CARDS DE PRÊMIO

BANCO

PILHA DE DESCARTE

BARALHO

POKÉMON ATIVO

Partes da vez de jogar
Cada vez possui 3 partes principais:

BLACK & WHITE
VITÓRIAS NOBRES

Partes da vez de jogar

Cada vez possui 3 partes principais:

1. **Compre um card.**
2. **Execute uma das ações a seguir em qualquer ordem:**
   a. Coloque os cards de Pokémon Básicos da sua mão no Banco (tantas vezes quantas desejar)
   b. Evolua seus Pokémon (tantas vezes quantas desejar)
   c. Ligue um card de Energia da sua mão a um de seus Pokémon (um por vez de jogar)
   d. Jogue cards de Treinador (tantas quantas desejar, mas apenas um card de Apoiador e um card de Estádio por vez)
   e. Recue seu Pokémon Ativo (um por vez)
   f. Use as Habilidades (tantas quantas desejar)
3. **Ataque. Então, encerre sua vez.**

POKÉMON ATIVO

A linha de cima na seção em jogo de um jogador é para o Pokémon Ativo. Cada jogador começa com (e deve possuir sempre) um Pokémon Ativo. Um jogador pode ter apenas um Pokémon Ativo de cada vez. Se seu oponente não possuir mais Pokémon em jogo, você será o vencedor!

CARDS DE PRÊMIO

Cada jogador possui seus próprios cards de Prêmio. Os cards de Prêmio são 6 cards que cada jogador separa, virados para baixo, do seu próprio baralho no início do jogo. Eles são escolhidos aleatoriamente, e nenhum jogador deve saber quais são seus cards de Prêmio no início do jogo. Ao nocautear um Pokémon oponente, você recebe um de seus cards de Prêmio. Ele entra na sua mão e pode ser jogado normalmente. Se você for o primeiro a comprar seu último card de prêmio, você venceu!

BANCO

A linha de baixo na seção em jogo de um jogador é para os Pokémon no Banco. Cada jogador pode ter até 5 Pokémon no Banco de cada vez. Todo Pokémon em jogo, exceto o Pokémon Ativo, deve ser colocado no Banco.

BARALHO

Os jogadores começam com seus próprios baralhos de 60 cards no início do jogo. Embora os jogadores saibam quantos cards há em cada baralho, ninguém pode olhar ou mudar a ordem dos cards nos baralhos de cada jogador a menos que um card permita que isso seja feito.

PILHA DE DESCARTE

Cada jogador possui sua própria pilha de descarte. Os cards removidos de jogo vão para a pilha de descarte, a menos que um card jogado diga algo diferente. Em geral, quando um Pokémon é Nocauteado, ele e todos os cards ligados a ele (como cards de Energia) são enviados para a pilha de descarte do seu dono.

CONDIÇÕES ESPECIAIS

Quando um Pokémon é afetado por uma Condição Especial, ele pode ser curado com um recuo para o Banco ou ao ser evoluído.

Adormecido
- Quando um Pokémon está Adormecido, ele não pode atacar nem recuar.
- Entre as vezes de jogar, o jogador joga uma moeda. Se sair cara, o Pokémon acorda.

Queimado
- Quando um Pokémon está Queimado, coloque um marcador de Queimadura nele.
- Entre as vezes de jogar, o jogador joga uma moeda. Se sair coroa, coloque 2 marcadores de danos no Pokémon Queimado.

Confuso
- Se você atacar com um Pokémon Confuso, jogue uma moeda. Se sair coroa, o ataque será interrompido e você deverá colocar 3 marcadores de danos no Pokémon Confuso.

Paralisado
- Quando um Pokémon está Paralisado, ele não pode atacar nem recuar.
- No final da sua vez de jogar, seu Pokémon retorna ao normal.

Envenenado
- Quando um Pokémon está Envenenado, coloque um marcador de Veneno nele.
- Entre as vezes de jogar, coloque 1 marcador de dano no Pokémon Envenenado.

The Pokémon Company INTERNATIONAL
© 2012 Pokémon. © 1995–2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e os nomes dos personagens são marcas da Nintendo.

