



**POKÉMON**™

ESTAMPAS ILUSTRADAS

**HEARTGOLD**  
**SOULSILVER**

REGRAS



### **AVISO: PERIGO DE SUFOCAMENTO**

Peças pequenas. Não recomendado para crianças menores de 3 anos de idade.

Este produto contém uma pequena moeda de plástico e uma cartela de contadores. A moeda e os contadores, quando removidos da cartela de contadores, podem ser engolidos e, portanto, devem ser mantidos fora do alcance de crianças menores de 3 anos de idade.

## ÍNDICE

### O que há de novo na expansão *HeartGold SoulSilver* do Estampas Ilustradas Pokémon? .. 2

Regras do jogo .....	2
Qual é o jogo básico? .....	2
O que é necessário para jogar? .....	2
Como começar? .....	3
Como começar o jogo? .....	5

### Damos jogar! ..... 7

O que você pode fazer durante a sua rodada? .....	7
O que acontece após a rodada de cada jogador? .....	14
Como vencer? .....	14
Como funcionam as condições especiais? .....	15
Por que há cards tão diferentes? .....	17
Como fazer um novo baralho? .....	17

### Regras técnicas ..... 18

O que conta como um ataque? .....	18
Em que ordem você ataca? .....	18
Como determinar o dano? .....	19
Em que ordem as coisas acontecem após a rodada de cada jogador? .....	20
Pokémon que fazem referência a eles mesmos .....	20
Evoluções ilegais .....	20
Como fazer a retirada usando cards Energia Duplicada? .....	20
O que acontece se um card lhe diz para tirar mais cards do que você tem? .....	21
O que acontece se nenhum jogador tirar um card Pokémon Básico em seus primeiros sete cards? .....	21
O que acontece se ambos os jogadores vencem ao mesmo tempo? .....	21
O que é morte súbita? .....	21

### Apêndice A: LENDA Pokémon ..... 22

### Apêndice B: Baralho temático Conflito de Crescimento ..... 24

### Apêndice C: Baralho temático Fagulha de Chama ..... 26

### Apêndice D: Baralho temático Enchente Mental ..... 28

### Glossário ..... 30

### Índice ..... 33

### Precisa de ajuda para jogar um jogo? ..... 34

## O QUE HÁ DE NOVO NA EXPANSÃO HEARTGOLD SOULSILVER DO ESTAMPAS ILUSTRADAS POKÉMON?

Você está preparado para a expansão *HeartGold SoulSilver* do o Estampas Ilustradas Pokémon? Você vai descobrir pela primeira vez um novo tipo de Pokémon: A poderosa LENDA Pokémon. Esses Pokémon são tão poderosos que não podem nem ser contidos em um só card, e cada par de cartas contém um incrível Pokémon Lendário! Você saberá mais sobre esses incríveis novos cards no Apêndice A.

Tenha certeza de manter um olho aberto para o Pokémon Prime também. Estes Pokémon são especialistas em batalha! Procure pela arte e bordas especiais que fazem deles mais legais que nunca!

## REGRAS DO JOGO

### Qual é o jogo básico?

Você e seu adversário desempenharão a função de treinadores de Pokémon concorrentes. A cada rodada, esse jogador pode aumentar o poder de ataque de seus Pokémon acrescentando cards Energia a esses Pokémon, jogar cards de Treinador especiais e até mesmo transformar seus Pokémon em formas mais fortes! Sua meta é vencer os Pokémon de seu adversário atacando com os seus Pokémon.

### O que é necessário para jogar?

Você e seu adversário precisarão de um baralho de 60 cards cada um. Você também precisará de alguns contadores para monitorar os danos nos diversos Pokémon que estiverem participando do jogo e uma moeda para jogar. Você também poderá usar o playmat incluído neste produto para compreender a configuração do jogo. No entanto, ele não é necessário ao jogo.

### Como começar?

Primeiro, vamos saber mais sobre os diversos tipos de cards que você verá.

### Cards Pokémon

Esses cards são conhecidos como cards Evolução ou Pokémon Básico. Se o Pokémon for Estágio 1 ou Estágio 2, será um card Evolução. Cards Evolução funcionam exatamente como cards Pokémon Básico - são apenas a forma avançada.



Cards Pokémon, cards Evolução e cards Energia ficarão sobre a mesa – “no jogo” – depois que você jogá-las de suas mãos. Você pode continuar usando esses cards no jogo rodada após rodada. No entanto, os cards de Treinador são usados uma vez e, em seguida, colocados na pilha de descarte.

## Cards Energia

Cards Energia proporcionam aos seus Pokémon a Energia de que eles precisam para usar seus ataques. Alguns ataques requerem o uso de tipos específicos de Energia. Já os ataques com custo de  podem usar qualquer tipo de Energia. A menos que um card diga especificamente para descartar o card Energia, não descarte nenhuma Energia dos seus Pokémon!



CARDS ENERGIA



CARDS DE TREINADOR



CARDS DE APOIADOR

## Cards de Treinador

Para jogar os cards de Treinador, faça o que eles dizem e, em seguida, coloque-os em sua pilha de descarte.

## Cards de Apoioador

Os cards de Apoioador são semelhantes aos de Treinador, mas você pode jogar apenas um por vez.

## Cards de Estádio

Os cards de Estádio representam arenas de batalhas especiais, mantidas até que outro card de Estádio seja jogado.



CARDS DE ESTÁDIO

## Chave para os Símbolos de Energia



Gramma



Relâmpago



Sem cor



Fogo



Psíquica



Escuridão



Água



Luta



Metal

## Como começar o jogo?

1

**CUMPRIMENTE**  
seu adversário.

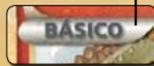
2

**EMBARALHE**  
o baralho de 60 cards e  
tire sete cards.



3

**VERIFIQUE** se você possui algum  
Pokémon Básico em suas mãos.



## E se você não possuir um card Pokémon Básico em suas mãos?

Nesse caso, mostre sua mão ao adversário, embaralhe com os outros cards do baralho e tire sete cards novos. Seu adversário continuará sua preparação e poderá optar por tirar um card adicional depois de reservar seus cards premiados. Se você ainda não tiver nenhum card Pokémon Básico em suas mãos, repita esse processo. No entanto, seu adversário poderá tirar um card adicional cada vez que você fizer isso!

4-

COLOQUE UM dos seus Pokémon Básicos voltado para baixo na sua frente como o seu Pokémon Ativo.



Pokémon Ativo



Pokémon na Bancada

5-

COLOQUE até cinco Pokémon Básicos da sua mão na sua Bancada, voltados para baixo.



6-

Os jogadores **RESERVAM** seus seis cards premiados.

7-

JOGUE uma moeda para decidir quem será o primeiro. O jogador que vencer será o primeiro.



8-

Todos os jogadores **AGORA JOGAM** com seus Pokémon Ativos e com os que estão nas Bancadas, olhando para cima.



