trapper le Pokémon adverse : par le biais d'un Talent ou à l'aide une capacité. Côté Talents, on retrouve **Marque Ombre**, **Piège** et **Magnépiège** qui ne bloque que les Pokémon de type Acier :

Talents	Pokémon
Marque Ombre	
Piège	
Magnépiège	

Côté capacités, on en compte 2 de statut (Regard Noir et Barrage, jamais jouées en stratégie) et 10 offensives qui ont pour effet secondaire d'empêcher l'adversaire de switcher : **Ancrage** (Sinistrail uniquement ; est la seule capacité avec Tisse Ombre à ne pas infliger de dégâts à la fin de chaque tour), **Claquoir**, **Danse Flamme**, **Etreinte**, **Harcèlement** (de très nombreux Pokémon peuvent apprendre cette attaque, mais elle reste très peu jouée stratégiquement parlant ; son utilisateur le plus courant est Caratroc), **Ligotage**, **Siphon** (Tokopisco), **Tisse Ombre** (Archéduc uniquement), **Tourbi-Sable** et **Vortex Magma** (Heatran uniquement).

Enfin, il est aussi possible de trapper un Pokémon avec l'attaque **Poursuite**. C'est un cas un peu particulier puisque contrairement à ce que l'on a évoqué précédemment, l'adversaire peut switcher. Poursuite voit simplement sa puissance doubler si l'adversaire décide de rappeler son Pokémon (80 au lieu de 40 si le Pokémon reste sur le terrain). C'est pour cette raison que les situations les plus intéressantes lorsque l'on utilise Poursuite sont celles où le Pokémon est déjà bien affaibli et qu'il peut être mis KO même s'il reste sur le terrain, on évite ainsi des situations de 50/50 parfois très embarrassantes. Chaque tier possède plusieurs utilisateurs de cette attaque :

Tiers	Pokémon
OU	
UU	

RU	
NU	
LC	

Certains Pokémon sont immunisés au trap : les Pokémon de type Vol ou ceux qui ont le Talent Lévitation ne sont pas affectés par le Talent Piège tandis que les Pokémon de type Spectre sont tout bonnement impossible à trapper.

Petit historique du trap

On peut presque considérer que le trap est la meilleure stratégie qui soit puisqu'il n'existe presque aucune façon de la contrer à proprement parler. Certains diront qu'il est toujours possible de prévoir l'arrivée d'un trappeur sur le terrain et de double switcher, et même si cela peut marcher dans certaines situations, vous ne pourrez rien faire contre le revenge trap (l'adversaire sacrifie un Pokémon dans le but d'amener son poursuiteur sur le terrain). Cette stratégie pose en outre énormément de problèmes pour un tier, car elle peut favoriser ou aider un style de jeu en particulier, rendre des match-up presque impossible à gagner etc. En combinaison avec un placement offensif et/ou défensif, comme c'était le cas de Sidérella en début de 6G, cela devient dévastateur. C'est pour ces nombreuses raisons que le trap est l'une des cibles, sinon la principale, des suspect tests.

Septembre 2015 : Taupiqueur et Scrutella sont suspectés en LC 6G : aucun des deux n'est banni.

Décembre 2015 : Marque Ombre est banni de l'OU 6G (et donc par extension dans tous les tiers inférieurs).

Mars 2016 : Taupiqueur est de nouveau suspecté en LC 6G mais reste encore une fois dans le tier.

Février 2017 : Triopikeur est suspecté en OU 7G mais n'est pas banni.

Septembre 2017 : Piège est finalement banni de l'OverUsed en 7G.

Des solutions ?

Demi-Tour et Change-Eclair
S'il n'est pas possible de switcher manuellement, il est toujours possible de s'enfuir en utilisant l'une de ces deux capacités. C'est parfait si vous êtes plus rapide que votre adversaire puisque ce dernier ne pourra même pas vous asséner un coup. Si vous êtes plus lent en revanche, il y a de fortes probabilités pour que votre Pokémon s'échappe en piteux état. Le gros problème est évidemment que tous les Pokémon ne disposent pas de l'une ou l'autre de ces attaques, et que vous n'aurez d'autre choix que d'utiliser la Carapace Mue si vous tenez vraiment à préserver votre Pokémon du trap. Attention

cependant, ces capacités ne vous épargneront pas les dégâts maximisés de Poursuite.

Relais
Fonctionne comme les capacités précédentes, à la différence près que celle-ci n'inflige aucun dégât. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle Relais n'est quasiment jamais jouée en stratégie sans être en combinaison avec des capacités de boost (Plénitude, Papillodanse...). Notez bien que Relais est interdit en OU 7G depuis son ban en Mars 2017. Le seul avantage de Relais est que le Pokémon que vous switchez ne prend pas les dégâts de Poursuite si vous êtes plus rapide que l'adversaire. C'est le Pokémon qui arrive en jeu qui reçoit l'attaque.