Regras do Pokémon Estampas Ilustradas

POKÉMON ESTAMPAS ILUSTRADAS

Você é um Treinador de Pokémon! Você viaja pelo mundo combatendo outros Treinadores com seus Pokémon, criaturas que adoram lutar e possuem poderes incríveis!

Como vencer um jogo

Você pode vencer o jogo de 3 formas:

- Conquistando todos os seus cards de Prêmio.
- Nocauteando todos os Pokémon do seu oponente durante o jogo.
- Quando seu oponente não pode comprar um card no início de sua vez de jogar.

Seja um Mestre Pokémon!

Estas regras dirão tudo o que você precisa saber para jogar o Pokémon Estampas Ilustradas. Seu baralho de cards representa seus Pokémon, bem como Itens e aliados que podem ajudá-lo em suas aventuras.

Jogos de cards são estratégicos e usam cards colecionáveis para permitir que cada jogador personalize seu próprio jogo. Uma forma de aprender a jogar o Pokémon Estampas Ilustradas é com os baralhos temáticos, os quais mostrarão a você os diferentes tipos de baralho que podem ser montados. Ou experimente ainda um Kit de Treinador, com seus dois baralhos prontos para jogar que orientam você passo a passo no jogo.

Quando estiver pronto, você poderá começar a montar sua coleção de cards com os booster packs do Pokémon Estampas Ilustradas. Troque cards com seus amigos para conseguir um Pokémon ainda mais poderoso ou colecione todos os seus favoritos! Em seguida, monte seu próprio baralho de 60 cards, jogue com seus amigos e exiba sua equipe pessoal de Pokémon!

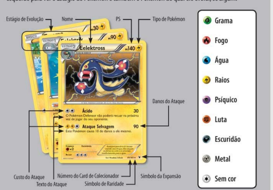
Tipos de cards

O Pokémon Estampas Ilustradas possui 3 tipos de cards diferentes:

Pokémon

Claro, os cards mais importantes são os Pokémon!

A maioria desses cards são Pokémon Básicos, Pokémon Estágio 1 ou Pokémon Estágio 2. Os cards Pokémon Estágio 1 e Estágio 2 também são chamados de cards de Evolução. Olhe no canto superior esquerdo para ver o Estágio do Pokémon e também o Pokémon do qual ele evolui, se algum.



Cards de Energia

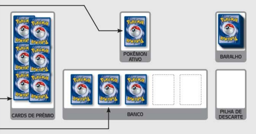
Na maioria das vezes, os Pokémon não podem atacar sem cards de Energia. Você terá que igualar os símbolos do custo do ataque ao card de Energia, mas qualquer tipo de Energia poderá ser usado para ✪.

Cards de Treinador

Os cards de Treinador representam os Itens, Apoiadores e Estádios que um Treinador pode usar na batalha. Você poderá ver o subtipo de Treinador específico no canto superior direito e quaisquer regras especiais para esse subtipo na parte de baixo do card.

Como começar um jogo

1) Aperte as mãos do seu oponente.
2) Embaralhe seu baralho de 60 cards e compre os 7 cards de cima.
3) Veja se você possui algum Pokémon Básico em sua mão.
4) Coloque um de seus Pokémon Básicos virado para baixo como seu Pokémon Ativo.
5) Coloque até 5 outros Pokémon Básicos virados para baixo em seu Banco.
6) Coloque os 6 cards de cima do seu baralho de lado e com a face voltada para baixo. Esses são seus cards de Prêmio.
7) Jogue uma moeda. Quem ganhar, começa.
8) Os dois jogadores desviram todos os Pokémon que estão virados para baixo e começam a jogar!



E o que você fará se não possuir um Pokémon Básico? Primeiro, mostre sua mão para seu oponente e embaralhe a mão de volta em seu baralho. Em seguida, compre 7 outros cards. Se ainda assim você não conseguir um Pokémon Básico, repita o processo.

Toda vez que seu oponente embaralha sua mão de volta no baralho porque não havia um Pokémon Básico, você pode comprar um card extra!

Ações da vez

1 Compre um card

Comece a sua vez de jogar comprando um card. (Se não houver cards em seu baralho no início da sua vez de jogar e você não puder comprar um card, o jogo terminará e seu oponente será o vencedor.)