Pokémon Ativo



Pokémon na Bancada

## VAMOS JOGAR!

À medida que jogam, você e seu adversário alternam as rodadas. Durante a rodada do seu adversário, você não fará nada, exceto substituir seu Pokémon Ativo, se ele for vencido (veja abaixo). Durante a sua rodada, siga as etapas abaixo.



### O que você pode fazer durante a sua rodada?

Você pode fazer muitas coisas durante a sua rodada! Você sempre tira um card primeiro e ataca por último. Veja tudo que você pode fazer:

**1 TIRE** um card.

**2 AGORA FAÇA** isso na ordem que quiser:

- ▶ COLOQUE Pokémon Básicos em sua Bancada (quantos quiser).
- ▶ EVOLUA Pokémon (quantos quiser).
- ▶ ATRIBUA 1 card Energia a 1 de seus Pokémon (somente uma vez por rodada).
- ▶ JOGUE cards de Treinador (quantos quiser) e jogue cards de Apoiador e de Estádio (somente um de cada).
- ▶ RETIRE seu Pokémon Ativo (uma apenas vez por rodada).
- ▶ USE Poké-Powers (quantos quiser).

**3 ATAQUE!**

- ▶ VERIFIQUE se possui Energia suficiente em seus Pokémon Ativos para atacar.
- ▶ VERIFIQUE a Fraqueza e a Resistência dos Pokémon de seu adversário.
- ▶ COLOQUE contadores de danos nos Pokémon de seu adversário.
- ▶ VERIFIQUE se venceu o Pokémon de seu adversário.
- ▶ TIRE um card premiado se venceu o Pokémon de seu adversário.

**4 Sua rodada ACABOU.**

## 1 TIRE um card.

Você começa sua rodada tirando um card. (Se seu baralho estiver vazio no início da sua rodada e você não puder tirar um card, o jogo acabará e seu adversário será o vencedor.)

## 2 Agora FAÇA isso na ordem que quiser:

### ▶ COLOQUE Pokémon Básicos em sua Bancada (quantos quiser).

Escolha um card Pokémon Básico em suas mãos e coloque-o voltado para cima em sua Bancada. Você nunca pode ter mais de cinco Pokémon em sua Bancada. Portanto, só pode colocar um novo Pokémon Básico lá se a Bancada tiver quatro ou menos Pokémon. Se seus Pokémon Ativos forem vencidos (ou deixarem o jogo por qualquer outro motivo), você terá que substituí-los imediatamente por um Pokémon da sua Bancada (ou perder o jogo).

### ▶ EVOLUA Pokémon (quantos quiser).

Se você tiver um card em suas mãos dizendo “Evolui de...” e ... for o nome de um Pokémon que você já tiver no jogo, jogue esse card para o Pokémon ... Isso se chama “evoluir” um Pokémon.

**Exemplo:** Louis tem um card chamado Arcanine que diz “Evolui de Growlithe”, e ele tem um Growlithe no jogo. Ele pode jogar o card Arcanine em cima do card Growlithe, mantendo todos os contadores de danos.

Você pode evoluir um Pokémon Básico para um Pokémon Estágio 1 ou um Pokémon Estágio 1 para um Pokémon Estágio 2. Quando um Pokémon evolui, mantém todos os cards associados a ele (cards Energia, cards Evolução etc.) e todos os danos que já tinha. No entanto, os antigos ataques, Poké-Powers e Poké-Bodies do Pokémon do qual ele evoluiu desaparecerão.

Pokémon Ativo



Pokémon Básicos na Bancada



GROWLITHE EVOLUI



Não é possível evoluir um Pokémon que você acabou de jogar ou evoluir em tal rodada. Da mesma forma, nenhum dos jogadores pode evoluir um Pokémon na primeira rodada. Finalmente, sim, é possível evoluir um Pokémon em sua Bancada Pokémon na Bancada estão no jogo!

Todos os demais aspectos do Pokémon desaparecem, como Condições especiais ou qualquer outra coisa que possa ser resultado de um ataque anterior de algum Pokémon.

### ▶ ATRIBUA 1 card Energia a 1 de seus Pokémon (somente uma vez por rodada).

Tire um card Energia de suas mãos e coloque-a sob um dos seus Pokémon que estiverem no jogo. Pode ser seu Pokémon Ativo ou um dos que estiverem na Bancada, mas NÃO ambos.



TRANSFERIR ENERGIA AO POKÉMON



Diferentemente da maioria das outras coisas que pode fazer na sua rodada, você poderá fazer isso apenas uma vez durante sua rodada. Lembre-se também de que é possível ligar um card Energia a um Pokémon em sua Bancada. Afinal, eles também estão “no jogo”!

### ▶ JOGUE cards de Treinador, de Apoiador e de Estádio.

Na primeira rodada do jogo, o primeiro jogador não poderá jogar nenhum card de Treinador, Apoiador ou Estádio que tiver em suas mãos, incluindo Pokémon Fossil (como Claw Fossil, Root Fossil e Mysterious Fossil).

Ao jogar um card de Treinador, faça o que ela diz e, em seguida, coloque-a na pilha de descarte. Certos tipos de cards de Treinador, como Pokémon Tools e Technical Machines permanecem no jogo, mas dirão isso no card. Os cards de Apoiador são jogadas de maneira semelhante às de Treinador, mas você pode jogar apenas uma por vez. Cards de Estádio também só podem ser jogadas uma vez por rodada, mas permanecem no jogo até que outro card as remova.



CARDS DE APOIADOR

### ▶ **RETIRE seu Pokémon Ativo (apenas uma vez por rodada).**

Se o seu Pokémon Ativo tiver muitos contadores de danos, retire-o e coloque um dos Pokémon da Bancada para lutar em seu lugar. Mas, na maioria das rodadas, provavelmente você não fará retiradas.

Para retirar seu Pokémon Ativo, descarte um card Energia dele para cada **★** listado como Custo para Recuperar. Se não houver nenhum **★** como Custo para Recuperar, será gratuito. Você saberá mais sobre os custos na seção "ATAQUE!". Então, você poderá trocá-la por um Pokémon da sua Bancada. Mantenha contadores de danos, cards Evolução e Energy (além das que você teve que descartar) com cada Pokémon ao trocá-los.

Pokémon adormecidos ou paralisados não podem ser retirados.

Quando seus Pokémon Ativos vão para a sua Bancada (retirados ou de alguma outra maneira), alguns de seus aspectos desaparecem - Condições especiais (Adormecido, Queimado, Confuso, Paralisado e Envenenado) e todos os demais aspectos que não sejam danos, que possam ser resultantes de um ataque anterior de algum Pokémon.

Mesmo que faça a retirada, você poderá atacar em tal rodada com o novo Pokémon Ativo.