La Carapace Mue
C'est l'objet anti-trap par excellence car il vous permet de switcher dans n'importe quelle situation, même si vous n'y êtes à priori pas autorisé. L'inconvénient est qu'il est extrêmement situationnel et qu'il vous faudra par conséquent sacrifier un objet qui vous aurait été de bien plus grande utilité (souvent les Restes). En plus de ça, il faudra faire très attention aux utilisateurs de Sabotage.

Le contre placement
Il s'agit cette fois d'exploiter le fait que l'adversaire soit potentiellement bloqué sur Poursuite ou sur Puissance Cachée Feu pour amorcer un placement avec l'un de vos Pokémon. Si la team adverse est suffisamment affaiblie, vous pouvez tout simplement plier le match en quelques tours. Tous les Pokémon qui peuvent se placer et qui résistent à Poursuite, ou qui ne prennent que de faibles dégâts sur l'attaque, sont à considérer. On pense ainsi aux Pokémon de type Ténèbres comme Scalproie, Méga-Léviator et Tyranocif, à ceux de type Combat comme Tokotoro et Chapignon ainsi qu'à ceux de type Fée comme Méga-Diancie, Méga-Mysdibule ou encore Magearna. Vous pouvez donc intégrer un ou deux Pokémon faibles à Poursuite dans votre team avec un ou deux des Pokémon cités précédemment afin de trouver une bonne opportunité de placement.

Anecdotes :
- Il est possible de prendre Taupiqueur à son propre Piège en LC 6G avec Porygon et son Talent Calque.

- Avant que Piège ne soit banni, certains joueurs de Stall s'étaient mis à utiliser la capacité Echange sur Leveinard afin d'échanger son Talent avec Triopikeur. Il était en effet courant de voir des Triopikeur avec Grincement + Séisme-Z qui avaient dès lors plus de 50% de chance d'OHKO la version défensive physique de Leveinard. Cela donnait l'occasion à Leveinard de s'échapper tout en permettant à son joueur de récupérer le momentum puisque l'adversaire était obligé de laisser Triopikeur sur le terrain ce tour-ci.

Quelques sets courants en OverUsed

Maintenant que Piège et la Métalossite ont été bannis du tier, les trappers les plus courants en OU 7G sont les suivants :

Tyranocif
Sa grande puissance de frappe couplée au Bandeau Choix lui permet de faire d'énormes dégâts même à ce qui n'est pas faible au type Ténèbres. Il est souvent joué avec Méga-Dracaufeu Y étant donné qu'il peut affaiblir Leveinard de façon conséquente. On le croise aussi parfois avec le Mouchoir Choix.

Export Showdown

Tyranitar @ Choice Band
Ability: Sand Stream
EVs: 252 Atk / 4 SpD / 252 Spe
Adamant Nature
- Stone Edge
- Crunch
- Pursuit
- Earthquake

Dimoret

Malgré un bulk bien moindre et une statistique d'attaque légèrement inférieure, l'avantage que présente Dimoret par rapport à Tyranocif est sa grande Vitesse qui lui permet d'être plus rapide que la majorité du métagame. On peut bien entendu le jouer aussi avec l'Orbe Vie.

Export Showdown

Weavile @ Choice Band
Ability: Pressure
EVs: 252 Atk / 4 SpD / 252 Spe
Jolly Nature
- Icicle Crash
- Knock Off
- Ice Shard
- Pursuit

Heatran

Ce set d'Heatran est un excellent moyen pour se débarrasser facilement de tous les Pokémon Eau qui sont d'habitude capables de le faire fuir : Tokopisco, Prédastérie, Motisma, Staross, Tritosor etc. Un vrai cauchemar pour les teams Stall depuis le ban de Piège.

Export Showdown

Heatran @ Grassium Z
Ability: Flash Fire
EVs: 252 SpA / 4 SpD / 252 Spe
Timid Nature
- Magma Storm
- Solar Beam
- Earth Power
- Taunt

Magnézone

Son pouvoir de trapping est limité puisqu'il ne peut bloquer que les Pokémon de type Acier (Cizayox, Noacier, Airmure, Bamboiselle, Méga-Mysdibule et certaines versions de Magearna), mais c'est uniquement pour effectuer cette tâche qu'il est intégré à une équipe et il le fait très bien. Il est aussi possible d'utiliser les Lunettes Choix ou encore le Mouchoir Choix, même si ce dernier est moins efficace en 7ème génération. Les 176 EV en Vitesse permettent de dépasser les versions de Cizayox qui ont investi moins de 56 EV dans cette statistique afin de les toucher avec PC Feu avant qu'il n'ait le temps d'utiliser Demi-Tour.

Export Showdown

Magnezone @ Assault Vest
Ability: Magnet Pull
EVs: 140 HP / 192 SpA / 176 Spe
Modest Nature
- Volt Switch
- Hidden Power Fire
- Thunderbolt
- Flash Cannon

Par Red Shreder