2 Execute qualquer uma dessas ações em qualquer ordem:

A Coloque os cards de Pokémon Básicos da sua mão no Banco (tantos quantos desejar)

Escolha um card de Pokémon Básico da sua mão e coloque-o virado para cima em seu Banco. O Banco pode acomodar até 5 Pokémon. Assim, você só poderá fazer isso se houver 4 Pokémon ou menos no Banco.

B Evolua os Pokémon (tantos quantos desejar)

Se você possui um card em sua mão que diz "Evolui do XXX" e XXX é o nome de um Pokémon que você tinha em jogo no início da sua vez, você pode colocar esse card em sua mão em cima do Pokémon XXX. Isso se chama "evoluir" um Pokémon.

É possível evoluir um Pokémon Básico, para um Pokémon Estágio 1 ou um Pokémon Estágio 1 para um Pokémon Estágio 2. Quando um Pokémon evolui, ele conserva todos os cards ligados a ele (cards de Energia, Evolução, etc.) e mantém todos os danos que já possui, mas ele não pode usar os ataques nem as Habilidades do Pokémon do qual evoluiu. As Condições Especiais de um Pokémon, como Adormecido, Confuso ou Envenenado, também são encerradas quando ele evolui.

Exemplo: O card Golurk na mão de João diz "Evolui do Golett" e João possui um Golett em jogo. Ele pode colocar o card Golurk em cima do card Golett, mantendo os marcadores de danos e cancelando todos os outros efeitos.

Notas sobre a evolução: Nenhum jogador pode evoluir um Pokémon em sua primeira vez de jogar. Quando você evolui um Pokémon, isso significa que esse Pokémon é novo no jogo. Assim, você não pode evoluí-lo outra vez na mesma jogada! Você pode evoluir seu Pokémon Ativo ou seus Pokémon no Banco. Finalmente, nenhum jogador pode evoluir um Pokémon em sua primeira vez de jogar!

C Ligue um card de Energia a um de seus Pokémon (um por vez de jogar)

Tire um card de Energia da sua mão e ligue-o ao seu Pokémon Ativo ou de um de seus Pokémon no Banco. Você pode ligar Energia apenas uma vez por rodada!

D Jogue cards de Treinador

Ao jogar qualquer card de Treinador, faça o que ele diz e obedeça a regra na parte de baixo do card. Então, coloque-o na pilha de descarte. Você pode jogar todos cards de Item que desejar. Os cards de Apoiador são jogados da mesma forma que os cards de Item, mas você só pode jogar um card de Apoiador por rodada. Os cards de Estádio também só podem ser jogados uma vez por rodada, mas eles permanecem em jogo até serem removidos por outro card.

E Recue seu Pokémon Ativo (um por vez)

Na maioria das vezes, você provavelmente não irá recuar. No entanto, se seu Pokémon Ativo possuir muitos marcadores de danos, talvez seja interessante recuá-lo e trazer outro Pokémon do Banco para lutar em seu lugar. Você também poderá fazer isso se tiver um Pokémon forte no Banco pronto para a batalha!

Para recuar, você deverá descartar 1 Energia do seu Pokémon Ativo para cada ✪ listado em seu Custo para Recuar. Se não houver ✪ listado, o recuo não terá custo. Em seguida, você irá trocar o Pokémon recuado por um Pokémon do seu Banco. Todos os marcadores de danos e cards ligados a cada Pokémon são mantidos quando eles são trocados. Pokémon Adormecidos ou Paralisados não podem recuar.

Quando seu Pokémon Ativo vai para o Banco (seja porque recuou ou por algum outro motivo), algumas coisas vão embora: Condições Especiais e qualquer efeitos de ataques. Mantenha todos os cards e marcadores de danos que estiverem ligados à aquele Pokémon.

Se você recuar, mesmo assim poderá atacar na mesma vez de jogar com seu novo Pokémon Ativo.

F Use as Habilidades (tantas quantas desejar)

Alguns Pokémon possuem Habilidades especiais. Muitas delas podem ser usadas antes de um ataque. Cada Habilidade é diferente. Assim, leia cuidadosamente para saber como cada uma funciona. Algumas funcionam somente quando uma condição é atendida, enquanto que outras são válidas o tempo inteiro mesmo quando não estão sendo usadas. Certifique-se de anunciar quais Habilidades você está usando para que seu oponente saiba o que você está fazendo.