**CUSTO PARA RECUAR**

### ▶ **USE Poké-Powers (quantos quiser).**

Alguns Pokémon possuem "Poké-Powers" especiais que podem ser usados no jogo. Lembre-se de que os Pokémon da Bancada estão "no jogo" também. Portanto, podem usar os Poké-Powers, se tiverem. Muitos desses poderes podem ser usados antes de você atacar. Cada Poké-Power é diferente. Assim, leia-os atentamente para saber como cada um deles funciona.



**POKÉ-POWER**



O poder de um Pokémon não é igual ao ataque de um Pokémon. Portanto, se você usar um Poké-Power ou um Poké-Body, poderá atacar!

### **3** **ATAQUE!**

Ao atacar, você coloca contadores de danos nos Pokémon Ativos do seu adversário (também chamados de "Pokémon de Defesa"). Essa é a última coisa que você pode fazer durante a sua rodada. Você pode atacar apenas uma vez durante sua rodada (se seu Pokémon tiver dois ataques, poderá usar somente um deles em cada rodada). Diga o nome do ataque que está usando e siga as demais etapas abaixo.

### ▶ **VERIFIQUE se possui Energia suficiente em seus Pokémon Ativos para atacar.**

Você só poderá usar um ataque se tiver ao menos a quantidade necessária de Energia em seu Pokémon Ativo.

Qualquer tipo de Energia — — pode contar para os requisitos de Energia sem Cor (\*). No entanto, para os demais oito tipos de Energia, somente a Energia do tipo apropriado é contabilizada para os requisitos de Energia desse tipo. Por exemplo, você só pode usar um ataque com \* ao lado dele se esse Pokémon tiver pelo menos 3 Energias ligadas a ele. Além disso, pelo menos 2 das quais devem ser Energia de .

Sandshrew precisa ter um card Energia para usar esse ataque.



Sandshrew precisa ter uma Energia de Luta

O ataque de Sandshrew se chama Rolagem.

O Rolagem causa dez danos no Pokémon de defesa.



É preciso ter ao menos a quantidade necessária de Energia em seu Pokémon para usar seu ataque. No entanto, não é necessário descartar esses cards para atacar. Os cards permanecem ligados aos seus Pokémon, a menos que o ataque indique o contrário!

### ▶ VERIFIQUE a Fraqueza e a Resistência dos Pokémon de seu adversário.

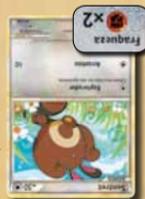
Alguns Pokémon possuem Fraqueza ou Resistência a Pokémon de determinados tipos. (Por exemplo, Sentret possui uma fraqueza em relação ao Pokémon ) Verifique se o Pokémon de Defesa possui Fraqueza ou Resistência ao tipo de Pokémon atacante. Se o ataque causar algum dano, o Pokémon de Defesa sofrerá mais danos causados por um Pokémon em relação ao qual possui uma Fraqueza, e menos danos causados por um Pokémon em relação ao qual possui uma Resistência. Quando um Pokémon que está na Bancada for danificado, não aplique fraqueza ou resistência.

### ▶ COLOQUE contadores de danos nos Pokémon de seu adversário.

Ao atacar, coloque um contador de danos em cada Pokémon Ativo do seu adversário para cada 10 pontos de dano causados pelo ataque do seu Pokémon (descritos à direita do nome do ataque). Se um ataque indicar que você deve fazer outra coisa, faça-o também!

### ▶ VERIFIQUE se seu Pokémon venceu os Pokémon de seu adversário.

Se um Pokémon tiver danos totais pelo menos iguais aos seus Pontos de Saúde (por exemplo, cinco ou mais contadores de danos em um Pokémon com 50 PS), ele será vencido imediatamente.



SANDSHREW ATACA SENTRET!



Geralmente, o ataque não depende da ordem na qual você faz isso. No entanto, se for esse o caso, é assim que você saberá: Primeiro, pague todos os custos (descartando cards Energia, por exemplo). Depois, aplique efeitos ao Pokémon de ataque. Em seguida, aplique Fraqueza e Resistência ao Pokémon de Defesa. Por fim, aplique outros efeitos ao Pokémon de Defesa.

#### ► **TIRE um card premiado**

**(se venceu o Pokémon de seu adversário).**

Sempre que você vencer o Pokémon de seu adversário, ele colocará seu card Pokémon Básico e todos os cards associados a ele (cards Evolução, cards Energia e assim por diante) na pilha de descarte. Então, você escolherá um dos seus prêmios (você fará isso mesmo que seu adversário tenha vencido seu próprio Pokémon ou se ele tiver sido vencido entre as rodadas!) e o colocará em suas mãos. Depois disso, seu adversário deverá substituir seu Pokémon Ativo por um Pokémon de sua Bancada. (Se a Bancada de seu adversário estiver vazia, você vencerá!) Se seus Pokémon Ativos, bem como os de seu adversário, forem vencidos ao mesmo tempo, o jogador que estiver com a rodada atual substituirá seu Pokémon por último. O jogador que estiver com a rodada atual também escolherá seu card premiado por último.

### **4 Sua rodada ACABOU.**

Às vezes, há algo a fazer após o término da sua rodada e antes do início da rodada de seu adversário. Depois que elas forem feitas, a rodada do seu adversário começará.

### **O que acontece após a rodada de cada jogador?**

Após a rodada de cada jogador, se o Pokémon Ativo de um deles for envenenado, sofrerá danos; se for queimado, poderá ser danificado; se estiver adormecido ou paralisado, poderá se recuperar. A rodada do outro jogador começa.

### **Como vencer?**

Você será o vencedor se ocorrer uma ou mais situações a seguir:

- Coletar todos os seus cards premiados (colete os cards premiados à medida que os Pokémon de seu adversário forem vencidos).
- Vencer o último Pokémon de seu adversário que estiver no jogo.
- Seu adversário ficar sem cards quando for tirar um card no início da rodada.

### **Como funcionam as condições especiais?**

Alguns ataques fazem com que o Pokémon de Defesa fique Adormecido, Queimado, Confuso, Paralisado ou Envenenado. Essas condições são chamadas de “condições especiais”. Elas não ocorrem com um Pokémon que está na Bancada, somente com um Pokémon Ativo. Na verdade, se um Pokémon for para a Bancada, suas condições especiais serão removidas. Além disso, evoluir um Pokémon também significa que ele não será mais afetado por uma condição especial.

#### **Adormecido**

Se um Pokémon estiver Adormecido, não poderá atacar nem ser retirado. Assim que o Pokémon adormecer, vire-o para mostrar que ele está Adormecido. Após a rodada de cada jogador, jogue uma moeda. Se sair cara, o Pokémon acordará (vire o card novamente para cima). Mas, se sair coroa, ele continuará Adormecido, e será necessário aguardar o final da próxima rodada para tentar acordá-lo novamente.

