

# POKÉMON™

ESTAMPAS ILUSTRADAS



## #S REVELADO

FOLHA DE REGRAS

# 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 um card Energia a um Pokémon, jogando cards especiais de Treinador e até mesmo transformando seus Pokémon em formas mais fortes! Sua meta é vencer os Pokémon de seu adversário atacando com os seus Pokémon.

## 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 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 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 Apoiador

Os cards de Apoiador 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.

## Chave para os Símbolos de Energia

Grama

Fogo

Água

Relâmpago

Psíquico

Luta

Sem cor

Escuridão

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 olhando 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.

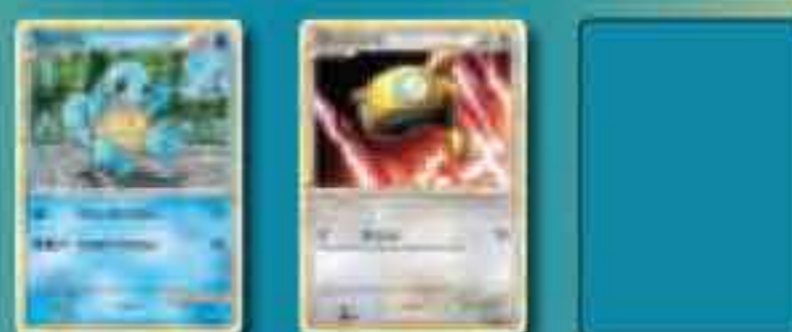
7 **JOGUE** uma moeda para decidir quem será o primeiro. O jogador que vencer será o primeiro.



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 (apenas uma 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 os Pokémon de seu adversário
- ▶ TIRE um card premiado se venceu os Pokémon de seu adversário

### 4 Sua rodada ACABOU.

## 1 TIRE um card.

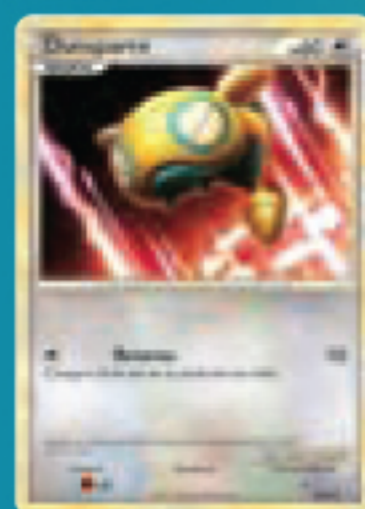
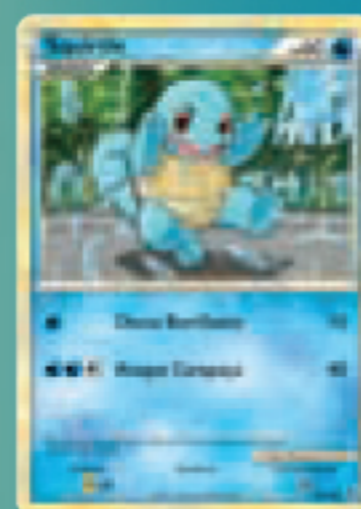
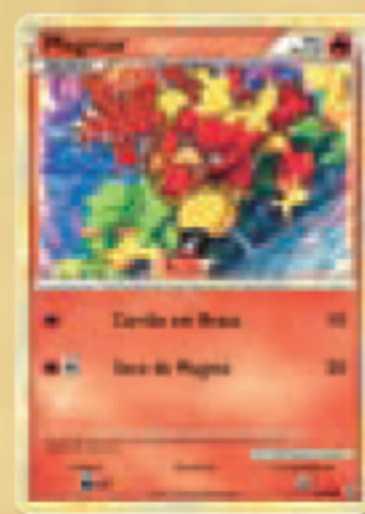
Você começa sua rodada tirando um card. (Se seu baralho estiver vazio no início da sua rodada e você não puder tirar um card, o jogo acabará e seu adversário será o vencedor.)

## 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

Pokémon Ativo



Pokémon Básico na Bancada

por qualquer outro motivo), você terá que substituí-lo 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.



*Magmar Evolui*

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. Todos os demais aspectos do Pokémon também 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-o 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*

▶ **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.

Ao jogar um card de Treinador, faça o que ele diz e, em seguida, coloque-o na pilha de descarte.



*Cards de Treinador*

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

Para retirar seu Pokémon Ativo, descarte um card Energia dele para cada listado como Custo para Recuar. Se não houver nenhum como Custo para Recuar, ela será gratuita. Então, você poderá trocá-lo por um Pokémon da sua Bancada. Mantenha contadores de danos, cards Evolução e Energia (além dos que você teve que descartar) com cada Pokémon ao trocá-los.



*Custo para Recuar*

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.

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

Alguns Pokémon possuem “Poké-Powers” especiais que podem usar no jogo. 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*

## 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.


Vulpix precisa de 1  Energia para usar esse ataque.



O Fogos de Artificio causa dez danos no Pokémon de Defesa.

O ataque de Vulpix se chama Fogos de Artificio.

► **VERIFIQUE a Fraqueza e a Resistência dos Pokémon de seu adversário.**

Alguns Pokémon possuem Fraqueza ou Resistência a Pokémon de determinados tipos. (Por exemplo, Bulbasaur 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 no Pokémon Ativo de seu adversário para cada dez danos causados pelos ataques do seu Pokémon (escritos 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 um total de danos ao menos igual a seus Pontos de Saúde (por exemplo cinco ou mais contadores de danos em um Pokémon com 50 PS), ele será vencido imediatamente.



Vulpix ataca Tropiurus!

► **TIRE um Card Premiado se venceu os Pokémon de seu adversário.**

Sempre que você vencer o Pokémon de seu adversário, ele colocará seu card Pokémon 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.



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.

**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.

**COMO VENCER?**

Você vencerá o jogo se:

- 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.

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