Lembre-se: Habilidades não são ataques. Por isso, você ainda poderá atacar após usar uma Habilidade! Você pode usar Habilidades do seu Pokémon Ativo e também de seus Pokémon no Banco.

3 Ataque e encerre sua vez

Quando estiver pronto para atacar, certifique-se de ter feito tudo o que queria fazer no passo 2. Após o ataque, sua vez acabou e você não pode voltar para trás!

O ataque possui três passos simples. Após entendê-los, você logo irá atacar como um profissional!

A VERIFIQUE a Energia ligada ao seu Pokémon Ativo.

Você precisa da quantidade certa de Energia ligada a um Pokémon para ele atacar. Por exemplo, vejamos Tympole. Seu ataque Vibração custa ✪. Assim, você deve ter pelo menos 1 de qualquer tipo de Energia ligada a Tympole para usar esse ataque. Depois, seu ataque Tiro de Lama custa 💧✪. Você deve ter pelo menos 2 Energias ligadas a Tympole para usar a Tiro de Lama. 💧 significa que é necessário ter 1 de Energia 💧 ligada. No entanto, ✪ significa que qualquer tipo de Energia poderá ser usado para a segunda Energia. 💧 servirá, assim como 🍃, ⚙, ou qualquer outro tipo de Energia.

Você poderá ver alguns ataques em que este é o símbolo do custo. Isso significa que o custo do ataque é 0 e você poderá usá-lo sem nenhuma Energia ligada ao Pokémon!

B VERIFIQUE a Fraqueza e a Resistência do Pokémon Defensor.

Alguns Pokémon possuem Fraquezas ou Resistências a Pokémon de determinados outros tipos, o que é marcado no canto inferior esquerdo do card. (Por exemplo, Larvesta possui uma fraqueza em relação ao Pokémon 💧.) Se um ataque causar danos, o Pokémon Defensor receberá mais danos se possuir uma Fraqueza para o tipo do agressor. Ele receberá menos danos de um Pokémon se ele tiver resistência ao tipo daquele Pokémon.

Fraqueza e Resistência não se aplicam a Pokémon no Banco!

C COLOQUE marcadores de danos no Pokémon Defensor.

Ao atacar, coloque 1 marcador de danos no Pokémon Ativo do seu oponente para cada 10 de danos causados pelo ataque do seu Pokémon (escrito à direita do nome do ataque). No exemplo acima, a Vibração Tympole causa de 10 de danos. Além disso a Fraqueza de x2 de Larvesta para Pokémon do tipo Água tornam os danos 10 x 2 = 20. Assim, coloque 2 marcadores de danos com 10s neles em Larvesta. Se um ataque disser para fazer algo a mais, não se esqueça de fazer isso também!

Seu ataque terminou. Veja se algum Pokémon foi Nocauteado pelo ataque. Alguns ataques podem danificar mais de um Pokémon e, algumas vezes, até mesmo o Pokémon que atacou! Por isso, não se esqueça de verificar todos os Pokémon que foram afetados pelo ataque.

Quando um Pokémon possui danos totais pelo menos iguais ao seu PS (por exemplo, 5 ou mais marcadores de danos em um Pokémon com PS 50), ele é Nocauteado. Quando o Pokémon de um jogador é Nocauteado, esse jogador deve colocar ele e todos os cards ligados a ele na pilha de descarte. O oponente desse jogador tira 1 de seus próprios cards de Prêmio e coloca em sua mão (do oponente).

O jogador cujo Pokémon foi Nocauteado escolhe um novo Pokémon Ativo em sua própria mão. Se seu oponente não puder fazer isso porque está com o Banco vazio (ou por qualquer outro motivo), você venceu o jogo! Se seu oponente ainda possuir Pokémon em jogo, mas você acabou de pegar seu último card de jogo, você também venceu!

D Sua vez terminou.

Em seguida, você cuidará de algumas tarefas especiais entre as vezes de jogar.