#### **Queimado**

Se um Pokémon for queimado, coloque um “Marcador de queimadura” nele para mostrar que ele está Queimado. Enquanto ele estiver Queimado, jogue uma moeda após a rodada de cada jogador. Se sair coroa, coloque dois contadores de danos nele, ignorando Fraquezas e Resistências. Se um ataque queimar um Pokémon já queimado, ele não ficará duplamente queimado; a nova condição de queimadura substituirá a antiga. O marcador de queimadura deve ser diferente de um contador de danos.

#### **Confuso**

Se um Pokémon ficar confuso, jogue uma moeda sempre que tentar atacar com esse Pokémon. Vire o Pokémon Confuso com a cabeça apontada para você para mostrar que ele está Confuso.

Um Pokémon Confuso pode ser retirado para a Bancada normalmente, onde perde todas as condições especiais.

Ao atacar com um Pokémon Confuso, jogue uma moeda sempre. Em caras, o ataque funciona normalmente. No entanto, em coroas seu Pokémon recebe três contadores de danos e encerra o ataque. Aplique somente Fraqueza e Resistência como dano real, e não contadores de danos. O Pokémon Ativo recebe três contadores de danos, mesmo que seu ataque normalmente não cause danos (como o ataque Rajada de veneno de Treecko).

#### **Paralisado**

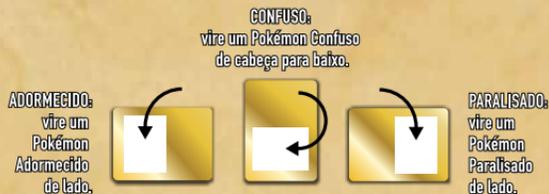
Se um Pokémon estiver Paralisado, não poderá atacar nem ser retirado. Vire o Pokémon para mostrar que ele está Paralisado. Se um Pokémon Ativo estiver Paralisado, ele se recuperará após a próxima rodada de seu jogador. Vire o card para cima novamente. Isso significa que, se o Pokémon ficar Paralisado, ficará fora de ação na sua próxima rodada. Depois disso, se recuperará.

## Envenenado

Se um Pokémon for envenenado, coloque um "Marcador de envenenamento" nele para mostrar que ele está Envenenado. Enquanto estiver Envenenado, coloque um contador de danos no Pokémon após a rodada de cada jogador, ignorando Fraquezas e Resistências. Se um ataque envenenar um Pokémon já envenenado, ele não ficará duplamente envenenado; a nova condição de envenenamento substituirá a antiga. O marcador de envenenamento deve ser diferente de um contador de danos.

## O Pokémon pode ficar Adormecido e Confuso ao mesmo tempo?

Se um Pokémon estiver Adormecido, Confuso ou Paralisado e houver um novo ataque contra ele que o faça ficar Adormecido, Confuso ou Paralisado, a condição antiga será apagada e somente a nova contará. No entanto, essas três condições são os únicos efeitos de ataque que se anulam. Por exemplo, um Pokémon pode ficar Confuso e Queimado ao mesmo tempo.



### OK!

Você leu as regras do jogo. Agora, já sabe o suficiente para enfrentar qualquer coisa que possa acontecer no Estampas Ilustradas. Quando dominar todas essas regras, veja as Regras Avançadas na página 18 para aprimorar seus conhecimentos em Pokémon.



Seu baralho deve ter exatamente 60 cards e você não pode ter mais do que 4 cards iguais entre si, exceto cards Energia básica ou um card Pokémon ☆ em seu baralho (os cards Energia básica são ). Um card é contado como igual a outro, se tiver o mesmo nome, não importa se os cards têm arte diferente ou vêm de conjuntos diferentes. Então, por exemplo, você pode ter 4 Poochyena da Equipe Magma e 4 Poochyena em seu baralho, mas não pode ter mais de 4 Pokémon com o mesmo nome, mesmo sendo versões diferentes de Poochyena.

## Por que há cards tão diferentes?

Um dos diferenciais do Pokémon em relação aos demais jogos de cards é que se trata de um jogo de troca de cards. Isso significa que há muitos cards diferentes que você pode colecionar e trocar com seus amigos. Além disso, você não fica limitado aos baralhos temáticos que compra – pode usar todos os cards que tem para criar baralhos totalmente novos! A diversidade das trocas de jogos de cards está na possibilidade de criar baralhos diferentes que utilizam estratégias diferentes.

## Como fazer um novo baralho?

Para criar um novo baralho, lembre-se de que todos os cards que não sejam de Treinador têm tipos de Energia diferentes. Provavelmente, seu baralho deve incluir um ou dois dos tipos básicos de Energia, e você pode optar por acrescentar alguns Pokémon sem cor (☆), se quiser. Se você escolher apenas um tipo de Energia, terá sempre o tipo certo de Energia para seu Pokémon, mas não terá muita variedade. Se você tiver vários tipos de Energia, terá mais Pokémon para escolher, mas correrá o risco de não atribuir o tipo certo de Energia ao seu Pokémon. Certifique-se de que seu baralho tem cards Energia o suficiente (a maioria dos baralhos precisam de 20 a 25).

Ao escolher seus tipos de Energia, escolha cards Pokémon e de Treinador que funcionem bem juntos. Quer criar um grande Pokémon para esmagar seu adversário? Em seguida, coloque muitos cards Evolução e alguns cards de Treinador, como Poké Ball, que ajudam a encontrar esses cards Evolução.

É uma regra do jogo que você deve ter pelo menos um Pokémon básico em seu baralho. "Pokémon Básico" é um Pokémon com Estágio de Evolução "Básico".

Depois de criar seu baralho, jogue-o quantas vezes quiser contra quantos outros baralhos quiser. Veja o que funciona e o que não funciona e faça alterações. Se continuar incrementando-o, terá um baralho que mostrará a todos que você é o melhor Mestre Pokémon de todos os tempos!

## REGRAS AVANÇADAS

Esta seção responde algumas perguntas que não são feitas com muita frequência – mas se isso ocorrer, você terá as respostas!

### O que conta como um ataque?

Tudo que estiver escrito em um card Pokémon Básico ou Evolução embaixo da figura em que os ataques foram encontrados (exceto um Poké-Power ou um Poké-Body) será considerado como um ataque, mesmo que não faça nada ao Pokémon do adversário. Então, por exemplo, os ataques Playground de Pichu e Mímica de Jynx podem ser evitados por um efeito como Cortina de Fumaça de Koffing.

### Em que ordem você ataca?

As etapas exatas a serem seguidas ao atacar estão listadas aqui. Para a maioria dos ataques, não importa a ordem das coisas, mas se tiver que enfrentar um ataque muito complicado, siga estas etapas na ordem.