4 Entre as vezes de jogar

Antes do jogo continuar para o próximo jogador, cuide das Condições Especiais nesta ordem:

1) Envenenado 2) Queimado 3) Adormecido 4) Paralisado

Em seguida, aplique os efeitos de quaisquer Habilidades (ou qualquer outra coisa que um card diga que deve acontecer entre as vezes de jogar). Após os jogadores terem feito tudo isso, verifique se algum Pokémon afetado foi Nocauteado. Em seguida, comece a vez do próximo jogador!

Condições Especiais

Alguns ataques deixam o Pokémon Ativo Adormecido, Queimado, Confuso, Paralisado ou Envenenado – as chamadas "Condições Especiais". Elas podem acontecer somente para um Pokémon Ativo: quando um Pokémon vai para o Banco, você deve remover todas as suas Condições Especiais. Evoluir um Pokémon também remove suas Condições Especiais.

Adormecido

Vire o Pokémon no sentido anti-horário para mostrar que ele está Adormecido. Quando um Pokémon está Adormecido, ele não pode atacar nem recuar. Entre as vezes de jogar, jogue uma moeda. Se sair cara, o Pokémon acordará (vire o card de volta). Se sair coroa, ele permanecerá Adormecido.

Queimado

Se um Pokémon estiver Queimado, ele poderá sofrer danos entre as vezes de jogar. Quando um Pokémon está Queimado, coloque um marcador de Queimadura nele. Entre as vezes de jogar, o dono do Pokémon Queimado joga uma moeda. Se sair coroa, coloque 2 marcadores de danos no Pokémon Queimado. Um Pokémon não pode ter dois marcadores de Queimadura. Se um ataque produzir outro marcador de Queimadura, a nova condição de Queimado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que seus marcadores de Queimadura pareçam diferentes dos marcadores de danos.

Confuso

Vire um Pokémon Confuso com a cabeça em sua direção para mostrar que ele está Confuso.

Se um Pokémon estiver Confuso, você deverá jogar uma moeda antes de usá-lo em um ataque. Se sair cara, o ataque funcionará normalmente, mas se sair coroa, seu Pokémon receberá 3 marcadores de danos e o ataque terminará sem maiores efeitos.

Paralisado

Vire o Pokémon Paralisado no sentido horário.

Quando um Pokémon está Paralisado, ele não pode atacar nem recuar. Remova a Condição Especial Paralisado durante a fase entre as vezes de jogar se seu Pokémon tiver sido Paralisado desde o início da sua última vez de jogar.

Envenenado

Um Pokémon Envenenado sofre danos entre as vezes de jogar. Quando um Pokémon está Envenenado, coloque um marcador de Veneno nele. Coloque um marcador de dano em cada Pokémon Envenenado durante cada passo entre as vezes de jogar. Um Pokémon não pode ter dois marcadores de Veneno. Se um ataque produzir outro marcador de Veneno, a nova condição de Envenenado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que seus marcadores de Veneno pareçam diferentes dos marcadores de danos.

Removendo Condições Especiais

Ir para o Banco remove todas as Condições Especiais. As únicas Condições Especiais que impedem um Pokémon de recuar são Adormecido e Paralisado. Como as condições Adormecido, Confuso e Paralisado giram o card do Pokémon, aquela que ocorreu por último é a única que permanece em vigor. Como Envenenado e Queimado usam marcadores, elas não afetam as demais Condições Especiais. Um Pokémon sem sorte poderia ser Queimado, Paralisado *e* Envenenado ao mesmo tempo!

Aprenda a jogar em www.pokemon.com/tutorials.
Para ver as regras completas do Pokémon Estampas Ilustradas, visite www.copag.com.br/pokemon.

Ligas de Pokémon

PLAY! POKÉMON

Aprenda a jogar jogos de Pokémon!
Ganhe prêmios super legais!
Batalhe contra outros jogadores!

Pergunte em sua loja se eles possuem uma Liga de Pokémon ou procure uma perto de você em **www.support.pokemon.com**

POKÉMON LEAGUE
POKÉMON CHAMPIONSHIP SERIES

The Pokémon Company INTERNATIONAL
Saiba mais em www.pokemon.com
© 2012 Pokémon. © 1995–2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e os nomes dos personagens são marcas comerciais da Nintendo.