- a) Anuncie o ataque que o Pokémon Ativo está usando. Verifique se o Pokémon tem Energia suficiente para usar esse ataque.
- b) Se necessário, tome as decisões exigidas pelo ataque. (Por exemplo, o ataque Lamina de Gelo de Lapras diz: "Escolha um dos Pokémon do adversário". Então, escolha agora.)
- c) Se necessário, tome as decisões exigidas pelo ataque para usá-lo. (Por exemplo, a Investida Fantástica de Slowpoke diz "Jogue uma moeda. Se sair coroa, o ataque não funcionará.")
- d) Se necessário, aplique os efeitos que possam alterar ou cancelar o ataque. (Por exemplo, se seu Pokémon foi atacado no último turno pela Cortina de Fumaça de Koffing, a Cortina de Fumaça põe um efeito sobre seu Pokémon – Se você tirar coroa para aquele Pokémon quando ele ataca, o ataque não tem efeito.)
- e) Se o Pokémon Ativo estiver Confuso, verifique se o ataque falhará.
- f) Faça o que o ataque pedir. Aplique os danos primeiro, depois os outros efeitos e, por fim, derrote todos os Pokémon com danos iguais ou maiores do que seus Pontos de Saúde.

### Como determinar o dano?

Geralmente, a extensão do dano causado por um ataque não dependerá da ordem na qual você faz as coisas. Mas, se você precisar enfrentar um ataque no qual muitas coisas diferentes possam alterar o dano, siga estas etapas na ordem (ignore todas as que não se aplicam a esse ataque).

- a) Comece pelo dano básico. Trata-se do número à direita do ataque, ou, se o número for x, -, + ou ? ao lado dele, será a quantidade de danos que o ataque pede para causar.
- b) Verifique os danos no Pokémon de ataque (por exemplo, o efeito Energia Escuridão ou o ataque Rosnadura de Pidgley da rodada do adversário). Em seguida, se o dano básico for 0 (ou se o ataque não causar nenhum dano), pare de verificá-lo. Agora acabou. Caso contrário, continue.
- c) Aumente os danos pelo valor ao lado da Fraqueza do Pokémon de Defesa, se tiver Fraquezas ao tipo do Pokémon de ataque.
- d) Reduza os danos pelo valor ao lado da Resistência do Pokémon de Defesa, se tiver Resistências ao tipo do Pokémon de ataque.
- e) Verifique os efeitos dos danos dos cards de Treinador e dos cards Energia no Pokémon de Defesa (como Energia Metal).
- f) Aplique os efeitos relevantes ao Pokémon Defensor, resultantes do último ataque do Pokémon Defensor (por exemplo, a Guarda de Folhas de Jumpluff) ou Poké-Powers e Poké-Bodies relevantes.
- g) Para cada dez danos causados pelo ataque, coloque um contador de danos no Pokémon de Defesa. Se nesse ponto, os danos forem menos de 0, não faça nada.
- h) Após os danos, se o ataque causar alguma outra coisa, siga todas essas etapas.

## Em que ordem as coisas acontecem após a rodada de cada jogador?

Geralmente, não importa a ordem das coisas após a rodada de cada jogador. Mas, se as coisas se complicarem, siga estas etapas na ordem.

- Coloque contadores de danos em qualquer Pokémon envenenado.
- Jogue uma moeda para saber se o Pokémon com marcadores de queimadura receberá contadores de danos.
- Jogue uma moeda para saber se o Pokémon Adormecido se recuperará e recupere os Pokémon paralisados.

Se um Pokémon tiver um card Pokémon Tool ligado a ele e tal card fizer algo entre as rodadas, esse card poderá ser usada a qualquer momento entre as rodadas que a pessoa que jogou o Pokémon quiser.

Se seu Pokémon e o de seu adversário forem vencidos ao mesmo tempo entre as rodadas ou durante um ataque, o jogador que estiver prestes a começar a rodada substituirá seu Pokémon primeiro (e escolherá seu card premiado primeiro também).

## Pokémon que fazem referência a eles mesmos

Às vezes, um Pokémon se refere a si próprio pelo nome. Por exemplo, Gume Duplo de Blissey diz, "Blissey causa 40 de dano a si mesmo." Leia o nome como "este Pokémon" se, por acaso, o ataque for usado por outro Pokémon.

## Evoluções ilegais

Sempre que você evolui um Pokémon, o card de Evolução deve ler "Evolui de" o nome do Pokémon que surgirá. Certos Pokémon (como Meowth de Rocket) ou Pokémon-ex (como Scyther ex) não evoluem em versões normais. Um card Pokémon deveria dizer "Evolui de Meowth de Rocket" para permitir essa evolução.

## Como fazer a retirada usando cards Energia Dupla?

Pagar custos de retirada pode causar confusão com cards de Energia Dupla. Veja como funciona: Descarte os cards Energia, uma por vez, até pagar o custo de retirada (ou talvez mais). Depois de pagar, não será possível descartar mais nenhum card.

Por exemplo, suponha que seu Pokémon tem um custo de retirada de  e também dois  cards Energia e um  card Energia associado. Você pode pagar o custo de retirada de diversas maneiras: descartando , descartando 2  ou descartando  primeiro e depois . Não é possível descartar os três cards.

## O que acontece se um card lhe diz para tirar mais cards do que você tem?

Se um card pedir para você fazer algo a determinado número de cards principais do seu baralho e você tiver menos cards do que restar em seu baralho, faça o que for preciso com os cards que lhe restarem e continue jogando normalmente. Por exemplo, se um card disser para você tirar sete cards ou analisar os cinco principais cards do seu baralho, mas você tiver apenas três cards restantes nele, tire os três principais ou analise-os. Lembre-se de que você perderá se não puder tirar um card no início da sua rodada, e não se não puder tirá-lo porque um card lhe deu essa ordem.

## O que acontece se nenhum jogador tirar um card Pokémon Básico em seus primeiros sete cards?

Às vezes, nem você nem seu adversário tiram cards Pokémon Básico nos primeiros sete cards. Se isso acontecer, ambos os jogadores embaralham seus cards e tiram sete cards novos. Nesse caso, nenhum dos jogadores tira cards adicionais. Repita esse processo até que pelo menos um dos jogadores tenha um card Pokémon Básico nos sete cards que estiverem em suas mãos. Se o outro jogador ainda não tiver um card Pokémon Básico em suas mãos, poderá embaralhar e tirar sete cards novos. No entanto, o jogador que já tiver um card Pokémon Básico poderá tirar um card adicional, como sempre. Continue com o processo até que cada jogador tenha um card Pokémon Básico em seus sete cards.

## O que acontece se ambos os jogadores vencem ao mesmo tempo?

Você vencerá se tirar a último card premiado ou se o adversário não tiver mais Pokémon na Bancada para substituir seus Pokémon Ativos, se forem vencidos ou removidos do jogo. No entanto, os dois jogadores podem "vencer" de uma dessas maneiras ao mesmo tempo. Se isso ocorrer, jogue a morte súbita. Entretanto, se você vencer de ambas as maneiras e seu adversário vencer apenas de uma delas, você vencerá!

## O que é morte súbita?

Se ocorrer a morte súbita, jogue um novo jogo. Entretanto, cada jogador deverá usar apenas um card premiado em vez dos seis habituais. Exceto pelo número de cards premiados, trate a morte súbita como um novo jogo: Ajuste tudo novamente e jogue a moeda para saber quem começará. O vencedor desse jogo será o vencedor geral. O jogo de morte súbita também pode acabar em morte súbita. Se isso ocorrer, continue jogando a morte súbita até alguém vencer.

## APÊNDICE A: LENDA Pokémon

LENDA Pokémon é um excitante novo tipo de Pokémon incluído na expansão *HeartGold SoulSilver* do Estampas Ilustradas Pokémon. Estes cards mostram os famosos Pokémon Lendários, e são tão poderosos que precisam de dois cards!

### ▶ Regras especiais para o LENDAs Pokémon

Cada “metade” de uma LENDA Pokémon tem o mesmo nome (por exemplo, “Ho-Oh LENDA”). Portanto, você só pode ter 4 cards completos chamados Ho-Oh LENDA no seu deck, não 4 de cada metade. Ho-Oh LENDA é diferente de Ho-Oh, então você pode ter 4 Ho-Oh LENDAs e 4 Ho-Oh no seu baralho.

Você deve jogar as duas metades de um Pokémon LENDA na mesa ao mesmo tempo. Você não pode jogar só uma metade ou duas metades iguais.

LENDAs Pokémon não são Pokémon Básicos. Assim, você não pode jogar-los como seu Pokémon Ativo ou de Bancada durante a preparação. Também, você deve ter pelo menos um Pokémon Básico no seu deck se você é de outra forma só tiver LENDAs Pokémon no seu baralho. E por último, as LENDAs Pokémon não são cards de Evolução.

Quando uma LENDA Pokémon estiver em jogo, o par de cards é tratado como um card único. Quando estes cards estiverem em qualquer outro lugar (na sua mão, seu deck, sua pilha de descarte, ou como seus cards Prêmio) cada card é tratado separadamente. Por exemplo, se um card diz “procure em sua pilha de descarte por um Pokémon e coloque-o na sua mão.” E você tiver as duas metades de Ho-Oh LENDA na sua pilha de descarte, você só pode colocar uma das duas metades na sua mão.

Cards ou efeitos que se referem a cards “Básico”, “Estágio 1”, “Estágio 2” ou “Evolução” não afetam as LENDAs Pokémon. Por exemplo, um card que diz “Procure em seu deck por um Pokémon Básico” não pode encontrar Ho-Oh LENDA. Entretanto, um card que diz “Procure em seu deck por um Pokémon” pode encontrar Ho-Oh LENDA (mas somente uma metade dele). Também cards que afetam Pokémon não evoluídos vai afetar as LENDAs Pokémon.

As LENDAs Pokémon podem ser encontradas em pacotes de expansão *HeartGold SoulSilver*, adicionando poder lendário ao seu jogo.



## APÊNDICE B: BARALHO TEMÁTICO

### Conflito de Crescimento



Suas vitórias vão florescer quando você lutar usando o baralho temático *Conflito de Crescimento*! Furret ajuda você a encontrar o Pokémon que precisa, Sandslash desgasta os Pokémon Defensores com a Ferroada Venenosa, e Meganium usa a Flor Gigante para atacar seu adversário e se curar ao mesmo tempo. Você pode controlar os poderes furiosos destes Pokémon para se tornar mais forte e vencer seus adversários?

## CONFLITO DE CRESCIMENTO

BARALHO TEMÁTICO

### Entre no Trans!

Adicione Meganium Prime ao seu deck e mantenha sua Energia exatamente onde você quer, quando você quiser! O Poké-Power estratégico de Meganium Prime Transferência de Folha não causa nenhum dano por si só, mas permite que você mova toda a Energia do seu Pokémon para onde você precisar dela. E se o Pokémon com toda sua Energia acabar na Bancada, é só transferir a Energia de volta a frente. De fato, o melhor lugar para toda essa Energia deve ser o próprio Meganium Prime... para usar seu ataque Raio Solar para causar 80 de dano!



### Preparando o Redemoinho!

Adicione Butterfree para dar a Metapod sua evolução final e use Pó de Cura para eliminar dano grave, removendo até 180 de dano por apenas 1 de Energia! Seu outro ataque, Redemoinho, vai manter seus oponentes desequilibrados, forçando-os a trocar seu Pokémon Ativos enquanto causa 60 de dano no processo!



Adicionando dois cards ao baralho

Removendo dois cards do baralho



Quer saber que cards podem ser trocadas em seu baralho *Conflito de Crescimento* de 60 cards? Comece tirando um MooMoo Milk e um card de troca — sempre substituindo os cards um a um!

## APÊNDICE C: BARALHO TEMÁTICO *Fagulha de Chama*



Os maiores incêndios começam com uma simples fagulha... e o baralho temático *Fagulha de Chama* vai alimentar as chamas da sua vitória! Use Noctowl para adicionar cards extras à sua mão para que você possa acumular a Energia para permitir que Arcanine e Typhlosion usem seus impressionantes ataques Crina de Fogo e Espiral de Fogo para 90 e 120 de dano! Comprando e descartando cards com a rapidez do relâmpago, você vai queimar as defesas do seu oponente em pouco tempo!



### Ative o Afterburner!

Typhlosion Prime entra em cena e mantém seus Pokémon tipo Fogo fortes com seu Poké-Power Afterburner. Isto permite que você tire Energia ⚡ da sua pilha de descarte depois que um Pokémon é nocauteado ou recupere-os depois que um ataque os descartem, usando, por exemplo, ataques como, Destruição Labareda! Ter que descartar um card de Energia do Typhlosion Prime é um preço pequeno a pagar para atacar um Pokémon Defensor e fritá-lo com 70 de dano ao mesmo tempo. Mas, se você usar o Afterburner, não há preço nenhum!



### Mantenha a velocidade!

Ampharos vai manter seu deck veloz para o lado do relâmpago também. O Relâmpago de Aceleração de Ampharos não só lhe dá mais cards de Energia mas também golpeia o Pokémon Defensor com 30 de dano. Então use a Energia recém adquirida para permitir a Ampharos convocar o Trovão e eliminar o Pokémon Defensor com trovoadas 80 de dano adicional.



Adicionando dois  
cards ao baralho

Removendo dois  
cards do baralho



Quer saber que cards podem ser trocadas em seu baralho *Fagulha de Chama* de 60 cards? Comece tirando um MooMoo Milk e um card de troca — sempre substituindo os cards um a um!

## APÊNDICE D: BARALHO TEMÁTICO *Enchente Mental*



Deixe as ondas levarem seu oponente com o baralho temático *Enchente Mental!* Enquanto Hypno passa turno após turno colocando os Pokémon do seu oponente para dormir, o ataque Grande Ovo Explosivo de Exegutor varre para longe as esperanças de vitória do seu oponente com o potencial para toneladas de dano. E para completar, Feraligatr entra com seu ataque Cauda Giratória, inundando o lado do seu oponente de danos!

### ENCHENTE MENTAL

BARALHO TEMÁTICO

#### Faça chover!

Trazendo de volta um popular Poké-Power de eras passadas, Feraligatr mostra suas presas com a Dança da Chuva, que permite a você jogar quanta Energia em um turno quanto tiver em sua mão! Você pode usar rapidamente ataques caros deste jeito, antes que seu oponente esteja mesmo remotamente preparado. E melhor, Feraligatr tem um desses ataques caros na Água Esmagadora, que esmaga ainda mais se atingir um Pokémon que já tenha sofrido dano!



#### Viva o Rei!

Enquanto Slowbro pode fazer o Pokémon Defensor adormecer e atacar com maior dano, evolui-lo para Slowking permite que você use seu Poké-Power Segunda Visão. Esta pequena espiada no futuro permite que você prepare seus próximos turnos ou atrapalhe as próximas mãos do seu oponente cada vez que você reorganize um dos seus decks! Além disso, embora o ataque Choque Psíquico de Slowking pode não causar muito dano, Paralisar o Pokémon Defensor pode ser um problema real para seu oponente!



Adicionando dois  
cards ao baralho



Removendo dois  
cards do baralho



Não sabe ao certo o que tirar ao adicionar esses cards? Tente tirar um card de MooMoo Milk Poção e um card Água Fresca para manter seu baralho com 60 cards.

## GLOSSÁRIO

**anular evolução:** Alguns cards anulam a evolução de um Pokémon Evoluído, que é o oposto de evoluir o Pokémon, geralmente de um Estágio 2 para um Estágio 1 ou de um Estágio 1 para um Pokémon Básico. Quando um Pokémon tem sua evolução cancelada, ele perde Condições especiais e todos os demais efeitos.

**ataque:** 1) Quando seu Pokémon Ativo luta com o do adversário. 2) O texto escrito em cada card Pokémon que mostra o que ele faz ao atacar (um Pokémon pode ter vários ataques).

**Bancada:** Seu Pokémon vai para lá quando está no jogo, mas não está lutando ativamente. Eles estão prontos para lutar, se o Pokémon Ativo for retirado ou vencido. Quando um Pokémon que está na Bancada for danificado, não aplique fraqueza ou resistência.

**Cards de Treinador fóssil:** São um tipo de especial de card de Treinador, que atua como Pokémon Básico quando jogados. Quando esse tipo de card de Treinador está em suas mãos, baralho ou pilha de descarte, não é considerado como Pokémon Básico.

**Card de Estádio:** Um card semelhante a um card de Treinador, mas que permanece no jogo depois de ser jogado. Afeta o jogo enquanto estiver no jogo. Somente um card de Estádio pode estar no jogo por vez – se um novo entrar, descarte o antigo. Só é possível jogar um card de Estádio por rodada.

**Card de Apoiador:** Um card semelhante a um card de Treinador, mas fica ao lado do Pokémon Ativo no jogo, até ser descartado no final da rodada. Só é possível jogar um card de Apoiador por rodada.

**Card de Treinador:** Um card que você pode jogar durante sua rodada seguindo as instruções no card e, depois, descartando-o.

**Card Energia:** O tipo de card que confere poderes ao seu Pokémon e permite que eles ataquem. Ver card Energia básica.

**Card Energia básica:** Card Energia, Grama , Fogo , Água , Relâmpago , Psíquica , Luta , Escuridão  ou Metal .

**Card Pokémon Básico:** Card que você pode jogar diretamente da sua mão na sua rodada para colocar um Pokémon no jogo. Ver card Evolução.

**Cards premiados:** Os seis cards que você coloca voltados para baixo no início do jogo. Sempre que um dos Pokémon do adversário é vencido, tire um de seus cards premiados (ou dois prêmios, se era um Pokémon-ex). Ao tirar seu último card premiado, você vencerá!

**Condições Especiais:** Adormecido, Queimado, Confuso, Paralisado e Envenenado são chamadas de Condições especiais.

**contador:** Algo que alguns cards lhe dizem para colocar em um Pokémon como lembrete (por exemplo, um contador de Char). O contador não é retirado quando você coloca o Pokémon na Bancada, mas o faz se ele evolui (contadores de danos são uma exceção especial a essa regra). Ver contador de danos, marcador de Veneno.

**contadores de danos:** Um contador colocado em seu Pokémon para mostrar que ele

sofreu danos. Ele permanece no Pokémon mesmo que ele seja evoluído ou colocado na Bancada. Cada contador de danos é contabilizado como dez danos. Ver contador, marcador de Veneno.

**danos:** O que geralmente acontece quando um Pokémon ataca outro. Se um Pokémon tiver um total de danos maior ou igual a seus Pontos de Saúde, será vencido.

**Fraqueza:** Se um Pokémon possui Fraqueza, sofrerá mais danos quando atacado por um Pokémon de determinados tipos. O efeito da Fraqueza é indicado ao lado do tipo de Fraqueza que um Pokémon tem, se tiver.

**LENDA Pokémon:** LENDAs Pokémon são cards especiais que mostram poderosos Pokémon Lendários. Estes Pokémon ocupam dois cards, e ambos os cards precisam ser jogados ao mesmo tempo.

**liga:** Quando você tira um card da sua mão e a coloca em um dos seus Pokémon em jogo.

**Máquina técnica:** Um tipo de card de Treinador anexado ao seu Pokémon. Cada card Máquina Técnica possui um ataque que, quando anexado ao Pokémon, poderá ser usado como se fosse dele. Os cards Máquina Técnica são descartados no final da rodada.

**Marcador de queimadura:** Você o coloca no Pokémon para se lembrar de que ele foi Queimado. O marcador será retirado se o Pokémon for evoluído ou colocado na Bancada. Ver contador, contador de danos.

**Marcador de veneno:** Você o coloca no Pokémon para se lembrar de que ele foi Envenenado. O marcador será retirado se o Pokémon for evoluído ou colocado na Bancada. Ver contador, contador de danos.

**Morte súbita:** Às vezes, ambos os jogadores vencem ao mesmo tempo. Nesse caso, você joga uma versão mais curta do Pokémon Estampas Ilustradas chamada "Morte Súbita" (usando apenas 1 card premiado cada um, e não 6).

**no jogo:** Seus cards estão no jogo quando estão na mesa. Cards Pokémon, cards Evolução e cards Energia não podem ser usados, a menos que estejam no jogo. Os cards de seu baralho e sua pilha de descartes, além dos cards premiados, não estão no jogo, mas os Pokémon da Bancada sim.

**pilha de descarte:** A pilha de cards que você descartou. Esses cards ficam sempre voltados para cima. Qualquer um pode olhar esses cards a qualquer momento.

**Poké-Body:** O Poké-Body é um efeito em um Pokémon que está sempre ativo, assim que esse Pokémon entra no jogo. O efeito desse Poké-Body dura até que o Pokémon saia do jogo.

**Poké-Power:** Geralmente, Poké-Powers são poderes usados uma vez por rodada em Pokémon Ativos e da Bancada que você precisa optar por usar. A maioria dos Poké-Powers são desativados se o Pokémon for afetado por uma Condição especial.

**Pokémon:** Os caracteres coloridos que lutam por você no jogo de cards Pokémon. Eles são representados no jogo por Pokémon Básicos e cards Evolução.

**Pokémon Ativo:** Seu Pokémon, que fica na frente de todos os demais Pokémon. Somente o Pokémon Ativo pode atacar.

**Pokémon-ex:** Pokémon-ex são formas mais poderosas de Pokémon, com uma desvantagem: quando seu adversário derrota seu Pokémon-ex, ele precisa tirar dois cards premiados, e não um.

**Pokémon de ataque:** Seu Pokémon Ativo, que luta com o do adversário.

**Pokémon de Defesa:** O Pokémon Ativo do adversário durante seu ataque.

**Pokémon de Treinador:** Pokémon que possuem nomes de treinador em seus títulos, como Brock's Sandshrew. Não é possível evoluir um Sandshrew comum em um Sandlash de Brock, e não é possível evoluir um Sandshrew de Brock em um Sandlash. Trate Sandshrew e Sandshrew de Brock como dois Pokémon completamente diferentes.

**Pokémon LV.X:** Pokémon LV.X são evoluções mais fortes de um Pokémon comum, que tomam o lugar do Pokémon comum de mesmo nome, adicionando habilidades adicionais ao Pokémon original.

**Pokémon Power:** Uma habilidade especial que alguns Pokémon têm. Pokémon Powers são divididos em duas categorias: Poké-Power e Poké-Body. Estão escritos no mesmo lugar que os ataques, mas sempre têm as palavras "Poké-Power" ou "Poké-Body" em sua frente para que você saiba que não são ataques.

**Pokémon Tool:** São um tipo de especial de card de Treinador que você pode anexar ao seu Pokémon para ajudá-lo. Cada Pokémon pode ter somente 1 Pokémon Tool anexada a ele a qualquer momento.

**Pontos de Saúde (PS):** Um número que todo Pokémon tem, especificando quantos danos ele pode sofrer antes de ser vencido.

**Proprietário:** Pokémon com proprietários no nome se referem a Pokémon com nomes de treinador em seus títulos, bem como Pokémon com "Team Magma" ou "Team Aqua" em seus títulos.

**retirada:** Quando você troca seu Pokémon Ativo por um da Bancada. Para retirar, descarte a Energia do Pokémon retirado igual ao custo de retirada do Pokémon. Esse custo aparece no canto inferior direito do card. Você pode retirar apenas um por rodada.

**Resistência:** Se um Pokémon possui Resistência, sofrerá menos danos quando atacado por um Pokémon de determinados tipos. A quantidade de Resistência é indicada ao lado do tipo de Resistência que um Pokémon tem, se tiver.

**Vencido:** Um Pokémon será vencido se tiver um total de danos maior ou igual a seus Pontos de Saúde. Esse Pokémon vai para a pilha de descarte, junto com todos os cards ligados a ele. Quando um dos Pokémon do seu adversário é vencido, você recebe um de seus cards premiados.

**Ver card Evolução:** Um card que você pode jogar para um card Pokémon Básico (ou, Às vezes, para outro card Evolução) para fortalecê-lo.

## ÍNDICE

Adormecido .....	15-16, 20
Ataque, ordem de	
Baby Pokémon .....	18
Cards Energia .....	4, 9
Cards de Estádio .....	4, 9
Cards premiados .....	6, 14
Cards, tipos diferentes .....	3-4
Cards de Apoiador .....	4, 9
Cards de Treinador .....	4, 9
Condições especiais .....	15-16, 20
Confuso .....	15-16, 18
Contadores de danos .....	13
Criação de baralho .....	17
Danos, constatação .....	19
depois de cada jogador .....	14, 20-21
desenho .....	5, 8, 21
Envenenado .....	16, 20
Evolução, cards Evolução .....	8, 20
Fraqueza .....	13, 19
LV.X .....	22-23
Morte súbita .....	21
No jogo .....	3
Paralisado .....	16, 20
Pokémon Básico .....	5, 21
Pokémon de Defesa .....	11, 13
Poké-Powers .....	11
Pontos de Saúde .....	13
Queimado .....	15-16, 19
Resistência .....	13, 19
Retirada .....	10, 20
Vencer .....	14, 21
Vencido .....	13
Virar, ordem de .....	7-14

## PRECISA DE AJUDA PARA JOGAR O JOGO?

Para ajuda, estratégias, regras ou informações sobre torneios, visite nosso site em:

**[www.pokemon.com](http://www.pokemon.com)**

© 2011 Pokémon. © 1995–2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
TM, ® e nomes dos personagens são marcas da Nintendo.

Fabricado no Brasil. Moeda produzida no Japão.  
Fabricado por Copag sob licença da Pokémon Licenciamento de Produtos Brasil Ltda.

Copag da Amazônia S/A - CNPJ: 04.664.637/0001-33  
Av. Solimões, 2200 - Distrito Industrial  
Manaus - AM - Brasil

Para ser vendido fora do Japão.



## CRÉDITOS

Jogo original japonês

**Produtor:** Tsunekaz Ishihara

**Design do jogo original:** Tsunekaz Ishihara, Kouichi Ooyama e Takumi Akabane

**Desenvolvimento do jogo:** Creatures Inc.

**Direção de arte:** Milky Isobe

**Agradecimento especial a:** Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, GAME FREAK inc.

**Versão em inglês**

**The Pokémon Company International**

**Gerente geral:** Kenji Okubo

**Diretor de produção:** Richard Simpson

**Coordenação do projeto:** Yasuhiro Usui

**Coordenação do produção:** Russ Foster e Traci Thomson

**Desenvolvimento do jogo:** Mike Fitzgerald e Yasuhiro Usui

**Revisão da redação do Regulamento:** TPCI Editing Staff and Dylan "ExoByte" Mayo

**Edição:** Michael G. Ryan e Eoin Sanders

**Direção de arte:** Eric Medalle

**Design gráfico:** Kevin Lalli, Erica Wong, and Kumi Okada

**Digitação dos cards:** Roy Kauffman

**Ilustrações do pacote:** kawayoo

**HeartGold & SoulSilver Logo:** Eric Medalle

**Agradecimento especial a:** The Pokémon Company International, Inc.,  
The Pokémon Company e Nintendo of America Inc.

**Versão em português**

**Tradução:** Lionbridge Technologies, Inc.

**Edição:** Hank Woon

**Verificação:** COPAG

**Digitação:** Ginny Baldwin, Chantal Trandafir e John Moore